

## TÉZISEK

---

### **1. Nincsenek globálisan egyformán befogadható műalkotások. Szubjektív értelmezés mindig része a folyamatnak.**

Habár a neuroesztétika kísérletet tesz arra, hogy biológiailag, azaz neurológiai szinten értelmezze a befogadó reakcióit, ezáltal próbálja megérteni mitől lesz egy-egy alkotás híresebb, mint a többi. Mégsem tekinthető elfogadhatónak a kapott eredmény, több szempontból. Egyrészt a páciensek szubjektívan kategorizálták mérés előtt, a vizsgálat részeként a látott képeket, konkrétan festmények reprodukcióit. Másrészt teszt a befogadást csak a látás folyamatának keresztül vizsgálta, kihagyva a taktilis érzékelést. Továbbá nem terjedt ki egyéb műalkotások elemzésére sem. Az agyi aktivitás területi mérésének eredménye sem annyira egyértelmű, mivel egymáshoz képest térnek el az adatok, azaz a kategóriákat párokba rendezve, különböző módon egymáshoz viszonyítva. A legtöbb műalkotás befogadásánál több érzékszervünk észlelésére hagyatkozunk, ezért neuropszichológiai oldalról kell inkább megvizsgálni a kérdést!

A műalkotás nem ragadható ki a kontextusából, az adott társadalmi és kulturális szokások, valamint a megtanult viselkedési formák egyaránt befolyásolják annak életét. Dewey hangsúlyozza, hogy a gyakorlatban megszerzett tapasztalat fontos része az életnek, ezáltal a műalkotások befogadásának is. Követője, Shusterman a szómaesztétika elméletében a testi tanulás fontosságát hangsúlyozza.

### **2. A testben kódolt tapasztalat felhasználható interaktív művek megtervezésénél.**

Az agyunk egy rendkívül összetett „berendezés”, mely tanulással (szenzomotoros tanulás, tükroneuronok) térképezi fel a világot és benne az „én”-t. Komplex folyamatok mentén értelmezi a beérkező ingereket. Ramachandran kutatásában kifejti miként készíti az agy „térképet” a testről, testrészek formáiról, pozíciójáról és működésükről. Maravita és Iriki idegtudósok kifejtik, hogy a test a hozzá „csatolt” eszközöket könnyedén megtanulja használni, a testrészként értelmezi. Itt fontos megjegyezni, hogy ebben az „átverésben” a látásnak fontos szerepe van. Az Event Lab VR szemüvegben végzett kísérletében a virtuális térben megjelenő (más nemű, bőrszínű, testalkatú, testpozíciójú) énjükkel azonosulni tudtak a résztvevők, függetlenül annak valóságosságától. A moduláris feldolgozás által, az agy a valóságot hasonlóan virtuálisan reprezentálja.

### **3. Testileg passzív és aktív befogadási folyamat különböző élményt ad a befogadónak.**

Habár egy festmény nézése is hatással lehet a befogadóra, a benne zajló asszociációs folyamatok miatt, végeredményben könnyebben sodródik a befogadó az élménnyel ha egyszerre több érzékszervét is leköti az alkotás. A *lamoscope* installáció kapcsán végzett *video-alapú előhívási módszerrel* vizsgálták a befogadók testbeszédét, ezt vetették össze az általuk elmesélt érzéseikkel. Az így kialakított adatbázis segítségével felállították a befogadói folyamat fázisait.

### **4. Egy biofeedback-alapú interakció nagyobb élményt ad a befogadónak, mint egy hagyományosabb technológiát alkalmazó fizikai interakció.**

Ez a feltevésem hibásnak bizonyult, mivel a befogadói élményt és annak típusait a fent említett vizsgálatban nem biofeedback alapon vizsgálták. Bármilyen olyan folyamat okozhat élményt, ahol a befogadó aktívan szerepet vállalhat, akár irányítással, akár az ingerek hatása alá kerülve. Természetesen ez bármilyen hétköznapi szituációban is előfordulhat, de ez nem képezi vizsgálódásom tárgyát.