

HIMMELSKIBET

MAGASINET FÖR FANTASTIK



HIMMELSKIBET – MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 58, forår 2020

HIMMELSKIBET beskæftiger sig med de fantastiske genrer. Bladet bringer artikler, noveller, kunst, anmeldelser, nyheder m.v., der på den ene eller den anden måde har med fantastik at gøre. Se mere på www.himmelskibet.dk.

HIMMELSKIBET er et non-profit forehavende, der udelukkende bliver produceret af ulønnet arbejdskraft. Alle indlæg er © indlæggenes ophavsmænd.

HIMMELSKIBET udgives af foreningen **Fantastik** og udkommer ca. fire gange om året. Medlemmer kan få bladet tilsendt via e-mail. Læs om Fantastik på www.fantastik.dk. Kontakt: kasserer@fantastik.dk

Ansvarshavende redaktør: Klaus Æ. Mogensen

Tlf. 30 65 11 22, himmelskibet@fantastik.dk

Dette nummers redaktør: Klaus Æ. Mogensen

Layout & montage: Klaus Æ. Mogensen

Forsidegrafik: Michael Bernth

Korrekturlæsning:

ISSN-NR: 2596-7134

Deadline for #59: 1/7 2020

INDHOLD

Forsiden er tegnet af Peter Keller Hansen og tilrettet og farvelagt af Michael Bernth

Peter vil gerne kontaktes på karateaabyhoj@gmail.com hvis nogle skulle være interesseret i samarbejde om tegneserier eller andre opgaver.

INDHOLD.....3

REDAKTIONELT.....5

ROLLER OG REGLER.....6

Klumme af Bjarne Sinkjær

DEN GAMLE VANDMØLLE.....21

Novelle af Klaus Æ. Mogensen

NYERE TEGNESERIER I UDVALG.....26

Klumme af Tue Sørensen

RUMEVENTYR – ELLER NOGET MERE?.....39

Artikel af Klaus Æ. Mogensen

ANMELDELSER: FILM OG TV.....47

ANMELDELSER: BØGER OG SPIL.....95

KORTE OMTALER.....130

Klumme af Thomas Winther

KOLDE VÅDE KYS.....142

Novelle af Valbo Horn

BRITISH FANTASY AWARDS 2019.....	151
Artikel af Klaus Æ. Mogensen	
HUGO AWARDS 2019.....	153
Artikel af Klaus Æ. Mogensen	
GAMLE PRISER, NYE NAVNE.....	156
Artikel af Klaus Æ. Mogensen	
NY FANTASTIK PÅ DANSK.....	162
Bogliste af Janus Andersen	

Kunne du tænke dig at skrive eller tegne til Himmelskibet? Så kontakt redaktionen på himmelskibet@fantastik.dk. Vi er interesseret i anmeldelser, artikler, noveller, illustrationer, korte tegneserier og relevante nyheder om den fantastiske genre. Vi får jævnligt anmeldereksemplarer af danske bøger i de fantastiske genrer, og du kan melde dig til at få nogle tilsendt. Du kan også anmelde ting, du selv har læst eller set, bare det stadig har nyhedens interesse. Anmeldelser af engelsksprogede bøger og tegneserier er også velkomne. Vær opmærksom på at Himmelskibet er lavet 100 % af ulønnede frivillige og at vi derfor ikke kan tilbyde dig andet for dit arbejde end muligheden for at blive set af mange mennesker.

REDAKTIONELT

Velkommen til det fjerde digitale nummer af *Himmelskibet*. Dette nummer er blevet stærkt forsinket af forskellige årsager, men vi håber nu at vende tilbage til en rytme med fire numre om året.

Der er sket meget siden sidste nummer er udkommet, og noget af nyhedsstoffet er blevet lettere forældet og nogle af anmeldelserne en smule uaktuelle, men jeg har valgt at medtage alt det stof, som den oprindelige redaktør af dette nummer har indsamlet for at få bladet ud før det bliver yderligere forsinket. Det betyder så at jeg ikke i skrivende stund har noget materiale til næste nummer, som har deadline 1. juli. Derfor håber jeg at læserne vil bidrage med anmeldelser, artikler, noveller og andet der kunne have interesse for *Himmelskibets* læsere.

Mens dette skrives, er meget af Danmark lukket ned på grund af Coronakrisen. Jeg håber at alle læserne har det godt og at bladet kan bidrage til at skabe lidt glæde i denne triste tid. Jeg vil slutte af med nogle kloge ord fra science fiction-forfatteren Kurt Vonnegut, Jr. (som ellers ikke var meget for at kaldes science fiction-forfatter): *This, too, shall pass.*

Klaus Æ. Mogensen, redaktør

ROLLER OG REGLER

Af Bjarne Sinkjær

Hulekravlerspillene rejser sig

Efter i årtier at have ligget i hi, er bordrollespil ved at vågne igen. Ikke mindst takket være TV-serien *Stranger Things* og liveoptagelser af spilsessioner, både på YouTube og en dansk podcast, har spilformen fanget nye spillere. Som erfaren rollespiller med rødder tilbage i 1980'erne, vil jeg skrive om bordrollespil i *Himmelskibet*.

Måske lidt ironisk vil jeg starte hvad jeg håber bliver en fast klumme om bordrollespil med at skrive om noget der blot ligner; hulekravler-brætspil eller Dungeon Crawlers. Grundpræmissen er den samme som i rollespil: Teams af helte, med hver deres specialiteter og kampevner, skal samarbejde om at gennemsege en hule, tæve monstre og plyndre dem, så de kan købe nye fede *items* for guld – og tæve endnu større monstre. Forskellen mellem rollespil og hulekravlerspil er, at skuespillet er skubbet i baggrunden, spilelementet er i fokus, og det hele foregår på en visuelt attraktivt, taktisk spilplade. Det at skuespilelementet er næsten helt væk, gør spillet mere tilgængeligt for almindelige, ikke-rollespillende spillere. Måske sker dette på bekostning af noget andet, men det kommer jeg tilbage til.

Så hvorfor spille hulekravlere? Der er elementet af *udforskning*. Alle elsker at se hvad der gemmer sig bag den næste dør, eller i næste hule fyldt af spindelvæv og mystik. Typisk udvides spilpladen under spillet med nye 'rum', der danner et større og større hulesystem. Du har en *karakter*, en spilfigur eller 'avatar', som du bygger videre på. Du får mulighed for nye evner og våben og tager valg på din avatars vegne, som får konsekvenser for resten af spillet. Der ved får du et ejerskab, og spillet bliver lidt mere personligt. Spillene er ofte ret *udfordrende*. I rollespil er spillerens karakter centrum for historien, og de skal helst vinde. Reglerne er løse, og der klippes måske en regelmæssig hæl eller en tå for at få en tilfredsstillende slutning på historien. I hulekravler-brætspillene er sejren på ingen måde sikret, og reglerne ligger fast. At spille tre missioner – og få tæv tre gange – kan godt føles lidt hårdt, men det er en del af gamet. Og så foregår det hele sammen med dine venner. Du spiller sammen med dine venner, mod en hulemester eller computeren. Jeg tror, efter mange år med spil bag computerskærmene, at mange higer efter det *sociale element*. Du vil have nærvær med dem du holder af. Det er en stor del af grunden til at brætspil er blevet så populære. Og så at moderne teknologi har gjort, at der er kommet så mange brætspil, med flotte figurer i stedet for kedelige papbrikker, til en overkommelig pris.

Hvilket bringer mig hen til de spil som jeg vil omtale. Her er fem hulekravlere som jeg selv har spillet, og det spil som alle taler om.

Descent: Journeys in the Dark, 2. udgave



Det klassiske hulekravlerspil er *HeroQuest* fra 1990, som blev udgivet af Games Workshop og i øvrigt også udkom på dansk. Det havde det hele; figurer af helte og monstre, terræn af pap og en håndfuld missioner. *Descent* er den spirituelle efterfølger. Det er sat i en klassisk (nærmest kliché-agtig) fantasyverden. Udgiveren tog reglerne fra brætspillet *Doom*, satte det i en fantasyverden og sammenkædede missionerne i kampagner, så du har op til 200 timers spil i én sammenhængende historie. Der er tonsvis af kampagner, nye monstre og masser af varietet. Du kan nærmest købe dig fattig i udvidelser.

Der er masser af forskellige helte med hver deres klasser og særlige muligheder. Du starter med at være en umulius og bygger dig stille og roligt op til at være en rigtig Helt. En af deltagerne er spillernes modstander, the Overlord. Han styrer hulen og modstanderne og har mulighed for at kaste monstre ind i spillet og drille spillerne med specielle kort. Spillet fungerer ved at spillerne har deres tur, hvor hver helt kommer i den rækkefølge spillerne vælger, og the Overlord så har sin tur, hvor monstre aktiveres og nye monstre kommer til. Med tiden kommer der ubehagelige effekter, så spillerne tvinges til at bevæge sig fremad. *Descent* har et særligt terningsystem, der i samme rul fortæller dig hvor meget skade du gør, hvor langt du evt. kan skyde med missilvåben og hvilke muligheder du har for specialangreb. Med udgivelsen af 2. udgaven er knasterne blevet høvlet ned, og det er et velafrundet spil, men muligvis hælder *Descent* lidt i spillernes favør. I hvert fald var vores Overlord noget frustreret over at vi vandt det meste af tiden. Med 2. udgaven er der også kommet en computermotstander, '*Descent - Road to Legend*'. som spillerne sammen skal vinde over. Vi spillede kampagnen i grundsættet, og der var lidt mvah omkring oplevelsen, men det man hører, er at denne kampagne er en af de svageste. Figurerne er mange, og generelt er de sjove både i deres design og spillemekanismer.

Mansion of Madness, 2. udgave



Menneskets ældste og stærkeste følelse er frygt, og den ældste og stærkeste slags frygt er frykten for det ukendte. Dette er selvfølgelig et H.P. Lovecraft-citat. *Mansion of Madness* følger et team af efterforskere, der skal afdække spor og stoppe hvad intergalaktisk galskab der nu går for sig i missionen. I den seneste version er modspilleren din computer. Det betyder at halvdelen af hvad der foregår, er noget der sker på en computerskærm. Det er naturligvis noget der vil afskrække en hel del spillere, men jeg synes faktisk det fungerer rimeligt godt. Du bevæger dig rundt fra rum til rum, eller gaderum, og samler spor ved at snakke med personer eller interagere med ting. Du har fire færdigheder, som du en gang i mellem bliver bedt om at teste imod.

Ofte lægges resultaterne oven i hinanden, så flere spillere kan hjælpes ad. Nogle gange vil du skulle løse små gåder i form af puslespil eller et Mastermind-lignende spil. Disse småspil fungerer godt, fordi det er jo hvad computere excellerer i – og computeren gør at en spiller kan tage over hvor en anden spiller slap. Disse spor kan du så bruge til at forøge successer i dine terningrul eller til at bevæge dig lidt længere. Imens tikker uret, mysteriet spidser til, og truslen, hvad den end måtte bestå i, forøges. Monstre dukker op og kræver din opmærksomhed. Det kan være kultister, Mi-Go og op til Star Spawn. Du kan angribe dem med alle slags våben eller med magi. De kæmper naturligvis imod og kan give dig skade i form af Wounds eller Insanity. Det er en kamp mod tiden, og man skal virkelige tænke sig om. Spillet kommer med to regelbøger; en ‘sådan spiller du’-bog, og en opslagsbog hvor alle termer du kan støde på, forklares. Det er ganske fint. Hvis du køber alle udvidelserne, er der pt. 22 scenarier i programmet af forskellig sværhedsgrad, hver af 90-240 minutters varighed. De er vist ikke kædet sammen i kampagner – men det lægger Lovecraft nu heller ikke op til. Det er menneskeheden, ubetydelige som vi er, der forgæves kæmper en kamp, tabt på forhånd, imod et ufølsomt univers’ rædsler. Figurerne følger Lovecrafts verden, og de er generelt (og lidt paradoksalt) mere nedtonet end til f.eks. *Descent*, og det er fint. *Mansion of Madness* er en af mine favoritter.

Imperial Assault



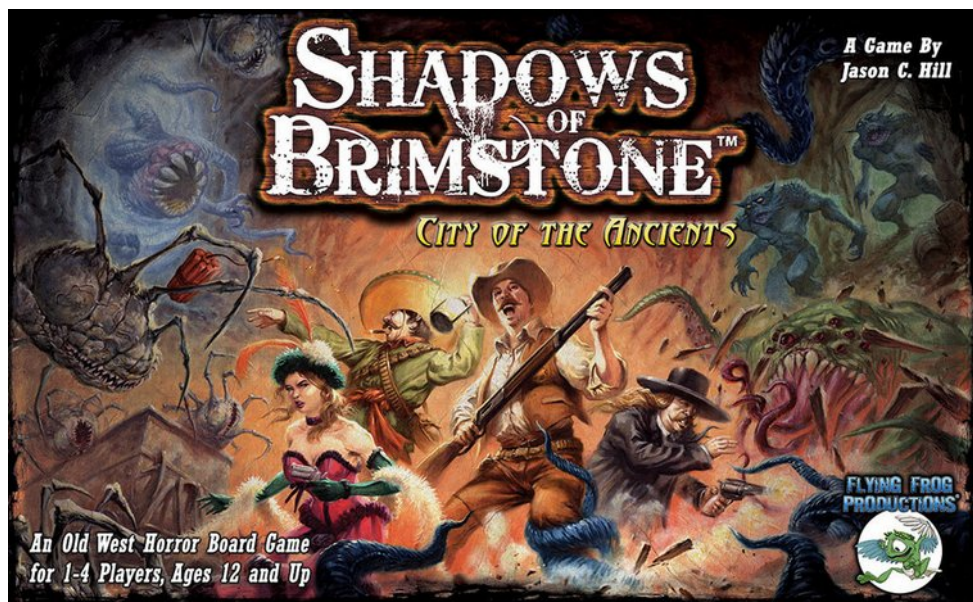
Det næste spil jeg vil omtale, er det jeg har investeret mest i. *Imperial Assault* (IA) er vel sci-fi udgaven af *Descent*, sat i Star Wars-universet. IA kan spilles af spillere mod en gamemaster eller spillere mod en app. Jeg har kun spillet mod computeren, så det påvirker denne omtale. Hvis du bruger programmet, er alle spillerne på samme side, computeren tager sig af meget af besværet – men til gengæld mister du muligheden for *sidequests* – små opgaver specielt for hver helt, som kan give individuelle belønninger. I

forhold til *Descent* er der meget mere skyderi. Skyderi er lidt mere indviklet end nærkamp, f.eks. kan du gå i dækning. Men det gør at de ordrer, computeren giver sine brikker, kan være lidt tvetydige at forstå – vi havde besvær i begge de grupper jeg har spillet IA med. Scenarierne er varierede og sjove, og missionerne er rimeligt forskellige. Spillerne foretager nogle grundlæggende valg, som kan vende bipersoner for eller imod dem. Dette gør at kampagnerne kan spilles igen. De fjender der sendes ind som forstærkning, kan virke tilfældige, f.eks. dukkede Jabba the Hut op på Yavin's Moon, og jeg synes at kampene godt kan føles lidt generiske.

Produktionskvaliteten er generelt højt. Fantasy Flight Games har altid være gode til give noget smukt til øjet. Spilpladerne er flotte, og modsat spilplader fra Games Workshop, ikke photoshoppet til døde. Figurerne er generelt gode, med enkelte kedelige poseringer (jeg kigger på jer, Royal Guard). Der er en flot AT-ST, en grotesk stor Rancor, og en grotesk lille Stormtrooper-tank. Der måtte måske gerne have været lidt mere mening mellem størrelserne. Der er nok udvidelser til IA til mange timers sjov, men der kommer ikke flere fysiske produkter. Der er heller ikke så mange kampagner til computeren, en startkampagne, 'Jabba's Realm' og 'Return to Hoth'. De er relativt hurtigt spillet igennem. Du kan spille IA som figurkrigsspil, så faktisk er der to typer spil i et. Der er også kommet nogle Raids – generiske missioner, hvor du tager de figurer som du nu har og spiller mod computeren. Den type spil har jeg ikke prøvet, da de kræver at man køber en

speciel spilplade. Jeg har købt udvidelser og figurer der passede sammen, men jeg er lidt skuffet over at der ikke er flere kampagner til computeren. Dette gør at IA nok ikke er det spil jeg ville investere så meget tid i (jeg har malet alle figurer), hvis jeg skulle starte om.

Shadows of Brimstone



Nå. Endelig et spil der ikke er fra Fantasy Flight Games, men fra Flying Frog Production. SoB er resultatet af en kickstarter og foregår i en Lovecraft-inspireret western-verden. I en isoleret mineby finder man et nyt mineral, Darkstone, ulig noget menneskeheden har fundet før. Det hviskes at stenene er magiske og at man kan gøre fantasti-

ske ting med materialet, og der går lidt guldfeber i det. Man får samlet for meget Darkstone i byen. Det reagerer med sig selv i en vældig eksplosion, der river virkeligheden fra hinanden – og udenjordiske monstre dukker op. Men Darkstone er stadig en formue værd, og der er tåber der vil udfordre skæbnen for at samle en formue i sten. Du er en af disse tåber.

Du udforsker miner med det formål at finde Darkstone. Ind i mellem kan du finde portaler der tager dig til udenjordiske områder og tilbage i minen igen. Spilpladerne er dobbeltsidet, med en minegang på den ene side og et sært område på den anden. Efterhånden som du spiller, bestemmes det tilfældigt, hvor udgangene er og hvor nye huller lægges til, ligesom monstre dukker op ved at du trækker kort. Der er altså ikke fastlagte spilkort som i de andre spil. Hver gang du flytter ind på en ny plade, flyttes en markør op ad en skala, og monstrene bliver flere og værre. På samme tid flyttes en Darkness-markør den anden vej, og I skal klare missionen ved at finde Darkstones nok før mørket undslipper. Du udforsker et rum i minen ved at vende en markør, der enten kan være et monsterangreb, et monsterbaghold eller et encounter – igen tilfældigt. Encounters er forskellige små hændelser, der involverer en test. Klarer du den, får du en loot-counter, misser du det, kan der f.eks. komme flere monstre.

Du spiller en af mange arketyper fra westerngenren: lawman, saloonpige, bandit, gal nonne mv. De har hver specielle evner og typer af våben og ammunition, og de er fint tænkt. Mellem missionerne kan du besøge byen og

bruge dine erfaringspoint til at få nye evner og Darkstone til at forbedre dit udstyr. Det er nærmest et lille spil i sig selv.

Der er mange terningekast i SoB, hvilket føles lidt gammeldags. Kampene føles meget tilfældighedsgenereret, hvilket i mit tilfælde forstyrrer oplevelsen af at spille mod nogen eller noget. Jeg synes måske heller ikke at det taktiske spil er så højt som i andre af de spil jeg har prøvet og kan være noget ujævnt. Nogle gange intenst, andre gange lidt sløvt. Figurerne har ikke den variation eller iderigdom som kendes fra de andre spil, og specielt dem i grundspillet skulle være rigtigt svære at samle. Min konklusion er at selv om SoB er et fint spil, som jeg ikke har udforsket til fulde, så er det nok ikke et spil jeg selv ville investere i.

Journey in Middle-Earth

Dette spil foregår i Tolkiens elskede univers, med regler der er en videreudvikling af *Mansion of Madness*. Det er det nyeste hulekravlerspil fra Fantasy Flight Games og udkom i maj 2019. Modsat de andre spil kan dette kun spilles med en computermødestand, hvilket kan være et problem for nogle.

I JiME påtager du dig rollerne af nogle af heltene fra *The Hobbit*, som drager ud og konfronterer det Mørke der er ved at rejse sig. Du har to slags spilplader; nogle heksagonale plader med landskab, ruiner og huler til rejser over land, samt nogle specielle spilplader til scener, f.eks. det store opgør mod skurken. Ligesom i de andre spil får du en



mission. Det kunne være at finde og konfrontere nogle røvere, og du skal bevæge dine helte rundt på kortene for at undersøge spor der kan føre til missionens løsning og snakke med bipersoner som dukker op. Undervejs udspiller der sig små sidemissioner som kan kaste belønninger af sig – men på den anden side også tager jeres tid. Der dukker også fjender op med jævne mellemrum. Dette fører til dilemmaer; skal du konfrontere fjenderne eller skal du flygte fra dem for at nå missionens mål? Tiden løber, og øverst på skærmen er der et trusselsmeter der langsomt stiger og udløser flere og stærkere fjender. Nogle af de valg du tager undervejs, kan sætte trusselsmeteret lidt tilbage, men ellers er det en ubønhørlig kamp mod uret. Spilpladerne bruges

til de store opgør med hovedskurkene til slut eller specielle scener; f.eks. havde vi en lille investigation-scene på en kro.

Du spiller nogle af de kendte helte fra bøgerne og nogle nye, ukendte helte. De kan have forskellige roller, f.eks. Captain, Pathfinder og Burglar. Modsat de andre spil bruger du ikke terninger, men i stedet et sæt af kort, der enten kan give dig succeser eller specielle flytte- og kampvner. Dit sæt af kort sammensættes af kort fra din helt (Gimli), hans rolle (Guardian) og et sæt standardmanøvrer. Øvelsen går ud på at sammensætte sættet af kort så de ikke bare (forhåbentligt) giver dig succeser når du skal bruge dem, men også bonusser til dig selv og dine kampfæller. I starten af turen trækker du et antal kort. Et af dem tager du fra for at bruge dets evner, resten lægges tilbage i bunken; sikre succeser lægges øverst i bunken, mens dem du ikke vil bruge lægges nederst, så chancen for at trække gode kort stiger. Det er ikke nemt – vi havde tre nederlag på en dag – men selv når du taber en mission, har du mulighed for at køre kampagnen videre. Vejen til sejr er at supplere hinandens evner og ikke at spille tiden.

Figurerne og spilpladerne er meget nedtonede i forhold til de andre spil, som ofte tangerer det groteske. Nogen har kaldt dem kedelige, men jeg synes at de er i tråd med Tolkiens univers. Det er lidt det samme med spilpladerne, som jeg synes er nydeligt afdæmpede, men ligger langt fra de andre spil. Der vil komme udvidelser efterhånden til JiME. En enkelt pakke med fjender og en ny kampagne til computeren udkom i efteråret 2019. FFG har

valgt at pakke figurer tre sammen, i stedet for at sælge dem enkeltvis som de gjorde med *Imperial Assault*, og det synes jeg er en rigtig beslutning. Kampagnen til computeren kostede €5, og det er ret rimeligt. Rent spillemæssigt har JiME været en god oplevelse og jeg ser frem til nye udvidelser og figurer.

Gloomhaven

Gloomhaven var et af de mest omtalte hulekravlerspil fra sin start som kickstarter. Historien er lidt banal; byen Gloomhaven er omgivet af ondskab, og kun en lille gruppe af eventyrere kan redde den. Her stopper det banale så. Karaktererne er ikke de sædvanlige fantasy-arketyper og følger heller ikke skabelonen med damage-dealer, tank, supporting healer m.fl. I stedet får du nye racer og noget der ligner dobbelt-klasse med evner der føles ret unikke. Det skulle være ret forfriskende. Det er et relativt taktisk og svært spil, med vægt på ressourcestyring og kamp. Du har en stak kort med evner og en anden stak med udstyr. Nogle evner kan genbruges, mens andre kun kan bruges én gang pr. kamp. Du ruller ikke terninger, men hver karakter har sit eget kampsæt af kort med bonusser og specielle effekter. Magi har komponenter f.eks. ild, og når du bruger en sådan spell, stiger elementet ild – noget andre spillere og monstre kan få glæde af. Nogle kort og evner skifter undervejs i kampagnen. *Gloomhaven* har et element af såkaldt legacy-spil, hvor kort forsvinder og du ændrer verdenskortet ved hjælp af klistermærker – men det skulle være rela-

ti tv nemt at nulstille. Da der skulle være noget der ligner 100 missioner, er det nok også et mindre problem, selvom spillet er i den dyre ende. Der er en tonsvis af komponenter; kort, spilbrikker, papfjender mv. Det skulle gøre at spillet tager lang tid at sætte op og sortere og pakke ned igen. Mange køber *inserts* til at holde styr på komponenterne, men det bidrager jo til prisen. Det skulle være det hele værd, men det er nok ikke for alle. Det er ikke et spil jeg selv har prøvet. Jeg tænker at jeg er for meget en 'afslappet' spiller til helt at sætte pris på det – derfor er det ikke i min samling.



DEN GAMLE VANDMØLLE

Af Klaus Æ. Mogensen

Det er en kold, klar vinteraften. Solen er gået ned for godt en time siden, og himlen er nu mørkeblå, og de første, klare stjerner er begyndt at dukke op mod øst. Mod vest ligger nogle lave, mørkviolette skyer, men ellers er himlen klar. Ikke en vind rører sig, og der er helt stille bortset fra den knasende lyd af mine støvler i den hårde sne. Luften er klar som krystal, og træernes sorte grene står som malet med blæk på sneens hvide papir.

Jeg har længe fulgt en isdækket bæk og når nu hen til kanten af en skråning. Jeg stopper op og slår mine handsker sammen for at få blodomløbet i gang i mine stivfrosne fingre. Mit åndedrag står i hvide skyer fra min mund.

En gamle vandmølle ligger for bunden af skråningen, dækket af sne. En sølvfarvet fuldmåne står lige over taget. Det store hjul er låst fast af et solidt gitter af istapper der løber som et frossent vandfald fra overfaldsslisken ved siden af mig. Gennem et vindue i møllehuset kan jeg se et svagt, gyldent skær, måske fra et tællelys. Jeg tænker at hvor der er lys, er der mennesker, og jeg begynder at lede efter en vej ned ad skråningen. Jeg finder en stejl trappe ikke langt fra hvor jeg standsede op. Trinnene er smalle og

dækket af sne, men der er et gelænder jeg kan støtte mig til, så jeg kommer ned uden at brække noget. Jeg går rundt om huset og finder en dør. Der er en lille rude af brunt glas i øverste panel, og derigennem kan jeg igen se det gyldne skær. En lav lyd af en blokfløjte når ud til mig, og jeg forestiller mig at den gamle møller sidder og spiller mens han får et krus varm vin. Tanken om vin luner mit kolde hjerte, så jeg tager min tykke handske af, løfter hånden og banker på døren.

I samme øjeblik som mine knoer rammer det kolde træ, forsvinder lyset, og musikken forstummer. Jeg tænker først at mølleren er blevet forskrækket og er kommet til at vælte lyset, men der bliver ved med at være mørkt og stille. Efter nogle minutter banker jeg igen og råber at jeg bare er en vandringsmand der søger et sted at overnatte. Der er stadig ikke noget svar, så jeg griber arrigt i dørgrebet og trækker til. Døren går op.

Døren er tung at trække op og skrabes en bue i sneen. Først nu bemærker jeg at der ikke er andre fodspor end mine hen til møllehuset, og jeg gyser lidt. Men jeg har brug for et sted at overnatte, så jeg tager mig sammen, træder indenfor og trækker døren i efter mig. Jeg råber 'hallo', men der er ingen der svarer mig. Efterhånden vænner mine øjne sig til mørket, og i månenes lys kan jeg skimte tandhjul og møllesten ved væggen ud mod bækken. Nærmere står der et lille bord og en træstol med høj, lige ryg. I hjørnet står nogle tønder og en dyng tomme kornsække. Der står en lysestage midt på bordet, og efter at have baksat lidt med mit fyrtøj, får jeg tændt vægen.



Et varmt lys breder sig ud i det lille hus og kaster mørke skygger ind i krogene. Jeg går en runde og får forvisset mig om at der ikke er andre end mig. Jeg undrer mig over lyset jeg så og musikken jeg hørte, men trækker på skuldrene og slår det hen som træthed. Det gyldne skær jeg havde set, havde nok bare været månen reflekteret fra messinglysestagen, og det var forsvundet fordi lyset fra vinduet have bevæget sig væk fra lysestagen. Eller også er det nisser, tænker jeg for mig selv og ler lavmælt.

Jeg sætter mig på stolen med en håndfuld tomme kornsække over mig som tæppe og begynder snart at få varmen igen. Så griber jeg ned i min skuldertaske og drager min dyrebareste skat frem. Skrællen er rynket og mat, men æblet er stadig saftigt og kødfuldt når jeg bider i det. Den syrlige æblesaft er som den lifligste vin for min sultne gane, og jeg fortærer grådigt bid efter bid til der ikke er andet tilbage end et afpillet skrog. Jeg sukker og lader skroget falde til gulvet. Det triller lidt væk, bagom stolen, og falder ned i en sprække mellem to gulvbrædder. Træt trækker jeg kornsækkene op omkring skuldrene og lukker øjnene, og inden længe er jeg faldet i søvn.

I mine drømme går jeg i skoven mellem grønne træer og jager et gyldent lys. Jeg kan høre en blokfløjte et sted i det fjerne, og træerne har bjælder der ringer når jeg skubber grene til side. Lyset bliver ved med at være forude, et sted lige uden for rækkevidde. Til sidst nærmer jeg mig en lysning i skoven hvorfra det gyldne lys vælder frem mellem træerne. Jeg træder ud fra træerne og bliver blændet af det skarpe lys.

Jeg blinker med øjnene og sidder igen i stolen i møllehuset. Morgensolens stråler rammer mine øjne, og det varer lidt før jeg kan se noget. Selvom solen kun lige er stået op, forekommer det mig at være varmere end da jeg faldt i søvn. Jeg hører en rumlen og ser forbavset at mølleværket kører og drejer møllesten mod møllesten uden korn imellem. Jeg springer op af stolen og hen til vinduet.

Udenfor er græsset grønt på skråningen, og træerne på toppen har mørkegrønne og gule blade. Hvide bomulds-skyer driver hen over en blegblå himmel. Jeg slår vinduet op, og en mild efterårsbrise kærtegner min kind. Jeg indsnuser den friske luft i lang tid, så vender jeg mig om og ser ind i møllehuset igen. Først nu ser jeg hvad der står bag stolen hvor jeg tilbragte natten.

Midtvejs mellem bordet og døren, som jeg nu næsten ikke kan se, står det der, det umulige træ. Grenene rejser sig mod loftet og bøjer ned langs tagbjælkerne, tynget af store, runde frugter med blank skal.

Jeg ved ikke hvor længe jeg står og måber før jeg tager mig sammen og fylder en kornsæk med røde æbler. Så slår jeg døren op og skynder mig væk fra møllehuset. Oppe ad trappen på toppen af skråningen vender jeg mig om og kaster et sidste blik tilbage mod møllehuset og det store hjul der drejer i den brusende bæk.

Hvad der er sket denne nat, er jeg ikke helt klar over, og heller ikke om jeg har sovet tre årstider eller tre årtier. Men én ting er jeg sikker på: Jeg vil ikke længere le ved tanken om at der skulle være nisser til.

NYERE TEGNESERIER I UDVALG

Af Tue Sørensen

Velkommen til en ny fast tegneserieklumme i *Himmelski-bet*, bestående af en lille håndfuld anmeldelser/omtaler af diverse nyere tegneserier. Denne gang skal det primært handle om hvad der netop nu sker indenfor Marvel Comics' nye *X-Men* univers.

House of X #1-6 & Powers of X #1-6

Marvel mini-serier, 2019

Skrevet af Jonathan Hickman

Tegnet af Pepe Larraz & R.B.

Silva

Det tør nu definitivt siges at det 21. århundrede har fundet sin egen Alan Moore – en helt unik stemme – og hans navn er Jonathan Hickman. Det sidste årtis tid har Hickman været en gudsbenådet Marvel-forfatter, med lange og legendariske fanfavorit-forløb på serier som *Secret Warriors*,



Fantastic Four, *S.H.I.E.L.D.*, *Avengers* og *Secret Wars* – samtidig med at han har skrevet et utal af kortere serier for Image Comics og derudover specielt den længere science fiction-western, *East of West*, som kører på sit sjette år. Manden er fantastisk produktiv og tilføjer desuden et væsentligt design-element i sine serier, med tidslinjer, diagrammer og selvskabte sprog (han er faktisk også tegner, men ikke helt på professionelt niveau, så han nøjes med at tilføje nogle designs hist og her). Hans hyppigst brugte tema er historie; flere af hans serier handler om hemmelige begivenheder der er sket i fortiden og som nu får stor effekt på nutiden og fremtiden.

Det var naturligt at hans Marvel-karriere nu skulle tage det næste logiske skridt: en gennemgribende omstrukturering af Marvels mutanter og deres plads i Marvel-universet: *X-Men*. Der er tale om en fundamental og epokegørende omvæltning i mutanternes status quo – Hickman har undersøgt alle tidligere udgivne *X-Men*-historier i detaljer (dejligt at nogen stadig gider at gøre dét!), og skabt nogle nye elementer som får alt det gamle til at gå op i en højere enhed med det nye. “Dawn of X” er Marvels navn for denne overordnede nye saga/storyline. Og den er tiltrængt, for det er efterhånden en del år siden at X-serierne sidst har været specielt gode (bevares, jeg skal indrømme at jeg ikke selv har fulgt opmærksomt med i serierne i årevis, men det er det indtryk jeg har fået fra sidelinjen).

Jo længere op i tiden vi kommer, jo mere handler tematikken i *X-Men*-serierne (også før Hickman) om mutanternes evolution i forhold til menneskenes. Og ved at

introducere et revolutionerende nyt element i form af en kendt figur som er afsløret som en strategisk afgørende mutant, nemlig Moira MacTaggart, har Hickman løftet mutanterne og deres historie op på et helt nyt niveau. Ved Moiras mellemkomst er Professor X nu blevet overbevist om at mutanter og mennesker aldrig kommer til at leve fredeligt sammen, og ved at oprette et nyt mutant-utopia på den intelligente mutant-ø Krakoa, er alle mutanterne (ja, også de onde – for dette er jo også kulminationen på f.eks. Magnetos ambition om at separere mennesker fra mutanter) nu blevet forenet og er stærke nok til være Jordens største magtfaktor. Da mutanterne således har sat sig selv op imod menneskene (men ikke umiddelbart på fjendtlig vis; tværtimod sætter de handels- og andre diplomatiske relationer i gang mellem sig selv og menneskene) og hævet sig selv op til en ‘overlegen’ status som kun vil blive mere og mere udpræget med tiden, kunne nogle vælge at se det som at alle mutanterne er blevet skurke; at de alle er gået over på Magnetos og Apocalypses side. De er, sandsynligvis, magtfulde nok til at beholde og forsvare deres position og vil derfor blive set som en trussel af (visse elementer af) resten af verden.



Hermed har Hickman i disse to mini-serier etableret mutanterne som værende i en helt ny og ledende situation, som helt givet kan og vil afstedkomme en lang række spændende konflikter (og som ikke mindst kan og sikkert vil inspirere det cinematiske univers til også at bruge nogle af disse elementer når *X-Men* bliver bragt på banen i MCU!). F.eks. har øen Krakoa lavet plante-portaler til alle lande i verden (ja, selv én til månen!), som kun mutanter kan passere/teleportere igennem. På Krakoa dyrkes der også eksotisk plantemedicin, som kan forlænge livet og som mutanterne sælger til resten af verden til rimelige priser. En anden væsentlig nyskabelse er at visse mutanters evner i kombination med noget Shi'ar-teknologi nu sikrer at der bliver lavet real-time back-ups af alle mutanters hjerner, således at de i tilfælde af at de skulle dø, kan klones/genoplives og modtage en up-to-the-second kopi af deres seneste bevidsthed! Effektiv udødelighed.

Det er alt i alt så stor og grundlæggende en forandring af mutanternes status i Marvel-universet at man chokeres over at Marvel faktisk besluttede at gøre det – men de stolede på at Hickman vidste hvad han gjorde, og det gør han efter min mening helt sikkert også. Han krediteres også med titlen “Head of X” ved siden af redaktørerne, så han har helt tydeligt fået en position hvor han kan opretholde det store forkromede opsyn med hele X-linjen af serier (der er i øjeblikket 6 fortsatte serier på tapetet og helt givet et par stykker mere på vej). Udover de store centrale forandringer som Hickman har indført, er der masser af nye og tankevækkende detaljer ved denne nye tilstand, som

det bliver vanvittigt spændende at følge i de nye X-titler som nu skal komme efter disse to mini-serier (et par stykker af de første af hvilke er anmeldt herunder). I mine øjne er denne omvæltning helt klart en af de største tegneseriebegivenheder *nogensinde* og et bevis på at der stadig finder fornyelse sted hos Marvel. Genialt – især hvis denne nye retning for X-universet formår at holde dampen oppe.

Karakter: 10/10

Marauders #1

Marvel, ny fortsat serie, 2019

Skrevet af Gerry Duggan

Tegnet af Matteo Lolli

Den første af de nye X-serier fra Mr. Head of X, hr. Hickman, var *X-Men #1*, og mens den var OK, fandt jeg den faktisk ikke ophidsende nok til at anmelde her. Anderledes forholder det sig med den anden af de nye serier, *Marauders*, som fokuserer på Kitty Pryde og et mindre hold af andre mutanter. Forfatteren er Gerry Duggan, for den gode hr. Hickman kan jo ikke skrive alle X-serierne selv, men jeg vil tro at han har et meget væsentligt input i plottet til de serier han ikke selv skriver.



I *Marauders* #1 viser det sig at Kitty Pryde, som den eneste mutant indtil videre, ikke kan passere gennem Krakoa's teleportations-portaler til mutant-øen – og ingen ved hvorfor. Er Kitty ikke en traditionel mutant? Har hun fået ændret sine gener? Eller er hendes fasekræfter måske i disharmoni med planteøens portal? Eller har Krakoa, som jo er intelligent, en eller anden speciel grund til at afvise hende? Intet i dette nummer tyder på at vi snart får et endegyldigt svar på dette spørgsmål, for hele seriens koncept tager udgangspunkt i at Kitty ikke kan passere gennem portalerne – og derfor i stedet påtager sig at sejle rundt på verdenshavene for at opsamle andre mutanter som af forskellige grunde heller ikke kan bruge portalerne (mest fordi visse lande, f.eks. Rusland, spærrer for adgangen til dem).

Dette nummer indeholder godt med historie, både hvad angår plot og action, og tegningerne af Matteo Lolli er friske, klare og på alle måder helt i top. Jeg nød nummeret meget, men har dog også nogle kritikpunkter. I begyndelsen af nummeret (som er på 40 sider i stedet for de sædvanlige 24!) har Kitty *stjålet* et lille skib for at tage søvejen til Krakoa, og dét undrer mig. Med alle de kontakter til både rige og flyvende mutanter som hun har, havde hun så virkelig ikke andre muligheder end at stjæle et skib? I en fager ny mutantverden hvor alle mutanter er blevet forenet i super-solidaritet og broderskab?? Selv uden disse omstændigheder er det for mig en meget ukarakteristisk handling for en erfaren og veletableret superhelt at tage, og jeg tror kun at forfatteren valgte at gøre det fordi det

‘virkede sjovt’. For mig var det utroværdigt. Da hun så ankommer til Krakoa har hun lige en telepatisk jobsamtale med Emma Frost omkring at blive kaptajn på et større skib som skal opsamle mutanter – og jeg undrer mig over om Emma Frost fik ideen til at give Kitty det job før eller efter at hun fandt ud af at Kitty ikke kunne passere Krakoa’s portaler? Det synes jeg er en rimelig vigtig detalje: får Kitty tilbudt jobbet netop af dén grund, eller hur...? Men historien i dette nummer får nærmest begge dele til at ske oven i hinanden, så det står slet ikke klart. Man kan følge logikken hos forfatteren; at jobbet selvfølgelig lige passer til Kittys nyopståede situation, men man kan ikke følge logikken om det samme i den færdige historie. Sidst og mindst er Kitty åbenbart begyndt at få lyst til at kalde sig Kate i stedet for Kitty – og det synes jeg egentlig ikke der er nogen grund til. Så voksen er hun altså heller ikke blevet; på forsiden ligner hun stadig en teenager til forveksling.



Navnet "Kitty Pryde" er så ikonisk at det ikke rigtig står til at ændre, og jeg synes det er en skam at de forsøger.

Men udover disse mindre kritikpunkter er *Marauders* #1 et smukt, smukt nummer, som jeg kun kan anbefale til alle fans af især Kitty Pryde. Storm og Iceman er også med. Og Kittys meget kødædende mini-drage, Lockheed, naturligvis. Denne nye series søgående tema er en klar og dygtig reference til den Kitty-centriske pirathistorie helt tilbage i *Uncanny X-Men* #153 fra 1982 (som et par år senere udkom på dansk i et årshæfte fra Marvel-Klubben!), hvor Kitty fortæller Illyana en kulørt godnathistorie om "Pirate Kitty" og hendes venner, bestående af sjove eventyr-versioner af de forskellige X-Men. En klassiker der nu får magt som den havde agt!

Karakter: 9/10

New Mutants #1

Marvel, ny fortsat serie, 2020

Skrevet af Ed Brissón & Jonathan Hickman

Tegnet af Rod Reis

(NB: Året er anført til 2020 fordi amr. blade traditionelt har en cover-dato der ligger et par måneder ude i fremtiden. Dette stammer fra at de i gamle dage kunne returneres fra kioskerne efter den



markerede dato, hvor de så ville have været til salg i et par måneder, og de usolgte eksemplarer ikke længere skulle optage plads i tegneseriestativet. Det anmeldte nummer her, samt *X-Force* #1 nedenfor, er reelt udkommet i november 2019.)

En af konsekvenserne af Hickmans "Dawn of X" storyline er at alle mutanter som engang døde, nu kan bringes tilbage, fordi der fandtes back-ups af deres bevidstheder ved hjælp af noget Shi'ar-teknologi, som Professor X har kontrol over. Dermed bliver f.eks. Rahne Sinclair, a.k.a. Wolfsbane, genoplivet i begyndelsen af dette nummer, hvor hun sammenbringes med flere fra det oprindelige hold af New Mutants (nogle af hvilke også er genopstået fra de døde), såsom Sunspot, Magik (Illyana Rasputin), Mirage, Cypher og Karma – plus Chamber og Mondo (begge oprindeligt fra *Generation X*). De er alle sammen vilde med det nye mutant-utopia på Krakoa og ønsker brændende at dele det med Sam Guthrie, a.k.a. Cannonball, som også er en af deres oprindelige holdkammerater. Men Sam er flyttet langt ud i rummet og har stiftet familie. Ikke desto mindre beslutter gruppen at tage ud og finde ham for at bibringe ham det gode ord om mutanternes nye glædesrus på Jorden (og evt. hente ham hjem), så de får et lift med Starjammers, som lige er på besøg hos deres leders, Corsairs, bror, Scott Summers. Sam og hans nye familie bor på Shi'ar-imperiets hovedplanet, Chandilar, men da Starjammers er eftersøgte pirater, kan de kun medbringe dem til udkanten af Shi'ar-imperiet, hvorfra mutanterne så selv skal finde

ind til Chandilar. Men de har penge med, og nummeret på en god rum-advokat! Dét får de også brug for.

Nummeret består, da de først er kommet ud i rummet, af en del mundhuggeri mellem mutanterne og Starjammers. Piratholdet har selvfølgelig lige en *heist* de skal have gennemført og forsøger at overbevise mutanterne om at de skal blive på rumskibet imens ved at fortælle dem løgnehistorier. Action bliver det ikke til så meget af, men til gengæld er der velfungerende humor.

Tegningerne er fantastiske. Jeg har ikke umiddelbart hørt om Rod Reis før, men hele hans tegnestil er en hyldest til den berømte New Mutants-tegner Bill Sienkiewiczs måde at tegne på – kunstnerisk og nyklassisk, men uden at det på nogen måde kammer over i psykedelisk abstraktion. På en måde er tegningerne for gode til historien. Historien er et meget straight-forward eventyr på den gode måde, men ville have været bedre formidlet af en mere normal og typisk superhelte-tegnestil. Denne historie og denne farvemættede ‘artsy’ tegnestil komplementerer ikke hinanden optimalt, men det er svært at klage, for tegningerne er som nævnt fantastiske – ganske i topklasse. De giver bare en kunst-effekt mere end en superhelte-action-effekt. Men mon ikke de fleste godt kan leve med dét?

Karakter: 8.5/10

X-Force #1

Marvel, ny fortsat serie, 2020

Skrevet af Benjamin Percy

Tegnet af Joshua Cassara

Der startede senest en ny *X-Force* serie tidligere i 2019, hvor der nåede at komme 9 numre inden serien her i november blev genstartet fra #1 under Jonathan Hickmans “Dawn of X” regime. Efter #1 at dømme er det en generel serie om hvad der foregår på mutantnationens ø, Krakoa, og hvilke diplomatiske relationer med resten af verden mutanterne forsøger at oprette og få styr på – samt hvilke nye fjender de får pga. deres nye status i verden. Det fremgår endnu ikke om ‘X-Force’ er en bestemt gruppe med bestemte hovedpersoner, men nummeret her åbner med at Domino (som var et af de oprindelige X-Force medlemmer og altid har været associeret til gruppen) infiltrerer en anti-mutant-gruppe, men bliver opdaget. Der cuttes så til at fire super-lejesoldater kaprer et passagerfly og flyver det hen over Krakoa, så de kan springe ud og lande på øen med faldskærme. De er tungt bevæbnede og indleder straks en mutantmassakre. Dette sker omtrent samtidig med at Kitty Pryde og hendes Marauders ankommer til øen med skib (fortsat fra *Marauders* #1) og en gådefuld trussel i lasten. Til sidst sker der noget chokerende og uventet.



Desværre er dette nummer ikke tilnærmelsesvis på højde med de øvrige “Dawn of X” numre indtil videre. Der sker for lidt, og det der sker, er hverken fuldt troværdigt eller voldsomt interessant. Efter åbningssekvensen hører man ikke mere til Domino i hele nummeret, og om lejesoldaterne har noget at gøre med den gruppe, hun var i gang med at infiltrere, står ikke klart. Kitty Prydes ankomst ofres der kun to-tre sider på. Og der er nogen der dør, men mutanter kan jo nu nemt genoplives, så ... alvoren i dødelige situationer er lige som ikke den samme længere.

Også tegningerne er mindre imponerende end i de tidligere “Dawn of X” numre. Joshua Cassara (som jeg ikke kender) virker ikke som nogen specielt erfaren tegner – hans lidt grove stil er såmænd ikke dårlig, men der er et par steder hvor man lige studser over en figur der ikke virker helt god. Nummeret er samlet set OK som et tilfældigt kapitel i den overordnede X-saga/sæbeopera, men som enkeltstående værk er det ikke noget at råbe hurra for. Det burde have været bedre.

Karakter: 6/10

Wonder Woman/Conan #1-6

DC/Dark Horse mini-serie, 2018

Skrevet af Gail Simone

Tegnet af Aaron Lopresti

Ganske morsomt at Conan the Barbarian lige netop skulle nå at være med i en cross-over mini-serie med en ikonisk



DC-heltinde året inden licensen til at lave Conan-tegneserier igen overgik til Marvel i januar 2019! I denne mini-serie møder Conan en Wonder Woman, som har hukommelsestab og har mistet sine kræfter og på ukendt vis er blevet transporteret over i Conans verden. Conan mener at huske at de har mødtes som børn, så han tror hun er en anden end hun er. Historien afslører vist aldrig rigtigt om hun er den han tror, og således en indfødt i den hyborianske

tidsalder, eller om hun faktisk er den egentlige Wonder Woman, der er landet i hans verden ved et uheld. (*Jo, det bliver gjort klart – red.*) Men forfatter Gail Simone giver under alle omstændigheder en flot beskrivelse af den brutale tid som barbaren Conan bebor og viser et spændende, intenst og gensidigt respektfuldt samspil mellem de to figurer. En velskrevet og mindeværdig afsluttet historie med virkelig gode og kraftfulde tegninger af Aaron Lopresti, som er en af de tegnere der bliver bedre og bedre med tiden.

Karakter: 8/10



RUMEVENTYR – ELLER NOGET MERE?

Af Klaus Æ. Mogensen

Nogle gange gemmer science fiction-historier, der på overfladen blot er kulørte action-eventyr, under overfladen noget samfundskritik, der ikke altid er indlysende. Noget tyder på at det er tilfældet for Leigh Bracketts roman The Starmen.

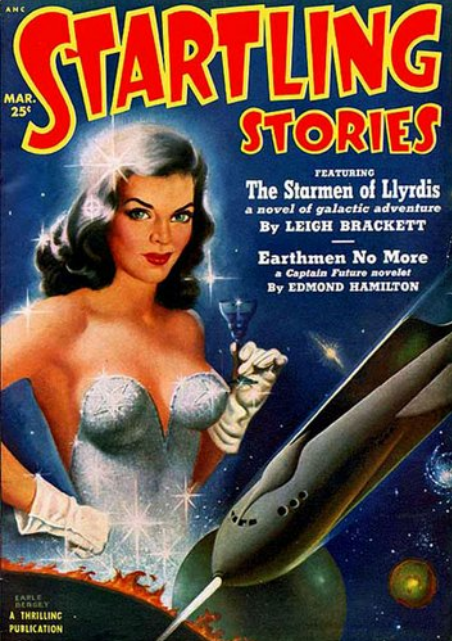


Michael Trehearne looked up into the night sky. It had been raining, but now the rain had stopped and there was a wide rift in the clouds, a valley of stars. In that valley was a presence. An impossibility, a madness, a huge solid inescapable fact. Trehearne said a word over to himself. That word was starship, and the presence dropping down so slow and solemn out of the sky was also a starship. But still the word had no meaning and his mind refused the implication of the fact.

Således begynder Leigh Bracketts roman *The Starmen*. Romanen blev først bragt som *The Starmen of Llyrdis* i magasinet *Startling Stories* i marts 1951 (hvor den delte forsiden med en historie af Bracketts ægtemand, Edmond Hamilton) og kom året efter i bogform som *The Starmen*. I 1955 kom romanen i en forkortet udgave som den ene halvdel af en Ace Double under titlen *The Galactic Breed*. I 1976 genudgav Ballantine Books den uforkortede udgave under den originale titel *The Starmen of Llyrdis*. Det er Ace Double-udgaven som jeg har læst og baserer denne artikel på.

Det er nok værd at skrive lidt mere om hvem Leigh Brackett var. I dag er hun i science fiction-kredse nok mest kendt for at have skrevet første udgave af manuskriptet til *Star Wars*-filmen *The Empire Strikes Back*, men hendes metier rækker langt videre end dette.

Leigh Brackett var en af de mest populære science fiction-forfattere i science fiction-magasinerne i 1940'erne og

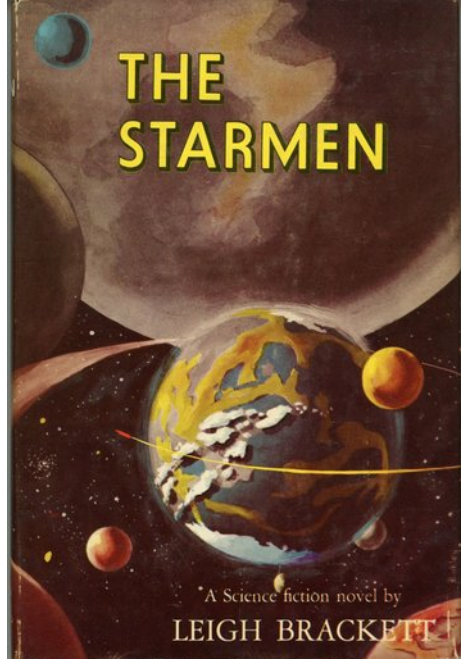


1950'erne. Mange af hendes historier foregik i samme fremtidsunivers, som i dag er blevet kendt som "Leigh Brackett's Solar System". Hendes solsystem er ikke specielt realistisk, selv ikke set på basis af samtidens astronomiske viden. Venus har jungler, der er kanaler på Mars, og begge planeter er beboet af menneskeliggende indfødte. Også Merkur og flere af asteroidene er beboelige og beboede. Ingen af stederne er

grundigt kortlagt, og der er masser af plads til eventyr, typisk i genren 'planetary romance', hvor brave jordboere udforsker glemte byer eller bliver taget til fange af mere eller mindre primitive indfødte – en slags forlængelse af historier om glemte civilisationer i Asien, Sydamerika og Afrika, som fx i Rider Haggards romaner *King Solomon's Mines*, *Alan Quatermain* og *She*.

Få af Bracketts historier har hovedpersoner tilfælles, en undtagelse er en trio af lange noveller, og senere en triologi af korte romaner, med hovedpersonen Eric John Stark, som er en af de første sorte helte i science fiction-genren. Hendes hovedpersoner er ikke helte i traditionel forstand og er ofte lidt ufine i kanten, for eksempel eventyrere på jagt efter skatte uden mange hensyn til lokalbefolkningen, men de viser sig for det meste at være gode nok når det virkelig gælder.

Hvad Bracketts historier mangler i realisme, har de til gengæld i overflod i drama og fremmedartede steder og kulturer – og stilistisk kunne Brackett måle sig med de bedste af samtidens forfattere, både inden for og uden for science fiction. Hun skrev også krimier, og den første af disse, *No Good from a Corpse* (1944), blev opdaget af Hollywood og fik hende hyret som medforfatter på filmatiseringen af Raymond Chandlers *The Big Sleep*.



Brackett vekslede herefter mellem at skrive science fiction til magasinerne, hvor hendes typisk korte romaner ofte blev bragt som føljeton før de udkom i bogform, og at skrive filmmanuskripter til Hollywood. Hun har lagt pen, alene eller sammen med andre, til filmklassikere såsom *Rio Bravo*, *El Dorado*, *Rio Lobo* og *The Long Kiss Goodbye* – og altså *The Empire Strikes Back*, som hun skrev mens hun var dødssyg af kræft. Hun døde i 1978, kun 62 år gammel, før manuskriptet var gennemarbejdet, og instruktøren Lawrence Kasdan færdiggjorde det. Hvis man læser Bracketts første udkast, som kan findes på nettet, ser man dog at de væsentligste elementer af filmens historie er på plads.

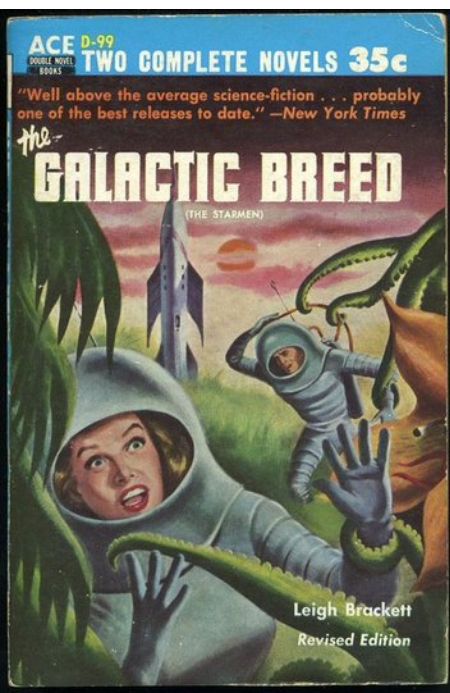
The Starmen er ikke en af Leigh Bracketts mest kendte romaner og nok heller ikke blandt hendes allerbedste, om end den er ganske velskrevet og har en bærende idé, som er ret original. Men da jeg læste den, gik det langsomt op for mig at der nok var mere i romanen end blot det klassiske rumeventyr, den på overfladen var.

Kort fortalt følger man jordboeren Michael Trehearne, som inden romanens begyndelse har levet et forholdsvis almindeligt liv i 1950'ernes USA. Han har dog altid følt sig anderledes, og han har da også nogle eksotiske ansigts-træk, der ikke tydeligt kan tilskrives forfædre fra andre egne på Jorden. En dag ser han på en restaurant nogle mennesker med lignende ansigtstræk, og dem opsøger han. Det bliver starten på eventyret.

Trods adskillige betænkeligheder tager de fremmede ham med til et øde sted, hvor et stjerneskip lander og tager dem med (som beskrevet i artiklens indledende citat). De

fremmede, fra planeten Llyrdis, tvivler på at han vil overleve rejsen, for blandt alle folkeslag i galaksen er folkene fra Llyrdis de eneste der kan overleve rejser hurtigere end lyset. Men Trehearne overlever – det spekuleres at han er efterkommer af 'afhop-pere' til Jorden – og bliver hurtigt borger i Llyrdis.

Det har ikke altid været muligt for Llyrdis-folket at rejse



mellem stjernerne, for rejsen indebærer kraftpåvirkninger, der slider folks indre op. En forsker ved navn Orthis fandt så, flere århundreder før romanens begyndelse, frem til en behandling, der gjorde det muligt at overleve disse kraftpåvirkninger – og give denne evne i arv til deres efterkommere. Det sidste er vigtigt, for hemmeligheden bag behandlingen er gået tabt. Der var uenighed blandt Llyrdis' ledere om behandlingen skulle deles med andre folkeslag i galaksen (som Orthis ønskede) eller om Llyrdis skulle holde den for sig selv, og til sidst rejste Orthis bort i sit laboratorierumskib med hemmeligheden, og ingen ved hvad der blev af ham.

Nogle Llyrdis-folk ønsker at finde Orthis' rumskib, så de kan finde hemmeligheden og dele den med andre folk, så disse også kan komme til at rejse mellem stjernerne. Den største politiske fraktion ønsker dog at Llyrdis-folket skal beholde monopolet på stjernerejser. Det handler ikke bare om at Llyrdis tjener godt på at være den eneste planet der kan drive handel mellem stjernerne; det er i højere grad en bekymring om hvad der kunne ske, hvis alle folk pludselig fik evnen til at rejse mellem stjernerne. Ville de begynde at føre krig mod hinanden, plyndre rumskibe og erobre territorier? Det er derfor bedst at hemmeligheden ikke bliver delt, for Llyrdis-folket har moralen til ikke at misbruge den, og det er det ikke sikkert at andre har.

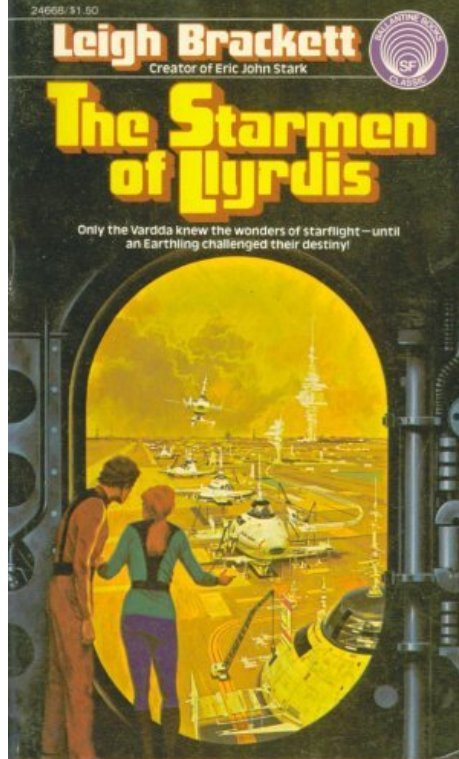
Trehearne forstår udmærket argumentet, men nogle oplevelser på den længere handelsrejse mellem stjernerne, som han bliver en del af, overbeviser ham efterhånden om at det er uretfærdigt ikke at give andre chancen for at rejse

mellem stjernerne, og han slutter sig til en gruppe, der søger at finde Orthys' rumskib og dele hemmeligheden med hele galaksen.

Mens jeg læste romanen, kom jeg i tanke om en større politisk begivenhed i USA, der fandt sted mens bogen blev skrevet, og jeg er overbevist om at *The Starmen of Llyrdis* under den kulørte overflade faktisk er en kommentar til denne begivenhed.

I 1951, det år hvor *The Starmen of Llyrdis* blev trykt i *Startling Stories*, faldt dommen i en opsigtsvækkende retssag, som havde hele verdens opmærksomhed. Ægteparret Julius og Ethel Rosenberg blev dømt for at have delt amerikanske teknologiske hemmeligheder med Sovjetunionen, heriblandt hvordan man konstruerede radar, sonar og (ikke mindst) atomvåben. To år senere blev parret henrettet for dette landsforræderi. Det stod ikke klart hvad Rosenberg-parrets motiv var, men det var almindeligt antaget at de mente at USA ikke burde have monopol på disse teknologier, som kunne bruges til at fastholde et militært overherredømme over hele planeten.

Parallellerne mellem denne sag og romanens plot forekommer mig tydelige, og hvis det er rigtigt, må *The Star-*



men læses som en forsvarstale for Julius og Ethel Rosenberg – en forsvarstale som det har været farligt at holde uindpakket i McCarthyismens USA. Jeg har ikke med internetsøgninger kunnet finde andre, der har draget denne parallel, og det kan da også være at lighederne er et tilfælde – om end et markant tilfælde.

Science fiction og de andre fantastiske genrer besidder evnen til at fortælle historier, der på overfladen handler om én ting, men som (måske) i virkeligheden handler om noget helt andet. Det er op til læseren at se paralleller mellem fortællingens konflikter og modsætninger og lignende konflikter og modsætninger i den virkelige verden; det er ikke en konklusion, der bliver presset ned i læserens hals. Samtidig bliver det en forholdsvis sikker måde til at kritisere magthaverne i det land, forfatteren bor i – for der er jo bare tale om et kulørt eventyr, der foregår i en fjern, opdigtet verden. Science fiction-forfattere i Sovjetunionen og den øvrige østblok under den kolde krig benyttede sig ofte af denne form for allegori for diskret at kunne påpege magthavernes fejl og mangler under dække af at det selvfølgelig handlede om noget helt andet.

ANMELDELSER: FILM OG TV

*Se flere anmeldelser på Himmelskibets anmelderblog,
Himmelskibet.dk/anmelderblog*



Cast a Deadly Spell

TV-film, HBO 1991

Skrevet af Joseph Dougherty

Instrueret af Martin Campbell

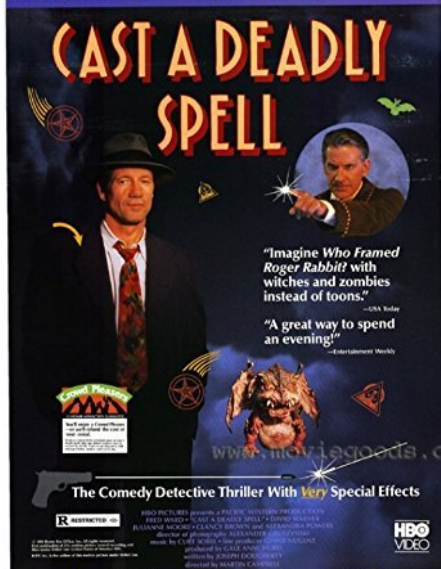
Med: Fred Ward, Clancy Brown,

Julianne Moore, David Warner

Kan ses på HBO

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Forestil dig en verden, der ligner vores, bortset fra at magi eksisterer og er ret almindeligt. Forestil dig så en noir-krimi, der udspiller sig i denne verden i 1948 i Los Angeles, med en lurvet, men hårdkogt privatdetektiv, som ikke kan eller vil bruge magi. Og forestil dig at privatdetektiven er denne verdens udgave af H.P. Lovecraft, som har valgt en noget anden karriere end i vores verden. Så har du et meget godt billede af filmen *Cast a Deadly Spell*, som HBO lavede i 1991 og som nu i nogen tid har kunnet ses på HBO Nordic. Selvom der ikke er tale om nogen ny film, vil den og dens fortsættelse (omtalt nedenfor) nok være nye for mange, så derfor synes jeg at det er passende med en anmeldelse.

Fred Ward spiller privatdetektiven Harry Philip Lovecraft (med et lidt anderledes navn end virkelighedens H.P. Lovecraft – så måske alligevel ikke helt den samme?). Han bliver hyret af rigmanden Amos Hackshaw til at finde en sjælden bog – *Necronomicon* – som er blevet stjålet fra

ham. På sporet af bogen render Lovecraft på flere personer fra sin fortid, blandt andre Harry Bordon (Clancy Brown), hans makker fra dengang han var politimand, som nu driver en natklub og har fingrene nede i en del skumle forehavener, og Connie Stone (Julianne Moore), hans ekskæreste, som nu synger i Bordons natklub og måske, måske ikke, har noget kørende med Bordon. Han kommer også i karambolage med gamle venner fra politiet, som ikke er lige begejstrede for Lovecrafts nye karriere, og Hackshaws kønne teenagedatter, som gerne jager mænd – med bue og pil.

Ikke overraskende udvikler historien sig til at handle om mere end bare at få en stjålen bog tilbage, for selvfølgelig har Hackshaw skumle planer med den – planer som næppe kommer mange andre end ham selv til gode. Lovecraft deler kontor med en woodoo-heks, Hippolyta Kropotkin, som advarer ham om at der er noget meget slemt magisk på færde, og at Lovecraft bør gøre som hende og stikke af til Florida, så langt fra Los Angeles som man kan komme i USA.

I ægte noir-stil er der masser af forviklinger, og man kan ikke vide hvem man kan stole på. Det hele ender i en



apokalyptisk finale, hvor Lovecraft må redde verden. Stilen er en blanding af hårdkogt krimi og *tongue-in-cheek*-humor, og selvom der ikke er tale om en stor film, er den absolut værd af se – især for Lovecraft-fans. Det hjælper også at hovedrollerne bliver spillet af en håndfuld særdeles kompetente skuespillere.

I 1994 lavede HBO en fortsættelse, *Witch Hunt*, der finder sted i 1950'erne, hvor heksejagten på kommunister er erstattet af en heksejagt i mere bogstavelig forstand – noget som Lovecrafts hekseveninde Hippolyta kommer i klemme i. Igen er historien skrevet af Joseph Dougherty, men filmen er instrueret af Paul Schrader, og Dennis Hopper spiller nu en lidt ældre H.P. Lovecraft. I andre roller ses forholdsvis kendte skuespillere som Julian Sands og Penelope Ann Miller.

Denne film mangler noir-charmen fra den første film, men er ellers skåret over samme læst og er da også værd at se for Lovecraft-fans, om end den ikke helt er på højde med *Cast a Deadly Spell*, og den får da heller ikke helt så høj en karakter på IMDb (5,7 mod 6,6). Plottet har ikke helt så meget apokalyptisk horror som i den første film, men til gengæld fungerer krimiplottet måske en smule bedre.

Klaus Æ. Mogensen



Doom Patrol

TV-serie, sæson 1, 2019

15 afsnit af ca. 1 time

Skabt af Jeremy Carver efter tegneserien af samme navn

Med: Diane Guerrero, April Bowlsby, Alan Tyduk, Brendan Fraser, Timothy Dalton m.fl.

Kan ses på HBO

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Nogle mennesker har det ikke nemt. Det gælder blandt andet en lille flok individer, som er blevet horribelt forvandlet af forskellige begivenheder og som videnskabsmanden Niles Caulder (Timothy Dalton), kaldet “The Chief”, har taget under sine vinger og ind i sit hus. Der er den tidligere racerkører Cliff Steele (Brendan Fraser), som efter en ulykke er blevet reduceret til en hjerne i en robotkrop, den tidligere jagerpilot Larry Trainor, i hvis krop et energivæsen har taget bo, så han hele tiden må gå med kemisk behandlede bandager på hele kroppen, skuespillerinden Rita Farr, der har mistet kontrollen over sin egen krop, der deformerer eller vokser ukontrolleret, og Kay “Crazy Jane” Challis, som har 64 personligheder med hver sin superevne (og hvert sit traume). Ingen af dem er særligt lykkelige for deres tilværelse, selvom de alle på den ene eller anden måde er udødelige – fx var Rita

Farr en stor filmstjerne i Hollywoods guldalder, men ligner stadig (når hun har kontrol over sin krop) en ung kvinde.

Gruppens triste dagligdag bliver brudt da Mr. Nobody (Alan Tyduk) kommer ind i billedet. Han er en superskurk, der kan manipulere med virkeligheden, og han har åbenbart et horn i siden på The Chief, som han bortfører under særdeles mærkelige omstændigheder, og så må vores (anti-)helte tage affære.

“Særdeles mærkelig” er et udtryk der passer godt på serien som helhed. Vores hovedpersoner kommer ud for den ene dybt bizarre situation efter den anden og render på adskillige sære personligheder, der har forbindelse til The Chiefs fortid – og måske også deres egen. Hele verdens eksistens er på spil ved flere lejligheder, og vores ‘helte’ er særdeles dårligt klædt på til at håndtere situationerne – selv efter at de får følgeskab af Cyborg fra Teen Titans, som ellers er en erfaren superhelt.

TV-serien er baseret på DC Comics’ tegneserie af samme navn, som debuterede i 1963, kort før *X-Men* gjorde det hos konkurrenten. Der har været snakket meget om lighederne mellem de to serier – begge har et hold martrede outsider-helte under ledelse af en ældre mand i rullestol – men konsensus er vistnok at det er et tilfælde. Serien blev aldrig voldsomt populær og lukkede i 1968. Flere forsøg på at genoplive serien slog fejl indtil forfatteren Grant Morrison overtog serien i slutningen af 1980’erne sammen med tegneren Richard Case. Morrison tog udgangspunkt i det der havde været seriens særkende fra starten, nemlig bizarre skurke og situationer, og gav det hele en tand mere

eller hundrede. Det groteske og absurde tog førersædet, ofte med elementer af eksistentialistisk horror, men det lykkedes Morrison at skabe vedkommende og spændende historier selv når det blev mest mærkeligt – og det var særdeles mærkeligt.

TV-serien baserer sig især på Grant Morrisons historier, om end Rita Farr er et levn fra den originale serie, som ikke optrådte i Morrisons udgave. Den rammer meget godt det absurde og groteske, men kammer oftere over i det fjollede end det var tilfældet hos Morrison, og horror-elementerne er noget nedtonet. Det ændrer dog ikke på at TV-serien er ganske underholdende og også kan ses af folk, der mere er til absurd humor end til superhelte. Heltenes tragiske liv og deres ikke specielt vellykkede forsøg på at håndtere deres skæbner fylder meget, og samspillet mellem skuespillerne er helt i top.

I løbet af de 15 episoder får man løftet sløret for mørke detaljer fra hovedpersonernes og ikke mindst The Chiefs fortid. Tingene viser sig ikke at være helt som vores helte forestillede sig, og de må stille en hel del spørgsmål til sig selv – og ikke mindst The Chief når de til sidst får muligheden. Flere detaljer skal ikke afsløres her – sæt jer ind og se serien! Den kan varmt anbefales, og jeg er ikke ene om anbefalingen. Seriens karakter på IMDb er 8,0, og den får et score på ikke mindre end 96% på Rotten Tomatoes.

Klaus Æ. Mogensen

Der Goldene Handschuh

(Da: *Den gyldne handske*)

Film, Tyskland, 2019

Instruktør: Fatih Akin

Med: Jonas Dassler, Margarete Tiesel, Adam Bousdoukos m.fl.

Dansk distribution: Another World Entertainment

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Fatih Akin er en af Tysklands lovende, unge instruktører. I *Der Goldene Handschuh* får vi historien om Tysklands nok mest berygtede seriemorder Fritz Honka, der hærgede Hamburgs Skt. Pauli-kvarter fra 1970 til 1975.

Filmen er nærmest en slags dokumentar over hans liv i denne periode. Honkas liv er monotont, kedeligt og uden indhold. Han går på arbejde, han drikker enten hjemme eller på stamværtshuset Den Gyldne Handske, hvor han forsøger at lokke kvinder med sig hjem.

Honka er et udskud, en samfundstaber og en plaget mand, der lider voldsomt under sin ensomhed og som har fået et totalt forvredet og uhyggeligt ensidigt billede af kvinder. Kvinder eksisterer for at levere sex, og det er i orden at lade sit raseri og sin følelse af mindreværd og håbløshed gå ud over dem og i sidste ende dræbe dem. Resten af filmens galleri består af lige så nedbrudte, knugende en-

somme mennesker, der lever i fattigdom, misbrug og uden en eneste ægte, varm relation. Faktisk var det kvindernes skæbner, der rørte mig allermost. De bliver alle behandlet som ting; enten som begærede objekter, nødvendige rekvisitter eller menneskelige boksebolde og ikke kun af Honka.

Filmen er blevet kritiseret for at være kvindefjendsk. Ja, der er masser af kvindehad i filmen. Faktisk er det en af hovedpointerne. Den viser hvor voldsomt, men også dagligdags kvindehadet/kvindeforagten er. Og det er væmmeligt og frastødende skildret, fordi det ER væmmeligt og frastødende.

Ofte bliver mennesker "på bunden af samfundet" skildret uden ægte medfølelse eller forståelse, og her synes jeg faktisk det lykkes *Der Goldene Handschuh* at få formidlet hvor håbløse, triste og desillusionerede de er uden at sensationalisere, udlevere eller se ned på. Den skildrer uhumskheden, umenneskeligheden og brutaliteten, men uden at umenneskeliggøre sine figurer.



Filmen stinker. I bogstaveligste forstand. Sjældent har jeg set en film, hvor jeg har været SÅ glad for, at der ikke følger lugt med. Hvert eneste billede emmer af indelukket råddenskab, gammel sur cigaretrøg, uvaskede kroppe og alkohol. Og det er alt sammen utroligt deprimerende og hjerteknugende. Hvis man nogensinde har haft berøring med sådan et miljø, så vil man også vide, at mennesketyperne i filmen er helt og aldeles realistiske. Flere har fremhævet den som sorthumoristisk. Jeg fandt den på ingen måde morsom. Dertil var den for realistisk og tragisk. Og jeg kan sige, at jeg kender miljøer som det filmen udspiller sig i, og det er ramt på kornet, men også fortalt med medfølelse og uden middelklassens sædvanlige nedladende fascination.

Alt i alt er det en imponerende film, ligesom Jonas Dasslers præstation er i en klasse for sig. Han er nærmest uigenkendelig og synes at være smeltet sammen med figuren Fritz Honka. Det er ikke blot fantastisk makeuparbejde; Dasslers mimik, gestik og hele måden at tale og bevæge sig på er enestående og giver baghjul til mange af Hollywoods store og fejrede karakterskuespillere. Jonas Dassler er kun 23 år gammel, så vi får forhåbentlig glæde af hans talent mange år endnu. Han har fortjent anerkendelse internationalt.

Helene Hindberg

Dark, Sæson 1

TV-serie, Netflix, 2019

Skabt af Baran bo Odar og Jantje Friese

Med: Karoline Eichhorn, Louis Hofmann, Jördis Triebel m.fl.

Tysk tale, danske undertekster

Genre: Science fiction-gyser

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Dark er en ny tv-serie på Netflix.

De har lavet to sæsoner, men vil gerne lave en tredje. Der er rigtigt gode skuespillere med. De spiller bare rigtigt godt. *Dark* skulle være lidt ligesom *Stranger Things*, men den tv-serie har jeg ikke set, så jeg kan ikke sammenligne. *Dark* er mørk og dystert. I starten er der meget gys, men det bliver mindre hen ad vejen. Jeg er ikke så bange for gysere længere. Jeg kunne godt lide at *Dark* er så mørk her op til halloween.

Dark foregår i den tyske by Winden. Den ligger tæt på Rhinen. Der er et stort atomkraftværk tæt ved byen som mange i byen arbejder på. De er derfor afhængige af kraftværket. Der begynder at ske mørke mærkelige ting i byen. Det er en cyklus som gentager sig hvert 33. år. Det er sket i 1953, 1986 og 2019. Der er et stort hul i en klippe i den lokale skov som skaber tidsrejser mellem 1986 og 2019. Man ser så hvad det har af konsekvenser for folk at

blive smidt ind i en anden tid. Der er mange unge og børn som er forsvundne. Nogle unge bliver fundet i skoven med deres øjne brændt ud og med ting fra en anden tid. Der er også fugle og en bondemands får som får deres trommehinder sprængt ud. Hvad foregår der egentlig i den by? En del af det at se *Dark*, er at komme nærmere på nogle af alle disse hemmeligheder.

Skuespillet er som sagt fremragende. Tv-serien er dog ikke så uhyggelig. Der er mange mystiske personer i serien. Serien er heller ikke bange for at lade børn komme galt afsted. Jeg har været godt underholdt. Det ser ikke ud til at serien er blevet lige så populær som *Stranger Things*. Måske kan den ikke fortsætte i lige så lang tid.

Der er ikke de store plothuller i den. Man håber det skal gå godt for folkene i serien, men som regel går det den anden vej. Man følger fire generationer, og man følger dem i forskellige tidsaldre. Der er også folk som bare bliver tabt i tiden og aldrig rigtigt finder sig selv igen. Det er en tv-serie som kræver man holder øje med hvad der sker. Jeg tænker ikke at den kan ses af børn. Der er mange plottråde. Der er også karakterudvikling. I det hele taget er det en ret god tv-serie. Jeg vil give den 9,5 ud af 10 stjerner.

Andreas Søe

Eli

Film, Netflix, 2019

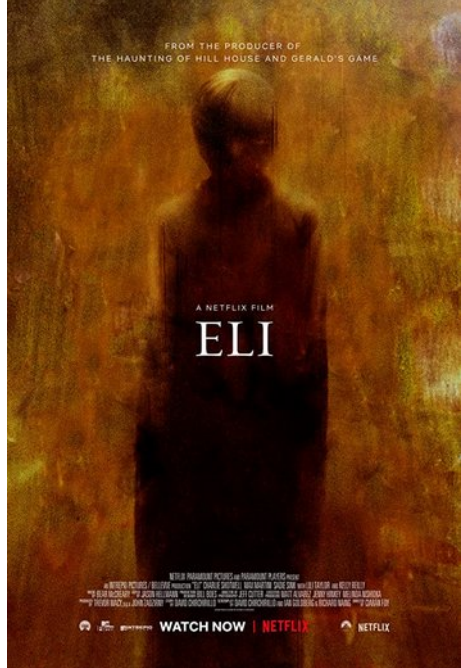
Instruktør: Ciarán Foy

Med: Charlie Shotwell, Kelly

Reilly, Max Martini m.fl.

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Eli er en ny film på Netflix. Det er en gyser. Der er to halvdele af filmen. Anden halvdel er på en helt anden måde end første halvdel. Jeg synes at det er noget makværk. Første halvdel er som sagt fin nok, men jeg havde nok ladet den fortsætte på en helt anden måde, hvis jeg var instruktøren. Han kunne have ladet den være meget mere uhyggelig. Den ender bare på en rigtig mærkelig måde. Skiftet fungerer slet ikke.

Filmen handler om en dreng som har en sygdom der gør at han ikke kan tåle sine omgivelser. Han kan ikke tåle almindelig luft, vand og mad. Han lever under desinficeret plastik rundt og over hans seng. Hans forældre tager ham til en læge der arbejder i en stor villa, der er komplet desinficeret. Intet fra omverdenen kan komme ind. Han skal nu have lægebehandling her som vil gøre ham rask.

Han oplever dog spøgelser på stedet om natten. De forfølger ham. Måske er det fordi sygdommen er ved at forlade hans krop. Hans forældre vil have at behandlingen

fortsætter trods oplevelserne med spøgelserne. Gysene er rigtigt gode. Jeg kan godt lide den slags gys. Som sagt hopper handlingen af i anden del, men jeg vil ikke røbe hvad der sker. Nogle på Facebook kan godt lide hele filmen som den er. Det var dog ikke lige noget for mig.

Skuespillet er dog udmærket. Netflix har også midlerne og viljen til at lave noget godt. Jeg tror ikke filmen kan ses af børn. Jeg synes noget af filmen var udmærket, men ikke den hele. Jeg vil give filmen 5 ud af 10 stjerner.

Andreas Søe



Joker

Film, 2019

Instruktør: Todd Phillips

Med: Joaquin Phoenix, Robert

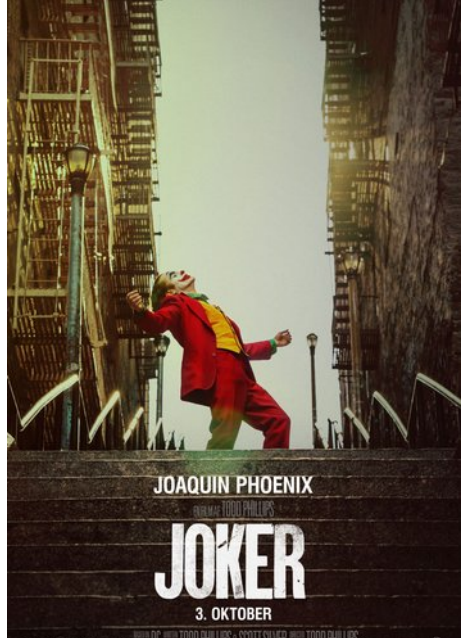
De Niro, Zazie Beetz m.fl.

[IMDb](#)

[Trailer](#)

Nogle mennesker har det ikke nemt. Det gælder blandt andet for Arthur Fleck (Joaquin Phoenix), en midaldrende mand med mange problemer og få muligheder. Han har en mængde psykiske lidelser, blandt andet at han nogle gange ler ukontrolleret på upassende tidspunkter. Han har engang været indlagt (en tid han betegner som den lykkeligste i hans liv), men er nu ude, om end han jævnligt besøger en psykolog (som virker ret ligeglad) og får et helt batteri af psykofarmaka. Han bor hos sin syge mor i en udslidt lejlighed i en udslidt ejendom i en udslidt del af byen Gotham City. Han forsøger at ernære sig som klovn, for hans elskede mor har fortalt ham at han “er sat i verden for at få folk til at le”.

Selvom stakkels Arthur ikke har det nemt i begyndelsen af filmen, får han det hurtigt værre. Han bliver overfaldet og gennemtævet af en bande unge, han kommer i overhængende fare for at miste sit job, og kommunen sparer psykolog og medicin væk. Eneste lyspunkter er den søde, enlige mor Sophie Dumond (Zazie Beetz) som bor på



samme sal som ham og syntes at finde sympati for ham, og så tv-showet *Live With Murray Franklin*, hvor komikeren Murray Franklin (Robert De Niro) har forskellige gæster på besøg foran et live-publikum. Arthur drømmer om selv en gang at være med i showet, men det er en drøm, der synes at have lange udsigter.

Gotham City er, som vi kender det fra historierne om Batman, en by med stor polarisering mellem rig og fattig, plaget af kriminalitet. Situationen bliver ikke bedre af en skraldemarksstrejke, som gør at affaldet hober sig op i gaderne. Det lover borgmesterkandidaten og milliardæren Thomas Wayne at rette op på, hvis han bliver valgt. Arthurs mor har engang arbejdet for Wayne og skriver jævnligt breve til ham, hvor hun beder om hjælp, men der kommer aldrig noget svar. Det er uklart præcist hvornår det er meningen at filmen udspiller sig, men det er klart før internet og mobiltelefoner. Klassiske biler som dem vi kender fra gangsterfilm, kan få en til at tro at vi skal meget langt tilbage, mens andre detaljer får en mere til at tænke på 1980'erne.

Tingene går langsomt fra slemt til værre for Arthur,



som oplever en masse uretfærdighed fra det offentlige såvel som fra de mennesker, han troede han kunne stole på. Han finder også ud af at flere ting fra hans fortid ikke er som han troede de var; noget der bidrager til at han synker længere ned i sin sindssyge,

så han efterhånden har svært ved at skelne virkelighed fra fantasi (og det er i nogen grad op til seerne at afgøre hvad der er hvad). Hvad det præcist er, der får det til at kamme helt over for Arthur, så han bliver den Joker, vi kender fra Batman, vil jeg ikke afsløre for de, der endnu ikke har fået filmen set.



Joaquin Phoenix er mesterlig som Arthur Fleck, og rollen har allerede indbragt ham en filmpris og har fået ham nomineret til flere. Han er en helt anden type Joker end Jack Nicholsons selvsikre gangster eller Heath Ledgers psykopatiske anarkist, og man kan ikke lade være med at fatte en hel del sympati med ham. Phoenix har ladet sig udmarve til rollen, og Arthur er ikke meget mere end skind og ben; lige så dårligt klædt på fysisk som mentalt til at klare de prøvelser, han bliver udsat for.

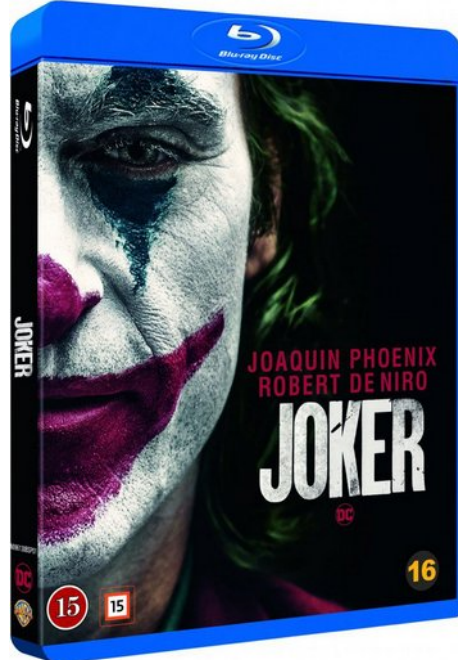
Arthur Flecks nedtur i filmen gav mig en del minder om Martin Scorseses film *Taxi Driver* fra 1976, hvor Robert De Niros figur Travis Bickle gennemgår en lignende nedtur i fortvivelse og vold – om end med et noget anderledes udfald (om end Arthur Flecks Joker ender med at blive hyldet som en helt af borgere, der er utilfredse med tingenes tilstand, lidt på samme måde som Travis Bickle bliver hyldet som lokalhelt i slutningen af *Taxi Driver*). Jeg kan derfor ikke lade være med at tro at Robert De Niros optræden i *Joker* er mere end en tilfældighed.

Joker er en rigtig fed film, men på trods af referencerne til Batman-universet (blandt andet i form af en meget kendt mordscene), er der ikke tale om en superheltefilm i klassisk forstand. Filmen har langt mere tilfælles med psykologiske og samfundskritiske dramaer som for eksempel netop *Taxi Driver*. Superheltefans kan nyde filmen for den anderledes og til nu mest detaljerede baggrundshistorie for Jokeren, men filmseere, der ellers ville gå i en lang bue ude om superheltefilm, kan også få meget ud af filmen, både skuespillermæssigt og scenografisk.

Det kan diskuteres om Arthur Fleck virkelig er den Joker, vi kender fra Batmans tegneserie- og filmuniverser. Han virker lidt for sølle til at kunne få succes som manisk superskurk, og aldersforskellen mellem Fleck og Bruce (Batman) Wayne er lovlig stor. Fleck skal nok forestille at være på alder med Joaquin Phoenix, dvs. omkring 45 år, mens Dante Pereira-Olson, som spiller den meget unge Bruce, er 9 år. Hvis der går 20 år før Bruce springer ud af skabet i flagermusedragt, vil Jokeren være på kanten af pensionsalderen. Jeg foretrækker derfor at tænke på *Joker* som en selvstændig film, der trækker på elementer i Batman-universet uden egentlig at være en del af det. Der har dog været rygter om en fortsættelse, og hvis vi er heldige, kommer den til at handle om en ny Joker – ham vi kender fra tegneserierne – der lader sig inspirere af Arthur Fleck og dermed binder denne film sammen med det større Bat-univers.

Klaus Æ. Mogensen

Joker Blu-ray doneret af NPR Nordic



På film er det muligt at lave mange og meget forskellige versioneringer af figurer og historier fra tegneserier, og det står specielt tydeligt frem i disse dage, hvor der produceres rigtig mange film fra disse tegneserieuniverser. Med film som *Joker* og *Venom* (se anmeldelse i *Himmelskibet* nr. 56) ser vi spin-off figurer fra superhelteuniverserne: de første superskurke-film, hvor heltene slet ikke er med. Skurkene definerer sig traditionelt i forhold til heltene, men når de er hovedpersoner i deres egne film, bliver det muligt at gøre nye ting med dem. Der er stort behov for at forny netop Joker-figuren, for han er allerede Batmans mest kendte ærkefjende, og vi har set ham på film og tv mange gange allerede, helt tilbage fra tv-serien *Batman* fra 1966. Indenfor de sidste tre årtiers film er der nu tradition for at de helt store skuespillere tackler Joker-rollen – Jack Nicholson spillede ham i Tim Burtons *Batman* fra 1989, Heath Ledger var en legendarisk Joker i *The Dark Knight* fra 2008, og nu er turen kommet til at ingen ringere end Joaquin Phoenix skal gøre figuren til sin egen.

Man kommer ikke uden om at Phoenix er en af sin generations bedste skuespillere. Man kommer ikke uden om

at han leverer en pragtpræstation i denne film. Og man kommer heller ikke uden om at selv den bedste skuespiller i rollen kun fungerer hvis filmens manuskript også er vellykket – og det er det heldigvis. Visuelt kører Todd Phillips en linje der fokuserer på Jokerens farver – grønt og hvidt, tilsat lidt rødt – og konstruerer hele filmens og Gotham Citys dunkle og trøstesløse stemning ud fra dette farveskema. Med sikker instruktion og en skuespiller som Phoenix i centrum er resultatet en film hvori alle scener og sekvenser føles fuldkommen ikoniske, ja, næsten skæbnebestemte. Samtidig er det en film der handler om depression og fortvivlelse, hvilket jo er passende når man skal skildre en superskurk. Optimisme hos heltene, pessimisme hos skurkene. Det ikke bare *giver* mening; det *er* mening. Og meningen begrænser sig ikke til Jokerens egen figur – tværtimod: det handler helt overordnet om måden hvorpå det moderne samfund både skaber og forsømmer folks problemer. Dermed skriver den sig ind i en langt større debat om sociale problemer i et samfund med store afgrunde mellem rige og fattige, og hvordan kriminalitet er et symptom på et sygt samfund.

Som tegneserielæser har jeg personligt altid haft et problem med måden både Batman og Jokeren er blevet skildret på i tegneserierne siden midt-1980'erne. På baggrund af Frank Millers *The Dark Knight Returns* (1986), som er en dystopisk fremtidsfortælling der slet ikke foregår i det egentlige DC-univers, blev denne nye mørke og sammenbidte Batman så uendeligt populær at han også i de almindelige tegneseriehistorier begyndte at gå i den retning: I



stedet for at være en traditionel helt blev han en overdrevet indædt *badass* som dels kunne vinde over ALLE andre (også superhelte med vilde kræfter, såsom Superman), og som blev mere og mere voldelig overfor kriminelle. Man kan næsten sige at han tilnærmede sig en Judge Dredd-agtig fascisme og ikke længere repræsenterede klassisk heroisme. Af samme grund har han i mange af de mere kendte historier siden dengang været uvenner med Superman.

Det er som om der har udviklet sig en faktion af fans som synes at Batman bør være en sådan bitter og grim eksponent for ultravold, som hader alle de øvrige og spejderdrengagtige superhelte, selv om det samtidig gør at Batman ikke er nogen klassisk helt længere, men bare en voldsfanatiker der er sunket til samme niveau som de kriminelle (eller for den sags skyld samme niveau som de hensynsløse rige, som han i kraft af sin Wayne-formue er

en del af). Det er også sådan han skildres i den efter de flestes mening – inkl. min – dybt mislykkede 2016-film *Batman v Superman: Dawn of Justice* (anmeldt både af undertegnede og af Flemming Rasch i *Himmelskibet* nr. 48).

Men problemet med Jokeren er faktisk værre endnu. Jokeren skal jo være en værdig fjende for den mørkeste af mørke Batmænd, og derfor er han gennem årene gradvist blevet mere og mere sadistisk og masse-morderisk. Han myrder løs, og fordi han er en ikonisk figur som Batman altid skal spejle sig selv i, bliver han aldrig reelt straffet for sine forbrydelser (udover nogle måneder på et sindssyge-hospital nu og da), men vender altid tilbage for at begå nye. Jeg finder ikke dette hverken holdbart eller acceptabelt. En ordentlig helt kan ikke bare lade en skurk blive ved og ved med at myrde løs igen og igen. Og ironisk nok er Batman heller ikke nogen ordentlig helt længere, MEN han holder stadig fast i sit princip om aldrig at slå nogen ihjel (uanset hvor brutal han i øvrigt kan være). I min optik fungerer det slet ikke, og jeg kan simpelthen ikke læse eller på anden måde støtte sådan nogle historier. En skurk så slem som Jokeren bliver en ordentlig helt nødt til at uskadeliggøre permanent. Men fordi Batman og Jokeren er så ikoniske figurer, bliver de ved og ved med at danse omkring hinanden, og vedligeholde en uholdbar situation. På den måde opfylder historierne i tegneserierne i hvert fald ikke længere mine krav til hvad god heroisk moral er.

Men her kommer så Todd Phillips' *Joker*-film så med en historie hvor Batman slet ikke er med. Så bliver det pludselig muligt at anlægge en helt anden vinkel på figu-

ren, hvor det overhovedet ikke drejer sig om Jokerens interaktion med Batman.

Phillips vælger i denne film at bruge en variant af samme idé som Christopher Nolan forsøgte at anvende på superskurken Bane i 2012-filmen *The Dark Knight Rises*, nemlig at skurken i yderste konsekvens er et billede på den undertrykte og forsømte arbejderklasse der gør oprør mod det etablerede og elitære system, som bl.a. repræsenteret af den rige Bruce Wayne og/eller hans forældre. Gotham City portrætteres som en koncentreret udgave af et urbant samfund hvor byforfald og kriminalitet er gået amok pga. elitens forsømmelse og ligegyldighed overfor de laveste klassers problemer. Ud af denne situation opstår Jokeren som en oprørsfigur der inspirerer mange andre til også at sige fra og protestere. I denne version er der det yderligere twist at Jokeren måske er, eller måske bare tror at han er, Bruce Waynes illegitime bror. Og at Bruce Waynes forældre myrdes i de optøjer som Jokeren inspirerer den rebelske



folkemængde til. Her er det altså Jokeren der indirekte skaber Batman – og spørgsmålet er så hvilken Batman der kommer ud af dét. Hvis Jokeren repræsenterer social uretfærdighed og Batman bliver hans ærkefjende, så må Batman jo komme til at repræsentere det undertrykkende og elitære samfundssystem. Så må Batman blive en skurk, mens Jokeren er helten. Symbolsk, i hvert fald. Om det er en holdbar situation der kan anvendes i yderligere historier som fortsættelse til denne film, kommer til at stå hen i det uvisse indtil vi finder ud af om denne film får en fortsættelse. Umiddelbart lader det ikke til det, og jeg tror også at jeg vil foretrække at denne film står alene. For symbolikken, og den yderligere skade dette vil forvolde på den klassiske version af Batman-figuren, kan meget nemt gå hen og blive noget frygteligt rod. Men som helt selvstændig film virker Joker utroligt godt. Figuren er her blevet til en working class hero, hvor hans forbrydelser repræsenterer en retfærdig modstand mod et hensynsløst og mareridtsagtigt samfund, hvilket er et soleklart budskab fra Todd Phillips om at alt ikke just er fryd og gammen i Guds eget land.

Jeg kunne i begyndelsen ikke helt bestemme mig for om jeg syntes at filmens løsrivelse fra tegneseriernes versioner af figuren var en god eller en dårlig ting, men jeg må sige at jeg ender med at godkende denne films valg et hundrede procent. Og dermed er filmen faktisk intet mindre end ... perfekt.

Karakter: 10 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Apocalypse Now: Final Cut

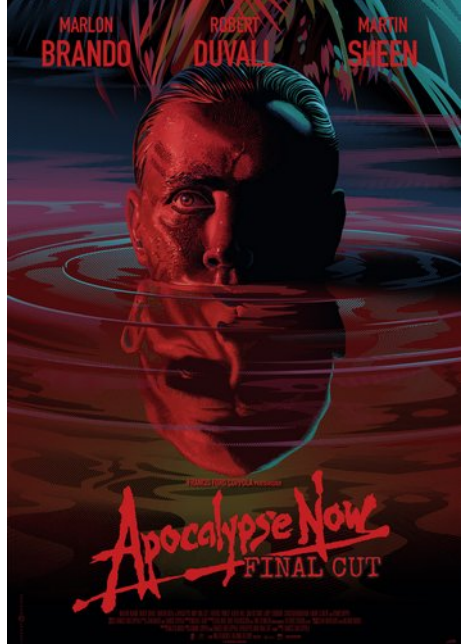
Film, USA, 1979/2019, 182 min.

Instruktør: Francis Ford Coppola

Med: Martin Sheen, Marlon Brando, Robert Duvall, Dennis Hopper, m.fl.

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Denne anmeldelse er baseret på en 4K-pressevisning, som filmdistributøren Another World Entertainment inviterede os til, forud for filmens reprise-premiere i biograferne d. 28. november.

Den store polsk-britiske forfatter Joseph Conrad (1857-1924) har bestemt ikke levet forgæves, og tak og lov for det. Uden hans kortroman *Heart of Darkness* fra 1899, om en nervepirrende tur op af Congo-floden (baseret på hans egne oplevelser otte år tidligere), havde vi 80 år senere ikke fået mesterværket *Apocalypse Now*, som omplanter historien til Vietnam og bedre end nogen anden film hjælper os dybt ind i mysteriet om hvorfor en mægtig militærnation som USA ikke kunne få bugt med de nordvietnamesiske guerillastyrker.

Denne fejrede filmklassiker har i anledning af sit 40 års jubilæum i 2019 repremiere i form af instruktørens eget *Final Cut*; den endelige version af filmen, som udover

at komme op i biograferne igen også udgives på Blu-ray (inkl. 4K); den udkom i USA i august 2019, og i Europa i november. Man bør dog ikke snyde sig selv for at få den fulde og skarpeste biografoplevelse; denne film er én af de milepæle i mediets historie som absolut nydes bedst på det helt store lærred. Denne anmelder satte sig godt tilrette pænt langt tilbage i IMAX-salen og nød den fantastiske cinematografi i fulde drag – i øvrigt for første gang i mange, mange år.

Martin Sheen har sin måske væsentligste glansrolle som Captain Willard, en ganske hårdkogt militærmænd som før har elimineret folk for CIA. Her sendes han ud på en lang flodfærd for at uskadeliggøre Marlon Brandos Kurtz, en højt dekoreret oberst som er blevet – hvad skal man kalde det – utilregnelig. Første stop er en flodmunding som er kontrolleret af nordvietnameserne. Willard og hans minimale følge eskorteres til det strategiske sted af en hel deling helikoptertropper kommanderet af oberstløjtnant Kilgore, en figur som om nogen personificerer hele Vietnamkrigen, Amerikas attitude og krigens absurditet i det hele taget. Og som også er en rystende, udødelig og uforglemmelig præstation fra Robert Duvall. Sekvensen hvor hans tropper erobrer stranden – ikke mindst fordi de har hørt at den har nogle af de bedste surf-bølger i hele landet – er chokerende blæret instrueret. Man ser tydeligt at filmen har haft et enormt budget, og det visuelle og auditive spektakel her står ikke tilbage for Dunkirk eller nogen anden nyere film med lignende svulstige krigssekvenser.



Alene på basis af denne sekvens kan ingen være i tvivl om at dette er en af historiens største krigsfilm.

Da Willard og hans lille skib er nået hele vejen op af floden og ind i Cambodia, bl.a. med et forfriskende stop ved en fransk plantage hvor ejerne stadig holder stand mod kommunisterne, står han endelig ansigt til ansigt med Kurtz. Willard har ikke rigtig bestemt sig for om han egentlig vil slå Kurtz ihjel, og Kurtz lader til at forstå Willard bedre end Willard selv. Kurtz er tydeligvis en formidabel mand, og man kan diskutere om han er mere sindssyg end enhver anden stor militærstrateg. Hans formål er at forstå guerillasoldaterne, og det at han har sat sig selv op som en gud for de primitive krigere i Cambodia, er et led i et eksperiment: Kan han selv skabe en guerillahær der er

lige så hensynsløs og grusom som nordvietnameserne kan være det? Svaret er at det kan han godt, hvis han bruger lokale krigere, men prisen er hans menneskelighed, og amerikanske soldater ville ikke kunne klare det, for det er ganske enkelt så horribelt at det er uforeneligt med vestlig civilisation. Derfor kan amerikanerne ikke overvinde nordvietnameserne. Eksperimentet må afbrydes og afsluttes, så Kurtz antyder overfor Willard at han skal slå ham ihjel og tage hjem og fortælle Kurtzs historie.

Selv om Marlon Brando ankom til optagelserne uforberedt og overvægtig, falder det ikke seeren ind at han kunne eller skulle have været anderledes end den mørke og hemmelighedsfulde figur han er her. Han spiller endnu en gang så aldeles fascinerende skuespil at figurens og filmens pointe rammer publikum så rent og stilsikkert at man på intet tidspunkt forestiller sig at der kunne eller skulle have været nogen anden version end denne.

Coppola har sagt at i sidste ende var det ikke ham, men junglen selv, der lavede filmen. Det er også det indtryk man får når man ser den. På trods af lange, problemramte optagelser endte filmen med at blive et tidløst, formfuldendt storværk. Den har sit eget liv, sin egen vildskab, og den lever og vokser videre ud i virkeligheden.

Karakter: 10 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

The Rise of Skywalker

Film, Disney 2019

Star Wars: Episode IX

Instruktør: J.J. Abrams

Med: Adam Driver,

Daisy Ridley m.fl.

[IMDb](#)

[Trailer](#)



Efter J.J. Abrams havde gødet jorden med rigeligt nostalgi i første film i den seneste *Star Wars*-trilogi, tog Rian Johnson vores helte, skurke og bipersoner i en noget anden retning. Der var skæg og ballade med Poe og Finn, men også et rigtig godt persondrama med Rey, Kylo Ren og Luke Skywalker. Men det brød *Star Wars*-fandom sig slet ikke om, så Disney fyrede Rian Johnson, og det endte med at J.J. Abrams sad tilbage i instruktørstolen igen.

Og hvad gør man så? Fortsætter med det Rian Johnson havde startet? Nok ikke – det var jo nok fordi hans måde at lave *Star Wars* på ikke behagede Disney at han blev fyret. Så kunne man prøve at lave noget helt nyt og tredje, der byggede på begge foregående film? Nej, det var der nok ikke tid til med den korte deadline Abrams formentlig havde fået til at hente mere guld op af *Star Wars*-minen til Disney. Så tilbage blev der: Fortsætte hvor han sluttede i

The Force Awakens og lade som om *The Last Jedi* ikke var sket.

Der skulle klippes, retconnes og kittes en hel del. En vigtig skurk var død. Nok lidt for dovent bare at genoplive ham. Men så kan man da genoplive en skurk fra de gamle film. En skuespiller var død. Jamen så kan man da bruge fraklip fra de foregående film og redigere lidt, så det kommer til at se ud som om hun stadig er i live, og så lade hende dø af et passende plot-element, når man ikke har flere gamle klip med hende at bruge. Luke Skywalker i *The Last Jedi* opførte sig ikke som mange af hans fans forventede. Ikke noget problem – vi retconner forklaringen på hans handlinger til noget helt andet og ignorerer at de så bliver helt uforståelige.

Star Wars: The Rise of Skywalker har alt hvad man kan ønske sig af hæsblæsende action, rumskibe, eksotiske planeter og dueller med lyssværd. Men det virker desværre meget som et remake hvor instruktøren ikke helt kunne bestemme sig for hvilken film det skulle være et remake af. I *The Force Awakens* virkede det fint at få repeteret hvad *Star Wars* går ud på med nye ideer og nye karakterer. En blanding af nostalgi og nytænkning af gamle ideer. I *The Rise of Skywalker* er det gået over genvind med nostalgien.

Men hvad der er værre – i bestræbelserne på at få både retconnet *The Last Jedi*, at fylde op med nostalgi og fanservice og at prøve at nytolke gammelt stof, er det gået galt med både at få plottet til at hænge ordentligt sammen og at få personernes handlinger til at give mening. Eksempelvis har den store skurk store problemer med at forklare

os hvad hans plan egentlig er – det veksler lidt fra scene til scene. Og naturligvis har han fundet på et nyt dommedagsvåben, der som traditionen foreskriver, skal have en svaghed som vores helte kan udnytte. Men med den svaghed dommedagsvåbenet er udstyret med her, må våbnets designer have lidt af kraftigt fremskreden demens.

Man kan se *The Rise of Skywalker* som en popcorn-actionfilm, og man kan knibe en lille tåre ved at se hvad der formentlig bliver de gamle karakterers sidste optræden i franchisen. Der er en del gode scener og generelt udmærket skuespil, heriblandt en herligt overspillende Richard E. Grant som general. Men jeg forventede bare lidt mere af en *Star Wars*-film. Selv George Lucas prequel-film virkede – trods deres mange fejl og svagheder – som ægte *Star Wars*-film. Her er man hoppet over hajen, som man siger om tv-serier der ikke formår at være originale mere, men desperat prøver at være det. Eller hoppet omkring på den nedfaldne Dødsstjerne, som tilfældet er her.

Flemming R.P. Rasch



Indre Dæmon

Film, Danmark, 2019

80 min

Instruktør: Mikael Rasmussen

Medvirkende: Heine Sørensen, Kim Kofod m.fl.

Teaser



Indre Dæmon er en dansk indie-horrorfilm, der havde premiere i Husets Biograf 7/10-2019, hvor jeg så den.

Filmen *Indre Dæmon* handler om forfatteren Oskar Louis Thestrup, der er i eksistentiel krise og har skriveblo-kade. Hans forlægger vil gerne have ham at skrive en bog om dæmoner og eksorcisme. Forlæggeren giver ham adres-ser til nogle folk, der har forstand på den slags. Det går ikke så godt i starten, men så kommer han i forbindelse med en eksorcist, som tager ham ud til mange folk, der er besatte af dæmoner. Dette hjælper ham ikke i første om-gang til at komme i gang med at skrive sin bog, men så be-gynder begivenhederne at tage fart. Hvordan skal ikke afsløres her.

Indre Dæmon er en fin lille film, selv om det kan mær-kes, at det er en amatørfilm. Men instruktøren har fået me-get ud af et meget lille budget. Skuespillet er efter min me-ning tilfredsstillende. Historien fanger en, og filmen er så lang, som historien kan bære. Men filmen vil gerne skræmme – og det synes jeg desværre kun lykkes i begræn-set omfang. Nu tager filmen udgangspunkt i eksorcisme,

som er blevet brugt på film før med større og mindre held. Endvidere kendes eksorcisme fra bl.a. katolicismen.

I filmen spørger Oskar eksorcisten hvorfor han ikke er blevet præst. Eksorcisten svarer, at det er på grund af dogmer. Han har en mere fri tilgang til det han laver. Men måske skulle instruktøren, der også er manuskriptforfatter på filmen, have lavet en mere dogmatisk eksorcist, netop fordi det er noget der praktiseres i den katolske kirke, i den virkelige verden.

Efter min mening er det meget skræmmende, at eksorcisme stadigvæk praktiseres i den katolske kirke, omend at dette ifølge hjemmesiden kristendom.dk bruges mindre i dag, end før. Men her kunne instruktøren med fordel have lagt sig meget tættere på den virkelige praksis i den katolske kirke. På den måde kunne instruktøren have skabt en mere skræmmende film, synes jeg.

Men selv efter disse bemærkninger, synes jeg at filmen fortjener udbredelse, og jeg håber at filmen bliver distribueret, så folk kan få fat i den.

Jóannes á Stykki



Doctor Sleep

Film, USA 2019, 152 min.

Instruktør: Mike Flanagan

Med: Ewan McGregor, Rebecca

Ferguson, Kyliegh Curran m.fl.

Blu-ray sampak med *The Shining* doneret af PR Nordic

Med nævneværdige undtagelser – herunder selvfølgelig *The Shining* – er de færreste filmatiseringer af Stephen Kings historier kronet med held. *The Shining* kan kaldes en horror-/kunstfilm, og de fleste lader til at mene at Kubricks film er en del bedre end Kings romanversion. *Doctor Sleep* er titlen på Kings romanfortsættelse til *The Shining*, udgivet i 2013, og også titlen på filmudgaven, som er en overraskende anderledes type film end den første. *Doctor Sleep* er hvad jeg vil kalde en fantasy-/pulpfilm; den bevæger sig langt mere ind på eskapistisk genreterritorie end *The Shining*, og den gør det godt. Hvor *The Shining* er lidt højtflyvende og langtrukken, er *Doctor Sleep* langt mere magi-drevet og umiddelbart underholdende.

Jack Torrances søn, Danny (spillet af Ewan McGregor), er nu blevet voksen, og hans genvordigheder med sine magiske/telepatiske evner har gjort ham depressiv og alkoholisk, fordi han er lidt af en magnet for overnaturlige energier fra genfærd og monstre. Han har dog så småt lært at håndtere det og kan gemme de ubehagelige energier væk i nogle bokse i sin psyke. Han kontaktes af en teenage-



pige, Abra, som har opdaget at en gruppe af næsten udødelige psykiske vampyrer har myrdet en ung dreng. Abras egne magiske evner er særdeles stærke, og hun allierer sig med Danny for at bekæmpe denne gruppe, som ledes af den magtfulde Rose the Hat (Rebecca Ferguson) og også inkluderer den 15-årige Snakebite Andi (Emily Alyn Lind), som har evnen til at få folk til at adlyde enhver ordre, hun giver dem (lige som Kilgrave i første sæson af *Jessica Jones*). Det burde således stå klart for de fleste at der er tale om en langt mere kulørt og pulpy type fortælling end det mere minimalistiske og skræmmende karakterstudie i *The Shining*. Og *Doctor Sleep* er heller ikke synderlig uhyggelig (måske med undtagelse af det udpenslede barnemord, som har stor betydning for plottet); tværtimod har den flere flotte scener hvor Rose the Hat og Abra bruger deres magiske evner, specielt en scene hvor Roses astrallegeme hænger uden for Jordens atmosfære og studerer hele østkysten af USA for at finde ud af hvor Abra gemmer sig. Samtidig er filmen en klar og tydelig fortsættelse til *The Shining* og bruger flere af de samme figurer og koncepter. Dannys mor, Wendy, er med i begyndelsen, spillet af en ny skuespiller, og Jack Torrance selv dukker sandelig også op for en kort bemærkning, spillet af en fyr der gengiver den unge Nicholson ret godt.

Plottet i *Doctor Sleep* er i sig selv ganske udmærket og udgør fin underholdning, men perfektion opnår den ikke. Filmens markante mangel er at gruppen af psykiske vampyrer – skurkene – overhovedet ikke er udviklet tilstrækkeligt i dybden. Der fokuseres næsten kun på Rose the Hat,

mens vi ikke rigtig lærer de andre i gruppen at kende, hvilket er et sørgeligt spild af godt potentiale. Selv Snakebite Andi, som der bruges noget tid på at introducere, ender ikke rigtig med at få noget at lave. Man kan dog også indvende at potentialet ikke totalt spildes, for i og med at disse figurer ikke portrætteres på en tredimensional måde, kan der stadig være en god baggrundshistorie for dem, som jeg næsten vil gå ud fra at man kan læse mere om i bogudgaven (som jeg ikke har læst). Under alle omstændigheder vil jeg imidlertid sige at jeg godt kunne lide denne film. Den var behørigt anderledes end forgængeren; nytænkende og fyldt med sin helt egen substans, hvilket overraskede og tilfredsstillede mig. Dens pulpiness var af netop den art som man sjældent ser i nye film længere; en art der af mange anses for underlødige, men i virkeligheden slet ikke er det. Det er veldrejet dark fantasy, og jeg er taknemlig for at Mike Flanagan foretog dette valg.

Til sidst er bare tilbage at fortælle at *Doctor Sleep* også er udkommet (i februar 2020) i en Director's Cut-udgave, som er en halv time længere, dvs. tre timer i det hele. Director's Cut udgaven er ikke med på den her anmeldte Blu-ray, men da dette er en film som absolut er værd at se mere end én gang, har jeg bestemt tænkt mig at få fat i Director's Cut'et, også. Derudover kan tilføjes at den her anmeldte Blu-ray-sampak af *The Shining* (anmeldt [her](#)) og *Doctor Sleep* også inkluderer fine ekstramaterialer.

Karakter: 8 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Critters Attack!

TV-film, 2019

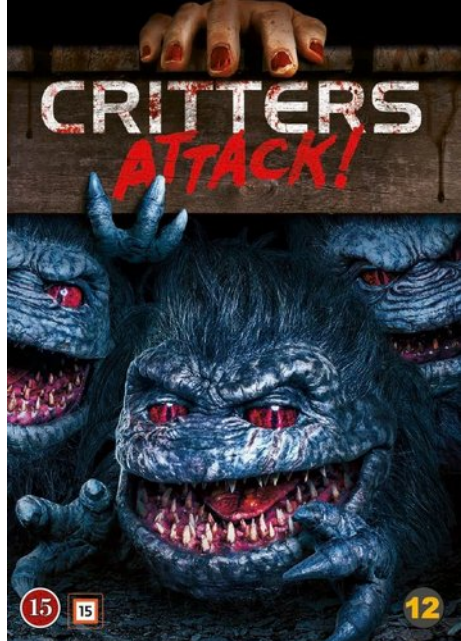
Instruktør: Bobby Miller.

Med: Tashiana Washington, Dee Wallace, Ava Preston, Jaeden Noel m fl.

DVD doneret af PR Nordic

[IMDb](#)

[Trailer](#)



I den første *Critters* film (fra 1986) landede en flok altædende rumvæsner på jorden. De var små, havde røde øjne, pigge de kunne skyde med, og så rullede de når de skulle bevæge sig rundt. I hælene på dem var intergalaktiske, formskiftende dusørjægere, der sammen med de lokale fik bekæmpet de invaderende små udenjordiske djævlle. Det viste sig dog at de overså nogle æg, og vi var dermed klar til *Critters 2* i 1988. Det er mange år siden jeg så disse film, men husker dem som underholdende, og de står bestemt på listen over film jeg skal have genset på et tidspunkt.

Jeg husker faktisk ikke om jeg nogen sinde fik set *Critters 3* fra 1991 (med bl.a. en ung Leonardo DiCaprio på rollelisten). Jeg ved jeg aldrig fik set *Critters 4* fra 1992, og jeg havde fuldstændigt overset *Critters: Bounty Hunter* fra 2014. På IMDb står der også noget om en TV-serie fra 2019, som jeg heller ikke havde hørt om. I franchises som denne er det sjældent noget problem at man ikke har set alt, så

med de gode minder om de to første film, satte jeg mig til rette for at se den nyeste omgang altædende små monstre i *Critters Attack!*

Drea skal passe et par store børn for sin underviser. De er ikke meget modtagelige for

hendes forslag til aktiviteter, men hun får dem da med i parken. Her finder de et mystisk, men på sin vis nuttet lille dyr (en hvid Critter), som de tager med sig for at aflevere til parkbetjentene. Og så er der ellers gang i balladen. Det viser sig at dette er en hun-Critter, og hun er ikke blot ude på at æde, men vil gerne hjælpe med til at forsøge at stoppe de glubske hanner.

Der er selvfølgelig ikke nogen der tror på de unges historie om de angribende monstre, før det er for sent. Dog er der en som har holdt øje med himmelrummet og har registreret at væsnerne er tilbage. Hun er dusørjæger, og hun er både bevæbnet og klar til kamp. Denne dusørjægerne er spillet af Dee Wallace, som også var med i den første film, men jeg skal ærligt indrømme at jeg ikke kan huske om det var den samme rolle (og IMDb gjorde mig ikke klogere).

Langt de fleste effekter er praktiske (dukker eller animatronics), med kun ganske lidt cgi, noget der bestemt er et plus. At det så nogle gange måske nok er lidt for tydeligt



at det er en hånddukke, kan jeg sagtens leve med i en film som denne.

Som forventet så kunne denne sagtens ses uden at have set hele serien op til. Dog tror jeg det er en fordel at have set de første dengang og dermed kunne se denne som et gensyn med noget underholdende. Det er bestemt ikke stor filmkunst, og filmen har heller ikke samme charme som de oprindelige, men jeg var godt underholdt, og der var flere sjove indslag, bl.a. da den kiksede parkbetjent er i bad og forveksler en critter med en vaskesvamp. Dette slipper han selvsagt ikke levende fra.

Thomas Winther



Ad Astra

Film, Regency Enterprises, Fox
m.fl., 2019

Instruktion: James Gray

Med: Brad Pitt, Tommy Lee
Jones, Ruth Negga, Donald Sut-
herland m.fl.

123 minutter

Anmeldereksemplar doneret af
PR Nordic

IMDb

Trailer



I *Ad Astra* følger vi McBride (Brad Pitt) på en farefuld rejse fra Jorden via Månen og Mars til et sted i den ydre del af solsystemet, hvor hans far (Tommy Lee Jones) forsvandt for mange år siden i nærheden af Neptun mens han ledte efter aliens. Det er et plot de fleste af os er stødt på mange gange før, i film som *2001* og *Event Horizon*, men selve rejsen er altid lidt forskellig, og den MacGuffin der venter for enden af rejsen, kan varieres i det uendelige.

Selve rejsen er heldigvis den største del af filmen. For det virker som om budgettet og/eller ideerne slap op da man endelig havde fået Brad Pitt ud til Neptun (Jeg vil ikke afsløre om han faktisk møder sin far – Tommy Lee Jones er også med i nogle scener der foregår før man mistede kontakten med McBride senior). Men en god scene eller to venter der da stadig derude.



Ad Astra er på én gang en rigtig god science fiction-film og en ret middelmådig action-/space opera-film. I den gode sf-film spiller Brad Pitt en meget overbevisende astronaut i en utrolig flot og autentisk udseende rejse fra en Jorden i en ikke så fjern fremtid, til de ydre planeter. Men af en eller anden grund var det ikke nok for James Gray. I stedet for bare at finde sin far og efterforske hvad der var sket, skulle McBride senior også udstyres med at dommedagsvåben der er løbet løbsk og truer med at ud-slette Jorden (ude fra Neptuns bane – enhver med lidt forstand på fysik ville have fortalt Gray at det er komplet idiotisk). I stedet for at nøjes med lade uheld og astronautiske udfordringer give spænding får vi nogle mystiske politiske kræfter som modarbejder McBrides mission og tilføjer diverse action-scener, hvor man ikke forstår de involveredes motivation. Og i stedet for bare at lade McBride være en astronaut af Neil Amstrongs støbning, skal vi ab-

solut have ham psykologiseret og på en lidet overbevisende måde have hans personlighed forklaret ved hjælp af forholdet til hans far.

Med al den kritik virker det nok som om jeg synes at *Ad Astra* er en dårlig film. Både og: Hvis man kan abstrahere fra plottets tåbeligheder, er det en utrolig flot film, hvor cinematografi, billede og lyd fungerer nær perfekt, godt suppleret af en velspillende Brad Pitt. Så jeg kan anbefale filmen til dem der hadede fysik i skolen og bare gerne vil have noget rum-action, men også til dem som sukker efter film med en realistisk fremstilling af hvordan det er at være ude i rummet og kan leve med at realismen kun udstrækker sig til det man faktisk ser, og ikke plottet bagved.

Flemming R.P. Rasch



Crawl

Film, USA/Canada/Serbien 2019

88 min.

Instruktør: Alexandre Aja

Med: Kaya Scodelario, Barry

Pepper, m.fl.

Anmeldereksemplar doneret af

PR Nordic

IMDb

Trailer



“Action/horror/thriller” beskrives denne film som; en andet term for denne type film er “creature feature”: en spændingsfilm hvor hovedpersonerne forsøger at overleve sammenstødet med et eller flere farlige dyr. Når man sætter sådan en film på og den tydeligvis foregår i et vandmiljø, så forventer man næsten pr. automatik at det skal handle om hajer, men i *Crawl* er vi i Florida under en orkan, og her er det alligatorer der udgør faren på færde. Under et stormvarsel mister den ca. 18-årige konkurrencesvømmer Haley (Kaya Scodelario) kontakten til sin far (Barry Pepper) og beslutter at køre tilbage til den lille hjemby, Coral Lake for at få ham ud fra stormområdet. Da hun ankommer, er stormen taget så meget til at det er umuligt at komme derfra igen – og hendes far ligger såret og bevidstløs i et svært fremkommeligt hjørne af den snart oversvømmede kælder, offer for en glubsk alligator, som også sørger for at holde Haley fanget i samme kælder ...



mens vandet stiger og stiger. Og så kan man jo dårligt tro andet end at dét nok skal give anledning til at Haley får brug for sine evner som elite-svømmer.

Det bedste ved filmen er Kaya Scodelarios skuespil i spændingsscenerne, hvor hun er meget overbevisende panikslagen og stakåndet. Desuden imponeres man markant af de meget virkelighedstro visuelle effekter. Der er over 45 minutters ekstramateriale på Blu-rayen, hvor man finder ud af at hele filmen er optaget i et studie (i Serbien!) og at samtlige effekter til både storm og alligator består af computer-animation. Her er der for én gangs skyld tale om god CGI, inkl. en lyssætning der ser særdeles ægte ud, og hele cinematografien er virkelig vellykket.

Filmen kommer til os fra horror-producent Sam Raimi og horror-instruktør Alexandre Aja, som samlet har lavet en hel håndfuld kendte og elskede horror-film, fra *The Evil Dead* og *Drag Me To Hell* og til *The Hills Have Eyes* og *Piranha 3D*, så de er et par erfarne herrer. Filmen gik da også aldeles udmærket i biograferne, hvor den indtjente over 90 millioner dollars, baseret på et budget på kun 13,5 millioner. Ifølge Wikipedia har Quentin Tarantino ligefrem kaldt *Crawl* for hans yndlingsfilm i 2019, hvorefter man måske kan udlede at der ikke var ret mange andre anstændige horror-film sidste år?



Skal man finde noget at kritisere, må man nok pege på at den overordnede historie er meget tynd – der er et tema om at far og datter finder sammen igen efter forældrenes skilsmisse, men filmen bruger ikke meget tid på at gå i dybden med dette. Hvilket på sin vis er forståeligt nok, når det nu er en action- og spændingsfilm – publikum kommer jo for at se monster-action! Og det får man også i rigt mål, selv om filmen i sidste ende er den form for rendyrkede popcorn-underholdning hvor man godt kan slå hjernen fra det meste af tiden ... undtagen måske krybdyrhjernen!

Karakter: 6 stjerner ud af 10.

Tue Sørensen

Ready or not

Film, USA, 2019

Instruktører : Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillett

Med: Samara Weaving, Adam Brody, Mark O'Brien m.fl.

DVD fra Twentieth Century Fox Home Entertainment

Anmeldereksemplar doneret af distributøren

[IMDb](#)

[Trailer](#)



To drenge løber igennem et stort hus, som var der nogen efter dem. Det viser sig dog at det ikke er dem der bliver jagtet, men den mand der er offeret, bliver indhentet af sine forfølgere da han er lige ud for drengene, så de ser ham blive skudt med en armbrøst, hvorefter han bliver slæbt skrigende bort. Det er drengenes familie der har jagtet og skudt manden.

30 år senere er vi på det unge par Grace og Alex' bryllupsdag. Hun er meget opsat på at ville giftes, hvor han halvt i sjov joker med at de ikke behøver at blive gift, for hvis de bliver det, så bliver hun en del af hans mærkelige, men stenrige, familie. Familien har skabt deres formue på at producere og sælge brætspil, og om aftenen efter brylluppet bliver bruden introduceret for en familietradition. Der placeres et blankt kort i en mystisk boks, hvorefter



hun skal trække kortet ud. Kortet fortæller nu hvilket spil de skal spille den aften. Det kan være spil som skak eller Sorteper. Det hun trækker, er Gemmeleg. Da hun læser højt fra kortet, bliver alle meget alvorlige, og hun kan tydeligt mærke at der er noget helt mærkeligt i gang. Hun får at vide at for at vinde, skal hun gemme sig og undgå at blive fundet før daggry. Hun forlader rummet for at finde et sted at gemme sig, og familien gør klar til at lede efter hende. Den måde de gør sig klar, er ved at bevæbne sig med pistoler, armbrøster og økser.

Det viser sig at familien tror at deres rigdom skyldes en aftale som deres oldefar lavede med en djævel, og hvis der til dette ritual trækkes Gemmeleg, så skal de finde og dræbe den der har trukket kortet som et offer til dæmo-

nen, ellers vil dæmonen dræbe dem. Alex er dog ikke med på at jage sin brud, så han gør hvad han kan for at hjælpe hende, noget som familien bestemt ikke billiger.

Dette kunne lige så godt have været indledningen til en splattet B-film, men det vi får, er en både underholdende og overraskende film. Overraskende fordi den har en masse gode ideer som den udfører virkeligt fint, og underholdende fordi man følger spændt med, og der er flere steder man ikke kan andet end lade sig underholde af de groteske dødsfald og jagtsener som filmen byder på.

Nu er det ikke fordi familien er trænede dræbere, da det er 30 år siden der sidst har været en der trak Gemmeleg. De har derfor ikke alle helt lige godt styr deres våben. Ham der får armbrøsten, må bl.a. kigge på YouTube for at finde ud af hvordan han skal bruge den. Andre vil rigtigt gerne vise at de vil følge familietraditionerne, så de bliver lidt for ivrige, hvilket ender i at de får myrdet de forkerte.

Denne blodige gyserkomedie om familiens jagt på Grace, og hendes udvikling fra jaget kvinde i brudekjole til en overlever der tager kampen op, skal man bestemt ikke snyde sig selv for.

Bonusmateriale DVD & Blu-ray: "Let the Games Begin: The Making of Ready or Not", Gag Reel, audiokommentar af Radio Silence og Samara Weaving, galleri.

Thomas Winther

ANMELDELSER: BØGER OG SPIL

*Se flere anmeldelser på Himmelskibets anmelderblog,
Himmelskibet.dk/anmelderblog*



Et satans arbejde

Roman af A. Silvestri

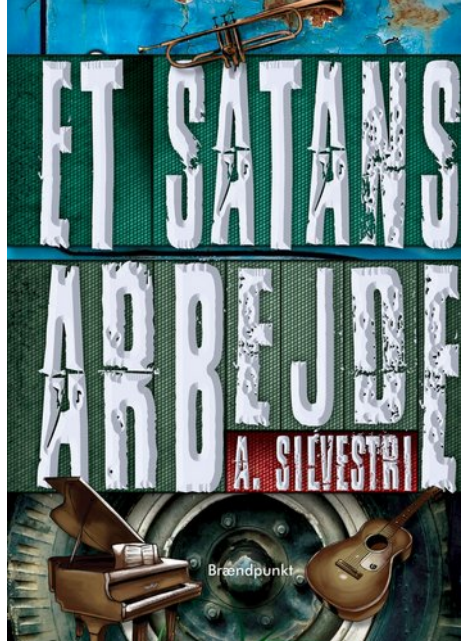
Brændpunkt, 2019, 414 sider

Anmeldereksemplar doneret af
forlaget

Asger er måske verdens bedste flytteemand. Han har i hvert fald et ry for aldrig at tabe eller ødelægge noget af flyttegodset. Han har mange kendte og rige kunder, da han ikke kun er dygtig; han er også diskret og respekterer kundernes privatliv og kigger aldrig nærmere på de mærkelige ting han nogle gange skal flytte for dem. Et sådan omdømme gør at han aldrig mangler kunder.

En dag kontaktes han af en udsendinge fra Helvede der har et job til ham. En del af Helvede skal flyttes til en adresse i Hellerup, da der er brug for en filial der. Det er ikke Satan selv han skriver kontrakt med, men selv hans udsendinge skal man passe på med at indgå aftaler med. Heldigvis er Asgers kone vant til at læse kontrakter, så hun gennemgår den for at sikre at Asgers sjæl ikke lige pludseligt er fordømt.

Asger tager jobbet, og han og hans to medarbejdere skal nu i den næste tid arbejde for Satan, mens de bor i en campingvogn i Helvede. Ikke alle i Helvede er glade for at



der er mennesker der skal hjælpe med flytningen, men kun mennesker kan flytte godset i både Helvede og på jorden.

På A. Silvestris [blog](#) skrev han, at han har lavet meget research til denne bog og sat sig ind i forskellige beskrivelser af Helvede. Dette kan man godt mærke i bogen, for der går til tider lidt namedropping i den, men de mange referencer passes ind i historien ved at den er skrevet som om det er Asger der fortæller om sine oplevelser efter arbejdet er udført, og det nævnes et par gange at han efter arbejdet var afsluttet har læst op på emnet. Asger ser også flere forskellige dele af Helvede, ikke bare hvor sjæle pines med smerte, men også hvor en sjæl må sidde og drikke alle de kopper kaffe som hun drak imens hun var i live, for så efterfølgende at skulle gentage andre ting gjort i livet. Andre steder af Helvede beskrives som værende designet af Escher og Giger over en frokost, hvorefter de har ringet til Lovecraft for at spørge om nogle detaljer.

På bloggen skriver Silvestri, at da han startede med at skrive bogen, så var den tænkt til at skulle sendes ind til forlaget Kandors serie af kortromaner om Satan. Bogen fik dog sit eget liv, og den viste sig ikke at være en kortroman. Det er faktisk et rigtigt godt indlæg Silvestri har på sin blog om denne bog, så jeg bliver næsten helt ærgerlig over at den ikke er sat ind i bogen som et efterord, men jeg må printe indlægget og lægge det ind i bogen inden den sættes op på reolen.

Sideløbende med historien om den satans flytning, så fortælles også historien om en sydamerikansk trompetist. Faktisk ender musik også med at få en stor rolle i flyttehi-

historien, for selvom Asger er meget bevidst om ikke at udfordre kontrakten for meget, så har han dog på fornemmelsen at der er noget lusket ved det hele, men at det måske ikke er ham selv der er den der føres bag lyset. Det betyder dog ikke at han vil lade være med at gøre noget ved det fordækte spil.

Dette er Silvestris femtende bog og femte roman. Igennem sit forfatterskab har han været vidt omkring i forskellige genrer og har aldrig været bange for at eksperimentere, noget der også gælder for denne bog. På bagsideteksten står der bl.a. at man som læser skal "spænde selen, sikre hjelmen og så ellers bare slippe håndbremsen". Dette udsagn passer faktisk rigtigt godt, for dette er en bog man ikke skal prøve at sætte i en genrekasse, men man skal blot kaste sig ud i den og lade sig føre igennem Helvede til Hellerup og tilbage igen, igennem en historie der er underholdende, pudsigt og helt sin egen.

Thomas Winther

Blodets sti

Roman af Tobias Stenbæk Bro

Et varsel om Storm, bind 2

Turbine. 2019

372 sider, 249,95 kr.

Tobias Stenbæk Bro skriver noget så sjældent som fantasy til voksne på dansk. Nogle forlag er ved at få øjnene op for, at der rent faktisk findes danske forfattere, der kan skrive fantasy, og at der tilmed også er læsere til bøgerne.

I den første bog, *Væddermændenes nat*, blev vi introduceret til bogens univers; mere specifikt De Brudte Riger og mere præcist Vestagamore. Et sted med traditioner, folkløse og et verdensbillede, der bliver detaljeret forklaret. Det er gedigen world building. Det kunne godt trække tempoet lidt ud af historien i den første del, men så er der til gengæld kommet væsentligt mere gang i den i fortsættelsen.

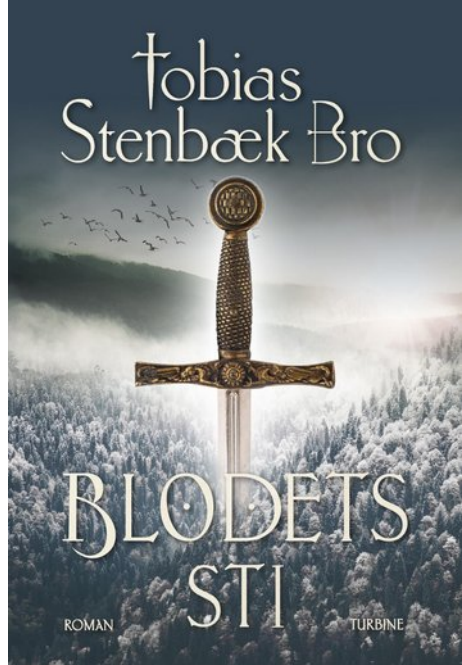
3 brødre

2 hemmeligheder

1 sejrherre

Står der bag på bogen, og så dykker vi ellers ned i dystert fantasyunivers.

Vi mødte i første bog de tre brødre Rodrik, Cedrik og Stormfrik. De måtte flygte fra deres hjem, Ravnehøj, da det



blev brændt ned af maskerede mænd. I *Blodets sti* fortsætter vi, hvor vi slap. De tre brødre er stadig på flugt. Det er med livet som indsats, at de påbegynder den lange rejse mod Mågehavn, hvor de måske kan finde de svar, de søger. Deres fjender er stadig ude efter dem. Mellem brødrene lurer konflikterne også, og det bliver ikke nemt at finde ud af, hvad det er for en stor hemmelighed, faderen gemte på og hvorfor han skulle dø.

Igen er historien fortalt i skift mellem de forskellige brødres perspektiver. Desuden har pigen Olyssia fået sin helt egen stemme. Det fungerer rigtig fint og driver fortællingen fremad på naturlig vis med et dejligt flow. *Blodets sti* er væsentligt mere voldelig og grusom end sin forgænger, og forfatteren holder sig bestemt ikke tilbage, når det kommer til beskrivelserne. Tobias Stenbæk Bro har helt sikkert fundet sin stemme, og man bliver ført gennem den spændende fortælling med sikker hånd. Det er spændingsmættet fantasy fra start til slut. Det er en udsøgt fornøjelse at læse en dansk forfatter, der først og fremmest har gjort sig umage med at skabe et forunderligt og detaljerigt univers. Tobias Stenbæk Bro tør godt – og det kan man kun være taknemmelig for.

Helle Perrier

Fioron

Roman af Hanne Lykke Rix

Kongestenen, bind 3

DreamLitt, 2018

268 sider, hardback

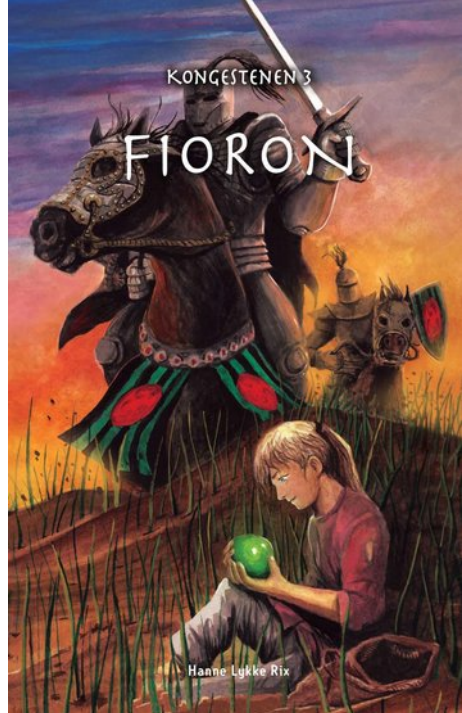
299,95 kr.

Anmeldereksemplar doneret
af forlaget

*Utilstrækkelig helt på ørkesløs
rejse.*

Den forræderiske kong Flod har prisgivet middelalderfantasylandet Okenos ved at indgå en alliance med de forfærdelige Demurgere for at tilrane sig mere magt. Hans søn, prins Falk af skovkongeriet Furien får da endegyldigt nok. Han træffer et valg, der aldrig kan gøres om. Efter en barndom med vanrøgt flygter Falk i trods og vrede fra sin fader. Med sig har han det royale symbol Kongestenen. Den skal tyrannen Flod aldrig se igen!

Sådan begynder tredje bind i Hanne Lykke Rix' ungdomsserie om Kongestenen, *Fioron* – mere om den titel senere. Jeg har anmeldt de to tidligere bøger i serien, *Ellin* og *Miralins Datter*. *Fiorons* hændelsesforløb begynder omtrent direkte efter sidstnævnte, hvilket ikke altid er en selvfølge. Falks hemmelige hjertenskær Ellin – de forrige bøgeres hovedperson – bragte Kongestenen til Furien på anden side



af bjergene. Her skulle den være i sikkerhed efter den pludselige invasion af Okenos. Kongestenen er dog i stedet havnet direkte i hænderne på netop den centrale komplotmager, nemlig Furiens kong Flod.

Fioron er historien om Falks helterejse, om en modning og om at puste til oprørets ild så retfærdigheden kan ske fyldest og landet atter blive frit. Bundsolide fantasytropper som forvaltes godt og i tråd med sagaens tidligere bøger. Alligevel er *Fioron* seriens hidtil mest problematiske bog – men nok også den mest interessante.

Grunden til denne tvetydighed er, at der grundlæggende virker til at være tale om en bog, der er kommet ud af kontrol og som vokser sin skaber over hovedet. Eller som forfatteren velvilligt har ladet vokse hvorhen den end vil. En sympatisk, men ikke altid fornuftig fremgangsmåde. Det er imidlertid for det første en glæde at se, at de forfatterkvaliteter, jeg noterede mig i den første anmeldelse, bragt i Himmelskibet 55, stadig står ved magt. Fejlene er blevet færre, forfatterens personlige stemme stærkere. Men forventningerne stiger med rette når udgivelserne bliver flere.

Sproget er stadig kluntet visse steder. Fantasyverdens karakterer bruger stadig engelske låneord som job og okay. Dronningen bor visse steder i en lejlighed i stedet for i værelser eller gemakker – selvom ordet er forfatteren bekendt. Grebet om ordforrådet kan især glippe når forfatteren søger at være særligt suggestiv. Som fx når det nævnes at "... den kluntede krop hang ligesom i laser" om en hovedperson der, viser det sig, 'blot' er udaset – ikke såret.

Hænger hans krop i laser eller ej? Er det i overført betydning? Det er uklart. Eller: "at der var steder i Furiens skove som kong Flod og alle hans soldater og spejdere ikke havde opdaget eller overhovedet anede eksisterede."

Er disse to kendsgerninger ikke identiske? En bunke roer kan næppe heller være "så stor som et mindre hus", hvis den samtidig "ligger i et hjørne af køkkenet." En skurks stemme bør ikke beskrives som "metallisk" når meningen i realiteten lader til at være at betegne den som følelseskold, rå, eller nådesløs i tonefaldet. For den betydning har ordet "metallisk" reelt ikke. På dansk har man ligeledes heller ikke "korte hænder", men små, brede, smalle eller slanke hænder.

Det kan altid med velvilje aflæses hvad der menes, men vejen dertil er ikke altid sprogligt elegant eller præcis. Der er mangler simpelthen en dybere dansk sprogbevidsthed. Og Rix kan ikke længere undskylde sig med at være debutant. Når man selv skriver sig ind i middelalderfantasy, er der et særligt sprog, man er nødt til at mestre. Og formelle krav er højere på bogsiden end i samtalen. Længere er den vel ikke.

Dog har Rix bibeholdt sin intuitive sans for den klassiske fantasyfortælling, plus et nyt spændende ønske om at gøre den til sin egen, som går ganske klart igennem. Disse kvaliteter kan ikke benægtes, uanset hvilken kritik der ellers kan gives.

Ønsket om en mere socialrealistisk og jordnær fortælling, der taler i øjenhøjde til tidens unge, har fået mere næring siden sidst. Magien spiller en meget begrænset

rolle. Det drejer sig om psykologi og politik. Sløret løftes for mere af Okenos' mytologi, og vi stifter mere indgående bekendtskab med lavere sociale klasser, andre folkeslag og krigens gru. Alt sammen noget, der udbygger fantasiverdennens teksttur. Dét er i sig selv prisværdigt og virker ganske fint!

Men det er også her, at bogen begynder til at vokse på en måde, så man kommer i tvivl om hvorvidt forfatteren stadig er i kontrol. I de foregående bøger udfoldede voksentemaer sig mellem linjerne – nænsomt antydet og læsbart for den med evner og modenhed i ret mål.

Sådan er det ikke i *Fioron*. Gravide kvinder bliver dræbt af besættelsesstyrker, og vi bevidner en skrigende tyveknægt, der bløder fra resterne af sine afhuggede hænder. Hovedpersonen er en overgang selvmordstruet, paranoid og selvskadende. Han har desuden fået tæsk som barn og stikker tilsyneladende sin bror ihjel under et svampe-trip. Samtidig er han også en almindelig 15-årig, der knapt er gammel nok til at barbere sig og stadig kæmper med sin første forelskelse.

Som læser forvirres jeg over hensigten med at bringe al dette på en gang. At spørge til målgruppen må være legitimt. Jeg vil i hvert fald ikke anbefale *Fioron* til ikke-voksne uden forhåndsgodkendelse fra forældrene.

Det sværeste ved dette er, at det giver indtrykket af en bog, der gerne vil være sofistikeret og realistisk inden for sine rammer, men må give op på halvvejen. Sproget er ikke stærkt nok til det. Bipersonerne og skurkene er indtil videre for ensidige, de gode for selvretfærdige og moralise-

rende – uden mange tegn på, at det er forfatterens mening at skildre dem sådan.

Helten er åbenlyst racistisk overfor besættelsesmagten og tøver ikke med at bruge feje tricks. Det naturlige i at ville udvide sit territorium i en hårdkogt middelalderverden italesættes ikke. Forståelsen for det iboende politiske problem ved i en sådan mørk middelalderverden at være kongesøn, som samtidig er svagelig og en bogorm, kommer aldrig rigtig frem. Skurkene forbliver ‘bare’ skurkagtige.

Jeg sidder med en klar fornemmelse af at forsøget på at forny genren, at italesætte eller møde nutidige problemer med fantasygenren i *Fioron*, er fejlslagent. Enten er den formodede læser for ung og uprøvet til at forstå nuancerne i stoffet – eller også er vedkommende så øvet at han straks vil længes efter bøger af større format. Der er desværre her en kløft imellem visionen og evnerne.

Hermed er vi fremme ved *Fiorons* største enkeltstående problem. Nemlig det dramaturgiske problem. Prins Falk er, som helte så ofte er det ved begyndelsen af deres klassiske dannelsesrejse, mangelfuld. Han er frustreret, kvabset og uerfaren. Problemet er, at han i sin nye identitet som frihedskæmperen Fioron er stort set samme sted efter en 260-siders roman. Rix skriver selv nær slutningen: “Du aner ikke, hvor lidt jeg kan, Konras. Jeg kan ikke svømme, jeg kan ikke ride, jeg kan ikke slå. Jeg kan ikke bruge et sværd eller en bue, jeg kan ikke drikke vin, jeg kan ikke gå på jagt. Jeg kan ikke klatre i træer eller...”

Fiorons dannelsesrejse har altså langt hen ad vejen været dramaturgisk forgæves og 'kun' gjort ham klar til at begynde på sin egentlige skæbne i næste bind. Han har simpelthen høstet for få erfaringer til, at det at følge hans udvikling, er en tilfredsstillende læseoplevelse. Dannelsesrejsen giver for lidt og er ikke skrevet overbevisende, effektivt eller moralsk karakteropbyggende nok, uanset om der er tale om Fiorons indre kvaliteter eller hans ydre formåen. Det føltes ikke så meget som om, at helten når til bogens ende ved sin egen kraft, som et organisk voksende menneske. I stedet hjælpes og reddes han ustandseligt, under hvad der mærkes som forfatterens tydelige plottrevne tvang. Det ærgerlige er, at det virker påduttet, selv på fiktionens præmisser.

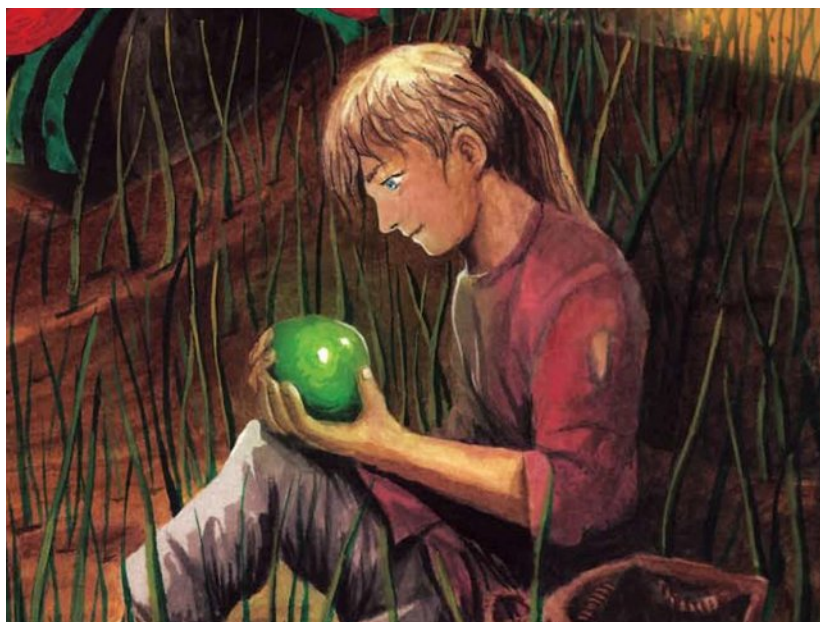
Summen af Fiorons handlinger står slet ikke mål med den læring som genre-mæssigt er ventet hos læseren eller som forfatteren antager for sket. Vi får forløbet og den personlige vækst fortalt eller doceret af fortælleren. Kun i ringe grad får vi begivenheder udpenslet eller fremvist i ægte stærk handling, der tillader os se helten vokse. Det hele får dermed karakter af et forhalet forspil der skal overstås, før den rigtige historie om Fioron kan begynde.

Vi har brugt en hel bog på at se ham gøre sig klar til måske at begynde på at blive en helt. Det kunne være gjort dramaturgisk smartere – mere intenst, foldet ud over mindre plads. Begyndelsen og klimakset tager kegler i god stil, men derimellem er der for langt imellem snapsene. En helt må gerne have falsk beskedenhed. Han må gerne tvivle. Men man må helst ikke som læser for alvor blive overbe-

vidst om, at helten vitterligt er utilstrækkelig. Det sker her.

Fioron rummer således både de farer og de muligheder, der kendetegner vildskaben eller udforskningen som skrivemodus. Vi ender med en bog der klart viser, at forfatteren har evner og er vedholdende, men også at der mangler omhu og måske litterær selvransagelse. Hun kan nemlig ikke gøre det hele på en gang. Fat mod! Næste bind er kommet fra trykken (og bliver anmeldt nedenfor).

Aske Sparrebro



Prins af Okenos

Roman af Hanne Lykke Rix

Kongestenen, bind 4

DreamLitt, 2019

448 sider, hardback

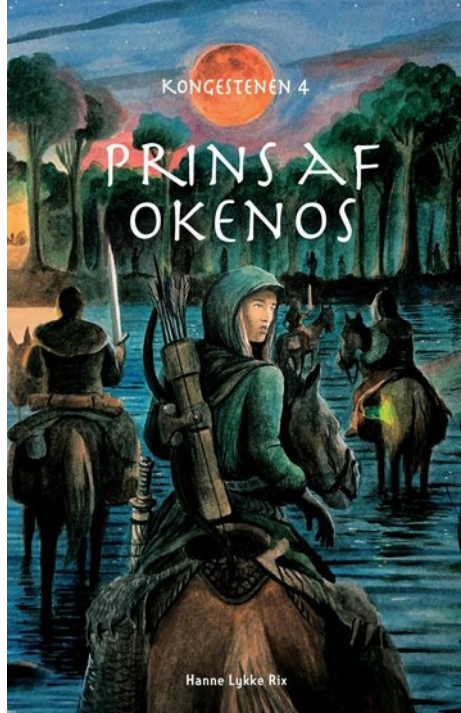
299,95 kr.

Anmeldereksemplar doneret
af forlaget

Middelalderfantasylandet Okenos er besat af Demurgien, som har indgået en alliance med den opportunistiske nabokonge Flod af skovriget Furien. Efter en barndom med vanrøgt får den forræderiske konges teenagesøn, Falk, endegyldigt nok og siger fra ved at flygte med kronjuvelen Kongestenen.

Under navnet Fioron bliver den tidligere prins frihedskæmper. Nu skal han dygtiggøre sig, vokse med opgaven og, sammen med sit umage helteteam, bringe Kongestenen til Kong Leos på modstandsbasen Sønderfæstning i den anden ende af landet. Lukt gennem de farlige, besatte områder!

Således er scenen sat til 4 bind af Hanne Lykke Rix' saga om Kongestenen. Fra starten har det været klart, at Rix besidder fortælleglæde og en intuitiv forståelse af fantasy- og young adult-genrenes grundelementer. Der er teenageproblemer, sværd, magi og naturligvis en helt sær-



lig skæbne i vente for Fioron. Sagaens fortælling er samtidig så fremskreden nu, at en retfærdig omtale nødvendigvis må inddrage noget af det tidligere, som jeg er så heldig også at have anmeldt.

Efter elegant at have undvejet klicheen om “den svære 2’er” med en girlpower-fortælling om Fiorons nok fremtidige udkårne, Ellin, og dernæst skrevet sig igennem en noget frustrerende 3’er, er Rix vist for alvor ved at finde kampformen.

Sproget, der siden debuten har været præget af en god enkelhed, som desværre også let afslører fejl og mangler, er for første gang ikke alvorligt fejlbehæftet. Det nager mig stadig, at fantasypersoner her kan sige, at noget er “pisseirriterende”, som var de nutidsunge, men det kan vi lade være et stilvalg. Men der er generelt ikke stort blik for, at skriftsprog som genre opfattes mere formelt og forskelligt fra talt sprog. Præcision i beskrivelser og personernes talegaver kan derfor svigte til tider. Noget bør næppe beskrives som “gigantisk” hvis to mennesker uden videre løfter det. Oprørsild brænder fjenden op – ikke ud af landet.

Det er heller ikke den slags en ungdomsfortælling skal brænde for! Det er således langt mere interessant at se Fioron flytte sig fra en retningsløs teenager fanget i vredes-tåge, til en mere moden ung mand, der gradvist begynder at forstå, at han har forpligtelser over for verden omkring sig og må flytte sig hinsides sin offermentalitet og selvretfærdighed hvis han skal opnå sine mål. I den forrige bog kunne han ikke se ud over sig selv og tage konkret ansvar.

Den følelsesmæssige transformation skrives her overraskende nemt ud.

Rix er god til teenagefølelser. Også venskab og kærlighedsanliggender berøres med en god nænsomhed. Vi får også en stadig større nuancering af fiktionsverdenen med temaer som værnemageri, guerillakrig, forræderi og nye geografiske, politiske forhold.

Det er en temmelig jordnær fantasy vi har med at gøre. Personlig udvikling, ansvar og moral fylder meget. Det er konkret forankret, og der er action, hvilket er godt, men de filosofiske overvejelser føres sjældent helt igennem. Er værnemageren, som kun undtagelsesvis sætter sig selv på spil for hovedpersonerne, nu på de godes side? Er hans tidligere (eller fremtidige) gerninger nu godtgjorte? Er guerillakrigerne, der udveksler fanger med fjenden, gode eller onde? Svarene bogen giver er halvfærdige.

Vi får ligeledes forsøgsvis en forklaring på, hvordan magi og metafysik tilsyneladende virker i Okenos fra den kloge og moderlige heks Marion, som forfatteren øjensynligt gerne vil skildre som meget vis. Magi minder om new age-energier, selvudvikling og positiv visualisering. Tænk det, og det sker. Sjælen skal give slip på sin jordiske bagage og drage videre. Lad os håbe fjenden ikke også ved disse ting om verdens sammenhæng, så de kan tænke helten til døde. Magi i fantasy er altid en kompleks balancegang.

Tilgangen til relationer og reaktioner forbliver fra forfatterens side en anelse for didaktisk og docerende. Modne, voksne bipersoner antager ofte ukritisk 16-årige

Fiorons vigtighed og evner, og de ret entydige persontræk, forfatteren gerne vil påhæfte hovedkaraktererne, udtales gerne meget stærkt og tit næsten ordret af andre, fremfor at blive levendegjort i dem selv via skrivekunsten.

Alt i alt står vi tilbage med god, gedigen ungdomsfantasy, der har skabt sin egen personlige identitet, men som netop derfor også har både huller og ønsker, der kan overgøres og nogle gange skade fortællingens helhed. Jeg sidder med indtrykket af Rix som en følelsernes forfatter, hvor der ikke er langt fra indskydelse til skrift.

Det er godt og har sin plads! Men hvis der ikke indtræder en større og alvorligere stringens omkring de lidt komplekse ideer og følelser, forfatteren selv bringer på bane, kan fortællingerne komme til at fremstå ureflekterede. Som en trædesten læserne taknemmeligt kan udvikle sig på, inden de bliver så dygtige, at de nødvendigvis må gå andre steder hen.

Og fred være med det. Ikke alle forfattere skal kunne alt. Rix er en lovende ungdomsforfatter.

Aske Sparrebø

Dødeklokken

Roman af Synne K. Eriksen

De Tre Tyste, bind 3

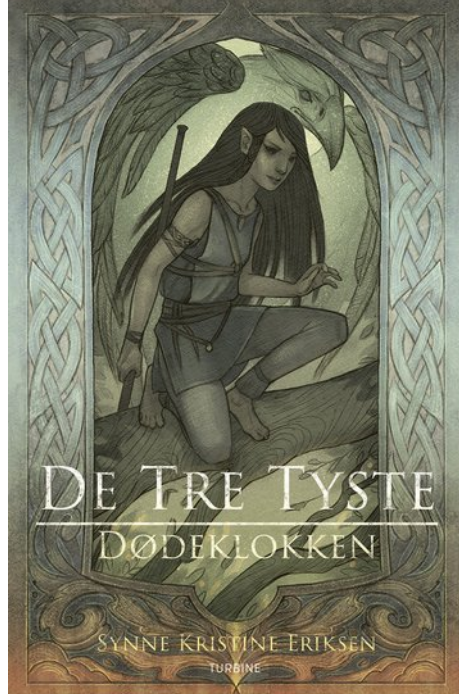
Turbine, 2019

350 sider, 98,36 kr.

Med *Dødeklokken* sætter Synne K. Eriksen et bevægende punktum for trilogien om De Tre Tyste.

Fortællingen startede med Sigurds søster Svanhild blev bortført af kæmpeørne. Siden fulgte vi Sigurd i hans søgen efter hende; en søgen der førte ham til den modige klokkemager Myrhat og den gådefulde skygge Oresme. Det viste sig snart, at der var vældige kræfter på spil i Skoven, hvor tusmørket kryber frem. Helt frem til Bavnelandet, hvor de forskellige høvdinge ruster op til krig mellem menneskene.

Dødeklokken er en fortælling, der fører dig sikkert gennem hele følelsesregisteret. Der er dog én gennemgående følelse, der igen og igen træder frem foran de andre; længslen. Den dybe længsel titter hele tiden ud gennem siderne, som grenene i den vildtvoksende skov der er rammen om størstedelen af fortællingen. En fortælling, der egentlig er ligetil; en dreng, der desperat leder efter det, han har mistet. Alligevel er der intet ligetil ved myriaderne af karakterer, hvis skæbner væves sammen på smukkeste



vis. Historien byder også på kamp, spænding, mod og intri-
ger i rigt mål, så der vil være noget for alle slags elskere af
smuk fortællekunst.

Hvor nogle ting ikke var helt så polerede i de to første
bøger, så er Dødeklokken komponeret med sikker hånd. *De
Tre Tyste* er fantasy i særklasse. Velskrevet i en grad, hvor
forfatterens omhu tydeligt skinner gennem. Tak, for rej-
sen! Tak for Sigurd, Myrhat, Grå og alle de andre.

Helle Perrier



De andre

**Roman af
Susanne Aalling Ovesen
Experimentet, bind 1
LS Books & Games
280 sider
Anmeldereksemplar doneret
af forlaget**

Sophia er lige blevet student. Da hun nu har brug for at slappe af, er hun taget alene op til sine forældres sommerhus. Hun har det generelt bedst med ikke at være i nærheden af for mange mennesker, da hun har en speciel evne, der bl.a. gør at hun fornemmer andres følelser, hvilket påvirker hende kraftigt. På en indkøbstur bliver hun pludseligt ramt af en helt ny fornemmelse, og hun bliver meget påvirket af en ung mands tilstedeværelse. Værre går det dog, da der lige pludseligt er noget mystisk der jager hende, noget der bestemt ikke vil hende det godt. Den unge mand (William) kommer hende dog til undsætning.

William tager hende med hen til sine forældre. Det viser sig at William også har specielle evner, og han kender til hvor disse evner stammer fra. Sammen med sine forældre kan han fortælle Sophia om "De Fremmede". Det er udenjordiske væsner der har lavet eksperimenter på mennesker. Det er der kommet nogle børn med specielle evner



ud af, og både William og Sophia hører til disse. Det viser sig også at Sophia egentligt er adopteret, men hos de forældre som hun troede var hendes biologiske forældre, finder hun en mappe med en masse informationer om hendes biologiske mor.

Sophie får rigtig mange informationer fortalt af William og via den mappe hun finder. Bogen handler derfor ikke så meget ikke så meget om at hun skal finde informationerne, men om at hun skal forholde sig til dem og ikke mindst til de følelser som hun hurtigt får for William.

Bogen er bind 1 i en ny serie, og det er meget tydeligt at denne bog mest af alt er til for at etablere nogle karakterer og relationer, som vil skulle bruges i de kommende bind. Bogen kan derfor dårligt læses selvstændigt, men så er det heldigt at bind 2 allerede er udkommet.

Bogen har såvel gyser- som science fiction-elementer, men mest af alt er det historien om en ung kvinde der altid har følt sig anderledes og som nu lige pludseligt skal forholde sig til, hvorfor hun ikke er som de fleste, men også skal forholde sig til at hun har fundet en der er ligesom hende.

Det var ikke sådan at jeg efter endt læsning tænkte at jeg straks ville gå i gang med bind 2, men ingen tvivl om at jeg nok skal få det bind læst også. Bagsiden af bind 2 fortæller at i dette bind rejser Sophia og William til London for at mødes med andre der er lige som dem. Det der følger Sophia, har dog ikke opgivet jagten endnu.

Thomas Winther

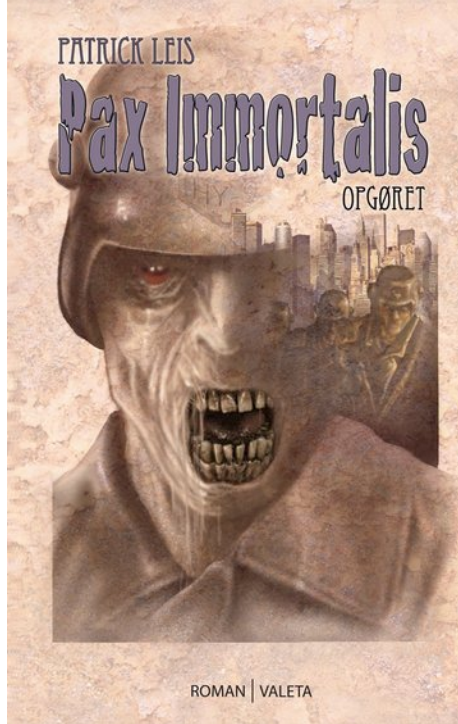
Pax Immortalis – Opgøret

Roman af Patrick Leis

Necrodemis, 4

Valeta, 2019, 594 sider

Fås som paperback og e-bog



Vi er nu ved at være ved vejs ende i *Necrodemis*-serien, en rejse der startede i 2003 hvor Patrick Leis udgav zombieromanen *Requiem*. Denne blev i 2006 efterfulgt af bind 2, romanen *Pax Immortalis*. Efter denne ventede vi så på det afsluttende bind, men det vi først fik, var to bind der fortalte om hvad der var sket inden *Requiem*.

Alle disse bind er nu blevet genudgivet i nye gennemskrevne udgaver, hvor detaljer er rettet til således det blev en mere samlet historie. Nu venter vi blot på sidste bind, men her er det genudgivelsen af *Pax Immortalis* det handler om. Den oprindelige udgave blev anmeldt i *Himmelski-bet* nr. 12, en anmeldelse jeg indledte med:

Forestil dig at leve i en verden hvor man hele tiden frygter for et angreb fra zombier.

Forestil dig så at du finder ud af at det er blevet planlagt at du og alle dem du kender, skal bruges som foder til de levende døde, da du for nogen har mere værdi som udødet end som levende.

Det afsløres at verden ikke blot består af mindre isolerede samfund der kæmper imod zombiesværmene. Der er også megabyer hvor folk lever i sikkerhed for zombieplagen. Til gengæld så styres disse megabyer med diktatur og kastesystemer. Det viser sig også at der er folk i disse byer, der ikke ønsker at bekæmpe zombierne, for for dem er de udøde en ressource. Det er lykkedes forskere at isolerer et enzym i zombierne som kan bruges til at skabe et livsforlængende produkt, noget som eliten i megabyerne benytter sig af.

Da folk i de små bondesamfund finder ud af at megabyerne eksisterer og at zombiesværmen styres derfra, vælger de at gøre oprør. De er dog i undertal og har hverken træning eller våben der matcher megabyens hær. Og så er der zombierne der i kampens hede måske ikke længere er til at styre. Oprørerne har dog et es i ærmet der kan vende krigen til deres fordel.

Hvor *Requiem* handlede om zombietruslen og om hvordan en lille flok reagerede på truslen, så er *Pax Immortalis* mere en actionhistorie hvor zombierne blot er en af de trusler der skal kæmpes mod. Og så er det ikke mindst det næstsidste skridt frem til det afsluttende bind som vi efterhånden har ventet på i mange år og som nu endeligt snart er her. Men med den mængde zombier der var i *Pax Immortalis*, så bliver det spændende hvad det så kommer i det sidste afsnit.

Pax Immortalis: Opgøret vandt Dansk Horror Selskabs [pris](#) for Årets Danske Horrorudgivelse i 2019.

Thomas Winther

Vulkanvinter

Roman af Christian Engkilde

Pandora, bind 1

Silhuet, 2019, 515 sider

Hardback, 312,95 kr.

For 30 år siden gik en vulkan i udbrud og dækkede det meste af Asien i aske og død. I flere dage spydede den vulkanske gasser op i atmosfæren, hvilket resulterede i at klimaet ændrede sig på det meste af planeten, og størstedelen af verden blev dækket af is og sne i en vulkansk vinter. Det lykkedes nogle overlevende at skabe sig et liv ved at have søgt varmere, højtliggende områder. En af disse er Tristan, en dansk læge som det var lykkedes at søge sydpå efterhånden som det nordlige Europa blevet ubeboeligt. Tristan bor nu med datteren Pandora uden for en lille landsby.

Pandora er nu 17 år, men da hun kun var 7, blev familiens hus angrebet af ranere der dræbte hendes mor foran hende. Siden blev Pandora trænet i både at overleve i en barske natur og i nærkamp.

Ranerne hærger stadig området, men de er ikke det eneste problem for det lille samfund omkring landsbyen. Den nærliggende by Vargastad kræver at der afleveres store mængder kød og skind for at sikre "beskyttelse" af landsbyen. En dag lader udsendinge sig dog ikke nøjes med



disse varer, de tager Tristan med sig, da byens selvudnævnte leder Vargas datter er syg og Tristan er den eneste uddannede læge i nærheden. Pandora overhører nogle af Vargas mænd tale om at Varga nok aldrig vil lade Tristan gå igen, da der helt sikkert er penge at tjene på at have en læge.

Pandora drager afsted for at forsøge at befri sin far. Den jævnaldrende dreng Alexander drager efter hende for at hjælpe, men hun er ikke meget for hans selskab. Hun mener hun kan klare det selv, men hun skal snart finde ud af at hendes træning i ødemarken ikke rækker til de udfordringer hun kommer til at møde i byen, og at hun kommer til at få brug for alt den hjælp hun kan finde på vejen.

Bogen er en postapokalyptisk YA-roman, som handler om den spændende og farlige færd som Pandora er ude på, hvor hun selvfølgelig skal lære verden udenfor, men også sig selv at kende.

I en tid hvor det er populært at skrive om postapokalyptiske verdener, hvor mennesket selv er skyld i verdens undergang, er det næsten befriende her at sidde med en historie hvor det er planeten der selv igangsætter undergangen. Der er dog masser om menneskets dårskab i bogen, for verden er blevet til et sted hvor den stærke dikterer hvad der skal ske og tager det de vil have. Almindelige mennesker kæmper en kamp for at overleve i den kolde verden, men også for ikke at rage uklar med de der kan finde på at dræbe for selv de mindste ting.

Noget at det meste værdifulde er de ting fra den gamle verden som endnu er brugbare, eller som kan gøres brug-

bare. Det kan være solceller, batterier, og så selvfølgelig våben.

Bogen er en afsluttet historie, men med tråde der kan følges op på i efterfølgende bind, for dette er samtidig første bind i en serie om Pandora, så vi skal komme til at komme længere ud i denne verden, og der er personer hun møder på sin vej i denne bog, som jeg er sikker på hun kommer til at møde igen.

Thomas Winther



Mulm

Roman af Teddy Vork
Kandor, 2020, 202 sider
Anmeldereksemplar doneret af
forlaget

I 2014 udgav Teddy Vork en novel-leantologi med titlen *Sprækker*. Samlingens titel var velvalgt, eftersom der i alle novellerne var en eller anden form for sprækker i virkeligheden, hvorigennem der trængte noget anderledes og skræmmende igennem.

I romanen *Mulm* er der også tale om sprækker. Der er sprækker i Jacob og Majas forhold efter hun er blevet indlagt på en psykiatrisk afdeling, og Jacob kæmper nu for at få hverdagen til at hænge sammen for ham selv og deres søn. Samtidig begynder der at opstå sprækker i Jacobs virkelighedsopfattelse. Sønnen Johannes på 5 år har fået sig en usynlig ven han kalder Svupben. Johannes er begyndt at bygge små stendysser på sit værelse, og det er ved disse at han taler med Svupben. Inden sin indlæggelse var Maja begyndt at se skygger i deres hjem, og hun bliver mere og mere overbevist om at noget ond er ved at få kontakt til Johannes.

Som læser følger vi Jacobs forsøg på at holde sammen på det hele. Situationen bliver dog sværere og sværere for



ham. Han er hele tiden nervøs for hvor lang tid der vil gå inden Maja bliver rask igen, samtidig med at han bliver mere og mere overbevist om at hendes oplevelser med skyggerne måske ikke blot er indbildning, og at der måske er noget efter deres søn.

Som læser sidder man ikke og er bange for at der skal ske hovedpersonen Jacob noget, men man er i høj fanget i hans frygt for at der skal ske noget med hans søn. At en historie benytter forældres frygt for at der skal ske noget med deres børn til at indfange læseren, er ikke nyt, og det er et utroligt effektivt virkemiddel når forfatteren mestrer det. Og det mestrer Teddy Vork. Han er på ingen måde landets mest produktive forfatter, men når han så endelig udgiver noget, har det altid været ventetiden værd. Han bygger gerne på væsner og sagn fra folkeminder og folkløse, hvilket virker rigtigt godt til at fortællingen bliver troværdig, da man under læsningen indfanges af at der er noget gammel og glemt derude, som blot skal have en lille sprække for at skabe kontakt til den verden vi lever i.

Thomas Winther

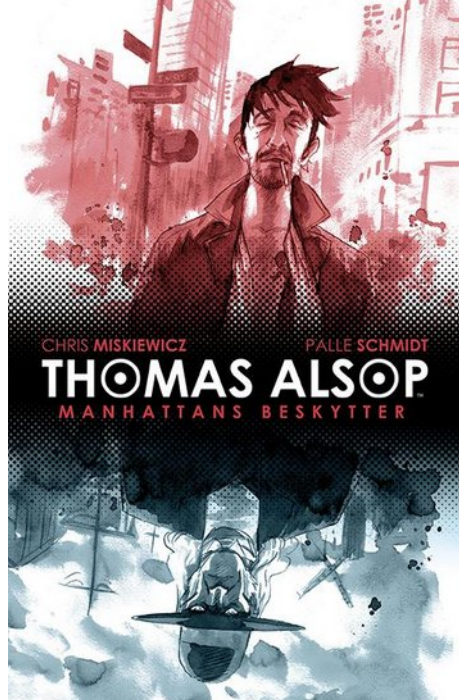
Thomas Alsop

**Tegneserie af Chris Miskiewicz
og Palle Schmidt**

Bind 1 – Manhattans beskytter

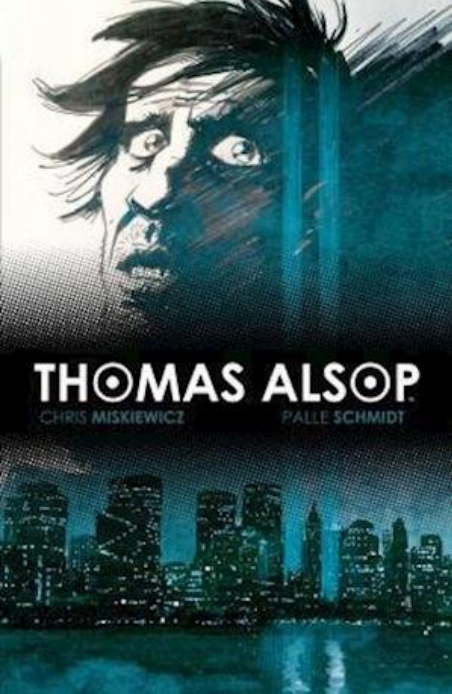
Bind 2 – 3000 sjæle

Fahrenheit, 2015/2017



For generationer siden blev et medlem af familien Alsop ramt af en forbandelse der gav ham paranormale egenskaber. Samtidig fik han opgaven som øen Manhattans beskytter mod onde overnaturlige kræfter. Disse evner og opgaven er gået i arv i generationer, og i 2011 er det Thomas Alsop der er øens beskytter. Han har dog benyttet sine egenskaber til at skabe sig en berømmelse som mediestjerne, hvor han filmer sine oplevelser og lægger dem op på nettet. Samtidig er han ved at synke ned i stoffer og alkohol, og han er ved at miste forbindelsen til øen som ellers skulle guide ham i hans opgave som beskytter.

Op til 10-årsdagen for angrebet på World Trade Center opdager han at sjælene for alle de dræbte stadig er bundet til stedet. Han sætter sig for at frigive dem, men kommer i den sammenhæng på sporet af en gammel, sort magi der hviler på stedet, og han må få styr på sig selv for at klare opgaven.



Historien tager os også tilbage i tiden til dengang en mørk magi blev bundet til stedet, men den ender også med at fortælle hvorfor Alsop er gået i hundene.

Det er en mørk og dystre historie hvor mange okkulte kræfter på spil, og det er bestemt ikke dem alle der er lige begejstrede for den måde Alsop bruger sine kræfter og at han viser dem til offentligheden. Men netop offentligheden er en af de faktorer som han kommer til at skulle bruge for

at frigøre de 3000 fangede sjæle.

Bind 1 starter med et forord af tegneseriens forfatter Chris Miskiewicz, der fortæller om ideen til historien, mens bind 2 afsluttes med et efterord af tegneren Palle Schmidt, der fortæller om hvordan han blev en del af projektet. Såvel forord som efterord er med til at indramme historien godt, en historie som de i samarbejde får formidlet både godt og spændende.

Alsop starter som en overfladisk person der har benyttet sine specielle kræfter til at blive en mediesensation, men man ser hurtigt at det kun er på overfladen han har styr på tingene, og den dystre historie der udfolder sig omkring ham, og ikke mindst Manhattans dystre forhistorie, er bestemt spændende at læse.

Thomas Winther

Absurd 1-2

Tegneserieantologiblad

Red.: Anders Fjølvar

Forlaget Afkom, 2019, 2020

48 sider, 44 sider

**Anmeldereksemplarer doneret
af forlaget**



I sidste nummer anmeldte vi antologibladet *Volt*. Det lader til at det står lidt stille omkring det blad. Et nyt har dog meldt sig på banen under titlen *Absurd*, og såvel navnet, som forsiden viser tydeligt at der er tale om horror- tegneserier.

De 48 sider indeholder 5 forskellige historier, begyndende med “Sodapop” af Maria Tran, hvori en kvinde netop er blevet droppet af sin kæreste, men hun vil bestemt ikke give slip på ham.

I “Dybet” af Lauge Eilsøe-Madsen er et par dykkere i en minibåd kommet ned i et ukendt, men bestemt ikke livløst dyb. Spørgsmålet er nu hvad de har vækket dernede. Der er bestemt noget Lovecraftiansk over denne, og dette er nok min favorithistorie i bladet.

I “Jagt” af Bjarke Johansen er et kæmpevildsvin løs, og en jæger er efter den, men der er måske også nogen efter ham.

“Hytten der dryppede blod” af Danni Bardlund Christensen lever bestemt op til sin titel og er hæftets klart

blodigste indlæg, med folk der bliver splittet ad af et brutalt monster.

I det sidste bidrag, "Gæsten" af Matias Gedtek, tager en kvinde et job hvor hun skal passe en mystisk mands kat, og det kan næppe komme som nogen overraskelse at det skulle hun ikke have gjort.

Heldigvis var *Absurd* ikke en enkeltstående udgivelse, for nu er nummer 2 udkommet. Der er flere nye bidragsydere med, hvilket vidner om at det er lykkedes ham at få aktiveret en større flok serieskabere, noget der jo forhåbentligt kan færre til flere udgivelser fremover.

Første bidrag er fra Anders Fjølvar selv og handler om metalbandet "The No Fuck No", der er blevet trætte af deres egen musik og derfor vil tilkalde Satan som inspiration. Det kan jo ikke gå andet end galt.

"Ham" af Bjarke Johansen starter ud på en strand hvor en mand lurar på en smuk kvinde der ligger og soler sig. Det viser sig at han ikke blot er en pervers lurar, men han har en der venter på sig derhjemme, som har brug for den unge kvinde.

"Opslugt!" af Bjarke Friis Kristensen er i bund og grund lille groteskhed om en mand der drikker en kop kaffe.

I "Sengetid" af Matias Gedtek har drengen Danny fået en hund i fødselsdagsgave. Han smugler hunden med i skole og har den sovende under sengen hver nat. Dette kunne jo lyde som en sød lille historie, men hvis den var



NR. 2
2020

ABSURD



det, så ville den ikke være at finde i et blad med titlen *Absurd*.

“Facilitet XVII” af MNAAR og CHM er en science fiction-historie der finder sted lige inden Jordens undergang. Vores planet er blevet ubeboelig, og den eneste mulighed for at redde noget menneskeligt er via en såkaldt Dataark. Mange mennesker har meldt sig til at lade deres væsen blive uploadet til denne ark, der så kan sendes ud i universet, hvor den

med lidt held kan finde en beboelig verden, hvor kloner af de uploadede personer så kan føre menneskeheden videre. Det er dog ikke alle der mener at mennesket har fortjent en ny chance til at ødelægge endnu en planet. Dette er min favorithistorie i dette blad, da dens dystre streg passer perfekt til den historie den fortæller.

Bladene har en fin variation i historier, og jeg må sige at indholdet lever godt op til titlen *Absurd*, hvilket bestemt er ment på den positive måde. For historierne er absurde, men skaber tilsammen nogle fine udgivelse, som lever fint i samme stil som antologibladet *Volt* og andre lignende antologiudgivelser. Jeg ser bestemt frem til fremtidige numre. Anders Fjølvar har heldigvis gang i flere projekter, og jeg ser bestemt frem til hvad der ellers kommer fra forlaget Afkom i fremtiden

Thomas Winther

Deep Sleep Trilogy

Spilserie

Genre: Fantasy/gyser

Udvikler: Scriptwelder

Udgiver: Armor Games Studios

Kan spilles på bl.a. Steam, Kongregate og Armor Games

Kører på Windows på Steam

Kan måske køre på Macintosh via Kongregate.



Deep Sleep er en serie på tre spil. Man kan købe dem på Steam eller spille dem gratis andre steder på nettet. De er lavet af en udvikler som hedder Scriptwelder. De tre spil hedder *Deep Sleep*, *Deeper Sleep* og *Deepest Sleep*. Det er en rejse ind i søvnen hos en mand og ind i hans mareridt. Man kommer dybere og dybere i drømmen. Til sidst vil han gerne vågne op. Han møder forskellige uhyggelige væsner som kan slå ham ihjel. Man kan dermed dø i spillene, men så kan man bare prøve en gang til.

Vor mand starter med at drømme at han ligger i sin seng. Scenen ændrer sig hurtigt ved at baggrunden bliver opløst. Han er nu inde i drømmen. Han går rundt i sit hus. En stemme i en telefon bliver ved med at sige til ham at han skal vågne op. Han har klare drømme (*lucid dreams*), hvor han selv kan vælge handlingen. Han kommer rundt i forskellige rum i sit hus og bruger forskellige objekter diverse steder. Han kommer både indenfor og udenfor huset. Der er sekvenser, hvor han må famle sig frem i mørke rum med lommelygte og ser uhyggelige ting i mørket med den.

Der er mange hemmeligheder gemt i spillene. Det er en lidt kortere rejse, men hvis man keder sig bagefter har Scriptwelder også lavet tre spil, hvor man skal stoppe en invasion af udøde. De hedder *Don't Escape Trilogy*. *Deep Sleep Trilogy* er som en gyserfilm og har længden af en gyserfilm. Jeg gennemførte spillene på 1,5 time.

Der er en masse gys. Jeg synes at det er sværere og svære at finde noget som er uhyggeligt, men det kan *Deep Sleep* godt være. Der er en lidt Lovecraft-agtig erkendelse til sidst i spil nummer tre. Spillene er meget mørke. Der er også actionsekvenser. Dem kunne jeg rigtigt godt lide. Man bør også læse de dokumenter man finder i spillene igen en ekstra gang. De giver ledetråde.

Der er en del flere ting i spillene som jeg ikke fandt ved første gennemgang. Jeg tror dog at jeg vil vente nogle år med at spille spillene igen. Gysene er jo ikke uhyggelige når man kender dem. Spillene har den rigtige lyd og musik til at man kan blive skræmt. Jeg vil give spillene 9 ud af 10 stjerner.

Andreas Søe



KORTE OMTALER

af Thomas Winther

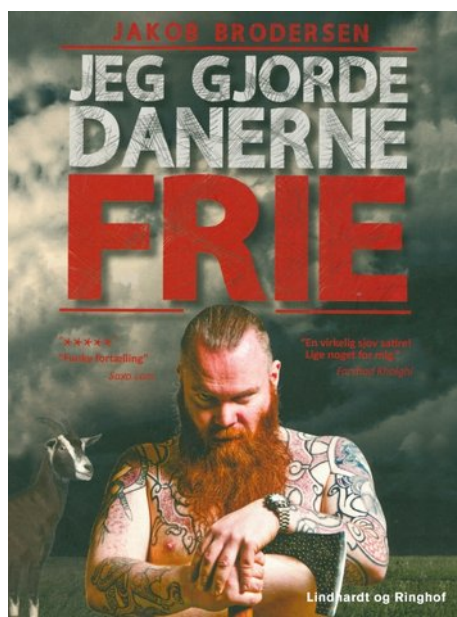
I sidste nummer skrev jeg en omgang korte omtaler for at få samlet op på meget af det jeg ikke have fået læst og anmeldt. Jeg må jo nok erkende at jeg ikke har så godt tid til at få læst som jeg havde for et par år siden, så der vil være ting jeg syntes ser interessante ud, men som jeg ikke har tid til at få læst og anmeldt. Derfor kommer der her endnu en omgang korte omtaler, hvor jeg sætter ord på nogle bøger.

Jeg gjorde danerne frie

Roman af Jakob Brodersen

Forlaget Radius, 2015, 164 sider

Det kan være tilfældigheder der hjælper med til at finde hvilken bog jeg skal læse næste gang. På et biblioteksudsalg faldt jeg over Jakob Brodersens *Jeg gjorde danerne frie*, en bog med en olmt skulende viking på forsiden. Det er en kontrafaktisk historie der finder sted i en verden hvor det ikke lykkedes for munken Poppo at overtale Harald Blåtand til at



kristne danerne. Det samfund som bogens Danmark har i vor tid, afviger ikke det store fra det vi kender, hvor den almindelige dansker ikke er synderligt religiøs. Højtiderne er dog ikke de kristne, men de gamle vikingehøjtider der høre til asatroen, og et politisk møde kan sagtens ende med et orgie på scenen.

De to Jellingsten betragtes som Danmarks grundstene, og det er på den ene side af en af disse, at der er en Thors-hammer samt teksten om at Harald Blåtand gjorde danerne frie. Under en udgravning til et storcenter findes der en tredje Jellingsten med en kristusfigur og en tekst om at Harald Blåtand kristede danerne. Det vurderes at denne sten var blevet lavet samtidig med den anden og indikerer at Harald Blåtand til det sidste var i tvivl om han skulle følge munken Poppo's opfordring fra at vende sig væk fra Asatroen. Fundet af denne "kasserede" sten giver anledning til en del furore, og der er selvfølgelig straks politikere der forsøger at inddrage dette i deres politiske program om at holde alt kristent ude. Endeligt er der også en flok islændinge der ser sig så sure på denne sten at de vil sprænge den i luften.

Bogen er ret kort og dermed hurtigt læst. Den er underholdende med nogle fine referencer til vores egen verden, men det virker lidt som om at forfatteren har fået ideen til den kontrafaktiske setting, men ikke helt har haft ideen til hvilke historie han ville fortælle i denne setting. Men man kan ikke andet end holde af en bog der bruger skældsord som: "...hvad i hele hule stinkende fenrisrøv er det du står og siger?"

Bird Box

Roman af Josh Malerman

Kandor, 2019, 400 sider

Film instrueret af Susanne Bier,

med Sandra Bullock

Netflix 2018

Jeg var ret begejstret for Netflix-filmen *Bird Box*, instrueret af danske Susanne Bier. Den intense fortælling om en kvinde der forsøger at finde sikkerhed for sig selv og to børn i en verden invaderet af monstre som man bliver sindssyg af at kigge på. Her taler vi ikke om savlende eller rablende sindssyg, hvor man begynder at sige mærkelige ting, men at man med et mister enhver lyst til livet og begår selvmord med de forhåndenværende midler. De to børn er født samme dag, men er ikke søskende, og kvinden er dermed også kun mor til den ene. I den trøstesløse verden har hun end ikke givet dem navne, men kalder dem blot Dreng og Pige. Filmen bygger på en bog af Josh Malerman, og denne bog er nu kommet på dansk fra forlaget Kandor.

Bog og film adskiller sig fra hinanden på en lang række punkter. I begge går der omkring fire år fra børnene er født og til hovedpersonen tager dem med på



rejsen ned ad en flod. I bogen er hun dog alene om at opdrage og træne børnene til turen, mens hun i filmen har en kæreste der kan hjælpe. På mange måder er bogen mere trøstesløs end filmen, men i bund og grund fortæller de begge fint samme historie, blot på hver sin måde. Jeg vil klart anbefale bogen, også selvom man har set filmen, for der er nuancer her som ikke er at finde i filmen.

Kandor

Forlaget Kandor har udgivet flere interessante titler, som jeg skal have læst, bl.a. følgende:

Gamle Venner

Roman af Aske Munk-Jørgensen

En sommerdag tager Mike på udflugt med sin ven i skovene omkring Aarhus. De to drenge vil undersøge det gamle hus, hvis ejer hængte sig. Det bliver en dag, der ændrer deres liv. Mange år senere har Mike fået både villa, kæreste og barn, men sommerdagens hændelser kalder på ham. Han må tilbage ad stier, han har betrådt før, for at se både sig selv og gamle venner i øjnene.

GAMLE VENNER
ASKE MUNK-JØRGENSEN



De Rensede

Roman af Søren Staal Balslev

Verden er gået under, og samfundet, som vi kender det, findes ligesom ikke længere. Så godt som hele menneskeheden er udryddet i en global sygdomsepidemi, og nu står der kun enkelte individer og spredte grupper af mennesker tilbage i ruinerne. Midt i det hele, i en forladt lejlighed i Nordvest i København, sidder en lille familie og forsøger at holde sammen på stumperne af det liv, der var engang. For selvom verden er gået under, kan det stadig være uoverkommeligt at håndtere parforhold, opdragelse og helt basale ting som ikke at fryse, sulte ihjel eller blive dræbt af fremmede.



Et studie i ondskab

Antologi

Red. Nikolaj Højberg

I 2015-17 udgav forlaget Kandor en serie af kortromaner hvor forskellige forfattere havde skrevet om Satan. Det blev til i alt 9 bøger (hvis man tæller Stephan Garmarks *Syndefald* med). Det var en interessant serie, og det føltes lidt som en temaantologi fordelt over 9 bøger. Forlaget har nu samlet de 9 bøger i én bog, så det nu er en rigtig anto-

logi. Ud over de 9 historier, så er der et længere efterord skrevet af Kirsten Nielsen omkring satan og ondskab.

Har man de 9 bøger stående, så er der ikke nogen grund til at anskaffe sig denne bog, men har man ikke, så bør man bestemt købe den.

Indhold:

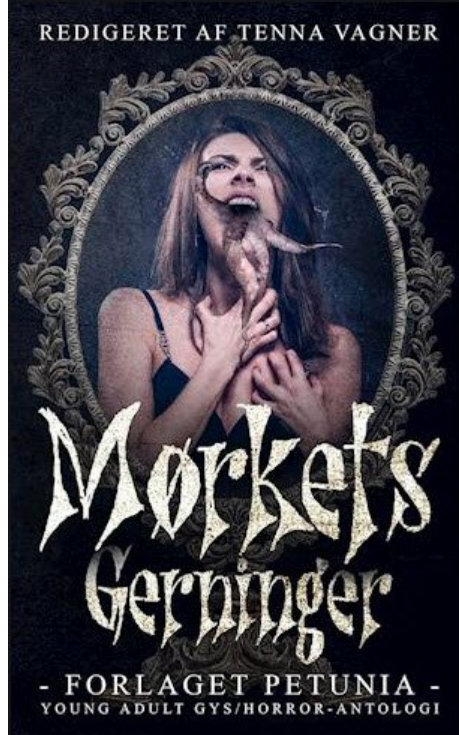
- Martin Schjönning: "Deroute" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 45)
- Jakob Friis Andersen: "En sand kunstner" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 45)
- Aske Munk-Jørgensen: "Kærlighedens væsen" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 46)
- Anika Eibe: "Tvisten" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 46)
- David Garmark: "En ørn fanger ikke fluer" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 46)
- Signe Fahl: "Hels rejse" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 47)
- Irene S. Rasmussen: "Ormeføde" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 47)
- Maya Salonin: "Menneskesønnen" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 51)
- Stephan Garmark: "Syndefald" (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 51)
- Kirsten Nielsen: "Et studie i ondskab"



Mørkets gerninger

Antologi

Forlaget Petunia udgav i 2019 antologien *Mørkets gerninger*, redigeret af Tenna Wagner. Det er en *young adult* gys/horrorsamling, men talte bl.a. bidrag fra den tidligere vinder af Dansk Horror Pris Lars Ahn. Der var også bidrag fra andre forfattere som jeg tidligere har læst historier af bl.a. Freddy E. Silva og Helle Perrier. Forlaget har afholdt en novellekonkurrence for bind 2, der udkommer til oktober. Forhåbentligt bliver dette en længere serie af horrorantologier som er på vej fra dette forlag.



Lovecraft

I sidste nummer nævnte jeg at forlaget HN Publishing har gang i at lave deres Lovecraft-oversættelser til lydbøger. De er nu kommet til "Bag søvnens mure" ("Beyond the Wall of Sleep"), som er historien om undersøgelsen af sindssygepatienten Joe Slater og ikke mindst af hans drømme. Oversættelsen fungerer godt, og det er endnu engang lykkedes oversætteren at få Lovecrafts sprog til at fungere i en dansk udgave. Det er også oversætteren selv der har indlæst lydbogen, hvilket han gør ganske glimrende.

Zombierådhus

Bog af Pablo Llambías

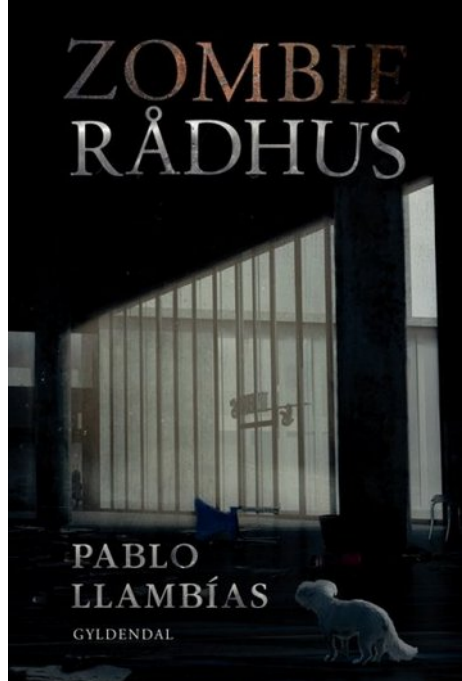
Gyldendal, 2019, 363 sider

Da jeg så at der var kommet en science fiction bog med titlen *Zombierådhus*, tænkte jeg at her var noget jeg lige måtte kigge lidt nærmere på.

Forfatteren Pablo Llambías har via Google Streetview samlet et billede af hvert eneste rådhus i Danmark. Hvert kapitel i bogen tager så udgangspunkt i et af disse billeder, noget der så i sidste ende bliver til en samlet fortælling. Selvom jeg syntes godt om ideen, så kørte jeg dog træt i bogen, inden jeg kom til science fiction-elementet. Jeg tænker dog at bogen får et forsøg mere, men at den simpelthen skal læses i mindre portioner ad gangen, for at rådhusbeskrivelserne ikke skal blive trættende.

Bogen egen beskrivelse er følgende:

En kamerasonde bevæger sig i begyndelsen af det 21. århundrede rundt på vejene og sender billeder ud i fremtiden. Billeder af 98 danske rådhus opsnapes i et isoleret og afsondret modul, hvorfra et bestiarium af astronauter sendes tilbage for at redde verden. Beretningen om det danske velfærdssamfund fortælles som en spøgelseshistorie på randen af apokalypsen.



Filmens København – hovedstaden i levende billeder

**Bog af Katrine Sommer Boysen
og Sophie Engberg Sonne
Gyldendal, 2017**



Filmens København er en gennemillustreret bog på 269 sider, som gennemgår steder i København der har dannet kulisse om forskellige film og tv-serier. Bogen viser at det langt fra kun er Olsen Banden og Pusher-filmene som har brugt vores hovedstad som scene. Da den danske filmtradition ikke er så stor for film inden for de fantastiske genrer, så fylder den del naturligvis ikke det store i bogen, men Lars von Tries *Riget* har fået afsat et par sider til sig. Der er også afsat et par sider til at omtale film som *Reptilicus* (1961), *Skyggen* (1988), *Zombiehagen* (2014) og *QEDA* (2017). Det er faktisk også et billede fra filmen *QEDA* der bryder omslaget af bogen. Jeg fik ikke set *QEDA* da den var i biografen, men for nyligt blev den vist i fjernsynet, og der fik jeg set den, og jeg må sige at jeg var ret vild med det visuelle udtryk af det oversvømmede København, og syntes også det var en af de mere interessante tidsrejsefilm jeg har set længe.

Filmens København er ikke en bog jeg får læst fra ende til anden, men den er interessant at bladre rundt i og læse om de film jeg kender, og det giver ideer til steder at lægge vejen forbi på kommende ture rundt i København.

Historien om Saga Studio

Bog af Paw Kåre Pedersen og
Niels Jørgen Clement
Forlaget mellemgaard,
2016/2018



Jeg har også et par andre fagbøger om film liggende som jeg ikke får læst fra ende til anden, men som jeg kommer til at bladre i og læse forskellige afsnit. *Historien om Saga Studio* er et tobindsværk på henholdsvis 608 og 624 sider.

Som titlen siger, er det en gennemgang af det tidligere filmselskab Saga Studios historie. Det var bedst kendt for en lang række folkekomedier bl.a. med Dick Passer, men det der gør dem interessante for denne artikel, er at det også var dette studio der lavede *Reptilicus* (1961). Denne film har fået et helt kapitel, hvori historier om filmens tilblivelse og ikke mindst den modtagelse bliver gennemgået. Det er et interessant læsning, hvis man lige som jeg holder af denne mislykkede monsterfilm.

Plejecenter “Fremtiden”

Når et nyt nummer af *Himmelskibet*, udkommer sidder jeg gerne og gennemgår listen over nye bøger og googler de forskellige titler for at finde titler til min liste over bøger jeg håber at få læst. En af de titler jeg kiggede nærmere på sidst, var *Plejecenter “Fremtiden”* (mellemgaard, 2019, 257 sider) af Bent Aalbæk-Nielsen. Den handler

om hvordan robotter i år 2070 har gjort et endnu større indtog i plejesektoren. Et kig på forfatteren hjemmeside viser at han er født i 1934 og dermed er 85 år, noget der egentligt blot gør at jeg bliver mere interesseret i at læse hans forudsigelser om en mulig fremtidig pleje sektor.

[Hjemmeside.](#)



Frozen Hell

Bog af John W. Campbell, Jr.

Da jeg opdagede kickstarter og andre crowdfunding-sider, lod jeg mig ofte rive med og støttede flere forskellige projekter, hvis de blot lød det mindste interessant. Efterhånden som antallet af projekter er eksploderet, er jeg blevet mere kræsen med hvad jeg støtter, men fra tid til anden dukker der projekter op som jeg bare er nødt til at støtte. Et sådan projekt var *Frozen Hell: The Book That Inspired*

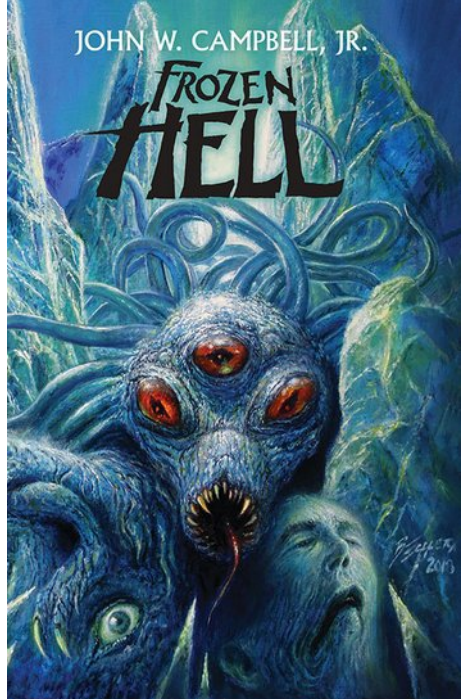
The Thing. Jeg holder meget af John W. Campbell, Jr.s historie "Who Goes There?", og da det nu viste sig at man havde fundet en længere udgave af denne, og man ville udgive den som en hardcoverbog, så var jeg på. Bogen er nu ankommet, og jeg glæder mig til at få den læst.

Anmelder-eksemplarer

Jeg siger ikke ja til at modtage anmeldereksemplarer hvis jeg ikke tror jeg kan nå at læse dem. Men det sker at jeg overvurderer hvad jeg kan nå, og derfor må lade noget ligge. I de sidste par måneder der er det gået ud over *Under huden* som er fortsættelsen på Me-stenes-serien af Pernille L. Stenby fra forlaget Ulven og Uglen. Denne fortsættelse fylder to bind.

Bog nummer 1, *Inkarnation*, anmeldte jeg i Himmelskibet nr. 55, en bog som jeg godt kunne lide, men det bliver desværre ikke i denne omgang jeg får læst de nye efterfølgende bind.

Det var alt for denne gang. Ovenstående er lidt af de ting jeg har haft kigget på de sidste måneder (bortset fra de bøger jeg trods alt fik anmeldt). Håber du har kunnet finde lidt inspiration i denne korte gennemgang til ting til din liste over kommende læseoplevelser.



KOLDE VÅDE KYS

Af Valbo Horn

Alle på egnen anså hende for tosset, denne gamle fiskerkone i den faldefærdige rønne nær stranden. En skør gammel kælling, vrøvlande og mærkelig i sin ensomhed. Ikke desto mindre er det sandt, hvert et ord; så utroværdigt, så usandsynligt, så uhyggeligt trist, makabert og sørgeligt, som kun den skinbarlige virkelighed kan være det, når den ikke rummer andet end hævnlyst og had.

Skønt folk anså den gamle kone for sindssyg, havde de alle medlidenhed med hende, den stakkels mutter, for enhver vidste at hendes særhed havde sine grunde. Ikke alene havde hun mistet hele sin slægt, den hun kom af, også den hun havde giftet sig til. Hver og én af mændene var druknede, unge som gamle, og af kvinderne og pigerne, var de enten døde af sorg eller chok af tragedie på tragedie, år ud og år ind. I lang tid ventede man blot på, at den gamle fiskerkone selv ville falde bort, ligesom de andre; det ville jo kun have været så naturligt. For der er grænser for hvad man kan holde til i længden af sorg og tragedie. Undtagen når det kom til hende, den sidste af dem alle i familien. Kun hun var tilbage, denne gamle, ensomme fiskerkone; kun hun havde kunnet bære tabet af børn, børnebørn, søstre og brødre, af fader og moder, svigerfader og svigermoder, af bedsteforældre, svogre og svigerinder,

fætre og kusiner, nevøer og niecer. I hende var et helt lokalsamfund samlet, en rest af noget der ikke længere fandtes, kun en rønne tilbage. En rønne og en gammel, gal kone.

De andre klynger af fiskerfamilier langs med kysten klarede sig udmærket. Trods det at de jo også indimellem oplevede svære tab, så var de ikke noget imod fiskerkonnens. Al hendes tid gik med at advare disse andre mod at bevæge sig derud hvor hun havde mistet alt. Hver dag tog hun opstilling i strandkanten ud for det ene eller det andet sted som fiskerne fra de nærliggende klynger af huse stævne- nede ud fra. Uden hensyn til vind, vejr, ebbe og flod optog hun en plads i strandkanten et stykke ude i vandet. Om så hun stod i vand til knæene eller maven, skreg hun ad fiskerne når de bevægede sig ud i deres både og når de kom hjem med deres fangst, der kunne have været nok så rig. Dønningerne kunne komme rullende i deres bølgegang og alligevel stod hun standhaftigt imod hele bølgebjerger.

“De vanvittige døve mennesker,” skreg hun. “Det er jo ikke havet derude jeg frygter, eller vandkanten herinde, det er det der findes indimellem. De forstår det ikke!”

Det var væsenet hun tænkte på, et troldsk ondsindet væsen der levede i brændingen langs med kysten på disse kanter. Faktisk så var det *den anden brænding*, selve *den anden brænding*. De andre brændinger omkring var tomme og ubeboede. Selvom den ikke havde øjne som vi forstår det, holdt den dog alligevel øje med det der gik for sig inde og ude, og hver dag stirrede den på den gamle fiskerkone, hvis slægt den havde lagt øde.

“Du kan ikke hade havet, morlil,” sagde fiskerne til den gamle fiskerkone. “Kun frygte det. Det er ikke havets skyld, ikke dine slægtnings skyld.”

“Det er *den anden brænding*, ikke havet!”

En forskel der gjorde alverden for hende, en særlings bavl for de andre.

“Det var forsynet, morlil. Vorherre ville det således.”

Men ingen kunne overbevise hende om noget andet, ingen kunne få hende fra tanken om den skyldige. Ingen skulle komme og fortælle hende noget andet. Derude boede en morder, en masse-morder!

Et væsen.

Og væsenet kedede sig frygteligt. Evig og altid var den trist af den ensomme ensformige livsførelse som *den anden brænding*. Den ville noget andet end larmen fra de tomme sale, haller og korridorer i nabobrændingerne. Noget andet end mågeskrigene og de opmuntrende råb mand og mand imellem ved åretag tværs gennem bølgedale. Og dette andet havde den opdaget i den gamle fiskerkones ungdom, dengang hun stadig havde de fleste af sine familiemedlemmer og der inde ved rønneren lå andre huse, fyldt med børn i alle aldre og kvinder og mænd og liv og glade dage. Dette andet, som blot kunne give den en smule tilfredsstillelse, var angstens skrig og skrål fra nødstedte mennesker! For her havde den en vis magt. Den kunne frit lade dem passere uskadte, den kunne få dem til at gøre sig fortjente til livet ved at lade dem slide sig halvt ihjel, eller den kunne kvase dem så let som ingenting! Og ingen derindefra kysten på disse kanter kunne begive sig til havs uden at pas-

sere *den anden brænding*. Evig og altid lurede den på fiskerne når de sejlede ud og hjem igen, og på den gamle sladreborne fiskerkone, der aldrig kom nærmere end til den første brændings grove kys, over hvilken den troldske *anden brænding* ingen magt havde. Kun fiskerkonen kunne se tårerne, disse tårer der stammede fra *den anden brændings* ofre, alle hendes kære. Tårer i vand, at tænke sig. Hun så sælsomme, forvredne former der mindede om de afdøde slægtninge; hun hørte deres klagesang og jammer i takt til bølgeslagene og *den anden brændings* onde jubel.

“Kom nærmere!” brølede *den anden brænding* af fiskerkonen. “Kom og besøg mig i mine sale, kom og se hvor dine kære måtte lade livet. Se engang om deres sjæle stadig er *her*, og pines kvalfuldt af mine klamme våde kram og favntag!”

Men hun blev blot stående, dag efter dag, som en bølgebryder af kød og blod, stirrende frem for sig uden at vige en tomme. Ikke engang den tiltagende kulde og vinterens komme kunne afskrække hende. For fiskerne var hun ligefrem et sømærke de kunne pejle efter, hvor vanvittigt af sorg det end var, dette sømærke.

Fiskerkonen, hendes tæer, hendes fødder, hendes lægge og hendes knæ, hendes lår og hendes lænd og hendes mave, blev blå, blåviolette, lilla, og endelig røde. Men det kolde vand kunne ikke røre hende, ikke rigtigt, ikke så hun mærkede andet end strejf af *den anden brændings* klør når de greb ud og rev efter hende. *Den anden brænding* gøs endda en smule når den smagte på det vand der rullede til-



Holger_Lübbert (1850-1931): Strandparti med en fiskerkone i færd med at grave orm (udsnit).

bage efter berøringen med den gamle fiskerkone og efter at have været gennem den øde første brænding.

Sådan havde det været for de to fjender i årevis, fra fiskerkonen stod op og til hun gik i seng. Sådan troede man på egnen det skulle forblive indtil den gamle fiskerkone måtte omkomme af sin sorg eller mere sandsynligt af bølgerne og kulden. Men sådan skulle det ikke ende. For en dag da det begyndte at tordne i det fjerne, ændrede alting sig. Hidindtil havde torden været det eneste der havde kunnet drive kællingen indenfor i sin rønne. Og *den anden brænding* snerrede skadefro ad hende:

“Til vi ses igen!”

Men denne gang rømmede hun ikke sin post. Hun blev stædigt stående, også da tordenvejret rungede og gjaldede oven over og omkring hende og lynene dansede og bragte himmel, hav og jord i kontakt med hinanden.

“Så bliv da ramt af lynet om du vil!” knurrede *den anden brænding*, der selv inderst inde ønskede at den kunne søge ly.

I det samme sprang et lyn fra den rasende himmel og slog ned i det tørre sand bag den gamle fiskerkone. Braget og varmen kastede hende ned i vandet, bort fra nedslaget og slog vejret ud af hende, al den luft hun havde i lungerne. *Den anden brænding* håbede så inderligt på at den ville kunne nå hende med sine gribeklør, helst inden hun druknede på sin vej gennem den første brænding.

I tide rejste den gamle fiskerkone sig op og hev og trak efter vejret, fyldte sin gamle hævngherrige krop med uvejrsnættet luft, og bevægede sig bort fra de kolde våde

kys der havde strejft hendes rynkede ansigt. Hun så sig tilbage ind mod stranden uden at ænse *den anden brændings* hån og spot, uden for første gang i lang tid at våge over det onde troldske væsen derude.

Hun på det nærmeste kravlede hen imod nedslaget. Som hun kom nærmere, blev det varmere, gloende ligefremt. Der lå det, et værktøj givet af himlen. Her var sandkornene forvandlet af lynet til knive af glas, sylespidse drabelige klinger, skarpere og mere forfinede end noget våben nogen smed i menneskenes verden ville kunne formå at frembringe. Glat og glimtende af de sammensmeltede sandkorn.

Hun samlede et af de gloende glasvåben op. Det brændte sig ind i huden på hende, men hun mærkede det ikke, allerede for længe siden havde hun glemt al fysisk smerte. Dette våben krævede ingen øvelse for at kunne tages i brug. Hun vidste præcis hvad det var til for.

Havde man kunnet se og høre *den anden brænding* smile, grine og skoggerle, ville man have kunnet se det netop nu. For hvem bevægede sig ud i vandet til den, målbevidst og selvmorderisk, ingen ringere end den gamle fiskerkone. Og i sin hånd havde hun et stykke affald fra himlen.

“Så kom da, gamle kælling! Så kom da og giv din gamle ven og velgører et vådt kys!”

Da den første brænding, død og forladt, stod hende i vejen, gav hun sig til at hugge løs på den med glaskniven, og dette døde levende vand i bevægelse, gav efter som kviste og blade, nej som korn der blev høstet med et segl, en

le. Da vidste den anden brænding, at prøvelsens tid var inde. Den kastede alle sine enorme kræfter ind mod den gamle fiskerkone. Våde fangarme og tentakler, ætsende sprøjt og blændende skum, vandbjerger så hårde som stål. Men med lynhurtige hug afværgede fiskerkonen stormen og afvæbnede *den anden brænding*. Og da hun var helt henne ved den, jog hun kniven ind og skar en ordentlig luns fri af dens kød, på størrelse med en bovskinke, og bar den i sin favn tilbage ind på stranden. Lunsen her havde engang været hendes mand, og hun kunne mærke hvordan hans forpinte sjæl stred i hendes arme. Her kastede hun den fra sig i sandet og forlod lunsen og stranden for en stund. Imens hylede *den anden brænding* af smerte derude og styrtblødte. Efter et stykke tid kom fiskerkonen tilbage med tørt brænde fra sin rønne og gjorde et bål i sandet, lavede en stærk ild som hun kastede lunsen ind i. Det slukkede på ingen måde ilden, tværtimod ansporede det flammerne.

Ude i vandet levede *den anden brænding* stadig, det var trods alt kun et afhugget lem den havde mistet, en enkel fange, og det vidste fiskerkonen også, for hun gik derud igen og skar en ny luns fri, endnu større end den forrige og hun nød skrigene fra *den anden brænding*, hvordan den tiggede om nåde.

Denne her luns var hendes ældste søn, denne her hendes mellemste datter, denne her hendes svigerfader, denne her hendes broder. Luns for luns bar hun *den anden brænding* ind på stranden og kastede den på bålet. Lunserne blævrede i hendes favn og peb ynkeligt. Snart var der ikke

så meget som en stump tilbage af vederstyggeligheden. Hvilket også var godt, for den gamle fiskerkone, drivvåd og omslynget af tang, havde ikke flere kræfter tilbage, og glasknivene, som hun havde skiftet ud undervejs, var blevet sløve og stumpede af den særprægede brug. Kun ilden fattede godt og stærkt af den troldske næring og åd sig tyk og fed på de dirrende lunser. Flammerne tog farve af uvæsenets døds kamp i stumper og fik en sygelig grøn kulør der til sidst også kostede ildens liv, den døde mens den spiste og *den anden brænding* døde af at blive spist.

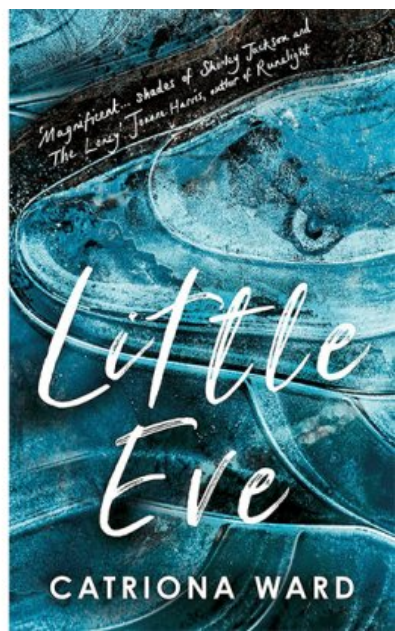
Omsider var den gamle fiskerkones hævn fuldbragt, og hun kunne lægge sig til at dø, lettet for sejren over sine slægtninges morder, velsignet med viden om at have befriet verden for et uhyre, og glad ved tanken om at kunne slutte sig til sine kære i himmeriget oven på deres befrielse fra *den anden brændings* helvede.

Siden da var der ingen *anden brænding* ved disse kyster. Ingen af de lokale kunne hitte rede i sammenhængen, hvordan der pludselig kunne opstå en pause i vandet mellem den første og den tredje brænding, eller hvorfor der syntes at være en slags sti af stille vand gennem vandet hvor den første brænding lå og *den anden brænding* havde været, og hvor drivtømmer og alskens vraggods mærkværdigvis og uden nogen kunne forklare hvordan, blev ved med at hobe sig op.

BRITISH FANTASY AWARDS 2019

Af Klaus Æ. Mogensen

British Fantasy Awards uddeles af en jury under British Fantasy Society (BFS) efter en nomineringsrunde, hvor medlemmer af BFS og deltagere i den årlige Fantasycon kan stemme. Prisen for 2019 blev uddelt i forbindelse med Fantasycon 2019 i Glasgow, UK. Du kan se vinderne på næste side.



British Fantasy Awards 2019

- **Fantasyroman (Robert Holdstock Award):** Jen Williams for *The Bitter Twins*
- **Horrorroman (August Derleth Award):** Catriona Ward for *Little Eve*
- **Debutant (Sydney J. Bounds Award):** Tasha Shuri for *Empire of Sand*
- **Kortroman:** Ailette de Bodard for *The Tea Master and the Detective*
- **Novelle:** GV Anderson for “Down Where Sound Becomes Blunt”
- **Særpris (Karl Edward Wagner Award):** Ian Whates
- **Antologi:** Robert Shearman & Michael Kelly (red.) for *Year’s Best Weird Fiction, Vol. 5*
- **Novellesamling:** Priya Sharma for *All the Fabulous Beasts*
- **Faglitteratur:** Ruth EJ Booth for *Noise and Sparks*
- **Independent Press:** *Unsung Stories*
- **Tidsskrift:** *Uncanny Magazine*
- **Audio:** [*Breaking the Glass Slipper*](#)
- **Tegneserie:** Kate Ashwin for *Widdershins, Vol. 7*
- **Kunstner:** Vince Haig
- **Film/TV:** Phil Lord & Rodney Rothman for *Spider-Man: Into the Spider-Verse*

HUGO AWARDS 2019

Af Klaus Æ. Mogensen

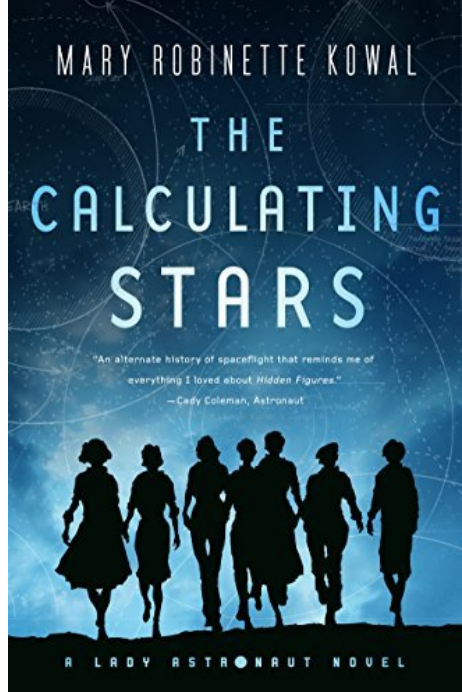
Vinderne af Hugo-priserne for 2019 (for værker udgivet i 2018) blev præsenteret 18. august i forbindelse med Worldcon i Dublin. Prisen bliver uddelt på baggrund af en afstemning blandt deltagerne i Worldcon. 3097 deltagere afgav stemmer. Deltagerne kunne i hver kategori stemme på 6 nominerede, som blev udvalgt ved afstemning blandt deltagere af dette og sidste års deltagere i Worldcon. 1800 stemte for at nominere. Du kan se på de næste sider, hvem der vandt priserne.

A graphic for the Hugo Award 2019. The background is a deep space scene with a starry sky, a crescent moon, and a large planet on the right. In the foreground, there are dark, wavy lines representing a horizon or water. The text '2019' is in a large, white, stylized font, and 'HUGO AWARD' is in a smaller, white, sans-serif font below it. A silver Hugo Award trophy is positioned on the right side, partially overlapping the planet.

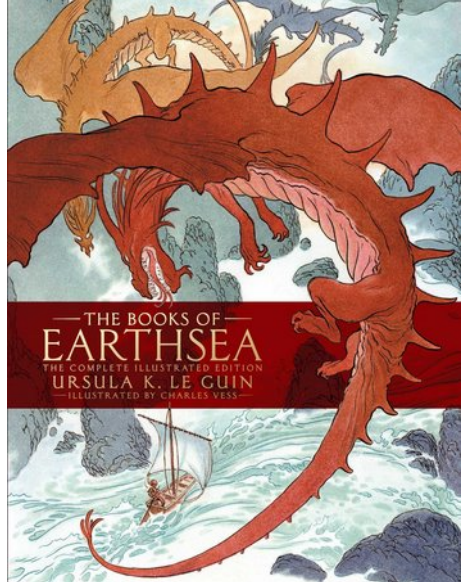
2019
HUGO AWARD

Hugo Awards 2019

- **Roman:** Mary Robinette Kowal for *The Calculating Stars*
- **Kortroman:** Martha Wells for *Artificial Condition*
- **Langnovelle:** Zen Cho for “If at First You Don’t Succeed, Try, Try Again”
- **Novelle:** Alix E. Harrow for “A Witch’s Guide to Escape: A Practical Compendium of Portal Fantasies”
- **Serie:** Becky Chambers for *Wayfarers*
- **Faglitteratur:** *Archive of Our Own*, et projekt skabt af Organization for Transformative Works
- **Tegneserie:** Marjorie Liu & Sana Takeda for *Monstress, Vol. 3: Haven*
- **Dramatik, langt format:** *Spider-Man: Into the Spider-Verse*
- **Dramatik, kort format:** Tv-serien *The Good Place*; afsnittet “Janet(s)”
- **Redaktør, kort format:** Gardner Dozois (posthumt)
- **Redaktør, langt format:** Navah Wolfe
- **Professionel kunstner:** Charles Vess
- **Semi-prozine:** *Uncanny Magazine*
- **Fanzine:** *Lady Business*
- **Fancast:** *Our Opinions are Correct*

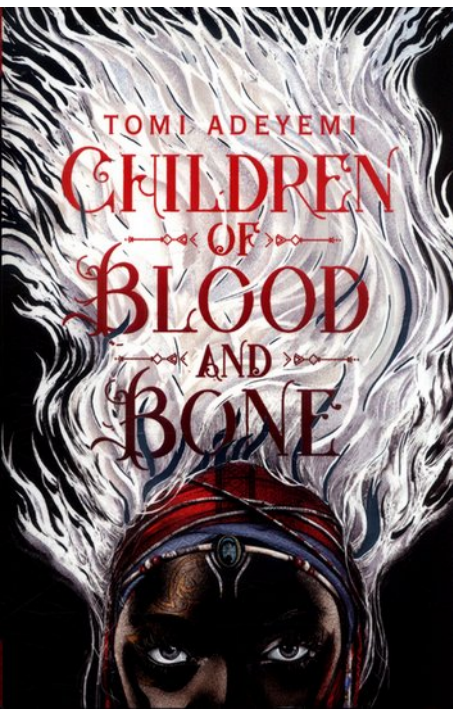


- **Fanskribent:** Foz Meadows
- **Fankunstner:** Likhain (Mia Sereno)
- **Kunstbog:** Charles Vess & Ursula K. Le Guin: *The Books of Earthsea: The Complete Illustrated Edition*



I forbindelse med Hugo-præsentationen blev der også præsenteret to priser, der ikke er Hugo-priser, men traditionelt bliver præsenteret ved samme lejlighed:

Lodestar Award for Best Young Adult Book gik til Tomi Adeyemi for *Children of Blood and Bone*. Dette er en ny pris, som kun er blevet uddelt én gang før, hvor den blot blev kaldt *World Science Fiction Society Award for Best Young Adult Book*.



John W. Campbell Award for Best New Writer gik til Jeanette Ng, en tidligere æresgæst på Fantasticon. Læs på de næste sider om den polemik som Ngs takketale affødte.

GAMLE PRISER, NYE NAVNE

Af Klaus Æ. Mogensen

To ældre priser for fantastisk litteratur har fået nye navne. De mennesker, der har lagt navn til priserne, er kommet i miskredit. Er det et tiltrængt opgør med en betændt fortid eller et udslag af misforstået politisk korrekthed?



Det hele begyndte på årets Worldcon i Dublin. I forbindelse med uddelingen af den kendte Hugo Award, blev der også uddelt John W. Campbell Award for bedste nye forfatter. Denne pris er ikke en Hugo-pris (den bliver uddelt af magasinet *Analog*), men er traditionelt blevet uddelt ved samme lejlighed. Årets vinder blev Jeanette Ng, som mange danske fans vil huske som æresgæst på Fantasticon 2018.

Ngs takketale var et angreb på John W. Campbell, den legendariske redaktør af magasinet *Astounding* (senere *Analog*). Hun kaldte ham fascist og beskyldte ham for at have gjort science fiction-genren til den “sterile, mandlige, hvide” genre den er i dag, hvor heltene er imperialister, kolonisatorer, nybyggere og industrialister. Takketalen lød som sin helhed sådan:

John W. Campbell, for whom this award was named, was a fascist. Through his editorial control of Astounding Science Fiction, he is responsible for setting a tone of science fiction that still haunts the genre to this day. Sterile. Male. White. Exalting in the ambitions of imperialists and colonisers, settlers and industrialists. Yes, I am aware there are exceptions.

But from these bones, we have grown a wonderful, ramshackle genre, wilder and stranger than his mind could imagine or allow.

And I am so proud to be part of this. To share with you my weird little story, an amalgam of all my weird interests, so much of which has little to do with my superficial identities and labels.



Jeanette Ng

But I am a spinner of ideas, of words, as Margaret Cavendish would put it.

So I need to say, I was born in Hong Kong. Right now, in the most cyberpunk city in the world, protesters struggle with the masked, anonymous stormtroopers of an autocratic Empire. They have literally just held the largest illegal gathering in their history. As we speak they are calling for a horological revolution in our time. They have held laser pointers to the skies and tried to to impossi-

bly set alight the stars. I cannot help be proud of them, to cry for them, and to lament their pain.

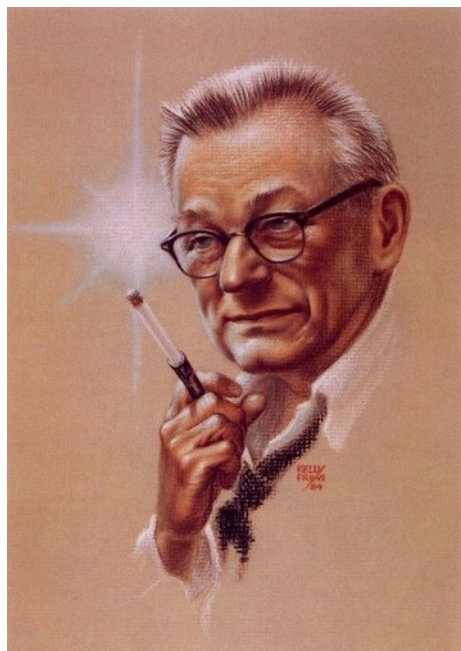
I'm sorry to drag this into our fantastical words, you've given me a microphone and this is what I felt needed saying.

Talen affødte en hel del debat, hvor nogle hyldede Ng for at være villig til at tage opgøret med en figur, der lægger navn til ikke mindre end to større science fiction-priser (den anden er John W. Campbell Memorial Award, som uddeles til det foregående kalenderårs bedste science fiction-roman af Center for the Study of Science Fiction ved University of Kansas), mens andre mente at kritikken var overdrevet og at Campbell på trods af menneskelige fejl

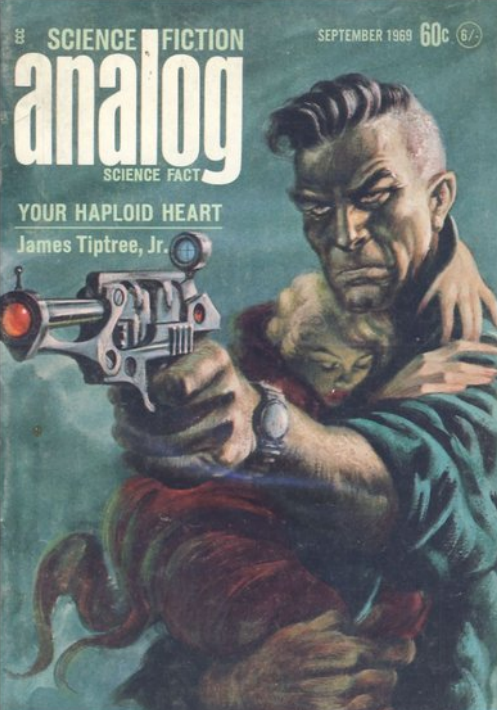
ikke var fascist og at man ikke skulle underkende hans betydning i at forvandle genren fra at være useriøse historier om gale videnskabsmænd og de monstre de skabte, til at blive tankevækkende historier med basis i (forholdsvis) realistisk videnskab.

Som så ofte i den slags debatter er der merit i hvad begge sider siger. Campbell har længe været en kontroversiel skikkelse, som angiveligt var småracistisk og ikke brød sig om historier med kvinder i hovedrollen. Ligefrem fascist var han dog næppe, for

han gik til forsvar for demokrati og personlig frihed til at gå sine egne veje i flere af sine ledere i *Astounding/Analog*. Man kan også mene at hans modstand mod kvindelige hovedpersoner måske mere handlede om en forståelse for sit marked, som hovedsageligt bestod af yngre, mandlige læsere. I hvert fald generede det ham ikke at bruge kvindelige forfattere i sit magasin, og under hans redaktion debuterede blandt andre Judith Merril, Wilmar H. Shiras, Katherine MacLean, Julian May, Anne McCaffrey og James Tip-tree, Jr. (om end det er tvivstomt at Campbell vidste at sidstnævnte var pseudonym for en kvinde). Campbell trykte også i 1944 C.L. Moores særdeles feministiske novelle "[No Woman Born](#)".



John W. Campbell tegnet af Frank Kelly Freas



Ikke desto mindre er det ikke første gang at Campbell er blevet kaldt fascist og racist – den kendte britiske forfatter Michael Moorcock gjorde det blandt andet, og Cory Doctorow giver Jeanette Ng ret i sin kritik og [kommer med eksempler](#) som understøtter tanken om Campbell som fascist og misogynist. Samuel Delany kunne også fortælle at Campbell afviste en af hans noveller fordi han ikke mente at læserne kunne relatere til en

sort hovedperson. Omvendt bragte Campbell flere andre af Delanys historier, selvom Delany var sort, så mere racistisk var han heller ikke.

Ingen – heller ikke Jeanette Ng – underkender den store betydning Campbell havde for science fiction-genrens udvikling; kontroversen går mest på om det var den *rigtige* udvikling. Måske skal *new wave*-bølgen i science fiction fra ca. 1970, hvor psykologi, mytologi, psykedeliske landskaber og sex får en større rolle, ses som et oprør mod den retning genren havde taget under Campbell. I så fald kan man med en vis ret sige at oprøret ikke lykkedes helt; meget af dagens mest populære science fiction bygger mere på arven efter Campbell end på *new wave*.

Hele debatten om Campbell førte til at andre priser blev bragt på banen, særligt James Tiptree, Jr. Literary Award, som gives til genrelitteratur der udforsker og udvider kønsbegrebet. James Tiptree var et pseudonym for Alice Sheldon, der sammen med sin mand arbejdede for CIA og var et særdeles privat menneske. Da hendes mand blev dødeligt syg, skød hun først ham og så sig selv, og dette mord/selv mord fik flere kritikere i kølvandet på Campbell-kontroversen til at mene at det heller ikke var rimeligt at opkalde en pris efter hende.



*Alice Sheldon a.k.a.
James Tiptree, Jr.*

Resultatet er (indtil videre) at John W. Campbell Award nu hedder Astounding Award for Best New Writer, og James Tiptree, Jr. Literary Award nu hedder Otherwise Award.

For ikke så mange år siden blev præmiestatuetten for World Fantasy Award udskiftet. Den forstillede horrorforfatteren H.P. Lovecraft, men fordi Lovecraft var kendt for racistiske holdninger, ville kritikere havde den udskiftet med en byste af den sorte forfatterinde Octavia Butler. Det endte dog med en figur af et træ og en sol.

Om det ender her eller om andre priser også står over for navne- eller præmieskift, vides ikke. Hvem ved – måske er det Hugo-prisen, der står for tur næste gang?

NY FANTASTIK PÅ DANSK

Af Janus Andersen

Nyt fantastisk på dansk, juli 2019 til januar 2020



Skønlitteratur for voksne

- Alexis, André: *Femten hunde: en fabel*. Multivers, 231 sider
- Atwood, Margaret: *Gileads døtre*. Lindhardt og Ringhof, 431 sider
- Balslev, Søren Staal: *De rensede*. Kandor, 243 sider
- Bro, Tobias Stenbæk: *Blodets sti (Et varsel om storm, 2)*. Turbine, 370 sider
- Bürgel, Bruno H.: *“Stjernen af Afrika”: en rejse ud i rummet*. Science Fiction Cirklen, 247 sider
- Casares, Adolfo Bioy: *Morels opfindelse*. Sidste Århundrede, 153 sider
- Colling Nielsen, Kaspar: *Dengang dinosaurerne var små: fortællinger*. Gyldendal, 241 sider
- Engelbrechtsen, Kim: *Klimapolitiet*. Trykværket, 197 sider
- Foss, Kim: *Technomania*. mellemgaard, 177 sider
- *Fra utopi til dystopi*, red. Niels Dalgaard (*Da science fiction blev moderne*, 1). Science Fiction Cirklen, 252 sider
- Frydendal, Jens: *Hærvejsfortællinger*. Vingaards Officin – Bogtrykmuseet Viborg, 97 sider
- Gabaldon, Diana: *Outlander: Sangen i knoglerne*. Gyldendal, 978 sider
- Giver Andersen, Torben: *Italienske fabuleringer*. Eget forlag, 101 sider
- Hamsun, Knut: *Dronningen af Saba og andre noveller*. Turbine, 279 sider

- Hansen, Adolf: *Bjovulf og Kampen i Finsborg* (Heimskringla reprint, 10). BoD, 122 sider
- Henningsen, Nils Jacob Rey: *Er dette himlen (E1000 prolog, del 1)*. Trykværket, 467 sider
- Højberg, Nikolaj, m.fl.: *Et studie i ondskab*. Kador, 640 sider
- Jackson, Shirley: *Mørket i Hill House*. Alhambra, 311 sider
- Johansen, Nikolaj: *Manden, som træerne elskede*. H. Harksen Productions, 134 sider
- Kawakami, Hiromi: *At træde på en slange & Forsvindinger (Novella, #7)*. Korridor, 99 sider
- King, Stephen: *Anstalten*. Hr. Ferdinand, 618 sider
- Kirsch, Sarah: *Kønsbytning: tre historier om forholdsforandring* (Bureauets lommebibliotek). Det Poetiske Bureau, 190 sider
- Leine, Kim: *Dansk standard*. Gyldendal, 274 sider
- Leis, Patrick: *Pax Immortalis (Necrodemic, 4)*. Valeta, 594 sider
- Lindsay, Joan: *Udflugt til Hanging Rock*. Feldtfos, 235 sider
- Lovecraft, H. P.: *Bag søvnens vægge: fortællinger 1905-1925*. Kador, 771 sider
- Lund Christensen, Lilli: *Længslernes nat*. Science Fiction Cirklen, 328 sider
- Madsen, Svend Åge: *Enden på tragedie & I fjorten sind*. Gyldendal, 445 sider
- McEwan, Ian: *Maskiner som mig*. Gyldendal, 317 sider

- *McMullen, Sean: Technarion. Science Fiction Cirklen, 264 sider*
- *Menneskekød: grotesker 1910-1920 (Grotesker, 5), red. af Anders Jørgen Mogensen. Escho, Sidste Århundrede, 198 sider*
- *Miller, Madeline: Kirke. Grønningen 1, 381 sider*
- *Mittet, Sidsel Sander: Bjergtaget – smagen af aske (Bjergtaget, bind 2). Facet, 397 sider*
- *Montag, Cassandra: Efter syndfloden. HarperCollins Nordic, 429 sider*
- *Munk-Jørgensen, Aske: Gamle venner. Kandor, 275 sider*
- *Murakami, Haruki: Det mystiske bibliotek. Klim, 94 sider*
- *Neutsky-Wulff, Erwin: Adfærd. Erwin Neutsky-Wulff, 450 sider*
- *Obioma, Chigozie: Fuglenes gråd. Klim, 454 sider*
- *Poe, Edgar Allan: Udvalgte fortællinger. Klim, 409 sider*
- *Riel, Ane: Bæst. Lindhardt og Ringhof, 380 sider*
- *Sandsynlighedskrydstogt, red. Carl-Eddy Skovgaard (Lige under overfladen, 14). Science Fiction Cirklen, 433 sider*
- *Silvestri, A.: Et satans arbejde. Brændpunkt, 414 sider*
- *Sjón: CoDex 1962. C&K, 573 sider*
- *Skovmand, Karen: Kimana Magars sidste sang. Science Fiction Cirklen, 258 sider*
- *Steel, Danielle: Et møde med fortiden. Lindhardt og Ringhof, 270 sider*

- Steele, Allen M.: *Coyote: en roman om interstellar udforskning*. DreamLitt, 527 sider
- Strugatskij, Arkadij N.: *En picnic i vejkannten*. Kosmos, 143 sider
- *Tidstrance: science fiction fra den afrikanske diaspora*. Redigeret af Lise Andreassen. Science Fiction Cirklen, 249 sider
- Tieck, Ludwig: *Forunderlige fortællinger*. Sturm & Drang, 207 sider
- Verne, Jules: *Meteorjagten* (Bureauets lommebibliotek). Det Poetiske Bureau, 470 sider
- Weir, Andy: *Artemis*. DreamLitt, 333 sider
- Wells, H. G.: *Doktor Moreaus Ø*. Imprimatur, 182 sider
- Wells, H. G.: *Dr. Moreaus ø og andre historier*. Science Fiction Cirklen, 249 sider
- Westberg, Niels Frederik: *Mærkeligt*. Byens, 228 sider
- *Wild cards 1, del 1*, red. af George R. R. Martin. DreamLitt, 330 sider
- *Wild cards 2, del 1*, red. af George R. R. Martin. DreamLitt, 354 sider
- Yanagihara, Hanya: *Folket i træerne*. Politiken, 427 sider
- Østergaard, Gudrun: *Ord har hærget*. Kandor, 278 sider

Ungdomsbøger

- Bardugo, Leigh: *Den besatte konge (King of Scars, bog 1, Grishaverse)*. CarlsenPuls, 449 sider

- Black, Holly: *Prinsen af ondskab (Folk of the Air, 1. bind)*. CarlsenPuls, 469 sider
- Bonde, Christina: *Izola – tilbage til Izola (Izola, 3)*. Tellerup, 335 sider
- Eken, Cecilie: *Forbund (Karanagalaksen, log 3)*. Høst, 436 sider
- Engkilde, Christian: *Vulkanvinter (Pandora, 1)*. Silhuet, 515 sider
- Eriksen, Synne Kristine: *De tre tyste – Dødeklokken (De tre tyste, 3)*
- Flanagan, John: *Duellen i Araluen (Kongens ranger, 3)*. Gyldendal, 378 sider
- Foss, Nanna: *Spektrum – Kvadrantiderne (Spektrum, 4)*. Tellerup, 698 sider
- Kokkedal, Jacob: *Helerens håb (Den trofaste bror, bog 3)*. Ulven og Uglen, 548 sider
- Liane, Nathali: *Kaldet fra Galathea (Awen, 1)*. Turbine, 557 sider
- *Mørkets gerninger: mørkets gerninger er lysets gru*, red. Tenna Vagner. Petunia, 473 sider
- Nielsen, Karen Inge: *Devotstjernens hånd (Djævlepassagen, del 2)*. DreamLitt, 353 sider
- Rangvid, Mads: *Drømmemaskinen: en filosofisk ungdomsroman*. Mindspace, 338 sider
- Riordan, Rick: *Tyrannens gravkammer (Apollons prøvelser, bog 4)*. Carlsen, 477 sider
- Rødtne, Nicole Boyle: *Den sorte enkes by (Rød og blå, bog 1)*. Alvilda, 435 sider
- Skovgaard, Katrine: *Basismagi C*. Silhuet, 319 sider

- Smith, L. J.: *The Vampire Diaries: Maskerne falder*. Tellerup, 318 sider
- Sølvsten, Malene: *Livets blod (En Ravnenes hvissenfortælling)*. Gyldendal, 296 sider
- Weeks, Brent: *Night Angel – lovens scepter (Night Angel, #3)*. Tellerup, 735 sider
- Weeks, Brent: *Night Angel – gudekongen (Night Angel, #2)*. Tellerup, 701 sider
- Wenzel, Line: *Mindelandet – dronningernes erindringer (Mindelandet, 1)*. Tellerup, 295 sider
- Williams, Katrins: *Sværmer af måner (Sjælealkymi, 2)*. mellemgaard, 343 sider

Tegneserier

- Abnett, Dan: *Aquaman: Druknefare (DC-universet genfødt)*. RW, 180 sider
- Alighieri, Dante: *Den guddommelige komedie*. Religionslærerforeningen, 42 sider
- Andersen, Tage: *Willy på eventyr: De blå varulve: planche 923-1123, 1973-1977*. Willy-Centret, 236 sider
- Arleston, Christophe: *Paris Empire (Ekho spejlverdenen, 2)*. Shadow Zone, 48 sider
- Azzarello, Brian: *Batman*. RW, 260 sider
- Brahe, Frank: *Brahe/Hansns Djyon Dære – infoinferno*. Gymnoten, 145 sider
- Brugeas, Vincent: *Conan af Cimmeria – den sorte kolos (Conan af Cimmeria, 2)*. Shadow Zone, 57 sider

- Corben, Richard: *Edgar Allan Poes De dødes sjæle*. E-voke, 215 sider
- Duval, Fred: *Hvad nu hvis - Paris, sovjetisk sektor (Hvad nu hvis)*. Zoom, 56 sider
- Friis, Bjørk Matias: *Troldpagten (Midgårdsskrøner, 3. bind)*. Faraos Cigarer, 83 sider
- Gaiman, Neil: *Sandman deluxe: Verdens ende (Sandman)*. RW, 190 sider
- Gazzotti, Bruno: *De røde dysser (Alene, 4)*. Zoom, 48 sider
- Gazzotti, Bruno: *Forsvundet (Alene, 1)*. Zoom, 56 sider
- Gazzotti, Bruno: *Hajens liga (Alene, 3)*. Zoom, 48 sider
- Gazzotti, Bruno: *I malstrømmens centrum (Alene, 5)*. Zoom, 48 sider
- Gazzotti, Bruno: *Knivkasteren (Alene, 2)*. Zoom, 48 sider
- Gipi: *Børnenes jord*. Fahrenheit, Forlæns, 290 sider
- Goscinny, René: *Iznogood – sommerferie*. Zoom, 144 sider
- Hergé: *Tintin på månen: Mission til månen, De første skridt på månen: det samlede eventyr*. Cobolt, 128 sider
- Hermann: *Bæstet (Jeremiah, 37)*. Faraos Cigarer, 47 sider
- Kenn Mortensen, John: *Fribryderen*. Fahrenheit, 70 sider
- King, Tom: *Batman: Jeg er Selvmord (DC-universet genfødt)*. RW, 160 sider

- Kirstein, Hans-Michael: *Nylonmandens udskejelser*. TegneserieKompagniet, 47 sider
- Kofod, Dennis Gade: *Reservat*. Cobolt, 190 sider
- Kvist, Hanne: *Drengen med sølvhjelm*. Høst, 139 sider
- Leloup, Roger: *Engle og falke (Yoko Tsuno, 29)*. Cobolt, 64 sider
- Martin, Don: *Don Martin: 1965-1973 (MAD – de største tegnere, 3)*. Cobolt, 192 sider + 1 plakat
- Melchior, Stéphane: *Det gyldne kompas*. Cobolt, 77 sider
- Munuera, José-Luis: *Zorglub – Barn af Z (Zorglub, 1, Splint & Co. specialudgivelse)*. Zoom, 64 sider
- Ousland, Bjørn: *Drømmetræet*. ABC, 60 sider
- Rosinski, Grzegorz: *Aniel (Thorgal, 36)*. Cobolt, 48 sider
- Rosinski, Grzegorz: *Thorgal: Glemselens slør*. Cobolt, 160 sider
- Simone, Gail: *Wonder Woman – Conan*. RW, 160 sider
- Snyder, Scott: *Min egen værste fjende (DC-universet genfødt, Batman all-star, bog 1)*. RW, 180 sider
- Snyder, Scott: *Til verdens ende (DC-universet genfødt, Batman all-star, bog 2)*. RW, 140 sider
- Stjernfelt, Karoline: *Usete steder & andre historier*. Cobolt, 76 sider
- Striker, Fritz: *Lovecraft P.I., paranormal investigator – et skud i mørket (Lovecraft P.I., paranormal investigator, 1)*. E-voke, 110 sider
- Stålenhag, Simon: *Passagen*. Alvilda, 137 sider

- *Valhalla i nye hænder*. Carlsen, 96 sider
- Vaughan, Brian K.: *Saga*, vol. 9. G. Floy Studio, 150 sider
- Wininger, Pierre: *Victor Billetdoux: en trilogi*. E-voke, 164 sider

Fag- og anden litteratur

- Bjerrum Nielsen, Linea: *Mareridt*. DreamLitt, 427 sider
- Kaalund, Jesper: *Distorted mirrors: how to read texts about vampires, zombies, werewolves – and people*. Gyldendal, 207 sider
- Monggaard, Christian: *Brug dit hjerte som telefon: Wikke & Rasmussens forunderlige rejse*. Barbar Bøger, 231 sider
- Reiff, Caspar: *En troldmand kom forbi: fortællingen om The Tolkien Ensemble & sir Christopher Lee*. CR Publishing, 250 sider
- Søelund, Lise: *Alle tiders bøger: 15 betagende, betydningsfulde og beundringsværdige bøger fra verdenshistoriens bibliotek*. Griffle, 132 sider
- Bassham, Gregory: *Ringenes herre og filosofien: én bog er over dem alle*. Frydenlund, 295 sider
- Foss, Kristian Bang: *Kaptajn Haddocks ordbog: fra afholdsamøbe til åndsbolle*. Cobolt, 93 sider
- Weil, Simone: *Iliaden eller styrkens digt (Bestiarium)*. Virkelig, 40 sider