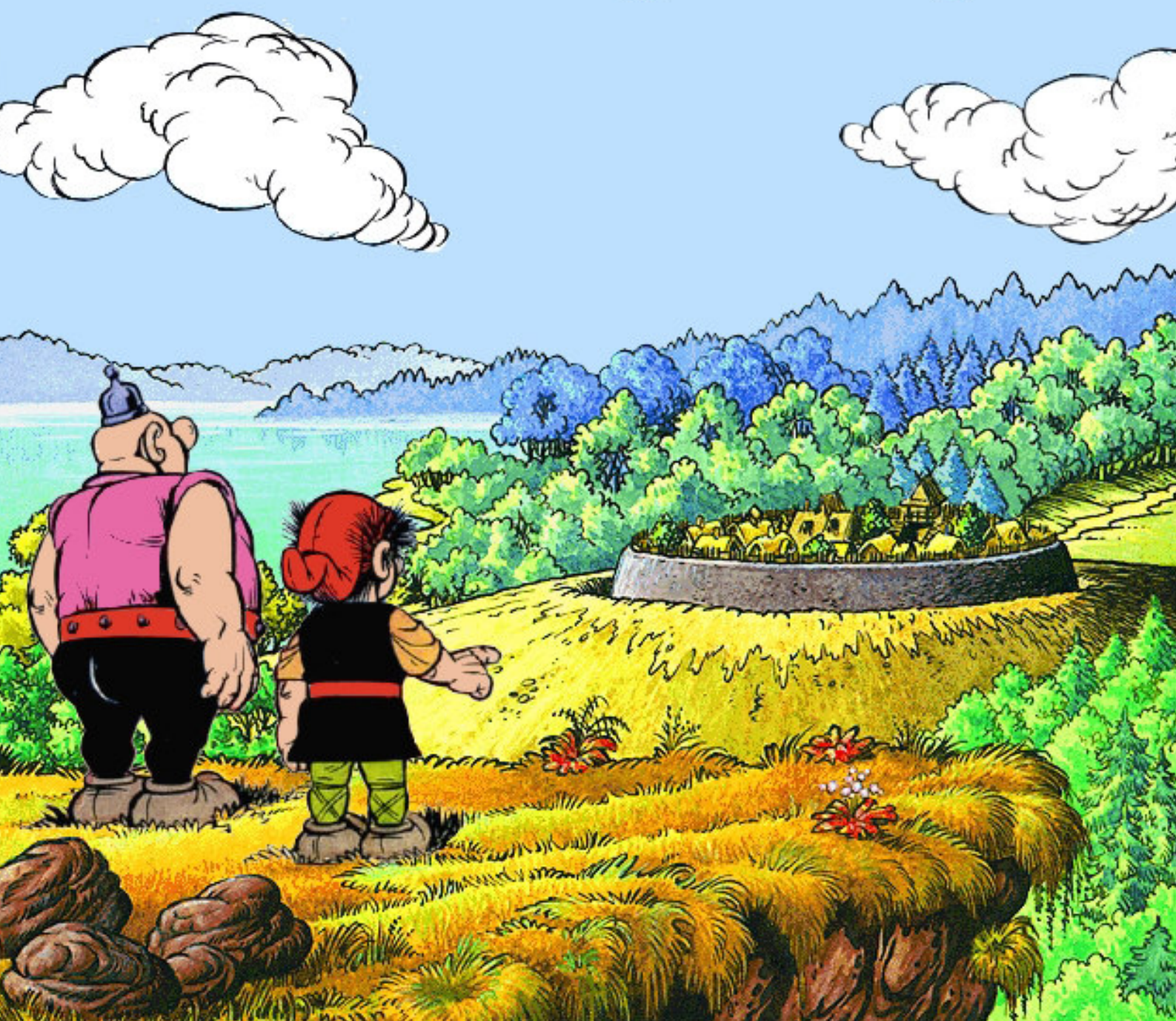


ARKADILSZ FLOREK

KAJKO i KOKOSZ

Świat dzielnych wojów



Arkadiusz Florek

„ŚWIAT DZIELNYCH WOJÓW”

Wydanie drugie poprawione, PDF - 2011
(wydanie pierwsze - Namysłów 2005)

Wszystkie materiały graficzne, które zostały wykorzystane
w tym opracowaniu służą wyłącznie popularyzacji
serii komiksów Janusza Christy o Kajku i Kokoszu.

Wykorzystanie całości lub fragmentów tekstu
bez zgody autora jest zabronione.

Korekta i przygotowanie wersji PDF:

KAPRAL

Projekt okładki:

HEGEMON

na podstawie rysunków i czcionki

JANUSZA CHRISTY



www.na-plasterki.blogspot.com

SPIS TREŚCI

Przypadek, plagiat czy inspiracja?	2
Czas akcji	12
Mirmiłowo i okolice	17
Zbójcerze	23
Wyprawy	30
Główni bohaterowie	34
Kajko i Kokosz	34
Mirmił i Lubawa	39
Jaga i Łamignat	43
Hegemon i Kapral	46
Oferma	50
Miluś	52
Niekonsekwencje	55
Woj Wit	55
Pasowanie	57
Łysa Góra w Kraju Omsów	57
Urodziny Milusia	58
Ciekawostki	60
Tytuły, okładki, plansze	60
Braki i zmiany	63
Kolorystyka	69
Detale	71
Nawiązania do PRL-u	75
Wykorzystywanie starszych pomysłów	78
Zapożyczenia z literatury	80
Edukacyjni pomocnicy	81
20 lat minęło	83
Bibliografia	84

Seria o przygodach Kajka i Kokosza powstała w 1972 r. Początkowo drukował ją „Wieczór Wybrzeża” (1972-1975), później „Świat Młodych” (1975-1984), następnie trafiła do magazynu „Relax” (1977-1978), aż w końcu dzięki Krajowej Agencji Wydawniczej i oficynie Rój można ją było przeczytać w albumach (1980-1990). Niedawno Egmont zakończył druk całej serii w jednolitej szacie graficznej. Jej autor, Janusz Christa, nie przeczuwał zapewne, że powstała jedna z najpopularniejszych polskich serii humorystycznych. Przez lata powiedziano i napisano o niej niemal wszystko. W poniższym tekście zajmę się zagadnieniami dotychczas niezbadanymi i nieomówionymi do końca.

Czy seria jest plagiatem „Asteriksa”? Kiedy rozgrywa się jej akcja? Gdzie dzisiaj może leżeć Mirmilowo? Skąd wzięli się Zbójcerze? Ile razy napadli na gród Mirmila? Czym charakteryzują się główni bohaterowie? Czy w albumach wydrukowano wszystkie gazetowe paski? Czy komiksy z „Wieczoru Wybrzeża” i ze „Świata Młodych” to dwa różne cykle? Skąd Christa czerpał inspirację?

Jakie wpadki przydarzyły się autorowi i wydawcom?

PRZYPADEK, PLAGIAT CZY INSPIRACJA?

Niemal od początku powstania serii Chrście towarzyszyły zarzuty o plagiat z „Asteriksa”. Zobaczmy, co mówił na ten temat sam autor przez ostatnie ćwierć wieku. Czym jest plagiat? Jakie są fakty?

W wywiadzie z „Czasu” nr 36/78 na pytanie autorki o zarzut naśladownictwa „Kajka i Kokosza” w stosunku do „Asteriksa” Christa odpowiada: *Spotkałem się z takim zarzutem, niesłusznym zresztą, bowiem moi bohaterowie powstaли znacznie wcześniej aniżeli Asteriks Gościnnego. I jest to zupełnie przypadkowa sprawa, że nasze komiksy są podobne. Niemniej jednak jestem pełen podziwu dla twórcy bohatera francuskich komiksów. Oglądałem wiele jego książek i filmów – bardzo mi się podobają.*

Christa zapytany o inspirację w wywiadzie dla „Komiksu-Fantastyki” nr 4/89 pt. „Lubię opowiadanie śmiesznych historyjek” odpowiada: *Przede wszystkim był to chyba Walt Disney. Postacie o proporcjach dzieci i historie opowiadane z przymrużeniem oka. Ponadto te komiksy, które ukazywały się przed wojną i zaraz po wojnie. Oczywiście, genialny „Koziołek Matołek”, „Pat i Pataszon”, „Agapit Krupka”, „Flip i Flap”, „Wicek i Wacek”. Teraz wydaje mi się, że pod wpływem tych komiksów zacząłem tworzyć pary bohaterów. Z rzeczy zachodnich miałem dostęp do pisma komunistycznej młodzieży francuskiej „Vaillant”. Na inne komiksy nie trafiłem i do dzisiaj nie mam zbyt wielu możliwości, by coś ciekawego zobaczyć.*

W tym samym wywiadzie rysownik mówi też o zarzucie plagiatu podczas pracy dla „Relaksu”: *Zaproponowałem im „Kajka i Kokosza” i wtedy Henryk Kurta (red. nacz. magazynu) zarzucił mi plagiat z „Asteriksa”. Musiałem mu udowadniać, że rysowałem tych bohaterów już w czasach, gdy „Asteriks” jeszcze nie istniał.*

W 1999 r. w wywiadzie dla „Kawaii” wyznaje: *Wzorowałem się na Disneyu. Bardzo mi się podobał. W zasadzie Disney był moim wzorem.* O komiksach „Vaillant” mówi: *Te komiksy bardzo często były dla mnie źródłem inspiracji.*

W wywiadzie „To się da czytać” ze „Świata Młodych” nr 102/1990 opowiada o narodzinach Kajka i Kokosza: *Najpierw był Kajtek. [...] Po pewnym czasie Kajtkowi dodałem grubego przyjaciela imieniem Koko, a po wielu latach obaj zeszli na ląd już jako Kajko i Kokosz.*

Gdy przeanalizujemy powyższe wypowiedzi Janusza Christy, to okaże się, że autor wzorował się i inspirował Disneyem, komiksami przedwojennymi i francuskim „Vaillantem”. Nie widział nigdy pisma „Pilote”, w którym drukowano „Asteriksa”. Plagiat zarzucili mu Polacy, a nie Francuzi. Kajtek i Koko oraz Kajko i Kokosz to te same postacie, którym zmienił tylko imiona. Swoich bohaterów zaczął rysować, gdy komiks o Galu jeszcze nie istniał.

Zobaczmy, czy ma to potwierdzenie w faktach.

Gal Asteriks narodził się 29 października 1959 r. w pierwszym wydaniu „Pilote”. Pierwszy album z jego przygodami ukazał się w 1961 r. Asteriks i jego kompan Obeliks nie zmienili się, podobnie jak czasy, w których żyli.

Pierwszy seryjny bohater Christy, Kajtek-Majtek pojawił się w „Wieczorze Wybrzeża”, co prawda we wrześniu 1958 r., a Koko w listopadzie 1961 r., ale Kajtek-Majtek nie ma wizualnie nic wspólnego (poza imieniem) z Kajtkiem, który poznał Koka dwa lata później. Obaj zmieniali się wraz z rozwojem warsztatu Christy. Kajko i Kokosz zostali przerobieni dopiero z „Kajtka i Koka w kosmosie” z lat 1968-1972. Parę współczesnych marynarzy zamienił autor na parę średniowiecznych wojów. Komiksy z Kajtkiem-Majtkiem nie mają fabularnie nic wspólnego z „Kajkiem i Kokoszem”, a co dopiero z „Asteriksem”.

Nie jest więc prawdą, że Christa rysował Kajka i Kokosza, zanim powstał „Asteriks”. Pod koniec lat 50. zaczął jedynie serię, która stanowiła załączek późniejszych bohaterów. „Kajko i Kokosz” powstał dopiero w sierpniu 1972 r. - 13 lat po Asteriksie.



Niezwykłe przygody Kajtka-Majtka
1958-1959



Kajtek i Koko w kosmosie
1968-1972



Złoty puchar
1972-1973

Doszło jednak do dziwnej sytuacji, możliwej chyba tylko w Polsce, gdyż wszystkie albumy zachodniego „Asteriksa” wydano w naszym kraju wcześniej niż najdłuższy gazetowy polski cykl o „Kajtku i Koku”. Ćwierć wieku temu nie było w Polsce wielu publikacji na temat „Asteriksa”. Nie była też znana dokładna bibliografia komiksów Janusza Christy. Rysownik mógł więc podciągnąć marynarza Kajtka z 1958 r. pod woja Kajka. Kurcie mógł udowodnić, że rysował swoich bohaterów wcześniej (przed 1976 r.), ale nie przed komiksem o Galach.

Zdaniem badacza twórczości Janusza Christy - Krzysztofa Janicza, pierwsze podobieństwa do „Asteriksa” pojawiły się już we wspomnianym „Kajtku i Koku w kosmosie”, czyli w ostatnim komiksie o parze marynarzy.

Podobieństwo i inspiracja to nie to samo co plagiat.

Podczas kosmicznych przygód dwójka bohaterów odwiedza różne planety i trafia w końcu na taką, na której czasy odpowiadają naszemu średniowieczu. Oni jednak są parą astronautów, a nie częścią rzeczywistości tej planety.

Prawdą jest jednak, że jest kilka podobieństw między tymi komiksami.

W obu komiksach w kotle przyrządza się czarodziejskie eliksiry.



Przygody gale Asteriksa



Kajtek i Koko w kosmosie

Do ukończenia każdego brakuje jednego ważnego składnika.



Dwaj zbroje przypominają gabarytami Asteriksa i Obeliksa.



Rycerz Mantus jest podobny do Panoramiksa.



Kajtek, podobnie jak Obeliks, ma ten sam kłopot z kąpielą w basenie.



Wódz Krwar przypomina trochę wodza Asparanoiksa.



Wszystkie postacie i wydarzenia w komiksie Christy pojawiają się tylko w epizodach.

Podobieństwa do komiksów o „Asteriksie” można znaleźć również w „Kajku i Kokoszu”. Zaczniemy od tego, czy są znane powody, dla których uważa się naszych bohaterów za plagiat z „Asterixa”?

Najważniejszym wydaje się podobieństwo wizualne dwójki głównych bohaterów Uderzo i Christy oraz ich usposobienia. Przedstawiają się one następująco:

Asterix - Kajko: mali i chudzi, uczciwi, mądrzy, sprytni, odważni.

Obelix - Kokosz: duzi i grubi, silni, łakomi, próżni, głupi.



Według Encyklopedii PWN plagiatem nazywa się *przywłaszczenie cudzego utworu lub pomysłu twórczego, wydania cudzego utworu pod własnym nazwiskiem, dosłowne zapożyczenia z cudzych dzieł podane jako oryginalne i własne*.

Na podstawie podanych podobieństw nie można zarzucić Chrście plagiatu, ale to nie wszystkie podobieństwa między tymi komiksami.

Kolejnymi podobieństwami są analogie między postaciami drugoplanowymi, które, mimo że są przeciwieństwami wizualnymi swoich odpowiedników z „Asteriksa”, to mają identyczne cechy charakteru.

Wódz Asparanoiks - Książę (kasztelan) Mirmił: tchórzliwi, boją się żon.

Ich żony: Dobromina - Lubawa: władcze i wybuchowe, trzymają krótko mężów.

Druid Panoramik - czarownica Jaga (Zielacha): pomagają osadzie lub grodowi, znają się na swoim fachu, zdobywają za to nagrody.



Bard Kakofoniks - Trubadur: nie umieją śpiewać, torturują tym wioskę, są za to knebłowani i związywani. Gdyby Trubadurowi dodać wąsy, byłby bardzo podobny do swego francuskiego odpowiednika.



Kakofoniks



Trubadur

Gdy spojrzymy jednak na to z innej strony, może okazać się, że podobieństwa w cechach charakterów wielu postaci to zwykłe stereotypy, które występują zapewne tak we Francji, jak i w Polsce. Trochę trudniej wyjaśnić to, że te stereotypowe charaktery posiadają odpowiedniki tych samych postaci.

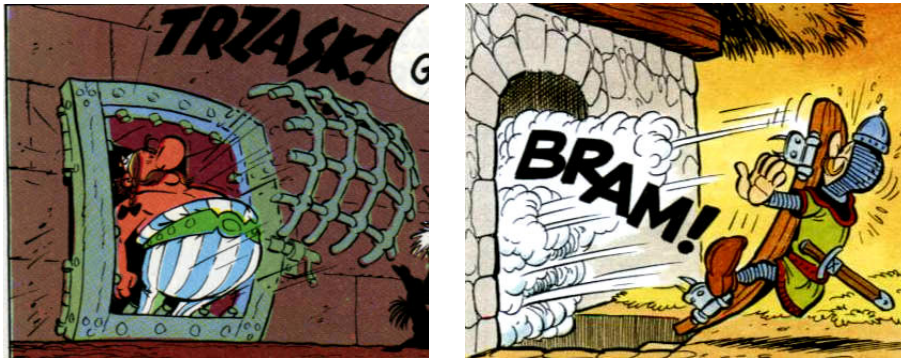
Akcja obu komiksów toczy się w dawnych czasach. „Asteriksa” w 50. roku p.n.e. - „Kajka i Kokosz” w średniowieczu.

Przeciwnikami Galów są Rzymianie, a Mirmiłowa w pierwszym komiksie Rycerze spod znaku Czarnego Trójkąta, którzy przybyli bronić grodu, by później na niego napadnąć. W kolejnych częściach głównymi wrogami Mirmiłowa zostali zbójcerze.

Między Rzymianami i zbójcerzami jest wiele podobieństw: napadają na teoretycznie słabszych, zawsze dostają tegoż łupnia, po czym próbują od nowa.



Obeliks i Kokosz są bardzo silni. Gal za sprawą magicznego napoju, a woj, w pierwszym komiksie, dostaje siły, gdy zobaczy własny cień.



Magiczny napój ma swój odpowiednik także w komiksie Christy - jest nim fałszywy eliksir siły ze „Złotego pucharu”.



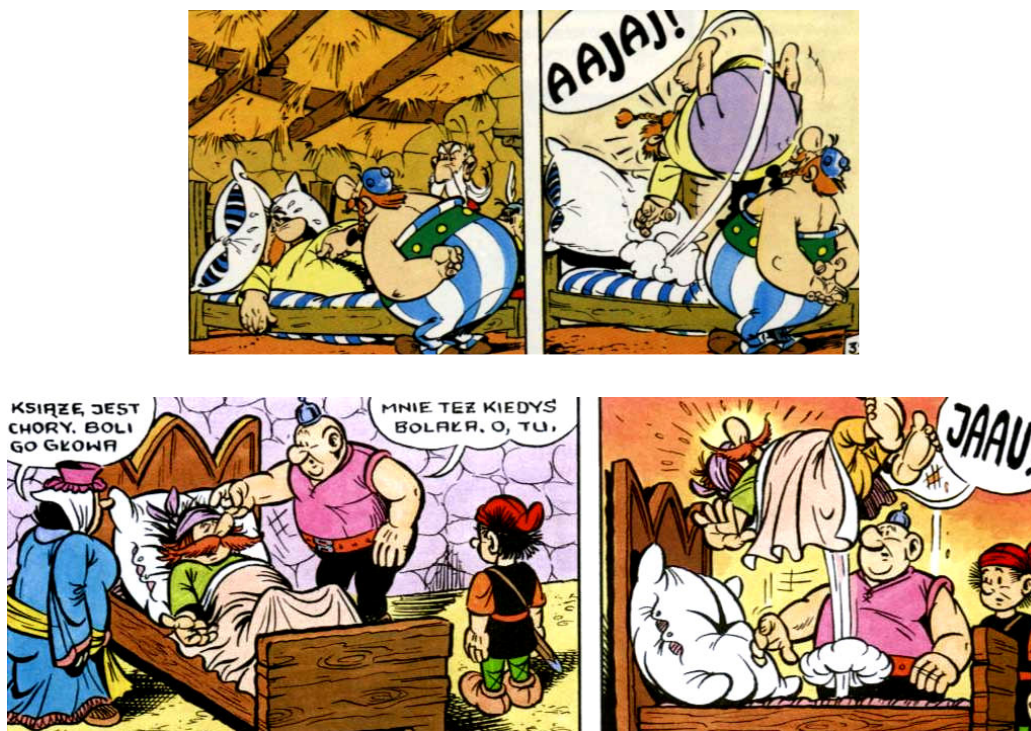
Postacie podobna do Panoramiksa pojawia się także w komiksach Christy („Szranki i konkury”, „Cudowny lek”), ale - jak udowodnił Krzysztof Janicz - sam Panoramiks jest przerysowanym Lambiorixem z komiksu z 1949 r.



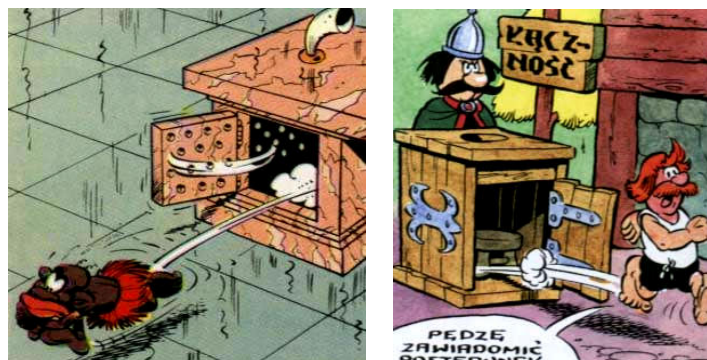
Po odniesionym zwycięstwie Mirmił, podobnie jak Asparanoiks, jest noszony przez swoich wojów na tarczy.



Kasztelan i wódz podobnie reagują na ból.



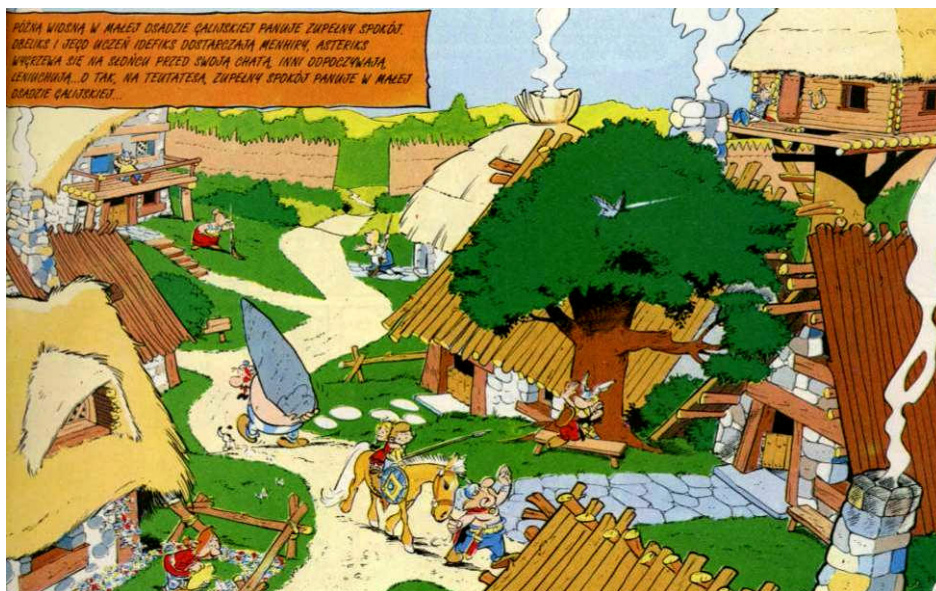
W obu komiksach łączność działa na podobnych zasadach.



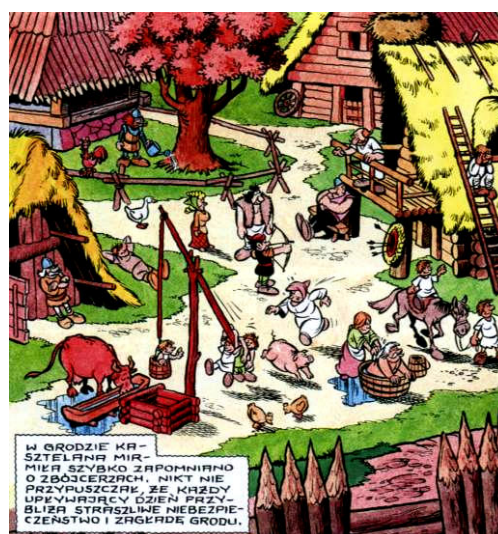
Kakofoniks i Jaga mieszkają w domkach na drzewie.



Co ciekawe, Mirmilowo i osada Galów z lotu ptaka wyglądają bardzo podobnie. Proszę spróbować znaleźć jak najwięcej szczegółów pojawiających się na obu poniższych rysunkach.



Asteriks na Igrzyskach Olimpijskich



Na wczasach

Trochę dużo tych podobieństw jak na przypadkową zbieżność pomysłów, trochę dużo jak na inspirację, trochę za mało na plagiat, w sam raz, by nazwać je - zapożyczeniami.

Wydaje mi się, że Christa mógł przyznać, że widział komiksy o „Asteriksie” Gościnnego i Uderzo i były one dla niego inspiracją (jeżeli to oczywiście prawda) i nie by się nie stało, ponieważ, przynajmniej dla Polaków, już dawno ich prześcignął.

Osobiście jestem zwolennikiem tezy, iż mimo zapożyczeń pomysłów z komiksu o Galach ważniejszy jest oryginalny wkład Christy w tworzoną przez niego historię. Znacznie przewyższa on liczbę zapożyczeń czy inspiracji. Gościnni i Uderzo po latach powielali te same pomysły sytuacyjne i scenariuszowe, a Christa przez 18 lat zadziwiał bogactwem niestandardowych pomysłów i rozwiązań sytuacyjnych. Parafrazując treść jednej z recenzji książek Roberta Ludluma, można by napisać: *W jednych tylko „Szrankach i konkurach” jest więcej akcji i ciekawych pomysłów niż w sześciu „Asteriksach” razem wziętych.*

Kazimierz Szymeczko w artykule z „Guliwera” nr 4/96 r. pt.: „Wpisane w kulturę” nie potrafił odpowiedzieć sobie na pytanie: czy Christa wykorzystując francuski model, przeszczepił go na słowiański grunt i jak ogrodnik dokonujący krzyżówek roślin wyhodował nowy piękny kwiat? Szymeczko twierdzi, że Janusz Christa zrobił dużo dobrego, ale nie wie, czy może chodzić z podniesioną głową.

Myślę, że w imieniu młodych czytelników, którzy już od dawna znają „Asteriksa” i dzięki najnowszemu wydaniu mają okazję poznać przygody „Kajka i Kokosza”, mogę odpowiedzieć, że Janusz Christa wyhodował przepiękny kwiat i jak najbardziej może chodzić z podniesioną głową.

„Kajkiem i Kokoszem” można bawić się na różne sposoby, co postaram się udowodnić w następnych rozdziałach.

CZAS AKCJI

Ustalenie dokładnego czasu akcji w komiksie humorystycznym wydaje się bardzo trudne lub nawet niemożliwe. Janusz Christa w wywiadzie dla „Świata Komiksu” wspomina: *Wpadłem na pomysł umieszczenia akcji we wczesnym średniowieczu, ale, aby uniknąć kłopotów, wybrałem okres przedchrześcijański*. Niewiele tego, ale zawsze to jakiś punkt zaczepienia. Autor umieścił jednak w komiksach kilka szczegółów, dzięki którym, jak mi się wydaje, można w przybliżeniu określić czas akcji.

W „Szrankach i konkurach” dwa razy wspomina się o średniowieczu.

Na sugestię Kokosza, że zanim Kajko zje trzecią miskę kaszy, przyzna mu we wszystkim rację, ten odpowiada: *To są średniowieczne metody*.



Po zwaleniu na głowy wojów drewnianej kłody Kokosz przed uderzeniem nią Mszczuja stwierdza: *Amunicja średniowieczna ma tę zaletę, że można ją wielokrotnie używać*.

Główni bohaterowie zdają sobie sprawę z tego, że żyją w średniowieczu.

Kajko i Kokosz są praprzodkami dwóch polskich marynarzy: Kajka i Koka, akcja toczy się więc na terytorium Polski.

Czy aby na pewno w okresie przedchrześcijańskim?

W „Szrankach i konkurach” podczas podróży do Wojmiłowa Kajko i Kokosz spotykają pielgrzyma. Może, ale nie musi, być to chrześcijanin, który nawraca niewiernych na nową wiarę. W tym samym komiksie, gdy wojowie trafiają do Księstwa księcia Oleszy, okazuje się, że zwalcza on pogański obyczaj.



Rozpoczęła się więc chrystianizacja ziem polskich. Polska przyjęła chrzest w 966 roku. Akcja komiksu musi się toczyć kilka lat po tej dacie.

W „Złotym pucharze” mamy tego kolejny dowód.

W Mirmiłowie zamieszkuje ojciec Placyd. Pojawia się zaledwie na kilku kadrach. Najpierw w domu Mirmiła, gdy – jak mówią podglądacze *Coś mu długo i łagodnie tłumaczy, śpiewa i dymi kadzidłem*, by po chwili uciec krzycząc: *Wielkie nieba. Szatan go opętał*.



Widzimy go jeszcze w tłumie obserwującym pojedynek Szambelana i Zielachy. Nie pojawia się już w innych albumach. Mieszkańcy Mirmiłowa początkowo wierzą w Dadźboga, Świętowita oraz diabłów Borutę i Belzebuba, a później niemal wszyscy wzywają Tryglawa i Swaroga. Misja Placyda nie zakończyła się więc sukcesem.



W „Mirmile w opałach” Oferma mówi w zaufaniu Nadzwyczajnemu Inspektorowi Kasztelani, że *Mirmił tylko udaje uświadomionego, a po cichu chwali Tryglawa i Swaroga*. Co jest akurat prawdą.

Wynika z tego, że chociaż w kraju trwa intensywna chrystianizacja, to Mirmił i jego podwładni nie poddają się jej i ukrywają to przed swoimi zwierzchnikami. Jak twierdzą historycy, chrześcijaństwo przyjęło się jedynie w większych grodach, w mniejszych skupiskach i wprowadzano je aż do połowy XI wieku.

Kilka razy w komiksie wspomina się o polskich władcach legendarnych i rzeczywistych. W „Zamachu na Milusia” Lubawa boi się, że pożrą ich myszy jak jej kuzyna Popiela. Popiel, o którym wspomina kronikarz Gal Anonim, już nie żyje. Podczas wizyty bohaterów w stolicy w „Wielkim turnieju” widzimy Kolumnę Włodarza Zmoisława. Może być to zniekształcone imię władcy Polan - Ziemomysła, ojca Mieszka I. Według niektórych historyków mógł on żyć aż do ok. 960 r. Skoro stawia się mu kolumny, to prawdopodobnie też nie żyje.



W albumie „Na wczasach” wspomina się Mieszka, w dziwnym zdaniu: *Pasztet a la Mieszko*.

Przyjrzyjmy się teraz, jaki władca rządzi krajem w pierwszym albumie pt. „Złoty puchar”. Mirmił ze swoimi wojami udaje się w nim do stolicy ze skargą na Czarne Trójkąty do Króla Dobrowłada. W tamtym czasie Polska zwana była „krajem gnieźnieńskim”. Stolicą musiało być więc Gniezno. Po przyjeździe okazuje się, że król od dawna nie żyje. Dobrowład to zapewne skrót od Dobrego Władcy. Obecnie królem jest jego syn. Ten sam król pojawia się w końcówce „Wojów Mirmiła”, ma już wtedy bujne wąsy. Moim zdaniem może to być odmłodzony Bolesław Chrobry z portretu Jana Matejki. W „Wielkim Turnieju” krajem rządzi książę Bolko. Może być to ten sam władca, ale już trochę starszy.



Bolesław Chrobry



Król z *Wojów Mirmiła*



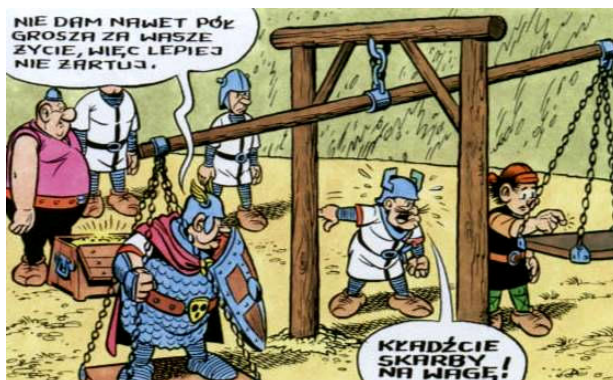
Książę Bolko z *Wielkiego turnieju*

Jeżeli przyjmujemy, że Mieszko mógł być nazywany - Dobrowładem, a Bolesław Chrobry - Bolkiem, to sprawa nieco się rozjaśni.

Akcja komiksu może się rozgrywać po 992 r., za panowania Bolesława Chrobrego lub jego alternatywnego odpowiednika.

W jednej z historyjek Kajko i Kokosz znajdują srebrny denar. Najstarszą polską monetę wybił Bolesław Chrobry około 995 r.

W „Skarbach Mirmiła” Hegemon za uwolnienie Milusia żąda od mieszkańców Mirmiłowa tyle złota, ile sam waży. Podobne zdarzenie miało miejsce w rzeczywistości. W 997 r. podczas pielgrzymki na tereny pogańskich Prusów został zabity biskup Wojciech. Bolesław Chrobry wykupił jego ciało za tyle złota, ile ono ważyło. Jeżeli przyjmiemy, że Hegemon sam by tego nie wymyślił, tylko wzorował się na starszym pomysle, to akcja komiksu rozgrywa się po 997 r.



Podczas wspomnianej już wizyty bohaterów w stolicy bohaterowie przechodzą przez komnatę przewielebnego biskupa. Zasiada on później obok króla. Biskupstwo w Gnieźnie utworzono na Zjeździe w roku 1000, po wizycie Cesarza Ottona III. Akcja toczy się już po tej dacie.



Wcześniej przyjęliśmy, że książę Bolko może być tym samym młodzieńcem, który rządził po śmierci Dobrowłada (Mieszka?). Mirmił w „Złotym pucharze” pamięta, że dziesięć lat temu był w stolicy i król jeszcze żył. Mieszko zmarł w roku 992, jeżeli doliczymy do tej daty 10 lat, to akcja pierwszej części komiksu może się toczyć około 1002 r.

W albumie „Na wczasach” Kajko i Kokosz docierają do Wielkiej Wody. Napisy na tabliczkach głoszą: *Strefa graniczna*, *Plemię Ranów* i *Urząd celny*. Granica z Ranami znajdowała się w północno-zachodniej części naszego kraju.



Wcześniej nie mijali żadnych granic, czyli całe Pomorze należy do Polski. Taka sytuacja miała miejsce tylko do ok. 1007 r., później dostęp do morza był tylko częściowy.

Czas akcji w tych albumach można więc umieścić w latach 1002-1007.

Dlaczego jednak władca raz jest nazywany królem, a raz księciem? Wbrew pozorom odpowiedź jest bardzo prosta.

Na zjeździe w Gnieźnie Bolesław Chrobry otrzymał zgodę Cesarza i Papieża na koronację. Od tej chwili kazał się nazywać KRÓLEM. Koronacja z różnych względów odbyła się dopiero w roku 1025, miesiąc przed jego śmiercią. Przez ćwierć wieku Chrobry nazywał się królem, chociaż dla swoich poddanych oraz władców ościennych państw nim nie był. W jego obecności na dworze nazywano go tak, jak chciał, ale im dalej w głąb kraju, wcale tak nie musiało być. Dla niektórych był dalej KSIĘCIEM.

Upływ czasu w komiksie można poznać tylko po starzejącym się władcy i rosnącym Milusiu. Wiadomo na pewno, że między „Cudownym lekiem” a wcześniejszymi „Skarbami Mirmiła” minął rok.

Podsumowując można teoretycznie przyjąć, że czas akcji wszystkich albumów przypada na pierwsze dwie dekady XI w.

Proszę traktować jednak powyższe rozważania jako zabawę.

Teorii na temat może być wiele. Ja przedstawiłem tylko jedną z nich.

MIRMIŁOWO I OKOLICE

Akcja większości albumów rozgrywa się w Mirmiłowie i jego okolicach.

Przez lata gród zmieniał się. Zobaczmy, jak ten proces przebiegał.

W „Złotym pucharze” jest to gród z gliny i kamienia z drewnianymi ciosanymi palami na wałach. Podczas gdy mirmiłowianie przebywali na zamku Czarnych Trójkątów, został on spalony przez podstępnych rycerzy. Mieszkańcy z murów obserwowali, jak ich gród płonie. Kajtek zaproponował pozostanie na zamku i pobudowanie nowych domów na dziedzińcu.

Mieszkali w nim jeszcze w „Szrankach i konkurach”.



Mirmiłowo I – Złoty puchar



Mirmiłowo II – Złoty puchar, Szranki i konkur

Na początku „Wojów Mirmiła” widać, że gród został odbudowany i zmodernizowany. Znowu jest on zrobiony z kamienia i gliny, przybyła jednak fosa ze sterzącymi ostrymi kołkami, most zwodzony i wartownia nad bramą. Pale na wałach są układane na przemian pionowo i poziomo. Wewnątrz wznosi się okazały dwór oraz dwie wieże. Widoczna jest także żurawiowa studnia.

Nie wiadomo niestety, co stało się z zamkiem - może posłużył on za budulec przy odbudowie grodu?



Mirmiłowo III – Woje Mirmiła



Mirmiłowo IV – Szkoła latania

Ostatnią modernizację gród musiał przejść niedługo przed wydarzeniami przedstawionymi w „Szkole latania”. Przebudowano dwór Mirmiła. Rozebrano murowaną wieżę, a wokół drugiej dorobiono balkon. Widoczne jest też balkonowe przejście z dworu do wieży. Służy ono jako droga ewakuacyjna i miejsce przemówień. Wartownię i bramę wzmocniono drewnianymi palami. Zaokrąglono niemal kwadratowe dotychczas wały obronne. Reszta pozostała prawie bez zmian.

Dlaczego jednak mirmiłowanie opuścili luksusowy zamek?

Wyjaśnić może być kilka.

- Mirmił mógł nie chcieć zamieszkiwać w zbudowanym w zachodnim stylu zamku, aby nie narażać się na gniew króla lub na zazdrość sąsiadów.
- Przeprowadzenie się do mniej okazałego grodu za jednym zamachem rozwiązywało kilka spraw. Spokojny lud Mirmiła nie wyróżniał się swoim miejscem zamieszkania. Gród wyglądał z daleka biedniej i nienarażony byłby na częste ataki żądnych szybkiego zysku zbójów.
- Jak widzieliśmy w ostatnim albumie pt. „Mirmił w opałach” - Mirmiłowowi często wizytował przedstawiciel Najwyższej Izby Kasztelani (NIK) i musiano tuszować wiele niedociągnięć. Grody bogate płaciły większe podatki, grody biedne - mniejsze. Utwierdzenie władcy w przekonaniu, że gród jest biedny, pozwalało zachować więcej pieniędzy dla siebie.
- A może po prostu życie na zamku nie przypadło mirmiłowianom do gustu?

Wiemy już, jak wyglądało Mirmiłow. Zastanówmy się, czy możliwe jest ustalenie miejsca, w którym leżał komiksowy gród?

Na pierwszym kadrze „Złotego pucharu” czytamy: *Wśród gęstego boru, nieopodal jeziora, dumnie wznosił się gród księcia Mirmiła.* W „Wojach Mirmiła” opis jest podobny: *Wśród gęstych borów, nieopodal jeziora wznosił się warowny gród księcia Mirmiła.*

W „Szkole latania” akcja rozpoczyna się w domku Jagi, leży on: *Nad jeziorem, nieopodal małego grodu.* To wszystko, co wiadomo nam o topografii interesującego nas terenu.

Na szczęście jest jeszcze kilka innych wskazówek.

- W albumie „Na wczasach” opuszczający Mirmiłow Referent stwierdza: *To nie moja wina, że leżycie na uboczu.* Mirmiłow było prawdopodobnie położone daleko od centrum kraju.



- W „Szrankach i konkurach” Kajko i Kokosz do nadmorskiego grodu księcia Wojmiła wędrują pieszo. W dalszą drogę np. do stolicy lub na Łysą Górę wybierali się konno lub wozem. Mirmiłow leżało więc niedaleko Wojmiłowa.

- O Wojmiłowie wiemy natomiast, że leżało: *Nad urwistym brzegiem morskim.*



- W tym samym komiksie szykujący się do napaści na Mirmiłowo Wikingowie mówią o 150. wyprawie przeciwko Przymorcom, czyli ludom żyjącym przy morzu.
- Piraci w albumie „Na wczasach” dopływają z morza aż do jeziora znajdującego się obok Mirmiłowa. Jezioro miało prawdopodobnie rzeczne połączenie z morzem lub jakaś rzeka wpadająca do morza przepływała obok jeziora i piraci mogli przenieść do niego swoje łodzie.



Zastanówmy się teraz, co wiemy o sąsiadach mirmiłowian?

- W „Szrankach i konkurach” Mirmił chce wypowiedzieć wojnę plemieniu Gościków z za jeziora za nieprzestrzeganie pasa wód terytorialnych.
- Najważniejsza informacja pojawia się w „Wojach Mirmiła”, gdzie niedaleko Mirmiłowa widzimy granicę państwa polskiego. Księstwo Mirmiła graniczy z krajem Omsów.



Nazwa jest trudna do wyjaśnienia, ale wiadomo, że rządzi nimi Wielki Warm. Prawdopodobnie chodzi tu o leżącą na Pomorzu Wschodnim po prawej stronie Wisły - Warmię.

Co ciekawe, w czasach Mieszka I i jego syna Bolesława w tym właśnie miejscu przebiegała granica Polski.

Postanowiłem poszukać na mapie Polski Mirmiłowa lub pozostałości po nim.

Założyłem, że przez wieki Mirmiłowo mogło zmienić nazwę, całkowicie lub częściowo. Zacząłem więc szukać miejscowości o nazwie podobnej do Mirmiłowa, położonej na Pomorzu Wschodnim po lewej stronie Wisły, wśród lasów, nad jeziorem leżącym obok rzeki, którą można dopłynąć do morza.

Wyniki poszukiwań przeszły moje najśmielsze oczekiwania. Na tym dość dokładnie sprecyzowanym terenie znalazłem miejscowość MIŁOWO.



Od nazwy komiksowego grodu różnią ją tylko trzy litery MI (RMI) ŁOWO. Leży ono wśród lasów obok Jeziora Przywidzkiego.

Czyżby było to komiksowe jezioro?

Od Bałtyku niemal pod samo jezioro można dopłynąć kolejno: Martwą Wisłą, Motławą i Kłodawą. Możliwe było to chyba również w XI w.

Obok jeziora znajduje się Grodzisko Przywidz.

Grodzisko - to pozostałość po grodzie albo osadzie obronnej w postaci kolistego lub wielobocznego wzniesienia obwiedzonego wałem lub fosą.



Grodzisko

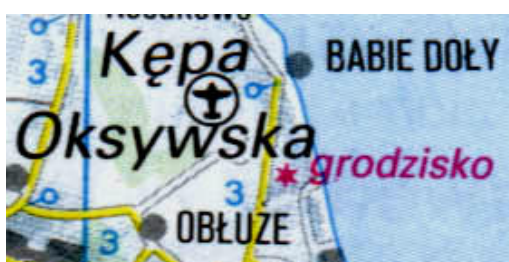
Opis pasuje jak ulał do grodu Mirmiła. Według mnie to nie może być zbieg okoliczności.

Kilkadziesiąt kilometrów za jeziorem, patrząc od strony Miłowa, leży GOŚCICINO. Może tysiąc lat temu zamieszkiwało tam plemię Gościków?

Podczas podróży do Wojmiłowa wojowie trafiali do leżącej na cyplu jeziora rybackiej osady rodu Spytków.

Pomyślałem, że skoro udało mi się ustalić miejsce, w którym leżało kiedyś Mirmiłowo, może uda się również znaleźć pozostałości po osadzie Spytków i grodzie Wojmiła.

Po dokładnym przejrzeniu mapy Pomorza Wschodniego stwierdziłem, że pierwowzorem Wojmiłowa jest prawdopodobnie jedyne w tym rejonie grodzisko leżące nad samym morzem. Znajduje się ono niedaleko Gdyni na Kępie Oksywskiej. Mniej więcej w połowie drogi z Grodziska Przywidz do grodziska z Kępy Oksywskiej znajduje się, leżące nad małym jeziorkiem, Grodzisko Otomin. Możliwe, że właśnie tu żył kiedyś lud Spytków.



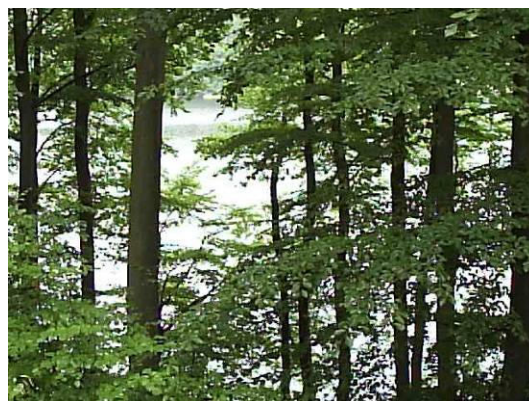
Dokładniejsza analiza mapy doprowadziła mnie do kolejnych odkryć. Znalazłem bowiem kilka ciekawych miejscowości. Przy drodze z Przywidza do Pruszcza Gdańskiego leży **JAGATOWO**. Niedaleko Gdańska leżą **KOKOSZKI**, a obok Gdyni położone jest **WITOMINO**.

Na mapie Pojezierza Mazurskiego, obok Ostródy, znalazłem **KAJKOWO**. Niedaleko Iławy leży miejscowość **LUBAWA**. Nieco na północ, nieopodal Giżycka leży **SPYTKOWO**. Widocznie krewni Kokosza w końcu przesiedlili się.

Janusz Christa mieszka w Sopocie. Możliwe, że przed przystąpieniem do pracy nad komiksem był w Grodzisku Przywidz (lub o nim czytał) i wraz z Miłowem posłużyło mu ono za pierwowzór komiksowego Mirmiłowa.

Przed przystąpieniem do pracy nad komiksem mógł także przejrzeć mapę swojego regionu i utrwalić w nim niektóre miejscowości, czasami nieco zmieniając ich nazwy. W kilku innych mógł odnaleźć bohaterów, których przygody postanowił opowiedzieć czytelnikom.

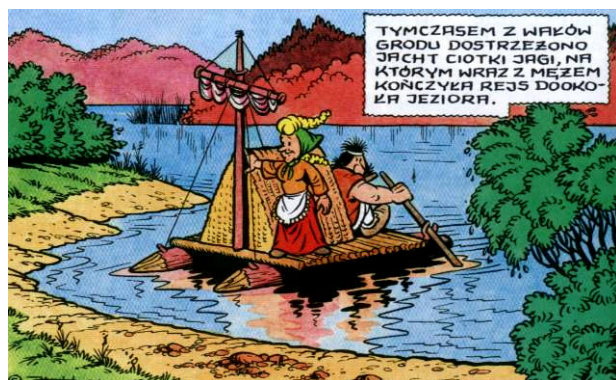
Latem 2005 roku postanowiłem zwiedzić okolice Jeziora Przywidzkiego. Nie spodziewałem się ujrzeć jakichś znajomych plenerów z komiksu, chciałem po prostu zobaczyć miejsce, na które wskazywały wyniki moich badań. Stwierdziłem, że zarośnięte już dzisiaj drzewami, niewielkie grodzisko, w komiksie zostało znacznie powiększone i przeniesione w inne miejsce.



Okolice Jeziora Przywidzkiego

Porównałem ukształtowanie terenu do tego z komiksu. Wyobraziłem sobie, że komiksowy gród musiał leżeć na wzgórzu obok dzisiejszej miejscowości Przywidz. Gdy stanąłem na brzegu jeziora, ku mojemu zdziwieniu, ukazał mi się znajomy widok. Po chwili uświadomiłem sobie, że jezioro przypomina jednak trochę to z komiksu Janusza Christy. Przypomniałem sobie kadr z „Festiwalu czarownic”, na którym Jaga i Łamignat kończyli rejs dookoła jeziora.

To mogło być właśnie to miejsce.



Jezioro koło Mirmiłowa



Jezioro Przywidzkie

Usiadłem nad wodą. Pomyślałem, że odnalazłem okolice, w których 1000 lat wcześniej żyli dzielni woje Kajko i Kakosz oraz kasztelan Mirmił ze swoimi poddanymi.

Mogłem chwilę odpocząć, moje poszukiwania dobiegły końca.

Tak według mnie przedstawia się sprawa lokalizacji Mirmiłowa.

Każdy czytelnik, a nawet autor, może mieć jednak inne zdanie na ten temat.

ZBÓJCERZE

W albumie „Szkola latania” pojawili się nieodłącznymi wrogowie Mirmiłowa. Na drugiej planszy czytamy: *Wśród gęstych borów, na wzgórzu, stała zbudowana z kamienia i drewna warownia rycerzy-rozbójników zwanych ZBÓJCERZAMI.*



Niektórzy czytelnicy zastanawiają się, jak to możliwe, że najpierw nie było nic o nich słyhać, a tu nagle pojawiają się i mają warownię niedaleko Mirmiłowa?

Gdyby w XIII wieku ktoś wyjechał z Polski na studia za granicę, zasiedział się i w wrócił po kilkunastu latach, dawno po sprowadzeniu do kraju obcego Zakonu, również mógłby powiedzieć: *Skąd tu tylu Krzyżaków, jak wyjeżdżałem, to ich nie było?*

Częściową odpowiedź na to pytanie możemy jednak znaleźć w tym samym komiksie, w którym autor pisze: *Czas między poszczególnymi wyprawami łupieskimi wypełniała im musztra oraz nauka wojennego rzemiosła.*

Wyjaśnienia mogą być takie.

- Zbójcerze mogli niedawno osiedlić się w okolicy by, jak im się wydawało, bez problemów łupić gród Mirmiła. Liczba napadów na Mirmiłowo, którą opiszę poniżej, zdaje się przeczyć tej teorii.
- Mogli mieszkać tam od zawsze, ale uczestniczyli w wielu wyprawach i nie stwarzali realnego zagrożenia dla mirmiłowian, przez co ci nawet o nich nie wspominali.
- Trzecie wytłumaczenie, trochę kontrowersyjne, jest takie, że pojawili się oni już w pierwszym komiksie, aby podstępnie osiedlić się na ziemiach księcia Mirmiła z pomocą książęcego Szambelana, a nazywali się wtedy Czarnymi Trójkątami.



Po nakazie opuszczenia kraju Wielki Kompan mógł wyjechać tylko z częścią swoich rycerzy. Pozostali mogli chować się w borach i stopniowo zmieniać się w zbójcerzy, którzy mają inny kształt hełmów, nie posiadają też peleryn i tarcz z trójkątami. Co akurat nie dziwi z uwagi na to, że musieli się maskować.

Umundurowanie jest identyczne: biały mundur z czarnym krzyżem i okrągłą sprzączką.



Czarne Trójkąty



Zbójcerze

Są jeszcze dwie inne poszlaki wskazujące na związki między dwiema kompaniami.

- W „Złotym pucharze” jeden z rycerzy mówi: *Ten Oferma zawsze coś takiego wymyśli...* Czyżby to ten sam Oferma z późniejszego oddziału zbójcerzy?



- W tym samym komiksie jeden z rycerzy Czarnych Trójkątów podczas wymachiwania mieczem przez swego wodza stwierdza: *Takie PLASTERKI będą z Mirmila*. Ćwiartowanie na plasterki to również przewijająca się wiele razy przez serię, ulubiona metoda walki zbójcerzy, którą po raz pierwszy Kapral nakazuje zastosować w „Szkole latania” na Mirmile, Lubawie i broniącym ich Kajku.



Umiejętność stawiania zamków przez Czarne Trójkąty i zamieszkiwanie zbójcerzy w kamiennieo-drewnianej warowni może sugerować, że wygnaniu przez króla nie podporządkowała się bardziej tępą część rycerzy, która być może dziczyła w borach do chwili zebrania ich przez Krwawego Hegemona i Kaprała.

Ale kto wie, jak był naprawdę?

Pierwsze cztery części, w których wystąpili zbójcerze, wskazują na duże rotacje w ich składzie. Oprócz Ofermy z imienia wymieniony jest tylko Siłacz, który w „Szkole latania” rozwała stół, przy którym siedzi Kaprał. Poza nimi trudno doszukać się tych samych postaci w kolejnych albumach. Przełomowa jest historyjka pt. „Łaźnia”, która wraz z „Koncertem Kaprała” poprzedza album „Skarby Mirmiła”. Znajduje się ona obecnie w albumie „Urodziny Milusia”. Na drugim kadrze pojawiło się w niej siedmiu zbójcerzy, którzy obok Ofermy zostali w oddziale do końca serii.



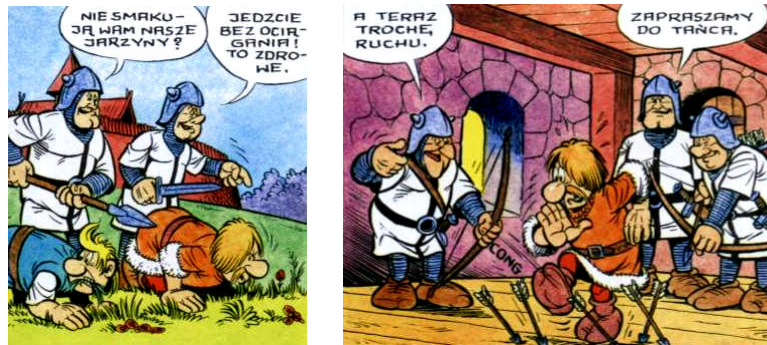
Zbójcerze mieli w swoim repertuarze kilka „szlagierów” o sobie samych. W „Wielkim turnieju” śpiewają: *Gdy zbójcerze maszerują, wszyscy strach ogromny czują! Porąbimy, posiekamy, nawet trawie rósć nie damy!* Pieśń z „Mirmiła w opałach” brzmi tak: *...A kiedy zbójcerz dumnie kroczy, to nawet kret wytrzeszcza oczy!* Po wygnaniu z własnej warowni spuścili nieco z tonu: *Nikt zbójcerza nie żałuje, choć on rzewnie lamentuje, Oj, Oj, Oj...*

Ułożyli również dla swojego wodza piękną kołysankę.

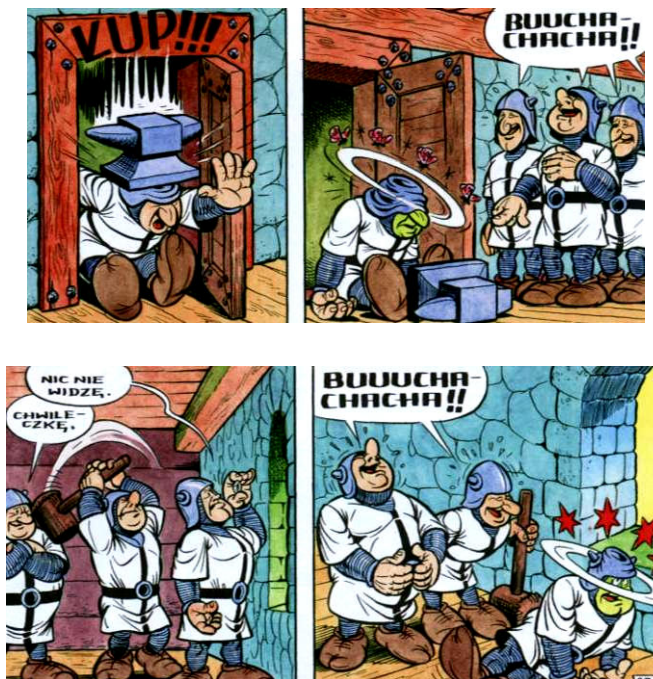


Jak widać talentu im nie brakowało.

Gdy zmusiła ich do tego sytuacja potrafili zamienić swoją warownię w pensjonat z mnóstwem atrakcji dla gości.



W „Dniu Śmiechały” przy okazji obchodów święta dowcipów okazało się, że mają straszne poczucie humoru.



Każdorazowe opróżnienie baryłki piwa kończyło się ogólną bójką, w której wszystkie chwytaki były dozwolone, a w ruch szły pięści, kufle, stołki, ławy i beczki.



W tym samym albumie Oferma na odprawie, przerywając mowę Hegemona, wznosi okrzyk: *WIWAT SREBRNY JUBILEUSZ*. Później dodaje: *Mamy dokonać pięćdziesiątej próby zdobycia Mirmiłowa*.

Informacja ta pozwoli nam na podliczenie wszystkich znanych prób zdobycia grodu dokonanych przez zbójcerzy. Oczywiście przy założeniu, że nie miały miejsca żadne napady pomiędzy poszczególnymi albumami.

„Szkoła latania”

- Próba 43: Miała miejsce po nakazie zamykania bramy przez Mirmiła, po tym jak półnagi spędził pod nią całą noc. Przebrani zbójcerze dostają się do grodu, ale na przeszkodzie stają im pomysłowy Kajko, uczujący Kokosz i inni mieszkańcy.
- Próba 44: W szykujących się do kolejnego drabinowego szturmu zbójców uderzają czołowo, powracający z Łysej Góry, lecący na pniu drzewa, Kajko, Kokosz i ich kasztelan.

„Na wczasach”

- Próba 45: Dzięki podkopowi zbójcerze dostają się w nocy do wnętrza grodu, akurat w chwili napadu piratów z Jomsborga. Dochodzi do bitwy obu formacji, dopingowanych z wałów przez mirmiłowian.



„Urodziny Milusia” - „Łaźnia”

- Próba 46: Dywersant Oferma namawia mieszkańców grodu do budowy łaźni, w której zgodnie z planem Hegemona wyciągnięci z grodu mają być rozsiekani nadzy i bezbronni. Podstęp się nie udaje i sami trafiają w pułapkę.



„Skarby Mirmila”

- Próba 47: Nieudana napaść ma miejsce na wstępie albumu. Nic o niej bliżej nie wiadomo. Kapral stwierdza tylko: *Wodzu Hegemonie, ale nas sprali...*

„Cudowny lek”

- Próba 48: Zbójcerze, korzystając z wyschniętej fosy, forsują wały z ustawionych w niej drabin. Atak zostaje przerwany po przylocie na smokach Kajka i Kokosza. Warunkiem nie dostania w skórę jest napełnienie fosy wodą z jeziora.



„Festiwal czarownic”

- Próba 49: Ma odbyć się wspólnie ze zbrojeckim plemieniem Rarogów. Zbójcerze zostają jednak przepędzeni ze swojej warowni, a Rarogowie rozwalają bramę taranem. Gdy stwierdzają, że dzięki podstępowi skrzatów mają przyklejone do niego ręce, pozostaje im tylko odwrót i znalezienie rozpuszczalnika

„Dzień Śmiechały”

- Próba 50: Polega na sforsowaniu wałów machiną oblężniczą. Pomost bojowy, ucięty przez Kajka i Kokosza, okazuje się za krótki. Nie mogą jednak zawrócić, bo Hegemon podpala drogę odwrotu i atak kończy się kąpielą w fosie.
- Próba 51: Odbudowana pod nadzorem Ofermy machina dzięki tym samym wojom miała tym razem za długi pomost i atakujących czekało bardzo twarde lądowanie.



„W krainie borostworów”

- Próba 52: Poprzedza ją dywersyjno-sabotażowy atak Ofermy, który w Dniu Święta Czystej Wody wskakuje do studni, co powoduje jej wyschnięcie. Hegemon rozbił bramę grodu w chwilę po tym, jak z wyschniętej studni wystrzelił strumień wody zmieniając gród w jezioro. Na zbójcerzy runęła lawina wody i zmyła ich z grodowego wzgórza.

„Mirmił w opalach”

- Próba 53: Brama ma zostać wyłamana, a taranem zostaje sam pomysłodawca... Oferma.

Gród ratuje święty napis, wywieszony nad bramą, który brzmi: *Zamknięte. Remanent.*



- Próba 54: Jedyna udana, ale nie do końca. Zbójcerze zajmują gród pod nieobecność jego mieszkańców, a bramę otwiera im, zmieniający chwilowo strony Oferma. Rozpalają jednak ognisko, w którym znajduje się wynaleziony przez Wita proch, co powoduje ucieczkę w popłochu.



W pozostałych albumach mają miejsce podstępny, potyczki, napady i porwania, ale nie ma bezpośrednich prób napadu na gród.

Były więc 54 próby zdobycia Mirmiłowa, z których znanych czytelnikowi jest zaledwie 13.

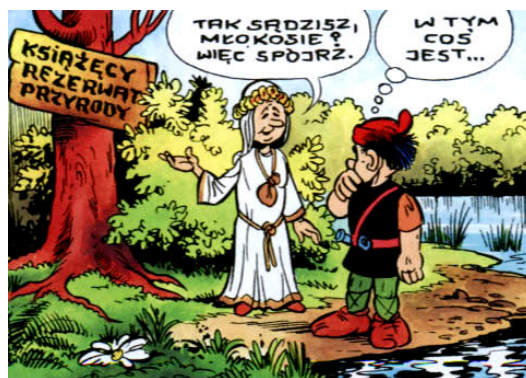
Najczęstsze z nich to podwójne szturmy za pomocą drabin, machin oblężniczych i taranów.

Niemal po każdej nieudanej napaści Hegemon z nadzieją w głosie oznajmia swoim podwładnym: *Dobierzemy im się jeszcze do skóry.*

WYPRAWY

W niektórych albumach bohaterowie podróżują do odległych krain. Kilka z odwiedzonych miejsc można zidentyfikować dokładnie, a inne w przybliżeniu.

- W „Szrankach i konkurach” Kajko i Kokosz, wysłani przez Wojmiła i Wita, w celu spełnienia życzeń Fochny trafili najpierw do Krainy Orusów, gdzie rośla jabłoń rodząca złote jabłka. Napotkany starzec opowiada Kajkowi, że jego kraj jest *pełen pięknych jezior i bogatych w zwierza borów*. Pierwsze skojarzenie, jakie się nasuwa, to, że chodzi tu o Krainę Wielkich Jezior znajdującą się w środkowej części Pojezierza Mazurskiego.
- Następnie w poszukiwaniu jajka żar-ptaka docierają na ziemię księcia Oleszy, gdzie władca założył Książęcy Rezerwat Przyrody. Pieszo nie oddalili się chyba zbyt od największych polskich jezior. Ze względu na imię księcia obstawiałbym więc okolice Olsztyna, niedaleko którego znajdują się dzisiaj rezerваты: krajobrazowy, torfowiskowy i ssaków oraz ostoja bobrów.



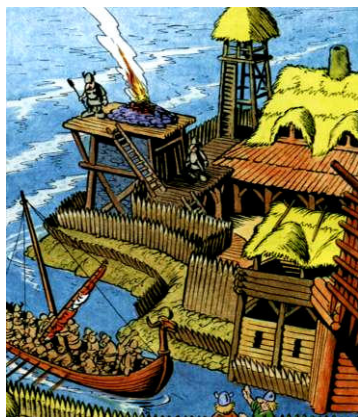
- Po koronę i berło Złotowłosego Rangara, króla piratów, para wojów dociera do grodu na *skalistej wyspie morskiej*. Na tę złowrogą wyspę zamieszkałą przez piratów zawożą ich rybacy, więc musi ona leżeć blisko terytorium Polski. Wyspą, która we wczesnym średniowieczu stała się bazą dla piratów normandzkich, był Bornholm. Znajduje się on na Morzu Bałtyckim i należy do Danii.



- W „Szkole latania” Mirmił ze swoimi wojami dociera na Łysą Górę, gdzie kończy tytułową uczelnię. Góra ta, licząca 594 m n.p.m. leży w województwie świętokrzyskim w granicach Świętokrzyskiego Parku Narodowego.
- W poszukiwaniu zawodnika na Święto Barana w „Wielkim turnieju” bohaterowie dochodzą do szałasów pasterskiego znajdującego się w tak wysokich górach, że muszą to być Tatry.
- W albumie „Na wczasach” Kajko i Kokosz docierają do kraju Ranów. Ranowie, czyli inaczej Rugianie, to plemię zachodniosłowiańskie zamieszkujące we wczesnym średniowieczu wyspę Rugię i pobliskie ziemie na stałym lądzie. W X w. pojawiają się w źródłach skandynawskich. Rugia to wyspa w południowo-zachodniej części Morza Bałtyckiego. Oddzielona od stałego lądu cieśniną Stralsund. Należy dzisiaj do Niemiec. Bohaterowie trafiają do Świątyni Porewita. Świątynia taka obok kilku innych, m.in. Świętowita i Rugiewita, istniała naprawdę. Posąg pięciotwarzowego Porewita znajdował się w siedzibie książęcej w miejscowości Grodziec.



- Po niedługim czasie wojowie wraz z wojem Witem dopłynęli do Jomsborga - straszliwej warowni pirackiej. Kiedyś część historyków skłaniała się ku teorii, że wymieniany w kronikach skandynawskich gród piracki znajdował się na największej obecnie polskiej wyspie - Wolin. W IX w. powstała tam osada zwana Jumne, Winieta lub Jomsborg, a w X w. wybudowano port nad Dziwną. Dzisiaj niektórzy badacze twierdzą, że Wolin nie miał nic wspólnego z Jomsborgiem. Teoria ta nie trafia to do przekonania organizatorów i ludzi bawiących się co roku w tym mieście na Festiwalu Wikingów pod nazwą Jomsborg-Winieta.



- Natomiast w „Cudownym leku” rycerze wysłani po wodę ze źródła Pochwista, dolatują do wielkiego jeziora, nad brzegiem którego wznosiła się niedostępna warownia. Skaliste góry w tle i trwająca kilka dni podróż na Milusiu pozwalają na przypuszczenie, że leży on poza terytorium Polski, prawdopodobnie na południu Europy. Napotkany Ramparam noszący długie czarne wąsy zdaje się potwierdzać tę teorię. Imiona innych bohaterów - Kaprylda, Gaeta i Marzan - też brzmią obco. Mirmił mówi, że źródło leży *za siedmioma górami i za siedmioma rzekami*. Może w leżącym na terytorium dzisiejszej Rumuni Siedmiogrodzie lub gdzieś niedaleko?

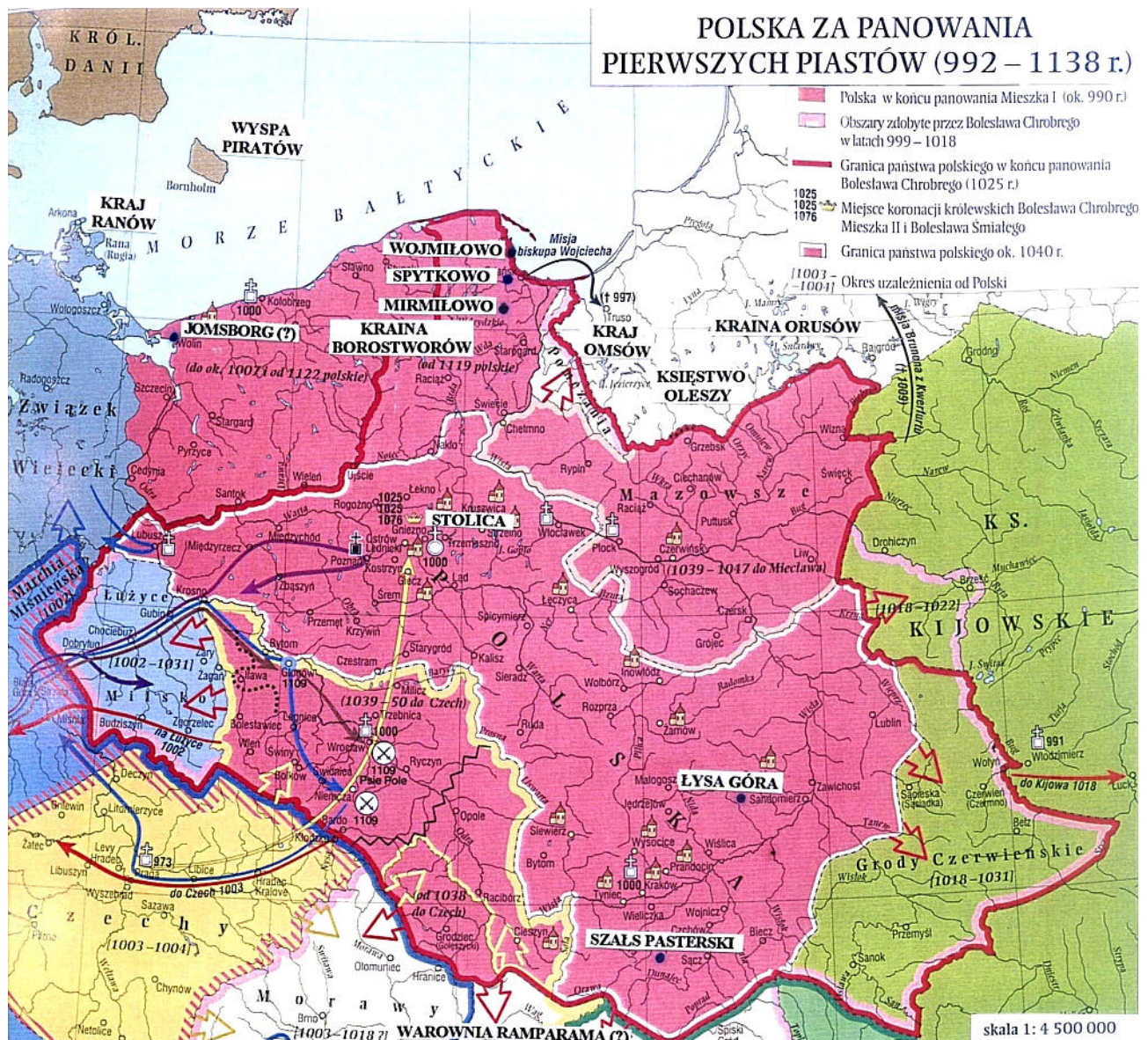


- Ostatnia wyprawa ma miejsce w ekologicznym albumie pt. „W krainie borostworów”. Jak sam tytuł wskazuje, Kajko i Kokosz musieli się zagłębić w gęste nieprzebyte bory. Wskazówką jest wielkie jezioro z dużą wyspą porośniętą wszystkimi gatunkami drzew z wzgórzem pośrodku. Najbliższej Mirmiłowa leżą Bory nazywane dzisiaj Tucholskimi. Jedynym jeziorem leżącym na tym terenie, w centrum którego znajduje się wyspa tak duża, że zaznaczono ją na mapie, jest Wielkie Jezioro Cypel.



Wszystkie wskazane miejsca to tylko moje przypuszczenia, wydaje mi się jednak, że lokalizacja niektórych jest więcej niż bardzo prawdopodobna.

Na poniższej mapie zaznaczyłem wszystkie miejscowości i krainy, o których wspomniałem w poprzednich rozdziałach.



GLÓWNI BOHATEROWIE

Każda seria ma swoich głównych bohaterów. Seria Janusza Christy obok pary wojów ma ich jeszcze kilku. Niektórzy zmieniali się wraz z rozwojem serii. Poniżej chciałbym przedstawić tych, którzy pojawili się w największej liczbie albumów.

KAJKO I KOKOSZ

Kajko i Kokosz to dwóch najdzielniejszych wojów Mirmiła. Na nich w głównej mierze spoczywał ciężar obrony grodu. Zawsze też jako pierwsi byli typowani do niebezpiecznych wypraw, misji inwigilacyjnych i ratunkowych oraz wczasów. Byli przyjaciółmi i mieszkali we wspólnym domu.

Kajka można scharakteryzować jako inteligentnego, statecznego, uczciwego i szlachetnego. Był o wiele mądrzejszy i odważniejszy od swojego przyjaciela. Początkowo nie wierzył w zabobony i czary. Widząc jednak magiczne sztuczki Jagi, stopniowo się z nimi oswajał. Zaczął przyjmować od czarownicy różne podarki ułatwiające przeżycie podczas dalekich wypraw. Dzięki niemu wojowie wychodzili cało z opresji, w których się znaleźli.



Zawsze potrafił znaleźć wyjście z beznadziejnej nawet sytuacji. Zmienia się to tylko w albumie „W krainie borostworów”, gdy za sprawą czarów stał się bardzo niesympatycznym psotnikiem. Ze „Skarbów Mirmiła” wiadomo jednak, że miał braki z zoologii, gdyż zabijanego komara nazwał gadem.



Był również pomysłodawcą pierwszego meczu piłkarskiego rozegranego na ziemiach polskich.



Kokosz był o wiele barwniejszą postacią. Był tchórzem i łakomczuchem. W „Złotym pucharze” wierzył, że jego cień dodaje mu siły. Lubił sobie dobrze podjąć. Nie cierpiał, gdy ktoś mu przeszkadzał podczas posiłku i podwieczorku, o czym dobitnie przekonali się zbójcerze w „Szkole latania”.



Początkowo przed posiłkiem zawsze wyrzucał za siebie łyżkę stawy dobrym skrzatom. Później przestał wierzyć w zdolności swojego cienia, a dzielenie się jedzeniem z innymi uznał za zbędne. Ze wszystkich bohaterów serii najwięcej wiadomo o jego rodzinie. Ród Spytków to jego krewni. Jego wujami byli Łamignat i znany ze „Złotego pucharu” karczmarz. Ten drugi akurat zbyt z tego nie cieszył. Czarownica Jaga, zwana wcześniej Zielachą, była jego ciotką. Dla wykonania zadania lub zdobycia jedzenia Kokosz uciekał się nawet do niecznych czynów. Dwa razy po sprzeczce powiesił Kajka za ubranie na drzewie.

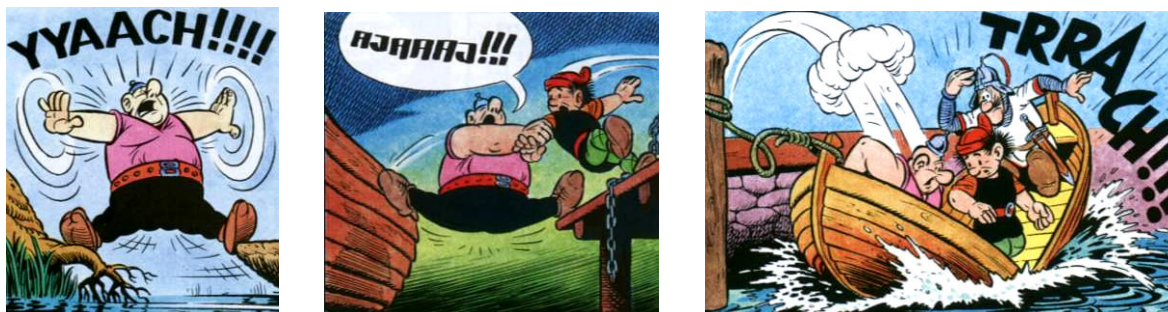


W „Szrankach i konkurach” poszło o łódkę, natomiast w „Zamachu na Milusia” o konsumpcję jajka. Rozwagał nawet możliwość użycia przyjaciela w roli dziadka do orzechów. Łakomstwo wzięło jednak górę i wysiedział jajko, z którego wykluł się Miluś. Ulubionym jego daniem była konina. Świadczą o tym aluzje pod adresem konia Wita.

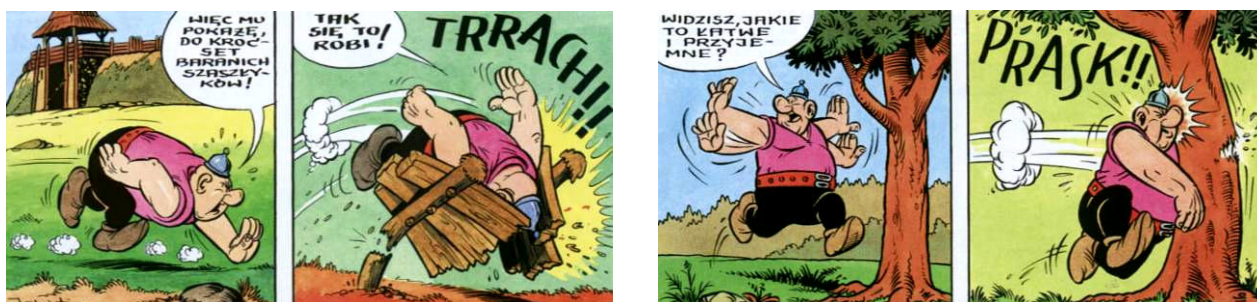
Jedyna próba nakłonienia go do zmiany profesji spełzła na niczym. Podczas odbywania kursu na kata („Woje Mirmiła”) i po pożarciu całych zapasów ze spiżarni, Mistrz Cechu stwierdził, że do zawodu się nie nadaje.



Miał kłopoty z wchodzeniem do łódki. Dwa razy („Na wczasach”, „Skarby Mirmiła”) skończyło się to kąpielą w wodzie. Gdy w końcu raz wskoczył do łódki z rozbiegu, ta pękła na pół.



Obaj wojowie byli cierpliwymi nauczycielami. Uczyli Wikinga Olafa, jak zostać krwawym piratem („Szranki i konkury”), barana Beka - jak atakować przeciwnika („Wielki turniej”), a sztuki latania uczyli smoka Milusia („Skarby Mirmiła”).

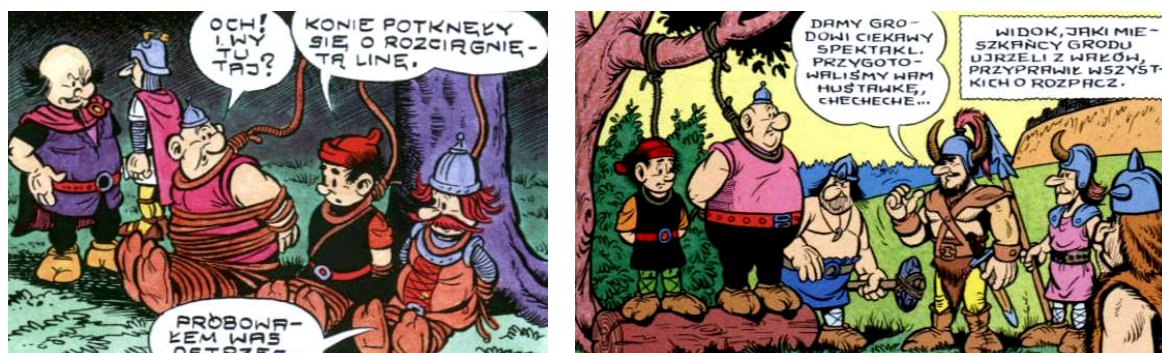


Chociaż obaj wojowie byli zatwardziałymi kawalerami, to chęć posiadania łoża z baldachimem, które przysługiwało tylko młodym małżeństwom, omal nie doprowadziła Kokosza do ślubu z mającą przeterminowaną urodę Osetią. Na szczęście ta nie zgodziła się na jego warunek, aby usynowić Kajka.

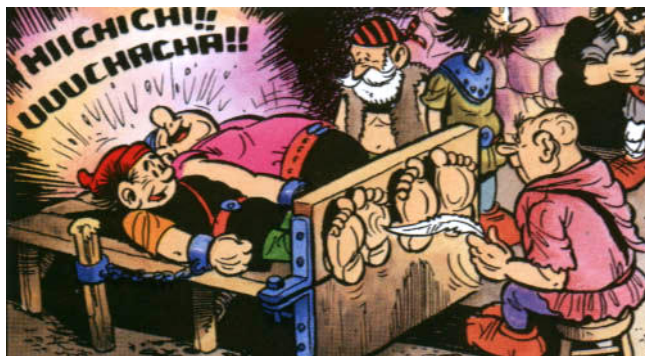
Kajko i Kokosz zazwyczaj nie stronili od walki, lecz gdy brakło im pomysłów, ich ulubionym manewrem taktycznym było chowanie się na drzewo. Robili to, gdy atakował ich wściekły karczmarz („Szranki i konkury”), powódź („Zamach na Milusia”) czy Dziad Borowy („Dzień Śmiechały”).



W trakcie swoich przygód wojowie zostali wiele razy uwięzieni: przez Mirmiła i dwa razy przez Czarne Trójkąty („Złoty puchar”), przez Mirmiła i piratów („Szranki i Konkury”), przez Dajmiecha („Woje Mirmiła”), przez rabusiów i Jomsborskich piratów („Na wczasach”), w mirmiłowskich lochach („Zamach na Milusia”), przez zbójcerzy („Koncert Kaprała”), dwa razy przez Rarogów („Festiwal czarownic”) i przez Dziada Borowego („Dzień Śmiechały”).



Poddawani byli również wyszukanym torturom.



Wielokrotnie na swojej drodze wojowie spotykali niedźwiedzie.

W „Złotym pucharze” Kokosz spotyka niedźwiedzia, który z rabusia staje się handlarzem. W „Szrankach i konkurach” spotykają niedźwiedzia, który jest w zмовie z dziadkiem sprzedającym ryby.

W „Wojach Mirmiła” dwa misie atakują znienacka Kokosza i Łamignata. W „Szkole latania” Kokosz lecąc w kufrze dał klapsa niedźwiedziowi, który nie puścił mu tego płazem. W albumie „Na wczasach” Kajko pokonuje go rękawicą siły. W „Zamachu na Milusia” Kokosz uderza misia wędką, myśląc, że to przebrany Miluś. W chwili zderzenia z drzewem uświadamia sobie swoją pomyłkę. W „Cudownym leku” w twierdzy Ramparama straszy ich miś Grol. W „Dniu Śmiechały” chowają się na drzewie przed niedźwiedziem, który okazuje się być Dziadem Borowym. Ostatni raz spotkali niedźwiedzia w historyjce z Kalendarza z 1987 r.



Kajko i Kokosz byli ulubieńcami swojego kasztelana Mirmiła. Jak sam twierdził, dałby im swoje córki za żony, gdyby je tylko miał.

MIRMIŁ I LUBAWA

Mirmił był początkowo zwany księciem, później nazywano go już tylko kasztelanem. Nie wiadomo, czy został zdegradowany, czy biorąc przykład ze swojego władcy kazał nazywać się księciem na wyrost. Miał żonę Lubawę i brata Wojmiła. Nieżyjący ojciec zostawił mu w spadku złoty puchar, aby tylko z niego pił miód. Początkowo stosował się do tej prośby, później pił jednak wino z różnych naczyń od garnków do łupiny z orzecha włącznie.

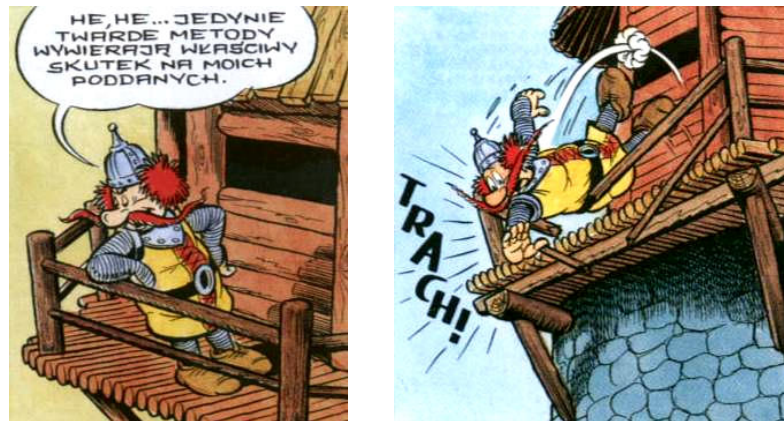
Jego łatwowierność doprowadziła do zajęcia, a następnie spalenia Mirmiłowa przez Czarne Trójkąty. W obronie swoich mieszkańców udał się nawet do króla. Potrafił być bezwzględny, a przynajmniej takiego udawał. W „Złotym pucharze” wygnał czarownicę Zielachę (późniejszą Jagę). W „Zamachu na Milusia” przepędził z grodu swoich najlepszych wojów, razem z ich smokiem. Natomiast w „Mirmile w opałach” dał im do zrozumienia, że są mu niepotrzebni. Bunt własnych mieszkańców sprawił, że w obu przypadkach musiał sam sprowadzić ich z powrotem.



Dzięki intrydze Kanclerza w „Wojach Mirmiła” musiał wraz z małżonką udać się na wygnanie do swojego brata. Stopniowo zaczął słuchać się żony i mieć stany depresyjne, które czasami kończyły się próbami samobójczymi. W „Wielkim turnieju” na widok barana Beka próbował utopić się w domowej bali, na szczęście nie wytrzymały deski, z których była zrobiona.



W „Zamachu na Milusia” chciał tylko postraszyć swoich mieszkańców, że skoczy z wieży. Przez połamaną barierkę spadł z niej nawet, ale wylądował na głowie zaskoczonego Kokosza. Marzył o orchideach na swoim grobie. Miewał różne dziwne zachcianki.



Postanowił nauczyć się latać („Szkola latania”) lub być olbrzymem („Festiwal czarownic”). W obu przypadkach skończyło się kłopotami dla całego Mirmiłowa.



Przyczepiały się do niego różne przypadłości: ból zęba („Szkola latania”), zmora senna („Wielki turniej”) i katar („Cudowny lek”).



Bardzo lubił łowić ryby w jeziorze („Festiwal czarownic”) i w grodowej fosie („Wielki turniej”). Podczas tej drugiej możliwości cisza musiała być tak idealna, że... konia trzeba było nosić na plecach.



Dwa razy wpadł w poważne tarapaty. Został uwięziony przez: Rycerzy Czarnego Trójkąta („Złoty puchar”) i zbójcerzy („Festiwal czarownic”). Gdy spieszył się do ukochanej, potrafił rozprawić się z trzema zbrojami, którzy stanęli mu na drodze. Za swoje zasługi w „Szkołe latania” nadano mu przydomek Mirmił Waleczny.

Lubawa była kuzynką Popiela, którego zjadły myszy. Wiadomo, że miała mamusię, dzięki której mogła szantażować Mirmiła na dwa sposoby. Pierwszy to taki, że się do niej wyprowadzi. Drugi, znacznie gorszy, że mamusia przeprowadzi się do Mirmiłowa.



Ukończyła kurs znachorski. Czasami mogło się wydawać, że to ona rządzi w grodzie, gdyż męża trzymała krótko i prowadziła poranną zaprawę dla wojów.



W razie potrzeby używała nawet swojej siły, co przy znacznej różnicy wag, na niekorzyść męża, nie było dla niego przyjemne. Na przykład w „Szrankach i konkurach”, dowiedziawszy się o podstępie Mirmiła i jego wojów, przyłożyła mu z otwartej dłoni, a następnie zamknęła całą trójkę do rana w lochu.



Gdy jej mąż sobie coś ubzdurał, umiała szybko przekonać go do zmiany zdania.



Miała czarne włosy, ale w ostatnim albumie pt. „Mirmił w opałach”, gdy leżała z mężem w łóżku, okazało się nagle, że albo była blondynką, albo nosiła perukę.



JAGA I ŁAMIGNAT

Czarownica Jaga był wcześniej brzydka i nazywano ją Zielachą. Gdy zakochała się w Łamignacie, zmieniła imię i wygląd, aby go zdobyć. Początkowo Mirmil podchodził do niej nieufnie. Oskarżył ją nawet o plagę kur i wygnał z grodu („Złoty puchar”). Zmieniło się to, gdy od Króla dostała zgodę na uprawianie czarów. Pomagała jej sowa Mruk, a później kruk Gdaś. Od zawsze drzemały w niej czarodziejskie zdolności. W „Złotym pucharze” w naczyniu z magiczną wodą pokazywała maszerujące Czarne Trójkąty.



Potrafiła też wprowadzić Kajka i Kokosza w stan transu, w którym oglądali wydarzenia z przeszłości. Niedostatki w swoim fachu nadrabiała sprytem i podstępem. To dzięki niej zdemaskowano kolejno intrygi: Kanclerza, Czarnych Trójkątów i Dajmiecha.



Stopniowo widać postęp w jej praktykach. Oto jej osiągnięcia: potrafiła zrobić z łyżki samobija („Szkola latania”), rozprawić się ze zmorą senną, zrobić woreczki z ziołami spełniające życzenia („Wielki turniej”),



zrobić rękawicę siły, zamienić konie w świnie („Na wczasach”), latać na miotle („Skarby Mirmiła”), sporządzić eliksir prawdy, wzrostu i zmniejszania („Festiwal czarownic”),



sprawić, by wojom wyrosły kopyta („Dzień Śmiechały”), zmienić dobrego zbroja w nosiwodę („W krainie borostworów”), chodzić po wodzie („Mirmił w opałach”). Nie potrafiła jedynie ożywić wyschniętego źródła w Mirmiłowie. Za wynalezienie wspomnianego eliksiru wzrostu zdobyła pierwszą nagrodę na festiwalu czarownic.

Łamignat to zbroja o gołębiu sercu. Oprócz łamania gnatów zajmował się również odbieraniem bogatym i daniem biednym. Najlepiej charakteryzuje go wierszyk, który sam o sobie ułożył: *Zbroja Łamignat wraca sobie z pracy, znów z ubogich uczyni bogaczy. Lecz im szybko wszystko pozabiera, bo Łamignat tylko biednych wspiera.* Co kwartał składał Mirmiłowi sprawozdanie ze swojej działalności dobroczynnej. Potrafił puścić w samych spodenkach Kanclerza („Woje Mirmiła”), Hegemona („Szkoła latania”),



wysłanników księcia („Wielki turniej”) i przedstawiciela NIK-u („Mirmił w opałach”).



Skonfiskował nawet srebrny denar znaleziony przez Kajka i Kokosza. Dzika powalał jednym lewym prostym. Jego atrybutami były fujarka, która ponoć dodawała mu siły i wielka maczuga. Fujarkę podstępem zabrali mu zbójcerze w „Szkole latania”, maczugę „W krainie borostworów”. W obu przypadkach nie wyszło im to na dobre.



Ulubionym jego powiedzonkiem było „Lelum Polelum”. Czasami miewał kłopoty z właściwą oceną sytuacji jak np. podczas zorganizowanej przez Dajmiecha egzekucji Kajka i Kokosza.



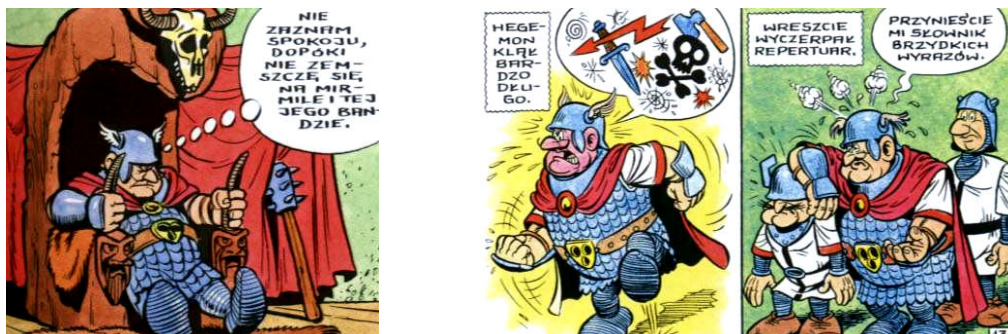
W razie potrzeby stawał z mieszkańcami grodu na wałach, aby go bronić, i pomagał w posprzątaniu go po najeźdźcach. Honor nie pozwalał mu jednak na branie udziału w planie Kajka z podpisywaniem sprawozdań z nieodbytych bitew. Był naiwny i łatwowierny, co w „Wojach Mirmila” doprowadziło go za kratki. Polecenie przebywania za kratkami wydane przez Kanclerza przestrzegał bardzo rzetelnie. Chodził z kratą nawet na spacer i randki.



Później idąc na spotkanie kata wierzył, że to tylko próba jego męstwa. Od utraty głowy uratowała go Jaga, która pradawnym zwyczajem zasłoniła mu ją chustką i pojęła za męża.

HEGEMON I KAPRAL

Hegemon (gr. *hegemon*) to inaczej wódz, przywódca, zarządca, mocarz. Był wodzem zbójcerzy. Nazywano go nawet Krwawym. Chciał za wszelką cenę zdobyć Mirmiłowo. Nienawidził Mirmiła i smoka Milusia. Uwielbiał okrzyki na swoją cześć. Jego ulubionym przekleństwem było „Do kroćset”, ale znał ich o wiele więcej.



W celu podniesienia sprawności swoich podkomendnych często zarządzał manewry. W „Szkole latania” kończą się one puszczeniem napotkanego Mirmiła z wojami w samych spodenkach. Natomiast po manewrach w „Festiwalu czarownic”, na skutek nieporadności Ofermy, Hegemon zostaje uwięziony przez Mirmiła.



Zwolniono go po obietnicy pomocy w obchodach 100-lecia Mirmiłowa. Skrupulatnie przygotowany podstęp często obracał się na jego niekorzyść. Po prezentowaniu Mirmiłowi zmyślenia („Wielki turniej”) przez przypadek sam zostaje przez nią zaatakowany. Po pojmaniu wspólnie z Kapralem wojów Kajka i Kokosza („Dzień Śmiechały”) z powodu chłodu obaj ubierali się w ich stroje, przez co zostali pobici przez własnych zbójcerzy.



Hegemon znał szyfr chorągiewkowy, którego nauczył swoich podwładnych.



Sprawował rządy twardej ręki. Jedyna próba buntu miała miejsce podczas wygnania w „Festiwalu czarownic”, nie trwała jednak długo.

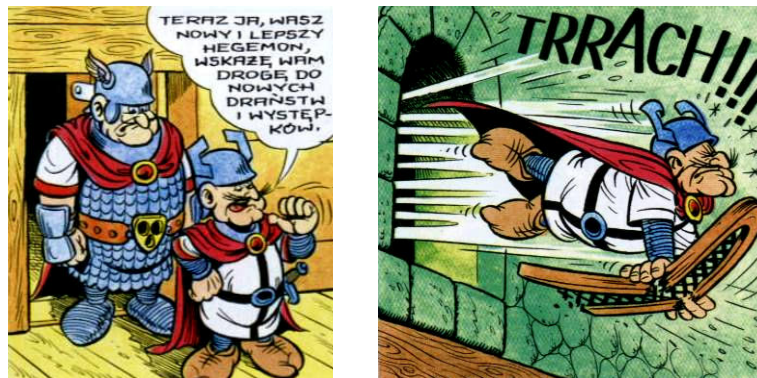


Dziwne jest podobieństwo stroju Hegemona do rządzącego krótko w Mirmiłowie Dajmiecha: szara zbroja, czerwona peleryna i hełm ze skrzydłami. Czyżby go obrabował albo pochodzili z tego samego rodu?



Nawet podczas odwrotu w popłochu twierdził, że *uciekać należy z godnością*.

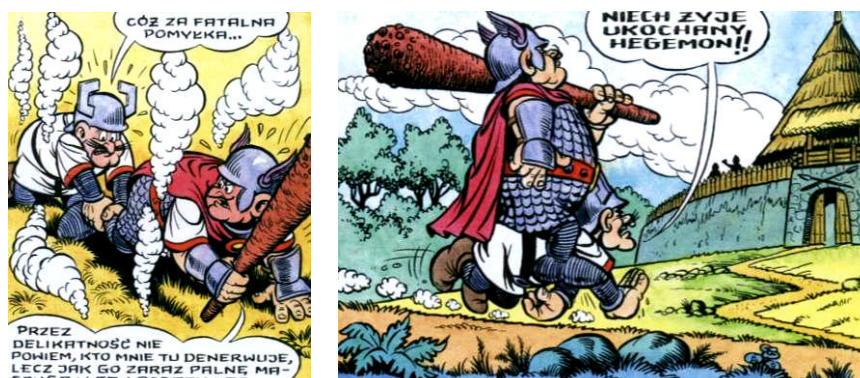
Kapral (wł. *caporale* - dowódca). Był postacią Numer 2 wśród zbójcerzy. Często udawał, że podlizuje się Hegemonowi, a tak naprawdę czyhał na jego posadę. Znane są trzy takie próby. W „Festiwalu czarownic”, korzystając z uwięzienia swojego zwierzchnika przez Mirmiła, mianuje się Hegemonem zbójcerzy. Po powrocie prawdziwego Hegemona Kapral wyleciał przez okno, trzymając je razem z futryną, po czym wylądował w lochu.



W „Dniu Śmiechały” wmówił Hegemonowi, że ten jest dzikiem. Po odzyskaniu przez niego pamięci Kapral na krótko stał się Nieznanym Obiektem Latającym.



W albumie „W krainie borostworów” próbował przejąć władzę walcząc z Hegemonem o maczugę Łamignata. W tumanie kurzu omyłkowo zamiast niej ścisnął nogę swojego wodza.



Czasem wyznaczany był do bardzo niebezpiecznych zadań. W „Cudownym leku” został wysłany do Mirmiłowa jako broń bakteriologiczna, a w „Festiwalu czarownic” jako poseł do Rarogów. Bardzo niemiło wspominał zapewne maczugę Łamignata, ponieważ za jej sprawą został wbity po pas w ziemię



oraz wrócił do swojej warowni drogą powietrzną.



Swój wielki dzień przeżywał w „Koncercie Kaprała”. Udało mu się wtedy schwytać dwóch najlepszych wojów Mirmiła. Uwolnił ich jednak Łamignat i przygoda skończyła się tytułowym koncertem polegającym na uderzaniu wiszącej na łańcuch tarczy o jego głowę.



Jego ulubionym powiedzonkiem bitewnym było „Na plasterki”. Na skutek nieporadności swojej i kompanów nigdy nie udało się go wprowadzić w życie.

OFERMA

Początkowo był chudy, później trochę przytył, co nie poszło w parze z rozumem.



Jego nieporadność bywała zgubna dla reszty zbójcerzy. Był leniem, zamiast rozkoszować się manewrami, wolał spędzić na ochotnika cały dzień w lochu. Trzy razy wysłano go do Mirmiłowa z misjami sabotażowymi. W „Łażni” miał wciągnąć mieszkańców w pułapkę. W albumie „W krainie borostworów” zatrzał w wodę w studni, przez co wyschło jej źródło.

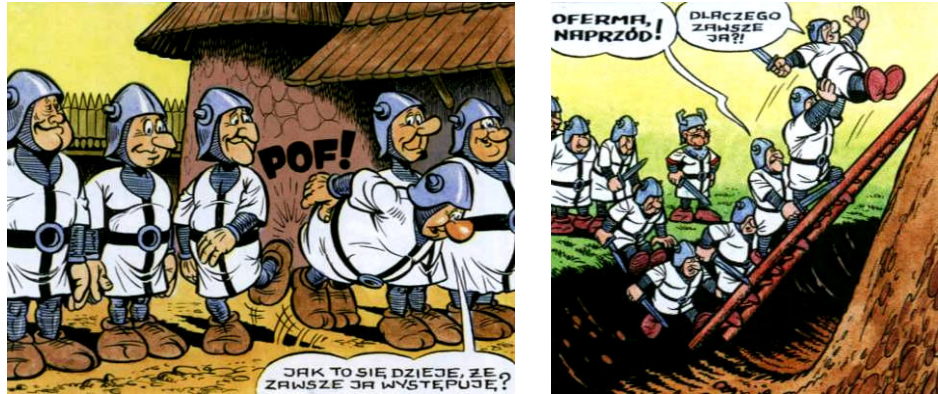


W „Mirmile w opałach” przemycił do grodu ducha lenistwa.

Do zasług trzeba mu również zaliczyć wciągnięcie Milusia w pułapkę.



Za swoje zasługi bywał zazwyczaj niedoceniany, w nagrodę mógł się jedynie trochę spoufalać z Hegemonem, siadając mu na kolanach. Jako najgłupszy w całej warowni zawsze był krzywdzony przez kamratów. Nigdy nie wiedział, dlaczego zawsze on musiał sprawdzać humor wodza, występując jako pierwszy z szeregu oraz jak to się działo, że pierwszy atakował z drabiny wały Mirmiłowa, chociaż nogi mu się nie ruszały.



Pod wpływem miodu przyprawionego przez Jagę czarodziejskim eliksirem prawdy wyznał, że za wykorzystywanie go pluł wszystkim do kaszy. W przebłysku geniuszu wymyślił, skąd zbójcerze mają wziąć drzewo na budowę nowej maszyny, nie wchodząc do lasu, gdzie było pełno pułapek. Każdy z jego kompanów musiał przeprosić go za wszystkie zniewagi oraz pocałować w rękę.

Po trzech dniach Hegemon i Kaprał obudzili się w strugach deszczu. Maszyna była gotowa. W warowni nie było ani dachu, ani sufitu.

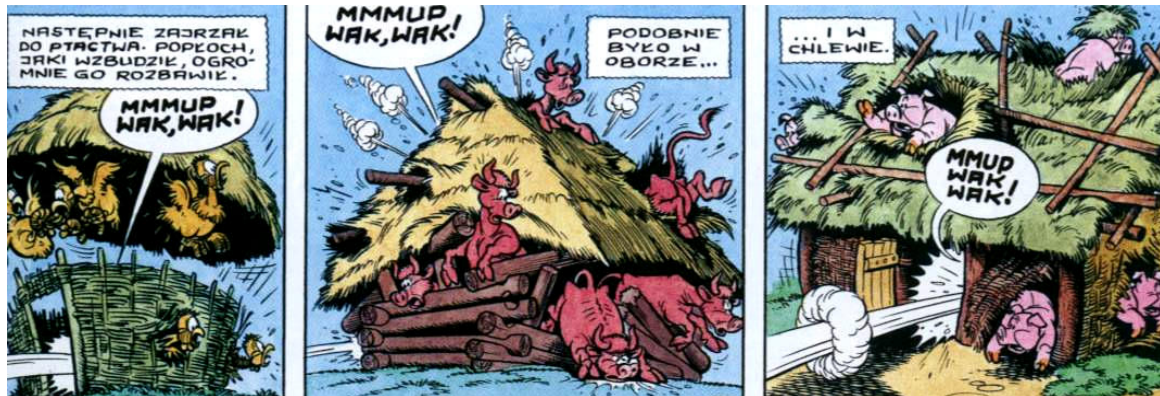


W „Festiwalu czarownic” został mianował Kapralem. Gdy Oferma przypadkowo zrzucił swojemu wodzowi na głowę myśliwskie trofeum, wylądował w lochu, ale i tak twierdził, że będzie miał co wspominać przez całe życie.

MILUŚ

Miluś był smokiem wyklutym ze znalezionej jajka, wysiedzianego osobiście przez Kokosza. W pierwszym dniu budził strach wśród mieszkańców grodu, ale gdy okazało się, że jest roślinożerny, szybko stał się maskotką Mirmiłowa.

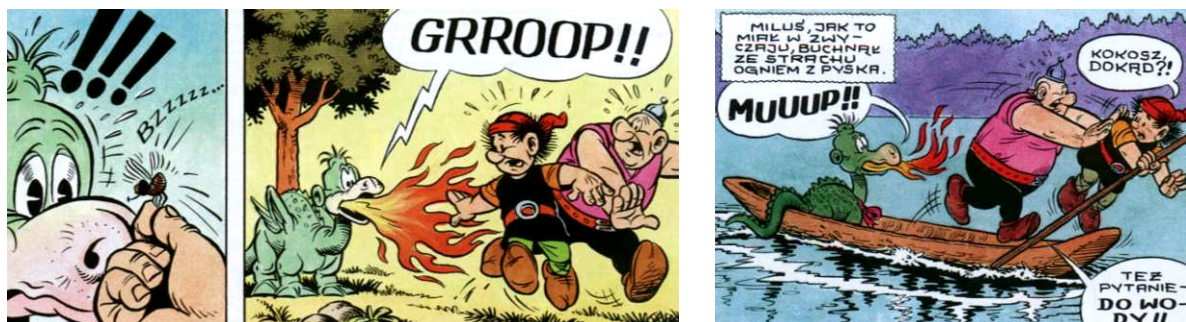
Uwielbiał się bawić. Odwiedzał w tym celu kurnik, oborę i chlew. Lubił także ganiać za kotami i dzikami. Zwierzęta uciekały jednak przed nim w popłochu.



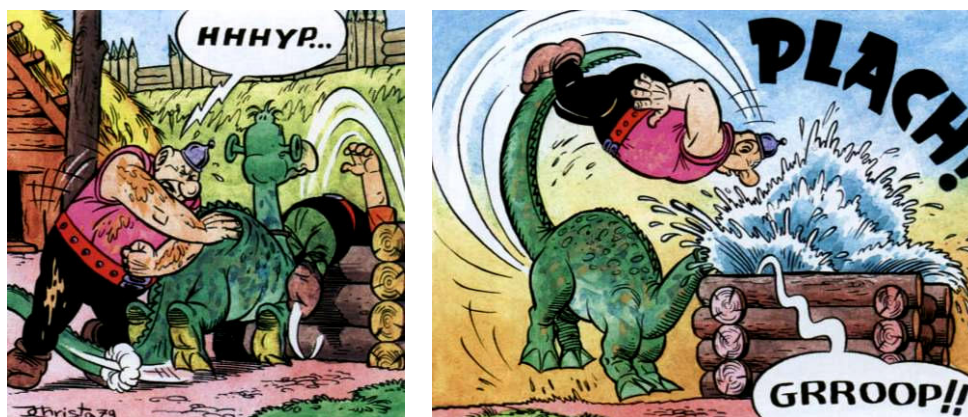
Jego ulubioną zabawą było siadanie za gośćmi i popychanie ich ogonem przez swoje plecy. Drugą wersją tej zabawy było popychanie gościa przez plecy na twarz.



Bał się jedynie pajaków, myszy i własnego odbicia, na ich widok ział ogniem.



Uwielbiał zażywać kąpieli błotnych... ze świniami, ale nie lubił się myć.



Z radości merdał ogonem.



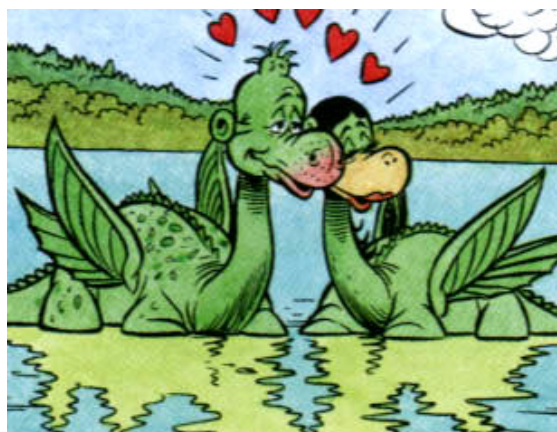
Początkowo był nie lubiany przez Mirmiła. Był wystawiony na sprzedaż, prowadzany na łańcuchu, a nawet wygnany. Po uratowaniu Mirmiła i Lubawy powrócił do łask kasztelana. Gdy wyrosły mu skrzydła, jego opiekunowie po wielu bolesnych perypetiach nauczyli go latać. Odtąd stał się środkiem lotniczym i bojowym wsparciem powietrznym.



Nienawidzący go Zbójcerze przeprowadzili kilka zamachów na jego życie. W „Zamachu na Milusia” zrobili to za pomocą mocarza Rodrusa, którego po krótkiej walce dopadło zniechęcenie.



W „Skarbach Mirmiła” wykopali pułapkę, do której wciągnął go Oferma. Z opresji wybawili go Kajko i Kokosz. W „Cudownym leku” na wezwanie zbójcerzy do zabicia smoka stawili się kilku rycerzy. Gdy zostali przez niego pokonani, odbili to sobie na swoich zlecniodawcach. Podczas podróży do zamku Ramparama Miluś zakochał się w uwolnionej przez siebie smoczycy Miłasi, z którą odleciał do kraju, gdzie smoki zakładają rodziny i gdzie nikt nie pragnie z nimi walczyć.



Opisani powyżej bohaterowie wystąpili w największej liczbie albumów. Zdarzało się jednak, że w niektórych albumach głównymi bohaterami były zupełnie inne postacie. Postanowiłem sprawdzić, w ilu albumach pojawili się poszczególni bohaterowie. Do podliczeń wykorzystałem najnowsze wydanie Egmontu.

Kajko i Kokosz wystąpili w 20 albumach, Mirmił i Lubawa w 17, Jaga (Zielacha) w 16, Łamignat w 13, Hegemon i Kaprał w 11, Wit w 10 (ale w 5 tylko jako statysta), Oferma w 9, Wojmił w 5, Miluś w 4, Wielki Kompan, Szambelan, Mszczuj, Fochna, Semko (zdrajca z grodu Mszczuja) w 3, a Król, Kanclerz, Dajmiech, Niesław, Rangar, Olaf, Karczmarz (wuj Kokosza), Semko (woj Mirmiła) w 2.

NIEKONSEKWENCJE

Gdy Christa rysował „Kajka i Kokosza” dla lokalnego „Wieczoru Wybrzeża”, komiks nie podlegał żadnym ograniczeniom. Mógł rysować po kilkaset odcinków jednej opowieści, a przygody miały rozmach twórczy. Gdy autor przeniósł się do ogólnopolskiego „Świata Młodych”, jego twórczość została ograniczona 35-40 planszami. Przełomowymi częściami dla serii stały się „Woje Mirmiła” i „Szkola latania”, w których widać zmiany nazewnictwa, zmiany wyglądu głównych bohaterów oraz wprowadzenie nowych. Na dodatek pomiędzy tymi komiksami powstał dwustronicowy komiks, który nie pasuje do całości serii. Zdaniem niektórych brak jest stopniowej ewolucji, a zbyt wiele rzeczy zmieniało się w stosunkowo krótkim czasie. Niekonsekwencje dają podstawy do stwierdzeń, że komiksy z obu gazet to jakby dwa odrębne cykle. Jednym z powodów kilku różnic jest z pewnością fakt, że Christa nie przeczuwał przyszłej popularności swoich komiksów oraz tego, że spowoduje ona wydanie komiksów z obu gazet w albumach KAW-u.

Moim zdaniem nie może być mowy o dwóch cyklach, ponieważ niekonsekwencje da się „logicznie” wytłumaczyć.

W poprzednich rozdziałach próbowałem udowodnić, że:

- Mirmiłowo nigdy nie było murowane, a w zmianach jego wyglądu można doszukać się stopniowej ewolucji,
- nazywanie tego samego władcy królem i księciem nie jest niczym nadzwyczajnym i ma swój odpowiednik w przeszłości,
- Mirmił mógł być zdegradowany z księcia na kasztelana, lub od samego początku nazywano go księciem na wyróst,
- są podstawy, aby sądzić, że zbójcerze nie pojawili się znikąd, tylko mogli być pozostałościami po Rycerzach Czarnej Trójki,
- zmiana wyglądu i imienia zakochanej czarownicy Zielachy w Jagę również nie powinna dziwić, bo czego nie robi się dla miłości.

Pozostały mi jeszcze, jakby się mogło zdawać, najtrudniejsze do wyjaśnienia niekonsekwencje.

WOJ WIT

Postać ta kojarzona jest z największą wpadką autora w ramach serii. Czy tak było naprawdę? Wit pojawił się pierwszy raz w „Szrankach i konkurach”, gdzie przez dłuższy czas mówił wierszem. Po twardym lądowaniu na głowę jego talent poetycki gdzieś prysł. Rywalizował wtedy z Wojmłem o względy Fochny. Gdy ta zostawiła ich obu dla wikinga Olafa, zakochał się w jej siostrze Kochnie. Po dłuższej przerwie pojawił się ponownie w albumie „Na wczasach”, gdzie spotkał się znowu z Kajkiem i Kokoszem. Wydawać by się mogło, że się nie znają. A może tak wcale nie było? Przyjrzyjmy się dokładnie ich ponownemu spotkaniu.

Na pierwszym kadrze, na 5 planszy widzimy najpierw woja Wita i daleko w cieniu niewidocznych Kajka i Kokosza. Na kolejnym kadrze widać tyłem parę wojów i nacierającego na nich niewidocznego w cieniu Wita.



Faktem jest więc, że podczas tego spotkania bohaterowie nie widzieli się dokładnie z bliska, bo koń Wita wycofał się nagle, chcąc chronić swojego pana. Drugi raz spotykają się w lochu rozbójników. Najważniejsze z tego spotkania jest stwierdzenie Kajka, który przedstawiającemu się Witowi odpowiada: *MY SIĘ JUŻ ZNAMY*.



Jeżeli założymy, że nie widzieli się bezpośrednio przed uwięzieniem, to może Kajkowi chodziło o to, że znają się już od dawna. Roztargniony Wit mógł mieć bardzo słabą pamięć do twarzy i imion, a Kajko i Kokosz, którzy mogli go poznać, przez grzeczność nie przypominali mu, że się już znają, aby nie pogarszać jego stanu.

Nie jest również prawdą, iż nie wiadomo co się działo z wojem Witem, pomiędzy wyżej wymienionym albumami. Wit cały czas mieszkał w Mirmiłowie, ponieważ widać go np. w tłumie w „Skarbach Mirmiła”, „Urodzinach Milusia” i w „Festiwalu czarownic”.

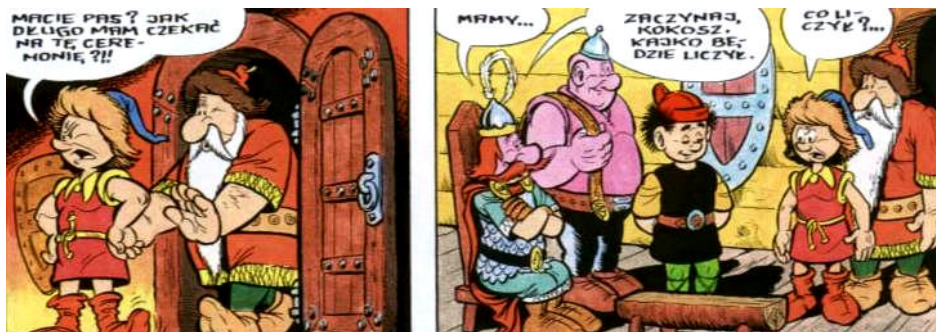


W znaczącej roli pojawia się dopiero w ostatnim albumie pt. „Mirmił w opałach”, gdzie wynaleziony przez niego proch ratuje Mirmiłowo.

Nieświadomie dokonał bohaterskiego czynu, o którym marzył od zawsze.

PASOWANIE

Ta dwustronicowa opowieść powstała w 1975 r., gdy Christa po rozstaniu z „Wieczorem Wybrzeża” chciał znaleźć nowego pracodawcę. Niekonsekwencja tej opowieści polega na tym, że Kajko i Kokosz są wiernymi wojami księcia Włodo, a nie Mirmiła.



Z powodu tej niekompatybilności komiks ten doczekał się publikacji dopiero po 17 latach. Zupełnie niepotrzebnie. Znamca komiksów Christy - Krzysztof Janicz, przed którym chylę czoła, obiecuje: *koniam z rządem temu, kto wymyśli, jak pogodzić tę fabułę z chronologią całego cyklu.*

Moim zdaniem Christa już dawno mógł dołączyć tą historyjkę do któregoś z albumów. Wyjaśnienie pogodzenia jej z resztą serii jest kilka.

1. Cała ta opowieść mogła przyśnić się któremuś z bohaterów i mógł ją opowiedzieć swojemu kompanowi.
2. Kajko i Kokosz nie musieli całe życie być wojami w grodzie Mirmiła, opowieść ta może mieć charakter wspomnień i mogła się im przydarzyć w poprzedniej pracy u księcia Włodo, na krótko przed przeniesieniem się do Mirmiłowa.
3. Kasztelan Mirmił mógł być zobowiązany do czasowego wypożyczania swoich najlepszych wojów, o których było głośno w okolicznych grodach, w charakterze np. instruktorów sztuki wojennej.

Jak widać jakoś to można wyjaśnić, ale po co mi koń z rządem?

ŁYSA GÓRA W KRAJU OMSÓW

W „Szkole latania” Mirmił zapragnął się nauczyć latać na miotle. Udał się w tym celu ze swoimi wiernymi wojami do kraju Omsów na Łysą Górę, gdzie czarownice prowadziły Wyższą Szkołę Latania. Podróż trwała kilka dni zaprzęgiem konnym. Drogę powrotną bohaterowie odbyli w latającym kufrze, przemierzając znaczną część kraju. Z wcześniejszych „Wojów Mirmiła” wynika jednak, że Mirmiłowo graniczyło z krajem Omsów i nie potrzebne były długie podróże. Autor rysując komiks dla „Świata Młodych” wykorzystał nazwę z komiksu z „Wieczoru Wybrzeża”, nie wiedząc, że zostanie on kiedyś opublikowany w albumie.

Co ciekawe, w „Festiwalu czarownic” czytamy: *O zmierzchu na szczycie leżącej nieopodal Mirmiłowa Łysej Górze zapłonęło ognisko. Mieszkańcy grodu przyszli na nią pieszo.*



W scenariuszu nie było miejsca na długą podróż i autor postanowił przenieść Łysą Górę w okolice Mirmiłowa. Zastanawiałem się, jak można logicznie wytłumaczyć te kłócące się ze sobą informacje.

Moim zdaniem Krajem Omsów mirmiłowianie mogli nazywać wszystkie ludy mieszkające na wschód od naszego państwa, zarówno te bliższe, jak i dalsze.

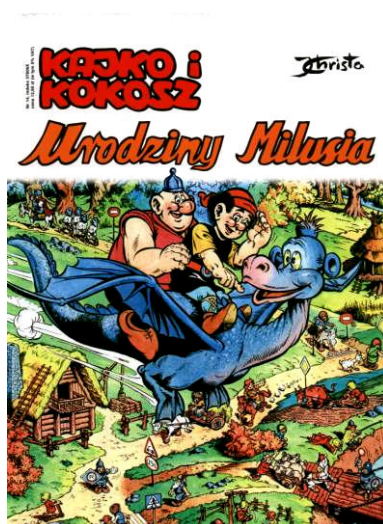
A Łysą Górę, na której znajdowała się Szkoła latania, z tą, na której odbył się festiwal czarownic, łączy tylko wspólna nazwa. Tak naprawdę musiały to być dwie różne góry.

Prawdopodobnie wzniesienie koło Mirmiłowa zostało nazwane Łysą Górą na cześć słynnej góry z Kraju Omsów.

URODZINY MILUSIA

Na okładce „Urodzin Milusia” wykorzystano fragment puzzli wyprodukowanych w 1987 r. Widać na niej Kajka i Kokosza lecącego na Milusiu, a w dole mirmiłowian, zbójcerzy i zwierzęta stosujące się do znaków i przepisów ruchu drogowego.





Spotkałem się z zarzutem, że okładka nie pasuje do reszty serii, ponieważ w średniowieczu nie było znaków, a na dodatek Milusiowi znikły dwie przednie nogi. Co do pierwszego zarzutu, to nic bardziej mylnego. W „Szkole latania” podczas polowania Mirmił ze swoimi wojami spotyka w lesie dwa znaki drogowe (plansza 4). Pierwszy ostrzega, że trzeba zsiąść z konia, a drugi ostrzega przed maczugą Łamignata. W albumie „Na wczasach” Kokosz spada z wozu, bo nie zauważył znaku na drzewie mówiącego o zakazie ruchu pojazdów wyższych niż 2,5 metra. Znaki drogowe spotykają również wojowie w opowieści z kalendarza z 1987 r.



Gdy widzieliśmy ostatnio smoka Milusia w „Cudownym leku”, to miał co prawda cztery kończyny. Ale skąd wiadomo, że na tym rysunku nie przedstawiono Milusia podczas jednej z późniejszych wizyt w grodzie? Podobno narządy nieużywane zanikają. Kiedy już nauczył się latać, potrzebne mu były tylko dwie kończyny do lądowania. Pozostałych dwóch nie używał, bo nie chodził. Mogły mu one zaniknąć, gdyż stały się zbędnym balastem. Dlatego smok może mieć na tym rysunku tylko dwie nogi. Ot i cała zagadka.

CIEKAWOSTKI

Z każdą serią komiksową związane są jakieś ciekawostki. Wydawnictwa w różnych wydaniach czasami zmieniały tytuły i okładki, w albumach brakowało gazetowych kadrów lub przydarzały się błędy edytorskie. Rysownikom w pośpiechu zdarzały się błędy w rysowaniu detali. Zazwyczaj są to mało istotne szczegóły, z istnienia których większość czytelników nie zdaje sobie sprawy. Nie ustrzeżono się ich również przy pracy nad serią o Kajku i Kokoszu. Znaleźć w niej można również zmienione tytuły i okładki, nawiązania do literatury i czasów PRL-u oraz rozwinięcia starych pomysłów.

Ciekawostki są gratką dla badaczy i fanów serii. Przyjrzyjmy się im dokładniej.

TYTUŁY, OKŁADKI I PLANSZE

Komiksy o Kajku i Kokoszu były drukowane w kilku gazetach i wydawnictwach. Zdarzało się więc, że ten sam komiks miał różne tytuły.

W „Wieczorze Wybrzeża” w latach 1972-75 ukazały się trzy opowieści o Kajku i Kokoszu. Były to „Złote prosię”, „Szranki i konkury” i „Woje Mirmiła”.

W pierwszym wydaniu albumowym KAW-u wyszło z tego 6 albumów. W latach 1973-74 pierwszy komiks przedrukowano w „Expresie Ilustrowanym” pt. „Złoto Mirmiła”. Natomiast w albumie zmieniono go na „Złoty puchar”. Czyżby w dotkniętym kryzysem kraju prosię źle się kojarzyło? W latach 1984-85 „WW” wydrukował powtórnie trzeci z komiksów pt. „Kajko i Kokosz”. Drugi album gazetowych „Wojów Mirmiła” zatytułowano „Rozprawa z Dajmiechem”. Żeby było ciekawiej, wydano go rok przed częścią pierwszą.

Trzy pierwsze komiksy ze „Świata Młodych” z lat 1975-77, podobnie jak jedyny komiks z „Relaksu” z lat 1977-78, nosiły w oryginale tytuł „Kajko i Kokosz”. W albumach zatytułowano je kolejno: „Szkola latania”, „Wielki turniej” (wydanie łączne 1981), „Na wczasach” (1983) i „Zamach na Milusia” (1983).

Po powrocie na łamy „Świata Młodych”, z uwagi na pojawienie się nowego bohatera, komiksy z lat 1980-81 zatytułowane były już „Kajko, Kokosz i Miluś”. W albumach noszą one tytuły „Skarby Mirmiła” (1985) i „Cudowny lek” (1984). Jak widać albumów nie wydano chronologicznie. Komiksy ze „ŚM” z lat 1982-1983 to „Festiwal czarownic” i „Dzień Śmiechały”. W albumach ukazały się one pod tymi samymi tytułami w 1984 r.

Ostatnie dwa komiksy o Kajku i Kokoszu wydano tylko w albumach. Były to „W krainie borostworów” (1987) i „Mirmił w opałach” (Rój 1990).

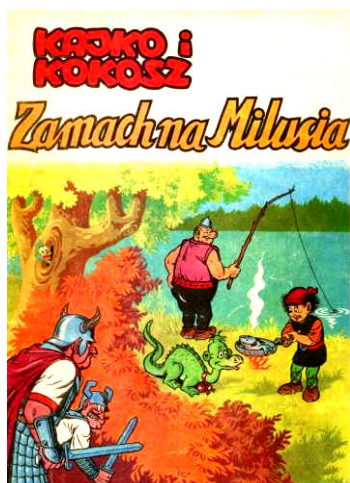
Oprócz dłuższych komiksów Christa stworzył też kilka krótszych opowieści o Kajku i Kokoszu. Były to: „Pasowanie” (Tygodnik Bałtycki 1975), „Urodziny Milusia”, „Łaźnia”, „Koncert Kaprała”, „Profesor Stokrotek” (wszystkie nie zdążyły się ukazać w „Relaksie” i wydano je w trzech różnych albumach z lat 1986-88), „Srebrny denar” („ŚM” 1984) oraz kalendarze z 1987 i 1988 r. Wszystkie te opowieści zostały

zebrane dopiero przez Egmont w 2004 r., w albumie „Urodziny Milusia”. Tytułowy komiks ukazał się też w czerni i bieli w „Treflu” 1/1996 pt. „Urodziny smoka Milusia”.

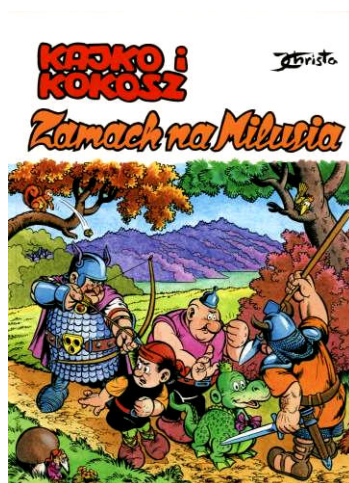
Jeżeli weźmiemy pod uwagę tylko tytuły albumowe, to z głównych bohaterów, najwięcej, bo aż 3 razy, pojawił się w nich Mirmił, smok Miluś - 2 razy i raz czarownice.

W pierwszych wydaniach ukazało się 16 albumów. W najnowszej „Pełnej edycji” Egmontu po zebraniu krótkich opowieści w jeden album i innym ustawieniu kadrów w trzech pierwszych komiksach gazetowych, z których wyszło 9 pokolorowanych albumów, jest ich 20.

Okładek jest jednak 21, gdyż do drugiego wydania „Zamachu na Milusia” (Rój 1989) autor namalował zupełnie nową. W najnowszym wydaniu Egmontu wykorzystano właśnie tę przerysowaną okładkę.



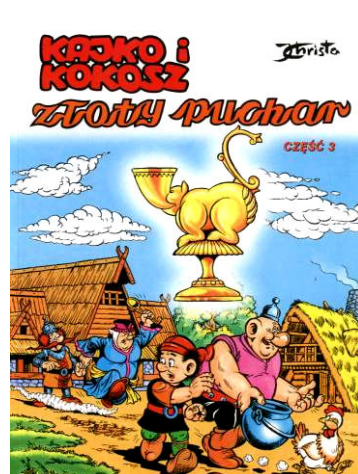
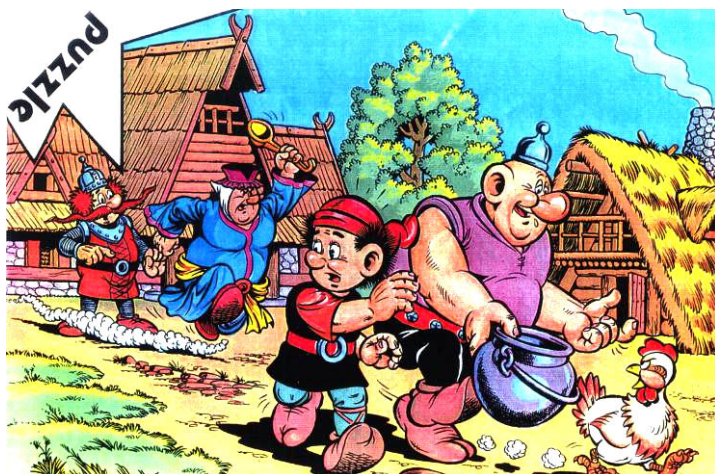
wyd. I – KAW



wyd. Rój i Egmont

Janusz Christa nie rysuje już od kilkunastu lat. W czterech albumach wykorzystano więc jego wcześniejsze prace.

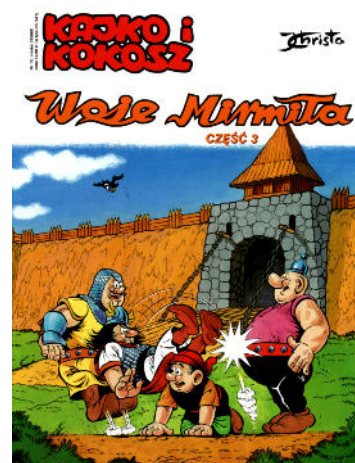
W trzeciej części „Złotego pucharu” umieszczono rysunek z puzzli firmy Sibui z 1988 r. Na środku okładki dodano tylko puchar.



W pierwszej części „Szranków i konkurów” wykorzystano planszę tytułową komiksu z „Wieczoru Wybrzeża” z 1973 r.



W trzeciej części „Wojów Mirmiła” skorzystano z rysunku ze strony tytułowej „Rozprawy z Dajmiechem”. W tle dorysowano bramę i wały Mirmiłowa. Na wszystkich trzech okładkach tego komiksu pojawia się też kruk Gdaś, którego nie było tam wcześniej. Nie narysowano go na nowo, tylko skopiowano z kadrów wewnątrz albumu.



Wreszcie w „Urodzinach Milusia” wykorzystano wspomniany już fragment puzzli z 1987 r.

Postanowiłem sprawdzić, ile razy na okładkach pojawiają się poszczególni bohaterowie serii. Do podliczeń wziąłem pod uwagę wszystkich 21 okładek.

Jak przystało na głównych bohaterów, Kajko i Kokosz pojawili się na wszystkich. Na 7 okładkach pojawili się Mirmił i Hegemon, razem tylko w „Festiwalu czarownic”. Na 4 okładkach pojawili się: Lubawa, Miluś i Zbójcerze, na 3: Wit, Kapral i Gdaś, na 2: Mszczuj, Dajmiech, Niesław i Skrzat, a tylko na 1: Wielki Kompan, Omsowie, barany Bek i Taran, piraci, Rodrus, Jaga, Walwuch, Oferma, Dziad Borowy, borostwory i wysłannik NIK. Zdumiewające jest tylko to, że jednego z głównych bohaterów - Łamignata, nie ma na żadnej okładce. Jak widać działalność charytatywna nie zawsze popłaca.

W „Wieczorze Wybrzeża” komiksy o Kajku i Kokoszu ukazywały się jako czterokadrowe paski. Było ich razem 821. W pierwszym wydaniu KAW-u na skutek ustawienia po trzy paski na jednej planszy wyszło z nich 270 plansz.

W wydaniu Egmontu ułożono po dwa paski na jednej planszy i zebrano się z tego 401 standardowych plansz. Od roku 1975 Christa rysował już typowe plansze komiksowe. Było ich razem 452. W sumie cała seria liczy 853 komiksowe plansze.

BRAKI I ZMIANY

Podczas przygotowywania komiksów gazetowych do wydania w albumie zrezygnowano z niektórych pasków lub pojedynczych kadrów. Przyczyny tego były różne. Chciano zmieścić komiks na 32 lub 48 stronach, niektóre paski były złej jakości, inne zaś rozwlekały akcję. Czasami autor przerysowywał całe paski i dokonywał zmian w dymkach. Zobaczmy, z jakich pasków zrezygnowano, a jakie przerysowano.

W premierowym komiksie o Kajku i Kokoszu z „Wieczoru Wybrzeża” na pierwszych trzech paskach autor pożegnał się Kajtkiem i Kokiem.



W przedruku z „Expresu Ilustrowanego” pojawił się zamiast nich zupełnie nowy pasek zwiastunowy. W wydaniu albumowym „Złotego pucharu” (KAW 1985) z wszystkich tych pasków zrezygnowano.

Zrezygnowano też z dwóch pasków o numerach 235 i 237. Na pierwszym z nich Mirmil informuje wojów, że diabeł przyszedł po niewinną duszę Lubawy, a na drugim we trójkę schodzą do podziemi.



Jak już wspomniałem, komiks gazetowy pierwotnie nosił tytuł „Złote prosie”.

W albumie musiano więc wymazać tę nazwę z dymków i zastąpić ją „Złotym pucharem”. Dwa razy tego nie zrobiono. Gdy zahipnotyzowani wojowie widzą uciekającego Szambelana, Kokosz stwierdza: *Tak Kajko widzę w jego ręku ZŁOTE PROSIE*.



wyd. I – KAW



wyd. III – Egmont

Następnie, gdy Mirmił i Kokosz zaglądają do lochu z pucharami, ten drugi mówi: *Wielkie nieba całe STADO PROSIĄKÓW*.



wyd. I – KAW



wyd. III – Egmont

W wydaniu Egmontu poprawiono niedopatrzenia w dymkach, ale nie zaprezentowano żadnego z brakujących kadrów.

W „Szrankach i Konkurach” zrezygnowano z paska 12, na którym wojowie grają przy stole w łapanie much, oraz z paska 35, na którym Kajko wyprowadza związanego Kokosza z karczmy, a później śmieją się z łatwowierności jej właściciela.



Natomiast między paskami 239 a 251 pojawiło się 6 nienumerowanych pasków.

W tym miejscu, aby skrócić akcję, autor z 12 pasków wybrał tylko sześć, przerysował je i zmienił treść niektórych dymków.

W oryginale jeden z piratów wpada do wody i wyciąga go z niej Kajko.



Później na pokładzie dochodzi do buntu, a po dopłynięciu do lądu piraci obrabiają wędrownego trubadura.



Ostatni poważny brak to 6 pasków o numerach 283-288, na których dochodzi do 163-rundowego pojedynku Wojmiła z Rangarem. W wydaniu Egmontu również zrezygnowano ze wspomnianych kadrów.



W albumowych „Wojach Mirmiła” nie ma żadnych braków, ale jest jedna poważna zmiana. Najprawdopodobniej na skutek złej jakości oryginałów autor przerysował 25 pasków od numeru 163 do 175. W pierwszym wydaniu pt. „Rozprawa z Dajmiechem” znalazły się one na planszach 17-21, a w wydaniu Egmontu w części 2, na planszach od 4 do 10. Od roku 1975 do 1987, w którym wydano album, kreska rysownika uległa stopniowej ewolucji. Stała się grubsza i pewniejsza. Różnice między starszymi i przerysowanymi paskami widoczne są gołym okiem.



Kadr oryginalny



Kadr przerysowany

Braki można znaleźć również w komiksach przedrukowanych ze „Świata Młodych”. Prawdopodobnie z powodów ekonomicznych w albumach KAW-u nie było stron tytułowych, a tytuły umieszczono na pierwszych planszach komiksu kosztem niektórych kadrów.

Ze „Skarbów Mirmiła” i „Dnia Śmiechały” usunięto po jednym kadrze, z „Festiwalu czarownic” - dwa kadry, a z „Cudownego leku” aż trzy. W „Pełnej edycji” Egmontu dodano siedem brakujących kadrów.

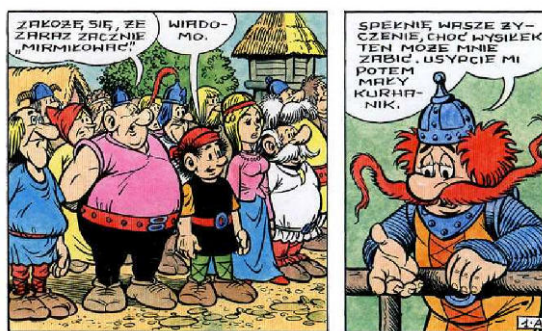
BRAKI W WYDANIU KAW



Skarby Mirmiła



Cudowny lek



Festiwal czarownic



Dzień Śmiechały

Egmont starał się uzupełniać niektóre braki z poprzednich wydań. Jest jednak przypadek braku w stosunku do poprzednich wydań. Na ostatnim kadrze „Profesora Stokrotka”, który wchodzi obecnie w skład albumu pt. „Urodziny Milusia” (plansza 31), jednemu z wojów Mirmiła czarny pasek zasłania całą twarz. Trudno powiedzieć, dlaczego tak się stało. Zobaczyć go można tylko w pierwszym wydaniu tej opowieści z „Wygnańca” z 1988 r.



„Wygnańca”
KAW 1988



„Urodziny Milusia”
Egmont 2004

Jak widać, braki i zmiany były rzeczą normalną w komiksach o Kajku i Kokoszu. W 1989 ukazało się wydanie rozszerzone „Zamachu na Milusia” i co dziwne, w porównaniu do pierwszego wydania przybyło w nim aż 5 plansz. Autor wyjaśnił m.in., skąd wzięta się różowa wstęga na szyi Milusia. Był to jedyny przypadek w komiksach o przygodach Kajka i Kokosza, w którym nie dość, że nie brakowało kadrów, to wręcz ich przybyło.

W tym też albumie znajduje się kadr, który posiada trzy różne wersje napisów. Chodzi o pierwszy kadr z planszy 13 z „Relaksu” i pierwszego wydania KAW-u, gdzie Lubawa niesie kaszę Mirmiłowi. W wersji pierwszej z „Relaksu” nie było żadnej ramki informacyjnej. W pierwszym wydaniu KAW-u w ramce u dołu kadru czytamy: *W tym czasie kasztelan Mirmił zasiadał do posiłku.* W drugim wydaniu Roju, na którym wzorował się Egmont, kadr ten na skutek dodania pięciu innych znalazł się na planszy 18. Znikła w nim wyżej opisana ramka, a jej miejsce zajęła inna z napisem: *Minęło parę dni.*



Wyd. I - KAW



Wyd. II - Rój i Egmont

Na ostatnim kadrze albumu „Mirmił w opałach”, obok napisu „Koniec”, pojawił się mały brodaty ludzik machający do czytelników. Najbardziej prawdopodobna wersja mówi, że to sam Christa pożegnał się z czytelnikami serii o „Kajku i Kokoszu”.



KOLORYSTYKA

Pierwsze trzy komiksy o Kajku o Kokoszu powstały dla „Wieczoru Wybrzeża” w czerni i bieli. Po przeniesieniu do „Świata Młodych” Christa musiał wykonywać plansze w kolorze. Jak na profesjonalistę przystało, autor i w tym elemencie doszedł do perfekcji. Jedynym niedociągnięciem, jakie znalazłem, jest leżący w „Wielkim turnieju” na swoim łożu chory Mirmił (plansza 15, kadr 8). Rysownik nie pomalował mu twarzy, włosów i wąsów, przez co blady kasztelan wygląda jak trup.



W latach 1977-1978 komiks o wojach, nazwany później „Zamachem na Milusia”, ukazywał się w „Relaksie”. Nawał pracy sprawił, że do nakładania koloru autor zatrudnił pomocnika. W 1980 r. Kajko i Kokosz wrócili na łamy „Świata Młodych”. Christa rysował w tym czasie jeszcze komiks o Gucku i Rochu i kolorem znów zajął się ktoś inny. Nie wiadomo, czy była to ta sama osoba co poprzednio. Podczas nakładania koloru jego pomocnicy (lub pomocnik) nie ustrzegli się wielu błędów.

W komiksie z „Relaksu”, zatytułowanym później „Zamach na Milusia”, pomocnik wykonał swoją pracę na wielkim luzie twórczym. Kolorystyka wielu postaci zmieniała się z odcinka na odcinek.



Wyd. I - KAW



Wyd. II - Rój i Egmont

Najciekawsze błędy to:

- smok Miluś, który najpierw był czerwony, a dopiero później zielony,
- czerwona bluza Kajka, chwilami robi się biała lub zielona,
- jego czerwona czapka jest czasem zielona lub niebieska,
- czerwony pas Kokosza chwilami był niebieski lub biały,
- szata Mirmiła była najpierw biała, dopiero po połowie komiksu stała się znów brązowa,
- podobnie jest ze strojem Lubawy - początkowo czerwony, w tym samym czasie wrócił do niebieskiej barwy.

Praca nad komiksem trwała kilkanaście miesięcy. Możliwe, że kolorysta musiał korzystać z kolorów, które były aktualnie dostępne, lub niekonsekwencje w nakładaniu kolorów nie robiły na nim większego wrażenia.

Od połowy komiksu nie spotyka się już wcześniejszych błędów. Autor zwrócił większą uwagę na pracę swojego pomocnika lub, co bardziej prawdopodobne, od tego momentu Christa sam zaczął nakładać kolory.

W 1983 r. KAW zebrał wszystkie odcinki „Zamachu na Milusia” w jednym albumie. Nie poprawiono w nim żadnej pomyłki kolorystycznej. Stało się to dopiero w wydaniu Roju z 1988 r. Christa poprawił w nim wszystkie błędy z pierwszej części komiksu, dorysował pięć nowych plansz i narysował zupełnie nową okładkę.

Dzięki tym zabiegom komiks umocnił się na liście najlepszych w całej serii.

W komiksie ze „Świata Młodych” z roku 1980, zatytułowanym w albumie „Skarby Mirmiła”, również można znaleźć błędy kolorystyczne:

- smok Miluś zmienia kolor na ciemnozielony (plansza 3) lub granatowy (plansza 5 i 38),



Wyd. I - KAW



wyd. II - Egmont

- bluza Kokosza chwilami staje się żółta (plansza 5, 28 i 38),
- na połowie planszy 34 Kajko, Kokosz i Zbójcerze robią się fioletowi, a zbroje Zbójcerzy i skrzynia ze skarbem - żółte.

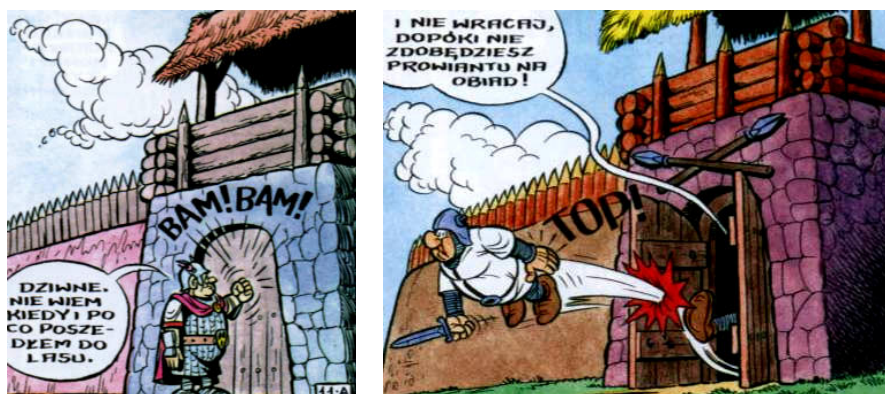
Album ten pokolorował na nowo Tomasz Piorunowski dopiero w wydaniu Egmontu z 2003 r.

DETALE

Rysowanie komiksów, których akcja przez wiele lat rozgrywa się w tych samych plenerach i pomieszczeniach, wymaga od autora nie lada precyzji w odtwarzaniu szczegółów. Opatrzony z nimi czytelnik może wyłować wszelkie niedociągnięcia. Niepopołnienie żadnego błędu jest prawie niemożliwe. Oto co uszło uwagi Janusza Christy podczas pracy nad komiksami o Kajku i Kokoszu.

Oszczepy

Od „Skarbów Mirmiła” ozdobą warowni zbójcerzy były dwa skrzyżowane ze sobą nad bramą wejściową oszczepy. Widać je dokładnie na planszy 25 Jednak w „Dniu Śmiechały”, gdy Hegemon dobija się do bramy (plansza 11), nie ma nad nią oszczepów. Gdzieś nagle znikły. Nie na długo jednak, bo już gdy Oferma dwukrotnie wylatuje z warowni (plansze 24 i 26), oszczepy znowu są na swoim miejscu.



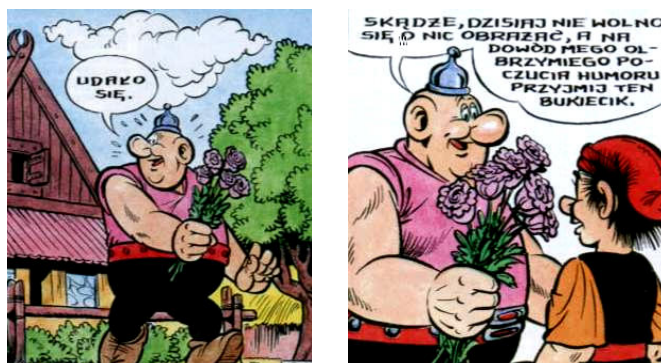
Łańcuchy

Ozdobą Mirmiłowa był zwodzony most. Ogromne łańcuchy były napięte, by w razie niebezpieczeństwa podnieść go do góry. Widać je, gdy akcja toczy się przed grodem. Nie zawsze jednak były na swoim miejscu. Znikły w albumie „Na wczasach” (plansza 33, kadr 8), gdy piraci z Jomsborga skradają się w nocy do grodu. W „Dniu Śmiechały” nie ma ich na żadnym z pięciu kadrów, na których widoczny jest most. Nie ma ich także „W krainie borostworów”, gdy Zbójcerze atakują Mirmiłowo maczugą Łamignata i gdy zmywa ich z mostu woda (plansze 47 i 48). Jak widać, one również chwilami gdzieś znikają.



Róże

W „Dniu Śmiechały”, który jest odpowiednikiem dzisiejszego Prima Aprilis, mieszkańcy Mirmiłowa i zbójcerze robili sobie żarty. Kokosz chciał się zrewanżować Kajkowi za pobudkę na dachu. Zerwał róże z ogrodu Lubawy i wręczył przyjacielowi, który oberwał za to kilka razy grabiami. Ciekawostka polega na tym, że widzimy jak Kokosz zrywa pięć róż, a wręcza Kajkowi - sześć.



Wąsy

Dumą Kaprała były jego wąsy, które dodawały mu urody i powagi. Obciął je tylko raz zgodnie ze swoją obietnicą po wielkim turnieju, gdy baran zbójcerzy Taran został pokonany przez Beka. Był z tego powodu bardzo zły.

W „Skarbach Mirmiła”, gdy Kaprał siedzi na krześle i trzyma nogi na stole, przedstawiając warunki uwolnienia Milusia (plansza 23, kadr 6), dochodzi do zastanawiającego zjawiska - znikają mu nagle wąsy, chociaż ma je na wcześniejszych i późniejszych kadrach.



Dom wojów

Nieodłączna para przyjaciół - Kajko i Kokosz - mieszka we wspólnym domu.

Widzimy go po raz pierwszy w „Zamachu na Milusia” (plansza 3), podczas gdy Kokosz gdakając wysiaduje jajko. Jest to drewniany domek z murowanym kominem, kryty słomą, z balkonem nad drzwiami wejściowymi. Z niego wyszedł Miluś, który wyklął się z jajka. Jednak, gdy mieszkańcy grodu zbudzeni rykami i wrzaskami stanęli przy nim w nocy, okazało się nagle, że zniknął balkon nad drzwiami, a w jego miejscu wisi głowa tura (plansza 8).



Żeby było ciekawiej, gdy wybiega z niego Kajko z miską kaszy (plansza 21) oraz wojowie z Lubawą (plansza 27) nad drzwiami znowu jest balkon. Na planszy 3 kadr 2, gdy jeden z mieszkańców grodu puka do drzwi domu wojów, widać też, że składają się one z trzech desek, ale na planszy 21 kadr 6, gdy Kajko stoi przy nich z miską kaszy, widać, że zbite są z czterech desek. W „Skarbach Mirmila” widzimy już domek z balkonem, ale drzwi nadal mają różną liczbę desek.



Oczywiście znikające rzeczy można jakoś wytłumaczyć, np. ekspresową konserwacją oszczepów i łańcuchów lub zasłonięciem szóstej róży przez inne. Tylko znikających na kilka sekund wąsów Kaprała, balkonu wojów i desek w drzwiach nijak wytłumaczyć się nie da.

Zabawa kadrami

Obok pomyłek w rysowaniu detali w dwóch komiksach można również znaleźć ciekawostki innego rodzaju. W komiksie humorystycznym, w przeciwieństwie do realistycznego, dopuszczalna jest zabawa formą i wyjścia bohaterów z komiksowych kadrów. W polskich komiksach między kadrami przechodzili m.in. Koko, Tytus i Nerwosolek. W serii o Kajku i Kokoszu nie ma wychodzenia z kadrów, ale można znaleźć ich naruszenia.

W albumie „Na wczasach” (plansza 25 kadr 1) uciekający przed niedźwiedziem woj Wit niemal wyskakuje z kadru.



W „Cudownym leku” (plansza 9, kadr 6) podczas egzekucji Kaprała Hegemon palcem przebija się prawie do następnego kadru, gdzie stoi Kapral z tarczą strzelniczą przyczepioną do tylnej części ciała, poniżej pleców.



W „Festiwalu czarownic” (plansza 12, kadr 4) zbójcerze podrzucają przebranego Kokosza tak wysoko, że ten nagina ręką górną część kadru.



NAWIĄZANIA DO PRL-U

Autor tworzył serię o Kajku i Kokoszu przez dwie końcowe dekady PRL-u. Często w komiksach nawiązywał do otaczającej go rzeczywistości.

Oto kilka przykładów.

W „Złotym pucharze” pojawia się Taxi, grand karczma - kategorii S i machina biurokratyczna.

W „Szrankach i konkurach” mowa jest o czajniku z gwizdkiem, rezerwacie przyrody, instrumentach meteorologicznych, zaczątku słuchowiska w odcinkach, okresie wypowiedzenia i zwolnieniu dyscyplinarnym. Pojawiają się także wczasowicze wycinający swoje inicjały na drzewach, tajny inspektor przyrody i zagraniczny szpieg.



W „Wojach Mirmila” po raz pierwszy pojawia się zbój Łamignat. Jak mówi o nim sam Christa: *Działał jak komuna. Wszystkim po równo. Zabrać bogatym i dać biednym, ale wtedy ograbieni bogaci są biedni. I nie ma końca.* Zainterесowała się tym nawet cenzura. W tym samym albumie jest również mowa o kosmetykach, planie kwartalnym i przepisach BHP.

W „Szkole latania” pojawia się garaż i Klub-Gospoda, z której Kokosz wyrzuca zbójcerzy. Były one popularne zwłaszcza na wsiach. Odbywały się w nich zabawy taneczne, na których bójki były na porządku dziennym.



W tym samym albumie bohaterowie korzystają z „Usług kowalsko-dentystycznych”. Miejsce to oddaje dobitnie stan naszej stomatologii w tamtym czasie.



W „Wielkim turnieju” na kadrze przedstawiającym stolicę widzimy „Veritas”, „Komis”, patrol porządkowy i stragan warzywno-owocowy. Pojawia się także komentator sportowy, stronnicy sędzia i środki dopingujące.



W tym samym albumie książę Bolko spóźnia się na uroczystość, gdyż bada raport astrologa na temat latających misek. W „Dniu Śmiechały” Hegemon powiadamia Kaprała, że wnet stanie się Nieznany Latającym.

Są to nawiązania do UFO czyli latających talerzy, które były modnym tematem do dyskusji w latach 70. Jak można wywnioskować z wywiadów, Christa był tym problemem bardzo zainteresowany.



W albumie „Na wczasach” można znaleźć wiele nawiązań do PRL-u. W Mirmiłowie pojawia się referent do spraw turystyki i wypoczynku, który żąda pieczęci na delegacji, bo inaczej książkę nie wypłaci mu diet. Później okazuje się, że w rozdzielniku wczasów pominięto gród Mirmiła. Po drodze nad morze wojowie najpierw spotykają brygadę, która boi się zrujnowania ich budżetu i kryzysu ekonomicznego, a później zostają wykorzystani przez nierzetelnych przewoźników. W końcu trafiają do sanatorium Rapacholin, w którym panuje moda na diety, picie piołunu i środków przeczyszczających. Na jednej z ulic szyldy informują o robieniu i usuwaniu tatuaży. Jak widać, autor czerpał z ówczesnej rzeczywistości pełnymi garściami.

W „Skarbach Mirmiła” jest mowa o chusteczkach higienicznych. Widzimy również smołę drugiego gatunku.

W albumie „W krainie borostworów” Strach ma sen, w którym robotnicy piłami motorowymi i siekierami wycinają las. Busianna mówi mu, że zbliża się do nich cywilizacja. Komiks powstał w latach 80., gdy dużo mówiło się o ekologii.



„Mirmił w opałach” powstał w tym samym roku, w którym upadł w Polsce komunizm, czyli w 1989. Christa już nie musiał się obawiać cenzury i dlatego nawiązań do współczesności jest w nim najwięcej.

Pojawiają się w nim: naturystki (?), zachodnia moda, punkowe zespoły rockowe, karatecy, myśliwi dewizowi, przedstawiciel NIK-u, strażacy, hufiec ładu i harmonii (pierwowzór ZOMO), napisy: *Zamknięte Remanent*, *Zamknięte Przyjęcie Towaru*, hasło propagandowe: *Gry świetlicowe drogą do dalszej fazy przemian*. Mowa jest także o kolektywie, wrogim elemencie, podatku od darowizny, dotacjach, rezerwach paszowych, młodych małżeństwach, łamaniu praw człowieka, świadomości klasowej, burżujach i reżimie.

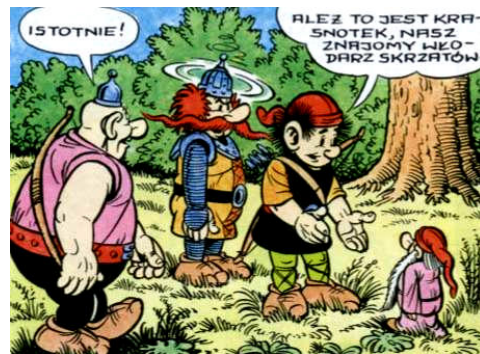
W porównaniu do wcześniejszych albumów, gdzie wiele nawiązań do rzeczywistości podanych jest prawie niezauważalnie, w „Mirmile w opałach” ich natłok nie wyszedł temu komiksowi na dobre, ponieważ zniknął gdzieś średniowieczny sielankowy klimat. A przecież nie otake komyksy walczyliśmy.

WYKORZYSTYWANIE STRASZYCH POMYSŁÓW

Podczas pracy nad poszczególnymi częściami serii Chriście czasami przychodził do głowy ciekawy pomysł, ale rezygnował z niego i akcja toczyła się w innym kierunku. Po latach wracał do starych pomysłów.

Oto kilka przykładów.

W „Złotym pucharze” Kokosz przed posiłkiem wyrzucał za siebie łyżkę stawy dobrym skrzatom. Skrzaty nigdy jednak się nie pojawiły i można by uznać, że wierzył on w zabobony. Autor wykorzystał skrzaty dopiero w „Festiwalu czarownic”, gdzie okazało się, że są one dobrymi znajomymi Kajka i Kokosza i pomagają im uratować Mirmiłowo przed Rarogami.



W „Szrankach i Konkurach” wędrujący do Wojmiłowa wojowie boją się spotkać Dziadka Leśnego. Rysownik skorzystał z tego pomysłu w „Dniu Śmiechały”, gdzie Kajka i Kokosz spotykają go naprawdę, a nazywa się Dziadem Borowym.



W „Wojach Mirmiła” mieszkańcy grodu zrobili zrzutkę kosztowności dla Dajmiecha, aby ten wyniósł się z grodu. Uzbierał się z nich cały kufer.

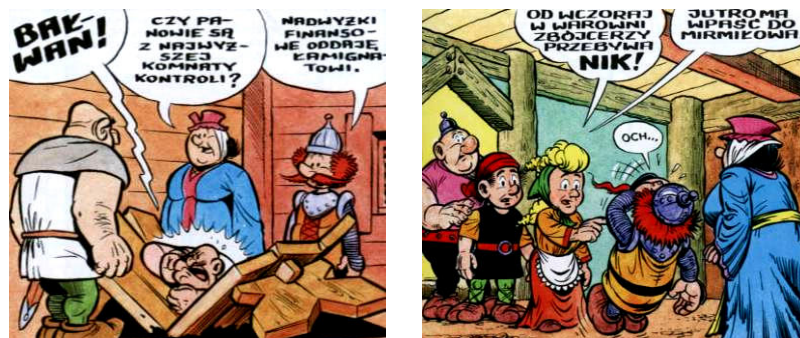
Pomysł ten wykorzystał autor w „Skarbach Mirmiła”, gdy mirmiłowianie zrzucili się na uwolnienie Milusia z rąk zbójcerzy.



Eliksir czystego sumienia wynalazła Jaga już w „Wojach Mirmiła”, gdzie przez pomyłkę wypija go Niesław. Natomiast czarodziejska maść wzrostu pojawia się już w „Skarbach Mirmiła”, gdzie jej ofiarą padli dzielni wojowie, którym urosły dłonie. Obie mikstury wykorzystał Christa w „Festiwalu czarownic”, zmienił im tylko nazwy. Czarodziejski eliksir prawdy wojowie stosują na zbójcerzach, a za cudowny eliksir wzrostu Jaga otrzymuje nagrodę.



W „Szkole latania” Lubawa bierze przebranych zbójcerzy za wysłanników Najwyższej Komnaty Kontroli. Autor wykorzystał ten pomysł w „Mirmile w opałach”, gdzie gród odwiedza przedstawiciel Najwyższej Izby Kasztelani.



W komiksie „Kajtek i Koko w kosmosie” Burble wpadają w zastawiane na nich pułapki. Trzy z nich wykorzystał Christa w „Dniu Śmiechały”. Wpadają w nie zbójcerze niszczący przyrodę.



ZAPOŻYCZENIA Z LITERATURY

W kilku albumach Janusz Christa wykorzystał wątki z utworów literackich, znanych pisarzy i nie tylko. Oto kilka z nich.

W „Wojach Mirmiła” Jaga zasłania głowę chustą klęczącemu przed katem Łamignatowi i bierze go sobie za męża. Podobnie zrobiła Danuśka w „Krzyżakach” Henryka Sienkiewicza.



W „Szkole latania” pojawia się, znany z baśni Hansa Chrystiana Andersena, latający kufer, którym Mirmił i para wojów wracają z tytułowej uczelni.



W „Wielkim turnieju” Kajko i Kokosz podczas podróży w góry spotkają pasącą gęsi sierotkę Nawojkę. Podczas rozmowy przygląda im się lis. Skojarzenie z książką Marii Konopnickiej pt. „O krasnoludkach i sierotce Marysi” jest jak najbardziej na miejscu.



W „Mirmile w opałach” jeden z młodych mieszkańców grodu wypowiada zdanie: *Zapuścić czy zgolić na palę?* Drugi: *Głośno czy jeszcze głośniej?* Trzeci stwierdza: *Oto jest pytanie.* Jest to oczywiście zmieniona kwestia z „Hamleta” Williama Szekspira.



W czterech albumach można też znaleźć podobieństwa do historii biblijnych.

W „Szrankach i konkurach” pada stwierdzenie *oko za oko, ząb za ząb*.

W „Wielkim turnieju” pojawiły się trzy plagi, którymi są osy, raki i mrówki. Można je chyba porównać do siedmiu plag egipskich. W „Cudownym leku” na środku pewnej polany rośnie grusza, z której nie wolno rwać owoców. Wreszcie w „Mirmile w opałach” Jaga chodzi po wodzie.



EDUKACYJNI POMOCNICY

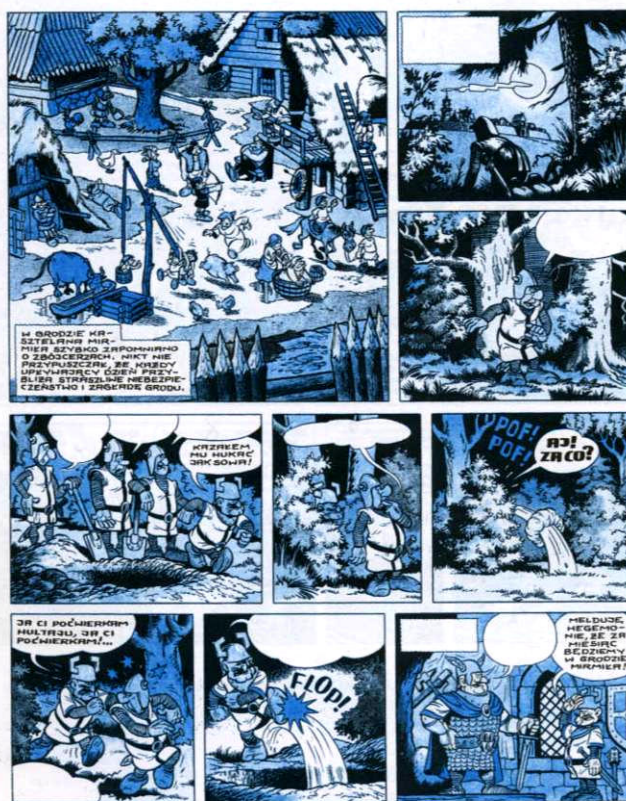
Kilkanaście lat temu, gdy komiks był w Polsce czymś niegodnym polecenia młodym czytelnikom, o spotkaniu bohaterów komiksowych w podręcznikach szkolnych można było tylko pomarzyć. Sytuacja zaczęła się zmieniać kilka lat temu. Najpierw słowo „komiks” zaczęto wprowadzać na podstawie planszy z „Asteriksa”, później na egzaminie szóstoklasistów pojawiły się pytania nawiązujące do przygód Tytusa. Od niedawna do grona edukacyjnych pomocników dołączyli Kajko i Kokosz.

W podręczniku do Języka polskiego IV klasy szkoły podstawowej pt. „Między nami” na stronach 172-174 umieszczono fragmenty „Dnia Śmiechały”. Są to plansze od 16 do 18, gdzie mieszkańcy grodu robią sobie żarty. Polecenie po komiksie brzmi: *Wypisz do tabelki wszystkie figle, które z okazji Dnia Śmiechały splatali sobie mieszkańcy Mirmilowa.*

Z kolei w zeszycie ćwiczeń z języka polskiego do klasy VI można znaleźć plansze z albumu „Na wczasach”. Na stronie 35 wykorzystano pierwszą planszę z tego komiksu. Usunięto tekst z większości dymków, a ponumerowane poszczególne zdania wypisano powyżej. Polecenie brzmi: *Wpisz odpowiednie numery do dymków w komiksie.* Na stronie 36 znajdują się fragmenty planszy 2 Uczniowie mają zaznaczyć odpowiednią cyfrą dialogi bohaterów, wyrazy dźwiękonaśladowcze i komentarze narratora. Na stronie 36 przedstawiono pierwsze cztery kadry z planszy 33, gdy zbójcerze wchodzą do podkopu pod Mirmilowo. Uczniowie muszą dorysować swoją wersję zakończenia ukazanej historii. Wreszcie na stronie 109. umieszczono fragment planszy 23, gdy bohaterowie dopływają do Jomsborga. Uczniowie w celu przećwiczenia liczebników muszą odpowiedzieć na trzy pytania. Zadania uczą, przybliżają uczniom komiks i zachęcają do przeczytania innych albumów o Kajku i Kokoszu. Tak trzymać.

1. Wpiszcie odpowiednie numery do dymków w komiksie.

1. W środku nocy? 2. Słyszę śpiew skowronka. 3. Pan kaprał zawsze się mnie czepia. 4. Marsz do przodka! Przez dzisiejszą noc wyfiedrujesz cztery metry szybu! 5. W grodzie już wszyscy posnęli. Mogę dać sygnał. 6. Rano w warowni Zbójcerzy. 7. Jak się posuwa mój podkop, kaprału? 8. To sygnał oferny. 9. Ćwirpiliptijuu!... 10. Zapadła noc. Na skraj lasu wypelzła jakaś złowroga postać.



20 LAT MINĘŁO

W 1989 r. Janusz Christa narysował ostatnią planszę z przygodami Kajka i Kokosza. Rok później ukazał się ostatni premierowy album z ich przygodami. Autor postanowił zakończyć serię po 18 latach. W 2010 r. minęło 35 lat od debiutu serii w gazecie ogólnopolskiej (1975), 30 lat od ukazania się pierwszego albumu (1980) i 20 lat od wydania ostatniego (1990).

Jednak w świecie dzielnych wojów za sprawą puzzli, gier komputerowych, stron internetowych, podręczników szkolnych, parodii, wznowień, kolorowanek i albumów z zagadkami ciągle coś się działo. W latach 2009-2010 dzięki wydawnictwu Egmont ukazały się dwie gry planszowe z bohaterami serii o „Kajku i Kokoszu”: „Wielki wyścig” i „Wyprawa Śmiałków”. W lipcu 2010 r. powstało wirtualne muzeum Janusza Christy „Na plasterki !!!”. 18 grudnia 2010 r. w Teatrze Jaracza w Olsztynie odbyła się premiera spektaklu „Kajko i Kokosz”. Co pewien czas podnoszona jest sprawa kontynuacji serii.

Komiksy o Kajku i Kokoszu przez lata nie straciły nic na swojej atrakcyjności. Dzięki najnowszemu wydaniu Egmontu poznają je nowe pokolenia. Starsi czytelnicy nadal dobrze się przy nich bawią. Świadczy to moim zdaniem o tym, że to komiks ponadczasowy, dla każdego i na każdą okazję. Gdy podczas pierwszej lub kolejnej lektury całej serii skończymy czytać ostatni album, planszę i kadr, może się pojawić niedosyt, że to już koniec. Jest jednak jeden plus tej sytuacji. Zawsze można zacząć od początku.

* * *

Janusz Christa zmarł 15 listopada 2008 r. Był jednym z największych polskich twórców komiksowych. Pozostawił po sobie dzieła, które czytać będą kolejne pokolenia. Co do tego ja, jak i reszta fanów, nie mam najmniejszych wątpliwości. Dzięki tym komiksom, Janusz Christa, pozostanie nieśmiertelny.

ARKADIUSZ FLOREK

Namysłów 2004-2005, 2011

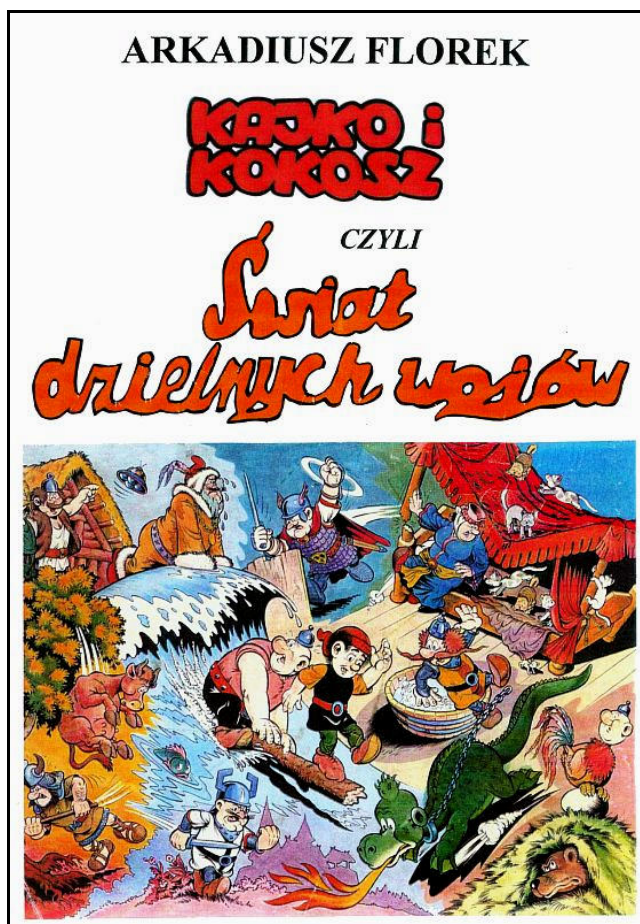
PODZIĘKOWANIA: Mojej żonie Ewie, córce Magdalenie, synowi Piotrowi, mojej siostrze Renacie Pilśniak i koledze Janowi Sofińskiemu za cierpliwość, pomoc i cenne uwagi, Januszowi Długokęckiemu za udostępnienie literatury historycznej, Tomaszowi Kołodziejczakowi za zgodę na wykorzystanie rysunków Janusza Christy.



BIBLIOGRAFIA

- Dąbrowska-Łochoń Teresa, „Z komiksem na ty”, wywiad z J. Christą, Czas 36/1978
- Janicz Krzysztof, „Bibliografie polskich mistrzów komiksu: Janusz Christa”, Giełda komiksu 2/1998 – 9/2003
- Kurc Bartosz, „Trzask Prask, wywiady z Mistrzami polskiego (i nie tylko) komiksu”, Bajka 2004
- Styra Darek, Musiałowski Paweł, „Kajko i Kokosz w kinie?”, wywiad z J. Christą, „Kawaii” 4/1999 – 5/1999
- Szyłak Jerzy, „Lubię opowiadanie śmiesznych historyjek”, wywiad z J. Christą, Komiks-Fantastyka 4/1989
- Szymeczko Kazimierz, „Wpisane w kulturę”, Guliwer 4/1996
- Szroeder Grażyna, „To się da czytać!”, wywiad z J. Christą, Świat Młodych 102/1990

Okładka pierwszego wydania





DO ZOBACZENIA NA BLOGU
www.na-plasterki.blogspot.com

W przygotowaniu:



NAMYSŁÓW 2011