

Seznam příloh

Obrazová příloha

Obr. č. 1: BARTHES, Roland, 2004. *Mytologie*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 170 s. s. 113. (Obrázek)

Obr. č. 2: NIKKARIN. 130: *H.Z.A.O.* 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 2 a 3. (Obrázek)

Obr. č. 3: NIKKARIN. 130: *Odysea*. 2., doplněné a rozšířené vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 50. (Obrázek)

Obr. č. 4: NIKKARIN. 130: *Čas hvězdoplavců*. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 76. (Obrázek)

Obr. č. 5: NIKKARIN. 130: *Odysea*. 2., doplněné a rozšířené vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 68. (Obrázek)

Obr. č. 6: NIKKARIN. 130: *Čas hvězdoplavců*. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 68. (Obrázek)

Obr. č. 7: NIKKARIN. 130: *Čas hvězdoplavců*. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 69. (Obrázek)

Obr. č. 8: NIKKARIN. 130: *H.Z.A.O.* 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 118. (Obrázek)

Obr. č. 9: NIKKARIN. 130: *Čas hvězdoplavců*. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 77. (Obrázek)

Obr. č. 10: NIKKARIN. 130: *Čas hvězdoplavců*. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 89. (Obrázek)

Obr. č. 11: NIKKARIN. 130: *Čas hvězdoplavců*. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 49. (Obrázek)

Obr. č. 12: NIKKARIN. 130: *H.Z.A.O.* 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 96. (Obrázek)

Obr. č. 13: NIKKARIN. 130: *Odysea*. 2., doplněné a rozšířené vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 41. (Obrázek)

Obr. č. 14: NIKKARIN. 130: *H.Z.A.O.* 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 87. (Obrázek)

Obr. č. 15: NIKKARIN. 130: *H.Z.A.O.* 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 36 a 37. (Obrázek)

Obr. č. 16: NIKKARIN. 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 59. (Obrázek)

Obr. č. 17: NIKKARIN. 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 91. (Obrázek)

Obr. č. 18: NIKKARIN. 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 81. (Obrázek)

Obr. č. 19: NIKKARIN. 130: Odysea. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 25. (Obrázek)

Obr. č. 20: NIKKARIN. 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 117. (Obrázek)

Obr. č. 21: NIKKARIN. 130: Čas hvězdoplavců. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 28. (Obrázek)

Obr. č. 22: NIKKARIN. 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 50. (Obrázek)

Obr. č. 23: NIKKARIN. 130: Čas hvězdoplavců. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 39. (Obrázek)

Obr. č. 24: NIKKARIN. 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010. 121 s. s. 29. (Obrázek)

Obr. č. 25: NIKKARIN. 130: Čas hvězdoplavců. 1. vydání. V Praze: Labyrint, 2015. 111 stran. s. 91. (Obrázek)

Textová příloha

Příloha č. 26: Rozhovor s Michalem Menšíkem – Nikkarinem, 20.6.2018

Proč jste zvolil žánr sci-fi komiksu? Pokud se s tímto zařazením neztotožňujete, uveďte prosím vlastní.

V základu to nejspíš sci-fi je, i když já rád mluvil o příběhu na pomezí sci-fi a fantasy, podobně, jako třeba vnímám Star Wars. Zvolení tohoto žánru bylo asi dáno dobou, mým věkem, mými zálibami onoho času (okolo roku 2006). Dnes už mě baví jiná témata.

Uveďte prosím literaturu, která Vás ovlivnila při psaní 130 a proč?

Chvilí jsem nevěděl, jak odpovědět, protože jsem měl pocit, že tam žádná literatura nefiguruje, ale došlo mi, že to není pravda. Zásadní podnět pro nakreslení 130tky měla knížka Piknik u cesty, kterou jsem sice celou nedočel, ale stačilo to na rozjezd.

Uved'te prosím komiksy, které Vás ovlivnily při psaní 130 a proč?

Než zmíním ten nejdůležitější, začnu určitě knížkou 3x Kája Saudek, na které jsem vyrůstal a která mě hodně ovlivnila. Největší inspiraci ke 130 jsem ale našel v Moebiově komiksu/nekomiksu 40 dní v poušti B.

Bylo to moje první setkání s Moebiem na stránkách magazínu Živel, kde právě pár ukázek z tohoto komiksu bylo k vidění. A bylo jasné, že můj příběh se musí odehrávat v pustině, kde široko daleko není vidět nic než horizont. Ale samotného mě to pak začalo štvat, připadal jsem si moc paraziticky, takže ve 3. díle 130 jsem nechal celou planetu zarůst vegetací.

Uved'te prosím filmy, které Vás ovlivnily při psaní 130 a proč?

Různé postapokalyptické filmy – Trilogie Mad Max, Vodní svět, Den poté, Postman (nebo jak se jmenovala ta věc s Costnerem). Dále anime (podle komiksu) Tekkonkinkreet, anime všeobecně, jistojistě i westerny, ale konkrétně nevím.

Uved'te další možné inspirace (počítačové hry apod.)?

Série her Fallout, Metal Gear Solid, hra Stalker, seriál Ztraceni

Můžete nastínit děj posledního 4. dílu?

Ve čtvrtém díle by se měly ukončit všechny důležité příběhové linky. Křížák by se měl dočkat svojí pomsty, měli bychom zjistit backstory našich záporáků, měly by být vysvětleny všechny palčivé otázky ohledně Výbuchu a mimo jiné konečně zjistit, proč se komiks jmenuje 130.

Proč jen čtyři díly, když by jich příběh unesl mnohem víc?

Ten svět by unesl víc, natahovat děj by bylo asi zbytečné. Ale já už se upřímně do toho světa po dokončení 4. dílu vracet nebudu. Buduju jiná univerza, ve kterých se teď cítím dobře a postapokalyptická látka je na mě moc depresivní.

Měl jste nejdřív námět, který by byl vhodný pro komiksově zpracování, nebo jste chtěl vytvořit komiks a až poté promýšlel vhodný námět?

Začalo to dost nevinně, kdy jsem kreslil různé krátké příběhy ze světa 130. A když jich

začínalo být víc, začal jsem nad nimi i já víc přemýšlet a uvažoval o tom, jak je případně propojit v jeden celek. První díl proto trpí na absenci celistvějšího příběhu, ale paradoxně je u čtenářů nejvíc oblíbený, protože se tam můžou nechat unášet na vlnách imaginace. Ale není to tak, že bych vůbec od začátku nemyslel na děj. Jen mi přišlo dobré např. nahodit nějaké otázky a vysvětlovat je až v dalších dílech, nejlépe postupně přes náznaky.

Mohl byste popsat postup tvorby storyboardu – měl jste v době kresby už hotový scénář, nebo textová složka následovala složce vizuální?

Já nikdy scénář nepsal. Příběh jsem měl v hlavě a až pak jsem ten scénář teprve realizoval právě formou storyboardu. Klasicky jsem věděl, co se ve které scéně má odehrát, ale samotné dialogy jsem vymýšlel až za chodu. Dnes už to taky dělám trošku jinak, ale ne o moc.

Vstupovala do procesu tvorby nějakým zásadním způsobem redakce?

Ne, nechali mi zcela volné pole působnosti a vložili do mě veškerou svoji důvěru, za což moc děkuji.

Jaké charakteristické rysy má podle Vás sci-fi komiks? Postavy s nadpřirozenými schopnostmi apod.?

To je na mě asi moc teoretická otázka. Ve sci-fi můžete mít cokoli se vám zamane, záleží jen na mantinelech, které si sám nastavíte. Je ale dobré, aby to pořád mělo aspoň nějaké vědecké základy, i když samozřejmě, pokud je potřeba, klidně můžete operovat i s magií například. Co jiného je Síla ve Star Wars?

Využíval jste při práci na 130 nějakých stereotypů – např. pro usnadnění pochopení děje apod.?

Já jsem 130tku celou dobu vnímal jako film. A proto když postava mlčí, ale přemýšlí, nevidíme oblačkovou bublinu, v níž by bylo napsáno, nad čím přemýšlí. Prostě jen podle situace a třeba výrazu ve tváři, délce záběru, musí čtenář odhadnout, vcítit se, co se asi hrdinovi prohání hlavou. Zároveň jsem nepoužíval takové to „O pár později“, ale místo toho jsem plynutí času zkoušel vyjádřit obrazově. Šel jsem ale asi až moc do extrému. Komiks není film, komiks je komiks. Příště budu zase chytřejší.