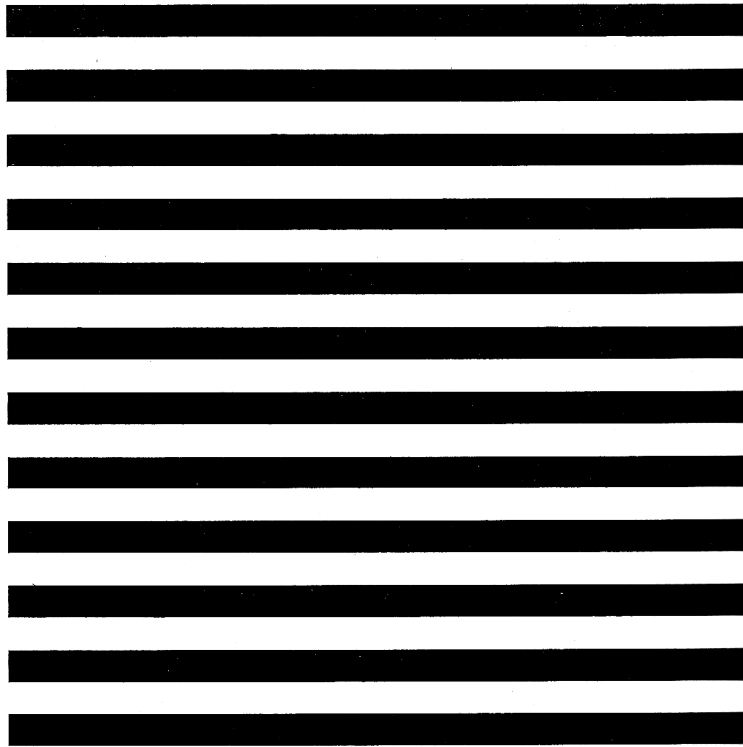
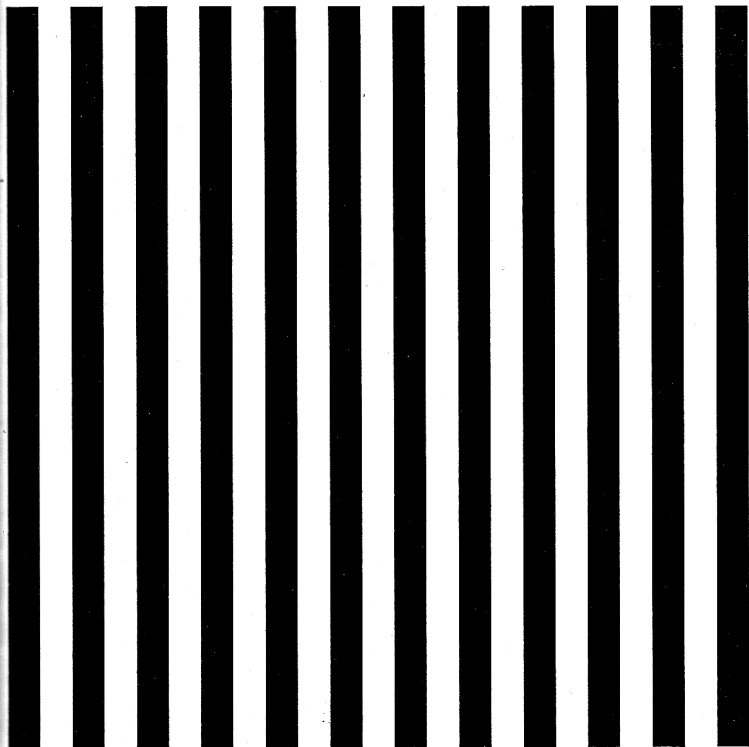


KOSMO

en metategneserie



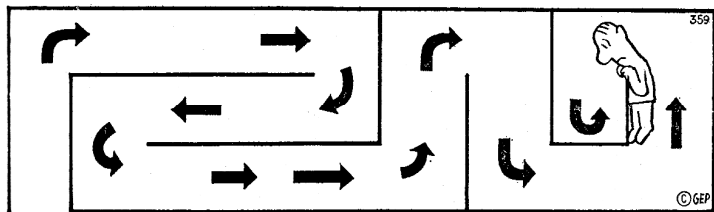
Det er bemærkelsesværdigt, at de sidste års store tegneserienæssance over det meste af den vestlige verden ikke har ført til nogen større fornyelse af genren. De få fornyelser, der har været tale om, har alle været af litterær art – de romantiske serier er med en mere raffineret afklædningsteknik blevet til pornografiske serier, superhelte har opdaget psykologien og er blevet til marvelhelte.

Times Literary Supplement havde derfor måske ret, når den i en leder sidste år hævdede, at den store tegneserieinteresse blot var et forvarsel om genrens snarlige død.

Det vil sige:

En enkelt fornyelse har der nu alligevel været. Og tilmed på dansk grund, selv om den kun i en meget kort periode har kørt i en dansk avis (Information, foråret 1966). Efter et par protestbreve fra indignerede læsere blev den droppet og har siden været fast inventar i Svenska Dagbladet og Die Zeit.

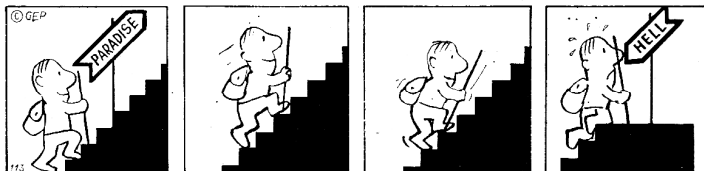
Tegneserien hedder Kosmo og fornyelsen ligger ikke så meget i dens småfilosofien eller i dens litterære indhold, men i dens begavede leg



med tegneserien som genre, dens bevidste udnyttelse af mange af tegneseriens absolutter, af tegneseriens tegnsprog.

Serien skrives og tegnes af GEP – Mogens Gissel (maleren og billedhugger) samt Poul Ehlers og Tom Prehn (jazzmusikere).

Kosmo er navnet på seriens hovedperson, og ordet er naturligvis udledt af det græske kosmos – verden. Kosmo er en slags Enhver, en typisk komisk tegneseriehelt (eller antihelt, om man vil). En lille mand med et stort hoved og håret pænt redt til siden. En lidt distræt og uskyldig absurdist, helt uden onde hensigter. Der sker besynderlige ting omkring ham. Han følger dem med undrende øjne. Kun sjældent tager han selv et initiativ – han får et lyst indfald, drømmer, oplever i sin fantasi ting, som

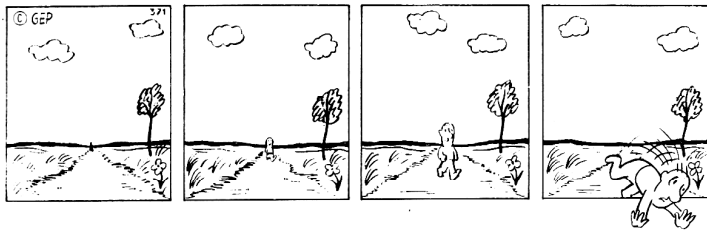


desværre aldrig står sin prøve, når virkeligheden bliver blandet ind i sagen. Verden er uoverskuelig. Og den er temmelig absurd, alt for absurd for en lille mand som han.

Kosmo kan ikke placeres i noget miljø. Han er uden tid og sted. Han er nok hovedpersonen i en tegneserie, men snart som scenemester, snart som jæger, kosmonaut, maler, soldat, stenaldermand eller kanonkonge. Han optræder som Kosmo Galilei, Kosmo Columbus, Kosmo Gutenberg. Han falder på halen, falder ud af billedet, følger pile og gode råd og skuffes. Han går i ring – optræder endog i en enkelt stribe som Kosmo Sisyfos.

Man kunne opfatte Kosmos mange forklædninger som rollespil (som man kender det fra f. eks. Batman). Snarere vil jeg dog mene, at GEP har haft

til hensigt at skabe en »typisk lille mand«, som automatisk ville blive svækket, ville blive mindre effektiv, hvis han blev anbragt i et fast miljø, i en fast tid.



Kosmo er ikke den eneste gennemgående skikkelse, selv om han naturligvis er den dominerende. Der er andre typer (og netop **typer** – uden fast personlighed): en abe (som godt kan være en smule brutal), en Anni Lippert-inspireret ung dame, en næbfugl (som måske er en papegøje, og som under alle omstændigheder synes at repræsentere det mystiske).

Kosmo er en humoristisk serie og på mange måder – når man ser bort fra dens særpræg som »metaserie« – nært beslægtet med den oprindelige comic-strip: Hver dag en afsluttet serie med en dummeper, der får sig én over nakken. (Dog ikke helt en »afsluttet serie«. Der er undtagelser fra reglen. De faste bipersoner er én, mindre væsentlig. En anden og mere særpræget er antallet af situationer, der gentages op til flere gange. Kosmo ses i en række fælles udgangspositioner, men hver gang med forskellig udgang. Tema med variationer. Man får det indfald, at det må skyldes Kosmos mange fædre: GEP har fået en ide til en Kosmosituation, har tilmed fået en ide til en løsning på situationen, G, E og P har fundet hver sin. I stedet for at vælge E's og forkaste G's og P's kører man dem simpelthen efter hinanden.)

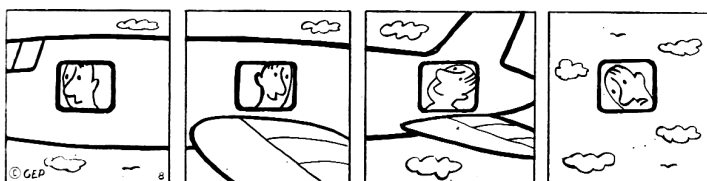
Mange af de gamle vittighedstegnerrekvisitter er blevet inddraget: den øde ø, tryllekunstneren, ekkoet, den oversavede dame, den fjernede



kloakdæksel, fangen der graver sig ud af fængslet, skihopperen, fallende urtepotter – i det hele taget ting, der falder.

Også et andet træk fra den traditionelle vittighedstegning udnyttes i Kosmo – det surrealistiske element (uden at GEP dog lader sig tynde af det, det er først og fremmest komikken, der interesserer): tid, rum, sted ophæves, enhver form for logik (ud over komikkens) elimineres. Mennesker, planter, dyr, ting skifter størrelse efter vittighedens krav, fisk svømmer i luften, mennesker cykler rundt på bunden af havet, ting proppes ned i én kuffert og kommer op af en anden osv.

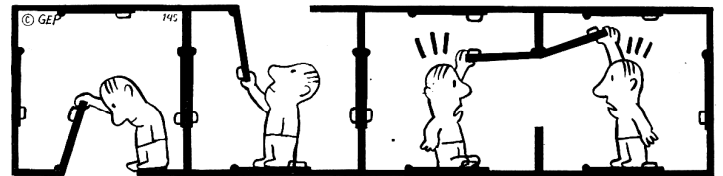
Effekter – dele af tegningen – kan fikseres på bagvæggen. Kosmo Flyvepassager er et typisk eksempel på dette trick:



Et andet – surrealistisk-inspireret – GEP-trick er perspektivforskydelsen:

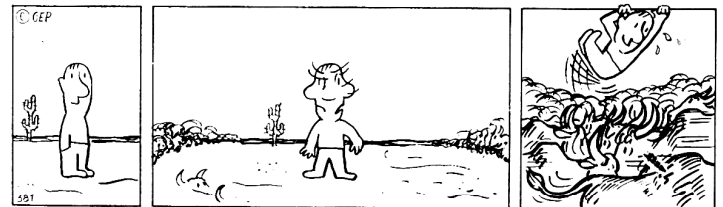


Mest konkret manifesterer alt dette sig i anfaldet mod selve tegneseriebegrebet. Kosmo er – hvor alment han end er tænkt og opfører sig – først og fremmest en tegneseriestikkelse. Han opholder sig indenfor seriens rammer – og ordet »rammer« skal her tages helt bogstaveligt. Kosmo forsøger i en stribe at åbne en lem i gulvet. Han ser ikke noget.



Han åbner en lem i loftet. Han ser ikke noget. Han åbner en lem i væggen. Ser sig selv. Kosmo er en tegneseriestikkelse. Lad ingen være i tvivl om dette.

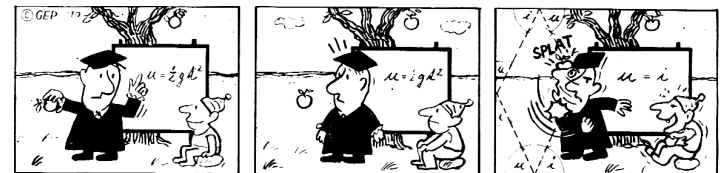
Med rammen som en realitet (og ikke blot en praktisk foranstaltning) er det klart, at rammen også kan udnyttes. Man kan sætte ting op på den, binde ting fast i den. Eller man kan, hvis det skulle gå helt galt, redde sig op på den:



Man kan komme i klemme i rammen. Kosmo Skihopper bliver fanget i sin flugt. Skiene sætter sig fast i rammen. Han må stige af.

Rammen kan udnyttes til at understrege dele af handlingsforløbet. Kosmo kører på cykel. Dækket punkterer. Hele rammen punkteres. Kosmo farer vild. Rammen krøller sig sammen. Han kan ikke komme videre.

Rammen kan begrænse handlefriheden:

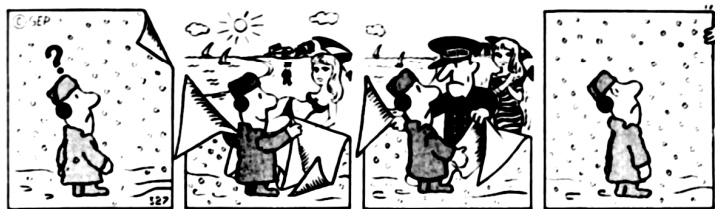


Men med rammen som en absolut realitet er den naturligvis også – som vist i et af de indledende eksempler – noget, man kan falde ud af: Kosmo Hjemmemenneske sidder i sin dagligstue og læser avis, en mus graver sig ind gennem rammens venstre væg, løber over gulvet, graver sig ud gennem rammens højre væg, bunden falder ud.

Og man kan rette på rammen: Kosmo Hjemmemenneske sidder fortsat i sin dagligstue, det drypper ned gennem loftet, det drypper skævt, Kosmo hamrer løs på rammens væg til den løber parallelt med vanddråberne.

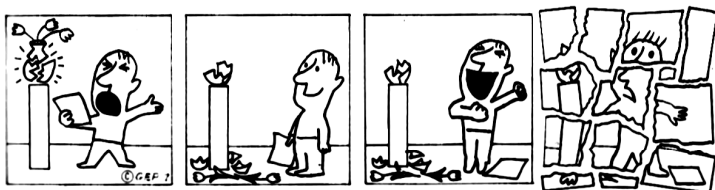
Men lige så vel som Kosmo kan falde ud af rammen, så kan han også indenfor selve rammen vandre ind i baggrunden, ind i en ny ramme – ind i et maleri på væggen, en anden tid, ud i verdensrummet.

Heller ikke baggrunden er nemlig for GEP nogen absolut størrelse, snarere et bagtæppe for skuespillet Kosmo. Bagtæppet sidder løst:



Kosmo tænder en cigaret, smider tændstikken fra sig, rammen og bagtæppet begynder at brænde. Kosmo bliver trængt tilbage mod den ene væg, men redder i sidste øjeblik livet ved at springe ud gennem flammerne.

Ikke blot rammen, men hele billedet kan sprænges i den gode sags tjeneste:



Der er i Kosmo kun ret begrænsede tekstindslag. Taler personerne endelig, udtrykker de sig gerne gennem skilte eller onomatopoetika. Et hyggeligt Camus-inspireret, lommefilofisk problem fremstilles således i en stribe med kun tre rekvisitter: en trappe og to skilte. (Eksemplet er aftrykt i indledningen af artiklen).

At der eksisterer et distinkt tegneseriens tegnsprog og at de amerikanske temmelig sofistikerede stribe:

lydord er en vigtig del af dette tegnsprog, er en del af budskabet i denne

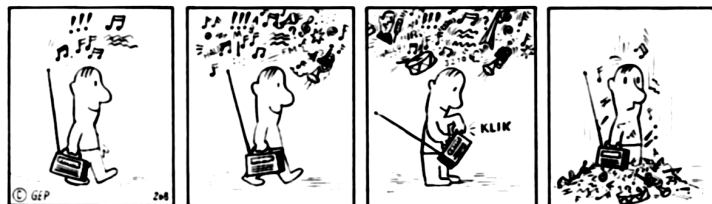


I øvrigt er lydordene (man fristes til at skrive naturligvis) selvstændige størrelser på linie med rammen og bagtæppet. De kan fikseres på bagvæggen, og som Kosmo kan falde over rammen, kan han også falde over



lydordene.

De kan blive hængende så længe det passer GEP. Og de kan falde ned, når det passer GEP: når Kosmo – som i dette eksempel – ikke længere

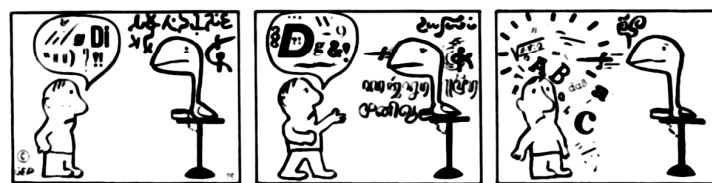


bryder sig om dem, eller – som vist i et eksempel nedenfor – når der bliver prikket hul i boblen.

Karakteristisk for GEP er det, at selv om de nok har overtaget tegneseriens formkonventioner, så har de ikke gjort det ukritisk. Tegn efter tegn genopdages, undersøges og indsættes – hvor det overhovedet er muligt – som hovedhistorie eller hovedbudskab. Som i denne stribe, hvor historien er den meget spinkle og meget lidt dramatiske: Kosmo er tvivlrådig, erkender sin svaghed, angriber den, genvinder sin gamle selvtilid, men som ikke desto mindre er blevet én af GEPs bedste striber, fordi stemningsforløbet er blevet lagt ud i et konkret angreb på seriesprogets tegn på tvivlrådighed: spørgsmålstegnet.



Boblen er – som nævnt – også ét af GEPs virkemidler. Den kan bl. a. punkteres. Over en søvnløs Kosmo i sengen ses i en tænkeboble en sovende Kosmo. Tænkeboblens Kosmo vågner, prikker hul på sin boble – og den »rigtige« Kosmo kan sove.



I en anden søvnløs scene ses i tænkeboblen en dryppende hane. Kosmo løber ud i køkkenet. Ingen dryppen dér. Han vender tilbage til sin seng, stikker hånden ind i tænkeboblen, slukker for tænkeboblens vandhane. Og Kosmo kan sove.

Selv fartstregerne udnytter GEP. De kan blive hængende i luften, så Kosmo eller hans forfølgere falder over dem. I en scene forsøger Kosmo Udspringer sig fra timetervippen, men bliver hængende i luften netop som han er ved at nærme sig vandoverfladen. En af fartstregerne har slynget sig om hans ben.

Kosmo er noget meget sjældent i tegneseriehistorien: en avanceret, eksperimenterende og direkte stilfornyende serie.

Direkte afkrævet en programerklæring svarer GEP beskedent: »Money«.

