

## Margarita Petrović

*studentkinja doktorskih studija*

Grupa za teoriju umetnosti i medija, Interdisciplinarne studije Univerziteta umetnosti u Beogradu  
mmargo@rogers.com

### **O imerziji, čistoj percepciji i diskurzivnoj gustini u virtuelnoj umetnosti**

**Apstrakt:** U ovom radu izvodimo teoretizaciju fenomena *imerzije* u virtuelnu realnost iz aspekta analogije uočene između Bergsonove teorije percepcije i Lakanove teorije subjektivacije. Bergsonovska teorijska pretpostavka percepcije (u ovom slučaju percepcije posmatrača/korisnika) odvojene od memorije (ovde kompjuterski generisanog sintetičkog sistema virtuelne realnosti) u nekim slučajevima virtuelne umetnosti ukazuje se kao efekat ulaska u virtuelnu realnost pri čemu se posmatrač uvodi u stanje *borderlajna* proizvedenog u *sajber prostoru*. Osećaj uronjenosti u virtuelni prostor (*imerzija*) i delotvorno kretanje korisnika u njemu zahtevaju usklađivanje ekranskih, odnosno *diskurzivnih gustina* percepcije i memorije.

**Ključne reči:** virtuelna realnost, virtuelna umetnost, *imerzija*, percepcija, afektacija, memorija, *diskurzivna gustina*, *borderlajn* proizveden u *sajber prostoru*;

U ovom radu pokušaćemo da obrazložimo jedno od mogućih tumačenja fenomena *imerzije* u virtuelnu realnost prema rezultatima naših istraživanja vezanih za analogiju uočenu između određenih aspekata Bergsonove (Henri Bergson) teorije percepcije i Lakanove (Jacques Lacan) teorije subjektivacije. Čini se da se bergsonovska teorijska pretpostavka čiste percepcije (u ovom slučaju percepcija posmatrača/korisnika) kao odvojene od memorije (ovde kompjuterski generisanog sistema virtuelne realnosti) u nekim slučajevima virtuelne umetnosti može primeniti kao model prolaznog efekta ulaska u virtuelnu realnost, gde se za osećaj uronjenosti u virtuelni prostor i delotvorno kretanje korisnika u njemu zahteva usklađivanje ekranskih, odnosno *diskurzivnih gustina* percepcije i memorije.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Diskurzivna gustina* je naš privremeni pojam koji se odnosi, *bergsonovski* rečeno (prema njegovoj raspravi *Materija i memorija*), na diskurzivno-specifičan ritam, odnosno prostorno vremenski raster prema kome se formira diskurzivno-specifični ekran našeg tela kao podloga naše percepcije, ovde, u virtuelnoj realnosti. Detaljnije o diskurzivnoj gustini govorićemo u daljem tekstu.

Ovo zapažanje razmotrićemo na primerima radova virtuelne umetnosti *The Virtual Dervish* Markosa Novaka (Marcos Novak) i *Placeholder* Brende Laurel (Brenda Laurel) i Rejčel Strickland (Rachel Strickland) izvedenim u okviru istraživačkog projekta *Banff Arts Centre* u Alberti (1994), prema njihovom doživljaju opisanom u knjizi „Virtuelni realizam” (*Virtual Realism*) Majkla Haima (Michael Haim), jednog od učesnika ovog projekta.

Ovom prilikom se pozivamo na još uvek validnu Haimovu definiciju virtuelne realnosti.<sup>2</sup> Virtuelna realnost multimedijalnim tehnologijama sintetički proizvodi osećaj prisustva objekata s obzirom na njihovu pojavnost, ponašanje i kvalitet njihove interakcije sa korisnikom/okruženjem. Haim VR definiše preko:

1. *imerzije* – izolacije čula od spoljašnje realnosti i prenošenja u drugi prostor (nama značajne kao vezane za čistu percepciju)
2. *interaktivnosti* – menjanja virtuelne slike s obzirom na promenu položaja i tačke gledišta korisnika (nama značajne u smislu uspostavljanja nove granice tela u veštačkom okruženju), i
3. *intenziteta informacije* – koji daje kvalitet teleprisutnosti i pojavu entiteta a koji pokazuju određeni stepen inteligentnog ponašanja (ovde ponašanja virtuelnog okruženja nastanjenog entitetima sa kojima naše telo, u svojim novim granicama, ulazi u interakciju).

U projektu *Derviš* Markosa Novaka doživljaj virtuelnog prostora nastaje postepenom pojavom svesti da pokreti učesnika proizvode promenu u okruženju koja se ukazuje kao istovremeno izgrađivanje i ulaženje u fluidni arhitektonski prostor. Taj prostor se konačno pokazuje kao sopstveno telo u novim, *transhumanim* granicama, iz čije se *daljine* posmatra derviš koji se obrće oko svoje ose. Pokazaće se da se ti pokreti mogu videti kao pokreti bergsonovskog tela kao slike koja se postepeno izrezuje iz agregata slika kojima je okružena, sve sposobnija da kao *centar indeterminacije* predviđa akcije svoje okoline i odlaže svoje reakcije na njih. U razmeni pokreta sa okolinom, ona delotvornim akcijama i sama izrezuje slike iz svog okruženja, kao percepcije.

*Placeholder* Brende Laurel i Rejčel Strickland zahteva više učesnika. Njihovo kretanje u virtuelnom i realnom prostoru projektuje se na ekrane i posmatra kao performans. U virtuelni prostor, programiran prema slikama i zvucima divljine, učesnici ulaze preuzimajući odabrani lik totemske životinje i ponašaju se prema *scenariju*, pozajmljenom iz religijskog rituala jedne od kanadskih starosedelačkih grupa. Tela učesnika se kreću osvajajući virtuelni prostor preko čulnih doživljaja programiranih prema pretpostavljenim doživljajima totemskih životinja. Videćemo da se ponašanje učesnika može sagledati iz aspekta pozicije učesnika kao proizvedenog *borderlajnskog*<sup>3</sup> stanja narušenosti telesnih granica i uspostavljanja novih. Ono se iz svoje *prirodne* okoline sve više izmešta kao telo koje je nesposobno za delotvornu akciju u njemu (za Bergsona *znanje* o stvarima je *znanje* o njihovoj upotrebi, a one se u uslovima različitih *diskurzivnih gustina* različito koriste i izmešteno telo počinje da se ponaša kao *stultus*) dok se na ekranskim projekcijama u

<sup>2</sup> Definicija virtuelne realnosti kao novog medija i njegovih fenomena kao što su *imerzija* i *interaktivnost* nije konačno određena.

<sup>3</sup> Termin *borderlajn* se kod nas u literaturi koristi ili nepreveden u transkripciji na srpski jezik kao „borderlajn“, ili preveden kao „granična ličnost“. U lakanovskoj teorijskoj psihoanalizi koja se izvodi u teoriji umetnosti ovaj termin je pozajmljen iz diskursa klasične psihoanalize. Lakanovska teorijska psihoanaliza taj pojam poznaje samo kao psihopatološki, onako kako ga je obradila Julija Kristeva (Юлия Кръстева) u svom eseju *Moći užasa, Ogled o zazornom*. Mogućnost *proizvođenja* borderlajnskog stanja koje nije psihopatološko u umetnosti (društveno proizvedeni ili umetnički proizvedeni *borderlajn*) opisali smo u knjizi *Abjektno kao simptom avangarde*, Beograd, Orion art, 2010. Narušenost telesnih granica jedna je od odlika *borderlajnskog stanja*. U ovom radu ćemo se ograničiti na tu njegovu osobinu koja se proizvodi sa promenom diskurzivne pozicije, ulaskom u VR.

njegovom novom okruženju prikazuje kao sve efektivnije izrezana slika/ekran, sve usaglašenije sa zahtevima svoje nove okoline i, sledstveno tome, sve sposobnije za delotvorne akcije u virtuelnom prostoru u kome se kreće. Nego otišli smo isuviše unapred.

Naša je teza da se model bergsonovske teorijske pretpostavke *čiste percepcije* u fenomenu *imerzije* (dakle *izolacije čula* od spoljašnje realnosti i *prelaženja u drugi prostor*) može uočiti kao uslovno razdvajanje percepcije od memorije izlaganjem percepcije *promeni diskurzivne gustine* iz čega smo izvukli pravilo:

- da bi delotvorna akcija u nekom (diskurzivnom) prostoru, prirodnom ili veštačkom, bila moguća, neophodno je da percepcija i memorija kojoj ta percepcija pripada budu *odgovarajuće diskurzivne gustine*.

Bergsonovsku memoriju ovde vidimo kao kompjuterski generisan sistem virtuelne realnosti prema umetničkoj imaginaciji. Osećaj prisutnosti u virtuelnoj realnosti prema gornjem pravilu postiže se usaglašavanjem percepcije učesnika sa zahtevima veštački proizvedenog prostorno-vremenskog rastera VR koji je na mestu memorije.

Teorijsku osnovu za našu tezu pronašli smo u Bergsonovoj raspravi *Materija i memorija* za koju nam se učinilo da joj Lakan, barem kada je teorizovanje procesa subjektiviranja u pitanju, duguje koliko inače duguje Frojdu (Sigmund Freud).

Sagledavanje analogije između određenih aspekata Bergsonovog i Lakanovog diskursa pomaže nam da diskurs programa veštački proizvedene realnosti vidimo kao narcistični centar indeterminacije (od okoline bira *dobre* i odbacuje *loše* objekte, odnosno njihove elemente, proizvodeći u telima svojih korisnika refleksiju prema interesu održanja svoje fantastične programirane slike, odnosno prostorno-vremenski raster u kome gospodari kao fantazam). Za Bergsona homogeno vreme je fikcija. U realnosti nema jednog, već je moguće zamisliti mnoštvo ritmova ili trajanja, koji odgovaraju različitim vrstama svesti. Oni ne obezbeđuju znanje o stvarima, već rasprostiru homogeno vreme i prostor kao dijagram, da bi obezbedili tačke orijentacije u odnosu na koje će naša aktivnost biti primenjena. Odnosno, kao tela sposobna za delotvornu akciju, prilagođavajući se dok istovremeno i održavamo takav jedan raspored, iscrtavamo podlogu naše percepcije.

*Čistu percepciju* Bergson uvodi kao teorijsku konstrukciju koju upotpunjava onim što se događa u kompleksnoj percepciji prožetoj afektacijom i memorijom, da bi memoriju pokazao kao različitu od percepcije ne samo u stepenu nego i u vrsti. (Mi tu konstrukciju u nekim slučajevima virtuelne umetnosti dakle uočavamo kao *činjenicu* razdvojenosti percepcije i memorije.)

Percepcija za Bergsona znači događajnu akciju. Mera nezavisnosti živog bića, odnosno njegova zona indeterminacije, koja okružuje njegovu aktivnost, dozvoljava predviđanje akcije okoline i odlaganje svoje sopstvene: percepcija je gospodar prostora u onoj meri u kojoj je gospodar vremena.

Bergson između percepcije i memorije izvodi radikalnu razliku u vrsti, kao dokaz da je percepcija potpuno odsutna iz memorije, intuitivno uhvaćena realnost i nastoji da u operaciji memorije otkrije gde uloga tela počinje a gde se završava.

U našem čitanju pojma *čiste percepcije* otvara se mogućnost razmatranja odnosa percepcije (korisnika) i memorije (VR programa koji se ponaša kao da je na mestu bergsonovske memorije) kao, uslovno rečeno, razdvojenih, što iz oba diskursa gledano, bergsonovskog i lakanovskog, proizvodi telo narušenih granica. Bergsonovska percepcija koja nije u stanju da *zahvata* memorijom, nije u stanju da proizvodi afektaciju pa se zato ne uspostavlja razlika između realne i virtuelne akcije, odnosno granica tela, osećaj razlike između spolja i unutra. Ova situacija koju proizvodi ulazak u *sajber prostor*, iz aspekta teorijske psihoanalize može se dijagnostikovati kao *borderlajnsko stanje*. U ovo stanje se ulazi istraživački, da bi se pregrupisavanjem granica tela,

odnosno uspostavljanjem nove granice tela kao novog ekrana, iskusilo osećanje prisutnosti u sintetičkom prostoru.

Razlika u vrsti između percepcije i memorije koju Bergson vidi kao radikalnu razliku između materije i duha i nama se na primeru *borderlajna* proizvedenog u sajber prostoru pokazuje kao radikalna razlika, ali kao razlika u gustini između dva diskursa, pri čemu percepcija pripada jednom (*prirodnom*) diskursu a memorija drugom (VR sistema)!

*Diskurzivna gustina* je prema našem viđenju osobina diskursa koja uslovljava način na koji telo percipira, jer to telo kao ekran pripada diskursu svog okruženja. Ekran tela kao slike u okruženju agregata slika u kome aktivno deluje, u *borderlajnskim* situacijama proizvedenim prelaskom u sajber prostor, kao da počinje da gubi svoju *diskurzivnu gustinu*, odnosno *ekransku gustinu svog tela kao vidljive slike među ostalim slikama*.

“Istina je da slike može biti a da ne bude percipirana – ona može biti prisutna a da ne bude reprezentovana – i distanca između ova dva termina, prisutnost i reprezentacija, čini se da meri interval između materije same i naše svesne percepcije materije.”<sup>4</sup>

Ova razlika sadrži onaj deo Bergsonove teorije percepcije koji kao da dozvoljava uspostavljanje analogije između dve teoretizacije, bergsonovske koja se odnosi na percepciju, i lakanovske koja se odnosi na subjektivaciju. Čini nam se da se ta analogija može sagledati u procesu *odbacivanja* određenih elemenata da bi preostali bili prihvaćeni kao percepcija, odnosno kao subjektivacija. Najjednostavnije, kada je dominantan diskurs u pitanju (ovde diskurs VR), između percepcije i subjektiviranja kao da postoji paralelizam – *proizvodnja* tela, u smislu bergsonovske slike kao ekrana, *kao percipiranja* od strane dominantnog diskursa prema njegovoj potrebi je proces odbacivanja/„afanizisa” (*aphanisisa*), kojim se istovremeno događa njena „subjektivacija“, odnosno postizanje mesta u dominantnom diskursu sa kojeg je moguća delotvorna akcija.

Da se podsetimo, *materija* je prema Bergsonu agregat slika, egzistencija koja je više od reprezentacije a manje od stvari; *percepcija materije* je taj isti agregat slika koji se odnosi na događajnu akciju jedne od njih – na *telo*, koje je sa svoje strane privilegovana slika među slikama, izdvojena kao *centar indeterminacije*, sposoban da *odlaže* svoje reakcije na dejstva iz okoline odabirajući među materijalno mogućim one koji su od interesa za njegov opstanak. Objekt kao slika se mom telu kao slici ukazuje u procesu konverzije prisutnog objekta u reprezentovani objekt pri čemu se od njega krnji njegov veći deo. Taj izolovani deo je percepcija.

Za Lakana, proces subjektivacije uključuje fazu afanizisa: „dioba subjekta – kad se subjekt negdje pojavljuje kao smisao, drugdje se očituje kao *fading*, kao nestajanje.”<sup>5</sup> Subjekt se pojavljuje kao sposoban da izoluje i poigrava se funkcijom slike/ekrana kao forme njegove ili njene reprezentacije.

Ta slika u našem čitanju nikada nije slika u *neutralnom* univerzumu, nego uvek slika u nekom diskursu, pa tako nikad *privilegovana* sama za sebe, već najpre formirana prema potrebi održanja dominantnog diskursa svog okruženja.

Ekran se od odabranih elemenata tela formira u domenu interesne sfere onoga što ga, lakanovski rečeno, posmatra kao *oko sveta*, a ovde kao raspršeno oko dominantnog diskursa koje objekte iz svog okruženja okreće da bi ih percipiralo prema potrebi svog opstanka kao isfantazirane *narcistične* slike kompjuterskog programa naručenog prema umetničkoj imaginaciji, kojoj to telo, kao *centar indeterminacije* koji se u njemu formira, treba da vrati najpre *njen* željeni odslik kao otelotvoreni fantazam. Telo kao slika je na takav način u-slikano delotvornim akcijama i treba da najpre odr(a)žava *interes* fantazma u kome se *subjektivira*, pa tek onda sopstveni, ma šta to *sopstvo* značilo. Odnosno, telo proizvodi idealnu sliku VR dok se u njoj odr(a)žava kao slika.

<sup>4</sup> Henri Bergson, *Matter and Memory*, London, George Allen and Unwin, 1911, 35.

<sup>5</sup> Jacques Lacan, *Četiri temeljna pojma psihoanalize*, Zagreb, Naprijed, 1986, 233.

Da bi telo/ekran bilo delotvorno, a mora biti dvostruko delotvorno, jer nikada nije potpuno autonomno, dakle delotvorno i *za* dati diskurs (potreba *diskursa* kao *centra indeterminacije*) i *u* datom diskursu (potreba *tela* kao *centra indeterminacije*), ono mora imati određenu *gustinu* svog ekrana. Da ponovimo, pod tim pojmom *diskurzivne gustine* podrazumevamo diskurzivno-specifičan prostorno vremenski raster prema kome se naše telo formira kao diskurzivno-specifični ekran kao podloga naše percepcije sposoban za događajne akcije u VR. Sa promenom diskurzivne gustine, taj ekran više ne reflektuje okolne akcije i gubi svoju delotvornost.

Pa ako telo kao delotvoran *diskurzivni* bergsonovski ekran počne da se transformiše (istraživačko ulaženje u virtualni prostor sa posledičnim narušavanjem granica tela koje treba da se uspostave na drugačiji način), dakle *ako počne da menja svoju gustinu u smislu onoga što je u stanju da reflektuje*, ono za tu meru ima umanjeno aktivno dejstvo na svoju dotadašnju okolinu.

Isto tako, ako neko telo ne ispunjava potrebu memorije kao *narcistične* slike datog diskursa/programa virtualne umetnosti, ako nije u stanju da se postavi kao njen *object of seduction*, njegova percepcija tu nema pristupa, i ono za taj prostorno-vremenski raster kao da je zaustavljeno u vremenu. I obratno, ako je neko telo u odnosu na dati diskurs bergsonovski *okrenuto* prema njegovoj percepciji tako da od njega odabranim elementima kao refleksivnim ekranom ispunjava *narcističnu* potrebu određenog diskursa/programa, ono će se u procesu svog percipiranja od strane tog programa u njemu izdvojiti kao njemu potrebna slika, kao *adekvatan* ekran.

Adekvatan ekran tela kao slike omogućava telu da se u toj memoriji/programu uspostavi i opstaje kao centar delotvorne akcije, sposoban da u izvesnoj meri anticipira događaje iz svoje okoline, birajući vreme izvođenja svoje akcije u odnosu na njih, prema interesu svog održanja, kao takve slike. Da ponovimo, prema Bergsonu percepcija onoliko vlada prostorom koliko vlada vremenom.

O takvoj gustini govorimo kao onoj koja nam se čini bitnom osobinom tela kao bergsonovskog objekta uronjenog ovde u veštački generisan prostorno-vremenski raster, u kojem ono može ili ne može da deluje, odnosno da deluje na određeni način, pod određenim uslovima, zavisno od one zbirke elemenata koja je od njega odabrana da se vidi kao ekran, pri čemu odabir vrši dominantni diskurs.

Da dopunimo sliku ovog izlaganja. U složenom procesu kombinacije percepcije, afektacije i memorije naše telo se u međusobnoj razmeni pokreta postepeno izdvaja iz svog okruženja objekata kao slika, šireći svoju zonu indeterminacije, osvajajući mogućnost da okreće prema sebi i *u-slikava* objekte prema svom interesu, izvodeći nad njima delotvorne akcije, koje u bergsonovski univerzum unose novinu.

Svoje telo poznajem ne samo preko spoljašnjih percepcija nego i iznutra, piše Bergson. Afektacije se umeću između spoljašnje percepcije i nameravanog pokreta, ostvarujući tako svoj uticaj na njegov krajnji ishod. Afektacija je poziv na akciju, koja telu omogućava reakciju u vidu pokreta za čije se izvršenje pokazuje mogućnost izbora trenutnog ili odloženog reagovanja. Već smo spominjali primere u kojima ulazak u virtualnu realnost narušava tu razliku.

Afektacija se prema Bergsonu razlikuje od percepcije u tome što je realna, a ne virtualna akcija naše percepcije objekata koji su odvojeni od tela određenim intervalom (pojam virtualnog je ovde isključivo bergsonovski; možemo ga uslovno shvatiti kao spoljašnju akciju, odnosno akciju na okolinu). Što je distanca između tela i objekta manja i opasnost dezintegracije veća, virtualna akcija teži da pređe u realnu. Ako je distanca svedena na nulu, tada je telo objekat koji se percipira. To više nije virtualna već realna akcija koju će ova specijalizovana percepcija izraziti i to Bergson podrazumeva pod afektacijom. Naše senzacije su za naše percepcije ono što je realna akcija našeg tela za njegovu moguću virtualnu akciju. Njegove virtualne akcije se tiču drugih objekata i manifestovane su u njima; njegova realna akcija tiče se njega samog i manifestovana je u njegovoj sopstvenoj supstanci. Sve se događa kao da su spoljašnje slike, povratkom realnih i

virtuelnih akcija na njihove tačke primene ili tačke porekla, reflektovane našim telom na okolni prostor, a realne akcije zaustavljene unutar njega. I zato je njegova površina kao *zajednička granica spoljašnjeg i unutrašnjeg*, jedino mesto u prostoru koje se istovremeno percipira i oseća, piše Bergson. Upravo se ova granica, u situaciji uronjenosti u virtuelnu realnost razlikuje od granice tela kakva je u njegovoj *prirodnoj* realnosti!

Takvo telo izolacijom od spoljašnjih stimulusa iz njegove *prirodne* okoline i ulaskom u virtuelnu realnost više nema *važee* telesne granice, nema *važeeu* sliku tela kao aktivnog *centra indeterminacije* među ostalim slikama sintetičkog prostora. Telo je tu najpre bergsonovski transparentno jer je njegov ekran *slep* i ne reflektuje nego propušta kroz sebe okolne akcije kao objekat bez adekvatne gustine. Odnosno, kako je bergsonovski objekat onoliko prisutan koliko nije u stanju da reflektuje, ovako objektivizovani subjekt, ušavši u VR prostor, najpre je superprisutan – nije sasvim dezintegriran, ali je nedovoljno izolovan da bi mogao efektivno da deluje kao aktivni *centar indeterminacije*. On će tu prvo *lebdeti* kao da je zaustavljen u vremenu, jer njegovi *stari* pokreti više nemaju nikakav *značaj za univerzum*. Da se podsetimo, percepcija koja je prema Bergsonu događajna akcija, onoliko vlada prostorom koliko vlada vremenom. Njegova *stara* memorija više ne može da se otelovi u njegovoj percepciji, njegova nova memorija (odnosno nova svest u smislu mogućnosti odlaganja pokreta na spoljašnji stimulus virtuelne realnosti) još nije formirana i zato su njegovi pokreti u tom periodu besmisleni. U bergsonovskoj inverziji, u VR prostoru u kome se obreo kao objekat, on je više kao stvar, a manje kao reprezentacija, ili da upotrebimo termin psihoanalitičkog diskursa, on je tu *borderlajn*, nedovoljno subjekt da bi se negde pojavio kao slika/ekran, nesposoban da je izoluje i poigrava se njenom funkcijom kao formom svoje reprezentacije. On je, privremeno, bez diferencijacije između spolja i unutra, i od tog trenutka *uslovno čiste* percepcije počinje edukacija njegovih čula na nove uslove, i njegovo postepeno imerzivno izrezivanje kao (još jedne) ekranske slike koja će moći da reaguje na okolinu unošenjem smislenih pokreta kao nečeg novog u taj *univerzum*.

VR diskurs/program je za tela u njegovoj zoni uticaja centar sve veće indeterminacije koji nad njima sprovodi događajne akcije. Ta se tela kao slike izrezuju prema potrebi VR sistema, da bi se u njima formirala kao *centri indeterminacije* sposobni za delotvornu akciju, pri čemu VR sistem od njihovih tela kao objekata u tom procesu bira ono što je za njegov program, kao percepcija tog tela, bitno, dok ostatak za program ostaje nevidljiv kao nebitan. VR diskurs u tim telima može da se otelovi kao u svojim *subjektima* čiji bergsonovski ekran reflektuje programiranu sliku koja pripada veštačkom okruženju.

U primeru *Placeholdera*, to su bergsonovske ekranske slike tela transformisane u totemske, jer im je sa rekvizitima (vizir, sajber rukavice) dodeljen softver koji im percepciju prilagođava pretpostavljenoj percepciji odabrane totemske životinje.

U primeru *Derviša* ta slika se pokazuje uslovno rečeno više autonomna, jer se izvođenjem virtuelnih pokreta, u početku nesvesno, a potom (kada se telo uspostavi kao početni *centar indeterminacije* koji je u stanju da odlaže reakciju na okolinu) i svesno proizvodi sam prostor fluidne arhitekture VR u kome se korisnik ne ponaša samo kao *subjectevee*, već i kao neka vrsta *demijurškog božanstva* koje od onoga što mu je dostupno uspostavlja određeni red i stvara *kosmos*.

Dakle telo korisnika će se u takvim različitim ekološkim okruženjima postepeno izdvajati kao slika iz diskurzivnog agregata slika u koji je uronjeno, pri čemu su te slike programirane onako kako ih vidi potreba diskursa (konkretni program naručen za određeni projekat virtuelne umetnosti). Pa će VR korisnici tako u-slikani-programirani, kao bergsonovski objekti tako *okrenuti* za potrebu programa VR, u interakciji sa sistemom, izrezivati svoje *ново*, ili bolje *još jedno*, telo iz sintetičke okoline kao sliku koja će se postepeno izdvajati kao privilegovano mesto akcije koje ima moć upotrebe virtuelnih objekata kojima je okružena, za sebe.



Kako telo učesnika nije formirano samo u virtuelnoj realnosti, ono isprva nastupa kao *početno* telo ispitanika/učesnika, sa sopstvenim interesom (opet, ma šta to *sopstveno* značilo) vezanim za drugu diskurzivnu gustinu. U procesu stvaranja korisničkog kao novog *centra indeterminacije*, sa novim granicama tela između spolja i unutra, na sliku-ekran *starog* tela naslojava se trag još jedne slike, kao u dvostrukoj fotografskoj ekspoziciji, koje se tako pokazuje da istovremeno može da bude – i neka druga slika, prilagođena zahtevima različitih svetova od kojih svaki poseduje sopstvenu *diskurzivnu gustinu*.

*Isto* telo kao bergsonovski objekt može tako nastanjivati više različitih *diskurzivnih gustina*, kao više različitih bergsonovskih slika može pripadati višestrukim različitim memorijama, koje su u različitim projektima virtuelne umetnosti bergsonovski odvojene od tela, pohranjene u programima VR sistema koji ih proizvodi, i od kojih svaka postaje imerzivno dostupna onda kada se postigne odgovarajuće usaglašavanje *diskurzivnih gustina* percepcije i memorije, odnosno kada se čula korisnika na takav način edukuju da im okolni agregat veštački proizvedenih slika postane pristupačan tako da se njegovo telo u njemu izdvoji kao bergsonovska privilegovana slika, sposobna da izvodi delotvorne pokrete, unoseći novinu u taj (veštački) univerzum.

Kako Bergson pod svešću podrazumeva memoriju, koju vidimo kao idealnu sliku dominantnog diskursa dostupnu našoj percepciji, i kako se razlika između percepcije i memorije u proizvedenim *borderlajnskim* stanjima za nas, dakle, zaista pokazuje kao radikalna razlika, ali ne razlika u vrsti između materije i duha, već razlika u gustini između dva diskursa koja radikalno menja sposobnost delotvorne akcije, u pitanju je privremeno postojanje *udvojene svesti*, udvojene diskurzivne (i sledstveno ekranske) gustine, jedne za *prirodni* i druge za *veštački* prostor. U VR telo se često izrezuje drugačije od granica ljudskog tela kakvo poznajemo. To u našem čitanju bergsonovske memorije kao isfantazirane slike narcističnog diskursa, fantastične slike programirane prema projektu konkretne umetničke imaginacije *Derviša* i *Placeholdera*, ne bi bilo prečicom postignuta nova duhovna dimenzija kako tvrdi Haim, već stvar mogućnosti različitog raspoređivanja granica tela prema zahtevima različitih *diskurzivnih gustina*.

Da se podsetimo i poslednji put, razdvojenost percepcije i memorije koju Bergson koristi samo kao teorijsku konstrukciju, u ovom slučaju čini nam se primenljiva na prolaznu situaciju ulaska u VR. Pri tome se izolacijom od čulnih stimulusa iz *prirodnog* okruženja *prikopčavanjem* na veštačko *menja onaj bergsonovski ekran* koji čini telo *centrom indeterminacije* od kojeg se reflektuju akcije objekata iz njegovog okruženja kao mera njegove delotvorne akcije na njih, proizvodeći prolazno *borderlajnsko* stanje.

Raspravu završavamo vraćanjem na početnu tezu u nadi da smo pokazali da je fenomen imerzije tesno povezan sa fenomenom uslovno *čiste percepcije* koja se javlja sa prelaskom u virtuelni prostor kao u novu memoriju, i da je za aktivno delovanje tela u novom okruženju neophodno usklađivanje njegove percepcije sa memorijom u koju ta percepcija zahvata, u smislu adaptiranja na zahtev njenog prostorno-vremenskog rastera kao formiranja (još jedne) telesne slike odgovarajuće *diskurzivne gustine*. Aktivno delovanje tela u VR diskursu podrazumeva tu vrstu saglasnosti između percepcije i memorije koju smo ovde videli kao programiranu sliku umetničke imaginacije projektovanu na njoj prilagođena tela koja je reflektuju kao fantazam.

**Literatura:**

- Bergson, Henri, *Matter and Memory*, London, George Allen and Unwin, 1911.
- Haim, Michael, *Virtual Realism*, New York, Oxford University Press, 1998.
- Lacan, Jacques, *XI seminar. Četiri temeljna pojma psihoanalize*, Zagreb, Naprijed, 1986.
- Petrović, Margarita, *Abjektno kao simptom avangarde*, Beograd, Orion art, 2010.

**On Immersion, Pure Perception and Discursive Density in Virtual Art**

**Summary:** In this paper I will apply bergsonian model of *pure perception* modified as transitional step of *immersion* in some projects of virtual art (*Dervish* by Markos Novak and *Placeholder* by Brenda Laurel and Rachel Strickland), extrapolated from an analogy observed in the processes of *exclusion* in bergsonian theory of perception and lacanian theory of subjectivation. For Bergson, my body as an image/screen is carved out, and, in turn, is carving from, the aggregate of other images. Object appears to my body in the process of conversion from present to represented object by exclusion of its greater part, as perception. For Lacan, process of subjectivation includes a phase of aphanisis, „the division of the subject – when the subject appears somewhere as meaning, he is manifested elsewhere as ‘fading’, as disappearance“. Subject appears as a kind of agency capable of isolating and playing with the function of the image/screen as a form of his or her representation. When entering the VR, our body, delimited as a screen, as a centre of indetermination capable of eventual actions, will be delimited again in another aggregate of images, specified by what I shall call different *discursive density*: new discursive-specific time-space grid, after which our screen will form gradually. At first, access of perception (of the user) to the memory (of the VR system) and consequent forming of affection which distinguishes between virtual and real actions establishing boundaries of the body, seems to be absent. This generates transitory disorientation for the user descended to defective position of the cyber-produced borderline state, until another screen with adequate discursive density is delimited, allowing for its visibility in the VR system – reflecting the actions of that system with increasing ability to delay its own.

**Keywords:** virtual reality, virtual art, *immersion*, *pure perception*, affection, memory, *discursive density*, cyber-produced borderline;