
Renata Wilflingová: Nepořádek je součástí tvůrčího procesu

Znavený muž poznamenaný nedostatkem spánku s tázavým výrazem zalévá misku cereálií mlékem. Není to úryvek z biografie Franze Kafky, ale [popis jeho ilustrace](#), která doprovázela letní kařkovskou fakultní únikovku. Autorkou tohoto Kafkova portrétu je Renata Wilflingová, referentka Oddělení pro vědu, výzkum a ediční činnost FHS. Tímto rozhovorem pokračujeme v sérii o neakademických činnostech pracovníků a pracovníc FHS. Kresby a ilustrace Renaty Wilflingové jsou k vidění v komiksových sbornících, na obálkách knih v policích knihkupectví, nebo právě i na webových stránkách fakulty. Zeptali jsme se Renaty na její cestu ke komiksu, na tvůrčí proces a současné a budoucí projekty.



Renata Wilflingová, foto: Ondřej Trojan

Kdy jsi začala kreslit?

Na základce jsem dělala karikatury spolužáků a učitelek – líbily se spolužákům, méně už učitelkám. Kreslila jsem pak hodně pod lavicí i na střední, ale nějakou cílenou snahu stát se „opravdickou“ kreslířkou jsem neměla. Jen mi to přišlo jako dobrý způsob trávení času mezi přestávkami. Pak za mnou začali chodit lidé, kteří po mně chtěli obrázky – oblíbeného herce, jejich psa, auto, na které nebudou nikdy mít. Ke skutečné komiksové tvorbě jsem se pak dostala až na vejšce. S kamarádem jsme vytvořili jednu takovou komiksovou gangsterku, on dodal scénář, já kresby. Tím to začalo, ale pak zas dlouho nebylo nic, jen normální pracovní život, sem tam nějaká kresba někde na Instagramu. Až v roce 2014 nebo 2015 mě oslovili lidé z jednoho nezávislého komiksového vydavatelství v Anglii, kteří chtěli ve svých projektech specificky dávat prostor málo známým kreslířům.

Studovalas kresbu nebo máš za sebou nějaké výtvarné vzdělání?

Vůbec. Já jsem vystudovala antropologii na filodě v Pardubicích. Co se uměleckého vzdělání týká, jestli se tomu tak dá říkat, tak mám za sebou přesně jeden rok lidušky.

Co kreslíš nejraději?

Dlouho jsem měla období, kdy jsem kreslila lidi a jen je, ale teď mě vůbec nebaví. Samozřejmě jsem se s kresbou lidí i dost naučila: anatomie je základ a je zábavné zkoumat výrazy, gesta, pozorovat lidi na ulici, zapamatovat si, jak někdo vypadá a pak ho nakreslit. Momentálně se ale z velmi společenského člověka, kterým jsem byla, vracím zase k svému prapůvodnímu introvertovi, a na postavy už prostě nemám trpělivost. Takže teď mě baví temné krajiny s opuštěnými domy. Místa, do kterých člověk nějak zasáhl, ale příroda tu stejně zvítězila.

Jsou ta tvoje místa skutečná, nebo je to vždy jen imaginace?

Vycházím ze skutečných míst, konkrétně z Tachova a okolí, což je můj domov v Sudetech. V Praze jsem s přestávkami už třináct let, a tak trochu začínám mít velkoměsta nad hlavu. Naprosto chápu ty, co odchází hledat klid na vesnici. Tachov je maloměsto, chybí mi jeho klidné až stojaté vody. Takže mě inspiruje. Když tam jsem na návštěvě, chodím na procházky, něco si nafotím a pak z toho v Praze žiju.



Kresba: Renata Wilflingová

Máš nějaké oblíbené médium?

Záleží spíše na tom, co chci kreslit. Krajinu nebo budovy bych nedělala digitálně. Tohle téma chce, abych se zapatlala, měla ruce od tuše, barvy rozlité na koberci a aby všude po bytě byly drobký od gumy. Ten chaos je součástí tvůrčího procesu, v tom je právě ta zábava. Ale když kreslím něco, co má být čisté a jasné, třeba jako ilustrace Kafky, tak to dělám digitálně, je to jednodušší. U takových věcí většinou vím přesně, jak mají vypadat a působit. Digitál je tu vhodnější i rychlejší.

Je naopak něco, co ráda nemáš?

Asi olejové barvy. Nechápu je, nikdy jsem je nezkoušela, schne to týdny, prosím, ne.

Tvoje komiksy pravidelně vycházejí ve sborníku Aargh! Představíš ho?

Aargh! je specifický formát. Je to komiksový sborník, který vychází jednou ročně, a každé číslo je věnované nějakému tématu, například komiksové tvorbě v určité zemi. Krom komiksů méně známých tvůrců a tvůrkyň v Aarghu! vycházejí taky články, rozhovory s kreslíři a autory, studie. Aargh! je vlastně popkultura a věda v jednom, což z něj dělá velmi svébytný a jedinečný zjev na české komiksové scéně. Já si hrozně moc vážím toho, že můžu s klukama z redakce Aarghu! spolupracovat a že mi tam každý rok vydají nějaký kraťas.

Máš oblíbený komiks, který ti vyšel v Aarghu! nebo intenzivní zážitek s některým z nich spojený?

Určitě by bylo dobré zmínit úplně první komiks, který jsem do Aarghu! kreslila. Byl to krátký příběh s postavou Octobriany v hlavní roli. Scénář napsala Trina Robbins, americká komiksová legenda a velmi badass dáma. Tomáš z redakce Aarghu! od ní nějakým čarovným způsobem vyzískal jeden krátký scénář a svolení, že si ho můžeme tady v Česku nakreslit. Takže k tomu kluci z Aarghu! začali hledat kreslíře nebo kreslířku, a oslovili mně. Tou dobou jsme se neznali, jen jsme se vzájemně sledovali na Facebooku. Taková nabídka se ovšem neodmítá. Takže jsem udělala skici stránek a úplně vyklepaná je poslala Trině, já, nikdo odněkud ze střední Evropy, mailuju této legendě a vnucuju jí svoje pokusy. No a ona byla zlatá a ty návrhy se jí líbily a celý projekt nám schválila. Dokonce mi napsala, že je ráda, že na tom bude dělat kreslířka. Přece jenom komiksová tvorba v té době byla – a do velké míry pořád je – záležitostí, ve které se motá mnohem víc kluků než holek a kluci jsou i víc vidět. Ono se to postupně dorovnává, ale ještě to bude nějaký čas trvat.



Komiksový sborník Aargh! a kniha Stín železné opony, kde se objevila díla R. Wilflingové

Plánuješ i úplně vlastní komiks, který nejen nakreslíš, ale napíšeš k němu i scénář?

Ano, ten bude! Je to můj úplně první scénářistický pokus, takže prosím o trpělivost. Je to šestistránkový příběh založený na jedné tachovské pověsti. Duchařina taková. Na konci září jsem ho dokončila, a teď už je u kluků v Aarghu! Vyjít by měl ve sborníku někdy na jaře příštího roku.

Liší se práce na vlastním a cizím scénáři?

Velice. Vlastní scénář si můžeš doladit podle dohody sama se sebou během procesu. Když vidíš, že něco nefunguje, zamyslíš se nad tím a upravíš to podle potřeby. Nemusíš vypisovat ve tři ráno – obvyklá tvůrčí hodina - scénáristovi s tím, že támhleto je nutné předělat, protože to nedává smysl vzhledem k jednomu detailu na panelu tři strany dvacet dva. Na druhou stranu je to i zodpovědnost. Co když ten příběh nesedí, co když je to vlastně totální kravina? Normálně bys to hodila na scénáristu, ale tady jde všechno dobrý i všechno špatný na tvoje triko. Ovšem když si kreslíš a scénárista sednou, je to dokonalost. Je to jako být v rockové kapele – naladíte se na sebe, sdílíte nějakou představu, vizi, jste prostě dvojka, Batman a Robin. Případně Batman a Joker.

Jaké jsou největší problémy při práci s komiksem?

Čas. Respektive jak málo ho všichni máme.



"Ovšem když si kreslíř a scénárista sednou, je to dokonalost."

To je pravda, krom práce na komiksech máš ještě plný úvazek na fakultě. Jak to zvládáš kombinovat?

Horko těžko. Na tvorbu padá pravidelně veškerá moje dovolená, víkendy, večery. Chce to mít hodně zvládnutý osobní time management a neztrácet čas s pitomostma. Postupovat, klidně jen hodinu denně, ale aspoň něco. Občas to může být celkem frustrující a někdy si říkám, proč si to vlastně dělám, však určitě existují i jiné způsoby jak se udržovat ve stavu permanentní únavy, než do tří do rána kreslit ksichty v panelu. Na druhou stranu ale to, že mám k tomu všemu i „normální“ práci, mi dovoluje si vybírat projekty, které mě skutečně zajímají, a na kterých se opravdu chci jako kreslířka podílet. Jinými slovy nemusím se ohlížet na to, jestli mě to uživí. Protože samozřejmě neuživí. Kdybych se v Česku chtěla žít jen kreslením komiksů, musela bych buď bydlet u mámy v garáži, anebo si opatřit sugar daddyho. Možná několik.

Krom komiksů také ilustruješ knihy pro děti a mládež. Letos vyšel *Stín železné opony* (autorem je Petr Hugo Šlik) a před tím *Tleskač* (autora Davida Jana Žáka). Jak takové ilustrování knih probíhá?

Na začátku dostanu text knihy a od nakladatelství zadání, kolik ilustrací je potřeba. Pro *Stín* bylo například třeba deset celostránkových černobílých, čtyři celobarevné, tolik a tolik půlstránkových a tak podobně. A pak už je to hlavně na mně. Je dobré myslet na to, aby byly ilustrace v knize rovnoměrně rozmístěné, takže na začátku si určím, kde zhruba budou ty hlavní celostránkové, a pak mezi ně rozhážu ilustrace menší, půlstránkové. Ty nejmenší jsou třeba jen detaily předmětů, které slouží jako předěl mezi odstavci. Určitě by se nemělo stát, že se ilustrace nahromadí v první polovině a zbytek příběhu bude mít jen text. Takhle ilustrovaná kniha by se asi nikomu nelíbila.

Musíš si tu knihu ale celou přečíst, než ji budeš ilustrovat.

Ano, ale to jsou knížky pro děti, to je na jedno odpoledne, takže i tak pomalý čtenář jako já to zvládne. Většinou ale už při prvním čtení uvažuju, kde by byla dobrá jaká ilustrace.

Autoři do ilustrací nijak nezasahují?

Ani ne, i když jim tu možnost vždycky nabízím. Zeptám se jich, jestli mají nějakou oblíbenou pasáž, moment, který by chtěli vidět v kresbě. Ale oni jsou zlatí, a nechávají mi dost volnou ruku, ať si kreslím, co uznám za vhodné.



Ilustrace R. Wilflingové

Dokázala bys porovnat tvorbu knižních ilustrací s tvorbou komiksu?

Jsou to úplně jiné světy. Knižní ilustrace jsou relativně snadnější, jedná se koneckonců „jen“ o jednotlivé záběry. Komiks je mnohem náročnější, vypráví celý příběh, je v něm prostor se vyblbnout.

Takže máš jako kreslířka komiksů nad příběhem velkou moc?

No jasně! Když děláš komiks, tak jsi úplně všechno: kameraman, stříhač, děláš casting, jsi kostymér, scénograf, osvětlovač, maskér, vrchní vedoucí výstrojního skladu, obstaráváš si i vozovej park. Sice nedělám hudbu, tu ještě pořád komiksy neumím, ale děláme místo ní „boom!“ a „bang bang“ na patřičných místech. A nakonec dodávám při letteringu i titulky.

Schovááš do svých komiksů nějaké easter eggs ?

Kam se vejdu! Jednou jsem do jedné scény nakreslila sebe a ve druhé byl scenárista. Jinde zase vpašovával třeba plakáty mých oblíbených kapel.

Vím, že momentálně pracuješ na komiksové verzi knihy Jaroslava Foglara Záhada hlavolamu. Můžeš to přiblížit?

Spolu se scénáristou Tomášem Prokúpkem nás oslovil Skautský institut, se kterým jsem už spolupracovala dřív na Tleskačovi. Záměrem skautů je udělat Záhadu hlavolamu jako komiks pro současné dětské a mladé dospělé čtenáře.

Na koho Záhada hlavolamu cílí?

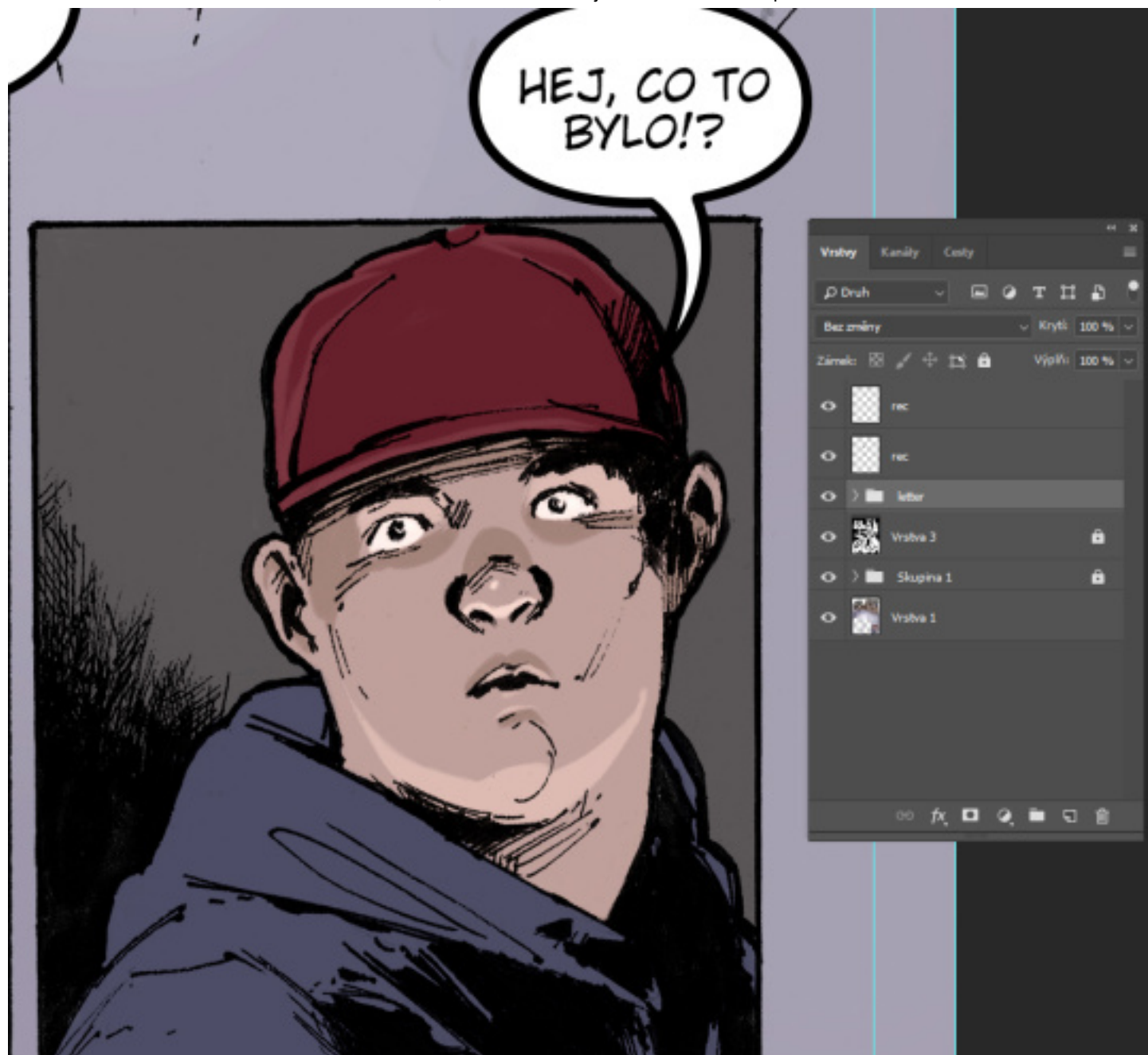
Primárně je pro pubertáky, kteří jsou zhruba ve věku hlavních hrdinů, takže nějakých třináct až patnáct let. Všichni samozřejmě známe ty původní komiksovky Rychlé šípy, které vycházely jako jednostránkové příběhy ve třicátých a čtyřicátých letech dvacátého století, ale upřímně, ty dnes potěší spíš rodiče a prarodiče pamětníky. Mladší čtenáři jsou zvyklí na trochu jiný vyprávěcí styl, jinou dynamiku, snad i rychlejší tempo. Právě taková je představa o podobě komiksové verze Záhady, na které s Tomášem pracuju.

A v jaké fázi nyní jsi?

Pláču.

Myslela jsem, kolik už máš hotovo?

Mám hotové skici stránek, což je ta nejtěžší a nejvíc tvůrčí část procesu. Musíš vymyslet, jak budou postavené jednotlivé panely na stránce, udělat ke všem skici, udělat si miliony referenčních fotek a náčrtů k prostředí a k postavám, rozmyslet si úhly „kamer“ a osvětlení. Rozvrhnout si kde budou bubliny, aby ti neschovaly nějakou důležitou část záběru. Peklo. Momentálně začínám zlehka tužkou kreslit naostro, no čeká mě toho ještě mnoho. Mnoho pláče.



Screenshot z digitální tvorby

Dá se říct obecně, jak dlouho zabere vytvořit komiks?

Záleží. Třeba na prostředí, kde se příběh odehrává. Pokud je to někde v náhodném lesíku, máš vyhráno, dáš tam pár stromů, křoví, a pak už jen s vnitřní kamerou obcházíš okolo a hledáš nejlepší záběr. Ovšem v případě Záhady v podstatě vymýšlím nový svět - jak vlastně vypadají Stínadla, místo, které nikdy nikdo neviděl, a o kterém se můžeme jen dohadovat podle Foglarova popisu v knihách. Což pro mě reálně znamená, že nastane-li večer tak akorát - kvůli dobrému světlu - popadnu foťák a courám po staré Praze. Fotím si zdi a sklepní okénka skrze uzamčené míře zahrady a dvorků jako nějaký prvorepublikový urbexák. Válím se po zemi, protože nízké záběry dobře nasvícených kočičích hlav jsou poklad, a zoomuji na lucerny. Stal se ze mě expert na typy pouličního osvětlení na Starém Městě! Kdyby se těch 80 stránek, které má Záhada mít, odehrávalo někde na pláži mezi dunami, tak už by to bylo hotové. Jenže takhle? Ted' pracuju třeba na scénách, které se odehrávají ve zvonici. Jak sakra vypadá interiér zvonice? Jak přesně a detailně vypadá mechanismus, který rozeznívá zvony? Potřebuju to vidět, protože ho musím nakreslit v tom a tom úhlu. Který samozřejmě není běžně dostupný.

To je spousta práce!

U větších produkcí, jako je Marvel, DC a podobně, se práce rozděluje. Někdo udělá skici tužkou, pak přijde inker a jen je obtáhne inkoustem, po něm to vybarví kolorista, další člověk udělá lettering. A potom jsou tu prostě ti šílenci ze skromnějších poměrů, co to dělají všechno jako vlastní one man show.

Není ale lepší, že máš kontrolu nad každou fází?

Když mě hrozně nebaví letterování...

Kdybys měla možnost, myšleno čas i peníze, kreslit absolutně cokoliv, co by to bylo?

Mám teď takové gotické období, což se s příchodem října jaksí zintenzivňuje. Takže mě to táhne k Jiřímu Karáskovi ze Lvovic, taková Gotická duše by byl krásný umělecký experiment. Nebo cokoli, kde se vyskytují nemrtví a hřbitovy, rituály, kde se pohřbívá zaživa a kde se vykrádají hrobky, kde lomozí duchové, a tajné chodby umožňují noční dostaveníčka dramatických hlavních hrdinů. Někdy jsem dost oldschool.

Co je tvůj nejoblíbenější komiks, který jsi nekreslila?

Jednoznačně Red Meat . Velká nádhera.



Jak se staviš k využití umělé inteligence pro tvorbu obrázků?

Já si myslím, že to je dobrý nástroj, pokud si nad ním budeme udržovat kontrolu, a pokud si kolektivně stanovíme nějaká pravidla. Což je samozřejmě krásná utopie, protože my lidé nejsme schopní shodnout se kolektivně vůbec na ničem. Takhle – pro nějakou inspiraci, třeba pokud nutně potřebujete nahlédnout, jak by asi mohla vypadat katedrála postavená ve stylu gotického brutalismu a okupovaná armádou mainských mývalích kočiček s plamenomety, tak je AI fajn. Ale vy stejně nakonec musíte jako umělec přijít a dát tomu nějakou logiku, smysl a duši. To vaše „proč“, proč tenhle obrázek vznikl, by mělo být trochu sofistikovanější než „protože jsem zadal prompt“. Tuhle duševní práci, která se vztahuje ke smyslu a významu, tu už za vás AI neudělá. A s tím, jak nejsme schopní stanovit si pravidla, samozřejmě čekám, že AI poznamená prostředí klientů a umělců jako takové. Přijdeme o určitý typ zakázek. Ostatně to se už děje, reklamy už využívají AI poměrně běžně. S tím, jak se AI zlepšuje, se budou množit i spory o pravost uměleckých děl – už dneska AI dokáže vytvořit „dílo“ ve stylu konkrétních umělců. Kreslíři a kreslířky, kteří si přivydělávají přímým prodejem svých děl na conech, hlásí velmi nepříjemné poklesy tržeb právě kvůli AI.

A co s tím?

Umělá inteligence se učí tím, že krade. Co my potřebujeme, je být před zlodějem o krok napřed – zatím se mi totiž zdá, že jsme v podobě AI dostali hračku, kterou neumíme úplně používat. Představuju si panenku Chucky – když je na hraní, je roztomilá, ale když nad ní ztratíš kontrolu, ups, už ti jde po krku. Potřebujeme legislativu, která by ošetřovala, jak zacházet s AI generativním „uměním“ (velmi záměrně v uvozovkách). A samozřejmě se potřebujeme vzdělávat, tříbit si kritické myšlení a udržovat si schopnost rozeznat human made od AI made. Zkrátka jsme si jako lidstvo na sebe s rozvojem AI naložili obrovské nároky na rozvoj nás samotných. Jak vidíš, skutečně nejsem technooptimista. Ostatně, pokud chceš najít rozdíl mezi umělcem a AI prompterem, stačí ti jedna jediná věc – vypnout elektriku.

Alena Ivanova