

Posudek na diplomovou práci Martiny Příbylkové *Principy sémiotické analýzy komiksu*

Práce je rozdělena do dvou oddílů. V prvním oddíle se autorka snaží zachytit komplexní komiksovou strukturu prizmatem různých teoretických konceptů. Relevantní teoretická základna k tomuto tématu je prozatím poněkud chudá nebo zastaralá (srov. z českých prací např. Mikušáková (1995), Urbanová (1994) nebo Škvorecký (60. léta), ze zahraničních např. Clair (1967)) a v českých podmínkách to platí obzvlášť, na což autorka ve své práci právem poukazuje (prakticky, tvorbou a vydáváním kvalitních komiksových děl, a koneckonců i jejich konzumací, se komiks u nás bude se světovým postavením vyrovnávat patrně ještě dlouho). Teoretickému pojednání o komiksu srovnatelnému s autorčinými ambicemi tedy nezbyvá než se na danou problematiku podívat způsobem interdisciplinárním a využívat relevantních konceptů a koncepcí různých disciplín a oborů (literární a divadelní teorie, filmové, obrazové i obecné sémiotiky aj.), což také autorka učinila. Základní výchozí registr komiksologických termínů autorka prezentuje exponujíc prototypickou k. strukturu, tj. centrálního zástupce kategorie definované přítomností reprezentačních komiksových rysů (především k. panel, strip, dvoj/arch, mezipanelové prostory, k. rámeček, hyperrámeček, okraj, k. bublina, recitativ, vektorizovaná trajektorie recepce Z-path, verbál). K tomuto komiksovému prototypu autorka dochází postupnou specifikací a rozvíjením Groensteenovy obecné definice komiksu (obecné pro širokou aplikovatelnost konceptu *komiks*) a aplikací běžného uživatelského pojetí toho, jakými prostředky „takový komiks“ disponuje. Po technické stránce se prototypický komiks svou jednoduchostí a strukturou s víceméně jednoznačně určenými rysy blíží *Rychlým šípům*, které jsou zvl. ve druhém oddíle srovnávány s moderními komiksy pro dospělé. Koncept komiksového znaku jakožto dynamické kooperativní události mezi vizuálními a diskursními kódy by bylo možné ještě dále domyslet a rozpracovat – myšlenka amalgámovosti vizuálního a diskursního (tzv. bimodální kódování) je zejména pro komiks jistě nosná a zaslouží si více pozornosti (k tomu by se mohla autorka vyjádřit při obhajobě).

Komiksovou strukturu autorka rozděluje do několika rovin (či prostorů): 1) grafický prostor komiksu, 2) multirámcová struktura (sekvence panelů, stripů, dvoj/archů), 3) mezipanelové prostory a okraje, 4) hyperrámeček a různá orámování, 5) bubliny a recitativy, zvlášť se zabývá 6) komiksovým časem a specifickým komiksovým rytmem, 7) globální komiksový prostor dvoj/archu, resp. alba. A těmto rovinám se postupně věnuje.

Ad. 1) bázový grafický prostor (komiksový obraz první instance) má podle ní vzhledem ke svým figurám transformační sílu malířského plátna (figury v něm umístěné mají status (komiksového) obrazu), tvůrci komiksů se navíc musejí vyrovnávat s vizuální expanzí aktuálního historického období a proměňujícími se mody vizuality svých diváků-čtenářů (autorka postupně zavádí několik složených výrazů, kterými se snaží o úplnější pojmové zachycení recepčních a systémových procesů, které jsou s komiksem spjaty, např. divák-čtenář, dvoj/arch aj.).

Ad 2) hierarchii multirámců autorka konceptualizuje jako plurálovou, speciálně rytmizovanou obrazovou strukturu, tyto (a jiné, v práci uvedené) vlastnosti k. struktury umožňují využívat možností (např. z hlediska modality, deixe, času a prostoru), kterých se nedostává běžným singulárním obrazům (např. fotografii nebo obrazu). S odkazem na Groensteena autorka uvádí, a své stanovisko též prokazuje na konkrétních obrazově sémiotických teoriích, že koncepce obrazové sémiotiky v současném stavu nejsou s to náležitě postihnout povahu komiksu/komiksového obrazu první a druhé instance (komiksové panely aj. figury v grafickém komiksovém prostoru). Svěbytnou koncepcí panelu (jakožto jedné z konkretizací k. obrazu druhé instance) autorka čerpá z N. Cohna.

Ad 3) povaze mezipanelových přechodů je věnována speciální kapitola.

Ad 4) s odkazem na N. Cohna autorka v rámci k. obrazu druhé instance vyděluje plán reprezentace a plán rámců.

Ad 5) referujíc ke Carrierovi poukazuje na k. bublinu jakožto fenomenální komiksový vynález, signifikantní komiksový rys podléhající různým sémantickým, formálně-funkčním ozvláštněním.

Ad 6) k. čas autorka představuje jako vysoce komplikovanou rytmizovanou strukturu, odkazujíc na N. Cohna, S. McClouda či J. Aumonta řeší i fenomén časovosti obrazu.

Ad 7) globální k. prostor dvoj/archu, resp. k. alba vyvstává jako deskriptivně a konceptuálně značně komplikovaná rytmizovaná struktura s referenčními vztahy distančními i kontaktními na mnoha k. rovinách (hypertext), které se simultánně podílejí na sémantické struktuře komiksu.

Zajímavý je autorčin pojem *verbál* neboli komiksový verbální text (či komiksové slovo), který autorka zavádí vzhledem k jeho odlišnosti od tzv. textového slova (slova v běžném psaném verbálním textu) (k této odlišnosti by se mohla autorka ještě vyjádřit při obhajobě).

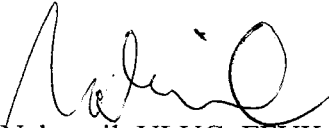
Přemostňující zónou mezi kapitolami věnujícími se spíše verbálním aspektům a kapitolami zabývajícími se spíše obrazovými aspekty jsou dvě kapitoly věnované 1. verbálně-obrazovým transformacím (řeší, jak je vůbec možné, že *relativně totéž* lze pro příslušníky jisté kulturní

oblasti vyjádřit textem obrazovým i verbálním) a 2. prostupnosti mezi obrazem a písmem jakožto rébusem (srov. piktogramy, ideogramy, hieroglyfy).

Předmětem druhého oddílu je komparativní analýza staršího českého komiksu *Rychlé šípy* a moderního komiksu pro dospělé vzhledem k devíti stanoveným parametrům (1. Obálka, 2. Grafický prostor, 3. K. čas, 4. Interiorizace exteriéru – exteriorizace interiéru, 5. Chromatické kódování, 6. Intermediální interakce obrazových a verbálních aspektů, 7. Postava, 8. Situace, 9. Vnitřní svět postav); zde autorka aplikuje teoretické koncepty uvedené v oddíle prvním. Tato důkladná komparativní sémiotická interpretace, odhalující, v čem tkví rozdílná povaha komiksu starého a nového, je na poli komiksu ojedinělá. Autorka prokazuje, že ve stále větší míře se moderní komiks pro dospělé projevuje jako kohezí, interaktivní, dynamický, neustále se přehodnocující systém definující aspekty své struktury nikoli absolutně (ontologicky), jako tomu bylo v případě *Rychlých šípů*, ale relativně na základě jejich časově proměnné funkční aktualizace. Struktura moderního komiksu se ve všech svých aspektech sémantizuje - i rysy původně „formální“ vstupují do procesu utváření významu, a postupně tedy stále více vyniká autorkou proklamovaná irelevantnost dělení rysů moderního komiksu na „formální“ a „obsahové“ (u *Rychlých šípů* nicméně funkční).

Tímto byl již anticipován závěr celé práce shrnující rozdíly mezi starším komiksem a moderním komiksem pro dospělé. Autorka zde též v sedmi bodech charakterizuje trendy moderního komiksu: 1) tematizace komiksového artefaktu, možností i omezení, které skýtá komiksový nosič, 2) funkční, nikoli ontologické pojetí komiksových rysů/aspektů (důraz na strukturní vztahy), 3) pluralizace a metaforizace funkcí aspektů komiksové struktury, 4) sémantizace rysů kohezí komiksové struktury, 5) tematizace rozhraní mezi komiksovými jevy „funkčními formálně a funkčními významově“ (k tomu by se mohla autorka vyjádřit ještě při obhajobě), 6) proces redefinování/„osvobodování“ textu obrazového, redefinování (funkcí) textu verbálního, 7) ustavování modu „specifické recepce“, „obrazového čtení“ (vizuální gramotnost).

Autorčina práce je originálním příspěvkem k utvářející se teorii komiksu. Obsahuje cenné podněty i pro sémiotiku jako takovou. Svou kvalitou přesahuje hranice žánru diplomová práce. Doporučuji, aby autorka na tomto tématu nadále pracovala a pokusila se zveřejnit výsledky své práce v odborném tisku (např. ve formě článku). Práci navrhuji hodnotit jako výbornou.


doc. Jiří Nekvapil, ULUG, FFUK

V Praze 20.8.2009