

Posudek na práci

Martiny Příbylákové

Principy sémiotické analýzy komiksu

Předkládaná diplomová práce M. Příbylákové je věnována rozboru komiksu, který, stručně řečeno, představuje symbiózu jazykových a obrazových útvarů. Dominantní roli podle a. hraje obrazová část, s čímž lze jistě souhlasit (komiksem je i takový útvar kde se žádná jazyková forma nevyskytuje).

Práce je výsledkem několikaletého autorčina studia literatury z nejrůznějších oborů a analýzy velkého množství materiálu, z něhož a. představuje pouze část.

Práce se sestává především ze dvou částí:

1 – teoretické, kde a. prezentuje propracovaný vlastní názor na teorii komiksu, opírá se přitom o bohatou a dostupnou literaturu, širokého záběru ať již sémiotického nebo filosofického či psychologického atd.

2. - komparativní, v níž a. srovnává jednotlivé vybrané komiksy, přičemž základ tvoří rozbor Rychlých Šípů, jako nejznámějšího českého komiksu.

Pro 1. oddíl a. zvolila vlastní postup výkladu teorie. Ten spočívá v analýze základních pojmů, jinak řečeno teoretických pojmů jako je komiksový obraz, slovo, prostor atd. Standardně budování teorie předpokládá úplnost a konzistentnost teoretických pojmů a tvrzení (srov. práci K. Hempela: Fundamentals of Concept Formation, zejména roli observačních pojmů při tvorbě teoretických). Autorka dosáhla relativně úplného výkladu pojmů (hlavní problematika komiksu je pokryta), konzistentnost a úplnost tvrzení může být cílem dalšího rozpracování.

Z toho vyplývá, že je nezbytně nutné uvědomit si stav metateorie komiksu, zejména pak při posuzování předkládané teorie v kontextu jiných teorií. To se týká především sémiotického rozboru reflektujícího Peircovu a Sausurovu sémiotickou teorii, viz zejména ikoničnost.

Organizace výkladu teorie komiksu je ztížena tím, že a. užívá velké množství termínů pro upřesnění a odlišení teorie komiksu od teorie jazyka. Jde o termíny přejaté, ale i jí vytvořené, jejichž vnitřní strukturace a postavení v teorii komiks je značně komplikované, protože výklad studovaného předmětu musí brát v úvahu sociální zasazení komiksu do dalších sfér jeho užití. A. si je toho vědoma tím, že ukazuje důvody, proč výklad některých pojmů předchází jiným, srov. vztah komiksového obrazu a znaku. To je zřejmě rovněž příčinou, proč výklad některých pojmů je uveden v poznámkách. Nabízí se otázka, zda výklad teorie by nebyl transparentnější, pokud by se neužilo výrazů teorie přirozeného jazyka s vědomím toho, že se pojednává komiks; příkladem může sloužit užití termínu *verbálový*, který lze nahradit standardním *verbální, jazykový* atd, pokud je z kontextu práce zřejmé, že jde o řečové faktory v komiksu, podobně užití výrazu *soudržnost obsahová* místo běžného ikonu

A. se rovněž zabývá postavením komiksu v souvislosti s jeho rolí ve společnosti – někdy je komiks považován za útvar ne dosti seriózní. Pragmatické aspekty komiksu jsou velmi rozsáhlé: komiks je z hlediska uživatelského předměte zájmu různých věkových skupin, srov. role Rychlých Šípů ve výchově mladších i starších chlapců, dále role komiksů pro dospělé – proto teorie musí obsahovat rovněž pojmy, které se týkají pragmatiky komiksu (např. fan – fandom apod).

Důležitou roli v pragmatice hraje prototypické komiksové scéma, což má být vše, co uživatel od komiksu očekává. V této souvislosti se a. vypořádává nejen s obsahovou strukturou komiksu, ale i s formou reprezentace, srov. arch, dvojarch, atd.. Forma

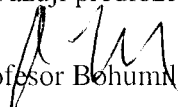
zachycení komiksu ovlivňuje prototypické schéma a zpětně má vliv na pojetí textu jako jazykového útvaru. To je rovněž důležité pro analýzu útvarů přirozeného jazyka, zejména textu. Text má formu reprezentace v podobě stránek různě strukturovaných, které modifikují pojetí textu jako potenciálně nekonečného sledu hlásek, grafémů, či větších útvarů, dodávají textu další strukturaci (např. odstavců), užití různých forem písma atd. Člověk si vytvořil rovněž „prototypické schéma prezentace textu“ v podobě stránek knih atd. a to mnohem dříve než u komiksu.

Teorie vytvořená v 1. oddílu posloužila a. ke srovnání různých komiksů na pozadí u nás známého komiksu Rychlé Šípy. Komparaci a. provádí podle jednotného principu devíti parametrů (obálka, grafický prostor, komiksový čas, interiorizace exteriéru a exteriorizace interiéru, chromatické kódování, intermediální interakce obrazových a verbálních aspektů, postava, situace, vnitřní svět postav). Díky těmto parametrům je výklad v druhé části jasnější, než je výklad teorie.

V závěru se a. zabývá znakovými a neznakovými funkcemi komiksu. Ukazuje sedm různých druhů funkcí důležitých pro komiks, důležitý je požadavek vizuální gramotnosti.

Autorka věnovala tvorbě diplomové práce mnoho času, což se podle mého názoru projevuje v promyšlené konečné formulaci diplomové práce.

Považuji předloženou diplomovou práci za plně vyhovující pro obhajobu.


Profesor Bohumil Palek

Praha 20. 8. 2009