

FILM

Fantasy. Dansk elver-eventyr blander action og fortryllende billeder, og det lykkes filmen at skabe sit helt eget univers.

En elver med mange ansigter



Det er værd at vende sommersolen ryggen og søge ind i biografmørket for at følge Jas og elveren Neia, der er på flugt fra hemmelige agenter. FOTO: SCANBOX ENTERTAINMENT

AF LINEA MAJA ERNST

Drengen Jas (Albert Rudbeck Lindhardt) er lidt stakkels. Han bor på et nedlagt gartneri og er ofte alene hjemme, mens faren kører lange ture i lastbil. Jas er stadig indelukket og ked af det, efter at hans mor døde for to år siden. Han vil helst være for sig selv.

Men en dag opdager han elverne Neia (Flora Ofelia Hoffman Lindahl) og Alva (Vigga Bro), der gemmer sig i hans lade. De er på flugt fra skoven, hvor de bor. Der er nogen, der jager elverne for at få fat i de perler, de har siddende i nakken, som giver dem evigt liv. Bedstevennen Isak (Arien Takiar) hjælper til, da Jas beslutter sig for at hjælpe elverne. Isak er både modig og flabet, og lidt mindre selvhøjtidelig end de andre hovedroller.

De møder en blød mand, der bor i skoven

for at beskytte ulvene, og som gerne vil hjælpe børnene. Og pludselig dukker der hemmelige agenter op, som leder efter elverne.

Flora Ofelia Hoffman Lindahl vandt MGP i 2015 og er indehaver af filmhistoriens mest henrivende overbid. Hun er et fund til rollen som elverpigen Neia med sit trolde hår og varmt lysende øjne. Hun har mange ansigter. Hun kan både være et blidt naturbarn og et dæmonisk væsen. Det er Jas, der er mest hovedperson, men *Landet af glas* sørger for, at alle roller har flere sider og er vigtige for historien.

Det er Marie Rønn og Jeppe Vig Find, der står bag *Landet af glas*. De har tidligere skabt genialt børne-tv som *Lille Nord* og *Vilde venner*. Man kan mærke en masse kærlighed og ambition, og at de har været otte år om at gøre filmen færdig. De har haft tid til at pusle om detaljerne.

De er modige, fordi de har ladet filmen være meget stille. I stedet for, at hovedpersonerne hele tiden siger (eller råber), hvordan de har det, kan du selv tolke det ud fra deres ansigtsudtryk og stemningen i scenen. Der er for eksempel en fin scene, hvor Jas ser Neia klatre rundt i et træ i sin have. Han har set glimt af hende før og er blevet bange, men denne gang har han tid til at se hende ordentligt. Der er noget magisk over det, ligesom når man får øje på et eger eller en hjort og ikke kan lade være med at komme i godt humør, som om man har set noget hemmeligt og særligt.

Filmens plot er enkelt, men alligevel overraskende, og den er god til at veksle mellem action og stilfærdige, følsomme scener. Det fungerer virkelig godt, at der er gjort lige så meget ud af stemningen i *Landet af glas* som historien. Nogle gange ligner filmen næsten en poetisk musikvideo.

Stemningen kan man kalde sanselig. Det vil sige, at filmens lyde og billeder taler til sanserne. Elvernes lette pelsdragter ser ud, som om de er overnaturligt bløde at røre ved. Kameraet dvæler ved glasprismer, der hænger fra en vindueskarm og laver solpletter og lysglimt. Når Jas får fært af elverne, hører vi klokker og vindspil, der klirrer, så vi kan fornemme, at magien er tæt på. Vigga Bro, der spiller den hvidhårede elverkvinde Alva, har lavet filmens *voiceover*, og hendes stemme lyder som gammelt træ, der knirker i vinden.

Landet af glas får en til at ønske, at de overnaturlige væsner i skoven eksisterede i virkeligheden, for man har lyst til at være en del af filmens magiske verden.

Landet af glas. Instr. og manus: Marie Rønn og Jeppe Vig Find. Foto: Sine Vadstrup Brooker. Tilladt for alle.

PIXI



Et lys i mørket

Du kan være alt muligt i computerspil – lige fra et stykke toastbrød i *I am Bread* til en ged i *Goat Simulator*. I platformspillet *Candleman* er hovedpersonen af samme navn et ensomt stearinlys, der skal finde vej gennem et forladt skib.

Store dele af skibet er dækket af mørke, som gør det ekstra svært at balancere på rullende tønder og vippende brædder – eller bare undgå, at *Candleman* ender som

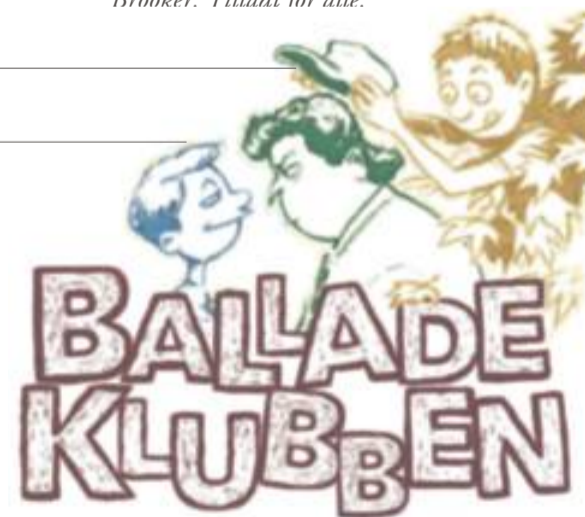
et druknet lys ved at synke på dybt vand. Hvis du ikke vil famle dig frem i blinde, må du tænde Candleman, så du kan se de nærmeste omgivelser. Du har kun stearin til ti sekunder, men det er faktisk rigelig tid til at finde vej. Det er en sjov idé at bruge lys til at finde vej med. Men selve platformdelen af *Candleman* er ikke særligt original, så banerne bliver lidt kedelige at gennemføre. Desuden er Candleman selv reelt bare et lys forsynet med et par tynde ben, så det er svært at blive rigtig optaget af, om det lille lys overlever uden at brænde helt ned.

Thomas Linnemann

Candleman koster ca. 40 kr. til iPad og ca. 110 kr. til Windows, Mac og Xbox One. Udviklet og udgivet af Spotlight Interactive.

Narrestreger

Sommeren er endeløs i Yawnee Valley. Kørne drøvtygger, de voksne er i deres egen verden, og det samme er drengene Miles og Niles. De bruger tiden i deres hule på at hænge ud, læse bøger og høre musik. Men først og fremmest bruger de tiden på at finde på grove løjer. De har nærmest gjort det til en kunst. De fleste af narrestregerne rammer deres ærkefjende Josh Barkin. Han er det absolut modsatte af Niles og Miles. Han er stor, stærk, tyrannisk og dum som en dør. Desuden er han sommerkommandør på Yawnee Valleys Råbe- og Armbøjningslejr. Han elsker at kommandere rundt med andre børn og ydmyge dem. Miles og Niles har en klar plan: Josh skal smage sin egen medicin!



Balladeklubben – helt ude i skoven er en af den slags bøger, man enten er helt vild med eller slet ikke kan klare. For mig minder *Balladeklubben* om en overpædagogisk udgave af *Wimpy Kid*. I *Balladeklubben* er grotesk humor og skøre stunts bare skiftet ud med moralske pointer, der bliver skåret ud i pap. Bogen fortæller alt det, man godt ved i forvejen: Tyranner er onde. Bøger og venskab er godt.

Desuden henvender fortælleren sig direkte til læseren, og så ryger jeg ud af bogens illusion om at være i en helt anden verden, som jeg skal udforske på egen hånd.

Emil Blichfeldt

Balladeklubben – helt ude i skoven. Mac Barnett og Jory John, illustreret af Kevin Cornell. Gyldendal. 224 sider. 150 kr.