

IZGUBLJENO U PROJEKCIJI Implicitne karakteristike 3D oblika i njihovih projekcija

Oliver Tošković, Vladimir Kovač, Danira Sovilj
Laboratorija za eksperimentalnu psihologiju, Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu
Arhitektonski fakultet, Univerzitet u Beogradu

U istraživanju doživljaja različitih karakteristika objekata autori kao stimulse najčešće koriste fotografije umesto samih objekata zbog dostupnosti ili lakoće prikazivanja. Tako na primer, ako se istražuje doživljaj umetničkih slika, autori će ispitanicima najčešće prikazivati njihove digitalne fotografije na ekranu računara, jer je teško, ili nekad gotovo nemoguće voditi ispitanike u različite muzeje širom sveta kako bi im se prikazala originalna umetnička dela. Čak i kada se istražuju arhitektonski objekti, poput različitih vrsta zgrada, istraživači obično koriste stimulse kao fotografije. U ovom poslednjem slučaju, stimulus koji se prikazuje ispitaniku, 2D fotografija, može biti prilično drugačiji od objekta čiji se doživljaj ispituje, npr. 3D zgrade. Prema tome, mogli bismo se zapitati, da li bi se promenio naš doživljaj određenih predmeta ako ih posmatramo kao realne trodimenzionalne objekte ili njihovu dvodimenzionalnu projekciju na fotografiji? U izvedenom eksperimentu 46 studenata psihologije procenjivalo je doživljaj implicitnih karakteristika 10 predmeta prikazanih na četiri različita načina. Stimulse su dizajnirali i kreirali studenti arhitekture, kao deo svojih redovnih aktivnosti na studijama. Studenti su kreirali 3D objekte (veličine oko 20 cm * 20 cm * 20 cm), kao i crteže tih istih objekata koji su sadržali dvodimenzionalne projekcije iz četiri različita pravca. Nakon toga, fotografisali smo te objekte iz ista četiri pravca i kreirali njihove kopije u virtuelnoj realnosti u softveru Unity, a koje smo prikazivali pomoću Oculus Rift VR-a. Dakle, ispitanicima smo prikazivali četiri vrste stimulusa, stvarne 3D objekte, crteže, fotografije i 3D objekte u virtuelnoj realnosti. Kao meru implicitnih karakteristika koristili smo 12 bipolarnih prideva, grupisanih u četiri faktora (atraktivnost, regularnost, pobuđenost i smirenost) i 3 unipolarne skale koje čine faktor estetskog doživljaja. Rezultati pokazuju značajne razlike između četiri vrste prikaza predmeta na svim skalama doživljaja implicitnih karakteristika, ali različiti prikazi predmeta nisu promenili estetski doživljaj ispitanika. Ovaj nalaz sugeriše da tip prezentacije (stvarni ili virtuelni objekat, fotografija i crtež) ne utiče na estetski doživljaj, ali menja sve druge dimenzije doživljaja implicitnih karakteristika.

Ključne reči: doživljaj implicitnih karakteristika, estetski doživljaj, virtuelni objekti, stvarni 3D objekti, fotografija i crtež