

# Zuzana Husárová

*Lyrika lidská i technologická*

KAREL PIORECKÝ

Literární a transmediální tvorba Zuzany Husárové je známější a možno říci i respektovanější v nadnárodním kontextu než v kontextu slovenském či českém. Důvod je jednoduchý. V Čechách ani na Slovensku neexistuje něco jako lokální „scéna“ elektronické literatury, v jejímž rámci by mohla autorčina díla čelit konkurenci, vynikat či selhávat. Byť se i příležitostně objeví zpráva o tom, čemu se Husárová umělecky věnuje také v „běžném“ literárním tisku (např. rozhovor v časopise Tvar, 2014, č. 6.), její tvorba je pro literární publikum (včetně kritiky) stále málo literární. Na literaturu situovanou do průsečíku několika médií jsme si zkrátka ještě nezvykli. V jiných národních kulturách, kde má elektronická literatura silnější zastoupení, tomu ovšem není o mnoho lépe. E-lit, jak se tento proud literárního experimentu obvykle zkráceně nazývá, představuje spíše separátní

sféru tvorby a její teoretické reflexe (ostatně i Husárová je profesí literární teoretička) než samozřejmou součástí soudobých literárních trendů. Nerad bych se mýlil, ale naděje na etablování e-lit v česko-slovenském prostředí leží spíše ve sféře vizuálního umění, které si své hranice s těžištěm přeci jen méně ostražitě a v kontaktu s intermedialními postupy se nestračuje o svou identitu.

Ale co to vlastně elektronická literatura je? Spoluorganizátor *Electronic Literature Organization*, což je institucionalizované centrum mezinárodních aktivit v oblasti e-lit, Scott Rettberg definuje elektronickou literaturu těmito slovy: jsou to literární díla vzniklá technikami, které ve svých podstatných aspektech využívají možnost počítačů či počítačových sítí a jsou s jejich pomocí šířeny nebo veřejně prezentovány. Jde tedy o takovou formu experimentální literatury, která

není myslitelná bez digitální technologie. Formy či žánry elektronické literatury jsou přitom velmi různé: hypertextová próza, kinetická poezie, digitální textové instalace, interaktivní próza, literární texty generované pomocí počítače, projekty kolektivního psaní či literární performance on-line ad. V českém a slovenském prostředí se od konce devadesátých let 20. století objevilo několik pokusů některé z těchto forem realizovat. K neúspěšnějším patřil hypertextový román *Město* Markéty Baňkové, který vznikl v letech 1997–1999. Dílčí pokusy o literární hypertext či digitální poezii učinilo v Čechách a na Slovensku ještě několik dalších autorů (Petr Stančík, Jiří Dynka, Roman Labuda, Jonáš Gruska ad.). Na rozdíl od zmíněných autorů Zuzana Husárová ve své tvorbě rozvíjí principy e-lit soustavně, dlouhodobě a na úrovni, která snese srovnání s tím nejlepším, co v této oblasti vzniklo v Evropě či v zámoří. Pro její projekty je přitom charakteristické, že digitální technologie sice stojí většinou na počátku či dokonce v centru jejich struktury, ale výsledné dílo se zdaleka nevyčerpává testováním možností, které díky sofistikovaným technologiím může literární text získávat. Cílem Husárové je vždy tento technologický diskurs překročit, transformovat či konfrontovat s něčím bytostně ne-technologickým, jako je například lidský hlas nebo tělesný pohyb.

Tělesnost je klíčovým tématem interaktivní instalace *Enter-in' Wodies* (2011), kterou Zuzana Husárová (podobně jako řadu dalších projektů) realizovala ve spolupráci s programátorem Lubomírem Panákem. Technologické zázemí tohoto díla spočívá v softwaru Processing a zejména v 3D senzoru Kinect. Instalace je totiž koncipována tak, že tento senzor snímá pohyby rukou, kterými čtenář ovládá digitální objekty promítané na projekční plátno a prochází tak nelineární strukturou díla. Dominantní vizuální složkou této instalace je virtuální model ženského či mužského těla, který dovoluje prozkoumat (resp. „pročíst“) sedm základních biologických systémů, které jsou určující pro fungování lidského organismu (kožní, svalový, respirační, reprodukční, trávicí, krevní a nervový systém). Po vstupu do každého z těchto systémů se zobrazí vizualizace jeho buněčných struktur a spustí se zvuková stopa odkazující k funkcím daného systému. Dalšími pohyby rukou čtenář postupně odhaluje text básně, která se tematicky váže k danému biologickému systému. Verše se mu ovšem před očima neobjevují postupně a lineárně, ale vystupují z černé plochy v nepravděpodobných sekvencích odvozených od aktuální čtenářovy pohybové aktivity. Tímto způsobem recipovaný obrazově-textový objekt přijímá aspekty čtenářova vlastního těla. Ruší se hranice mezi subjektem a objektem vnímání. Tělesnost je tematizována obrazem, textem i způsobem interakce, k němuž vede senzorická interface této instalace. V pomalých pohybech rukou, v komplikované čitelnosti textové stránky tohoto díla a v plynulém vcházení do zobrazeného těla a odcházení z něj jako by se zhmotňovala pokora před tajemstvím fyzické existence člověka. Digitální technologie tu není prezentována – jak se

někdy stereotypně uvádí – jako deformace lidskosti, ale naopak jako cesta k sobě samému i k limitům lidské tělesnosti jako takové. Mentální a tělesné pohyby jsou během čtení aktivovány synchronně. Tělo a stroj zde splývají v harmonický a sebereflekující celek.

Na obdobné konstelaci technologie a tělesnosti je vybudována i multimediální performance *I :titter* (2011). Klíčovou roli v rámci technologického řešení



zde opět hraje senzor Kinect 3D. Téma je ovšem už méně antropocentrické a více literární, resp. multiterární. Pohyby rukou snímané senzorem tentokrát vstupují do interakce s proudem textu, který obsahuje fragmenty z děl evropské elektronické literatury a net.artu (jejich autory jsou např. Oľia Lialina, Alexei Shulgin, Markéta Baňková, Michal Bielický či skupina Perfokarta). Tyto texty se tedy v reálném čase mixují, rekonpozicemi jejich segmentů vznikají nová syntagmata či celé – byť značně fragmentární – textové struktury. Vzniká tak kinetický intertext, který lze vnímat jako materializovanou úvahu nad koherencí textu jako té nejliterárnější složky děl elektronické literatury. Volba tohoto textového materiálu dovoluje interpretovat výsledky živého mixování diametrálně odlišnými způsoby: jako manifest elektronické literatury coby jednoho prolínajícího se proudu výpovědi, nebo jako její kritiku, neboť čistě literární úroveň těchto děl nebyvá vždy zcela vysoká a přeskupení jejich částí do mnohdy komických souvislostí *I :titter* tuto nedostatečnost svou hravostí podtrhuje. V každém případě je toto dílo výmluvnou demonstrací labilitý digitálního textu, neboť každá z nových textových kompozic může být pouhým pohybem ruky rozložena a vystavena novému procesu rekonpozice.

Na vizuálním stylu této performance se významně podílí skutečnost, že zmíněné pohyby rukou zanechávají za sebou na ploše obrazovky/plátně stopu v podobě čáry. Pokud čára tvoří uzavřený obvod, vzniká v plo-

*Zuzana Husárová (text), Amalia Roxana Filip (vizuál), básně reflexe z knihy lucent a její části Vizualnost*

*Zuzana Husárová-Lubomír Panák  
I:titter, interakce s dílem v průběhu výstavy.*



přítomnost lidského těla a hlasu. Ani zde nejde (jak je v kontextu e-lit běžné) o prosté objevování nových možností technologie a její estetiky, ale o komplexní výpověď, v níž vládne rovnováha mezi aplikací či průzkumem schopností stroje a autenticky projevanou přirozeností člověka.

Jako třetí a poslední příklad tohoto celostního přístupu – který považují za jednu z formativních charakteristik tvorby Zuzany Husárové – zde uvedu dvojici transmediálních projektů *Liminal* a *Lucent* (2013). Oba projekty jsou výsledkem spolupráce s grafičkou Amálií Roxanou Filip. Transmedialita těchto projektů spočívá v propojení knižně vydaných sbírek vizuální poezie se zvukovou poezií (šířenou též separátně na internetu) a živými vystoupeními, při kterých se vizuální, zvuková i performativní složka spojují v organický celek. Zmíněné usilování o komplexnost je dobře patrné i v tematické komplementarosti tohoto diptychu: v případě projektu *Liminal* je hlavním tématem čas, cestování v něm, jeho vztah ke konkrétnímu místu a zejména tu jde o charakteristiky a vazby jednotlivých částí dne (viz rozvržení do částí Ráno, Polednie, Popoludnie, Večer, Noc); v části nazvané *Lucent* dominuje naopak téma prostoru jako dějiště individuálních i kulturních napětí a jako místa, kde zní a utichá lidský hlas. Vzniká tak promyšlený časoprostorový celek, který ovšem zůstává v neustálém pohybu, který je dán interakcí použitých médií a principem trvalé evoluce, neboť na <http://liminal.name> průběžně přibývají nové zvukové stopy, animace či dokumenty ze živých vystoupení.

Nejblíže avantgardní a neoavantgardní tradici se Husárová ocitá zřejmě ve zvukových či fonických básních (sound poems), které bývají součástí největších performancí a v podobě zvukových stop jsou umístěné na zmíněném webu. Explicitně se k těmto kořenům hlásí v básni „Ozveny“ otištěné ve sbírce *Lucent* (2013). Ta sestává výhradně ze jmen autorů „sound poetry“ všech myslitelných generací: od dadaistů coby otců zakladatelů tohoto žánru (Kurt Schwitters, Hugo Ball, Raul Hausmann ad.) přes osobnosti experimentální poezie šedesátých let (Ernst Jandl, Friederike Mayröcker, Ladislav Novák ad.) až po soudobé soupeřnice (Christian Bök, Jörg Piringer ad.). Zvuková část (sub)projektu *Liminal* je ještě relativně věrná původním principům fonické poezie: je založena na rytmické deklamaci slabik a na změnách modulace hlasu mluvího. Technologická modulace zvuku tu rovněž vstupuje do hry, ale je vedlejší determinantou celého konceptu. Určující je zde princip překladu – Husárová totiž do oddílu „Popoludnie“ knihy *Liminal*, který je východiskem pro sadu zvukových básní, sdružuje texty, jejichž základním kompozičním principem je aliterace. Jde o řady slov, sousloví či veršů spojených a rytmizovaných opakováním první slabiky. Jestliže v tištěné podobě tyto texty pracují ještě (byť značně fragmentárně) s lexikálními významy, během transferu do formy zvukové básně se asémantizují: zachována je pouze ona opakující se první slabika a význam je plně delegován na barvu, melodii a rytmus lidského hlasu. Básně z „Popoludní“

š je barevně odlišný objekt, který může zobrazená slova či jejich segmenty pohltit (či spíše „uvěznit“) a izolovat je tak z jinak poněkud chaoticky působícího pohybu textových segmentů. V každém případě je výsledkem interakce změť čar, do níž se postupně a opakovaně propadají další a další sady slov.

Neméně podstatnou je ovšem i složka zvuková. Nemám ani tak na mysli hlukovou stěnu, která vzniká v návaznosti na manipulaci s interfacem, ale spíše mluvené slovo, které k této performanci bytostně patří. Vystoupení totiž obvykle probíhá tak, že Lubomír Panák ovládá vizuální stránku díla (vytváří čáry či plochy, a tím rekonstruuje text) a Zuzana Husárová v reálném čase (a počítačově modulovaným hlasem) čte nově vznikající (a často asémantické) verbální struktury. Opět se tu tedy protíná technologie, digitální textualita a bezprostřední a řekl bych až naléhavá

Zborn:

Zuzana Husárová-Lubomír Panák  
Enterin' Wodies, interakce s oběhovou soustavou u ženského modelu.

Enterin' Wodies, interakce se svalovou soustavou u mužského modelu.



se ve zvukové formě dostávají jakoby pod zvěšovací sklo – jsou redukovány ve své textové šíři, ale naopak je prohlubena významovost fonetického detailu a především je dána příležitost nést význam emocím.

Tento neo-dadaistický postup je ovšem ve zvukové části komplementárního (sub)projektu *Lucent* narušen výraznějším zapojením technologie. Ta slouží nejen k výraznější a efektnější modulaci nahranych zvuků a slov (převzatých z knižní části téhož projektu), ale – podobně jako u výše charakterizovaných projektů – též k inkorporaci tělesnosti do výsledného tvaru. Záznamy slov a hlásek zde totiž byly manipulovány pohyby rukou a prstů snímanými pomocí prostorového senzoru Leap Motion a programu Usine. Běží tu tedy nikoli už jen o transmediální překlad z tištěného do zvukového modu, ale o transformaci výchozího materiálu do nového celku. O modelaci „zvukového těla“

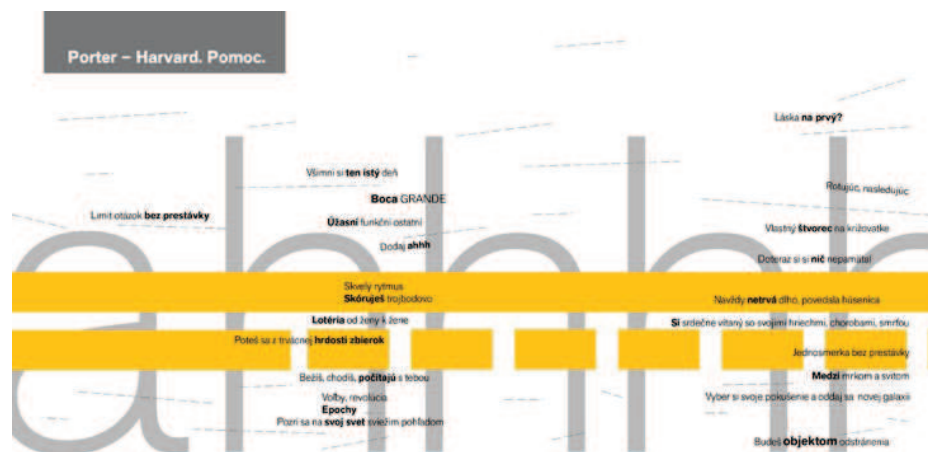
Zuzany Husárové archaickým slovem „poezie“ – lyrismus nesený témbrem lidského hlasu.

(Odkazy na www stránky všech zde zmiňovaných projektů Zuzany Husárové, jejich dokumentaci a recepty najdete na autorčině webu <http://zuz.delezu.net>.)

Text vznikl v rámci grantového projektu  
GAČR P406/12/P603.

Karel Piorecký je literární historik a kritik.

Zuzana Husárová (1983) žije v Bratislavě, jako teoretička a autorka se věnuje elektronické literatuře, zvukové poezii a poetickým performancím. Vystudovala literární vědu, pedagogicky působí na PdF UK v Bratislavě, na MU



projektu *Lucent*. Opět se tedy vracíme k pojmu komplexity – která i v tomto případě nejde výniká během největších multimediálních performancí.

Domnívám se, že právě to, co zde poněkud monotónně nazývám komplexitou, je kvalitou, která odlišuje tvorbu Zuzany Husárové od příbuzných projevů e-lit (nejen) ve střední Evropě. Autorčiny projekty nejsou redukovatelné na svou technologickou stránku (jako např. mnohé z produkce polské skupiny Perforkarta), nejsou ani zabředlé do lingvistických problematik (jak se nejednou stává v projektech vídeňského básníka Jörga Piringera). Husárová plodně navazuje na zakladatelská a formativní díla elektronické literatury, jako byla např. rovněž tělesnost a digitální technologie propojující instalace *Text Rain* (Romy Achituv – Camille Uterback, 1999). Přítom neztrácí klíčovou vlastnost, která opravňuje nazývat multimediální projekty

v Brně a na Institut für Sprachkunst UAK ve Vídni. Spolupracuje např. s Lubomírem Panákem, s Olgou Pek (origami kniha Amoeba), s Amálií Roxanou Filip (např. projekt *liminal* a *Lucent*, 2012–2014).

Členkou poetického kolektivu TRÝIE (SJ Fowler, Olga Pek, ZH). Je spoluautorkou multimediálního představení *Skúmanie javov. Spolu s Bogumilou Suwarou editorkou knihy V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre, s Mariou Menciou editovala publikaci Enter- Repurposing in Electronic Literature. Stipendia: 2011 Fulbright, MIT, Cambridge, USA, 2014 Aktion, Vídeň.*

Její díla byla publikována v Evropě, USA a Jižní Koreji, performované či vystavené v Paříži, Londýně, Berlíně, Vídni, Grazu, Krakově, Bostonu, Montclairu aj. ([www.zuz.husarova.net](http://www.zuz.husarova.net)).

Zuzana Husárová (text)  
Amalia Roxana Filip (vizuál)  
báseň Porter-Harvard. Pomoc.  
z knihy *liminal* a její části  
Popoludnie.