

V prvním oddíle se práce zabývá teorií konstitutivních komiksových prostředků a jejich vzájemnou kooperací v grafickém prostoru komiksu: komiksovým znakem (dynamickou intermediální bimodální strukturou kódu vizuálního a diskursivního), komiksovým slovem (jakožto verbálem, komiksovou obrazovou figurou), komiksovým obrazem v jeho různých komiksových instanciacích (konkretizacích), je definováno prototypické komiksové schéma (jako výchozí kontrastivní komiksová struktura). Komiksový obraz je nahlédnut teoretickými přístupy obrazové sémiotiky (Eco, Goodman, Snesson) i Peircovy obecné sémiotiky a této sémiotiky filmu. Komiksový obraz druhé instance je definován jako rytmizovaná plurálová vícedimenzionální komiksová struktura. Práce se zabývá jeho strukturními rovinami a jejich prostředky. Druhý oddíl se věnuje aplikaci některých konceptů představených v oddílu prvním, a to v komparativní analýze prostředků užívaných starším českým komiksem J. Foglara Rychlé šípy a moderním komiksem pro dospělé (práce zahrnuje korpus vybraných primárních komiksových zdrojů českých i světových). Srovnávacími parametry jsou komiksová obálka, grafický prostor, komiksový čas, interiorizace a animizace exteriéru, chromatické kódování, obrazově-verbálová interakce, postava, situace a vnitřní svět postav. Moderní komiks pro dospělé se ukáže jako vysoce interaktivní, spojitá, metaforická, reflexivní struktura, která sémantizuje i technické („formální“) rysy (v rámci „obsahu“ na různých úrovních splývají prvky diegetické a ne-diegetické).