

Za afektivní události Briana Massumiho

Brian Massumi, *Architectures of the Unforeseen: Essays in the Occurrent Arts*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2019.

Text o poslední knize kanadského filozofa Briana Massumiho¹⁾ lze začít četbou jejího názvu; titul *Architectures of the Unforeseen* odkazuje k nepředvídatelnému, nerozhodnutelnému, ne-prefigurovatelnému. Jeden z možných přístupů k takto postulované produkci nového poskytuje např. pojem události, na jehož pojetí v Massumiho myšlení se zaměří rovněž následující text.²⁾ Referuje-li nový Massumiho titul k události již svým názvem, není to náhoda. Nejde pouze o to, že již v minulosti se událost objevila v titulu jiné jeho knihy;³⁾ podstatný je především fakt, že výzva k myšlení události — tedy snaha o uchopení těch nejjemnějších diferencí a intenzit — se jako zcela zřetelná nit táhne většinou prací, které publikoval. V knize *Architectures of the Unforeseen* se pokouší unikavou intenzitou události prozkoumat v kontextu architektonického umění, či přesněji řečeno vytváření architektonických objektů na pomezí architektonické disciplíny samotné.

Texty Briana Massumiho nikdy nepůsobí samostatně či nezatíženě. Vždy jako by s sebou coby určité břímě vlekly texty jiných autorů, které se do nich otiskly jako stopy; Massumiho filozofie není prostoupena pouze stíny prací Gillesa Deleuze a Félix Guattariho, ale rovněž dalších myslitelů, již náleží tradici procesuální filozofie, tedy např. Henriho Bergsona, Gilberta Simondona nebo Alfreda N. Whiteheada. Konkrétně v titulu *Architectures of the Unforeseen* Massumi událost promýšlí v silném sepětí s deleuzovsko-bergsonovským pojmem „virtualita“. Pouze stručně nastíněno: virtuální je vždy plně re-

- 1) Brian Massumi patří k nevlivnějším myslitelům současné teorie afektu, jehož pojetí rozpracovává na pozadí koncepce Gillesa Deleuze. Za kanonickou je považována především jeho esej „The Autonomy of Affect“. Pro Massumiho výzkumnou práci je typické, že své úvahy o afektu z abstraktního filozofického pole přenáší do prostoru mnohem konkrétnějších exemplifikací, např. politické teorie, kulturních studií nebo sociálních věd. K jeho ceněným pracím patří: Brian Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham – London: Duke University Press 2002; Brian Massumi, *Semblance and Event: Activist Philosophy and the Occurrent Arts*. Cambridge: The MIT Press 2011; Brian Massumi, *The Politics of Affect*. Cambridge: Polity 2015. Massumi rovněž editoval vlivný sborník o problematice výrazu ve filozofii: Brian Massumi (ed.), *A Shock to Thought: Expression After Deleuze and Guattari*. London: Routledge 2002.
- 2) Téma události bylo intenzivně zpracováváno autory francouzského post-strukturalismu; kromě Gillesa Deleuze, který je silným inspiračním zdrojem Massumiho prací, se událostí zabývali např. Jacques Derrida nebo Jean-Luc Nancy, včetně těch, již jejich práce dále rozvíjeli (např. Judith Butler). Rovněž ale platí, že událost nelze ztotožnit výhradně s post-strukturalistickou filozofií; ontologii dění události se věnuje se např. současná fenomenologie.
- 3) Brian Massumi, *Semblance and Event*.

álné, ale nikdy není aktuální. „Virtuálno není na obrazovce. Není v pixelech. Není v kódu. Není v jazykovém stroji. Toto vše je v aktualitě. (...) Virtuálno vždy prochází přímo mezi nimi“ (s. 10). Myslí se tím přibližně toto: strukturální stálost objektu je vždy aktuální, nikoliv virtuální. Na pozadí tohoto předpokladu se pak může zdát minimálně překvapivé pokusit se uchopit architektonické objekty — tedy snad ty nejstabilnější umělecké objekty vůbec — prostřednictvím události, jejímž klíčovým parametrem je virtualita. Cíl Massumiho projektu v jeho knize tak lze popsat takto: záměrem je překonat pevné, stabilní a neměnné tvary a struktury architektonických objektů; ukázat, že to, co vnímáme, pokud se střetáváme s architektonickým objektem, nejsou jeho stálé, stabilní a neměnné tvary, nýbrž naopak unikavá afektivní událost, která z těchto pevných tvarů vyvstává.⁴⁾ Nebo řečeno ještě jinak: prokázat, že také stálá struktura se může ukázat jako nekonečně pohyblivý proces stávání-se-jiným (vyjádřeno slovníkem Gillesa Deleuze, který sám Massumi velmi často přebírá). Text, jenž bude následovat, může v důsledku představovat podobně překvapivý podnik: pokusí se poukázat na to, že Massumiho teorie architektonické afektivní události by mohla být zvážena ve prospěch koncepce vnímání filmového díla jakožto události. Massumiho úvaha nebude reflektována v její úplnosti; vybrány budou spíše některé její části, pomocí nichž lze nahlédnout estetiku pohyblivého obrazu coby estetiku virtuální události. Bude se jednat o pasáže, ve kterých Massumi zdůrazňuje procesualnost estetické zkušenosti.

Co chce filozofie od umění

Pro porozumění specifičnosti teorie, kterou Brian Massumi v knize předkládá, je nutné věnovat pozornost způsobu, jakým je napsána. Nejedná se přitom pouze o citlivost vůči stylu výkladu; podstatné je sledovat především konceptuální vztah, do kterého Massumiho úvahy vstupují vůči prezentovaným dílům. První věta jeho práce zní: „Tyto eseje nejsou o [dílech]. Jsou spíše o psaní s [nimi]“ (s. 1). Nemělo by být příliš troufalé se domnívat, že touto deklarací se Brian Massumi přímo hlásí k často citovanému tvrzení Gillesa Deleuze: „Přichází doba, kdy už pouze těžko bude možné psát filozofické knihy, tak jak se to dělávalo velmi dlouho: ‚Ach! Ten starý styl.‘ Hledání nových nástrojů filozofického vyjadřování započal Nietzsche a je třeba v tomto hledání pokračovat ve vztahu k dalším uměleckým disciplínám, jakými jsou například divadlo nebo film.“⁵⁾ Přesvědčení o nutnosti valorizovat vztah filozofie k ne-filozofii (např. k umění nebo vědě) není krajním Deleuzovým postojem (nebo pouze jedním z mnoha), nýbrž pozicí, která jeho myšlení utváří zevnitř coby hybná síla.⁶⁾ Brian Massumi se pak dlouhodobě profiluje jako autor, jenž daný program nezhodnocuje pouze jako teoretický objev, nýbrž jako akademickou praxi samotnou. Obrátme se znovu k Deleuzovi: ten ve společném textu s Guattarim uvedl, že zatímco filozofická praxe je definována tvorbou pojmů, tak praxi uměleckou určuje naopak tvoření počitků (perceptů a afektů).⁷⁾ V textech Briana Massumiho se čtenář setkává s obojím: jeho práce jsou sugestivním tokem, který není pouhým teoretickým výkladem, ale rovněž jakýmsi

4) Zde lze dodat, že jev velmi blízký Massumiho afektivní události, tedy intenzita „přesahující“ strukturu, je analyzován rovněž např. ve vlivné esaji Jacquesa Derridy *Force et signification* (In: *L'écriture et la différence*. Paris: Éditions du Seuil 1967, s. 9–49). Na tento text ale Brian Massumi vůbec neodkazuje. Což se vzhledem k tomu, že je s Derridovy texty obeznámen, může ukazovat jako poměrně překvapivé.

5) Gilles Deleuze, *Différence et répétition*. Paris: Puf 1968, s. 4.

6) Tato metodologická pozice byla Gillesem Deleuzem a Félixem Guattarim velice přehledně shrnuta v jejich poslední společné monografii: Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Co je filosofie?* Praha: OIKOYMENH 2001. Zároveň ale prostoupila jeho dílem, resp. autor této recenze se domnívá, že právě tento vztah je jedním z vhodných rámců pro četbu Deleuzovy filozofie samotné.

7) Tamtéž, s. 26.

zvláštním polem intenzity, jež se v průběhu četby uvolňuje; obecný rámec je ale stále konvenčně akademický: operativitu tomuto toku textu poskytuje pojmový aparát (mnohdy transformující ten Deleuzův).⁸⁾ Massumiho pokus psát filozofický text s afektivní účinností textu uměleckého v důsledku ale vyznívá coby snaha napodobit styl a efektivitu podobně působícího spisu *Tisíce plošin*, který Gilles Deleuze vydal již v roce 1980 s Félixem Guattarim.⁹⁾ Zároveň bychom ale nechtěli Massumiho nařknout přímo z epigonství. Spíše upozorňujeme na skutečnost, že inspiraci v Deleuzových textech dost možná až příliš snadno podléhá. Není jím jen inspirovaný, leč také pohlcený, limitovaný. Tento „blok“ jako by mu bránil v jeho vlastním rozletu.

Massumi jako by se ve svých textech vzdával pozice, která definuje filozofa: určitého odstupu, určité mezery, ze které nazírá a soudí předmět svého zájmu, např. architektonické nebo multimediální objekty. Pokud sám říká, že nepíše o těchto objektech, ale s nimi, demonstruje tak určité sepětí s uměním žádané Deleuzem. Skutečnost, že hranice mezi uměleckou a filozofickou praxí ztratí jasným tahem vedenou dělicí čáru, se může ukazovat — minimálně pro post-strukturalismem ovlivněné čtenáře, autory či umělce — velice lákavě. Problém ale nastává v okamžiku uvědomění si, že Deleuzova filozofie ukazuje k něčemu hlubšímu než k pouhé anarchistické hře — evokované Massumiho aktuální knihou —, jejímž cílem je problematizovat klasickou metodu filozofické práce založené na psaní v tzv. odstupu.

Na pevný svazek, do kterého v myšlení Gillesa Deleuze vstupuje umění (coby sféra tzv. ne-filozofického myšlení a tvoření) s filozofií, pregnantně poukázal současný americký filozof Gregg Lambert. Sepětí s uměním nemá filozofii osvobodit od povinnosti naplňovat její teoretický projekt; nemá jí dokonce ani umožnit stát se tzv. uměleckou (k čemuž by možná mohl svádět Massumiho způsob psaní). Podle Lambertova Deleuze filozofie nachází v umění svou vlastní založenost (před-filozofickou či ne-filozofickou rovinu filozofie); tedy určité pole, jež filozofii poskytuje rámec, skrze nějž může obnovit své vazby s reálným světem.¹⁰⁾ Řečeno co nejjednodušeji: Gilles Deleuze svými texty o umění nikdy „nepoznával“ daná umělecká díla (nebo oblasti umění), nýbrž skrze ně popisoval multiplicitu reálného světa, které se, dle francouzského filozofa, do těchto děl otiskly: podmínky konkrétních uměleckých děl se tak v Deleuzově filozofii velmi natěsno přiblížily podmínkám reálného světa.

Massumiho záměr je podle všeho velmi podobný: chce-li v knize *Architectures of the Unforeseen* jít se zde prezentovanými uměleckými díly (nikoliv psát o nich), pokouší se tímto krokem z daných děl vytrhnout podmínky reálné afektivní události. Massumi však nabízí v důsledku něco jiného. Svazek Massumiho filozofického textu s architektonickým objektem, který prezentuje, není odhalením podmínek afektivní události, nýbrž produkuje afektivní událost vlastní. Tato afektivní událost pak reprezentuje svého druhu zrcadlovou hru: afekty obsažené v prezentovaných architektonických objektech Massumi jako by přenesl do vlastního textu. Autor tím otvírá důležité otázky, které již však nejsou důsledně reflektovány: lze afekt jednoho média (architektury) reprezentovat médiem jiným (filozofickým textem)? Co lze tímto mediálním překladem zachytit, respektive co vše se v něm musí nevyhnutelně

8) Příklad tohoto jevu poskytuje např. současná kniha *Architectures of the Unforeseen*. V jedné z jejích nejlepších pasáží Massumi používá pojem tělo-bez-povrchu, který je zjevnou transformací pojmu těla-bez-organů, který se objevuje napříč několika knihami Deleuze či ve společných spisech s Guattarim. Nutno dodat, že se v tomto případě nejedná o pouhou aluzivní hru, nýbrž jemnou a funkční transformaci. Jev, který Massumi popisuje skrze tělo-bez-povrchu, se zdá velmi analogický tomu Deleuzovu v těle-bez-organů.

9) Zde je třeba dodat, že snaha o tvoření textů s nerozlišitelnou hranicí filozofické a umělecké dimenze nepřišla od Deleuze, Guattariho či např. Jacquesa Derridy, nýbrž bývá spojována již s pracemi Friedricha Nietzscheho.

10) Gregg Lambert, *The Non-Philosophy of Gilles Deleuze*. London – New York: Continuum 2002, s. 3.

ztratit? Proč vlastně Brian Massumi rozehrává tuto zrcadlovou hru, když hned na několika místech své knihy tvrdí, že expresivní podmínky daného média jsou neoddělitelné od expresivních kvalit každé afektivní události? Což v důsledku znamená, že afektivní událost není tranzitivní, resp. že afektivní událost každého média je zcela jedinečná: nepřenositelná z jednoho média na druhé.

Afirmace: dění bez hodnotové hierarchie

Knihu *Architectures of the Unforeseen* utvářejí — s výjimkou obsáhlejšího úvodu a závěru — eseje o třech současných tvůrcích, jejichž práce se pohybují na hranici architektury; přičemž není vždy snadno určitelné, jaká další disciplína se za onou hranicí architektury rozléhá. Společným rysem uměleckých objektů architekta Grega Lynna, multimediálního umělce Rafaela Lozano-Hemmera nebo tvůrkyně instalací Simryn Gillové je důraz na procesuální aspekt svého vlastního těla: na jeho vznikání, stávání-se, rozpínání, překračování sebe sama. Podoba žádného díla prezentovaného v knize Briana Massumiho nebyla určena předem; umělec výslednou prací nezhmotnil svou vizi ani nepředal význam. Místo toho se nechal vést procesem a jeho kontinuitou; nechal je tvořit, aby viděl, co se stane, aby mohl sledovat událost. Důraz na proces představuje zároveň odklon od násilí strukturace. Každé vymezení struktury nutně předpokládá totalitární gesto: ohraničení, zastavení dění, vnucení nezvratné finality. Zatímco struktura je konečná a uzavřená, proces je vždy nekonečný a neúplný (s. 27). Pokud Massumi — především v souvislosti s tvůrčí praxí Grega Lynna — zhodnocuje procesuální rozměr díla, směřuje k afirmativnímu pojetí tvorby: proces je vnímán jakožto určitý typ dění, které do sebe vtahuje či zahýbá vše, co se přihodí, co se stane tzv. cestou (s. 5–7). Umělecké dílo není utvářeno prostřednictvím systematicky řízených tvůrčích rozhodnutí, není autorskou artikulací; stává se spíše přitakáním životu samotnému: náhodám, událostem, omezením, náladám, jevům atd. V této souvislosti Brian Massumi popisuje vliv počítačového softwaru — založeného na principech topologické geometrie — na architektonické tvary Lynnových prací. Ty se nikdy „nezastaví“ v kodifikovaných strukturách (např. koule či krychle), nýbrž skrze kontinuální deformace vytváří zcela nové tvary unikající klasifikaci (s. 2–3). To, co vzniká, je vždy nové, nečekané, unikající významovému či strukturálnímu násilí pojmového jazyka. Z Massumiho textu vyplývá, že bychom jej neměli hledat (onen subsumující totalitní jazykový pojmový aparát, protože právě tento aparát dle jeho názoru nikdy nedokáže zachytit afektivní událost), leč bychom se měli nechat vést procesem; nehledat odpověď na otázku, čím daný objekt vůbec je, nýbrž se ptát po tom, co nám setkání se s ním přináší. Z toho důvodu velmi často ve vztahu ke vnímání procesuality používá slova láska či radost. Také proto je jeho teorie spíše estetická než epistemologická.

Principy afirmace či ideální hry mohou nabídnout lákavý vztah k filmovému obrazu, či k pohyblivému obrazu obecně. Přijme-li recipient jeho tok coby proces, ztratí potřebu jej v zájmu orientace strukturovat. Afirmace ruší hierarchii: esenciální a marginální přestávají být platnými kategoriemi; není podstatné jednotlivým pohybům přiřadit funkce. Podstatné je sledovat jejich působivost, a tím uvolnit jejich afekt. Navržený přístup není pouze přitakáním či otevřením se nezřízenému estetickému hédonismu; zmíněné otevírá pohled k částem obrazu, které dříve pohledu unikaly, neboť nebyly spojeny s konkrétní funkcí. Protože nebyly funkčním prvkem, tak nebyly ani důležité. Což vedlo k jejich odsunutí, potlačení, marginalizování; afirmace naopak umožňuje, abychom je znovu viděli. Pokud tímto způsobem ve filmovém obraze objevíme jeho nové části, může to zároveň podpořit myšlení analytické: tyto „nové“ prvky vnutí nečekané funkce těm „starým“. Dojde-li k potlačení násilí strukturace, tak při jeho obnovení vznikne struktura zcela nová (funkční dle jiných vzorců). Vyjádřeno deleuzovským jazykem: virtuálně se bude aktualizovat ve zcela nové aktualitě. Čímž se ve zpětném pohledu

každá aktualita ukáže pouze coby aktualizovaná virtualita. V tomto kontextu pak virtuální rozměr vždy získá převahu (primárnost) nad tím aktuálním.

Afirmativní přístup k obrazu dále obrací pozornost od tvůrce k praktice: není podstatné, zda prvek do obrazu vniknul na základě systematické volby a tvůrčího rozhodnutí, nebo byl generován např. coby vedlejší účinek technologie (např. nedokonalostí její operativity nebo využívání). Toto přeramování nabízí možnost trasování všech účinků, jež obraz produkuje, aniž by konkrétní účinky musely být nutně hierarchizovány coby záměrné/náhodné. Na důležitost směřovat pozornost k technologii a účinkům, které produkuje, v knize naráží sám Brian Massumi, když zdůrazňuje, že technologie či tvůrčí praktiky jsou inherentní součástí formy díla (s. 2–3). Podobným směrem míří také jeho poznámka o neodlučitelném spojení estetického rozměru díla a způsobu, jakým toto dílo bylo konstruováno (s. 58). Filozof zcela explicitně odmítá, aby byly tyto aspekty děl redukovány na pouhý vnější kontext; mocné síly afirmace ideální hry totiž všechny tyto prvky, dle Massumiho, zahýbají zpět do díla samého. Proces nemá kontext. Jediným kontextem procesu je proces samotný (s. 2).

Virtualita: Jedna struktura nesoucí mnohost

Klíčovým aspektem předložených úvah je neukončenost a nekompletnost každého díla. V souvislosti s architektonickými objekty — tedy objekty bytostně stabilními — tuto tezi Brian Massumi hájí pomocí koncepce virtuality. Proces každého objektu se vždy nutně musí zastavit (stát se aktualitou): právě ve tvaru, který byl tvůrcem vybrán jako konečný. Veškeré objekty jsou ale zároveň vnímány ve zcela konkrétních souvislostech. Massumi např. velmi přesvědčivě popisuje stavbu — Gregem Lynnem navrženého — presbyteriánského kostela, který byl konstruován tak, aby způsob, jakým do jeho prostorů vniká světlo, či pozice, v níž bude stát vnímající subjekt, zcela zásadním způsobem ovlivňovaly intenzity a afekty, jež budou pocítovány. Prožitek objektu — navzdory jeho stabilní konstrukci — nikdy nebude stejný; naopak by se měl proměňovat v závislosti na konkrétních souvislostech konkrétní percepční události. Pointa přitom není v tom, že z různých míst a v různých souvislostech naše tělo vnímá prostor jiným způsobem; nýbrž to, že tato různá vnímání mohou být technologicky řízena, či dokonce předem ustavena. Virtualita není tedy vlastností vnímajících těl, nýbrž spíše způsobu konstrukce, do kterých jsou různé způsoby vnímání a estetických prožitků přímo zabudovány (s. 35–42). Tato koncepce z jedné strany působí sporně: coby důvěra ve skutečnost, že afekt vnímatele může být řízený technologickou mocí. Z druhé strany ale nabízí inspirativní tezi: Massumi událost vnímání přesouvá z vnímajícího těla do hmoty umělecké konstrukce (forma vnímá, forma je vnímání, forma sama ztělesňuje událost estetické zkušenosti), která je opracována takovým způsobem, aby nepředpokládala pouze jednu konkrétní estetickou responzi, nýbrž přímo celou její virtuální sérii.

Pohyblivý obraz je určen kombinací statických a dynamických kvalit: z jedné strany se stále mění, z té druhé je vždy opakovaným přehráním stejného „kotouče“ nebo „souboru“. Běžná response diváka je založená v identifikaci: obraz samotný — či obsah obrazu — je rozpoznán jako něco. Opakovaná přehrání s opakovanými responzemi ale mohou jako něco v obraze — nebo jako obraz sám — rozpoznat vždy něco trochu jiného. Chceme tím říci toto: filmový obraz samotný je polem téměř nevyčerpatelné mnohosti virtuálních sérií, přičemž každá z nich předpokládá intenzity, které se navzájem podobají, ale nikdy nejsou úplně totožné. Teprve při konkrétní percepční události se tyto virtuální série aktualizují v jednu stabilní aktualitu. Bude-li důraz na virtuální rozměr obrazu proponován, místo toho, aby byl potlačován, otevře se pole, ve kterém obraz nebude médiem identifikace, signifikace či designace, ale spíše ryzí multiplicitou: prostorem, ze kterého se bude aktualizovat vždy jiná virtuální série. Již citovaný Gregg Lambert v návaznosti na Deleuze upozorňuje, že přístup k této multiplicitě

nabízí převážení aktu „váhání“ nad aktem „souzení“. Dle jeho názoru: čím déle sledujeme velký detail, tím méně jasněji rozpoznáváme jeho kontury.¹¹⁾

Afektivní událost: nedělitelný blok expresivních kvalit

Cílem Massumiho úvah je oslabení měřitelných a analyzovatelných struktur; jejich vliv na náš prožitek je podle něj výrazně přeceněný. To, co vnímáme — tedy to jediné, co při jakémkoliv vnímání vnímáme — je ze struktury vycházející afektivní událost (ale zároveň onu strukturu přesahující). Vztah struktury (resp. objektů umístěných ve struktuře) a události popisuje prostřednictvím dynamiky konkrétního a abstraktního povrchu. Konkrétní povrch zahrnuje empiricky označitelné fenomény struktury; v architektuře např. tvary předmětů, zdi, okna nebo stropy, ve filmovém obraze to, co bylo zobrazeno, a jakým způsobem to bylo zobrazeno. Tyto označitelné entity však v průběhu afektivní události nejsou nikdy vnímány samostatně: naopak se slévají do tzv. — deleuzovsky řečeno — zóny nerozlišitelnosti, promítané do abstraktního (tedy nemateriálního či mentálního) povrchu vnímání. Přitom na tomto abstraktním povrchu — dle Massumiho „materie afektivní události“ — se do našeho vnímání a pociťování neotiskují celé vnímatelné entity, nýbrž pouze jejich expresivní kvality; pouze gesta, šoky, intenzity, vzruchy, které z nich vyzařují. Tento princip estetického prožitku kanadský filozof ilustruje prostřednictvím mexické vlny na sportovním stadionu. Ta se skládá z obrovského množství zdvižených lidských rukou. To, co ve vnímání této vlny vyvolá afektivní událost, ale nejsou ani samostatné ruce, ani mnohost těchto samostatných rukou, nýbrž z nich slitý nerozlišitelný blok jejich expresivních kvalit, jež utváří afekt. To, co na diváka této vlny zapůsobí — co jím otřeše —, nelze empirickým způsobem analyzovat, neboť se jedná o do abstraktního povrchu projektované fragmenty slité do kontinuálního procesu. Jedinou možností je pokusit se tento afektivní šok uchopit vcelku, tj. jako afektivní událost, která představuje nedělitelný, neměřitelný, nepopsatelný blok afektivních intenzit (s. 42–47).

Empiricky orientovaná filmová analýza důvěřuje popisu toho, co lze popsat: narativních linií, pohybů kamery, zvukové stopy, montážních ruptur. Působivost těchto jevů ale povětšinou popisuje spíše separovaným způsobem; případně prostřednictvím kombinatoriky těchto od sebe odtržených rovin. Touto analytickou strategií se ale nutně míjejí se samou podstatou citění filmu. Filmový divák — jak ukázala Beth Carrollová¹²⁾ — vnímá tyto všechny roviny současně: ve zvláštní zóně nerozlišitelnosti tzv. filmové afektivní události. Brian Massumi se svou teorií pokouší ukázat směrem, jakým intenzitu afektivní události uchopit. Navzdory tomu, že v titulu *Architectures of the Unforeseen* o filmech vůbec nepíše, ale zabývá se fúzemí architektury a multimediálního umění, není nemožné o jeho teorii uvažovat v kontextu pohyblivého obrazu: jeho text totiž není epistemologický, nýbrž estetický. Píše o našem afektu. Spíše než aby poznával architektonická specifika, míří směrem k pociťování intenzity samé. V tomto duchu pak lze určitého převodu z architektury na pohyblivý obraz docílit.

Místo mnohosti jednota

Massumiho úvahy velmi často ústí do vibrace, šoku, vpádu zcela nepředvídatelné intenzity. Jeho snahou není ani tak tuto intenzitu popsat standardním akademickým jazykem, nýbrž ji spíše vyvolat prostřednictvím jazyka, který je na hraně toho akademického a uměleckého: jako by testoval hranice reprezentovatelnosti afektu filozofií. Že v tomto duchu v Massumiho textu straší stíny *Tisíce plošin*, již

11) Tamtéž, s. 29.

12) Beth Carroll, *Feeling Film: A Spatial Approach*. London: Palgrave Macmillan 2016.

bylo zmíněno. Tuto komparaci je ale třeba zkompletovat. Programem tohoto spisu Deleuze a Guattariho bylo produkování multiplicity: prokázání faktu, že každý jeden text může být textem mnohým; demonstrováním toho, že každá jednota se ubírá mnoha směry současně. Takto jako by Deleuze a Guattari skutečně otevřeli nový obraz myšlení. V Massumiho práci ale podobnou multiplicitu jde nalézat mnohem hůře; Massumi jako by spíše následoval určitý styl, jehož potenciál se pokoušel ověřovat. Intenzity, které vyvolává, v sobě nesou jediný, zcela identický vektor. *Architectures of the Unforeseen* nejsou produkcí nového, nýbrž stínováním kdysi-nového. Massumiho snahu o proklouznutí do deleuzovsko-guattariovského plánu imanence by možná mohla zhodnotit následující citace Gillesa Deleuze: „Podobnost je třeba produkovat, nikoliv reprodukovat.“¹³⁾

Jde-li ve své nové knize Brian Massumi s díly, které prezentuje, nečiní totéž, co činil Gilles Deleuze, když psal např. o Marcelu Proustovi nebo Francisu Baconovi. Deleuze prostřednictvím svazku s uměním objevil způsob, jakým pokračovat v Kantově transcendentálním projektu: ze substancí uměleckých děl extrahoval podmínky reálné zkušenosti. Tím v daných uměleckých dílech objevil skrytou či virtuální filozofickou hodnotu. Massumi rozehrává spíše hru povrchu: afekce média architektury a multimediálního umění převádí do jazyka filozofie, čímž dociluje v důsledku velmi svůdné zrcadlové hry. Zároveň ovšem neprokázal, co si prokázat předsevzal: že onen sledovaný pohyb — ona produkce nového na povrchu těchto děl — není pouhou afekcí, nýbrž že v sobě nese filozofické pojmy. V kontextu knihy *Architectures of the Unforeseen* to znamená zhruba toto: Brian Massumi nedokázal — např. z architektonických objektů Grega Lynna — extrahovat apriorní podmínky afektivní události jako takové. Velmi inspirativním způsobem se ale dokázal přiblížit afektivním událostem, které na povrchu např. těchto architektonických objektů probíhají — událostem, jež coby virtuální série přesahují totalitu statických struktur.

Benjamin Slavík

Tento výstup vznikl v rámci zastřešujícího projektu Krize racionality a moderní myšlení, projektu Afektivní rozměr textu řešeného na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy z prostředků Specifického vysokéhoškolského výzkumu na rok 2019.

13) Gilles Deleuze, *Pourparlers*. Paris: Éditions de Minuit 1990, s. 196.