

62

SCIENCE FICTION FANTASY HORROR

EFTERÅR
2021

HIMMELSKIBET



MAGASINET FOR FANTASTIK

Anna

HIMMELSKIBET – MAGASINET FOR FANTASTIK

Nummer 62, efterår 2021

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 to 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: Klaus Æ. Mogensen & Thomas Winther

ISSN-NR: 2596-7134

Deadline for #63: 1/2 2022

INDHOLD

FORSIDE: [Anne Dorte Seberg Hansen](#)

Redaktionelt.....5

Ved Klaus Æ. Mogensen

Figurer i rollespil.....6

Artikel af Bjarne Sinkjær

Vilde universer.....17

Endagesfestival i Aarhus

Opgøret på konglomerat.....19

Novelle af Cato Pellegrini

Anmeldelser: film, tv og spil.....37

Diverse anmeldere

Nebula Awards.....60

Reportage af Klaus Æ. Mogensen

Shirley Jackson Awards.....61

Reportage af Klaus Æ. Mogensen

Niels Klim-prisen.....62

Reportage af Klaus Æ. Mogensen

Diverse priser.....62

Reportage af Klaus Æ. Mogensen



Anmeldelser: bøger og tegneserier.....64

Diverse anmeldere

Korte omtaler.....99

Artikel af Thomas Winter

Tegneserieklummen.....108

Artikel af Tue Sørensen

Steve Perrin (1946-2021).....121

Nekrolog af Flemming R.P. Rasch

Ny fantastik på dansk.....125

Bogliste ved Janus Andersen



REDAKTIONELT

Velkommen til dette efterårsnummer af *Himmelskibet*. Det er første nummer efter at bladet officielt er begyndt at udkomme to gange om året – noget der, som nævnt i sidste nummer, i praksis har været tilfældet de sidste par år.

Det har været mit håb at hvad bladet med den lavere frekvens kom til at mangle i hyppighed, ville det gøre op for i mængden af materiale – blandt andet baseret på at sidste nummer slog rekorder med hele 249 sider. Dette nummer bliver dog ikke tykkere end normalt – måske endda en smule kortere.

Bladet eksisterer alene i kraft af frivillige, ulønnede bidragsydere, og der kommer derfor ikke mere stof i end der bliver produceret af disse bidragsydere, som langt hen ad vejen er Tordenskjolds soldater. I løbet af de snart 20 år, *Himmelskibet* har eksisteret, er bidragsydere kommet og gået, men i de sidste par år er der flere, der er gået end der er kommet. Måske har det noget at gøre med at bladet er overgået til rent digitalt format og der er en opfattelse af at det ikke er så 'fint' at få ting i en digital udgivelse som på 'rigtigt' tryk. Omvendt har bladet fået mange flere læsere efter at det er blevet lagt ud som gratis download, og det betyder at flere ser de indlæg, der kommer i bladet. Man kan håbe på at det kan friste nogle af de nye læsere til at levere indhold. Lad dette være en opfordring. :-)

Klaus Æ. Mogensen, redaktør

FIGURER I ROLLESPIL

af Bjarne Sinkjær

Nogle bruger figurer i bordrollespil, mens andre afskyr dem. Der er lidt af et skisma mellem dem, der er tilhænger af 'sindets teater', dvs. hvor det hele foregår inde i hovedet på spillerne, og de praktiske der vil have styr på den taktiske situation i spillet og bruger figurer til at vise kamppladsen. Jeg har stor respekt for det første synspunkt, for som nogen siger, så overgår intet billede hvad vores fantasi kan skabe af forundring og ærefrygt, rædsel og afsky.

Selv kan jeg godt lide figurer til især fantasy-rollespil; dels af praktiske grunde og dels, fordi jeg holder af at male dem. Men enden på snakken er vel, at de skal bruges, hvor det giver mening. Nogle fantasy-rollespil er meget taktiske, og det har betydning, hvor din troldmand kaster sine formularer og hvordan din tyv sniger sig ind på fjenderne for at stikke dem i ryggen. Det gælder f.eks. *Pathfinder* og *D&D 4. udgave*. Figurer til science fiction og horror er noget sværere at finde, men der er det måske heller ikke så vigtigt at vide nøjagtigt, hvor dine spilpersoner står. Ulempen ved figurer er, at du næsten ikke kan få nok af dem. Da jeg skulle spille *Out of the Abyss*-kampagnen til *D&D*, købte

Roller & Regler

jeg et par dæmoner. Det var fint nok, men jeg skulle altså bare bruge syv af den samme slags.

Der er to mærker af fantasy-figurer p.t. på markedet, som jeg især vil anbefale. De har ikke samme stil, så derfor vil jeg ikke anbefale at blande dem, men hvis du skal starte op fra bunden, er det ikke noget problem. Begge mærker er af plastic og leveres umalede. Figurer af plastic har den fordel at de er billigere og lettere – men først og fremmest sidder malingen bedre fast end på metalfigurer. Med plastic kan du også købe store drager og giganter, som ville være for tunge og for dyre i metal. Det kan være svært at finde en figur, der præcist ligner den helt, du har lavet, men så må du bruge en, der kommer så tæt på som muligt.

Den ene serie er [Nolzur's Marvelous Miniatures](#) fra Wizkids. De er lavet specielt til *Dungeons & Dragons*, så du kan få lige nøjagtig de sære *D&D*-monstre, du har brug for (bortset fra at du som nævnt uvægerligt vil have for få figurer). De er meget detaljerede og 'realistiske' i proportionerne, og de er derfor lidt tynde i det i forhold til f.eks.

Reaper Bones og Hero-Forge. Det at de har fine detaljer, gør dem lidt mere besværlige at male for begyndere. Der er en





fin rød tråd i serien, men jeg savner swarms. Prisen for to figurer ligger typisk på 40-60 kr.

Den anden serie er Bones og Black Bones fra [Reaper Miniatures](#). Reaper har lavet figurer til fantasyrollespil i mands minde.

For efterhånden nogle år siden lavede de en kickstarter til plasticfigurer. Det blev en kæmpe succes, og de har efterhånden fået lavet en hel del figurer. De gamle Bones var bløde i det, og langsværd og spyd kunne nemt være skæve. Derfor lavede de først 'Black Bones', som er hårdere og mere detaljerede, og senest Bones USA som er endnu mere detaljerede. Mit gæt er at de mærker konkurrencen fra Nolzur's og at de gradvist flytter deres produktion af plasticfigurer hjem til USA. Jeg tror at de gamle Bones figurer gradvist vil blive genudgivet i bedre kvalitet. Der er et rimeligt stort udvalg af figurer, men du kan ofte ikke finde de specielle monstre til *D&D* og *Pathfinder*.

Sidst er der også den mulighed at købe figurer i bunkevis via kickstartere. Det ene jeg har set, er Fantasy Series 1 fra [Blacklist Miniatures](#). Her fik du 10 helte og 55 monstre for noget der lignede US\$ 65. Der er pt. en serie 2 Kickstarter i gang. Monstrene kom i bunker af fem med ens positurer. Nogle er fine, andre lidt kedelige. Den anden kickstarter jeg har set, er [Dragon's Hoard Miniatures Vol. 1](#) fra Next Level Miniatures. Her får du otte helte, otte min-

dre monstre i bunker af fem, og to lidt større monstre for US\$ 80. Jeg synes at sidstnævnte er de flotteste. Det er altså billigt, selv om du skal huske at du skal lægge moms og håndteringsafgift til.

Jeg deler monstre op i 'ugens monstre' og 'dagligdags monstre' Ugens monstre er ofte af den spektakulære slags, ofte har de et tema; de kan f.eks. være sump- eller snemonstre, og ofte har de specielle evner og svagheder. Udfordringen for spillerne er at de skal regne monstrenes svagheder ud, så de kan få skovlen under dem. Tanken bag dem er nok at holde kampe friske og spændende ved at sætte et unikt monster op mod spillerne, og for meget genbrug modarbejder den ide. De er bundet til et bestemt spilunivers, og ud fra et figurperspektiv er det ikke figurer du bruger ret tit, måske en 4-5 gange i løbet af hele din spilkarriere. Eksempler på dem er beholder, drider, mind flayers m.fl. Så, med mindre det at male figurer er noget i sig selv, ville jeg måske tøve med at bruge hundred-plus kroner og 4-6 timer på at købe og male disse. I modsætning til stjernerne går de mere ydmyge 'dagligdags' monstre ofte igen i de forskellige universer. Så, hvad kunne en god samling af gedigent og brugbar kanonføde bestå i?

Levende døde

Udøde er et klassisk indlæg i mange kampe. Skeletter er altid brugbare. Køb gerne en blanding af sværd, spyd og bueskytter. Gerne en ti stykker af dem. Zombier er et andet fast indslag og også gerne nogle du har mange af. Zombier

har traditionelt sjældent bueskytter. Disse horder suppleres med nogle sejere udøde; skeletter i store rustninger der kan bruges som skelet-champions. Dertil spøgelsesagtige uvæsner der kan bruges som spøgelse, shadows, wraiths o.lign.

Gobliner

Gobliner findes i mange størrelser; kobolder, goblins, hob-goblins, orker, bugbears osv. Jeg deler dem groft op i små og i store goblinoids, som så er stand-ins for alle de andre typer. Seks-ti stykker af hver, og gerne en blanding af sværd, spyd, og bueskytter. Et par champions og en magiker til hver gruppe.

Kryb

Rotter og andet kryb findes i mange varianter. En håndfuld af kæmperotter og -edderkopper er altid handy. En personlig favorit er kæmpetusindben med store, giftige kæber. Kæmpebiller er også brugbare, og et par kæmpeorme der kan gå for at være carrion crawlers. Og så sværme af deres mindre søskende; rotter, edderkopper og flagermus. Fordele ved alle disse kryb er at de er hurtige at male.

Krigeriske typer

Røvere og soldater kan være stand-ins for de fleste menneskelignende modstandere. Gerne fem af hver i en blanding af nærkamp- og afstandsvåben. En stor brutal champion eller to, og evt. en magiker.

Vilddyr og bæster

En håndfuld af ulve er gode, for ulve er mest skræmmende i flok. 2-3 større ulve til at repræsentere varger. En bjørn (gerne en meget vred af slagsen), da bjørne lever alene. Vildsvin kan være frygtindgydende. Husk alle disse væsner kan bruges som udøde dyr.

De store

Så er der de store bæster. To drager; en (relativ) lille og en stor. En gigant. To trolde. Andre klassikere er griffer og mantikoror. En af hver. Måske tre harpyer (de angriber i mindre flokke).

Nogle har ikke tid eller lyst til at male figurer. Jeg har fire forslag til løsninger på dette:

Du kan bruge terninger i stedet for figurer eller til at supplere figurer. Brug farver til at skelne mellem grupper (orker er gule terninger, ulve er røde terninger, osv.) og numre til medlemmer af individer i gruppen. Hver modstander har nu hvert sit nummer og sin farve, så du kan



holde styr på dem. Jeg bruger fire bunker i forskellige farver, med seks 6-sidede terninger. Det giver 24 i alt og skulle dække det meste. Så jeg har måske 1-3 figurer til det visuelle og supplerer op med terninger.

Hvis du gerne vil have figurer til at se lidt seje ud, men ikke har tid eller evner til at finmale dem, kan du grundmale dem med skygger. Du finder to neutrale farver og køber en grundmaling på sprayflaske og en basisfarve i samme farve. Det kan f.eks. være en hvid til heltene og en beige til modstandere. Spray figurerne i de to grundfarver. Mal efter med samme farve med pensel. Giv figurerne en 'wash'; grå/sort for hvid, lys brun for beige. Wash er supertyndt pigment, der lægger sig i skyggerne og fremhæver detaljer. Drybrush i grundfarven for at få fremhævet de dele, der stikker frem, f.eks. rustningsdele og ansigter. Til drybrush bruger du en bred pensel. Dyp den i grundfarven. Tør næsten al farven af igen på en toiletrulle. Børst nu



figuren med penslen, så de fremhævede detaljer kommer frem igen. Afslut med en mat lakering, da pigment eller wash nemt slides af. Mal basen sort. Du vil opdage, at denne relativt lille indsats gør en stor forskel på figurerne. Metoden her kan også bruges til brætspil.



Du kan også bruge Pawns. Dette er flade pap- eller plasticbrikker med tryk af figuren på for- og bagside, sat på en base. De er billige, lette og nemme at opbevare og transportere. Der er nogle superfine til *Pathfinder*; desværre ikke nogen til *D&D*. Der er et stort sammenfald mellem monstre i de to spil, men også mange, der er unikke for de to verdener/systemer. Pawns kan suppleres med malede figurer, så f.eks. at spillerne har en malet figur, mens spillederen bruger pawns.

Til *Pathfinder* kan du få [Pathfinder 2nd: Bestiary Pawn Box](#) med 300 bæster. De er tykke i pappet, og basen kan tages af. Billederne kan være lidt små i det, da det er billeder fra *Monster Manual* der er skaleret ned. De har også en mindre [Heroes & Villains Pawn Collection](#) til helte og skurke.

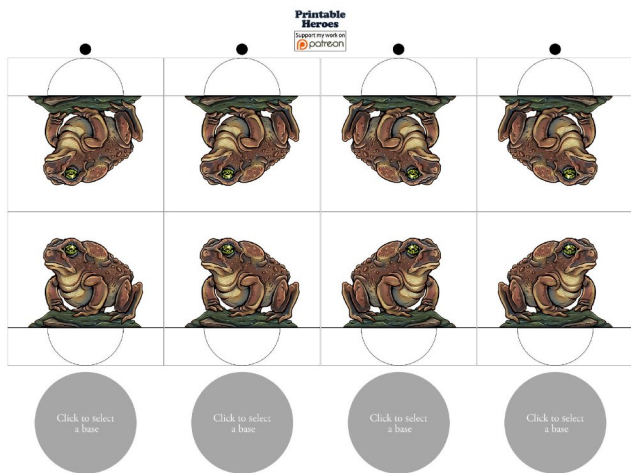
Er du til plastic, og en mere generiske samling af monstre, er der to jeg vil pege på. Den lækre udgave er [Skinny Minis](#). Det er en amerikansk kickstarter, der som andre kickstartere er lidt trælse at handle med efterfølgende, og ofte kan de ikke købes i EU. Skinny Minis er stanset ud af

lidt tykkere plastic, med tykke baser. Især deres bandit-, goblin- og kobold serier har en rød tråd, mens udtrykket for deres udøde m.fl. svinger noget, forstået på den måde, at der er for mange varianter på ét 'ark'. Tilsvarende findes der [Flat Plastic Miniatures](#) fra Arch Knight Miniatures. De er lidt tyndere i det. De kan købes i Danmark fra [zzgAMES.dk](#).

Sidst, men ikke mindst, kan du printe dem selv. Der er en side hvor du kan printe dem i grupper, enten gratis eller via betaling på Patreon. De gratis udgaver har samme tryk på for- og bagside, mens betalingsudgaverne bliver lidt lækrere, des mere du lægger hver måned. Det koster 10-20 kr. pr. måned på Patreon. Køb noget 200 gram papir, hvis printerens kan tage det, klip ud og lim dem sammen. Den side jeg har kigget på, hedder [Printable Heroes](#) og kan varmt anbefales.

Den sidste mulighed er at købe malede figurer. Det er gamle, udgåede *D&D*-serier med plasticfigurer, malet i Kina og solgt i booster packs, dvs. med et tilfældigt indhold af 'common' og 'rare' figurer. Jeg ser dem ind i mellem til salg på Den Blå Avis og Ebay. De kan også købes som nye

fra [Wizkids](#). Dette med 'boosterpacks', hvor ideen er at du ender med at betale for noget (dubletter) som du ikke har brug for, har jeg altid været imod, og



jeg har undgået dem af princip - men jeg maler jo også selv. Figurerne blev typisk udgivet i forbindelse med en kampagnebog til *D&D*, f.eks. *Icewind Dale: Rime of the Frostmaiden*. Det er også nogle monsterpakker, f.eks. kobolder og orker, som ser fine ud og ikke er boosters.

Jeg slapper meget af med at male figurer (specielt når jeg kun skal male én og ikke store grupper af dem). Det at male figurer er en hel hobby i sig selv, og jeg ville kunne fylde en del sider med metoder. Det har andre allerede gjort i bøger, magasiner og i videoer på nettet - og bedre end jeg ville kunne gøre det. Så jeg vil overlade det til dem. Gå evt. ind i Games Workshop-butikken (i København) og få hjælp til at starte. De er flinke til at hjælpe både nybegyndere og erfarne. De vil nok prøve at sælge dig horder af figurer - men du kan jo nøjes med købe deres maling og pensler som modydelse. De er slet ikke dårlige.

Tak til folk og fæ på Pen and Paper Danmark gruppen på Facebook, som har været behjælpelig med at bidrage med deres viden til denne artikel.



VILDE UNIVERSER



Fantasy & Science Fiction Con
9. oktober 2021 Aarhus
Tilmelding på vildeuniverser.dk

VILDE UNIVERSER

Vilde Universer er en ny fantasy- og science fiction-festival, arrangeret af Foreningen for Fantastisk Litteratur i Aarhus. Festivalen afholdes første gang lørdag d. 9. oktober 2021 kl. 10.00-17.30. En billet koster 150 kr. Inkl. medlemskab af Foreningen for Fantastisk Litteratur i Aarhus. Tilmelding sker på hjemmesiden vildeuniverser.dk, hvor du også kan finde mere information. Det foreløbige program ser ud som følger:

10:00 – 10:30: Velkomst og intro

10:30 – 11:15: Science fiction og det gode selskab: Må der være et rumskib på forsiden?

Paneldeltagere: Peter Adolphsen, Jannik Landt Fogt, Jane Mondrup, Amdi Silvestri

Moderator: Stephanie Gaarde Caruana

11:30 – 12:15: Lokalt forankret fantastisk

Paneldeltagere: Svend Åge Madsen, Billy O'Shea, Jesper Ruggård, Helene Hindberg

Moderator: Bonnie Bertram

12:30 – 13:15: At skabe universer (worldbuilding)

Paneldeltagere: Pernille Stenby, Billy O'Shea, Christina E. Ebbesen, Jannik Landt Fogt

Moderator: Sidsel Pedersen

(Uden tid) **Om at være i en skrivegruppe**

Rundbordssamtale med medlemmer af skrivegruppen Prologos

13:30 – 14:15: Hvordan slipper de afsted med den vilde idé?

Paneldeltagere: Svend Åge Madsen, Hans Henrik Løyché, Peter Adolphsen

Moderator: Jane Mondrup

14:30 – 15:15: På opdagelse i andres universer (fanfiction)

Paneldeltagere: Majbrit Høyrup, Sanna Bo Claumarch, Thessa Jensen

Moderator: Sidsel Pedersen

15:30 – 16:15: Fantastisk litteratur som politisk analyseværktøj

Paneldeltagere: Helene Hindberg, Pernille Stenby, Karsten Brandt-Knudsen

Moderator: Hans Henrik Løyché

16:30 – 17:00: Fantastiske lokummer

Foredrag ved Jesper Rugård

17:10 – 17:30: Afslutning og evaluering

Efter 17:30: Oprydning, øl og spisning

Når programmet er slut, håber vi at mange har lyst til at blive hængende for at drikke en øl og hjælpe med at rydde op. Bagefter går vi i samlet trop til restaurant Sct. Oluf i Mejlgade og spiser middag sammen.



OPGØRET PÅ KONGLOMERAT

Af Cato Pellegrini

Cato S. Pellegrini, født 1960 i Oslo, er en skandinavisk forfatter, der var aktiv i norsk fandom i firserne og halvfemserne. Han udgav fanzinet Capricorn og publicerede egne noveller og artikler i ugeblade, magasiner og fanzines. Følgende novelle indgår i en suite af pasticher over kendte science fiction forfattere – her William Tenn.



DET SKETE i de dage, at der udgik en befaling fra myndighederne på planeten Konglomerat om, at alle indbyggere skulle lade sig registrere i centralcomputerens gigantiske database. Folketællingen fandt sted på et tidspunkt, hvor kolonien oplevede en markant nedgangsperiode. Efter mange årtier med materiel fremgang og social stabilitet viste de statistiske fremskrivninger, at kurven var vendt.

Nedturen kom fuldstændig bag på magthaverne i hovedstaden Konglopolis. Det rokkede ved forestillingen om deres egen fortræffelighed og sendte chokbølger gennem statsapparatet. Den var rivende gal med deres velordnede samfund, når flere indikatorer tydede på øget livslede i befolkningen. Hvis mishaget skulle kommes livs, måtte man tage fat om ondets rod og finde ud af *hvorfor* så mange var utilfredse.

Nu havde de allerede i forvejen indsamlet meget detaljerede, personlige oplysninger om hver enkelt borger, såsom uddannelse og arbejde, produktivitets- og konsumptions-kvotient, seksuel orientering og nære relationer, for nu at nævne de vigtigste parametre. Men der manglede stadigvæk en mængde vitale data, der definerede folks livskvalitet.

Disse oplysninger, forklarede forfatningens upartiske tjenere tålmodigt, var helt essentielle for, at staten kunne ændre på forholdene og sikre alle et langt, lykkeligt og helt igennem uproblematisk liv. Det ville de vel have, ikke?

Det ønskede folket selvfølgelig. På Konglomerat havde de nemlig gjort op med den gammeldags forestilling om individuel frihed, som de første bosættere havde bragt med

sig hertil fra Jorden, dengang planeten blev koloniseret. Mennesker havde en tendens til at glemme ting, som de ikke opfordredes til at huske.

Empirisk forskning havde vist, at deres oprindelige historiske, kulturelle og sociale identitet som jordiske migranter ikke bare sådan kunne overføres til deres nye hjemplanet. Livsbetingelserne var simpelthen *for* forskellige. Dem, der havde anlagt kolonien og styrede den med en kærlig hånd, havde tænkt på alt. Derfor havde planeten aldrig oplevet protester eller uroligheder.

Men lykketilstanden skulle dog ikke vare ved.

- o - o -

I galaktisk perspektiv var der intet opsigtsvækkende ved folketællingen på Konglomerat. Overalt, hvor der fandtes menneskelige bosætninger, var sociometri og forbrugsanalyse et almindeligt styringsværktøj. Sådan havde det været, mens de levede på Jorden, og sådan måtte det nødvendigvis blive ved med at være efter de havde spredt sig til en række beboelige planeter langt væk fra deres oprindelige solsystem.

På planet efter planet var befolkningerne blevet oplært til at have blind tiltro til autoriteterne. Hvor mon menneskeheden ville ende, hvis alle forvaltede deres liv efter eget hoved? Almindelige mennesker vidste ikke deres eget bedste og skulle stimuleres til at tage gode og rigtige valg. At sikre trygge og retfærdige vilkår var myndighedernes allervigtigste opgave.

Lydigt fulgte folket de statslige anvisninger for sund ernæring, fysiske udfoldelser, social interaktion, organiserede fritidsaktiviteter og masseproduceret underholdning. Således var der ingen, der studsede over, hvordan det kunne bidrage til at udvikle demokratiet, om de nu børstede deres tænder ved hjælp af højre eller venstre hånd, selvom det havde betydning for at kunne producere et korrekt antal tandbørster for venstrehåndede.

Folket svarede samvittighedsfuldt på de underfundige spørgsmål. Ingen ville have siddende på sig, at de modarbejdede statens gode hensigter. Fra hele planeten strømmede spørgeskemaerne ind til Forskningsinstituttet i hovedstaden. Det vil sige: skemaerne strømmede ind fra *næsten* hele planeten.

Længst mod nord på planetens største kontinent lå der et tyndt befolket landområde, som i folkemunde kaldtes Den nordlige provins. Her boede der et hårdført folk, der ikke fandt sig i at blive behandlet, som var de små børn. De var produktive og fornuftige mennesker, der havde begge ben solidt plantet på jorden. Men de var også kendt for at være både vrangvillige og ret tunge at danse med. Nogen ville måske endda gå så langt som til at kalde dem kroniske ballademagere. De ville ikke finde sig i hvad som helst, og slet ikke i at blive dikteret af nogle skide besserwissere fra Konglopolis.

Det var nemlig dér, skoen trykkede.

- o - o -

“De kan tro nej!” tordnede Nor Wegner og slog knytnæven så hårdt i spisebordet, at tallerkener, bestik og bordpynt fløj op i luften, og folk omkring ham prøvede at søge dækning.

“Jeg nægter fandeme at svare på sådan en gang *lort*,” sagde han med eftertryk. “Aldrig!”

Hulda lagde hånden på hans underarm og klemte den beroligende. Hun var ikke hans ægtefælle; hun var den kvinde i centralcomputerens database, der bedst matchede hans profil, hvilket var en garanti for et harmonisk parforhold. I hvert fald indtil computeren fandt ud AF, at det var tid til en fornyelse. Regelmæssige partnerbytter og udskiftninger i folks sociale omgangskreds var en forudsætning for at undgå konspiratorisk virksomhed på en planet, hvor det var politisk besluttet, at alle havde det *godt*.

“Nå, nå,” sagde hun mildt. “Jeg synes altså, at det lyder meget fornuftigt med den der folketælling,” sagde hun og skævede til ham. “De har talt rigtig meget om den i FV her på det sidste.”

FolkeVision var det eneste massemedie på Konglomerat. Her blev nyheder og underholdning formidlet til hele planeten i de timer, hvor flest folk havde fri fra arbejde og således kunne slubre den frivillige hjernevask i sig.

“Det skal nok passe,” kommenterede han syrligt. “De skyr ingen midler for at manipulere os derhen, hvor de vil have os. Hvad rager det magteliten i Konglopolis, hvordan vi, der er født og opvokset her i norden, vælger at indrette os og leve vores liv? Vores forfædre klarede den udmærket uden bureaukraternes utidige indblanding.”

“Nu synes jeg altså, du er lige lovlig negativ,” svarede Hulda igen i et let bebrejdende tonefald. “Vi kan da takke vores myndigheder for, at vi har tag over hovedet OG fast arbejde og får mad på bordet hver dag og ellers ikke lider nogen nød eller overlast.”

“Ren propaganda,” vrængede Nor Wegner afvisende. “Har du overhovedet læst spørgeskemaet endnu?”

Hulda vred sine hænder og rystede på hovedet.

“Der har været så meget andet her på det sidste,” svarede hun undvigende. “Men jeg havde tænkt mig at gøre det en af de nærmeste dage,” forsikrede hun.

“Vorherre på lokum!” råbte han op og slog opgivende ud med armene. “Men så prøv lige at se engang, hvad det er for nogle ting, de beder os om at svare på!”

Modvilligt tog hun imod den papirbunke, han rakte hende og begyndte at læse. Hun syntes, han opførte sig barnligt, men gjorde alligevel som han sagde. Efterhånden som hun læste de enkelte spørgsmål, blev hendes ansigt strammere og mere og mere rødt. Til sidst smed hun spørgeskemaet på gulvet af ren og skær væmmelse.

“Sådan nogle ting går det virkelig ikke an at spørge anstændige mennesker om!” udbrød hun ophidset.

“Så kan du lære det,” triumferede Nor Wegner. “Forstår du nu, hvorfor jeg er så rasende?”

Hulda nikkede.

“Hvad skal vi dog stille op?” spurgte hun mismodigt. Hun ville gerne være en loyal borger, men i den her sag, kunne også hun se galskaben.

“Det er slet, slet ikke noget problem, min kære. Vi svarer ganske enkelt ikke på spørgsmålene. Så kan planlæggerne sidde der med alle deres gode intentioner. Jeg har såmænd ikke tænkt mig at løfte en finger for at komme dem i møde.”

“Jamen, det kan vi da ikke være bekendt,” sagde hun uroligt. “Vi risikerer, at hele vores provins bliver udhængt i FV!”

“Siger du det?”

Han bøjede sig og samlede spørgeskemaet op fra gulvet. Demonstrativt rev han det i småstykker og kastede det i genbrugsanlægget.

Hulda gispede. Selv om det var en smal sag at printe et nyt eksemplar, havde hans bevidste ødelæggelse af offentlig ejendom en stor symbolsk effekt.

“Nu gør du mig bange,” sagde hun frygtsomt. Hvad mere kunne han finde på, når han var i dét humør? Pludselig opførte han sig som en helt anden mand, end den godmodige, jordnære landmand, hun plejede at leve sammen med.

“Fordi jeg rev et værdiløst stykke papir itu? Det er ingen grund til at være bange, min egen. Hvad jeg gjorde, er intet i forhold til, hvad der kommer til at ske, hvis myndighederne ikke lader os være i fred!”

– o – o –

Samme aften blev der med kort varsel indkaldt til et ekstraordinært møde i Den regionale forsamling. De 51 med-

lemmer fungerede som bindeled mellem regeringen i Konglopolis og indbyggerne i Den nordlige provins. Deres opgave var at sikre, at alle direktiver og forordninger blev efterfulgt.

De geografiske afstande var store, og kommunikationen mellem dem dårlig. Politiske beslutninger, der angik forhold i den enkelte region, blev derfor varetaget af de lokale myndigheder. Systemet var baseret på gensidig tillid, og det var aldrig blevet misbrugt eller udfordret.

Så den opgave rådsmedlemmerne nu stod overfor, var uden sammenligning den sværeste, de nogensinde havde kastet sig ud i. Allerede længe før mødets start var der oprør i luften. Nor Wegner var ikke den eneste, der havde reageret på den omfattende kortlægning af folks livsmønstre og vaner. De havde fundet sig i meget gennem årene, men denne gang var magthaverne gået for langt!

Fronterne stod stejlt mod hinanden. Én fraktion tog til orde for at gøre som myndighederne befalede. Andre fremførte det diametralt modsatte synspunkt, at hvis de ikke satte foden i, ville bureaukraterne fortsætte med at tvære dem ud uden at tage hensyn til, hvad de måtte mene om det ene eller andet.

Diskussionen bølgede frem og tilbage. Udfaldet var slet ikke givet på forhånd. Det var en svær afvejning mellem provinsens særinteresser og fællesskabet; hele planetens fremtid stod på spil. Begge grupperinger fremførte afgjort gode argumenter for deres synspunkter, men samtidig afslørede det en dyb splittelse i hele den regionale forsamling.

Folketællingen alene var i og for sig ikke problemet, men den var den udløsende faktor. Konflikten havde dybe rødder langt tilbage i tiden. I mange år havde forskellige stemmer taget til orde for at løsrive Den nordlige provins fra resten af planeten og kræve fuld lokal kontrol over ressourcerne. Måske var tiden kommet til at gå hele linen ud?

Mødet varede til langt ud på de tidlige morgentimer. Da det omsider hævedes, var der opnået fuld enighed om mål og fremgangsmåde. I første omgang ville de nægte at deltage i folketællingen. Hvis myndighederne så prøvede at bruge magt for at gennemtrumfe kravet om at makke ret, ville de løsrive sig fra Kongopolis og erklære fuldt selvstyre for provinsen.

At nogen kunne finde på at stille spørgsmål ved myndighedernes ufejlbarlighed, var så utænkeligt for magthaverne, at ingen af dem forstod, at et reelt oprør var under opsejling. Derfor gik der lang tid, inden nogen opdagede, at spørgeskemaerne fra en hel provins manglede.

- o - o -

Let forpustet standsede den unge forskningsassistent Mark op udenfor døren til professor eremitus Alfred Zweisteins kontor. Professoren var blevet udnævnt til denne ærefulde position af akademikere fra Den Galaktiske Føderation. Han var ganske ene om at have den højeste akademiske grad indenfor sociometri – den eneste humanistiske viden-

skab, der praktiseredes på Konglomerat – deraf titlen ‘eremitus’.

Mark var løbet hele vejen fra forskningsafdelingen, der befandt sig på de lavere etager. Han gruede for at overbringe den dystre besked til sin overordnede. Han sank tungt og bankede på.

“Kom indenfor!” lød professorens dybe basrøst bag den lukkede dør.

Mark trykkede dørhåndtaget ned og gik ind.

“Det var en hyggelig overraskelse!” sagde Zweistein. Han rettede sig op i den højryggede stol og fæstede blikket på den unge assistent. “Hvad kan jeg gøre for dig?”

“Altså, jeg...,” tøvede Mark.

Han vidste ikke rigtigt, hvordan han skulle få det frem. Tænk hvis professoren sprang op i vrede og smed ham ud. Han var berygtet for sit voldsomme temperament.

Zweistein vinkede ham hen til sig og tog sin pibe, der lå foran ham på skrivebordet. Alle som havde fine titler, måtte godt ryge de tørrede blade fra en forbudt plante. Deres vaner indgik ikke i statistikken over folkesundheden og var derfor ikke at anse som ‘farlige’.

“Lad mig så høre, hvad du har på hjerte,” sagde han og tændte piben, der snart spredte en sødlig duft i værelset.

Mark tog sig sammen, satte sig i den anviste stol og trak vejret dybt ind:

“Jeg kommer for at fortælle, at vi lige er blevet færdige med at køre den præliminære analyse af de indkomne data fra den store folketælling gennem vores computersystemer.”

“Jeg tænkte nok, det var derfor, du kom,” sagde professoren godmodigt og bakkede på sin pibe. “Og hvilke resultater er computeren så nået frem til?”

“Den siger, at det ikke er muligt at fuldføre analysen på grund af manglende informationer.”

“Kan du være lidt mere specifik?”

“Selvfølgelig! Altså, ifølge afdelingen som registrerer alle modtagne spørgeskemaer, ser det ud til at besvarelsenerne fra en hel provins mangler.”

“En hel provins, siger du? Da kan det ikke være tale om nogen anden del af planeten end Den nordlige provins!”

Mark var ved at tabe underkæben.

“Hvordan i al verden kan professoren vide det?!” spurgte han forbløffet.

Zweistein klukkede.

“Jeg har trods alt forsket i de sociale og politiske forhold på den her planet i godt og vel fem årtier. Jeg tror nu nok, jeg har fået et godt overblik efterhånden.”

“Men, hvad skal vi dog gøre?”

“Ingenting.”

“Ingenting?! Men uden alle data kommer de jo til at blive snydt for de gode tiltag, vi skal iværksætte!”

“De skal såmænd nok klare den. Fold lige ørerne ud, jeg skal afsløre en lille hemmelighed for dig. Hensigten med vores undersøgelse er aldeles ikke at forbedre vilkårene for dem, der bor og lever på Konglomerat.”

“Hvad?! Hvorfor ikke?”

Zweistein rystede på hovedet.

“Folk lider ingen nød. De har det, som de nu engang har det, og det vil de formentlig blive ved med i en over-skuelig fremtid.”

“Jeg forstår intet,” sagde Mark forvirret. “Hvad er me-ningen med at gennemføre folketællingen, hvis vi ikke skal bruge resultaterne til noget?”

“Er det endnu ikke gået op for dig? Hensigten er na-turligvis at identificere dem, som eventuelt *ikke* svarer, så-dan at vi kan målrette vores tiltag direkte mod deres usoci-ale modstand.”

“Jamen så ... jamen så...,” stammede Mark. ”Så an-tager jeg, at alt er i den skønneste orden?”

Han så spørgende på professoren, som allerede var i gang med at banke asken ud af sin pibe. Audiensen var slut.

- o - o -

Planetforsamlingen – der fandtes ingen nationer på Kong-lomerat og derfor heller ingen nationalforsamling – lå i hjertet af Konglopolis. Den anonyme bygning mindede mistænkelig meget om et fængsel, bortset fra at der ikke var behov for at berøve nogen friheden i et samfund uden kriminalitet. Der var dog nu en overhængende fare for, at det kunne ændre sig.

Den store forsamlingssal, hvor alle politiske forhand-linger foregik, udgjorde hjertet i bygningen. Salen var indrettet på den samme spartanske måde, som den udven-dige arkitektur bar præg af. Selv talerstolen på podiet

længst fremme i salen var blottet for konstitutionelle insignier eller symbolske tegn på magthavernes ydmyghed.

Der fandtes ingen politiske partier, og der blev heller ikke afholdt frie valg. De 169 repræsentanter var udnævnt fra hver af de fire regioner med en fordeling, der nogenlunde svarede til folketallet i den respektive region. Af og til blev enkelte repræsentanter afsat, og en ny repræsentant fra det samme distrikt blev udnævnt ud fra et sindrigt system, som kun de færreste havde forstand på.

Den øverste leder blev kaldt Konsul – et levn fra dengang planeten blev koloniseret. Hans magt var uindskrænket, og ingen kunne drømme om at udfordre hans autoritet. Hans navn var Borgar Bedst. Nu trådte han ind i forsamlingssalen, der var fyldt til bristepunktet, og tog plads på den måde og med den værdighed, som det sømmer sig for en hersker over en hel planet. Straks faldt der en spændt ro over forsamlingen.

Aldrig tidligere havde et møde i den lovgivende forsamling været så hemmeligt. Alle med en vis magt og indflydelse ønskede naturligvis at være til stede under behandlingen af den største politiske krise i planetens historie. Men af frygt for at andre skulle få gode ideer, fik kun nogle ganske få indviede lov til at følge forhandlingerne på nært hold. Ingenting fra mødet måtte slippe ud til offentligheden.

Med myndig røst redegjorde Konsul Borgar Bedst for, hvorfor han havde indkaldt Den nordlige provins til hovedstaden. Menneskenes tilstedeværelse på Konglomerat betingedes af, at alle samarbejdede og var loyale overfor fæl-

les beslutninger. Nyheden om, at de havde bestemt sig for at boykotte den store folketælling, var således modtaget med bestyrtelse og skuffelse. Man udbad sig en forklaring, og den burde helst være god.

Delegationen fra Den nordlige provins havde taget plads lige overfor Konsulens ophøjede trone. De havde udsendt deres mest durkdrevne og slagkraftige forhandlere. Ikke uventet var Nor Wegner deres officielle talsperson. Men selvom han almindeligvis var en selvsikker herre, mærkede han nu alligevel en svag rysten i nerverne, da han rejste sig op for at begynde at tale. Nu gjaldt det om at formulere sig på en sådan måde, at myndighederne kom dem i møde og indfrie deres krav uden at slå tilbage. Det ville bestemt ikke blive nemt, men han agtede at gøre et ærligt forsøg.

“Lige siden mennesker koloniserede Konglomerat, har vi nordboere forsøgt at holde fast ved vores traditioner og skikke. Vi har ikke på noget tidspunkt haft et ønske om at styrte regeringen i Konglopolis eller på nogen måde udgøre en trussel mod stabiliteten på planeten. Vi lever fint med, at andre måske vælger at leve på en anden måde end os. Det, vi ikke lever godt med, er, at myndighederne har taget retten til at bestemme over vores egen skæbne fra os. Vi tror på at gøre tingene på vores egne præmisser. Vi påstår ikke, at vi har løsningerne på alle de udfordringer, vi stilles overfor. Alt vi kræver, er respekt for, at vi ønsker at følge vores egen vej, sådan som vi altid har gjort. Hvis I lader os få lov til det, vil I opdage, at I har nogle ganske gode naboer.”

Konsulen havde lyttet tålmodigt til Nor Wegners tirade. Ved at udvise storsind og lade ham fremføre deres synspunkter, håbede han at kvæle oprøret allerede i optrækket. Nu rejste han sig ganske langsomt og tog tordnende til genmæle:

“For det første er Den nordlige provins bestemt ikke ‘jeres’ land. Vi er alle efterkommere af dem, der etablerede kolonien. Sammen har vi et moralsk ansvar for at opretholde tingenes tilstand og forvalte dem til bedste for fællesskabet. Vi ved hvordan viljen til at berige sig på andres bekostning var meget tæt på at lægge Jordens økologiske balance i ruin. Under ingen omstændigheder kan vi tillade, at nogen gentager vores forfædres fejltrin. I fremtiden forventer regeringen loyalitet og fuldt samarbejde fra alle borgere.”

Det var blevet meget stille i forsamlingssalen. Alle var godt tilfredse med, at Konsulen havde sat de oprørske nordboere på plads. Men de var ikke forberedt på, at Nor Wegner havde et trumfkort mere gemt i ærmet.

“Vi havde regnet med, at vi ville få det svar,” sagde han med et vist anstrøg af vemod. “Derfor har vi også set os nødsaget til at tage vores forholdsregler. I alle år har vi leveret energi, metaller, mineraler og fødevarer til resten af planeten uden at få andet end mistro og nedladdenhed tilbage for indsatsen. Det stopper nu, indtil vores krav bliver indfrieede. Vi kommer kun til at fremstille de varer, vi selv har brug for. I kan ikke tilbyde os noget, vi ikke har i forvejen, så hvorfor skal vi overhovedet forhandle med jer?”

Ordene blev hængende og vibrerede i luften. Så udbrød der højlydte protester: Hvem troede nordboerne, at de var? At de tillod sig at komme her og fremsætte krav om noget som helst?! De skulle bare gøre, som de fik besked på, skulle de!

Men hvad kunne man egentlig stille op?

Mødet blev afsluttet i al hast.

- o - o -

Sådan noget var aldrig før sket på Konglomerat. Derimod var det forholdsvis godt kendt i andre dele af Den Galaktiske Føderation. Myndighederne var hunderød for, at oprøret skulle sprede sig til resten af planeten og måske føre til, at konstitutionen blev omstyrtet.

I tiden som fulgte sendte FV talrige udsendelser om usolidariske borgere – dog uden at nævne den igangværende konflikt med ét ord. Gennem listig manipulation blev befolkningen styret til at mene, at privat ejendomsret havde været årsagen til alle problemer på den gamle planet Jorden. I løbet af kun kort tid, blev ord som “separatist”, “selvstændighed” og “individualisme” blandt de mest forhadte udtryk i sproget.

Man kunne nok sige både det ene og det andet om magthaverne i Konglopolis. Det var der også mange, der havde gjort, især i Den nordlige provins. Men de var heller ikke dummere end at de forstod, at de virkelig skulle lægge hovederne i blød, hvis de skulle løse problemet. Hvordan skulle de gribe sagen an – uden at tabe ansigt?

Konsulen vandrede rastløst frem og tilbage i sine private kvarterer. Med hænderne på ryggen og en dyb rynke i den høje pande vred han sine hjernevindinger, mens han pønsede på, hvordan de skulle komme sig ud af denne klemme med skindet og æren i behold.

Til sidst så han ingen anden udvej end at søge råd hos professor Alfred Zweistein. Professoren havde regnet med, at hans besyv ville blive ønsket og havde selvfølgelig allerede en mulig løsning på rede hånd.

“I virkeligheden er det meget simpelt,” forklarede han. “Hvis nordboerne ikke længere vil være en del af fællesskabet med alle de fordele, det indebærer, findes der ingen fornuftig grund til at tvinge dem. Lad dem vælge en planet ud blandt dem, der er tilbage, og lad dem rejse derhen.”

“Det kan ikke være Deres seriøse mening!” svarede Borgar Bedst vantro. “Hvordan kan vi tillade sådan noget?!”

“Spørgsmålet er snarere: Hvorfor ikke? I har døbt denne planet Konglomerat, men som øverste myndighed godtager I overhovedet ingen afvigelser fra normalen,” svarede Zweistein med akademisk nøgternhed og objektivitet. Han traf ingen beslutninger, men gav blot råd til dem der gjorde.

“Giv nordboerne lov til at opbygge deres eget ideal-samfund, så skal de snart opdage, hvor svært det er!”

Og sådan gik det.

Da befolkningen i Den nordlige provins blev stillet overfor et ultimatum om enten at underkaste sig Konglopo-

lis' jurisdiktion eller at forlade Konglomerat, valgte hele 70 procent at takke ja til det sidste.

Nogle år senere var den ny koloni etableret, og de ihærdige nordboere gik i gang med at bygge et helt nyt samfund op fra grunden af.

Planeten havde indtil nu været navnløs, men kolonistene var ikke længe om at give den et navn. De døbte den *Énspænderen*.

ANMELDELSER: FILM, TV OG SPIL

Se flere anmeldelser på *Himmelskibets* [anmelderblog](#).



Black Widow

Film, USA, 2021, 134 min.

Instruktør: Cate Shortland

Med: Scarlett Johansson, Rachel Weisz, Florence Pugh, David Harbour, m.fl.

IMDb

Rotten Tomatoes



Jeg kan jo bedst lide at se (vigtige) film to gange før jeg anmelder dem, så jeg har lige genset *Black Widow*. Det er desværre ikke en af de bedste MCU-film. I stedet for at lave et fedt, nyt Black Widow-eventyr bruges filmen til at udfylde nogle huller i den overordnede MCU-storyline, såsom referencer til Budapest, andre dele af hendes baggrund/fortid, “the red in her ledger” (trættende udtryk) og hvor hun var efter *Captain America: Civil War*, som denne film foregår lige efter. Således er den en prequel til de seneste par års MCU-film, inklusive *Avengers: Infinity War* og *Avengers: Endgame*. Red Room-fortiden er vistnok også baseret på nogle Black Widow-tegneserier, men jeg har ikke læst dem og har derfor ikke noget nostalgisk forhold til dem. Store dele af denne films plot er således en smule skuffende. Budapest-sekvensen er utrolig kort, og først anden gang, jeg så filmen, syntes jeg at jeg fik et ordentligt hint om hvad der egentlig skete dér. Som sædvanlig med Disney, udvander den også den oprindelige idé, i og med at filmen afslører at

Natasha i virkeligheden slet ikke har dræbt Dreykov's datter, som hun ellers troede. Det minder mig om f.eks. sæson 1 af tv-serien *Veronica Mars*, som handler om hvor ked hun er af at hun måske er blevet bedøvet og voldtaget til en fest, men det viser sig så til sidst at det er hun ikke. Det er lidt for typisk og pussenusset at introducere noget meget slemt og traumatiserende for så bare at afsløre at det alligevel slet ikke er sket. Det er nærmest et anti-horror-twist. Det er da godt at det værste alligevel ikke er sket, men skriveteknisk virker det bare som en sjofling af noget alvorligt. Som en historie baseret på et problem man ikke behøver at tage sig af alligevel, fordi det aldrig virkelig var der. Og hvad er så substansen i historien?

Anyway, action-sekvenserne i *Black Widow* er også en smule kedelige, for de har ikke den store plotfremmende funktion. Hvorfor skal Natasha og hendes søster Yelena slås da de mødes første gang? Det er der overhovedet ingen grund til – udover at det selvfølgelig altid er cool med en god action-sekvens. Og den sekundære skurk i filmen, Taskmaster, er en fantastisk figur fra tegneserierne, som desværre bare bliver brugt af navn og ikke ret meget af gavn i filmen. I tegneserierne har han den superevne at kunne efterligne alle andres kampevner til perfektion. I filmen er det bare en midlertidig teknologisk programmering. I tegneserien har han en organisation som træner håndlangere og hjælpere til andre markante superskurke – det ellers yderst spændende aspekt er helt udeladt i filmen. Så det er desværre en lidt spildt figur. Øv.

En MCU-film er selvfølgelig altid flot, og det er *Black Widow* også. Rigtig god lyssætning i rigtig mange scener. Ganske velpoleret. Men historien er ikke stærk nok. Ray Winstone som Dreykov er ikke spændende nok, og hvad han egentlig gør ved alle sine kvindelige kamp-slaver går filmen slet ikke dybere ind i – det er jo Disney! Så det bliver desværre lidt tandløst.

Det bedste ved filmen er ‘familie’-forholdet mellem de fire hovedfigurer. Natasha og hendes ‘lillesøster’ Yelena var iscenesat som døtre af et ærkeamerikansk ægtepar, som i virkeligheden var russiske spioner, og de var kun en familie i tre år tyve år stidligere, men – med visse vanskeligheder – bliver de alligevel sammentømret igen, og det er ganske rørende. Når man ser filmen første gang er det ret uklart i hvor høj grad forældrene mener hvad de siger, og i hvor høj grad de stadig bare er kolde spiontyper, og det er faktisk en del af det fængslende ved disse scener. Ved andet gennemsyn er der lidt mere styr på det, og det gør bare indtrykket endnu varmere. Sekvensen med al familiesnakken ved svinefarmen udenfor Skt. Petersborg er klart det bedste i filmen, og det eneste ved den der fungerer rigtig godt. Første gang var jeg velunderholdt, men anden gang var plotmanglerne mere tydelige. Så jeg ender på en karakter på 7 stjerner ud af 10, som for mig er atypisk lavt for en MCU-film.

Tue Sørensen

Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings

Film, USA, 2021, 134 min.

Instruktør: Destin Daniel Cretton

Med: Simu Liu, Awkwafina, Tony

Chiu-Wai Leung, Michelle Yeoh, m.fl.

[IMDb](#)

[Rotten Tomatoes](#)



Som fan af de gamle kung fu-tegneserier (som også udkom på dansk i *Kung Fu Magasinet*) har jeg været ret spændt på hvordan Marvels nye film *Shang-Chi* ville blive. Tegneserien udkom jo i kølvandet på Bruce Lees succes og kung fu-filmens storhedstid i 1970erne, og tegneserien er meget 70er-agtig. Der har derfor hele tiden hersket stor tvivl om hvorvidt den nye film overhovedet ville minde om tegneserierne på nogen måde. Og det gør den sådan set heller ikke. Hovedpersonen er især meget svær at genkende uden tegneseriefigurens karakteristiske 70'er-frisure, men alligevel er visse elementer bevaret. Parallellerne mellem tegneserie og film går umiddelbart så vidt som til at Shang-Chi er oppe mod sin far (der har trænet ham i kampkunst som lille, men som Shang-Chi gjorde oprør mod som ung, og nu bruger han sine evner imod faren), som med magiske evner har levet i mange generationer og også har en hær af sortklædte kung fu-kæmpende banditter under sin kommando. Herudover går filmen mere ind på Iron Fist-territorie, da figurerne kommer frem til en hemmelig kinesisk by



som beskyttes af en drage (rygterne siger at en ny udgave af Iron Fist kommer med i næste Shang-Chi film). Men historien består ligeså meget af flashbacks, hvor man ser Shang-Chis forældres historie; hvordan de blev forelskede, og hvordan farens tendenser til tyranni og kung fu-kulturdelse blev holdt i ave af kærligheden til hans familie (Shang-Chi har også en søster).

Men er historien så vellykket? Ja, det er den. Filmen er effektivt følelsesfuld, spektakulært action-fyldt og visuelt overdådig, og frem for alt har den en kulørt perlerække af utrolig flotte kung fu-sekvenser. Filmen er også tydeligt – næsten i overdrevet grad! – tilpasset til det asiatiske marked, f.eks. med hele sekvenser hvor figurerne taler kinesisk, en stærk rolle til den kinesiske skuespiller-darling Tony Leung (som spiller faren) og et fokus på kinesiske drage-legender. Filmen har dog i skrivende stund (10. september) endnu ikke haft premiere i Kina, så det bliver

spændende at se hvordan de reagerer på den. Hollywoods forsøg på at tækkes Kina har det med at mislykkes, måske som et led i Kinas propaganda-kamp mod Vesten; et eksempel herpå er jo den seneste live-action *Mulan* film, som floppede på flere måder, men som jeg selv syntes var utrolig vellykket, også på en måde som kineserne burde have sat pris på.

Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings er en Marvel-film, og som sådan er den et ekstremt velpoleret produkt. Intet er efterladt til tilfældet; alle de rigtige bokse er tjekket af, så man var sikker på at det blev en publikumsvenlig film, og det har i høj grad også virket. F.eks. er der en række sekvenser som er direkte referencer til andre famøse film – actionfilm-eksperten Ric Meyers, som jeg følger på Facebook, nævner i flæng: *Hero*, *Crouching Tiger Hidden Dragon*, *Matrix*, *God of Gamblers*, *Old Boy*, *Speed*, *007: Skyfall*, *Jackie Chan's Rumble in the Bronx*, *Shaolin Soccer* og *Dragon Ball Z*! Man mærker tydeligt at der er postet mange penge i dette produkt, og pengene er godt givet ud, til folk der ved hvad de laver. *Shang-Chi* er en skøn film, og jeg er helt oppe på 9 stjerner ud af 10 i min karakter for denne. Så venter vi bare med spænding og længsel på årets to sidste MCU-film, *Eternals* og *Spider-Man: No Way Home*, som rammer biograferne i hhv. november og december!

Tue Sørensen

Dune

Film, USA, 2021, 155 min.

Instruktør: Dennis Villeneuve

**Med: Timothée Chamelet, Rebecca
Ferguson, Oscar Isaac, Jason Momoa,
Stellan Skarsgaard m.fl.**

Musik: Hans Zimmer

[IMDb](#)

[Rotten Tomatoes](#)



Efter lang tids ventetid er den endelig kommet, Dennis Villeneuves filmatisering af Frank Herberts roman *Dune* (*Klit*) fra 1965 – eller rettere første halvdel af romanen, for Villeneuve har kløgtigt valgt at splitte murstensromanen op i to (måske tre) film.

Det er ikke første gang at romanen er forsøgt filmatiseret. Bag det første forsøg i midten af 1970'erne, som blev aflyst lige inden filmoptagelserne begyndte, stod den chilenske filmskaber (og senere tegneserieforfatter) Alejandro Jodorowsky, som fik aktiveret en mængde gode kunstnere – H.R. Giger, Moebius, Chris Foss – til at lave concept art og nogle spændende folk til at spille hovedrollerne, blandt andre Salvador Dali som kejseren, Orson Welles som Duke Leto, Mick Jagger som Feyd-Rautha og Jodorowskys egen teenagesøn til at spille hovedrollen. I 2013 blev der lavet en dokumentarfilm om dette projekt, [Jodorowsky's Dune](#), som på det kraftigste kan anbefales. I skrivende

stund kan man finde dokumentaren [på YouTube](#) (engelsk tale med spanske undertekster).

Det andet og mere velkendte forsøg var [David Lynch's udgave fra 1984](#). Som så mange andre har jeg et had/kærligheds-forhold til denne film. Den har en stjernekæde af skuespillere, flotte kulisser og (for tiden) hæderlige effekter, men instruktionen var stiv, og Lynch havde unødigt introduceret nogle ret fjollede elementer, som trak ned på dramaet.

Tredje forsøg var [Sci-Fi Channels tv-miniserie fra 2000](#) i tre afsnit, skrevet og instrueret af John Harrison. Serien er ret flot, men instruktionen er middelmådig og mange af skuespillerne mangler den nødvendige karakter til at udfylde deres roller, og centrale elementer af historien bliver sprunget over. Blandt andet er det uklart hvordan Jessica og Paul havner ude i ørkenen efter Harkonnens angreb. Til gengæld får Prinsesse Irulan en meget mere aktiv rolle, og det synes jeg faktisk fungerer fint. Miniserien blev fulgt op af [Children of Dune](#) (2003), baseret på de to næste bøger i *Dune*-serien. Denne miniserie er langt bedre instrueret (af Greg Yaitanes) og har skiftet nogle af de mere svage skuespillere ud – bl.a. bliver Jessica nu spillet af Alice Krige, og Susan Sarandon kommer ind i en ny rolle som Prinsesse Wensicia Corrino.

Både Lynch's udgave og miniserien fejler på et for mig meget vigtigt punkt: Paul bliver portrætteret som en meget velvillig messias og erobrer, mens det i bogen bliver gjort klart at han meget modvilligt vælger denne vej, fordi det er den eneste han kan se, der ikke ender med at han får en



kniv i ryggen. Jeg var derfor spændt på om den nye udgave fik dette rigtigt – og om filmen i det hele taget ville komme langt nok i handlingen til at nå til problemstillingen. Heldigvis kan jeg sige ja til begge ting.

I det hele taget er filmen meget alvorlig og dystert, måske i et bevidst forsøg på at distancere sig fra de mere kulørte *Star Wars*-film, som *Dune* uværgeligt vil blive sammenlignet med. Da jeg i biografen ventede på at komme ind og se filmen, kom en flok unge mennesker ud efter at have set en anden film. De stoppede ved plakaten for *Dune*, og en mente at det var en *Star Wars*-efterligning, mens en anden mente det måtte være en Marvel-film. Bevidstheden om den rolle, *Dune* spiller i science fiction-genrens historie, mangler i de yngre generationer, som nemt kunne komme til at afskrive filmen som uvæsentlig uden at have set den.

Spørgsmålet er så om *Dune* stadig er væsentligt nu, mere end et halvt århundrede efter at bogen er skrevet. Svaret må blive 'måske'. Historien, vi bliver præsenteret for i denne første nye film, er langt hen ad vejen af *Game of Thrones*-typen med magtspil og forræderi mellem adelsfamilier, og den slags er selvfølgelig spændende, men ikke specielt nutidsrelevant. Til gengæld viser filmen ret klart hvordan de indfødte på ørkenplaneten Arrakis er manipuleret af grundigt planlagt propaganda til at tro at den unge Paul kan være den messias, de venter på – og dette budskab om manipulation er bestemt relevant i dag, om end det er uklart om Villeneuve tager afstand fra det – det kommer jo hans helt til gode.

Jeg vil ikke sige så meget mere om handlingen i filmen. Den vil i store træk være velkendt for de fleste, og jeg vil ikke spoilere for meget for de, for hvem historien er ny. Det er dog værd at nævne at Villeneuve ikke holder sig slavisk til bogens handling – mange ting er lavet om. Fx er Dr. Kynes nu en kvinde, og der er en længere sekvens mod slutningen, der ikke har et modstykke i bogen. Det er dog ikke noget der ændrer væsentligt på den overordnede historie, så det generede ikke mig.

En ting, man måske kan kritisere filmen for, er at den er meget karrig med oplysninger, som måske kan gøre flere ting svære at forstå for dem, der ikke kender historien i forvejen. Selvom Thufir Hawat bliver præsenteret som meget skarp, får man slet ikke forklaret hvad mentater er og hvorfor der ikke findes elektroniske computere; noget som David Lynch's film faktisk klarer på en meget fin måde via

figuren Piter de Vries, der i Villeneuves udgave er reduceret til en anonym bifigur. Vi bliver heller ikke præsenteret for the Spacing Guild og dens umenneskelige navigatører, som ellers er et ret interessant element. Det virker som om Frank Herberts komplekse univers bliver unødigt forsimplet trods den ere tid, Villeneuve har taget til at fortælle historien. Jeg håber at kompleksiteterne vil udfolde sig mere i fortsættelsen, hvor vi formentlig også bliver præsenteret for mange af de figurer, der er udeladt i denne film, bl.a. Kejseren, Prinsesse Irulan og Feyd-Rautha.

Noget af manglen på oplysninger skyldes nok at Villeneuve (nok meget kløgtigt) har valgt at undlade de *voice overs*, der blev brugt i Lynch's udgave til at fortælle os personernes indre tanker. Film skal ikke have talebobler, selvom de kan virke nok så nyttige til at håndtere de indre monologer, der fylder meget i romanen. I stedet bliver det til nogle lavmælte sætninger, som figurerne mumler til sig selv – og selv dette greb bliver anvendt særlig tit. Til gengæld er der undertekster på, der oversætter det for nogle af hovedpersonerne lokale sprog og selv det tegnsprog, som Jessica og Paul bruger til at kommunikere diskret med hinanden.



Hans Zimmer har lavet et bombastisk og dramatisk score til filmen, som måske nogle gange virker en tand overdrevet, som om musikken skal understrege dramatikken i stedet for bare at understøtte den. Det blev ikke bedre af at lyden, i den biograf jeg så filmen i, blev skruet mere op end anlægget kunne håndtere. Musikken blev af begge grunde mere forstyrrende end godt er; noget som de fire jeg så filmen sammen med alle var enige om.

Alt i alt vil jeg sige at jeg ikke var skuffet over filmen. Der er som nævnt nogle ting, jeg savnede, men det vil der vel altid være når et komplekst bogværk bliver omsat til film. Det samme var fx tilfældet med *Ringenes herre*-filmene, der helt havde skåret Tom Bombadil og Dyssehøj ud. Skuespillerne gør det generelt godt, om end Rebecca Ferguson som Jessica måske virker mere sød end sej. Rumskibene og kulisserne er flotte og giver en fornemmelse af at alting er gammelt, og ornitopterne er lavet helt rigtigt, så de ligner guldsmede i flugt. En ting, jeg godt kan lide, er at Villeneuve giver sig god tid, især i starten af filmen, uden at føle et behov for at der skal ske noget dramatisk hele tiden. Dette har fået nogle kritikere til at kalde filmen langtrukken, men jeg opfatter det som et plus, og det skaber en kontrast mellem starten af filmen, hvor dramaet især udspiller sig på den politiske arena, og slutningen, hvor en hel masse voldsomt sker på én gang og kulminerer med et stærkt oplæg til næste film. Som Paul siger: Dette er ikke en slutning – det er en begyndelse.

Klaus Æ. Mogensen

Loki

Tv-serie, USA 2021, sæson 1

Skabt af: Michael Waldron

**Med: Tom Hiddleston, Owen Wilson,
Gugu Mbatha-Raw, Sophia di Mar-
tino, Wummi Musaki m.fl.**

[IMDb](#)

I løbet af filmen *Avengers: Endgame* (2019) rejser nogle af heltene tilbage i tiden til lige efter den første *Avengers*-film for at få fat i en infinity stone. I den opståede forvirring lykkedes det Loki (Tom Hiddleston) at undslippe med den pågældende infinity stone- Derved skaber han en ny tidslinje, der potentielt kan udvikle sig meget anderledes end den velkendte, der som bekendt ender med Lokis død.

Ikke alle er lige glade for nye tidslinjer og det bøvler, de kan give. Særligt bekymrede er organisationen Time Variance Agency (TVA), der kidnapper Loki og tager ham med til deres hovedkvarter, der ligger uden for tiden. TVA's opgave er at stoppe afvigende tidslinjer før de når at udvikle sig, så den 'rigtige' tidslinje bliver bevaret. Varianter – udgaver af folk fra den 'rigtige' tidslinje, der bebor en afvigende tidslinje, bliver afhørt i hovedkvarteret og derefter bortskaffet. Den skæbne vil Loki naturligvis gerne undgå, så han prøver at undslippe – men forgæves. TVA er ikke til at spøge med.



Det ser således sort ud for variant-Loki, men TVA har et problem, som den erfarne TVA-agent Mobius (en behageligt afdæmpet Owen Wilson) vil rekruttere Loki til at hjælpe med: En person, der kan rejse i tiden, slår TVA-agenter ihjel i tide og utide (bogstaveligt talt).

Det er ikke en opgave som Loki er vild med at påtage sig – hans sympati for TVA kan ligge på et ekstremt lille sted – men alternativet, som man siger, er værre, så han accepterer, selvfølgelig med planer om at mele sin egen kage ved først givne lejlighed. Flugt er en tiltalende løsning, men efter at Loki har indset at TVA er den mest magtfulde organisation i universet, vil han heller ikke have noget imod at blive kalif i stedet for kaliffen, så at sige.

I løbet af seks afsnit kommer Loki vidt omkring i forskellige tidslinjer og støder på flere ... interessante ... personer, og det går op for ham at ingenting er helt som det ser ud til at være. Alting – eller næsten alting – går op i en højere enhed i sidste afsnit, der i den grad lægger op til en fortsættelse, enten i en sæson to af *Loki* eller måske snarere) i den næste *Avengers*-film.

Serien er sjov, spændende og sær og proppet til randen med *easter eggs* for fans af Marvel-film og især Marvel-tegneserier. Sammenspillet mellem hovedpersonerne er fantastisk, og jeg følte mig rigtig godt underholdt. Det generer mig dog lidt hvis fortsættelsen skal findes et andet sted end i sæson 2 – jeg hader at blive tvangsindlagt til alt muligt andet for at få slutningen på en historie jeg troede jeg havde betalt for det hele af.

Klaus Æ. Mogensen

What If...?

Tv-serie, USA 2021, sæson 1

Instr.: Bryan Andrews

Med: Jeffrey Wright, Chadwick Boseman, Mark Ruffalo, Jeremy Renner, Benedict Cumberbatch, Samuel Jackson m.fl.

[IMDb](#)

What If...? er en animeret serie med uafhængige afsnit, der er bundet sammen af et fælles tema, nemlig: Hvad kunne der være sket, hvis nogle begivenheder i Marvel Cinematic Universe (MCU) havde udviklet sig anderledes end hvad vi har set i filmene og tv-serierne. Historierne bliver introduceret af den mystiske figure The Wathcer (Jeffrey Wright), som kan se alt, men ikke må blande sig i noget. Gennem afsnittene bliver vi præsenteret for et bredt udvalg af de helte og bipersoner, vi har lært at kende i MCU, og en hel del (men ikke alle) af disse er stemmelagt af de skuespillere, der spillede rollerne i filmene og tegneserierne.

Serien er baseret på en gammel Marvel-tegneserie af samme navn, som er baseret på samme idé: At fortælle nogle alternative historier, hvor lidt mere er tilladt end normalt. For eksempel kan helte dø, andre figurer kan påtage sig deres rolle, eller universet gå gå under. Tegneserien *What If...?* har i perioder været rigtig god, blandt an-



det i en årrække i 1980'erne hvor forfatteren Peter B. Gillis skrev serien.

Tv-serien holder også en høj kvalitet og tør gå lige så langt som tegneserien gjorde det, og det er ofte ret kringlede og temmelig dramatiske historier, der bliver fortalt når fortællerne ikke behøver at bekymre sig om hvordan fortællingerne kommer til at påvirke fremtidige historier med heltene. Fans har det med at blive for sure hvis man laver for meget om på deres favorit-helte eller udsætter dem for lidt for grumme ting, men det er ikke et problem her: Det er jo bare fantasi historier (som om superheltehistorier ikke er det i forvejen).

I skrivende stund er der blevet vist 7 afsnit (af 9) på Disney+, med følgende hvad-nu-hvis'er:

1. What If... Captain Carter Were the First Avenger?
2. What If... T'Challa Became a Star-Lord?
3. What If... The World Lost Its Mightiest Heroes?
4. What If... Doctor Strange Lost His Heart Instead of His Hands?
5. What If... Zombies?! (løseligt baseret på tegneserien *Marvel Zombies*)
6. What If... Killmonger Rescued Tony Stark?
7. What If... Thor Had Been an Only Child

Animationen er flot og realistisk, med en dramatisk farvepalette, der viser at Marvel-tegnefilm er kommet langt siden tv-serierne fra sidste årtusinde. Mere, tak!

Klaus Æ. Mogensen

Hilda

Tv-serie, Netflix 2018-2020

To sæsoner

Skabt af Kurt Mueller og Stephanie Simpson efter Luke Pearsons tegneserie

Med: Bella Ramsey, Ameerah Falzon-Ojo, Oliver Nelson, John Hopkins m.fl.

Det går ikke altid godt når man forsøger at overføre tegneserier til animation, men i tilfældet med Luke Pearsons *Hilda* er det gået godt – endda rigtig godt. Tegneserien tog verden med storm da det første album, *Hildafolk*, udkom i 2010, og siden da er det blevet til indtil videre 6 bind, og serien har vundet masser af priser. Det er derfor ikke underligt at Netflix har valgt at lave en tegnefilmserie over den – og det er streamingtjenesten som sagt sluppet godt fra, blandt andet ved at bevare tegneseriens enkle og skarpe streg. Selvom *Hilda* især er rettet mod børn, kan den sagtens ses af voksne, der vil finde andre ting at more sig over end børnene – og man kan ikke undgå at blive charmeret af hovedpersonens gåpåmod og positive indstilling til livet.

Hilda foregår i et univers, der minder om det moderne Norge, blot tilsat en mængde fabelvæsener, som folk i almindelighed udmærket kender til. Det ville også være un-



derligt andet, da nogle af dem flyver i flokke over himlen og fordi man kan rende på mange af dem i skovene og bjergene omkring byen Trollberg (som minder mig en del om Stavanger). Ikke alle fabelvæsenerne er ufarlige, men pigen Hilda er ret frygtløs og forstår at omgås dem og ligefrem blive venner med nogle af dem. Det viser sig da også at kun få af væsenerne er direkte ondsindede, og man kan tale sig til rette med de fleste – selv spøgelser, trolde og kæmper. På den måde bliver det aldrig rigtig uhyggeligt, og Hilda er en af de hyggeligste serier jeg har set og har potentiale til at blive lige så klassisk som Mumitroldene, af mere eller mindre de samme årsager.

Hilda er vokset op som en fri ånd ude i bjergene sammen med sin mor, der arbejder som freelancegrafiker, og Hildas trofaste kæledyr, hjorteræven Twig. Hvad der er blevet af faderen bliver aldrig nævnt. I de første afsnit af serien sker der ting, der tvinger den lille familie til at flytte til byen Trollberg, der hedder sådan fordi den er bygget i et område beboet af trolde og er omgivet af en høj mur, der skal beskytte borgerne mod troldene. Trollberg minder mig meget om Stavanger, både i arkitekturen (bortset fra bymuren) og ved at være en havneby i bunden af en fjord, omgivet af fjelde. Hilda er bekymret for at hun kommer til at kede sig i byen, men der begynder hurtigt at ske en mængde mystiske og dramatiske ting, som Hilda bliver hvirvlet ind i – eller lader sig hvirvle ind i.

Til tv-serien er der introduceret flere nye figurer i forhold til tegneserien. Blandt andet bliver Hilda medlem af et spejderkorps, hvor hun får to nære venner, den boglige

Frida og den nervøst anlagte David. Byen er heller ikke helt så fri for fabelvæsener som den ser ud til at være ved første øjekast – bl.a. bliver vi præsenteret for den uhyggelige Rottekonge og en kæmpemæssig sort hund, der begynder at hærge byen.

Den første af de indtil videre to sæsoner af tv-serien er langt hen af vejen baseret på de første fem albums i tegneserien, mens anden sæson er nye historier, hvor Hilda får et nemesis i form af Erik Ahlberg, leder af Trollbergs sikkerhedspatrulje, der ønsker at opnå hæder og ære ved at beskytte byen mod troldene omkring den, men som regel ender med at skabe en masse problemer, som Hilda og hendes venner så må løse.

Hilda kan ses med dansk tale, men jeg valgte at se den med den oprindelige engelske tale, hvor Hilda bliver (glimrende) stemmelagt af Bella Ramsey, som mange vil huske som den unge klanleder Lyanna Mormont i *game of Thrones*. Serien byder også på flere kendte gæstestemmer såsom Andy Serkins og Eurythmics-stjernerne Dave Stewart og Annie Lennox. Hver sæson er på 13 afsnit af ca. 25 minutter – et format kendt fra japanske anime-serier, måske med henblik på det japanske marked. En tredje sæson blev annonceret i juni 2021.

Netflix har udgivet 6 billedbøger om Hilda, baseret på afsnit i serien. Dem har jeg ikke læst og kan derfor ikke udtale mig om dem.

Klaus Æ. Mogensen

The Suicide Squad

Film, USA 2021, 132 min.

Instr.: James Gunn

Med: Margot Robbie, Idris Elba,
John Cena, Joel Kinnaman, Michael
Rooker m.fl.

[IMDb](#)

[Rotten Tomates](#)



Efter af være blevet (midlertidigt) fyret fra Marvel/Disney på grund af nogle uheldige, gamle udtalelser, fik *Guardians of the Galaxy*-instruktøren og -forfatteren James Gunn hyre hos konkurrenten DC/Warner, og *The Suicide Squad* er resultatet deraf.

Hov, vent, vil nogle sikker indvende: Har der ikke allerede været en film, der hed *Suicide Squad*? Jo, det har der – den kom i 2016 og blev ikke nogen større succes. Den lille forskel er et “The” i titlen på den nye film, som tilsyneladende er en fortsættelse til den første (som jeg ikke har set). I hvert fald er Margot Robbie igen med som Harley Quinn og Viola Davis som Amanda Waller, det styrer holdet med det officielle navn ‘Task Force X’, bedre kendt til ‘Suicide Squad’.

“Styrer” er det helt rette ord her, for *Suicide Squad* er ikke en gruppe superhelte, men en gruppe forhærdede skurke med en vis (typisk lille) mængde superevner; eller de er blot veltrænede. De er blevet tilbudt at tage på en

selvmordsaktion mod at deres straf bliver nedsat med 10 år – og for at være sikre på at skurkene makker ret, har de alle fået indopereret en kapsel med sprængstof i nakken, som kan bringes til eksplosion over afstand. De bliver samtidig konstant videoovervåget for at sikre sig at de gør som beordret.

Selvmondsmissionen handler om at trænge ind i østaten Corto Maltese (navnet er en gammel joke, der går tilbage til Frank Millers *The Dark Knight Returns*). Corto Malteses USA-venlige diktator er blevet afsat ved et militærkup, og det er ikke så godt. da østaten lægger hus til et ultrahemmeligt amerikansk forsøg på at udvikle et supervåben. Tårnet med forsøget skal derfor destrueres, og videnskabsmanden bag det (spillet af Peter “Doctor Who” Capaldi) skal bringes sikkert hjem til USA.

Missionen går galt grueligt nærmest før den begynder, og vores (anti-)helte må kæmpe lige så meget for at overleve som for at fuldføre deres mission. Nærmest ingenting går som planlagt, og det bliver mere og mere mudret hvem der er helte og hvem der er skurke. Mere af plottet skal ikke afsløres, andet end at det tager en del overraskende drejninger i løbet af filmen.

På mange måder minder filmen om den første *Guardians of the Galaxy* (*GotG*). En gruppe outsiders bliver bragt sammen mere eller mere tilfældigt og skal finde ud af at samarbejde samtidig med at de skal redde verden. Også i lighed med *GotG* bliver kendte rocknumre brugt som baggrundsmusik. Hvorfor fucke med en formel der virker?

The Suicide Squad er ikke nogen *Guardians of the Galaxy*, men den har sin egen charme. Der er masser af ultra-sort humor (og en del splat – Gunns fortid som splatterinstruktør fornægter sig ikke), og man får efterhånden sympati for flere af figurerne undervejs trods deres status af skurke. Det gælder især figuren Ratcatcher 2 (Daniela Melchior), som også Idris Elbas figur Bloodsport får varme, faderlige følelser for. Et plus er også noget meget kreative kapiteltitel-sekvenser, og i det hele taget er filmen flot og velspillet. Margot Robbie er som sædvanlig en fornøjelse som Harley Quinn, der også brillerede i filmen *Birds of Prey: And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn* fra sidste år (som ellers ikke havde meget andet at byde på).

Alt i alt er *The Suicide Squad* en underholdende superheltefilm, der faktisk skiller sig ud ved at have et anti-amerikansk budskab, eller i hvert fald værende kritisk overfor amerikansk imperialisme, hvor man støtter diktatorer der gerne vil samarbejde og hvor efterretningstjenesten opererer som en stat i staten uden demokratisk kontrol.

DC/Warner har haft blandet held med at efterligne Marvel/Disneys succes med superheltefilm, og en del af skylden er blevet lagt på de ofte ret mørke DC-film. Man kan godt se *The Suicide Squad* som en kommentar til dette, for filmen er ret mørk, men tager samtidigt tykt pis på sig selv.

Klaus Æ. Mogensen

NEBULA AWARDS

Ved Klaus Æ. Mogensen

Nebula Awards uddeles hvert år af forfatterforeningen Science Fiction and Fantasy Writers of America. Priserne for værker udgivet i kalenderåret 2020 gik til:

- Bedste roman: Martha Wells for *Network Effect*
- Bedste kortroman P. Djèlí Clark for *Ring Shout*
- Bedste langnovelle: Sarah Pinsker for “Two Truths and a Lie”
- Bedste novelle: John Wiswell for “Open House on Haunted Hill”
- Andre Norton Award (bedste YA): T. Kingfisher for *A Wizard’s Guide to Defensive Baking*
- Bedste spil-fiktion: Greg Kasavin for *Hades*
- Ray Bradbury Award (bedste drama): The Good Place-afsnittet “Whenever You’re Ready”



SHIRLEY JACKSON AWARDS

Ved Klaus Æ. Mogensen

Shirley Jackson Awards bliver uddelt af en jury af professionelle forfattere, redaktører, kritikere og akademikere for litteratur inden for horror, psykologisk gys og mørk fantastik. Priserne for værker udgivet i kalenderåret 2020 gik til:

- Bedste roman: Stephen Graham Jones for *The Only Good Indians*
- Bedste kortroman: Stephen Graham Jones for *Night of the Mannequins*
- Bedste langnovelle: J. Ashley-Smith for “The Attic Tragedy”
- Bedste novelle: R. A. Busby for “Not the Man I Married”
- Bedste novellesamling: Kathe Koja for *Velocities: Stories*
- Bedste Antologi: Lee Murray & Geneve Flynn (red.) for *Black Cranes: Tales of Unquiet Women*

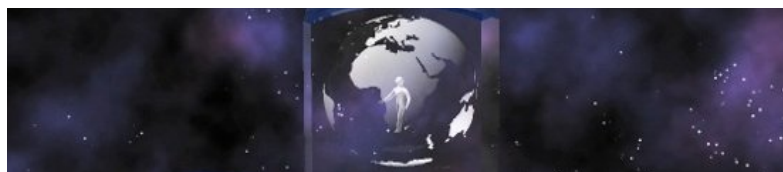


NIELS KLIM-PRISEN

Ved Klaus Æ. Mogensen

I forbindelse med årets Fantasticon blev Niels Klim-prisen for science fiction på dansk uddelt for 10. gang på basis af nominering og afstemning blandt science fiction-læsere. De fem kategorier dækker tilsammen kortere science fiction-tekster (færre end 40.000 ord) udgivet på dansk for første gang det foregående år. Årets vindere blev:

- Oversat: Liliana Colanzi (Sabine Dueholm Bech, Marie Groth Bastiansen) for “Kannibal”, *Vores døde verden*, Forlaget Silkefyret
- Eva Menasse (Inge Nissen) for “Får”, *Dyr for viderekomne*, Jensen & Dalgaard
- For børn og unge: Helle Perrie for *Den gule planet 1: Jagten på Lyra*, KRABAT
- Kortroman: Anne-Marie Vedsø Olesen for *Månen over Øen*, Lindhardt og Ringhof
- Langnovelle: A. Silvestri for “Det tynde øl”, *Næsten her*, Brændpunkt
- Novelle: Mads Christian Voss for “Mit farvefjernsyn er gået i stykker, og Gud er ligeglad”, forlagetfuturum.dk



DIVERSE PRISER

Ved Klaus Æ. Mogensen

Lambda Award (LGBTQ sf/fantasy/horror)

- Roman: Julian K. Jarboe for *Everyone on the Moon is Essential Personnel*
- Antologi: Joshua Whitehead (red.) for *Love after the End: An Anthology of Two-Spirit and Indigiqueer Speculative Fiction*
- Romance: Felice Stevens for *The Ghost and Charlie Muir*

Kitschies (for progressiv fantastisk fiktion)

- Roman: Susanna Clarke for *Piranesi*
- Debutroman: Micaiah Johnson for *The Space Between Worlds*
- Forside: Allison Saltzman (design) og Dexter Maurer (illustration) for Jonathan Lethems *The Arrest*

Prometheus (for libertarian sf)

- Roman: Barry B. Longyear for *The War Whisperer, Book 5: The Hook*
- Hall of Fame F. Paul Wilson for "Lipidleggin" (1978)

Arthur C. Clarke Foundation Imagination Award:

Samuel R. Delany

Cordwainer Smith Rediscovery Award: D.G. Compton

ANMELDELSER: BØGER OG TEGNE SERIER

Se flere anmeldelser på *Himmelskibets* [anmelderblog](#).



Marko Eldfell-trilogien

Romantrilogi af Ørjan Nordhus

Karlsson

Norsk sci-fi-noir

Bok 1: *Huset mellom natt og dag.*

Vendetta Forlag 2014; ny udgave:

Gyldendal Norsk Forlag 2019. 384 sider. NOK 199,- (Hft.)

Bok 2: *Speilets bakside.* Vendetta

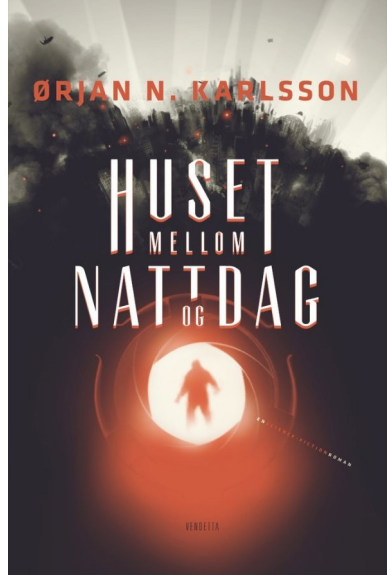
Forlag 2016; ny udgave: Gyldendal

Norsk Forlag 2019. 365 sider. NOK

199,- (Hft.)

Bok 3: *Den lengste dagen.* Gyldendal Norsk Forlag 2019.

432 sider. NOK 379,- (Indb.)



Der udgives ikke ret meget ny norsk science fiction i disse år, men de bøger der trods alt udkommer, holder til gengæld en jævnt høj kvalitet. Visse tendenser tyder på at der er ved at ske en tilvækst af nye talenter: Indenfor de senere år har flere forfattere debuteret med opsigtsvækkende gode værker. I tillæg er der kommet nyudgivelser af Tor Åge Bringsværds romaner og en håndfuld klassikere af Dick, Huxley og Lem. Så tilbuddet er slet ikke så ringe endda.

Blandt de nye navne er Ørjan Nordhus Karlsson (f. 1970) formentlig den mest spektakulære. Han er sociolog, har uddannelse fra det norske forsvar og arbejder til dagligt som afdelingsleder i Direktoratet for Samfunnssik-

kerhet og Beredskap. Derudover er han en habil og vel meriteret forfatter af spændingsbøger, men han skriver også fantastik, både for voksne og børn/unge. Det håber jeg, han vil blive ved med at gøre rigtig længe endnu. Mere farverige og spændende bøger end de her omtalte, skal man lede længe efter.

De to første bøger blev udgivet af Vendetta Forlag – der satsede stort på at udgive fantastik på norsk – i henholdsvis 2014 og 2016. Desværre nåede de ikke at udgive det sidste bind i trilogien inden de indstillede virksomheden i 2017. Det var længe uvist hvad der ville ske med den sidste bog, indtil Gyldendal Norsk Forlag overtog rettighederne og valgte at udgive de to første bøger på ny sammen med det afsluttende bind.

Huset mellom natt og dag 1-3, eller *Marko Eldfell-trilogien* som den også kaldes, er Ørjan Karlssons første bidrag til science fiction-genren. Lad det være sagt med det samme: Noget lignende er ikke blevet skrevet og udgivet i Norge, måske ikke i hele Norden, selv ikke i de mest produktive år. De tre romaner er actionfyldte technothrillers i bedste dystopiske tradition. Som et norsk ekko af William Gibsons *Neuromancer* og lignende bøger, dog uden at jeg tror Gibson har været et bevidst forbillede.

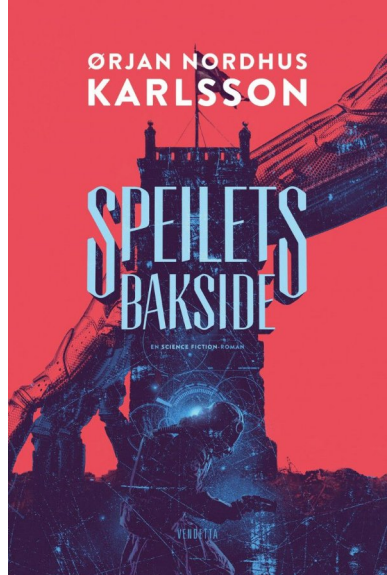
Trilogien er simpelthen usædvanligt velskrevet og af ypperste kvalitet. Her er ikke et eneste overflødigt ord, ikke en unødvendig scene. Sproget flyder let og ledigt, med overraskende og glitrende formuleringer, og beskrivelserne er så tilpas detaljerede, at man hurtigt danner sig et billede af hvad der foregår. I starten kan den første bog virke

som en ikke-fantastisk *pageturner*, men man skal ikke have læst ret mange kapitler før man forstår, at det drejer sig om science fiction af den hårdtslående slags.

Året er 2106, og verden sådan som vi kender den, eksisterer ikke mere. Norge er blevet indlemmet i den nordiske enklave, kaldet Thule. Undertaget er den tidligere norske hovedstad, Oslo, der er blevet lukket ned – ingen slipper ud og ingen slipper ind.

21 år er gået siden et videnskabeligt eksperiment gik galt og kostede mere end én million mennesker livet. Ulykken har ført til et udbrud af genpest, hvilket har medført at flere typer mutanter og anden vederstyggelighed er opstået. Deriblandt Finkerne, som viser sig at have stor betydning for handlingen.

I denne uforudsigelige verden møder vi elitesoldaten Marko Eldfell, som med held har holdt sig skjult for sine overordnede efter at han deserterede fem år tidligere. Han og 199 andre kvinder og mænd er produktet af bestræbelserne på at skabe en særlig art biologisk modificerede soldater. Imidlertid blev projektet afbrudt før tid, og soldaterne mistede deres frihed og menneskelige rettigheder. Nogle er dog lykkedes at undslippe, og der er udlovet en rundhåndet dusør til dem der fanger ekssoldaterne – levende eller døde.



Historien tager til i Tirana, Albaniens hovedstad, hvor Marko Eldfell lever af at udføre forskellige opdrag for Caliban, den lokale mafiaboss. Hurtigt kommer han til at stå i gæld til Caliban, og efter en tvekamp mod en af hans håndlangere, ender Marko med at flygte. Han og hans ven fra fortiden, legen Lenny, bliver samlet op og fløjet hen til et mystisk hus. Her møder de en mand som giver dem en opgave: at finde en af Markos soldaterkammerater, der efter sigende skal befinde sig i Nye Berlin.

Men Caliban er ikke den eneste der er ude efter dem. Også det tyske politi og den forhadte og mystiske internationale organisation Maskerne er villige til at gå meget langt i bestræbelserne på at pågribe Marko Eldfell. Angrebet udvikler sig til en katastrofe af uvante dimensioner, og ved slutningen af første bind står det klart at Marko og hans venner ikke kommer udenom at tage til Oslo.

Speilets bakside starter hvor det første bind stoppede. Handlingen bliver videreudviklet i flere parallelle spor og med en række forskellige synsvinkler. Tilsammen danner de et kompliceret hele, som man dog alligevel fint klarer at holde oversigten over, takket være gode referencer undervejs. Bogen er om muligt endnu bedre skrevet end den første og giver flere hint om hvad det hele drejer sig om.

Vejen til Oslo viser sig at blive både længere og mere farefuld end nogen havde set for sig. Vennerne kaprer en ældgammel flyvemaskine fra et museum og begiver sig mod Norge. Turen går ikke helt som planlagt, de bliver nødt til at nødlande nær byen Tønsberg, syd for Oslo, og her møder de nye fjender, samtidigt med at de har forføl-

gerne lige i hælene. Mere skal ikke røbes her.

Den længste dagen foregår i to parallelle tidsspor, så man skal læse overskriften i hvert kapitel nøje for at følge med i hvilken tidsperiode, man til enhver tid befinder sig i. Jeg vil ikke sige for meget om dette bind, bare at det opsummerer og forklarer det meste af det der er foregået forinden. Slutningen virker gennemtænkt og troværdig, logisk i forhold til historien.

Som jeg nævnet indledningsvis, er bøgerne spændende som thrillers, fulde af mystiske hændelser og dulgte antydninger, som læseren inviteres til at gøre sig en egen mening om. Forklaringerne er ikke mere omfattende end de behøver at være, men alligevel fyldestgørende.

Forfatteren fortæller i efterordet at bøgerne har taget ham syv år at skrive, og at universet hvori handlingen udspiller sig med tiden voksede både i bredde og dybde. Resultatet er blevet et helstøbt værk, som giver håb om at science fiction-genren (og gerne også fabelprosaen) i Norge står foran et nyt forår. Trilogien fortjener rigtigt mange (danske) læsere. Hvis Ørjan Karlsson i fremtiden skriver flere science fiction-romaner, er han afgjort et hedt navn som det lønner sig at følge.

Cato Pellegrini



Skaberværk

Roman af Nis Dahm Sperling

Forlaget Facet. 2021

Anmeldereksemplar doneret af forlaget

Cyberpunkede 80'er-vibes i en hæsblæsende sports-setting

“Alis venstre jab kører som en metro-nom. Pam, pam, pam. Lang og ranglet og alt for mørk holder han Foreman på afstand med sine konstante stik. Sort læder mod mørk hud. Blod og vaseline sprøjter ud over publikum, der langsomt vågner op til dåd.”

Sådan starter Sperlings roman om skyggebokseren Teófilo Reyes og hans on-and-off kæreste, hustleren Lotta Stern. Jeg indleder anmeldelsen med et citat fra bogen, og Sperling gør det samme inden hvert kapitel. Det slår tonen an. Citaterne Sperling bruger er fra forfattere som Ernest Hemingway, Norman Mailer og Nick Cave. Jeg anede ikke at så mange havde skrevet om boksning inden jeg læste de mange citater. Sperling er en nørd, der elsker alt ved boksning. Heldigvis har han fortællertalent, og hvis nørder har fortællertalent, kan det være spændende at høre om alt fra havedamme over humlebier til antikkens Rom.

Skaberværk følger det mismatchede ex-kærestepar, der har hver deres rodede fortid. Størstedelen af romanen følger Teo, men en stor del fortælles fra Lottas synspunkt.



Handlingen starter *in media res* – lige på og hårdt – og der følger ikke meget forklaring med de mange action-beskrivelser. Det var en smule svært at følge med i “pam, pam, pam”, men det er spændende og jeg slugte alligevel bogen råt. Teksten er præget af mange korte sætninger i nutidsform. Det passer godt på boksningens slag på slag på slag. Til tiden flyder teksten, og bogens handling, fremragende.

Skyggeboksere

Hovedpersonen Teo Reyes var skyggeboksningens første stjerne. På bogens bagside beskrives handlingen således:

“Skyggeboksere er ringvrag, der lejer deres krop ud på timebasis. På det punkt skiller Teófilo Reyes sig ikke ud. Men når Teo skygger, flyder fortid og nutid sammen. Hans besættelse af Muhammad Ali gør man i stand til at vække den gamle mester til live i ringen. Mægtige kræfter ser et unikt potentiale i Teos evner og tilbyder ham en chance for at bokse sit livs skyggekamp. Overlever han, venter en plads blandt legenderne.”

Hvis jeg skal være ærlig, var der en del begreber jeg var nødt til at slå op da jeg læste *Skaberværk*. Jeg er ikke særlig sporty og har ikke set en boksekamp. Så hvad er lige et jab er og hvad er et hook? Og hvor mange runder er en boksekamp? *Skaberværk* indeholder nærmest uendelige beskrivelser af boksekampe, og for denne læser føltes det en smule bokse-indforstået.

Bokse-lingo til side, i *Skaberværk* befinder vi os i et af mine absolut yndlingssteder: En klassisk, dystopisk fremtid i et betonagtigt ex-Sovjet, der næsten er nutidigt. En

dystopi sat i ex-Sovjet fungerer altid godt. Scenariet har den ulempe, at det er set før. Men *Skaberværk* forsøger ikke at beskrive en helt ny verden. Den indeholder en lille smule *Neuromancer* og cyberpunk, en smule *Blade Runner* og masser af Rocky Balboa. Der er en mørk og mystisk underverden, der er punk, anarki og hustlere, og det vrirler med små- og storkriminelle. Og masser af stoffer. Stemningen beskrives gennem hele bogen med en følelse af tussmørke. Man forestiller sig, at himlen i *Skaberværk*/ex-Sovjet permanent er den samme farve som et fjernsyn indstillet til en død kanal engang i 1980erne.

Særligt teknologibeskrivelserne gør *Skaberværk* interessant. Der er beskrivelser af "immersive tech-experiences" på en måde virtual reality kun drømmer om i dag. Teknologien i *Skaberværk* har for alvor fået virtuel reality til at virke ved at sætte det helt ind i hovederne på mennesker. Høj som lav har implantater, dog af forskellig kvalitet. Fattige mennesker udnyttes groft i *Skaberværk*, og kroppe bliver misbrugt og brugt og solgt. Mænd som bokser og kvinder som ludere.

Hovedpersonen Teo er sort dansk-cubaner, og et stort emne i *Skaberværk* er, hvordan Skyggeboksere fratages deres selv, selvstændighed og menneskelighed. Teo omtales endda som en præmiehingst. Teo er besat af Muhammad Ali, og udover at være en fantastisk bokser, var Ali en vigtig fortaler for rettigheder for amerikanske efterkommere af slavegjorte. Skulle jeg lave en analyse af *Skaberværk* og ikke en anmeldelse, ville dette være et vigtigt fokuspunkt.

Der er mange spændende elementer, der viftes foran næsen på læseren, og Nis Dahm Sperling er fuld af gode ideer. Dette ses tydeligt i for eksempel beskrivelsen hvordan nanoteknologi anvendes til at bygge huse, der tilpasser sig klimaforandringer og højere vandstand i København:

“Højhuset, der knejser foran dem, stinker langt væk af nano-byggeri. Hele København ser efterhånden sådan ud. Mikroskopiske maskiner, der vokser i det uendelige for at følge med det evigt stigende hav.”

Jeg ville egentlig gerne have haft lidt mere world-building fra Sperling, men han har valgt at lade boksning og actionsekvenser fylde rigtig meget af bogen. Og det er et valg, der bestemt også kan noget. *Skaberværk* er spændende, anderledes og meget læseværdig sports-sci-fi.

Anne Dencker Bædke



Fyrtårn

De knuste dimensioner

Romaner af Alex Mangor Grave

Forlaget mellemgaard, 2019 & 2021

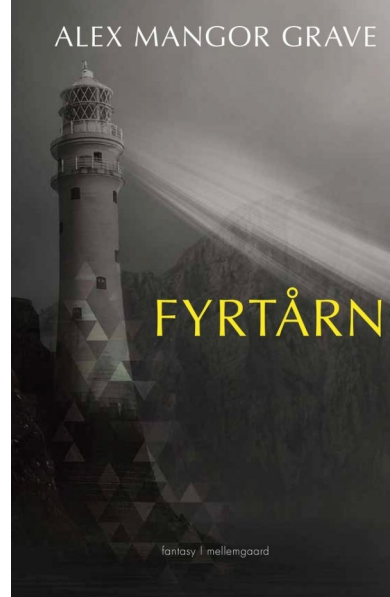
Anmeldereksemplar doneret af forlaget

Lys og mørke, sukkersøde venskaber og fantasifulde lokationer

Jeg har været heldig at få tilsendt både bind 1 og bind 2 af Alex Mangor Graves fantasyserie *Fyrtårn*. Bind 1 hedder bare *Fyrtårn* og er fra 2019, bind 2 hedder *De Knuste Dimensioner - Fyrtårn bind 2* og er netop udkommet (2021).

Fyrtårn (bind 1) handler om drengen Malik, der efter en gåtur, hvor han ender med at fare vild i Evighedsskoven, kommer hjem med lysets hjerte. I sit forsøg på at finde ud af skoven igen finder Malik et gammeldags fyrtårn, hvis lys leder ham til fyrpasseren Hans. Fyrpasseren skænker Malik lysets hjerte, der ved hjælp af magi giver Malik superkræfter. Med superkræfterne følger en skæbne som den, der skal bekæmpe mørket med lys.

Først er Malik en klassisk, modvillig 'chosen one', men han accepterer hurtigt sin skæbne som helt, da fyrpasserens søde barnebarn Sophia drager ud på rejsen med ham. Rejsen og missionen for at redde verden består i at besejre dæmonen Veronica, der tidligere blev udvalgt som bærer af lysets hjerte, men ikke kunne håndtere den magt, der



fulgte med. For at besejre Veronica skal Malik, Sophia og en række forskellige medhjælpere samle artefakter og besejre vogtere og onde fjender.

Fyrtårn er enkel fantasy, med spændende handling, der hurtigt bevæger sig fra den ene actionscene til den næste og fra den ene meget fantasifulde fantasy-setting til den næste. Der er ikke så meget filosofi eller så mange tanker til efterretning som i mange andre fantasyromaner. Grave fokuser på at få plottet hurtigt videre og på det enkle: venskab, sammenhold og lysets evige kamp mod mørke.

Jeg savnede til tider den dybde det kan give romanfigurer, hvis de i løbet af den lange, ofte lidt ensformige rejse eller mission, rives ud af nutiden og bruger et øjeblik på at savne herredet, pibetobak, mor og far eller deres kæledyr.

Hovedpersonerne i *Fyrtårn* accepterer forholdsvis hurtigt deres skæbne og opgiver uden tøven resten af deres verden. Accepten føles måske lidt for hurtigt for en voksen læser, men det driver handlingen hurtigt videre. Hovedpersonerne udgør også en (lidt for) sød og ukompliceret vennegruppe af sjove og originale bificurer og sidekicks. Jeg kan særligt lidt Dice, Sylvia og Viridia og de tre luftskibsførere Dalga, Palda og Olga. I en vennegruppe i den virkelige verden ville der være en del flere konflikter, forelskelser, småligheder og skænderier, hvilket jeg faktisk savnede lidt, når Grave gjorde venskaber lidt for sukkersøde.

Der er flere originale og meget flot beskrevne og fantasifulde lokationer i *Fyrtårn*, og det er let at forestille sig

de mange fantasifulde steder. Jeg er særligt vild med Regntårnet og Landet i Himlen. Regntårnet er noget så fantastisk som et magisk tårn, der kun eksisterer i den kraftigste regn. En simpel tanke, men virkelig elegant beskrevet og forestillet af Grave. Landet i Himlen fungerer rigtig godt som en 'anden verden', med andre regler end dem vi kender fra Jorden og luftskibe, kæmpebiblioteker og meget andet.

R rigtig mange fjender skal bekæmpes i løbet af *Fyrtårn*. Der er vogtere af det ene og det andet, og Malik og hans venner har mange smådele af deres mission, der skal gennemføres før de når i mål. Det bliver lidt gentagende og en smule computerspilsagtigt, hvor de enkelte kapitler kan minde lidt om forhindrings-baner i Nintendospil, inklusive 'bosses', der bekæmpes i slutningen af banen, og 'items', der skal indsamles. Det er tydeligvis en dannelsesrejse for alle hovedpersoner, og det er en våd teenagedrøm at få lov at foretage så fed en dannelsesrejse indtil man finder sig selv og sit virkelig selv om mål og skæbne.

Der er rigtig mange gode og spændende ting i *Fyrtårn*, men der er desværre også en del lidt uheldige anglicismer i sproget, som fx "...sagde hun og bredte armene ud som for at tirre mig til angribe. 'Så kom på mig! Med ALT, hvad du har! Bevis, at den gamle valgte rigtigt med dig' " og "...men det var ikke hendes kald".

Det lidt uredigerede sprog er Grave heldigvis kommet lidt forbi i den opfølgende bog *De Knuste Dimensioner: Fyrtårn bind 2!* Handlingen, der lægges op er spændende:



“Da en gigantisk energislugende kæde en dag skyder ud af ingenting og sætter sig uhjælpeligt fast i hans planet, beslutter Arc sig for at trodse forbuddet om at betræde det tabubelagte bjerg, hvorpå den er fæstnet. Det lykkes ham mod alle odds, sammen med sine venner Anna og Marius, at befri deres ellers dødsdømte hjem, men snart lærer de, at alle planeter i hele universet har lidt samme skæbne og at et mystisk sort hul i dets centrum er kilden. De drager ud på en mission for at redde verden. Alt imens de spørger sig selv, hvem eller hvad der står bag?”

Det tog mig rigtig lang tid at forstå forbindelsen mellem *Fyrtårn* bind 1 og 2, og den virker lidt påklisset når forklaringen endelig kommer. *De Knuste Dimensioner* følger samme skabelon som *Fyrtårn*. En gruppe venner skal redde verden. Sproget er lidt bedre, og der er lidt bedre forståelse og følelse for romanfigurerne – uden at læseren dog på noget tidspunkt kommer helt ind under huden på dem. Begge romaner har også samme problem med de kvindelige figurer. Kvinder skal – med få undtagelser – i begge romaner enten bekæmpes eller reddes, og resten af tiden er de emotionelle support-piger for drengene. Grave har brug for at gøre sine figurer lidt mere ægte og virkelige. Det er nemlig *det*, der gør det bedste fantasy fantastisk.

Anne Dencker Bædkel

Hypernova: Trinity

Roman af Martin Willer

Horizon Publish Ltd. 2020, 81 sider

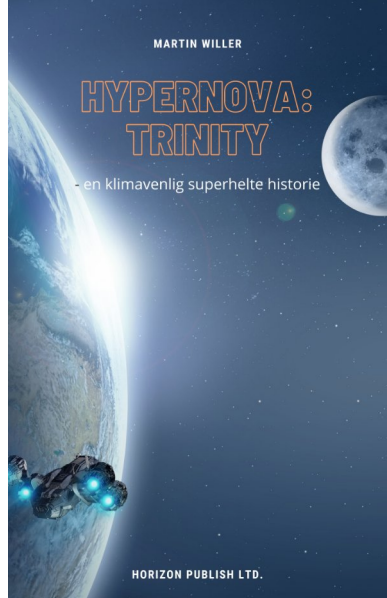
Anmeldereks. doneret af forlaget

Ny og forfriskende klima-science fiction for unge

Hypernova: Trinity – en klimavenlig superhelte historie beskrives således:

“Marvin på 13 år er ligeglad med miljøet, Jordens tilstand og hvad der er ‘det rigtige’ at gøre. Han er i det hele taget ikke interesseret i særlig mange ting. Men da han en dag møder den fremmede livsform DIANA, ændrer hans liv sig for altid. Tag med på et spændende eventyr, hvor selve Jordens skæbne hænger i en tynd tråd. Hvor den mindste fejl kan få store konsekvenser for menneskehedens videre skæbne. Et eventyr som intet andet i galaksen...”

Jeg vil tilføje, at Marvin bestemt ikke føles som en ugidelig teenage-helt når han først kommer i gang. Marvin bliver en del af Nova Corps, styret fra Planeten Kartana. Korpset har til formål at få alle verdener til at leve op til deres fulde potentiale, gerne med en lokal helt i spidsen. Jordens fulde potentiale består i at Jorden opfylder noget, der ligner FNs 17 verdensmål, meget fokuseret på klima. Heldigvis er der også en rigtig superskurk, og historien indeholder et par spændende, uventede twists, der holder læseren til ilden.



Hypernova: Trinity minder en smule om *Green Lantern Corps* og der er elementer fra film som *The Day the Earth Stood Still*, men det gør ingenting, da det slet ikke er nogen dårlig idé at genoplive ideen om et interplanetarisk korps, der holder øje med alle opfører sig ordentligt. Willer har genoplivet ideen med ekstra stort tryk på klima, hvilket ikke kunne være mere relevant for de tiltænkte yngre læsere. Det er i øvrigt befriende, at det ikke er en Gretha Thunberg type, der får hovedrollen og superkræfterne, men et ret almindeligt barn, der faktisk er lidt træt af at de voksne snakker om at holde vegansk jul.

Det er måske en smule gammeldags med et overfor-mynderi udefra, men Willer gør historien morsom og meget dansk, idet det (næsten) ikke kan lade sig gøre at finde én eneste jordbo, der er egnet til at være helt. Og man ender med en underholdende historie, hvor læseren får lov at følge både en idealistisk alien, en lille møgunge, en skurk og en drone der hedder DIANA.

Dronen DIANA er et klassisk, sjovt og sassy sidekick. og hun fungerer godt i den lidt for højtidelige verden, der ofte følger med superhelte og historier med tydelig morale. Martin er en helt som mange unge vil kunne identificere sig med. Og mange voksne vil kunne forstå den idealistiske alien Keelex.

Martin Willers historie vil kunne læses med fornøjelse af mange forskellige læsere, og jeg tror endda, at *Hypernova: Trinity* kan ende med at blive et rigtigt hit på skolebibliotekerne.

Anne Dencker Bædkel

Udhængt

Roman af Per Jacobsen

Humble Books, 2021

Paperback, 361 sider

Anmeldereksemplar doneret
af forlaget

Bagsidetekst

Forfatteren Randall Morgan er på vej hjem efter 14 dages ophold i den afsidesliggende hytte, hvor han altid tager hen for at skrive afslutningerne på sine bøger. Da han ankommer til sin hjemby, East Alin, bliver han imidlertid mødt af et foruroligende syn.

Ved et lyskryds nær bygrænsen har nogen forvandlet en lygtepæl til en improviseret galge, og i den er en mand – død og maltrakteret – blevet klynget op.

Synet af den hængte mand er skræmmende i sig selv, men det går hurtigt op for Randall, at der er andre – og langt større – problemer i det lille samfund. For mens han venter i sin bil på, at politiet dukker op, passerer flere mennesker forbi gerningsstedet – og ikke et eneste af dem reagerer på, at der hænger en død mand midt på gaden.

Noget er gået helt galt i East Alin, mens han har været væk.

Det er længe siden jeg har oplevet en 'film' for mit indre øje, der i den grad fik mig til at gribe om lænestolens arm-



læn af bare spænding, som den 'film' romanen *Udhængt* afspillede for mit indre øje.

Fra første side blev jeg dybt mystificeret og fanget ind af handlingen, der hurtigt accelererede i et helt vildt medrivende tempo.

Hvad skete der lige her?

Hver gang en situation havde udviklet sig, og jeg troede jeg kunne regne ud, hvordan det ville gå, blev jeg snydt. Uden nåde trak Per Jacobsen mig med et par elegante sætningskonstruktioner i helt andre retninger end ventet, og det samme skete, når jeg endelig var overbevist om, at nu kunne det ikke gå værre for forfatteren Randall Morgan. Så viste det sig, at jeg igen havde taget fejl.

Det fine ved Per Jacobsens bagsidetekst er, at den ikke røber noget som helst om, hvad Randall skal igennem, så det vil jeg heller ikke gøre. Kun vil jeg sige; "du skal ikke gå i gang med romanen, hvis du skal noget vigtigt næste dag, for det er ikke sikkert, du kan slippe den, når du skal sove."

Selv følte jeg, at jeg lærte Randall Morgan rigtig godt at kende, for ind imellem lægger Per Jacobsen hans følelser og tanker frem i handlingen som 'talebobler', hvilket giver en ekstra dimension. Når han lader Randal Morgan bevæge sig rundt i et miljø, beskriver han det, så du oplever det, så du 'er med', som om du går lige ved siden af ham. Han beskriver det, så du ser det for dig. Så du mærker regnen, når den siler ned. Så du hører lydene. Så du fornemmer lugtene. Så du føler smerten og ikke mindst den intense spænding, som får Randal Morgan til at overskride sine grænser

og gribe ud efter de strå, der er eneste redning. Per Jacobsen tager simpelt hen førergreb og trækker dig gennem handlingen, så du føler du er der i virkeligheden.

Hvad så med slutningen?

Kommer der en afklaring? En forløsning? En happy ending?

Nej, du får mig ikke til at give dig det mindste hint om, hvem 'morderen' er, for så ødelægger jeg oplevelsen for dig.

Derfor har jeg heller ikke røbet noget om, hvilke andre personer, om nogen, du møder i handlingen, ligesom jeg ikke nævner hvilke miljøer Randall Morgan bliver trukket gennem. Men måske skal du have en paraply ved hånden, hvis du til tider føler dig trukket rigtigt med ind i handlingen. Kort sagt, du må nøjes med at tro mig, når jeg fortæller, at handlingen kommer i mål på en måde, som jeg tror du vil synes om.

Sproget i *Udhængt* er godt og behageligt flydende uden fremmedord, der kræver opslag, og bortset fra enkelte steder, hvor jeg ikke er helt enig med Per Jacobsen om ordvalg eller sammensætning, så er bogen fri for stavefejl og grammatiske finurligheder. Kun undrer det mig, at forlaget har valgt at sætte teksten med så stor linjeafstand, at hver side kun er på 21 linjer. Det gør, at den på den ene side er nem at læse, men på den anden side lidt klodset at have i hænderne.

Johannes Lundstrøm

De III Udvalgte – Mogthunheims Forbandelse

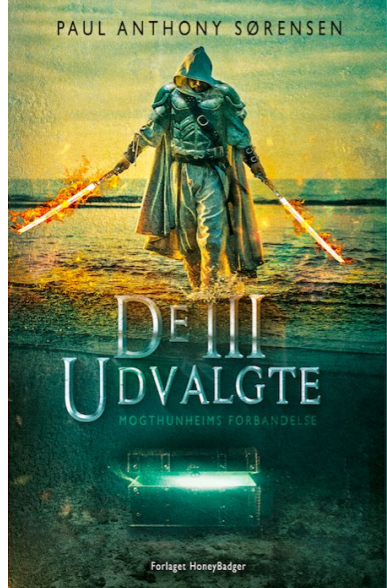
Roman af Paul Anthony Sørensen

Forlaget HoneyBadger, 2020

340 sider

detreudvalgte.dk

Anmeldereksemplar doneret af forlaget



Jeg er glad for, at jeg med mine beskedne 76 år falder inden for den aldersgruppe, som forfatteren Paul Anthony Sørensen skriver, at han henvender sig til med denne udmærkede fantasyroman, for det har givet mig en god og underholdende læseoplevelse.

Som jeg plejer at gøre i mine anmeldelser, så nævner jeg ikke meget om handlingen, men har fokus på helheden, sproget, plottet og formen, så forfatteren også får inspiration til at udvikle sig og blive bedre.

Bagsideteksten:

De tre venner, Seb, Elliot og Bjørn, finder et skrin på bunden af Øresund. Skrinet er en portal, og mod deres vilje er drengene pludselig De Tre Udvalgte.

Mission: Vend den dystre skæbne for landet Mogthunheim. Og det er med livet som indsats. Hver gang de falder i søvn, vågner de op i Mogthunheim. Men dør de i Mogthunheim, dør de også i deres egen verden.

De tre drenge får heldigvis deres helt egen skytsengel. Uheldigvis er han ikke altid lige kvik og giver nogle virkelig dårlige råd. Og hvad gør man så, når man står over for væsner, man end ikke turde drømme om eksisterede?

I deres egen verden skal de kæmpe mod skole-hjem-samtaler, eftersidninger og en ny megasnobbet pige i klassen. Og så findes der også et mørkets skrin. Hvem som helst kan være deres fjende og uhindret bevæge sig mellem de to dimensioner.

Garanti for mord, gennemført ondskab ... og virkelig akavede øjeblikke.

Det er ikke en drøm. Det er virkelighed. Det er et mare-ridt.

Din søvn vil aldrig blive den samme.

Helhedsindtryk:

Mit helhedsindtryk af De Tre Udvalgte er, hvis jeg bruger en metafor om arkitektur, at bogen er et gedigent og fornuftigt murermesterhus, som havde været et mere spændende 'byggeri', hvis en dygtig arkitekt havde været henne over projektet.

Sproget:

Her må jeg bruge en anden metafor, for i forbindelse med læsningen af *De Tre Udvalgte* kom jeg sjovt nok til at tænke på hele Danmarks handy-mand, Flemming Leth. Han talte tit om at bruge sandpapir med forskellig kornstørrelse (jo højere værdi, jo finere sandpapir) og havde Paul Anthony Sørensen fremstillet noget i træ i stedet for at skrive denne

roman, ville Flemming helt sikkert have sagt, at træarbejdet flere steder burde være gået efter med sandpapir korn 400.

Der er desværre en del steder, hvor denne finslibning mangler, og derfor synes jeg, at det er dobbelt ærgerligt, at den ikke har fundet sted. Det jeg hentyder til er bl.a. 'ujævnheder', hvor *han* eller personens navn benyttes alt for mange gange hurtigt efter hinanden i korte sætninger indenfor få linjer. Det gør teksten hakkende og kunne sagtens være glattet ud ved at lidt kreativt arbejde med formuleringen. Så fattigt er vores sprog heller ikke på ord.

Netop fordi teksten generelt flyder let, bliver de steder, der burde være 'slebet', som hvidt, der er blevet endnu mere hvidt ved at være blevet indrammet i sort. En tur mere gennem sproget og den havde været der.

Dette skal ikke afholde dig fra at læse bogen, for den er medrivende og spændende. Mit kritikpunkt skal derfor i lige så høj grad opfattes som en vejledning for læsere, der selv leger med tanken om at skrive noveller eller en roman.

Sprogligt udmærker bogen sig ved en tydelig og let forståelig tekst, idet forfatteren sparer læseren for at ville brillere med, at han mestrer svære fremmedord. Der er desuden meget få stavfejl, ligesom grammatikken er på plads, selv om jeg enkelte steder er uenig med ham om kommateringen.

Plottet:

Handlingen hænger fint sammen. Den er som nævnt spændende, og der er ingen tåkrummende, modstridende pasager, så den er som tidligere nævnt afgjort værd at læse. Bogen hører til den kategori, som jeg kalder 'ikke langtidsholdbar', da den holder fast i sin læser, så du bør læse den op til en weekend eller i en ferie. Specielt synes jeg overgangene mellem de to dimensioner, som hovedpersonerne agerer i, glider rigtig fint og undertiden endda på måder, så man ikke kan lade være med at trække på smilebåndet, for ikke at sige grine.

Formen og ambitionen:

Om formen skriver Paul bl.a.:

"Jeg har udgivet en fantasyroman for tweens og young adults, men som mange voksne har vist sig også at være glade for. Både kvinder og mænd fra 20'erne til 80'erne. Nogen har sågar fældet en tåre.

Romanen handler om integritet, ledelse og venskab. Den er både gys, men også rigtig meget humor samt følelser og betragtninger, om hvad det vil sige at være menneske.

Ambitionen med romanen var for en gangs skyld at lave en kompromisløs fortælling med 100% mine egne ord, 100% mine værdier. Den er nemlig skrevet (i hemmelighed) til mine børn med et stærkt værdisæt, så de altid vil kunne 'høre min stemme', når jeg en dag – om først forhåbentligvis mange år – er væk."

Som jeg indledte med at skrive, så er jeg glad for at høre til den 'unge' målgruppe af læsere under 80, for jeg

følte mig godt underholdt, selv om mit formål med at læse romanen var at forholde mig kritisk vurderende til alle dens facetter.

Det lykkes efter min mening rigtig godt for Paul at snige sine budskaber om integritet, ledelse og venskab ind i handlingen, men havde jeg skrevet romanen, ville jeg ikke selv have røbet, hvad hensigten var. Ideen med at lade hovedpersonerne repræsentere de forskellige værdier og være rollemodeller er rigtig fin, for jeg havde de samme tanker, da jeg skrev min egen *Itapelet*-tetralogi. Når jeg valgte ikke at gøre det, var det ud fra den betragtning, at rollemodellerne skulle fremstå som selvstændige individer, der med egne meninger og holdninger inspirerede til refleksion og efterlevelse. Det er jeg bange for mister sin styrke, når forfatteren røber sin bagtanke.

Johannes Lundstrøm



Skæbnekløver – Stjernedrømme

Roman af Mikkel Wendelboe
Forlaget Krabat, 2021, 260 sider
Anmeldereksemplar doneret
af forlaget

Et majestætisk fartøj, der strøg igennem rummet på jagt efter uret og uretfærdighed, med en kaptajn så modig og stærk at selv asteroidekæmperne gemte sig for ham. Skæbnekløver var de svages beskytter og de uskyldiges frelser. Besætningen var helte hvis lod det var at frelse godhedens navn, og de gav gladelig deres liv for den gode sag. Deres tørst efter retfærdighed blev kun overgået af deres mægtige og mystiske kræfter.

Sådan lyder myten om Skæbnekløver, og for pigen Emilia, der lever i på en verden hvor alting er meget styret, lyder det som et rent eventyr. Hendes far arbejder for Føderationens administration, og han har planer om at hun skal gøre det, men hun drømmer om at opleve andet end blot den sektion hvor det meste af hendes liv finder sted. En dag møder hun en ny pige i skolen. Pigen Stacy virker meget anderledes og går ikke så meget op i regler og hvad man må og bør.

Bogens titel taget i betragtning så ville det jo være nærliggende at tro at de to piger nu ville finde ombord på Skæbnekløver og rejse ud på eventyr. Men sådan er det



ikke; vi følger derimod Emilia og hvordan hendes hverdag og skolegang ændre sig efter mødet med Stacy. Det bliver mere og mere tydeligt at snart vil ikke engang hendes fars rang hos Føderationen kunne rede hende ud af den opmærksomhed, der begynder at være fordi at hun er begyndt at opføre sig anderledes.

Bogen er på mange måder et klassisk første bind i en serie, hvor det primære formål er at få etableret karakterne og hele miljøet. Dette klarer bogen ganske fint, og man ender med at have et fint indblik i hvilken verden det er Emilia bor på, og man for fortalt brudstykker af hvordan andre verdner måtte være.

Det vil nok ikke være at afsløre noget, som kommende læsere ikke allerede selv havde regnet ud, at Emilias ønske om at komme ud på eventyr bliver opfyldt, men nok ikke på den måde som hun oprindeligt havde tænkt, og som læser må vi vente til næste bog med at finde ud af mere.

Bogens målgruppe er børn på omkring de 12 år, og dem er jeg sikker på den vil ramme ganske fint, for der er godt med fart over handlingen, og selvom det er længe siden jeg var 12 år gammel, så var jeg også ganske fint underholdt.

Thomas Winther

Read.Die.Repeat

Magasin

Vol. 1, 2021, 98 sider

Vol. 2, 2021, 98 sider

Redaktør: Jonas Aagaard Dinesen

Forlaget Read.Die.Repeat



Forlaget Read.Die.Repeat

Read.Die.Repeat er et nyt magasin udgivet af forlaget af samme navn. Fokus for magasinet er horror og *weirdart* for voksne, og de to første numre er allerede udkommet. Begge numre er på lige knap 100 sider og består hovedsageligt af bidrag på under 10 sider; et format der passer fint til horrornoveller.

Vol.1 starter stærkt ud med Teddy Vork novellen “Dragkisten”. Det er en effektiv og skræmmende novelle, der til fulde viser hvor dygtig en horrorforfatter Teddy Vork er, og man føler til fulde den rædsel som hovedpersonen oplever imens det langsomt går op for ham at det er det helt forkerte gemmested han har valgt i den gemmeleg han leger med sine børn. Efter at have læst den var min første tanke at den bliver svær for de efterfølgende noveller at leve op til.

Allerede næste novelle viser dog sig bestemt at være et bidrag, der vil gøre Vork kunsten efter. Det er novellen “Nefilim” af Anne-Mette Brandt, hvor det først til sidst viser sig hvad det egentlig er, der er sket, og hvilke konsekvenser det kommer til at have.

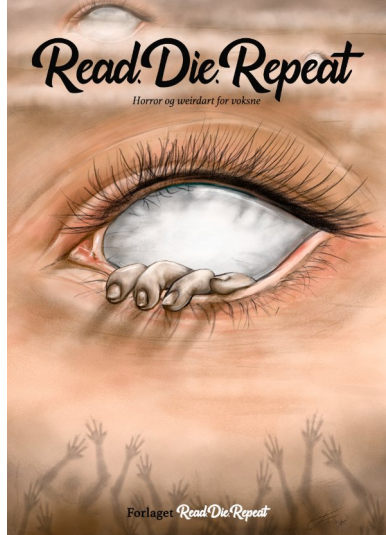
Der er bestemt også andre bidrag i vol.1 som fortjener at blive fremhævet, bla. Helle Perriers dystre science fiction-novelle “Svirp”, hvor alt ikke helt er som det skal være ombord på et lille rumfartøj.

Vol.2 fortsætter den gode stil fra Vol.1. Der er historierne i denne, der leger med sammensmeltningen af en forfatter og dennes værk, men den novelle som jeg virkeligt vil fremhæve fra dette nummer, er “Ann-agram” af Mariane Mide. Selvom novellens titel kun dårligt kamuflerer det spor man skal bruge for at bryde novellens afsluttende tvist, så er det en novelle der vil mere end blot fortælle om historiens personer, den vil også inddrage læseren.

Begge numre er illustreret af forskellige kunstnere med deres bud på hvad *weirdart* er, og jeg syntes det fungerer fint med blandingen af noveller og illustrationer, samt de par tegneserier der også er blevet plads til. I Vol 2 er der sågar blevet plads til artikel om den danske forfatter Niels Meyn.

Ulempen ved at anmelde korte noveller er at det er svært at skrive ret meget om den uden at afsløre for meget, hvilket også er grunden til at jeg vælger at omtale så få at disse magasiners mange bidrag. Så er man til horrorfortællinger, bør man bestemt selv opsøge disse magasiner.

Thomas Winther



Atlantiz

Roman af Publius Enigma

Forlaget Valeta, 2021, 421 sider

**Anmeldereksemplar doneret
af forlaget**

I Globalstaten lever alle evigt. Husk din daglige backup.

Zeta er en af de sidste børn der er blevet født i Globalstaten. Efter opfindelse af en teknologi der kan regenerere et menneske ud fra en backup, er de kun få der dør, og antallet af mennesker er derfor steget så der ikke længere er plads og ressourcer til yderligere befolkningstilvækst. Iltindholdet i luften er bl.a. lavt, og var det ikke for de store Oxyjubes der svæver over byerne, ville der ikke være ilt nok. Det er derfor nu ulovligt at få børn, og jordemødre (kaldet Livsopretholdere) blive jagtet og nogle sågar dømt til den ultimative terminering.

I bogens start omkommer Zetas mor ved en ulykke. Moderen har ikke fået taget backup og kan derfor ikke regenereres, og Zeta ender derfor hos en plejefamilie. De har dog primært taget hende ind da Globalstaten giver dem penge for at have hende. Hun har dog sin robot Robbi med sig, og han har bl.a. nogle optagelser af Zetas mor som hun hører igen og igen. En dag efter at Zeta er fyldt 15 år og har været hos plejefamilien i 7 år, har plejefaderen endnu



en gang spillet alle deres penge op, så han vil sælge Robbie. Dette får Zeta til at flygte sammen med Robbie.

Vi følger hende nu ud i en flygt hvor hun tager den ene dårlige beslutning efter hinanden, og hun møder flere som hun ikke kan stole på. Desværre for hende er det først meget sent i hendes flugt at hun får det gode råd, at *“man ikke altid skal tro at andre vil én det bedste. I denne verden skal man altid se sig over skulderen. Hellere en gang for meget end for lidt,”* og selvom hun syntes dette virker meget mistroisk, så burde hun have lyttet, for hun havner flere gang i situationer hvor folk ikke vil hende det godt. Senere er det dog hende, der ender med at svigte så nogen der har støttet på hende.

På bogens forside står der at dette er en spændingsroman. Jeg har ofte kommenteret på at forlaget Valeta tit ikke skriver når noget er science fiction, men bruger denne anden betegnelse. Men lige på denne bog passer det faktisk fint. Hvis bogen læses som en YA-spændingsroman, hvor man følger Zetas færd fra den ene situation til den næste, så vil man være ganske fint underholdt. Hvis man derimod læser den som science fiction, så er der alt for mange ting som ikke hænger sammen i den verden der er bygget op, eller i hvert fald ting der forklares alt for vagt. Det virker bl.a. som om slutningen er en som forfatteren først sent er kommet på, for historien slår lige pludseligt nogle gevaldige sving for at komme derhen.

Der var også forskellige ting der virkede forstyrrende. Bogen er skrevet med Zeta som fortælleren, men den har referencer til film som *E.T.*, *Hulk* og *Dune*, og det virker

mærkeligt at en 15-årig pige et godt stykke ude i fremtiden bruger den slags referencer.

Så læst som en YA action bog er *Atlantiz* fin, men hvis den skulle være interessant for en der gerne vil have hårdere science fiction, så skulle der nok have været en redaktør inde over som havde haft det fokus.

Thomas Winther



Stonelegenderne – Den mørke side af skyggen

Roman af Danny H. L. Nielsen

Forlag BoD – Books on Demand

2021, 294 sider

**Anmeldereksemplar doneret
af forlaget**

For 140 år siden lavede de fire børn i Stone-familien et ritual som ville få indflydelse på både dem selv om eftertiden. Disse eftervirkninger følger vi igennem forskellige tider i alt fra tiden lige omkring ritualet, Anden Verdenskrig, og til en mulig nutid. I centrum er hele tiden Stone-søskende, for ritualet har ikke kun åbnet en passage imellem to verdner, hvor der muligvis er kommet væsner igennem, det har også påvirket børnene så de nu ikke ældes som normalt. De virker også til at have ændret personlighed efter ritualet. Børnene spredes, og der er ikke just lutter søskendekærlighed imellem dem, og det går ikke nødvendigvis stille af sig når de mødes. Vi følger også en detektiv som børnenes far havde sat på sagen om at finde ud af hvad børnene havde gang i, og igennem alle disse brudstykker bliver den dystre historie stykket sammen.

Bogens 294 sider er delt op i 32 kapitler, så det siger sig selv at det er korte kapitler. Det gør at man aldrig rigtig lærer personerne at kende, men de bliver, ligesom historien, stykket sammen af det man finder i de korte



afsnit. Opbygningen gør dog at der hele tiden sker noget i historien, og man må følge godt med hele tiden for ikke at misse sammenhængene. Nu skal det ikke komme til at lyde som om det er en kompliceret bog at læse, for det er den ikke, men den er bestemt spændende.

Bogen indledes med en tekst der fortæller at forfatteren første gang udgav Stonelegenderne i 2017 og at det nu er anden udgave af historien der er udkommet. De to bind, *Den mørke side af skyggen* og *Brødrekrigen*, udkom samtidigt, men det fremgår kun dårligt hvad der er bånd 1 og hvad der er bind 2. Det fremgår heller ikke rigtigt om der nu er tale om at det er 2017-udgaven der er blevet omskrevet og nu delt i 2 bind eller hvordan sammenhængen er. Jeg skrev derfor til forfatteren, og fik så forklaringen:

Bind 1 er Den mørke side af skyggen, mens bind to er Brødrekrigen. Den blev originalt udgivet som en enkelt bog, som den dag i dag er Den mørke side af skyggen. Der er dog taget højde for folk som bare vil ind i historien, og jeg har forsøgt at skrive begge bøger på en måde så de kan stå alene hvis det er det som læseren ønsker.:)

Der er forskellige skønhedsfejl rundt omkring som den detalje at omslaget nævner at historien foregår over 130 år, hvor det faktisk er over 140 år. Det er dog alt sammen småting der ikke skæmmes læsningen. Jeg fik kun læst *Den mørke side af skyggen* inden *Himmelskibets* deadline, men jeg skal bestemt også af læst *Brødrekrigen*, for selvom første bind har en afslutning, så er der bestemt ikke fred, og hvad end ritualet har vækket er ikke væk endnu.

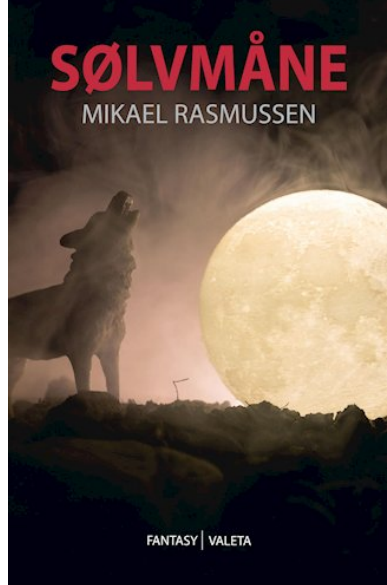
Thomas Winther

Sølvmåne

**Roman af Mikael Rasmussen
Valeta, 2021, 590 sider
Anmeldereksemplar doneret
af forlaget**

Omkring år 950 er kristendommen ved at slå sig fast som religion Danmark, men flere af vikingekrigerne holder stadig fast i de gamle sikke og guder. I denne tid kommer en vandringsmand til en gård, og til gengæld for mad og ly fortæller han hver aften historier for både bondes familie og for hele lokalsamfundet som samles for at lytte. Noget af det han beretter, er hvordan Hedeby gik til grunde.

Den gamle vikingekriger Ejnar har slået sig ned uden for Hedeby med sin familie. En dag hvor han er på jagt med sin svend, fornemmer han at der er noget galt da de nærmer sig gården. De forbereder sig på at der venter et baghold på gården, men til deres overraskelse er det hverken røvere eller andre fjender der har angrebet, men derimod en kobbel ulve. Ulvene har dræbt Ejnars kone og børn og er ved at fortærer ligene da krigeren kommer hjem. Der starter nu en nervepirrende og intens kamp, hvor han får nedlagt nogle af ulvene, og jager resten på fulgt. Kort efter gør han sig klar til jagt og sætter efter ulvene, en lang intens jagt.



Denne del (*første kvad*) er bogen er virkeligt fængende, og det bliver hurtigt uklart hvad der rent faktisk sker og hvad der er febevildelser han har som følge af infektioner i de bid, han har fået af ulvene.

De efterfølgende dele (omtalt som kvad) af bogen omhandler andre i og omkring Hedeby. Her er byens leder presset, da der ikke kommer så mange handlende til byen længere, og der er generelt utilfredshed med hans ledelse. Han sender en af sine hirdmænd ud for at finde ud af om der er røverbander i området. Denne vikingekriger, Holger, følger vi igennem en stor del af bogen. Han er båret klog og yderst dygtig til kamp, noget vi i sær oplever da han finder et hus fyldt med røvere som bestemt ikke er begejstrede for at han kommer forbi.

Det er dog ikke kun røvere der er en trussel mod byen. Det er i endnu højere grad ulve, og i særdeleshed ulve der har menneskelige træk.

Det er en virkelig spændende bog, og der er nogle meget detaljerede kampe der er virkeligt intense i beskrivelserne, noget der virkelig fangede mig som læser. Bogen kan i nogle passager virke noget lang i det, men jeg tror egentligt blot at dette er fordi nogle afsnit er så intense, at andre kommer til at virke lange. For jeg kan egentligt ikke sige hvilke dele der kunne have været undladt.

Bogen får bestemt en anbefaling med fra mig

Thomas Winther

KORTE OMTALER

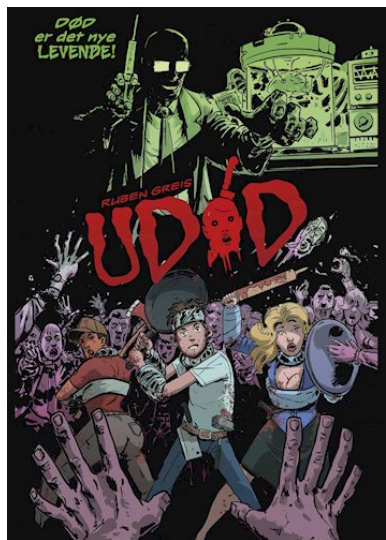
af Thomas Winther

Selvom det lige har været sommerferie, så har jeg alligevel holdt lidt øje med om der dukkede nogle forskellige ting op, som jeg lige vil bruge et par linjer på. Her følger hvad jeg lige har noteret mig

En tur på biblioteket

En tur på biblioteket for at låne *Sallys Far er en dårlig taber*, så jeg havde noget at læse højt for ungerne, gjorde også at jeg fik et par andre bøger med hjem, herunder et par zombiebøger.

En bog jeg er i gang med, er *Udød* af Ruben Greis; en actionfyldt zombie-bog der vel er rettet til de 12 årige. Den er fint underholdende og fyldt med zombiesplat. Der optræder en doktor Hubert West., der har opfundet det serum som har skabt zombierne. Det må siges at være en tydeligt reference til re-animatoren Herbert West, skabt af Lovecraft. Der er også kvinden Barbara, som jeg først tænkte var en reference til skuespillerinden Barbara Crampton, der var med i Re-animator filmen, men tænker man zombiefilm, kan det lige så vel være en reference til

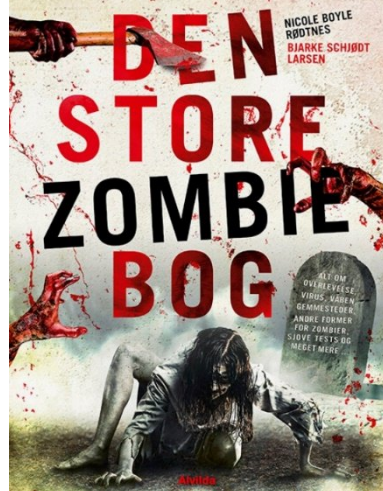


Night of the living dead og den berømte sætning “*They are coming to get you, Barbara*” fra den lige så berømte scenen på kirkegården, hvor de døde lige er begyndt at rejse sig.

På hylden for børne/ungdoms faglitteratur fandt jeg også *Den Store Zombiebog* af Nicole Boyle Rødtne og Bjarke Schjødt Larsen. Det er egentligt en ganske flot og rigt illustreret bog der i opbygningen minder om andre oversigtsbøger. Den giver korte introduktioner af forskellige aspekter om zombier. Der er om hvor forskellige zombietyper stammer fra, en overlevelsesguide, zombiedyr, og ikke mindst eksempler på film og bøger med zombier. Bogen er rigt illustreret, og ganske underholdende at sidde og bladere i.

Et par andre bøger jeg havde med retur fra biblioteket, var *Malorie* (Kandor, 2021) af Josh Malerman og *Dan lærer at leve* (Enter Darkness, 2021) af Karsten Brandt-Knudsen.

Malorie er en efterfølger til *Bird Box* (omtalt i *Himmelskibet* nr. 58). Ved bogens starter er der gået 2 år fra handlingen i *Bird Box* og den blinde skole som hovedpersonerne fandt tilflugt på under angreb. Yderligere 10 år senere er de et nyt sted, og børnene er ny teenagere. Uhyrerne er der stadig, men noget tyder på at de har udviklet



sig. Malorie har netop fundet ud af at hendes forældre muligvis er i live, og vores hoverpesoner sætter sig nu for at drage ud for at finde dem.

Jeg ved ikke hvor godt jeg syntes om de ændringer der er med monstrene i forhold til den første bog. Men jeg skal nok blot huske på at ingen af fortællerne i bogen kender den fulde sandhed; de videregiver blot de informationer og observationer de gør sig.

Egentlig har jeg mere lyst til at sidde og drøfte nogle af de ting jeg undrer mig over i denne nye bog, end egentligt at anmelde den. Så derfor endte den her i sektionen "Korte omtaler" i stedet for som en anmeldelse.

Dan lærer at leve er en hurtig læst bog på 208 sider. Bogen starter med at vi møder Dan, som netop er blevet informeret om at han har en stor skattegæld. Hans løsning er at han vil slå sin skatterådgiver ihjel, og efterfølgende flere som er kommet ham på tværs. Det er en speciel bog, blodig og humoristisk på sin helt egen måde.

En tur forbi Mephisto

Jeg følger heavy metal- og horrorbutikken Mephisto på Facebook, og for fra tid til anden får jeg lagt ting til side efter at have set dem post om det. Der går desværre for lang tid imellem jeg kommer ned og henter indholdet af min pose, men her er lidt om hvad der var i den sidst.



Forrige gang jeg var forbi, kom jeg til at snakke med indehaveren om gamle filmfanzines, som han lige som jeg samler på. Han var bekendt med den oversigt jeg har lagt på Fantastiks hjemmeside, og han kunne fortælle at han havde fundet et blad som jeg ikke havde med. Det var nr. 1 af zinet *Something Weird* fra omkring 1991. Vi aftalte at han da lige måtte lave en kopi til mig til næste gang jeg kom forbi. Dette havde han gjort, men spøjst nok så passede det med at da jeg var nede i butikken denne gang, så var redaktøren af bladet dernede for at købe noget heavy på vinyl. Så vi kunne lige få en lille zine-snak inden jeg skulle videre. Jeg skal nu blot have opdateret oversigten med dette zine.

I posen var også *To Kill to Live to Kill*, en roman skrevet af Lars F. Larsen fra bandet Manticora. Ud over bogen har bandet også udgivet et konceptalbum med samme navn. Bogens bagside tekst beskriver den med ordene:

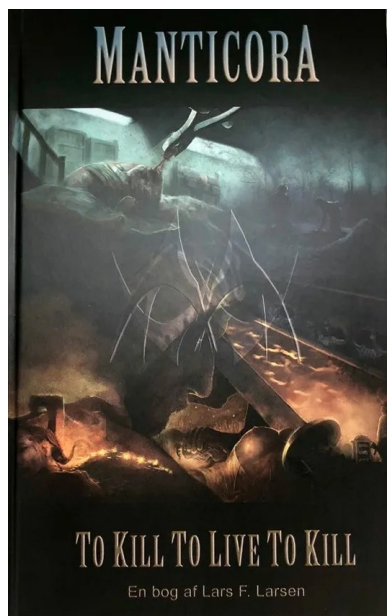
En iskold lejemorder

En ultra-voldelig psykopat

Et spektakulært japansk sværd med en blodig historie

Tre ting, som umiddelbart ikke nødvendigvis har noget med hinanden at gøre, men sagtens kunne have det.

Historien beskrives som ekstremt voldelig i stil med *American Psycho* og *Saw*-filmene. Ikke nødvendigvis den



genre jeg læser mest, men jeg støtter gerne *small press*-genrelitteratur, så denne skulle med, og skal da lige have en chance.

Det er også gerne igennem Mephisto at jeg får anskaffet mig nye danske horrortegneserier. Om det så er antologiserien *Radbrækket* (udgivet af Cult Pump) eller forskellige udgivelser fra forlaget Afkom. Denne gang var den nr. 4 af serien *Absurd*, der lige som *Radbrækket* er en antologiudgivelse med forskellige danske serieskaberes bidrag. Jeg kan dog se at jeg er noget bagud, for både nummer 5 og 6 er allerede udkommet. En anden Afkom-udgivelse jeg fik med hjem, var nr. 1 af *3 veje til helvede*. Disse undergrundsudgivelser plejer at være ganske underholdende, så jeg må se at få disse læst også.

Mere Afkom

En anden udgivelse fra forlaget Afkom siden sidst, er tegneserien *Videovold og 80'er snask*. I denne har serieskaberne ladet sig inspirere af 80'ernes B-splatter og voldsfilm, noget der er kommet en ganske underholdende udgivelse ud af. Denne støttede jeg igennem forlagets Kickstarter-kampagne, og de har faktisk netop startet deres næste kampagne, som jeg også påtænker at støttet. Denne gang er det en tegneserieantologi inspireret af historien om satankulten på Anholt. Denne må jeg også hellere få





støttet, så jeg kan være med til at sikre at den bliver udgivet, samt på den måde sikre mig mit eksemplar.

Nu vi er ved forlaget Afkom, så udgiv de tidligere den danske Lovecraft-tegneserieantologi *I ly af mørket* (anmeldt i *Himmelskibet* nr. 61). Denne antologi fik en fin anmeldelse i *Nørd nyt* nummer 35 som også er udkommet siden sidst.

Mere Kickstarter

En anden Kickstarter-kampagne som jeg havde støttet, var til udgivelsen *Fall of Gods*, en vikingefortælling med nogle virkelig fede illustrationer. Jeg anmeldte i sin tid bind 1 i *Himmelskibet* nr. 45 (tilbage i 2015). Jeg fik aldrig støttet

udgivelsen af bind 2, men her hvor der var en kampagne for bind 3 kunne man bl.a. vælge at få alle tre bind som ebøger, hvilket jeg valgte. Det er selvfølgelig på ingen måde det samme som at sidde med dem i en trykt udgivelse, men illustrationerne er stadig virkelig flotte og stemningsfyldte.

Jeg støtter for tiden et par andre kickstarterprojekter mere, men mere om dem når de engang udkommer.

Dansk Trash

Igennem årene er der produceret mange små horrorkortfilm herhjemme. Nu er en god stak af disse blevet udgivet på 3 DVD'er under titlen *Danish Trash*. Der var generelt begejstring at da udgivelserne blev annonceret, og jeg var da også ganske begejstret da flere af titlerne var nogle jeg blot havde hørt om, men aldrig har haft mulighed for at få set. Af en debat på Facebook var jeg blevet advaret om at udgivelsen var brændte DVD'er, noget som havde skuffet nogen. Udgiveren beklagede selvfølgelig at nogle var blevet skuffet, men det billige udtryk var et bevidst valg, da det passede til ideen med lavbudget-trashfilm. Nu var jeg blevet advaret og blev derfor ikke skuffet over udgivelsen. Mine eksemplarer ankom for et par dage siden, så jeg har ikke fået set dem endnu. Jeg tror dog jeg venter med at sætte dem på til en filmaften med

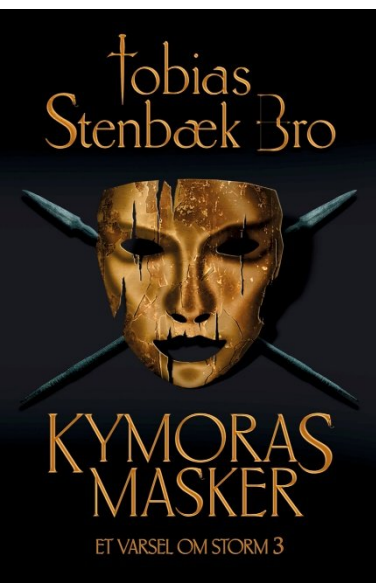


andre fans af den type udgivelser, for de bliver ofte mere underholdende at se hvis man er samlet nogle stykker om dem.

Og så lige det sidste

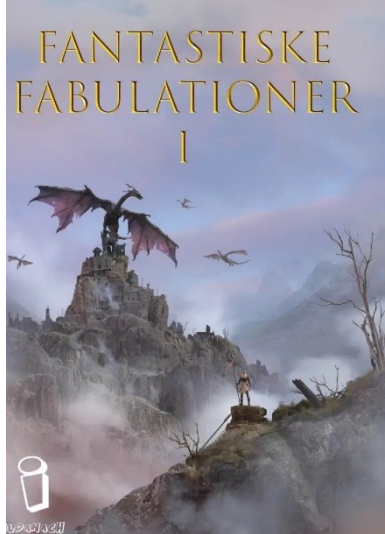
Tobias Stenbæk Bros tredje bog i serien *Et varsel om Storm* er udkommet. Bind 1 og 2 er blevet anmeldt i *Himmelskibet* med en anbefaling fra anmelderen. Vi har fået tilbudt bind 3, *Kymoras masker* (Ulven og Uglen, 2021) til anmeldelse, men har desværre ikke haft tid til at få den læst og anmeldt. Da anmeldelserne af de to første bind var ganske positive, så ville jeg lige nævne at bind 3 nu er udgivet.

Af bøger der er på vej, som jeg satser på at få læst og anmeldt næste gang, kan nævnes Anne-Marie Vedsø Olesens *Snehild*, som er første bind af en trilogien *Vølvens vej*, der er baseret på nordisk mytologi og udspiller sig i jernalderen. Jeg har læst de fleste af Vedsø Olesens bøger og været ganske begejstret for dem, så denne skal jeg bestemt også have stiftet bekendtskab med.



Fantastiske Fabulationer 1 er en ny antologi fra forlaget Ildanach Publishing. De har tidligere udgivet science fiction- og horrorantologier, men nu er tiden kommet til fantasy. Jeg har forudbestilt antologien, men den nåede ikke at udkomme tidsnok til at jeg kunne få den med i dette nummer, ud over lige at nævne den her.

Nu er ved antologier som er på vej, så er planen at nr. 16 i Science Fiction Cirkelns antologiserie *Lige under overfladen* skal udkomme op til Bogforum. Titlen skulle blive *Udenfor intet*, som er titlen på Thomas Hverrings bidrag. På deres hjemmeside kan man se at indkaldelsen til nr. 17 er lagt op.



Det blev ikke den store omgang omtaler denne gang, og der var en masse mere der fortjente at komme med, men det må jeg prøve at råde bod på næste gang.

TEGNESERIEKLUMMEN

Af Tue Sørensen

En lille guide til de største tegneserietegnere

Som følge af de store superheltefilm er der nogle blandt publikum – måske ikke mange, men dog nogle – som fascineres af forlæggene og derfor giver sig til at opdage og udforske tegneserierne. Hvis du er en af disse nye nysgerrige, som måske endda tænker på at blive samler, så vil jeg i denne klumme komme med en oversigt over nogle af de vigtigste tegnere inden for superheltetegneserier, som du bør holde øje med, være opmærksom på og evt. samle på. I næste klumme regner jeg så med at dække de bedste forfattere.

Men blot dét at gå i gang med at danne sig et overblik over de største tegnere er en betydelig og måske næsten uoverskuelig opgave. Er man seriøst opsat på at lære genren og dens historie at kende, så kommer det nok til at kræve adskillige års entusiasme og fordybethed. Men som én der (bl.a.) spenderede sin ungdom (og mere til) på netop dette, vil jeg jo mene at det er al besværet værd! Superhelte-tegneserier er skønne og værd at læse både for historiernes og tegningernes skyld. Naturligvis kunne man skrive en hel bog om hver af de store tegnere, og det er der i mange tilfælde også nogle, der har gjort, men her bliver

der kun plads til et kort og hurtigt overblik, som måske kan være nye samlere/læsere til hjælp. Man kan jo altid selv søge videre på Google, Wikipedia, Amazon og masser af andre websites.

Man kan diskutere både hvem (og hvor mange) de største tegnere er og hvilken periode man skal begynde at vælge dem fra. Tegneseriekunst har udviklet sig gennem tiderne, og selv om der er undtagelser, så var den generelle stil frem til 1950'erne (og i mange tilfælde videre til '60erne) præget af en 'cartoonish' enkelhed; et fokus på karikatur og humor i stedet for realisme og korrekt – eller stiliseret – anatomi. Der er også tegnere i nyere tid som er mere cartoonish og karikerede (nogen vil måske endda sige primitive) i stilen, men ét sted skal man jo trække en linje i sandet, og jeg vil gøre det helt oplagte og gå tilbage til starten på "the Marvel Age" i 1961, hvor især Jack Kirby herskede og brugte en tegnestil som næsten alle andre superhelte-tegnere efter ham er meget markant influeret af. Han er derfor det første navn på listen over de ti helt store superhelte-tegnere, som jeg herunder vil omtale i kronologisk orden.

Selvfølgelig kunne man inkludere mange andre tegnere på listen; jeg havde f.eks. svært ved at udelade Bill Sienkiewicz, P. Craig Russell og Jim Starlin, men nu valgte jeg at holde mig til ti superhelte-giganter.

JACK KIRBY

Marvels første serie, Fantastic Four, som startede i 1961, var tegnet af Jack Kirby i de første 102 numre samt *Annu-*

vide i Kirbys grafiske velsignelser – og finde ud af hvorfor Kirby blev kaldt “the King of Comics”.

STEVE DITKO

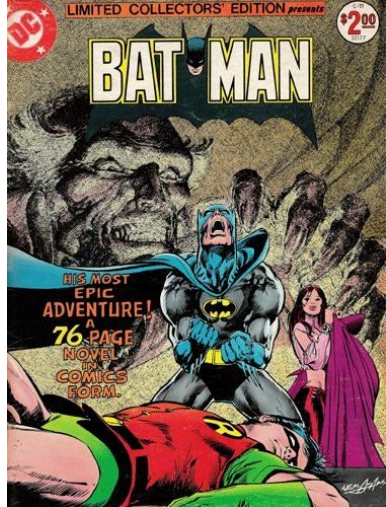
Med start i 1962 tegnede Steve Ditko de første 40 numre af *Spider-Man*-hæftet: *Amazing Fantasy* #15, *Amazing Spider-Man* #1-38 samt *Amazing Spider-Man Annual* #1. Han lavede også meget andet før og siden (den anden serie, han især huskes for at have

lanceret, er *Doctor Strange*), men det oprindelige første forløb på *Spider-Man*, som gjorde serien og figuren populær, er rigeligt til at Ditkos navn nævnes blandt de største tegnere. Man kan diskutere (men gør det ikke så tit!) om Steve Ditko faktisk hører til blandt de bedste tegnere. Hans tegninger er nemlig i høj grad et levn fra præ-tressernes mere enkle stilarter, og selv om de har en dynamik som passer godt til især *Spider-Man*, så er det på mange måder

begrænset, hvor spændende Ditkos tegninger egentlig er. Rent tegneteknisk vil jeg personligt ikke sætte ham på nogen top-5 eller top-10 liste over de allerbedste (selvom han da er god), men hans indflydelse på alle senere *Spider-Man*-tegnere kan næppe overvurderes, og derfor er hans navn vigtigt. Ditko skabte hele det edderkoppe-



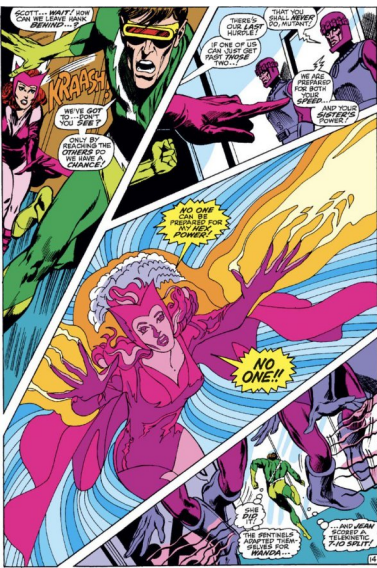
agtige look og koncept ved Spider-Man; hans smidighed og rammerne for hans kræfter, plus at han introducere en perlerække af klassiske superskurke (f.eks. Vulture, Electro, Dr. Octopus, Mystério, Green Goblin og Kraven the Hunter), som efterfølgende er blevet ikoniske dele af Spider-Mans tegneseriemytologi. Og alle senere Spider-Man tegnere har taget ved lære af ham; alle fra John Byrne til Todd McFarlane og mange flere.



NEAL ADAMS

I slutningen af 1960erne dukker en af de mest hårdtarbejdende, ambitiøse og anatomisk realistiske tegnere op på den amerikanske serie-scene: Neal Adams. Han starter hos DC Comics med både *Batman* og adskillige andre serier (f.eks. skræk-serier), og alt hvad han rører ved op gennem '70erne bliver til guld. Han laver noget af det bedste *Bat-*

man nogensinde (historierne hvor Ra's al Ghul og hans datter Talia introduceres), og det bedste *Green Lantern/Green Arrow* nogensinde, begge dele sammen med forfatteren Denny O'Neil. Han laver et fantastisk forløb på *Deadman*, og hos Marvel laver han det mest veltegnede forløb nogensinde på *X-Men*. Neal Adams rammer sim-



pelthen den amerikanske. tegneserieindustri som et lokomotiv og sætter gang i en ny kunstnerisk tendens, hvor livagtig anatomi er i højsædet. Hans tegninger er så detaljerede og smukke at ingen andre rigtig kan leve op til dem, men i kølvandet på Adams konsoliderer der sig en 'house style' inden for superhelte-tegneserier, som er klart inspireret af Adams, og langt mindre enkel og karikeret end tidligere. Nu kommer der muskler på superheltene.

JIM STERANKO

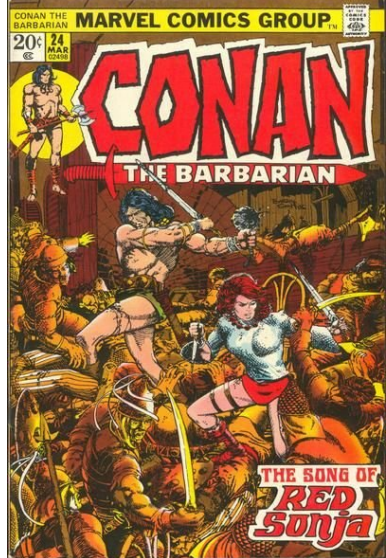
Vi skal også tilbage til 1960erne hvad Jim Steranko angår. Han boltrede sig især på *Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D.*, hvor han lagde en psykodelisk tegnestil for dagen som var inspireret af bl.a. Salvador Dalí, men også Jack Kirby. Kigger man på Sterankos forsider til *S.H.I.E.L.D.* og de par numre af *Captain America*, han tegnede, får man især associationer til plakatkunst. Steranko er nok den tegner på listen som er mindst produktiv, men han lavede dog en lang række forsider i mange år (f.eks. *X-Men* #50), som stadig står stærkt i de fleste samleres erindring. Han har gennem årene lavet en del projekter, men kun få af dem har været inden for superheltegenren. En af hans triumfer må dog siges at være den inspiration han har indgydet andre tegnere med, f.eks. den langt mere produktive Paul Gulacy, som også figurerer her på listen.



BARRY WINDSOR-SMITH

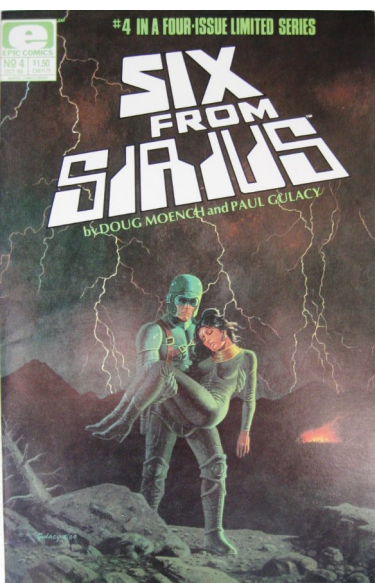
Efter en række enkeltnumre som såkaldt fill-in tegner (på f.eks. *Daredevil*) fik Barry Smith, som han dengang kaldte sig, i 1970 overdraget tegnetjansen på Marvel nye tegneserie *Conan the Barbarian*. Smiths tegnestil var mytisk og dvælende og perfekt til Conans middelalderagtige verden, og gennem årene blev han bare bedre og bedre, indtil hans grafiske udtryk var noget af det bedste, mediet nogensinde har set. Dette blev især bevist på hans forskellige *X-Men* historier, hvor han sammen med forfatter Chris Claremont især behandlede figurer som Storm og Wolverine, men han har også lavet mange andre ting, både inden for og uden for superheltegenren. I '70erne var han på tegnestue sammen med andre dygtige kunstnere, hvilket man kan få syn for i udgivelsen *The Studio* (som dog kan være svær at få fat på i dag), som er en showcase for tegninger af skelsættende tegnere som Smith, Jeffrey Jones, Mike Kaluta og Berni Wrightson. Windsor-Smiths seneste opus (nåja, han har også lavet

hele to kunstbøger som hedder *Opus* og *Opus 2!*) er *Monster*, en graphic novel på omkring 300 sider, som er en omarbejdet *Hulk*-historie, og har fået masser af gode anmeldelser.



PAUL GULACY

Det suverænt mest klassiske forløb på '70er-serien *Deadly Hands of Shang-Chi, Master of Kung Fu*, blev tegnet af en ung Paul Gulacy. Hans stil var tydeligt påvirket af Jim Steranko, og også lidt af Will Eisner. Det var action og forvredne kroppe der sagde spar to; ikke set bedre før eller siden indenfor kampsportshistorier. Ultimativt pulp fiction! Hele tegneserieindustrien var dybt imponeret. Med tiden er Gulacys tegnestil (for han har lavet masser af ting efterfølgende) blevet løsere og mindre dynamisk, hvilket er en skam, men hans *Master of Kung Fu*-historier fremstår stadig som noget af det ypperste. Det er helt givet indtrykket fra Gulacys historier der fik MCU-producer Kevin Feige til at prioritere Shang-Chi som hovedperson til den 25. film i rækken fra Marvels cinematiske univers.



JOHN BYRNE

Der er meget at sige om John Byrne! Han startede som elev på Neal Adams' tegnestue i start-70erne, og var forinden også aktiv bidragsyder til fanzines. Da Jack Kirby døde i 1993, var der en af Byrnes bekendte der ringede ham op og sagde, at nu hvor Kirby var død, var det Byrne der var den nye "King of

Comics”. Og det mener jeg faktisk godt, man kan sige. Byrnes stil er måske ikke så smuk, detaljeret og skelsættende som Neal Adams’, men til gengæld har Byrne lavet langt mere, både som tegner og forfatter, og i bredde ligner hans karriere næsten Kirbys til forveksling. Byrne har skabt mange nye figurer, reformeret endnu flere, og forbedret mange serier ved specifikt at gå ‘back to basics’, dvs. tilbage til Kirby-indflydelsen. Byrnes tegnestil er specifikt en sammensmeltning af de to store Marvel-pionerer, Kirby og Ditko, på et moderne fundament af Neal Adams. Byrnes stil kom til at påvirke et utal af andre tegnere, og dermed definere han ‘the look’ for specielt Marvel-serier i 1980’erne og videre.

Den første Marvel-serie, Byrne arbejdede på, var *Iron Fist*, hvor han kom så godt ud af det med forfatter Chris Claremont, at han blev shanghajet til *X-Men*-serien, som på



det tidspunkt ikke solgte voldsomt godt – men dét kom den snart til! Det er næppe muligt at finde bedre standard-superhelte-materiale end det *X-Men*-forløb som Claremont, Byrne og rentegneren Terry Austin begik i start-’80erne, fra #108-143. Efterfølgende får Byrne lov til at skrive og tegne sin egen serie med det canadiske

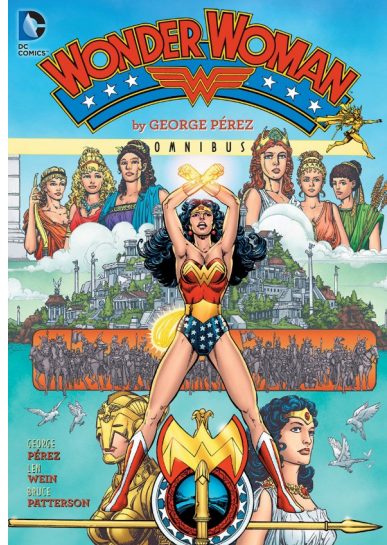
helte-team *Alpha Flight*, og snart efter (for han er nemlig, ligesom Kirby, i stand til på næsten overmenneskelig vis at tegne tre serier om måneden!) kommer han så på *Fantastic Four*-serien, hvor han har et historisk forløb på #232-295. Og det går slag i slag, fra den ene serie til den anden; *West Coast Avengers*, *She-Hulk* og mange flere. I dag er Byrne pensioneret, men har f.eks. i de senere år lavet *Star Trek*-tegneserier (og især omarbejdede *Star Trek*-foto-romaner!), og er for tiden også i gang med en 'Elsewhen' *X-Men*-serie som han laver uden om Marvel, i sin egen fritid, kun for fans.

GEORGE PÉREZ

Tegneseriemediet har gennem tiderne budt på mange grafiske genier, men George Pérez ligger absolut i toppen. Han dukker op i start-'70erne, men i begyndelsen med en uøvet stil. Han bliver dog hurtigt bedre og laver et mindeværdigt lille forløb på *Fantastic Four* #164-172, og hos DC bliver han omkring 1980 sat på *Justice League*-serien og samtidig på Marvels *Avengers* (lige efter et kort John Byrne-forløb) – og samtidig på *New Teen Titans*! Han har travlt, men han holder en helt fantastisk standard, og det hele er i absolut topklasse. *New Teen Titans* er i 40-50 numre en af de bedste serier, DC nogensinde har udgivet. I 1987, efter Byrnes genopfindelse af Superman, får Pérez lov til at genopfinde *Wonder Woman* og laver her yderligere 40-50



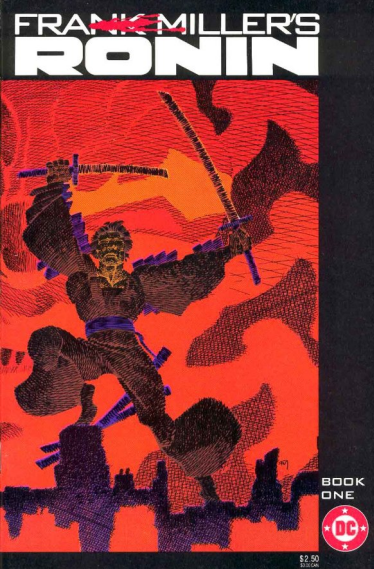
numre i eklatant super-kvalitet! Sidst i 1990'erne ryger han så på *Avengers* igen sammen med forfatter Kurt Busiek, og har et fedt run, som kulminerer i et stort *JLA/Avengers* cross-over i 2003. Derefter er han pænt udbrændt og går i midt-'00'erne over til indieforlaget CrossGen Comics og laver et par fornemme ting dér. Da dét forlag bukker under, laver han nogle numre af *The Brave and the Bold* for DC i 2007-08, og kort efter går han på pension. Klart en af de mest imponerende tegneseriekarrierer indenfor amerikanske serier.



FRANK MILLER

Det er svært at komme uden om Frank Miller. Personligt er jeg ikke super-fan af hans *Dark Knight Returns* og *Sin City*, men deres succes og indflydelse kan selvfølgelig ikke nægtes. Jeg mener dog til gengæld at hans *Daredevil* (Dæmonen på dansk), som går forud for de andre meget kendte værker, er omtrent det bedste og mest stilistisk imponerende superhelte-materiale, der nogensinde er lavet (i samarbejde med rentegneren Klaus Janson). Hvis noget virkelig er et 'must', så er det Millers & Jansons *Daredevil*. Det er hyper-effektiv fortælle-





teknik; en perfekt sammensmeltning af historie og tegninger. Ultradynamisk på sin helt egen *in-your-face* måde, inspirerende og chokerende og dybt fascinerende. Jeg mener også at disse historier ser suverænt bedst ud i sort/hvid, hvilket er den måde de udkom på i Danmark tilbage i sidste halvdel af 1980'erne. Bortset fra noget delvist optryk i en eksklusiv *Artist's Edition*, er Millers *Daredevil* aldrig udkommet i sort/hvid i USA, hvilket efter

min opfattelse er en stor skam. Miller blev også flittigt brugt af Marvel som forsidetegner i start-'80'erne, og det var også godt. Efterfølgende lavede han mange andre betydningsfulde projekter, såsom *Ronin* for DC, *Give Me Liberty* for Dark Horse og selvfølgelig *Elektra: Assassin* og *Elektra Lives Again* for Marvel – og meget mere.

ALAN DAVIS

Den britiske super-tegner Alan Davis var altid kæmpe fan af amerikanske superhelte. Han startede med at tegne i britiske magasiner som *Warrior* (hvor han lavede *Miracle Man*, som opindeligt hed *Marvel Man*) og *Captain Britain*, hvor han arbejdede sammen med forfattere som Chris Claremont og Alan Moore (som han også lavede



andre gode projekter sammen med). Han blev hurtigt hyret til større ting, og blev i løbet af '80erne og '90erne en af stjerne-tegnerne hos både DC (f.eks. på *Batman and the Outsiders* og senere på projekter som f.eks. *JLA: The Nail* og den ultra-fede *Superboy's Legion*) og Marvel (hvor han lavede mange forskellige ting, f.eks. et skønt run på *Excalibur*, og senere på *X-Men*, *Avengers* og mange andre), og han er stadig pletvist produktiv med nogle af de fineste superhelte-serier, man kan tænke sig. Af alle de moderne tegnere vil jeg personligt nok sætte ham som nr. 4, efter Neal Adams, John Byrne og George Pérez.



STEVE PERRIN

(1946-2021)

Af Flemming R.P. Rasch



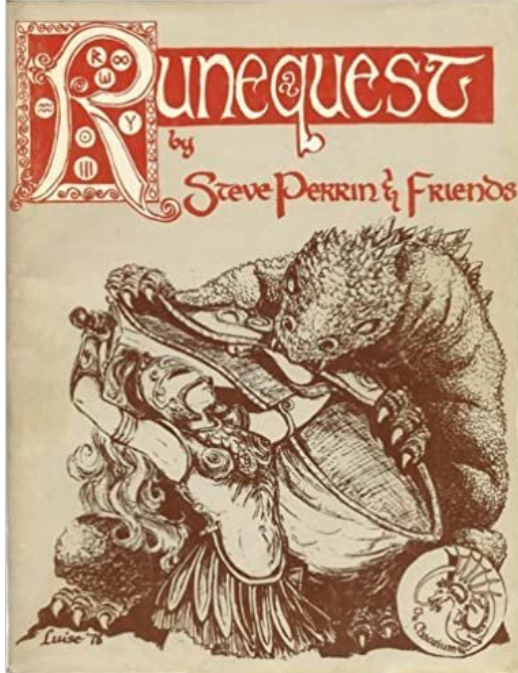
TO ÅR EFTER at hans meddesigner fra blandt andet *Runequest* og *Call of Cthulhu* Greg Stafford døde, måtte vi sige farvel til Stephen Herbert Perrin. Perrin var aktiv rollespilsdesigner det meste af sit liv og stod bag flere af de bedste rollespil fra rollespillets tidlige historie.

Der findes en serie blogs på nettet, hvor Perrin fortæller om hvordan *Runequest* blev skabt. Tilbage i

1970'erne, hvor Gary Gygax og Dave Arneson havde startet det vi nu kender som rollespil, sad Greg Stafford med sin brætspils-bronzealder-fantasy-verden Glorantha og ville gerne have et rollespil baseret på den. Men han brød sig ikke meget om *Dungeons & Dragons* form for rollespil, der udspringer af figur-krigsspil, hvor kamp er noget meget abstrakt. Stafford ville have et mere realistisk system til

Glorantha. Det endte med at blive Steve Perrin der kom til at levere det (i samarbejde med andre designere).

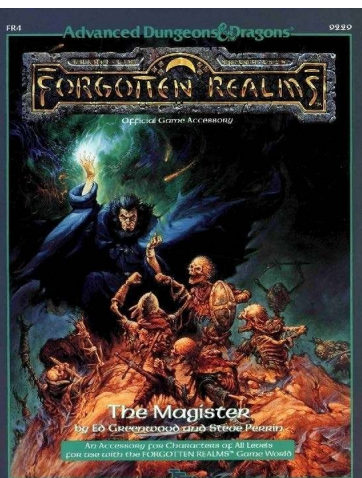
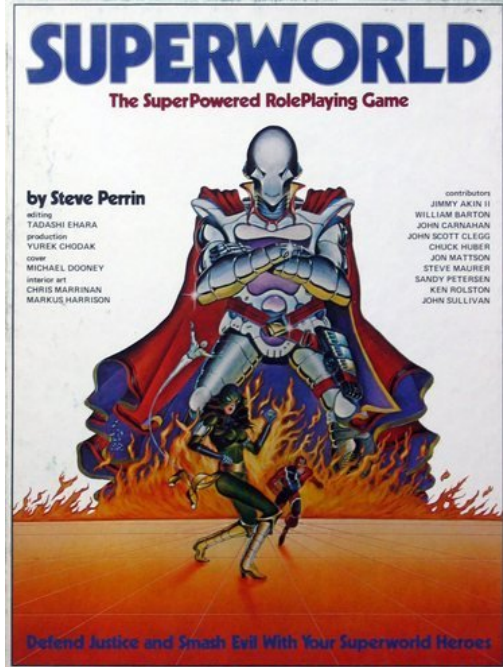
Perrin var medlem af Society for Creative Anachronism, der vel svarer lidt til vore dages live rollespil, hvor man ifører sig rustninger og kæmper mod hinanden med attrap-



våben. Herfra havde han erfaringer med hvad der faktisk sker, når man kæmper med våben fra fortidens slagmarker. Det blev til *Runequests* kamp-system. I løbet af udviklingen af *Runequest* fandt Perrin så på helt at fjerne klasseopdelte evner og experience points, som *Dungeons & Dragons* bruger, og erstatte det med et system hvor der var mere frit valg af evner, og hvor evnerne ikke voksede med hvor mange point monstre man besejrede, men hvor meget man brugte og trænede sine evner.

Runequest endte med at blive et meget originalt spil, helt forskelligt fra andre rollespil, ved blandt andet at foregå i en verden (Glorantha) som er meget forskellig fra den typiske fantasy-verden, der er baseret på europæisk middelalder. Glorantha var helt sin egen verden og nær-

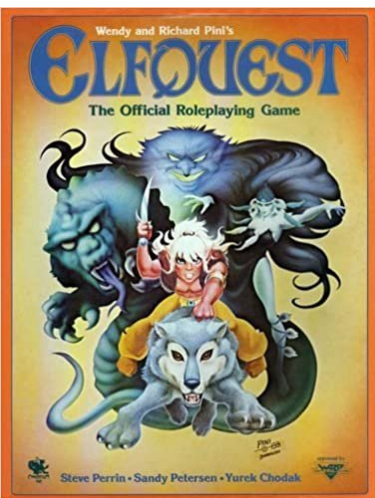
mere en tidlig jernalder-verden end en middelalder-verden. Senere udgaver brød sammenhængen mellem *Runequest* og Glorantha, men dermed forsvandt også noget af det originale ved *Runequest*. Grundpillerne i Perrins design bestod dog og blev brugt i mange andre spil, heriblandt *Call of*



Cthulhu, hovedsageligt baseret på H.P. Lovecrafts noveller. Det var gennem det spil at jeg og mange andre opdagede og blev fan af Lovecrafts forfatterskab.

Perrin nåede at arbejde for mange forskellige rollespilforlag gennem sin karriere og skrev mange regelbøger, eventyr og supplementer til rollespilssystemer. Blandt andet skrev han nogle af de første eventyr i *Forgotten Realms*, verdenen som nu er blevet standard-verdenen for *Dungeons & Dragons*. Perrin forlod rollespil for at lave computerspil i en længere periode, men vendte tilbage til rollespil. Hans sidste rollespiljob var som konsulent for Chaosium, forlaget der havde udgivet *Runequest* og mange andre af Perrins spil. Udover det bidrog han *Wild Cards*-serien af superhelte-antologier, i den netop udkomne *Joker Moon*. *Wild Cards* startede faktisk med at en gruppe science fiction-forfattere spillede superhelte-rollespil og fik

den ide at lave deres superhelte optræde i en serie af noveller, og få det udgivet som en bog. Gamemaster for spillet var George R.R. Martin, og spillet var *Superworld*, som Steve Perrin var meddesigner på.



NY FANTASTIK PÅ DANSK

Af Janus Andersen

*Nye fantastisk-udgivelser på dansk
April 2021 til midt august 2021*



Skønlitteratur for voksne

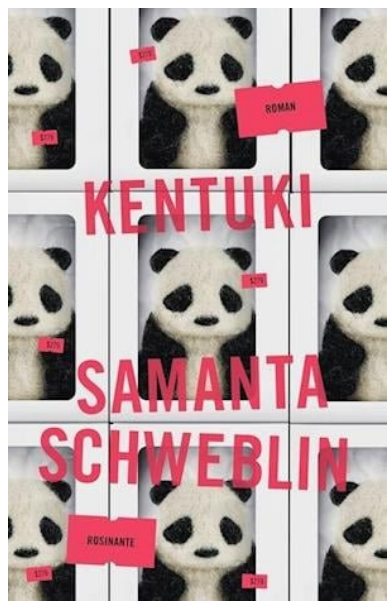
- *48 timer i Massachusetts-havet: 14 science fiction klimafiktioner*, redaktør: Lise Andreasen. Science Fiction Cirklen, 256 sider
- Ahava, Selja: *Kvinden der elskede insekter*. Jensen & Dalgaard, 337 sider
- Bjarnholt, Karsten: *Børneeventyr for voksne*. Ord og Billede, 109 sider
- Brandt-Knudsen, Karsten: *Dan lærer at leve*. Enter Darkness, 208 sider
- Butler, Samuel: *Bog om maskiner*. Demonte, 65 sider
- Dencik, Daniel: *Snask*. Politiken, 355 sider
- Dixon, Chuck: *Dårlige tider – blodrødt tidevand* (Dårlige tider, bind 2). mellemgaard, 507 sider
- Dixon, Chuck: *Dårlige tider – kannibalguld* (Dårlige tider, bind 1). mellemgaard, 284 sider
- Ehrencron-Kidde, Astrid: *Nattens gave* (Gule roser, 2). Escho, 172 sider
- Enigma, Publius: *Atlantiz*. Valeta, 421 sider
- *Evolution* (Lige under overfladen, 15), redaktør: Carl-Eddy Skovgaard. Science Fiction Cirklen, 431 sider
- *Gale videnskabsmænd og fjollede opfindere* (Da science fiction blev moderne), 2, redaktør: Niels Dalgaard. Science Fiction Cirklen, 287 sider



- Garver, William Lincoln: *Broder af 3. grad* (Mysterie-klassikere). Lemuel, 196 sider
- Hesselager, Maria: *Jeg hedder Folkví.* Gutkind, 188 sider
- Howard, Jonathan L.: *Johannes Cabal – dettektiven* (Johannes Cabal, 2). Arvids, 425 sider
- Ikeda Pedersen, Torben: *Ej blot til lyst.* Books on Demand, 264 sider
- Jensen, Jørn: *Da det var for sent: en dystopisk klimafor-tælling.* Håbet, 294 sider
- *Komplekskuller: klimafiktion*, redaktør: Carl-Eddy Skov-gaard. Science Fiction Cirklen, 397 sider
- Malerman, Josh: *Malorie.* DreamLitt, 298 sider
- Mathiesen, Sigurd: *Unge sjæle: syv fortællinger* (Grote-sker, 6). Escho, Sidste Århundrede, 207 sider)
- Mortensen, Martin: *Fjorten ørnefjer: en ung mandanindi-ans oplevelser i 1823.* Brændpunkt, 186 sider
- Müller Nielsen, Carsten: *Overnatning i sparsomt møble-ret værelse.* Jensen & Dalgaard, 123 sider
- Nielsen, Danny H. L.: *Stonelegenderne – den mørke side af skyggen* (Stonelegenderne, 3). BoD, 294 sider
- Nielsen, Danny H. L.: *Stonele-genderne – brødrekrigen* (Stonele-genderne, 2). Books on Demand, 372 sider
- Noach, Ditte Maja: *Det rådne.* Bag-gaardsbaroner, 114 sider
- Oxholm, Jan: *Det bliver over mit lig.* Byens, 237 sider



- Poder, Søren: *Undergang*. Brændpunkt, 257 sider
- Rasmussen, Mikael: *Sølvmane*. Valeta, 590 sider
- Sandemo, Margit: *Trolldruner – dagen gryr* (Trolldruner, 11). Jentas, 204 sider
- Sandemo, Margit: *Trolldruner – den blå jord* (Trolldruner, 7). Jentas, 208 sider
- Sandemo, Margit: *Trolldruner – den de glemte* (Trolldruner, 9). Jentas, 208 sider
- Sandemo, Margit: *Trolldruner – ekko fra urtiden* (Trolldruner, 10). Jentas, 213 sider
- Sandemo, Margit: *Trolldruner – sortelver* (Trolldruner, 6). Jentas, 212 sider
- Sandemo, Margit: *Trolldruner – stenulven* (Trolldruner, 8). Jentas, 204 sider
- Schweblin, Samanta: *Kentuki*. Rosinante, 302 sider
- Schweppenhäuser, Jakob: *SPEOS: udskrift fra en huleekspedition*. Cris & Guldmann, 37 sider
- Sperling, Nis Dahm: *Skaberværk*. Facet, 239 sider
- Steinbruch, Regitze: *Rondo*. P, 87 sider
- Straparola, Giovan Francesco: *For-nøjelige nætter: eventyr og historier*. Wunderbuch, 209 sider
- Tawada, Yoko: *Udsendingen*. Grif, 172 sider
- Thomassen, Jakob: *Wega*. Science Fiction Cirklen, 315 sider.



Ungdomsbøger

- Ballerini, Luigi: *Jeg hedder Zero*. mellemgaard, 241 sider
- Colfer, Eoin: *Highfire*. Gyldendal, 368 sider
- Ebbesen, Christina E.: *Bondekongens rejse* (Til Aretz' ende, 2. bog). Ulven og Uglen, 506 sider
- Elvedal, Anne: *Dødens spil*. Straarup & Co, 318 sider
- Hansen, Boris: *Den usynlige krig* (Tavse verdener, 1). Carlsenpuls, 607 sider
- Kappel Jensen, Gry: *Natskygge* (Rosenholm-trilogien, 3). Turbine, 598 sider
- Liane, Nathali: *Arven fra fortiden* (Awen, 2). Turbine, 574 sider
- Mittet, Sidsel Sander: *Flammen & bølgen – den røde drage* (Flammen & bølgen, bind 1). Facet, 368 sider
- O'Donoghue, Caroline: *Vores skjulte evner*. CarlsenPuls, 325 sider
- Rasmussen, Jan: *Software 819*. Skriveforlaget, 251 sider
- Riel, Jesper: *Uglemanden* (Lux fantasy). Superlux, 275 sider
- Riordan, Rick: *Neros tårn* (Apollons prøvelser, bog 5). Carlsen, 442 sider
- Skovgaard, Katrine: *Midsommerens offer*. Calibat, 261 sider
- Tronstad, Tyra Teodora: *Flagermusens sang*. Turbine, 222 sider
- Ward, J. R.: *Den udstødte* (The black dagger brotherhood, #29). Tellerup, 366 sider



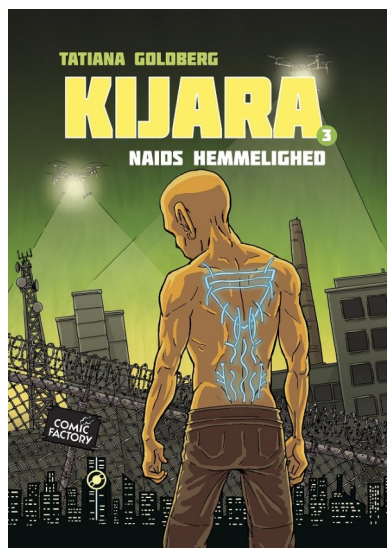
- Ward, J. R.: *Den udvalgte* (The black dagger brotherhood, #28). Tellerup, 358 sider
- Ward, J. R.: *Dolkens skrig* (The black dagger brotherhood, #30, Legacy, #5). Tellerup, 281 sider
- Ward, J. R.: *Hjertets hvisken* (The black dagger brotherhood, #31, Legacy, #6). Tellerup, 295 sider
- Wendelboe, Mikkel: *Stjernerdrømme* (Skæbnekløver, 1). KRABAT, 260 sider

Tegneserier

- Balcarce, Emilio: *Apokalypse*. E-voke, 50 sider
- Balcarce, Emilio: *Cyber chronicles* (Cyber chronicles, 1. del). E-voke, 72 sider
- Bec, Christophe: *Eternum – bygherrerne* (Eternum, 2). E-voke, ca. 50 sider
- Bendis, Brian Michael: *Kosmiske Avengers* (Guardians of the Galaxy, 1). Faraos Cigarer, Fahrenheit, ca. 160 sider
- Bilal, Enki: *Bug*. Cobolt, 75 sider
- Brunschwig, Luc: *Conan af Cimmeria – Det blodrøde citadel* (Conan af Cimmeria, 5). Shadow Zone, 57 sider
- Burns, Charles: *Sukkerkranie*. Fahrenheit, ca. 70 sider
- Čech, Pavel: *A. Torgard*, 60 sider
- Day, Thomas: *Wika og Pans storhed* (Wika, 3). Cobolt, ca. 100 sider
- Dufaux, F.: *Conquistador*. E-voke
- Etien, David: *Paulus Hegesippe Adelard Ladislas, greve af Champignac* –



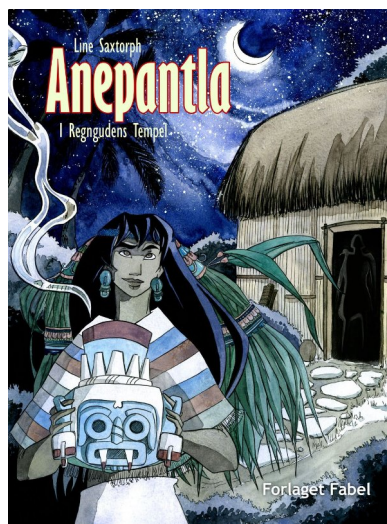
- patient A* (Paulus Hegesippe Adelard Ladislas, greve af Champignac, 2). Cobolt, 48 sider
- Fumasoli, Gianmarco: *Samuel Stern – et nyt mareridt* (Samuel Stern, 1, Shadow Zone serier). Shadow Zone, 98 sider
 - Gazzotti, Bruno: *Nattens søm* (Alene, 11). Zoom, 48 sider
 - Gazzotti, Bruno: *U-døds-maskinen* (Alene, 10). Zoom, 48 sider
 - Gimle nu, redaktør: *Angelica Inigo*. Tegnestuen GIMLE, ca. 80 sider
 - Goldberg, Tatiana: *Naids hemmelighed* (Kijara, 3). Comic Factory, 96 sider
 - Goscinny, René: *Iznogood – Iznogood vender tilbage* (samlebind, 9). Zoom, 144 sider
 - Ibañez, F.: *Den tynde mand* (Flip & Flop, 23). Zoom, 46 sider
 - Kibuishi, Kazu: *Flugten fra Lucien* (Amulet, bog 6). Alvilda, 217 sider
 - Lovecraft, H. P.: *I ly af mørket: en H.P. Lovecraft tegneserieantologi*. Afkom, ca. 100 sider
 - Løhde Andersen, Michael: *Edderkopper*. Afkom, 20 sider
 - Matena, Dick: *Storm – ørkenfolket* (Krønikerne fra dybets verden, Storm, del 3). E-voke, 46 sider
 - Melchior, Stéphane: *Skyggernes kniv*. Cobolt, 91 sider
 - Millar, Mark: *Old man Logan*. Faraos Cigarer, Fahrenheit, ca. 220 sider



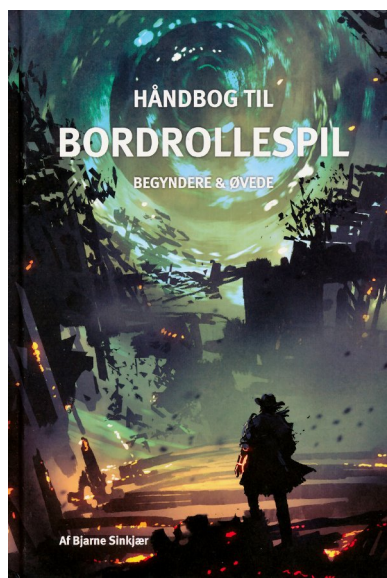
- Pålsson, Thomas: *Dr. Feynman og den flyvende hvalros*. Thomas Pålsson, ca. 60 sider
- Runberg, Sylvain: *Modstandskamp* (Orbital, 3). Cobolt, 111 sider
- Sand Christensen, Casper: *En mand eller en hær* (Infection, vol. 2). Global Waste Publishing, 54 sider
- Sandnes, Hans Jørgen: *Krypto – ned i dybet* (Krypto, 1. bind). Gads Børnebøger, 143 sider
- Saxtorph, Lina Rosé: *Anepantla – i regngudens tempel* (Anepantla, 1). Fabel, 48 sider
- Slott, Dan: *Frygtens spind* (Spider-Man, 2). Faraos Cigarer, Fahrenheit, ca. 110 sider
- Sokal, Benoît: *De første sager. Et hundeliv. Rasputins mærke. En stille død* (Canardos samlede sager, 1). Comic Factory, 206 sider
- Starlin, Jim: *Den kosmiske handske – efterspil* (Marvel klassiker). Faraos Cigarer, Fahrenheit, 354 sider
- Thybo, Jacob: *Guld i bjergene*. Fabel, 70 sider
- Videovold og 80'er snask. Afkom, ca. 160 sider
- Vignaux, Frédéric: *Selkien* (Thorgal, 38). Cobolt, 48 sider
- Will: *En dæmonisk plan* (Tim & Thomas). Zoom, 46 sider
- Wilson, G. Willow: *Ikke helt almindelig* (Ms. Marvel, 1). Faraos Cigarer, Fahrenheit, ca. 120 sider

Fag- og anden litteratur

- Borges, Jorge Luis: *Ni essays om Dante*. Gyldendal, 72 sider



- Fanø, Søren: *Når litteraturen giver trælår: med Jesper Wung-Sung i skolen*. Dansklærerforeningen, 159 sider
- Heller, Ágnes: *Fra utopi til dystopi – hvad kan vi ønske os?* THP, 103 sider
- Jarlskov, Jacob: *Ej blot til lyst: Levende eventyr & fantasi: LEF version 5 – rollespil siden 1986*. Brødrene Jarlskov, 177 sider
- Kjær, Jan: *Jan Kjærs nomerne – rollespillet*. Agama, 54 sider
- Krebs, Kitter: *Shakespeares romancer og folkeeventyret*. Ravnerock, 88 sider
- Mohr Boisen, Christian: *Kender du J.K. Rowling?: historien om kvinden, der skabte Harry Potter* (Kender du). Carlsen, 73 sider
- Sahl, Nina: *Jesper Wung-Sung* (De små fagbøger). Gyldendal, 36 sider
- Sinkjær, Bjarne: *Håndbog til bordrollespil: begyndere og øvede*. Ravnehøj, 251 sider
- Weile, Sune: *Undergange: apokalypser i litteratur og medier*. Dansklærerforeningen, 175 sider





Ældre numre kan downloades fra
Himmelskibets hjemmeside!

