



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Erwartungshaltungen in der ästhetischen Erfahrung

verfasst von

Maria Roessler

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, 2013

Studienkennzahl :

298

Studienrichtung :

Psychologie

Betreuer:

Univ. Prof. Dr. Helmut Leder

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich allen Personen herzlichst danken, die mich beim Gelingen dieser Arbeit gefördert haben.

Zunächst möchte ich mich bei meinem Betreuer, Univ. Prof. Dr. Helmut Leder, für seine fortwährende Begleitung und Unterstützung und für seine fachlichen Ratschläge, bedanken.

Vielen Dank auch an Dipl.-Ing. Mag. Andreas Gartus, der mir mit seinem technischen Wissen stets mit Rat und Tat beiseite stand.

Mein weiterer Dank gilt meiner Freundin Elena Giourges für ihre große Hilfsbereitschaft und Unterstützung.

Auch möchte ich meiner Mutter herzlichst für ihre Geduld und ihr Verständnis danken.

Mein Dank gilt auch allen StudentInnen, die mich mit ihrer Teilnahme an dieser Studie tatkräftig unterstützt haben.

Kurzzusammenfassung

In der vorliegenden Studie wurden behaviorale Aspekte von ästhetischem Erleben, im Besonderen von ästhetischen Präferenzen und Emotionen erfasst und in Abhängigkeit von unterschiedlichen kontextuellen Bedingungen (Kunst, Realität) und variierenden Erwartungshaltungen untersucht. Verschiedene IAPS-Bilder (Lang, Bradley & Cuthbert, 2005), die entweder zu positiven oder negativen emotionalen Antworten führen sollten, wurden in vier verschiedenen Bedingungen anhand verschiedener Sequenzen variiert. Dadurch sollte jeweils ein konsistenter bzw. inkonsistenter positiver Kontext oder ein konsistenter bzw. inkonsistenter negativer Kontext induziert werden. Im Realitätskontext wurden die Bilder mit entsprechender Instruktion als Pressefotos, im Kunstkontext als Kunstfotos präsentiert. Dadurch soll eine Variation der Erwartungshaltung und des Kontextes erfolgen. Diese Auswirkungen werden mittels subjektiver Bewertung von Stimmung und Gefallen ermittelt. Die Ergebnisse zeigten bei positiver Valenz der Zielstimuli unterschiedliche Effekte bezüglich der Gefallensurteile in Abhängigkeit von Realitäts- und Kunstkontext. Unerwartete positive Bilder, die in einem affektiv negativen Kontext eingebettet waren, führten zu höheren Gefallensurteilen in der Kunstbedingung als in der Realitätsbedingung, während die Aufrechterhaltung von positiven Erwartungen zu höherem Gefallen in der Realitätsbedingung im Vergleich zur Kunstbedingung führte. In Bezug auf Zielstimuli mit negativer Valenz konnten sowohl bei unerwarteten, als auch bei erwarteten negativen Stimuli keine signifikanten Unterschiede zwischen Kunst- und Realitätskontext festgestellt werden. Die Ergebnisse der Stimmungsurteile zeigten keinen signifikanten Einfluss der Kontextbedingungen. In allen Sequenzbedingungen konnte ein signifikanter Zusammenhang zwischen Gefallen und Stimmung ermittelt werden.

Abstract

In the present study, behavioral aspects of aesthetic experience, recognized in particular by aesthetic preferences and emotions are investigated as a function of different contextual conditions (art, reality) and varying expectations. Different IAPS pictures (Lang, Bradley & Cuthbert, 2005), which should lead to either positive or negative emotional responses were varied in four different conditions using different sequences. As a result, a consistent or inconsistent positive context and a consistent or inconsistent negative context was induced. In the reality context, the images were presented with appropriate instructions as press, in the art context as art photos. This led to a variation of expectation and context. These effects were determined by means of subjective assessment of mood and pleasure. The results showed different effects regarding judgments of pleasure for positive valenced target stimuli depending on the context. Unexpected positive images that were embedded in a negative affective context led to higher judgments in favor of art as in favor of reality, while maintaining positive expectations led to higher pleasure in the reality condition compared to the art condition. In terms of target stimuli with negative valence no significant differences between art and reality context could be detected, both in unexpected, as well as in expected negative stimuli. The results of mood judgments showed no significant influence of contextual conditions. In all sequential conditions a significant relationship between pleasure and mood could be determined.

Inhalt

1.	Einleitung.....	11
2.	Theoretischer Hintergrund.....	13
2.1.	Ästhetische Erfahrung und Kontextfaktoren.....	13
2.1.1.	Modell der ästhetischen Erfahrung.....	14
2.1.2.	Kontextunterschiede zwischen Realität und Kunst.....	18
2.1.3.	Fluency.....	21
2.2.	Emotionen und ästhetisches Erleben.....	24
2.2.1.	Die Emotion Überraschung	25
2.2.2.	Berlyne's new experimental aesthetics.....	26
2.2.3.	Kognitive Bewertungsprozesse von Emotionen (Appraisal-Theorien).....	27
2.2.4.	Dimensionale Emotionstheorien.....	31
2.2.5.	Physiologische Korrelate emotionaler Reaktionen	33
2.3.	Sensation Seeking.....	36
2.3.1.	Sensation Seeking - Allgemeine Annahmen	36
2.3.2.	Sensation Seeking - ästhetische Erfahrung	37
3.	Forschungsfragen und Hypothesen.....	41
4.	Methode	44
4.1.	Materialien	44
4.2.	Ablauf und Design	44
5.	Ergebnisse.....	47
5.1.	Versuchspersonen	47
5.2.	Analyse der Mittelwerte der Gefallens- und Stimmungsurteile	47
5.2.1.	Deskriptive Analyse	47
5.2.2.	Gefallen in Realitäts- und Kunstbedingung	49
5.2.3.	Stimmung in Realitäts- und Kunstbedingung	51
5.2.4.	Zusammenhang zwischen Gefallen und Stimmung	53
5.3.	Sensation Seeking.....	54
5.3.1.	Gefallen und Stimmung und Sensation Seeking-Gesamtwert	54
5.3.2.	Gefallen und Stimmung und Sensation Seeking-Subskalen	56
6.	Diskussion	57
6.1.	Allgemeine Diskussion der Ergebnisse	57
6.2.	Einschränkungen und Ausblicke	63
7.	Literaturverzeichnis	65

Anhang	70
Tabellen- und Abbildungsverzeichnis	70
IAPS- Stimulusmaterial.....	71
Instruktionen.....	73
Lebenslauf	75

1. Einleitung

Die Kunst stellt heutzutage vielfältige Herausforderungen an die Betrachter¹. Eine oberflächliche Rezeption, die sich einzig auf die Schönheit eines Objektes bezieht, ist nicht mehr ausreichend, um die Komplexität des heutigen Kunstbegriffes zu beschreiben. Künstler sind daher bemüht, immer neue kreative Wege zu finden, um ihre Werke in den Mittelpunkt der öffentlichen Rezeption zu stellen. Auf verschiedenen Wegen versuchen Künstler, auf die Wahrnehmung der Rezipienten zu wirken. Oftmals geht es darum, bestimmte Inhalte bzw. Konzepte und Ideen zu vermitteln, um Denkprozesse beim Rezipienten anzuregen. Häufig besteht die Intention von Künstlern auch darin, mit Kunstobjekten Emotionen zu transportieren um emotionale Reaktionen beim Betrachter auszulösen.

Im Zentrum dieser Arbeit steht die Frage, welche Rolle Emotionen, wie die Emotion Überraschung im Prozess der Kunstverarbeitung einnehmen und wie sich unerwartete Gegebenheiten auf ästhetisches Erleben und dessen Intensität auswirken. Künstler sind oftmals bemüht, ihre Rezipienten mit unerwarteten Gegebenheiten zu konfrontieren, um überraschende Reaktionen zu evozieren.

Schon Josef Haydn nutzte das Moment der Überraschung. Der Komponist sah in der „Symphonie mit dem Paukenschlag“ nach einer Pianostelle einen überraschenden Schlag der Pauken im Fortissimo vor. Der Titel „Surprise“ in der englischen Ausgabe lässt die Absicht Haydns deutlicher werden. Auch der Komponist John Cage ließ sich auf ein Spiel mit den Erwartungshaltungen seines Publikums ein. Man stelle sich die Verwunderung des Publikums bei der Uraufführung des Musikstücks 4'33'' vor, bei dem ganze vier Minuten und 33 Sekunden Stille herrschte.

Wer ist nicht enttäuscht über das überraschende Ende des Liebensfilms Casablanca, das, entgegen den Erwartungen des Zuschauers, nicht glücklich endet. Vielleicht führte aber gerade dieses unerwartete Ende und die Verletzung der Erwartungshaltungen des Zusehers dazu, dass dieser Film als einer der größten Liebesfilme aller Zeit rezipiert wird. Vielleicht gelang es dem Regisseur gerade dadurch eine erhöhte Intensität an emotionalem Erleben hervorzurufen.

¹ Für eine bessere Lesbarkeit wird das generische Maskulinum für den gesamten Text verwendet und gilt für die Nennung beider Geschlechter.

Diese Arbeit behandelt die Frage, inwiefern sich Emotionen, die in der Kunst erlebt werden von Emotionen im Alltag unterscheiden. Gerade bei moderner und zeitgenössischer Kunst, wo die Grenzen zwischen Kunst und Alltagsobjekt verschwimmen, ist der Kontext, in dem Kunstobjekte dargestellt werden, entscheidend dafür, ob dieses überhaupt als Kunstwerke identifiziert werden. Ein Kunstobjekt kann also, je nachdem ob es im Kunst- oder Alltagskontext präsentiert wird, unterschiedlich wahrgenommen werden (Leder et al., 2004).

Beispielsweise sorgte das Urinoir, das Marcel Duchamp mit dem Namen „Fontaine“ betitelte, zunächst für Aufregung und avancierte im Laufe der Zeit zum Kultobjekt der Konzeptkunst. Ein weiteres Beispiel liefert das Objekt „Unbetitelt (Badewanne)“ von dem Künstler Josef Beuys, das durch diverse Anekdoten einen hohen Bekanntheitsgrad erreichte. Ohne dem Bewusstsein, dass es sich um ein Kunstwerk handelte, wurde die Badewanne tatsächlich von scheinbarem Müll gereinigt. Ähnlich verhielt es sich mit der von Josef Beuys kreierten „Fettecke“, die vom Reinigungspersonal versehentlich entfernt wurde (http://de.wikipedia.org/wiki/Joseph_Beuys).

Diese Beispiele sollen verdeutlichen, dass Erwartungen im Prozess der ästhetischen Erfahrung eine große Rolle spielen und dass Kunstobjekte abhängig vom Kontext indem sie präsentiert werden unterschiedlich wahrgenommen werden. Das Forschungsinteresse der vorliegenden Arbeit bezieht sich somit auf die Frage, wie sich unterschiedliche Erwartungshaltungen, abhängig Kontext, auf ästhetisches Erleben auswirken und inwiefern die Intensität emotionaler Reaktionen dadurch beeinflusst wird.

2. Theoretischer Hintergrund

2.1. Ästhetische Erfahrung und Kontextfaktoren

Die vorliegende Studie beschäftigt sich mit der Frage, inwieweit ästhetische Erfahrungen vom situativen Kontext (Kunst versus Realität), in dem sie erlebt werden abhängig sind. Es soll der Frage nachgegangen werden, wie sich ästhetische Erfahrungen von Erlebnissen im Alltag unterscheiden und inwieweit der situative Kontext einen Einfluss auf ästhetische Urteile und Emotionen hat. Diese Studie beschäftigt sich ebenfalls mit der Frage, wie sich eine Variation des affektiven Zustandes auf ästhetisches Erleben auswirkt.

Die Abhängigkeit von Kontextfaktoren auf ästhetische Erfahrungen soll in den folgenden Abschnitten erläutert werden. Zunächst soll anhand eines theoretischen Modells illustriert werden, durch welche Faktoren sich ästhetisches Erleben konstituiert und welche Prozesse während der Kunstverarbeitung auftreten können. In der Folge wird auf Kontextunterscheide zwischen Kunst bzw. Fiktion und Alltag bzw. Realität näher eingegangen und es wird der Frage nachgegangen, ob Emotionen, die in einem ästhetischen Kontext erlebt werden zu intensiveren Erfahrungen führen, als Emotionen die im Alltag erlebt werden. Als Beispiel eines empirischen Ansatzes zur Untersuchung von Kontextunterschieden zwischen Kunst und Realität wird die Untersuchung von Kremer (2011) näher beschrieben, auf die sich auch die vorliegende Arbeit stützt. Zuletzt soll anhand des *fluency*-Ansatzes erläutert werden, wie sich eine Variation des affektiven Kontextes auf ästhetisches Erleben auswirkt

2.1.1. Modell der ästhetischen Erfahrung

Das Modell der ästhetischen Erfahrung nach Leder, Belke, Oeberst und Augustin (2004) ist in Abbildung 1 schematisch dargestellt. Die fünf Stadien im Prozess der Informationsverarbeitung bestehen nach Leder et al. (2004) aus: *Perzeptueller Analyse*, *impliziter Gedächtnisintegration*, *expliziter Klassifikation*, *kognitiver Bewältigung* und *Evaluation*. Die einzelnen Stadien verlaufen nach Leder et al. (2004) relativ hierarchisch, jedoch nicht strikt sequentiell ab. Vor allem in späteren Stadien der Informationsverarbeitung kann es zu Feedbackschleifen und zur Rückkehr zu früheren Informationsverarbeitungsstufen kommen.

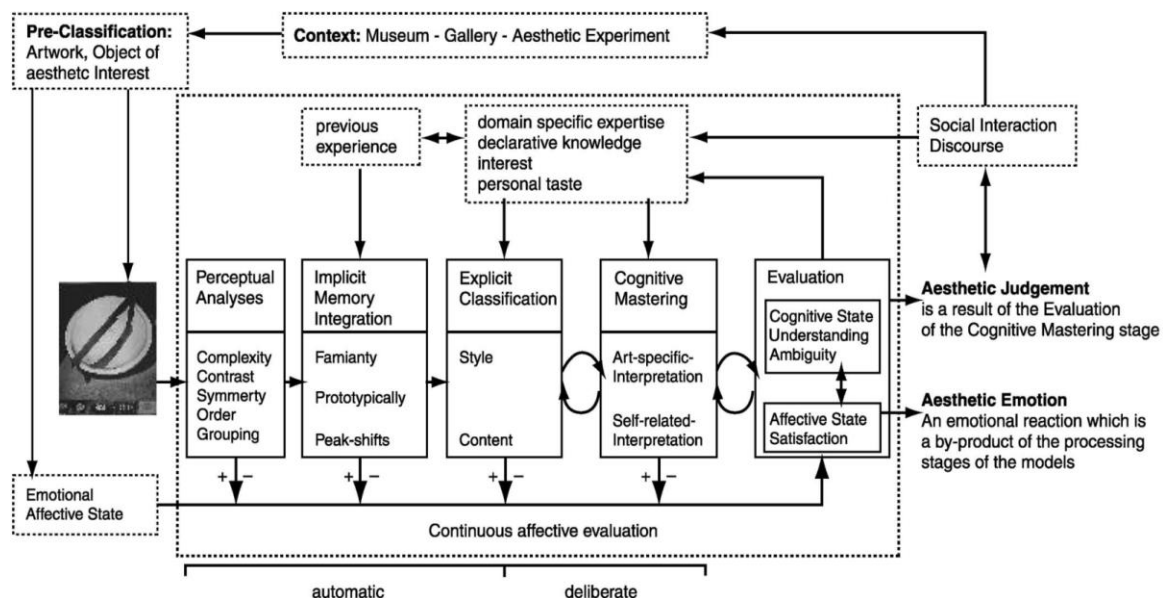


Abb. 1. Modell der ästhetischen Erfahrung. Entnommen aus „A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements“ von Leder, Belke, Oeberst und Augustin (2004), British Journal of Psychology, S. 492.

Den Ausgangspunkt zur Verarbeitung eines Kunstobjektes stellen nach Leder et al. (2004) sowohl der affektive Zustand des Rezipienten, als auch der Kontext in dem das Kunstwerk präsentiert wird, dar. Gerade bei moderner und zeitgenössischer Kunst, wo häufig keine klare Abgrenzung zwischen Kunstwerk und Alltagsobjekt erkennbar ist, ist der Kontext, in dem Kunstobjekte dargestellt werden, entscheidend dafür, ob diese überhaupt als solche identifiziert werden. Häufig entsteht erst durch den situativen

Kontext (z.B. Kunstaussstellung) die Möglichkeit, ein Kunstobjekt als solches zu klassifizieren (Leder et al., 2004).

Der Rezipient muss also eine bestimmte Haltung gegenüber dem Kunstobjekt einnehmen. Cupchik und Lazlo (1992) prägten hierfür den Begriff *aesthetic attitude*. Auch nach Gibson (1973; zitiert nach Belke, & Leder, 2006, S.4) werden je nach kontextuellem Bezug (Kunst versus Alltag) unterschiedliche Anforderungen, „affordances“ an den Betrachter gestellt. Somit kann ein Objekt, je nachdem, ob es im Kunst- oder Alltagskontext wahrgenommen wird, unterschiedlich rezipiert werden, was anhand von Ready-mades (Belke & Leder, 2006) verdeutlicht werden kann. Des Weiteren schafft ein spezifischer Kontext eine sichere Umgebung, in der man sich ohne Gefahr mit dem Kunstobjekt auseinandersetzen kann (Frijda, 1989). Auf diesen Aspekt wird im nächsten Abschnitt (2.1.2 Kontextunterschiede zwischen Kunst und Realität) näher eingegangen.

Nach Leder et al. (2004) ist auch der affektive Zustand des Rezipienten für die ästhetische Erfahrung von großer Bedeutung und kann diese maßgeblich beeinflussen. Es wird angenommen, dass sich ein negativer affektiver Ausgangszustand nachträglich auf hedonistisches Kunsterleben auswirkt. Forgas (1995a, 1995b) untersuchte anhand des *affect infusion model* den Einfluss von Stimmung und Affekten auf Urteile. Das Modell, das einem Multiprozess-Ansatz unterliegt, sagt voraus, dass der Einfluss von Affekten auf Urteile auf einem bestimmten Verarbeitungskontinuum variiert. So werden Urteile, die heuristischer und substanzieller Verarbeitung bedürfen, in stärkerem Ausmaß durch Affekte beeinflusst, als direkte und motivational beeinflusste Urteile. Eine mögliche Erklärung für stimmungskonsistente Urteile liefert das *affect-priming-principle* (Bower, 1981). Dieses Prinzip besagt, dass Affekte indirekt Einfluss auf soziale Urteile haben, indem sie den Zugang zu den mit ihnen in Verbindung stehenden kognitiven Kategorien erleichtern: „the greater availability of mood-consistent associations should influence the top-down, constructive interpretation of inherently complex and ambiguous details“ (Bower, 1981, 1991; zitiert nach Forgas, 1995).

Nun stellt sich die Frage, wie sich diese Hypothese auf ästhetische Urteile verallgemeinern lässt. In einer Studie von Belke, Leder und Augustin (2006) konnte gezeigt werden, dass zusätzliche Informationen zu stilistischen Merkmalen, ästhetische Präferenzen bei Personen, die in einer positiven Stimmung waren und bei kunstunerfahrenen Rezipienten, positiv beeinflusst werden konnten. Die Autoren

postulierten, dass die durch zusätzlich Informationen ausgelöste elaboriertere Verarbeitung zu einem stärkeren Einfluss von Emotionen auf Präferenzurteile führte. Außerdem gehen Leder et al. (2004) davon aus, dass in einem natürlichen ästhetischen Kontext, also in einem Museum oder in einer Kunstgalerie, der emotionale Zustand der Rezipienten generell positiv ist. Daher wird angenommen, dass ein positives ästhetisches Erlebnis auf einem anfänglichen positiven Affekt beruht, was wiederum auf einen gewissen Zustand von Offenheit gegenüber Erfahrungen hindeutet (Belke et al., 2006).

Es sollen nun die verschiedenen Stufen des Prozesses der Kunstverarbeitung näher beschrieben werden. In der ersten Stufe der Informationsverarbeitung des Modells der ästhetischen Erfahrung erfolgt eine perzeptuelle Analyse des Kunstobjekts. Unterschiedliche perzeptuelle Merkmale (Kontraste, Symmetrie, Anordnung, Komplexität oder Farbe) können ästhetische Urteile und Präferenzen beeinflussen (Leder et al., 2004). So konnten zum Beispiel Frith und Nias (1974) feststellen, dass im Allgemeinen symmetrische Bilder mehr bevorzugt werden als nicht symmetrische.

Die zweite Informationsbearbeitungsstufe beinhaltet die implizite Gedächtnisintegration der wahrgenommenen Inhalte (Leder et al., 2004). Es wird angenommen, dass implizite Gedächtniseffekte, also vorangegangene Erfahrungen, ästhetisches Empfinden beeinflussen können. Hierbei spielen verschiedenste Phänomene eine Rolle: Es wird davon ausgegangen, dass das Ausmaß an Vertrautheit eines Kunstwerks (*familiarity*), Einfluss auf ästhetische Urteile haben kann. Zum Beispiel konnte Zajonc (1968) durch wiederholte Stimulusdarbietung ein größeres Ausmaß an Vertrautheit erzeugen, was wiederum zu erhöhten Präferenzen führte (*mere exposure effect*). Außerdem kann *Prototypikalität*, also das Ausmaß an Repräsentativität eines Objekts für eine bestimmte Objektklasse, Einfluss auf Präferenzurteile haben. Zum Beispiel konnten Martindale, Moore und Borkum (1990) eine Bevorzugung für prototypische Farbgebung nachweisen. Ferner beschreibt der *peak shift effect*, den verstärkten Einfluss von übertrieben dargestellten Merkmalen vertrauter Objekte auf Präferenzurteile (Ramachandran & Hirstein, 1999). Als Beispiel für dieses Phänomen werden von Leder et al. (2006) Karikaturen genannt.

Auf der nächsten Verarbeitungsstufe findet nach Leder et al. (2004) eine explizite Klassifikation des Kunstobjektes statt. Das Kunstwerk wird einer bewussten Analyse nach Inhalt und/oder Stil unterzogen. Ob ein Kunstwerk eher nach Inhalt oder Stil

analysiert wird, hängt unter anderem von der Kunstexpertise des Betrachters ab. „In dem Modell wird angenommen, daß die erfolgreiche Klassifikation (hinsichtlich Stil und dargestelltem Inhalt) an sich eine selbstbelohnende, affektiv positive Erfahrung ist, die eine ästhetische Evaluation des Objektes positiv beeinflussen kann“ (Belke & Leder, 2006, S.7).

Die beiden letzten Verarbeitungsstufen sind nach Leder et al. (2004) eng durch Feedbackschleifen miteinander verbunden. In der Stufe der kognitiven Bewältigung kommt es zur Interpretation des Kunstwerks, es wird versucht die Bedeutung des Objekts zu erfassen. Je nach Kunstexpertise wird sich die Bedeutungszuschreibung eher auf kunstspezifische oder auf selbstbezogene Aspekte beziehen. Während der Evaluationsphase wird unter Berücksichtigung des kognitiven und des affektiven Zustandes beurteilt, ob eine erfolgreiche Verarbeitung des Kunstwerks stattgefunden hat. Ein wichtiges Maß zur Evaluation ist hier die wahrgenommene Ambiguität. Hohe Ambiguität seitens des Betrachters kann zu weiterer Informationsverarbeitung und zur Reaktivierung vorangegangener Verarbeitungsstufen führen. Allerdings postulieren die Autoren, dass ein gewisses Maß an Ambiguität ein wesentliches Charakteristikum für Kunst darstellt und daher vom Kunstbetrachter meist akzeptiert wird (Leder et al., 2004).

Ergebnis des ästhetischen Informationsverarbeitungsprozesses sind nach Leder et al. (2004) zwei Outputformen, nämlich ästhetisches Urteil und ästhetische Emotion. Die ästhetische Emotion ist von einer erfolgreichen Informationsverarbeitung abhängig. Bei unzureichender Informationsverarbeitung ist ein negativer affektiver Zustand wahrscheinlicher. Während bei Kunstlaien eine starke Abhängigkeit zwischen den beiden Outputformen besteht, also das Gefallensurteil vermehrt mit dem affektiven Zustand in Verbindung gebracht wird, zeigt sich bei Kunstexperten eine größere Unabhängigkeit zwischen den beiden Dimensionen.

Neben einer Darstellung der Mechanismen die im Prozess der Kunstverarbeitung wirksam sind, sollte anhand dieses Modells vor allem der Umstand verdeutlicht werden, dass ästhetische Erlebnisse abhängig vom Kontext sind, in dem sie erlebt werden. Im folgenden Abschnitt soll nun näher auf diesen Aspekt eingegangen werden.

2.1.2. Kontextunterschiede zwischen Realität und Kunst

Im Anschluss soll näher beschrieben werden, wie Emotionen im Alltag und in der Kunst erlebt werden und inwiefern Unterschiede im emotionalen Erleben in Abhängigkeit dieser situativen Kontextfaktoren bestehen. Emotionen werden nach Frijda (1988) als Antworten auf bestimmte Ereignisse definiert, die für das Individuum von Bedeutung sind. Frijda geht der Frage nach, woraus diese Antworten auf solche Ereignisse bestehen könnten und formuliert demnach bestimmte Gesetzmäßigkeiten. Er postuliert, dass Emotionen bestimmten Gesetzmäßigkeiten unterliegen, die durch kausale Mechanismen generiert werden und nur in limitierter Weise bewusster Kontrolle unterliegen. Diese Gesetze stützen sich vorrangig auf theoretische Annahmen und sind nicht notwendigerweise empirisch begründet.

Das Gesetz, das sich nach Frijda (1988) auf die situative Bedeutung von Kontextfaktoren bezieht (*Law of Situational Meaning*), geht der Frage nach, welche Situationen Emotionen auslösen können und wie bestimmte Ereignisse zu bestimmten Emotionen führen können. Frijda postuliert hierbei, dass Emotionen durch unterschiedliche Sinnbe beziehungsweise Bedeutungsstrukturen, die einer gewissen Situation zugeschrieben werden, hervorgerufen werden können. Gewisse Ereignisse, denen eine bestimmte Bedeutung zugeschrieben wird, rufen demnach eine spezifische Art von Emotion hervor. Dies sind vor allem Ereignisse, die, wichtig, neu oder auch unerwartet für das Individuum sind (vgl. Abschnitt 2.2.2 Kognitive Bewertungsprozesse- Appraisal-Theorien). Diese Bedeutungsstrukturen sind durch gewisse Gesetzmäßigkeiten mit bestimmten Formen der Bereitschaft zum Handeln verbunden und können sich durch unterschiedliche Ereignisse verändern („change in action readiness“, Frijda, 1988, S. 351).

Im Zusammenhang mit dem Gesetz der situativen Bedeutung, formuliert Frijda (1988) ein Gesetz, das das Ausmaß an wahrgenommener Realität (*Law of Apparent Reality*) beschreibt. Diese Gesetzmäßigkeit beschäftigt sich mit der Frage, inwieweit eine Situation vom Individuum als real eingeschätzt wird. Das Ausmaß an wahrgenommener Realität beeinflusst die Intensität der ausgelösten Emotionen. Das Gesetz bezieht sich hier nicht auf eine objektive, sondern auf eine subjektive, vom Individuum wahrgenommene Realität.

Im Zusammenhang mit dem Gesetz der wahrgenommenen Realität diskutiert Frijda (1989) den Realitätsbezug ästhetischer Emotionen. Der Autor zweifelt in jenem Fall nicht

an der Authentizität und Intensität ästhetischer Emotionen, „art indeed may evoke emotion that are true and strong by any criterion“ (Frijda, 1989, S. 1546) Als Beispiel für diese Annahmen führt der Autor expressive Verhaltensweisen, wie lachen und weinen an, oder auch intensive Gefühle von Faszination und Spannung, die Rahmen von ästhetischen Erfahrungen auftreten können.

Frijda (1989) betont jedoch den Umstand, dass ästhetische Emotionen einen anderen Charakter aufweisen, als Emotionen, die im Alltag erlebt werden. Seiner Meinung nach sind ästhetische Emotionen, solche, die eine besondere Struktur aufweisen. Er geht davon aus, dass sich der Rezipient beim Kunstgenuss bewusst einer Illusion hingibt und diese Täuschung nicht weiter hinterfragt: „one does not perceive unreality, but one knowingly abandon one's self to an illusion and within the illusion accepts the events unquestioningly for what they pretend to be“ (Frijda, 1989, S. 1546). Es werden also bestimmte Aspekte, die darauf schließen lassen, dass sich der Rezipient in einer unwirklichen Situation befindet, unberücksichtigt gelassen.

Ferner geht der Autor im Kunstkontext von einer zweiseitigen Realitätsprüfung aus, die sicherstellt, dass Emotionen zwar gelebt werden können, jedoch nicht als bedrohlich empfunden werden. „The assessed reality allows us to suffer grief or anxiety; the simultaneously assessed nonreality allows us to enjoy that suffering“ (Frijda, 1989, S. 1547). Außerdem ist zu beachten, dass beim Kunstgenuss Emotionen auf zwei verschiedene Arten erlebt werden können und daher unterschiedlichen Realitätsgehalt haben. Zum Beispiel kann ein Theaterstück beim Zuschauer einerseits Emotionen durch Identifikation mit dem Schicksal des Protagonisten generieren, andererseits können diese rein durch eine gelungene künstlerische Realisation hervorgerufen werden (Frijda, 1989).

Auch andere Autoren beschäftigen sich mit der Frage, aus welchem Grund im fiktionalen Kontext häufig stärkere Emotionen seitens des Rezipienten produziert werden können, als in realen Situationen. Goldstein (2009) untersuchte, wie sich Emotionen, die in einem fiktionalen Kontext erlebt werden, von solchen, die in einem realen oder auch in einem persönlichen Kontext erlebt werden, voneinander unterscheiden. Diesbezüglich wurden vor allem die Emotionen Trauer und Angst untersucht. Den Versuchspersonen wurde dasselbe Filmmaterial mit entsprechender Instruktion im Realitäts- und im fiktionalen Kontext präsentiert. Anhand einer siebenstufigen Likertskala sollte jeweils das Ausmaß an Angst und Traurigkeit beurteilt werden.

Die Ergebnisse der Studie zeigten, dass Angst und Traurigkeit, sowohl als Reaktion auf das Filmmaterial im fiktionalen als auch im realen Kontext im gleichen Ausmaß erlebt wurden. Auch die Beurteilungen zu Traurigkeit als Reaktion auf filmisches Material und auf persönlich prägende Ereignisse waren in demselben Ausmaß intensiv. Allerdings zeigte sich ein signifikanter Unterschied in Bezug auf die Emotion Angst: Angsturteile waren bei persönlich erlebten Ereignissen deutlich höher. Personen, die sich an ein persönliches Ereignis in ihrem Leben erinnern sollten, fühlten nicht nur Trauer, sondern auch Angst, während Personen, die sich mit negativem Filmmaterial auseinandersetzten, nur Trauer, nicht aber Angst erlebten (Goldstein, 2009).

Goldstein (2009) argumentierte, dass in der Fiktion ein sicherer Raum geschaffen wird, um die Emotion Trauer in ihrer reinsten Form zu erleben, während im realen Leben die Emotion Trauer stets mit der Emotion Angst verbunden ist. Nach Harris (2000) wird unser Bewertungssystem, mit dem die Plausibilität eines Ereignisses und damit gleichzeitig eine geeignete emotionale Reaktion ermittelt wird, im fiktionalen Kontext unterdrückt (Harris, 2000, zitiert nach Goldstein, 2009, S. 232). So konnte also möglicherweise der Zweifel am Realitätsgehalt fiktionaler Inhalte bewusst unterdrückt werden, was zu äquivalenten Reaktionen im realen und im fiktionalen Kontext bezüglich der Emotion Trauer führte.

Fiktionale Arbeiten werden demnach nicht nach ihrem Realitätsgehalt beurteilt. Mit dem Bewusstsein, uns in einem sicheren Raum in der Fiktion zu befinden, können Emotionen ohne Konsequenzen für die Realität, frei erlebt werden (Goldstein, 2009). Somit ist der Sicherheitsaspekt, den ein fiktionaler Kontext schafft, von großer Bedeutung, da in einer kontrollierten Umgebung Emotionen exploriert werden können, die im realen Leben häufig vermieden werden wollen (Mar & Oatley, 2008). Außerdem schafft diese kontrollierte Umgebung, die Option, sich ohne Restriktionen mit fiktionalen Charakteren auseinanderzusetzen, weil man sich diesen gegenüber, im Gegensatz zu realen Personen, nicht verpflichtet fühlt (Coplan, 2004, zitiert nach Goldstein, 2009, S. 233). Daher kann das Gefühl von Sicherheit, das in der Fiktion vermittelt wird, dazu führen, dass emotionale Reaktionen, die durch Mitgefühl gegenüber fiktionalen Charakteren entstehen, verstärkt auftreten (Goldstein, 2009).

Die vorliegende Forschungsarbeit stützt sich vor allem auf die Ergebnisse der EMG (elektromyographische Gesichtsmessung) – Studie von Kremer (2011), bei der ebenfalls

die Abhängigkeit von Kontextbedingungen auf ästhetisches Erleben untersucht wurde. Das Stimulusmaterial umfasste 72 Kunstbilder und Fotografien mit unterschiedlichsten Darstellungen. Die Bilder wurden einerseits aus Kunstdatenbanken, Prometheus (auf <http://prometheus-bildarchiv.de/>) und ARTstor (<http://libery.artstor.org/>), andererseits aus normierten Fotografien des International Affective Picture System (IAPS; Lang, Bradley & Cuthbert, 2005) ausgewählt. Die Bilder wurden anhand einer Vorstudie eindeutig auf positive und negative Valenz bewertet. In der Hauptstudie wurde das ausgewählte Stimulusmaterial mit einer jeweils entsprechenden Instruktion, einerseits als Pressefotos (Realitätsbedingung), andererseits als Kunstfotos (Kunstbedingung), präsentiert.

Es zeigten sich sowohl physiologische, als auch behaviorale Kontextunterschiede: In Bezug auf Bildmaterial mit negativer Valenz konnte in der Realitätsbedingung eine stärkere Aktivität des Musculus Corrugator, der im allgemeinen mit negativen Emotionen assoziiert wird (Cacioppo & Petty, 1986), nachgewiesen werden, während sich in der Kunstbedingung eine höhere Aktivität des Musculus Zygomaticus, der mit positiven Emotionen in Verbindung gebracht wird (Cacioppo & Petty, 1986), zeigte. Kontextuelle Unterschiede wurden auch in Hinblick auf die Gefallensurteile deutlich: Die Bilder im Kunstkontext gefielen im Durchschnitt besser als die Bilder im Realitätskontext. In Bezug auf das Bildmaterial mit positiver Valenz zeigte sich eine stärkere Aktivität des Musculus Zygomaticus in der Realitätsbedingung, im Vergleich zur Kunstbedingung. Hinsichtlich der Präferenzurteile ergaben sich keine signifikanten Ergebnisse, allerdings zeigte sich eine gewisse Tendenz: Positives Bildmaterial fiel in der Realitätsbedingung besser als in der Kunstbedingung (Kremer, 2011).

Die Interpretation der Ergebnisse von Kremer (2011) stützt sich auf die Annahmen von Leder et al. (2004), die besagen, dass ein gewisses Maß an Ambiguität ein wesentliches Charakteristikum für Kunst darstellt, die vom Rezipienten meist akzeptiert bzw. sogar gewünscht wird und daher positive Effekte auf ästhetische Präferenzurteile haben kann.

2.1.3. Fluency

Anhand des *fluency*- Phänomens soll näher erläutert werden, wie sich eine Variation des affektiven Kontextes durch Priming-Effekte sowie durch unterschiedliche Erwartungen auf ästhetisches Erleben auswirkt.

Nach Reber, Schwarz und Winkielman (2004) ist ästhetischer Genuss eine Funktion der Verarbeitungsdynamik des Rezipienten: Je flüssiger ein Objekt verarbeitet werden kann,

desto positiver die ästhetische Reaktion. Variablen, wie z.B. Prototypikalität, Symmetrie, wiederholte Stimulusdarbietung und visuelles oder semantisches Priming können durch Effekte der Variable *fluency* erklärt werden. Reber, Winkielman und Schwarz (1998) konnten in mehreren Experimenten nachweisen, dass unabhängig vom Stimulusmaterial und der experimentellen Manipulation, eine erhöhte Präferenz für einfach zu verarbeitende Stimuli, also für Objekte mit hoher Verarbeitungsflüssigkeit, auftrat.

Im Zusammenhang mit der Verarbeitungsflüssigkeit sind außerdem moderierende Variablen, wie Erwartungen und Attributionen zu beachten. Erhöhte Verarbeitungsflüssigkeit hat einen besonders starken Einfluss auf affektive Erlebnisse, wenn die Ursachen vereinfachter Verarbeitung unbekannt sind und diese daher überraschenderweise auftritt (Reber et al., 2004). Dieses Phänomen kann anhand der *discrepancy-attribution hypothesis* (Whittlesea & Williams, 1998, 2000) näher erklärt werden. Wenn Verarbeitungsvorgänge anders als erwartet ablaufen, also Diskrepanz auftritt, führt dies zu Attributionsprozessen. Die Wahrnehmung von Diskrepanz ist also kontextabhängig. *Fluency* erhöht also vor allem dann ästhetische Präferenzen, wenn sie unerwartet von den Verarbeitungserwartungen einer Person und abweichend von der Norm auftritt.

Two step models gehen davon aus, dass durch Manipulation der Verarbeitungsflüssigkeit zunächst genuin neutrale Emotionen hervorgerufen werden, die abhängig vom Kontext schließlich positiv oder negativ bewertet werden (Winkielman & Cacioppo, 2001). Im *nonspecific activation model* zum Beispiel, wird postuliert, dass eine vereinfachte Verarbeitung zu einer größeren Zugänglichkeit zu aktivierten mentalen Repräsentationen führt und diesbezüglich sowohl Urteile in positive, als auch in negative Richtung beeinflusst werden können (Mandler, Nakamura & Van Zandt, 1987). Auch nach der *two-step attributional theory* (Bornstein & D'Agostino, 1994) führt vereinfachte Verarbeitung zunächst zu einem affektiv neutralen Erlebnis. In der Folge werden kontextuelle Hinweisreize zur affektiven Bewertung und Präferenz herangezogen. Zum Beispiel kann wiederholte Stimuluspräsentation zu einem subjektiven Gefühl von erhöhter Verarbeitungsflüssigkeit führen, was in der Folge das Präferenzurteil positiv beeinflussen kann.

Reber, Winkielman und Schwarz (1998) konnten in einer Studie zeigen, dass ein subjektives Gefühl erhöhter Verarbeitungsflüssigkeit durch visuelles Priming erreicht

werden kann. Die Verarbeitungsflüssigkeit eines visuellen Stilstimulus wurde entweder erleichtert (*matching prime*) oder unterbrochen (*mismatching prime*). Die Versuchspersonen beurteilten neutrale Zielstimuli, denen passende Stimuli vorangegangen waren (*matching primes*), deutlich positiver. Auch Whittlesea (1993) manipulierte die Verarbeitungsflüssigkeit durch Präsentation von Wörtern in einem neutralem oder einem vorhersehbaren semantischen Kontext. Die Ergebnisse zeigten, dass die Wörter, die in einem vorhersehbaren Kontext auftraten, zu einer erhöhten Verarbeitungsflüssigkeit führten und daher präferiert wurden.

Das *hedonic fluency model* hingegen, widerspricht den Annahmen der *two-step models*. Es besagt, dass eine Vereinfachung der Verarbeitungsflüssigkeit zunächst zu einer genuin affektiven Reaktion führt, die unabhängig vom Bewertungskontext positiv ist (Winkielman & Cacioppo, 2001). Winkielman und Cacioppo (2001) konnten in einer experimentellen Studie Nachweise für dieses Modell liefern. Die Ergebnisse zeigten, dass durch eine Vereinfachung der Verarbeitung neutraler Bilder, kontextunabhängig, positive Affekte generiert wurden. Dieser Umstand war sowohl mittels selbst berichteter positiver Urteile, als auch mittels physiologischer Messungen der elektromyographischen Gesichtsmuskelaktivität (EMG), die eine erhöhte Aktivität in der Region des Musculus Zygomaticus zeigte, erkennbar.

Ferner stellt sich nun die Frage, ob erhöhte Verarbeitungsflüssigkeit Präferenzurteile bei Stimulusmaterial mit unterschiedlicher Valenz, sowohl in positive, als auch in negative Richtung beeinflusst. Einige Autoren konnten feststellen, dass negative Stimuli nach wiederholter Darbietung positiver beurteilt wurden (z.B. Zajonc, Markus & Wilson, 1974, zitiert nach Reber et al., 2004, S.375). Andere Autoren wiederum teilen die Annahme, dass *fluency*- Effekte bei negativem Stimulusmaterial zu einer Verstärkung von negativen Evaluationen beitragen. (z.B. Skurnik, Schwarz & Winkielman, 2000).

2.2. Emotionen und ästhetisches Erleben

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Frage, was Emotionen ausmacht, wie sie entstehen, welche Auswirkungen sie haben und wie sie sich voneinander unterscheiden. Insbesondere wird auf die Frage Bezug genommen, wie sich Emotionen auf ästhetisches Erleben auswirken können. Im Zentrum der aktuellen Studie steht die Frage, wie sich unerwartete ästhetische Ereignisse auf hedonistisches Kunsterleben auswirken und ob eine Verletzung von subjektiven Erwartungen, zu emotionalen Antworten mit erhöhter Intensität führen kann. Um dieses Phänomen näher zu beschreiben, soll zunächst generell anhand der Emotion Überraschung illustriert werden, wie sich eine Verletzung der Erwartungshaltung auf emotionales Erleben auswirkt.

In der Folge wird ein kurzer Überblick über Daniel Berlyne's experimentellen Studien im Rahmen der Ästhetikforschung gegeben. Um einen besseren Einblick in den Prozess der Entstehung von Emotionen zu erlangen, werden unterschiedliche emotionstheoretische Ansätze dargestellt. Sowohl kognitive Bewertungsmodelle (Appraisal-Theorien), als auch dimensionale Ansätze werden zur Charakterisierung emotionalen Erlebens herangezogen.

2.2.1. Die Emotion Überraschung

In Emotionstheorien wird Überraschung häufig zu den Basisemotionen gezählt (Ekman & Friesen, 1971; Plutchik, 1991). Die Emotion Überraschung unterscheidet sich von anderen Emotionen, da sie sowohl von positiven, als auch negativen Ereignissen ausgelöst werden kann und daher eher durch „Unerwartetheit“ als durch Valenz charakterisiert ist (Roseman, Antoniou & Jose, 1996, zitiert nach Teigen & Keren, 2003, S. 55). In der kognitiven Psychologie werden Erwartungen häufig als Wahrscheinlichkeiten quantifiziert. Nach dieser Definition können unerwartete Ereignisse als Ereignisse mit niedriger Wahrscheinlichkeit beschrieben werden. Subjektive Wahrscheinlichkeiten werden jedoch meist prospektiv vor dem Ausgang eines Ereignisses bewertet, während die Emotion Überraschung typischerweise retrospektiv nach dem Ausgang eines Ereignisses erlebt wird (Teigen & Keren, 2003).

Teigen und Keren (2003) postulieren, dass die Emotion Überraschung nicht nur von subjektiven Wahrscheinlichkeiten abhängig ist, sondern auch durch das Ausmaß des Kontrastes zu einer nicht erfüllten Erwartung, bestimmt wird (*contrast hypothesis*). Teigen und Keren (2003) konnten in mehreren Experimenten nachweisen, dass nicht durch geringere subjektive Wahrscheinlichkeiten per se, sondern vor allem durch höhere Kontraste das Ausmaß an Überraschung erhöht werden konnte.

Auch Lorini und Castelfranchi (2007) beschäftigten sich mit der kognitiven Struktur der Emotion Überraschung (*surprise*). Die Autoren definieren die Emotion Überraschung als „automatic reaction to a mismatch“ (Lorini & Castelfranchi, 2007, S. 133). Es ist also ein Zustand erhöhter Alarmbereitschaft und Erregung, der durch Diskrepanzen zwischen eingehender Information und vorhergesagter Information entsteht. Die Emotion Überraschung hat die Funktion, Ressourcen, wie zum Beispiel erhöhte Aufmerksamkeit, zu mobilisieren, um Diskrepanzen aufzulösen, die durch falsche Antizipation entstanden sind. Nach Lorini und Castelfranchi (2007) können zwei unterschiedliche Arten der Emotion Überraschung unterschieden werden. Sie definieren einerseits die *mismatch-based surprise*, die einer bewussten Prüfung unterliegt und auf fokussierten Erwartungen beruht, andererseits den Begriff *astonishment*, der mit mentalen, unbewussten Repräsentationen assoziiert werden kann. Diese beiden Formen können mit der Differenzierung zwischen aktiven und passiven Erwartungen in Verbindung gebracht werden. Während aktive Erwartungen dem Bewusstsein zugänglich sind und Prozesse der Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen, werden passive Erwartungen durch unbewusste,

automatische Prozesse generiert und können auch das Ergebnis von Priming-Prozessen sein (Kahneman & Tversky, 1982, zitiert nach Lorini & Castelfranchi, 2007, S. 135).

2.2.2. Berlyne's new experimental aesthetics

„From ancient to modern times, theories of aesthetics have emphasized the role of art in evoking, shaping and modifying human feelings“ (Silvia, 2005a, S. 342). Die experimentelle Forschung von Emotionen, kognitiven Bewertungen und Präferenzen, die in Zusammenhang mit Kunst auftreten können, hat also schon eine lange Tradition in der Geschichte der Psychologie.

Während Emotionspsychologen Theorien zu Basisemotionen aufstellten (Ekman & Friesen, 1971; Izard, 1971; Tomkins, 1962), beschäftigten sich Experimentalpsychologen, wie Daniel Berlyne vor allem mit hedonistischen Qualitäten von Kunst. Seine theoretischen Annahmen stützten sich auf eine Klasse von objektiven Stimuluseigenschaften, die er als "collative variables" (Berlyne, 1960, chap.2) bezeichnet. Zu der Klasse der kollativen Variablen zählt Berlyne z.B. Faktoren wie Komplexität, Neuheit und Unsicherheit. Für die vorliegende Arbeit ist die kollative Variable „surprisingness“ von besonderer Bedeutung, da sie Divergenzen zwischen tatsächlichen Eigenschaften von Stimuli und den Erwartungen bezüglich der Merkmale der Stimuli, beschreibt: „It implies the existence of an expectation with which the stimulus disagrees“ (Berlyne, 1960, S.23). Diese kollativen Variablen haben einerseits die Funktion, verschiedene Informationseinheiten miteinander zu vergleichen (z.B. erwartete Information mit eingehender Information), andererseits die Intensität des Erregungsniveaus zu beeinflussen (Berlyne, 1960).

Berlyne versuchte anhand verschiedener experimenteller Studien die objektiven Stimuluseigenschaften der kollativen Variablen näher erfassen und genauer zu beschreiben. Als Beispiel seien hier Untersuchungen zur kollativen Variable Komplexität genannt, die durch verschieden gestaltete Polygone in mehreren Experimenten manipuliert wurde. Die Ergebnisse zeigten, dass sehr einfache und auch sehr komplex gestaltete Polygone weniger präferiert wurden, als Polygone mit moderater Komplexität (Berlyne, 1971). Ferner konnte Berlyne in mehreren experimentellen Studien nachweisen, dass im Allgemeinen sowohl Gefallen, als auch Interesse mit Neuheit des Reizmaterials erhöht werden (z.B. Berlyne, 1970). Unter speziellen Umständen, kommt es durch Habituation zu einer Senkung dieser Variablen, „they decline with a prolonged

repetition of a particular stimulus“ und bei unerwarteter Reizinformation zu erneuter Steigerung „and they both rise temporarily when a monotonous sequence is interrupted by a single appearance of a contrasting stimuli“ (Berlyne, 1970, S. 280).

Zudem postulierte Berlyne, dass zwei unterschiedliche Systeme, die einander gegenseitig beeinflussen, für hedonistisches Kunsterleben zuständig sind. Das *Primary Reward System*, führt bei Erhöhung des Erregungsniveaus zu positiven Gefühlen, das *Primary Aversion System* hingegen führt bei Erhöhung des Erregungsniveaus zu negativen Gefühlen. Die Beziehung zwischen diesen beiden Systemen kann anhand einer invertierten U-Kurve beschrieben werden: Bei Erhöhung des Erregungsniveaus führt zunächst das *Primary Reward System* zu positiven Gefühlen, später, nach Überschreitung einer gewissen Erregungsschwelle, tritt das *Primary Aversion System* in Aktion, das bei weiterer Erhöhung des Erregungsniveaus zu negativen Gefühlen führen kann (Berlyne, 1967; 1971).

Während Berlyne davon ausging, dass Affekte durch unterschiedliche Erregungszustände ausgelöst werden, die durch objektive Kriterien des Stimulusmaterials bestimmt sind, spielen bei der modernen Emotionsforschung subjektive Bewertungen, die eine große Bandbreite von Emotionen auslösen können, eine wichtige Rolle.

2.2.3. Kognitive Bewertungsprozesse von Emotionen (Appraisal-Theorien)

In den letzten Jahren sind Appraisal-Theorien immer mehr in den Vordergrund psychologischer Emotionsforschung gerückt. Die generelle Annahme aller Appraisal-Theorien ist, dass Bewertungen von Ereignissen, nicht die Ereignisse selbst, die Ursache für emotionales Erleben darstellen (Roseman & Smith, 2001). Um sich dem Verständnis von Emotionen anzunähern, werden also vor allem subjektive Bewertungen von Individuen herangezogen. Eine weitere Annahme, die diesen Theorien zugrunde liegt, ist, dass Emotionen durch Bewertungen, die sie verursachen, unterschieden werden können (Roseman & Smith, 2001). „Each emotion has a distinct appraisal structure composed by a set of appraisal components“ (Silvia, 2005a, S.346). Bestimmte Bewertungsstrukturen können also für bestimmte Emotionen verantwortlich sein.

Einige Appraisal-Theorien gehen von einem sequentiellen Bewertungsprozess aus, wie zum Beispiel das *component process model* (CPM, Scherer, 2001, 2009), das hier exemplarisch näher dargestellt werden soll. Im Rahmen dieses theoretischen Modells werden Emotionen folgendermaßen definiert: „In the framework of the component

process model, emotion is defined as an episode of interrelated, synchronized changes in the states of all or most of the five organismic subsystems in response to the evaluation of an external or internal stimulus event as relevant to major concerns of the organism." (Sander, Grandjean & Scherer, 2005, S.318).

Es wird also zwischen fünf verschiedenen Subsystemen differenziert, die mit unterschiedlichen emotionalen Komponenten assoziiert sind. Die kognitive Komponente dient der Evaluation von Ereignissen und Objekten, die peripher-efferente Komponente ist verantwortlich für die Systemregulation, die motivationale Komponente bereitet den Organismus auf Handlungen vor, die motorisch-expressive Komponente dient zur Kommunikation von reaktivem Verhalten und behavioraler Intention und die subjektive Gefühlskomponente überwacht den internalen Zustand und die Interaktion zwischen Organismus und Umwelt (Sander, Grandjean & Scherer, 2005).

Scherer beschreibt einige Kriterien, anhand derer Ereignisse evaluiert werden können, die er als *stimulus evaluation checks* (SECs) bezeichnet (Scherer, 2001). Im Rahmen des kognitiven Bewertungsprozesses wird zunächst die persönliche Relevanz (*relevance detection*) ermittelt. Es wird geprüft, ob es sich um ein bekanntes Ereignis oder um einen neuartigen Stimulus handelt (*novelty check*). Die wahrgenommene Neuheit kann sich auch auf die wahrgenommene Vorhersagbarkeit von bestimmten Ereignissen beziehen: „predictability, as based on past observations of regularities and probabilities for specific events“ (Sander, Grandjean & Scherer, 2005, S.319). Dieser kognitive Bewertungsprozess bezieht sich auch auf intrinsische Qualitäten des Stimulus, die zu positiven oder negativen Gefühlen führen können (*intrinsic pleasantness check*). Außerdem wird beurteilt, ob das Ereignis von Bedeutung für persönliche Ziele ist (*Goal/need relevance check*).

In der Folge werden die potentiellen Konsequenzen eines Ereignisses ermittelt (*implication assessment*). Dies beinhaltet die Ursachenbestimmung des Ereignisses (*causal attribution check*), die Ermittlung der Wahrscheinlichkeit, mit der bestimmte Konsequenzen erwartet werden können (*outcome probability check*), die Bestimmung der Diskrepanz zu individuellen Erwartungen (*discrepancy-from-expectation check*), die Frage, ob das Ereignis zuträglich für persönliche Ziele ist (*Goal/need conduciveness check*) und die Prüfung der Dringlichkeit, mit der auf ein Ereignis reagiert werden muss (*urgency check*).

Anschließend wird bewertet, inwiefern individuelle Konsequenzen, die durch ein Ereignis ausgelöst wurden, bewältigt werden können (*coping potential determination*). Hierbei werden drei unterschiedliche Aspekte bewertet: Ist generell eine Kontrolle des Ereignisses bzw. seiner Konsequenzen wahrscheinlich (*control check*), ist eine subjektive Kontrolle möglich (*power check*) und kann eine Anpassung an das Ereignis stattfinden (*potential for adjustment*).

Am Ende des Bewertungsprozesses wird festgestellt, ob das Ereignis in Bezug auf das Selbstkonzept (*internal standards*) und soziale Normen (*external standards*) signifikant ist (*normative significance evaluation check*) (Sander, Grandjean & Scherer, 2005).

In Bezug auf die vorliegende Arbeit, stellt sich nun die Frage, inwieweit sich derartige Phänomene auf ästhetisches Erleben generalisieren lassen. Scherer (2004, 2005) traf hier die Unterscheidung zwischen *utilitären Emotionen*, die sich auf alltägliche Phänomene beziehen und in der allgemeinen Emotionsforschung gebräuchlich sind und *ästhetischen Emotionen*, die sich auf emotionale Phänomene in der Kunst beziehen. Scherer beschreibt die *utilitären Emotionen* als relativ kurze Episoden von synchronisierten Antworten aller organismischer Subsysteme, die häufig hohe Intensität aufweisen, da sie für das subjektive Wohlbefinden und für persönliche Ziele und Bedürfnisse von großer Bedeutung sind. Während *utilitäre Emotionen* häufig eine unmittelbare, adaptive Funktion aufweisen, sind bei *ästhetischen Emotionen* hingegen vor allem intrinsische Qualitäten relevant. Das Bedürfnis nach Wertschätzung der Vorzüge eines Kunstwerks steht hier im Vordergrund, Bewertungen zur persönlichen Zielrelevanz sind hingegen nicht von großer Bedeutung.

Nach Silvia (2005a) sind Appraisal-Theorien ein sinnvoller Ansatz, um ästhetische Emotionen zu erforschen. Außerdem war der Autor der Meinung, dass anstatt diffuser affektiver Konzepte, besser die kognitiven Bewertungsstrukturen spezifischer Emotionen untersucht werden sollten (Silvia, 2005a, zitiert nach Silvia, 2006, S.157). Das *appraisal-model of aesthetic emotions* (Silvia, 2005a) kann im Gegensatz zu anderen Modellen in der ästhetischen Emotionsforschung, die sich vermehrt mit den Auswirkungen positiver Emotionen auf Kunsterleben beschäftigen, auch spezifische Wirkungen negativer Emotionen erklären (Silvia & Brown, 2007).

Nach Ellsworth und Scherer (2003) können ähnliche Emotionen nach gleichen kognitiven Bewertungsstrukturen gruppiert werden. Silvia und Brown (2007) konnten durch eine

genaue Spezifikation der Bewertungsstrukturen der Emotionen Ärger und Ekel, sowohl gleiche, als auch unterschiedliche Wirkungen der Emotionen auf ästhetisches Erleben, feststellen. Die Ergebnisse der Studie zeigten, dass subjektive, kognitive Bewertungen in Bezug auf kontroverses Bildmaterial ein starker Prädiktor für emotionale Reaktionen waren: während sowohl Ärger als auch Ekel als inkongruent zu subjektiven Werten angesehen wurden, wurde bei der Emotion Ärger das Bildmaterial als intentional offensiv, bei der Emotion Ekel jedoch nur als unangenehm empfunden.

Silvia untersuchte außerdem die spezifische Wirkung der sogenannten „knowledge emotions“, *Interest*, *Confusion* und *Surprise* und schlug einen zweidimensionalen Bewertungsraum für diese Emotionen vor (Silvia, 2009, S. 48). Silvia (2005a) war der Meinung, dass vor allem die Emotion Interesse eine sinnvolle Eigenschaft zur Exploration des Appraisal-Ansatzes im Hinblick auf emotionale Aspekte von ästhetischem Erleben sei. Auch Tan (2000) betrachtete die Emotion Interesse als zentral für ästhetisches Erleben. Silvia (2005b) postulierte, dass die Bewertungsstruktur der Emotion Interesse, die er als „curious emotion“ (Silvia, 2008, S.57) bezeichnet, sich aus zwei primären Komponenten zusammensetzt. Die erste Komponente (*novelty-complexity*) befasst sich einerseits mit der Vertrautheit von Ereignissen oder Objekten (Scherer, 2001), andererseits orientiert sie sich an Berlyne's kollativen Variablen (Berlyne, 1960). Diese Komponente beschreibt nach Silvia (2005b) auch eine Reihe von Variablen, die zur Unterbrechung in der Informationsverarbeitung führen und dabei ein subjektives Gefühl von Unsicherheit auslösen können. Im Hinblick darauf können sich Bewertungen sowohl auf neue und komplexe, als auch auf unerwartete oder auch ambigue Situationen beziehen. Die zweite Komponente, *coping potential* (Scherer, 2001) bezieht sich nach Silvia (2005b) auf Verständnis und Bewältigung von Reizinformation.

Ein großes Ausmaß an Neuheit und Komplexität eines Ereignisses führt nach Silvia (2009) zunächst zur Emotion Überraschung (*surprise*). Diese Emotion hat vor allem die Funktion, dass aktuelle Handlungen unterbrochen werden und die Aufmerksamkeit auf ein potentiell relevantes Ereignis gelenkt wird. In der Folge kommt es zur Bewertung des *coping potentials*. Ein hoher Grad an Verständnis und Bewältigung von Reizinformation kann zur Emotion Interesse (*interest*), ein niedriger Grad zur Emotion Verwirrung (*confusion*) führen (Silvia, 2009).

Silvia überprüfte diese Annahmen, indem den Versuchspersonen Kunstwerke dargeboten wurden, die sie anschließend nach Kriterien wie „boring-exciting, simple-complex, familiar-unfamiliar, easy to understand- hard to understand“ bewerten sollten (Silvia, 2009, S.77). Es konnte gezeigt werden, dass sowohl die Bewertungsdimension *novelty-complexity*, als auch die Bewertungsdimension *coping potential* die Emotionen Verwirrung und Interesse vorhersagen konnten. In einem zweiten Experiment konnte durch die Manipulation der Variable Verständnis gezeigt werden, dass Personen, die zusätzliche Information zu einem Gedicht erhalten hatten, das Gedicht im Anschluss als interessanter bewerteten (Silvia, 2009).

Auch in früheren Experimenten, die als Stimulusmaterial Gedichte, Bilder und Polygone mit unterschiedlicher Komplexität verwendeten, war die Fähigkeit zum Verständnis komplexer Reizinformation ein signifikanter Prädiktor für hohes Interesse. Bei einfachem Stimulusmaterial war kein Zusammenhang zwischen den Beurteilungen zu Interesse und *coping potential* feststellbar. Bei komplexem Material hingegen führte wiederum erhöhtes Verständnis zu erhöhtem Interesse. Außerdem konnte gezeigt werden, dass hohes *coping potential* und hohe Komplexität des Stimulusmaterials zu einer längeren Betrachtungsdauer führten (Silvia, 2005b). Zusammenfassend besteht also der zentrale Beitrag moderner Appraisal-Theorien darin, standardisierte Kriterien zu spezifizieren, die dem emotionskonstituierenden Bewertungsprozess unterliegen (Sander, Grandjean & Scherer, 2005).

2.2.4. Dimensionale Emotionstheorien

Seit über einem halben Jahrhundert haben Emotionsforscher versucht Dimensionen zu definieren, anhand derer am besten Unterschiede und Gemeinsamkeiten im emotionalen Erleben beschrieben werden können. Auch heute legen viele Forscher den Fokus auf zweidimensionale Modelle, welche die Dimensionen Valenz und Erregung beinhalten (Fontaine, Scherer, Roesch, & Ellsworth, 2007).

Zum Beispiel Lang, Bradley und Cuthbert (1998) gehen davon aus, dass zwei basale motivationale Systeme, das Appetitive und das Defensive, im Gehirn existieren, für variierende emotionale Antworten zuständig sind und in Abhängigkeit von Aktivität und Erregungsniveau agieren. Hierfür sind vor allem kortikale und subkortikale Strukturen verantwortlich. Das Wechselspiel dieser beiden motivationalen Systeme bestimmt die generelle behaviorale Strategie, Zuwendung zu einem Reiz oder Vermeidung. Priming-

Effekte können zu einer Erhöhung oder Verminderung von emotionalen Antworten führen. Zum Beispiel kann ein unabhängig ausgelöster defensiver Reflex durch einen aversiven vorangegangenen Stimulus erhöht, bzw. durch einen vorangegangenen appetitiven Stimulus vermindert werden (Lang, Bradley & Cuthbert, 1998).

Fontaine et al. (2007) zeigten unter Berücksichtigung eines theoretischen Hintergrundes verschiedenster Emotionstheorien, dass ein zweidimensionaler Ansatz zu eng gefasst wäre. In einer Cross-Culture Studie wurden Studenten aus verschiedenen Ländern mit einem Online-Fragebogen (GRID-instrument, Scherer, 2005) befragt. Jeder Versuchsperson wurde aus einem Set von 24 Emotionen, die sowohl in der Alltagssprache als auch in der aktuellen Emotionsforschung vorkommen, vier randomisiert ausgewählte Emotionen vorgegeben, die anhand von sechs emotionalen Komponenten (*appraisals of events, psychophysiological changes, motor expressions, action tendencies, subjective experiences, and emotion regulation*) bewertet werden sollten. Nach statistischer Auswertung anhand einer *principal component analysis* (PCA) konnten vier Dimensionen definiert werden.

Die erste Dimension (*evaluation-pleasantness dimension*) beschreibt Bewertungsstrukturen, wie intrinsisches Gefallen und die Zuträglichkeit von persönlichen Zielen, aber auch Handlungstendenzen von Annäherung und Vermeidung. Die zweite Dimension ist charakterisiert durch die wahrgenommene Kontrollierbarkeit (*potency-control dimension*), die dritte Dimension beinhaltet vor allem sympathische Aktivität und Erregung und eine erhöhte Bereitschaft zu Handeln (*activation-arousal dimension*).

Die letzte Dimension beschäftigt sich mit der Vorhersehbarkeit von Ereignissen. Es geht hier vor allem um unvertraute bzw. unerwartete Situationen, auch die Neuartigkeit von bestimmten Objekten oder Stimuli ist hier von Relevanz. Auf dieser Dimension unterscheidet sich die Emotion Überraschung von allen anderen Emotionen. Diese vierte Dimension (*unpredictability*) scheint eine zufriedenstellende Differenzierung von Emotionen, die dringliche Reaktionen auf neue Stimuli oder unvertraute Situationen widerspiegeln, zu erlauben. Der Terminus Unvorhersehbarkeit ist zwar in den früheren Studien über emotionale Dimensionen nicht häufig aufgekommen, jedoch kann er mit dem Terminus Unsicherheit, der in vielen Appraisal-Theorien eine wichtige Dimension darstellt, verglichen werden. Auch hängt Unvorhersehbarkeit mit der Verletzung von

Erwartungshaltungen in Form einer Unterbrechung, die auch zentral für Mandlers Modell (1975) war, zusammen.

Die Resultate dieser Studie liefern also eindeutige Hinweise darauf, dass mehr als zwei Dimensionen benötigt werden, um Emotionen auf einer dimensional Ebene zu beschreiben. Zudem postulieren die Autoren, dass die Emotion *surprise* auf eine besondere Qualität oder Dimension von emotionalem Erleben, die auf Bewertungen von Neuheit und „Unerwartetheit“ eines Ereignisses basiert, verweist (Fontaine et al., 2007).

2.2.5. Physiologische Korrelate emotionaler Reaktionen

Nachdem in den letzten Abschnitten ein Überblick über theoretische Modelle zur Erfassung von emotionalem Erleben gegeben wurde, soll nun anhand der Messmethode ereigniskorrelierter Potentiale (EKP) verdeutlicht werden, wie sich physiologische Reaktionen auf unerwartete Ereignisse bzw. variierende affektive Kontexte auswirken können.

Ein ereigniskorreliertes Potential ist eine elektrische Gehirnaktivität, die mit einer Sequenz von kognitiven und neuronalen Verarbeitungsprozessen in Verbindung steht und durch ein bestimmtes Ereignis, z.B. durch eine Stimuluspräsentation, ausgelöst werden kann. (Fabiani, Gratton & Federmeier, 2007, zitiert nach Herring, Taylor, White & Crites, 2011, S.795). Aufgrund der elektrischen Eigenschaften ereigniskorrelierter Potentiale können Schlussfolgerungen bezüglich unterschiedlichster kognitiver Prozesse, die im Rahmen der Stimuluspräsentation, von Beginn der Darbietung bis zur Ausführung der Reaktion, getroffen werden. Daher sind EKP`s besonders geeignet für die Untersuchung von Priming-Prozessen (Bartholow & Amodio, 2009; zitiert nach Herring, 2011, S.795).

Das late positive potential (LPP), auch bekannt als late positive component, P300 oder P3, ist eine positive EKP-Komponente, die ca. 600 ms nach der Stimuluspräsentation, ihren Höhepunkt erreicht (Cacioppo, Lorig, Nusbaum & Berntson, 2004; zitiert nach Herring, Taylor, White & Crites, 2011, S.795). Die Amplitude des LPP kann unter anderem durch Faktoren, wie subjektive Stimuluswahrscheinlichkeit oder auch durch inhärente appetitive oder aversive Qualitäten von Stimululi, moduliert werden (Fabiani et al., 2007, zitiert nach Herring, 2011, S.795).

In mehreren Studien mit IAPS-Bildmaterial (Lang, Bradley, Cuthbert, 1999; 2001) konnte nachgewiesen werden, dass bei positiven und negativen Stimuli im Gegensatz zu

neutralen Stimuli und dass insbesondere eine erhöhte Intensität (z.B. Bildmaterial mit erotischem oder bedrohlichem Inhalt) zu einer Verstärkung der LPP's führte (Cuthbert, Schupp, Bradley, Birbaumer und Lang, 2000; Schupp et al., 2004). Die Autoren postulieren, dass die Ergebnisse die Aktivität der basalen Motivationssysteme, des appetitiven und des defensiven (Lang, Bradley & Cuthbert, 1998), widerspiegeln und zeigen, dass das Gehirn selektiv auf Stimuli mit emotionaler Valenz antwortet und eine verstärkte Reaktion mit erhöhter affektiver Intensität auftritt.

In Übereinstimmung mit der motivationalen Hypothese zeigten sich auch bei anderen physiologischen Korrelaten entsprechende Reaktionen. Zum Beispiel führte in einer Studie von Bradley, Codispoti, Cuthbert und Lang (2001), Bildmaterial mit erhöhter Intensität zu einer Modulation der elektrodermalen Aktivität, der Herzrate, der Schreckreaktion und der elektromyographischen Aktivität.

Untersuchungen von Cacioppo und Kollegen zeigten, dass EKP's auch in Bezug auf die evaluative Emotionalität von Bildmaterial variieren können. Insbesondere zeigt sich eine Erhöhung des LPP bei Abweichung eines Stimulus von einem bestehenden affektiven Kontext. So löste ein Stimulus mit positiver Valenz, der in einer Sequenz von Stimuli mit negativer Valenz präsentiert wird, ein stärkeres LPP aus. Genauso verhielt es sich mit einem negativen Stimulus der in einer Reihe mit positiven Stimuli präsentiert wird. Affektiv inkonsistente Stimuli verursachen somit erhöhte LPP-Werte, da keine Passung zwischen hedonistischem Kontext und der affektiven Bewertung des aktuellen Stimulus besteht. (Cacioppo & Bernston, 1994; Cacioppo, Crites & Gardner, 1996).

In einer Studie von Schupp et al. (2000) wurde ebenfalls IAPS-Bildmaterial (Lang, Bradley & Cuthbert, 1999) mit positiver, negativer und neutraler Valenz präsentiert. Die Bilder wurden jeweils in einer Serie von sechs Stimuli, randomisiert, dargeboten. Um die Aufmerksamkeit der Versuchspersonen zu gewährleisten, sollte diese sie nach ihrer Valenz bewerten. Die Darbietungsdauer für jedes Bild betrug 1,5 Sekunden. Die Ergebnisse zeigten ein erhöhtes LPP für positives und negatives im Vergleich zu neutralem Bildmaterial. Für Stimulusmaterial mit erhöhter Intensität zeigte sich eine Verstärkung des Effektes. Die Autoren kamen zur Schlussfolgerung, dass sowohl intrinsische, emotionale Eigenschaften des Stimulus, als auch der affektive Kontext, in dem der Stimulus präsentiert wird, Auswirkungen auf das LPP zu haben.

In einer weiteren Studie, von Herring et al. (2011), wurde Bildmaterial mit affektivem Inhalt (IAPS; Lang, Bradley, & Cuthbert, 2008) zur Untersuchung von sequentiellen, evaluativen Priming-Effekten verwendet. Es wurden vier verschiedene Bedingungen vorgegeben, bei denen die Stimuli unterschiedlich kombiniert wurden. In zwei Bedingungen war das Priming mit den Zielstimuli kongruent („pleasant-pleasant“ und „unpleasant-unpleasant“), in zwei Bedingungen nicht kongruent („pleasant-unpleasant“ und „unpleasant-pleasant“, Herring et al., 2011, S.797). Wie in anderen Studien zeigten die Ergebnisse langsamere behaviorale Reaktionen und erhöhte LPP-Werte auf evaluativ inkongruente, im Vergleich zu evaluativ kongruenten Zielstimuli.

Belege dafür, dass das LPP auf evaluative Inkongruität anspricht, konnten auch anderen *Sequential-Priming*-Studien liefern: Werheid, Alpay, Jentzsch und Sommer (2005), die als Stimulusmaterial Gesichter mit verschiedenem emotionalem Ausdruck benutzten, konnten ebenfalls Primingeffekte in Bezug auf affektiv inkongruente Stimuli nachweisen. Hinojosa und Kollegen (2009) konnten LPP-Effekte bei semantischem Stimulusmaterial, abhängig vom Erregungsniveau, nachweisen. Die LPP-Aktivität war wesentlich stärker bei "high-arousing incongruent stimuli" im Vergleich zu "high-arousing congruent stimuli" (Hinojosa, Carretié, Méndez-Bértolo, Míguez & Pozo, 2009, S.178), messbar. Bei Stimuli mit niedrigem Erregungsniveau zeigten sich allerdings keine Unterschiede zwischen kongruenten und inkongruenten Stimuli. Daraus schlossen die Autoren, dass affektive Priming-Effekte nicht nur durch Inkongruenzen in Abhängigkeit von Valenzen, sondern auch in Abhängigkeit vom Erregungsniveau, ausgelöst werden können.

Eine weitere EKP-Komponente, die Mismatch Negativity (MMN), tritt ca. 100-250ms nach einer Stimuluspräsentation auf, wenn ein neuer, abweichender Stimulus im Vergleich zu zuvor dargebotenen, gleichartigen Stimuli präsentiert wird. Es wird postuliert, dass es zum Phänomen der MMN kommt, wenn zwischen dem sensorischen Input des devianten Stimulus und dem Standardstimulus, der auf neuronaler Ebene eine sensorische Gedächtnisspur generiert, keine Passung besteht (Näätänen & Alho, 1995). Es können somit Abweichungen registriert werden, wenn es zu Verletzungen von Regelmäßigkeiten kommt. Beispielsweise wurden in einer Studie von Czigler, Weisz und Winkler (2006) den Versuchspersonen geordnete und ungeordnete Reihen farbiger Schachbrettmuster (rot und grün) dargeboten. Die negative EKP-Komponente trat nur bei ungeordneten Stimulusreihen, also wenn es zu einer Verletzung sequentieller Regeln kam, auf.

Die hier dargestellten Ergebnisse sollen zeigen, dass bei Ereignissen, die in einem affektiv-inkonsistenten unerwartetem Kontext auftreten, physiologische Reaktionen mit erhöhter Intensität generiert werden. Bezogen auf die aktuelle Forschungsarbeit könnte es diesem Paradigma entsprechend möglich sein, dass auch auf behavioraler Ebene unerwartete Ereignisse zu intensiveren emotionalen Reaktionen führen.

2.3. Sensation Seeking

Die aktuelle Forschungsarbeit beschäftigt auch mit der Frage, inwieweit interindividuelle Unterschiede, die durch unterschiedliche Persönlichkeitsmerkmale bedingt sind, einen Einfluss auf ästhetisches Erleben haben. Im Besonderen soll hier untersucht werden, ob ein Zusammenhang zwischen dem Persönlichkeitskonstrukt *Sensation Seeking* (Zuckerman, 1994) und ästhetische Präferenzen bzw. emotionalen Erfahrungen besteht.

Zunächst erfolgt eine Definition und nähere Beschreibung des bewussten Persönlichkeitsmerkmals. Theoretische Annahmen und empirische Forschungsergebnisse die sich auf die Variable *Sensation Seeking* beziehen, sollen zu Beginn an allgemeinen Verhaltensweisen illustriert und in der Folge mit ästhetischen Erfahrungen in Verbindung gebracht werden.

2.3.1. Sensation Seeking - Allgemeine Annahmen

Sensation Seeking wird nach Zuckerman (1994) folgendermaßen beschrieben: „a trait defined by the seeking of varied, novel complex and intense sensations and experiences, and the willingness to take physical, social, legal and financial risks for the sake of such experience” (Zuckerman, 1994, S. 27).

Die theoretische Erklärung für *Sensation Seeking* basiert nach Zuckerman (1994) auf einem Modell, das durch genetische, biologische, psychophysiologische und soziale Faktoren beeinflusst ist. Diese Faktoren können sich wiederum auf bestimmtes Verhalten und bestimmte Einstellungen und Präferenzen, auswirken (Roberti, 2004). Individuen, bei denen die Persönlichkeitseigenschaft *Sensation Seeking* hoch ausgeprägt ist, zeigen die Tendenz zu Verhaltensweisen, die zu erhöhter Stimulation führen (Roberti, 2004). *Sensation Seeker* entscheiden sich sowohl für risikoreiche, als auch für nicht risikoreiche Verhaltensweisen, um ein optimales Niveau an Stimulation zu erreichen. Beispiele für risikoreiche Verhaltensweisen sind Gewohnheiten wie exzessives Glücksspiel, riskantes

Verhalten im Straßenverkehr oder auch vermehrter Alkohol- und Drogenkonsum. Beispiele für nicht riskante Verhaltensweisen sind berufliche Tätigkeiten, bei denen ein hohes Maß an Flexibilität gefordert wird, oder auch eine Präferenz für unkonventionelle Interessen (Roberti, 2004). Ferner bewerten Personen, die ein hohes Ausmaß an *Sensation Seeking* aufweisen, riskante und stressauslösende Situationen als weniger bedrohlich (Zuckerman, 1994).

Das Konstrukt *Sensation Seeking* ist also eine einfach messbare Persönlichkeitseigenschaft, die Information über vielfältige Präferenzen für riskante und nicht riskante Formen der Erregungssuche bietet. Die Beziehung von *Sensation Seeking* zu behavioralen und biologischen Korrelaten macht es zu einer Schlüsselvariable zur Beschreibung von Persönlichkeit (Roberti, 2004).

Das am häufigsten verwendete Inventar zur Bestimmung der Eigenschaft *Sensation Seeking*, stammt von Zuckerman, Eysenck und Eysenck (1978), die hier dargestellte Studie verwendet die deutschsprachige Version der *Sensation Seeking*-Skalen, Form V von Beauducel, Strobel und Brocke (2003). Das Inventar besteht aus vier Subskalen, die jeweils aus zehn Items bestehen und im *forced-choice*-Format zu beantworten sind.

Die Subskala *Gefahr- und Abenteuersuche (Thrill and Aventure Seeking, TAS)* erfasst die Tendenz, bestimmte Aktivitäten, unter anderem sportliche, auszuführen, die gefährlich sind. Die Subskala *Enthemmung (Disinhibition, DIS)* beinhaltet sozial und sexuell enthemmtes Verhalten. Die Subskala *Erfahrungssuche (Experience Seeking, ES)* beschreibt die Tendenz zu einem nicht konformen Lebensstil und zu unkonventionellen Reisen. Die Subskala *Empfänglichkeit für Langeweile (Boredom Susceptibility, BS)* befasst sich mit einer Abneigung gegen Routine. Der Gesamtwert der *Sensation Seeking*-Skalen (SSG) setzt sich aus der Summe der vier Subskalen zusammen. (Beauducel, Strobel & Brocke, 2003).

2.3.2. Sensation Seeking - ästhetische Erfahrung

Im Laufe der Zeit wurden bereits umfangreiche Forschungen zum Zusammenhang zwischen unterschiedlichen Persönlichkeitseigenschaften und ästhetischer Präferenz durchgeführt. Schon in den 1930er Jahren beschäftigte sich Burt mit individuellen Differenzen ästhetischer Urteile, auch Eysenck forschte bereits 1940 auf diesem Gebiet (Burt, 1933; Eysenck, 1940, zitiert nach Furnham & Avison, 1997, S. 923).

Ein Großteil der Forschungsarbeiten beschäftigte sich mit individuell unterschiedlichen ästhetischen Vorlieben bezüglich traditioneller, gegenständlicher und moderner, abstrakter Kunst (Furnham & Avison, 1997). Furnham und Bunyan (1988) etwa, untersuchten diese Thematik in Bezug auf die Persönlichkeitsvariable *Sensation Seeking*. Sie klassifizierten 20 Stimulusbilder nach *einfach versus komplex* und *gegenständlich versus abstrakt*. Die Autoren konnten bezüglich hoher Ausprägungen des SS-Gesamtwert und der SS-Subskalenwerte eine negative Korrelation für gegenständliche, und eine positive Korrelation für abstrakte Kunst, ermitteln.

Zuckerman, Ulrich und McLaughlin befassten sich 1993 mit dem Zusammenhang zwischen *Sensation Seeking* und Kunstbildern mit verschiedenartigen Stilrichtungen und unterschiedlichem emotionalem Gehalt. Zwei durchgeführte Studien belegten, dass eine hohe Ausprägung in der Variable *Sensation Seeking* zu größerer Präferenz für Stimuli, die in hohem Maße spannungsauslösend waren, führte. In umgekehrter Weise verhielt es sich mit Personen, bei denen niedrige SS-Werte ermittelt wurden. Während *Sensation Seeker* Bilder mit expressionistischem Stil bevorzugten, waren bei TeilnehmerInnen, die eine niedrige Ausprägung im SS-Wert hatten, realistischeres Bildmaterial beliebter (Zuckerman, Ulrich & McLaughlin, 1993).

Auch Furnham und Avison versuchten 1997 den Zusammenhang zwischen verschiedensten Persönlichkeitskonstrukten (*Sensation Seeking*, *Big Five*, *Ambiguity Tolerance*) und der Bevorzugung von bestimmten Kunststilen zu ermitteln. Das Konzept *Ambiguity Tolerance* (AT) kann als die Art und Weise, wie ein Individuum ambigüe Stimuli und Situationen, vor allem inkongruente, komplexe unvertraute Elemente, wahrnimmt und interpretiert, definiert werden (Furnham, 1994, zitiert nach Furnham & Avison, 1997, S. 924). Die Autoren postulieren, dass Personen mit hoher Ambiguitätstoleranz, abstrakte Kunst, die viele komplexe, uneindeutige Elemente beinhaltet, bevorzugen, da diese Personen ambigüe Stimuli als weniger bedrohlich empfinden. Im Gegensatz dazu wurde die Hypothese aufgestellt, dass Individuen mit geringerer Ambiguitätstoleranz realistischere, gegenständliche Kunst präferieren.

Zwar zeigten die Ergebnisse einen Zusammenhang zwischen hoher Ambiguitätstoleranz und surrealer (abstrakter) Kunst, allerdings war dieser nicht so stark erkennbar, wie zunächst angenommen. Auch zwischen den *Big Five- Persönlichkeitsdimensionen* (Costa & McCrae, 1992) konnte kein so starker Zusammenhang festgestellt werden. Das

Konstrukt *Sensation Seeking* hingegen, insbesondere die Subskalenwerte *Erfahrungssuche* und *Empfänglichkeit für Langeweile* erwies sich als bester Prädiktor für Unterschiede in der Kunstpräferenz. *Sensation Seeking* war positiv mit surrealen und negativ mit gegenständlichen Bildern korreliert (Furnham & Avison, 1997).

Auch Furnham und Walker (2001) untersuchten in der Folge den Zusammenhang zwischen verschiedensten Persönlichkeitsvariablen und der Beurteilung von Kunstbildern mit unterschiedlichem stilistischem Inhalt. Den Versuchspersonen wurden 24 Bilder, die abstrakte, gegenständliche Kunst und Pop Art als Schnittstelle von gegenständlicher und abstrakter Kunst, beinhalteten, vorgegeben. Die TeilnehmerInnen wurden angewiesen, die unterschiedlichen Bilder mit Hilfe einer elfstufigen Likertskala ihrem Gefallen nach zu beurteilen. Zusätzlich wurden die Versuchspersonen befragt, wie häufig sie in ihrem Leben bereits Kunstgalerien besucht hatten.

Bezüglich der Variable *Sensation Seeking* konnten von Furnham und Walker (2001) folgende Ergebnisse ermittelt werden: Während sich zwischen dem Subskalenwert *Gefahr- und Abenteuersuche* und Gefallensurteilen gegenständlicher Kunst ein positiver Zusammenhang zeigte, konnte beim Subskalenwert *Enthemmung* eine positive Korrelation mit Präferenzurteilen abstrakter Kunst und Popart festgestellt werden. Die Persönlichkeitsdimension *Openness to Experience* (*Offenheit für Erfahrungen*) nach Costa und McCrae (1992) konnte sowohl mit hohem Gefallen von abstrakter Kunst und Popart, als auch mit hohem Gefallen von gegenständlicher Kunst, in Verbindung gebracht werden. Außerdem zeigte sich, dass Personen, die häufig Kunstgalerien besuchten, abstrakte Kunst präferierten (Furnham & Walker, 2001). Auch Rawlings, Vidal und Furnham (2000) konnten einen Zusammenhang zwischen *Sensation Seeking*, insbesondere für den Subskalenwert *Erfahrungssuche*, der Persönlichkeitsdimension *Openness to Experience* und ästhetischer Präferenz feststellen.

Lissek und Powers untersuchten 2003 den Zusammenhang zwischen der Persönlichkeitsvariable *Sensation Seeking* und der Emotion Angst. Als physiologischer Parameter für eine Angstreaktion wurde der Schreckreflex gemessen. Die Resultate sprechen dafür, dass bei Personen mit einer hohen Ausprägung der Persönlichkeitsvariable *Sensation Seeking* eine verminderte Angstreaktion bei der Präsentation von negativem und bedrohlichem Bildmaterial auftritt (Lissek & Powers, 2003).

Ferner wurden 2011 in der Studie von Kremer (siehe Abschnitt 2.1.2 Kontextunterschiede zwischen Realität und Kunst) kontextuelle Unterschiede (*Kunst versus Realität*) in Bezug auf das Persönlichkeitsmerkmal *Sensation Seeking* untersucht. Es zeigten sich keine signifikanten Ergebnisse in Zusammenhang mit der Persönlichkeitseigenschaft und hohen Gefallensurteilen bei negativem Stimulusmaterial. Allerdings konnte eine Tendenz bezüglich des Subskalenwertes *Gefahr- und Abenteuersuche* ermittelt werden: Personen mit hohen Werten auf dieser Subskala, präferierten Bilder mit negativer Valenz in der Kunstbedingung im Vergleich zur Realitätsbedingung.

Somit konnten zahlreiche empirische Studien erfolgreich einen Zusammenhang zwischen Persönlichkeit -insbesondere, die Persönlichkeitsvariable *Sensation Seeking* betreffend- und ästhetischer Präferenz, feststellen. Dieser Umstand, lässt den Schluss zu, dass individuelle Persönlichkeitscharakteristika einen wichtigen Einfluss auf ästhetische Urteile haben (Rawlings, Vidal & Furnham, 2000).

3. Forschungsfragen und Hypothesen

Die Forschungsfragen zu der hier vorgestellten Studie leiten sich aus den bisher vorgestellten theoretischen Annahmen und empirischen Ergebnissen ab. In dieser Studie soll geprüft werden, wie sich unerwartete ästhetische Ereignisse unter verschiedenen kontextuellen Bedingungen auf ästhetisches Erleben auswirken. Verschiedene Bilder, die entweder positive oder negative Emotionen hervorrufen, werden in vier verschiedenen Bedingungen anhand verschiedener Sequenzen variiert. Dadurch soll jeweils ein konsistenter bzw. inkonsistenter positiver Kontext induziert werden bzw. ein konsistenter bzw. inkonsistenter negativer Kontext. Die Bilder werden jeweils mit entsprechender Instruktion in der Kunst- und auch in der Realitätsbedingung vorgegeben. Dadurch soll eine Variation der Erwartungshaltung und des Kontextes erfolgen. Diese Auswirkungen werden mittels subjektiver Bewertung von Stimmung und Gefallen ermittelt.

Zunächst soll die Frage erörtert werden, inwieweit ästhetische Erfahrungen von unterschiedlichen Erwartungshaltungen abhängig sind. Mittels Messungen ereigniskorrelierter Potentiale konnte gezeigt werden, dass wenn keine Passung zwischen dem vorangegangenen affektiven Kontext und der aktuellen Situation besteht, diese Abweichung vom Gehirn registriert wird, was zu einer Antwort mit erhöhter Intensität führt (z.B. Schupp et al., 2000). Wenn eine Verletzung der Erwartungshaltung auftritt, operationalisiert durch eine affektiv inkonsistente Bilddarbietung, dann sollte sich ein stärkerer Einfluss auf Stimmungs- und Gefallensurteile ergeben, als bei einer konsistenten Bilddarbietung. Positive Stimuli die in einem negativen Kontext dargeboten werden sollten zu höheren Gefallens- und Stimmungsurteilen führen, als positive Stimuli die in einem positiven Kontext präsentiert werden. Negative Stimuli die in einem positiven Kontext dargeboten werden, sollten zu geringeren Gefallens- und Stimmungsurteilen führen, als negative Stimuli die in einem negativen Kontext präsentiert werden.

Weiters soll geprüft werden, ob eine Variation des Kontexts, operationalisiert durch eine jeweils entsprechende Instruktion, die besagt, dass es sich in einer Bedingung um Pressefotos (Realitätsbedingung) und in der anderen Bedingung um Kunstfotos (Kunstbedingung) handelt, in Abhängigkeit von unterschiedlichen Erwartungshaltungen, zu einer unterschiedlichen Bewertung von Stimmung und Gefallen führt. Nach Leder et al. (2004) kann ein Kunstobjekt, je nachdem ob es im Kunst- oder Alltagskontext präsentiert wird, unterschiedlich wahrgenommen werden. Kremer konnte 2011 in ihrer

Studie feststellen, dass Stimuli mit negativer Valenz in der Kunstbedingung signifikant besser gefielen und zu einer erhöhten Muskelaktivierung des M. Zygomaticus, dessen Aktivität mit positiven Emotionen assoziiert ist, führt. Die Ergebnisse deuteten darauf hin, dass im Kunstkontext ein gewisses Maß an Ambiguität gewünscht wird und sich dies positiv auf ästhetische Urteile auswirken kann (Leder et al., 2004). Wenn negative unerwartete Stimuli aufgrund der gewünschten Ambiguität im Kunstkontext als weniger aversiv empfunden werden, dann sollten sich höhere Gefallens- und Stimmungsurteile im Kunstkontext im Vergleich zum Realitätskontext ergeben.

Kremer (2011) konnte ebenfalls nachweisen, dass positive Stimuli in der Realitätsbedingung zu einer erhöhten Aktivität des M. Zygomaticus führten und tendenziell höher bewertet wurden, als in der Kunstbedingung. Somit ist davon auszugehen, dass unerwartete positive Ereignisse im Alltagskontext als positiv überraschend empfunden werden, da mit negativen Erwartungen gebrochen wird. Wenn also unerwartete positive Stimuli nach einem vorangegangenen negativen Kontext auftreten, dann sollten sich höhere und Gefallens- und Stimmungsurteile im Realitätskontext im Vergleich zum Kunstkontext ergeben.

Des Weiteren soll in dieser Studie der Frage nachgegangen werden, welchen Einfluss das Persönlichkeitskonstrukt *Sensation Seeking* (Zuckerman, 1994) auf ästhetische Präferenzen und emotionale Erfahrungen hat. In mehreren Studien konnte festgestellt werden, dass dieses Persönlichkeitskonstrukt ein bedeutender Prädiktor für ästhetische Urteile ist (z.B. Furnham & Avison, 1997). Es wird daher postuliert, dass ein Zusammenhang zwischen dem *Sensation Seeking*- Gesamtwert (SSG) und den ästhetischen Gefallens- und Stimmungsurteilen besteht. Zudem werden die einzelnen *Sensation Seeking*- Subskalenwerte als Kovariaten in einer explorativen Auswertung miteinbezogen. Basierend auf dem theoretischen Hintergrund bezüglich *Sensation Seeking* (Zuckerman, 1994) wird außerdem folgende Hypothese aufgestellt: Wenn Sensation Seeker ambigue Situationen bevorzugen und unerwartete Ereignisse als weniger bedrohlich empfinden, dann sollte sich bei diesen höhere Gefallens- und Stimmungsurteile bei inkonsistenten Bilddarbietungen feststellen lassen. Bei einem affektiv konsistenten Kontext hingegen, könnten sich Personen mit hohen *Sensation Seeking*- Werten gelangweilt bzw. in zu geringer Weise stimuliert fühlen und daher niedrigere Gefallens- und Stimmungsurteile abgeben. Dieser Zusammenhang soll für Kunst- und Realitätsbedingung getrennt untersucht werden, da angenommen wird, dass

hohe *Sensation Seeking*- Werte mit einer Präferenz für ambigue Situationen im Kunstkontext zusammenhängen.

Zusätzlich soll untersucht werden, ob es einen Zusammenhang zwischen dem wahrgenommenem Stimmungsgehalt der Bilder und den Gefallensurteilen gibt. Es wird von der Annahme ausgegangen, dass Stimuli, deren Stimmungsgehalt positiv bewertet wird auch höhere Gefallensurteile hervorrufen bzw. dass Stimuli mit negativem Stimmungsgehalt auch zu geringeren Gefallensurteilen führen. Um dies zu überprüfen, soll der wahrgenommene Stimmungsgehalt der Bilder ebenfalls erhoben werden und mit den Gefallensurteilen korreliert werden.

Zusammenfassend soll untersucht werden, wie sich ästhetische Emotionen von Emotionen im Alltag unterscheiden und im Besonderen, wie sich unterschiedliche Erwartungshaltungen im Kunstkontext und in der Realität auf emotionales Erleben auswirken und inwiefern die Intensität emotionaler Reaktionen beeinflusst wird.

4. Methode

4.1. Materialien

Das Stimulusmaterial bestand aus insgesamt 192 Fotografien mit unterschiedlichem Inhalt, die aus dem normierten Set des International Affective Picture System (Lang, Bradley & Cuthbert, 2005) ausgewählt wurden. Diese 192 Bilder setzten sich aus jeweils 64 Bildern mit eindeutig neutraler, positiver oder negativer Valenz zusammen (Auflistung aller ausgewählten Stimuli, siehe Anhang IAPS-Stimulusmaterial).

4.2. Ablauf und Design

Die Versuchspersonen wurden nach einer kurzen Einführung zum Ablauf des Experiments und nach Abgabe der schriftlichen Einverständniserklärung zur Teilnahme, zwei verschiedenen Kontextbedingungen (Realitätskontext, Kunstkontext) zugewiesen. Zur Durchführung des Experiments wurde E-Prime 2.0. Professional (Psychology Software Tools, Pittsburgh, PA) auf einem HP Compaq Elite 8100 CMT mit einem Iiyama ProLite B1906S-B1, 19" Monitor mit einer Auflösung von 1280 x 1024 verwendet.

Im Realitätskontext wurde den Versuchspersonen mit einer entsprechenden Instruktion mitgeteilt, dass es sich beim präsentierten Bildmaterial um Pressefotos, im Kunstkontext, um Kunstfotos, handelt. Einer Hälfte der Versuchspersonen wurde das Bildmaterial in der Kunstbedingung, der anderen, in der Realitätsbedingung, gezeigt. In beiden Kontextbedingungen wurde also jeweils dasselbe Bildmaterial präsentiert.

Die Erwartungshaltung der Versuchspersonen sollte durch unterschiedliche Sequenzen von Stimuli mit positivem und negativem affektivem Inhalt in vier verschiedenen Sequenzbedingungen variiert werden. Jede Sequenzbedingung bestand aus 8 Blöcken von jeweils vier Bildern mit positiver und negativer Valenz und zwei zusätzlichen neutralen Bildern um Interferenzen zwischen den Blöcken zu vermeiden (Abbildung 2). Insgesamt wurden den Versuchspersonen 32 Blöcke präsentiert. Innerhalb der Blöcke der Sequenzbedingungen war die Bildabfolge fixiert. Die Pfeile in der Abbildung sollen illustrieren, dass den Versuchspersonen die Blöcke der verschiedenen Sequenzbedingungen randomisiert vorgegeben wurden und diese dadurch in ihrer Reihenfolge variiert wurden.

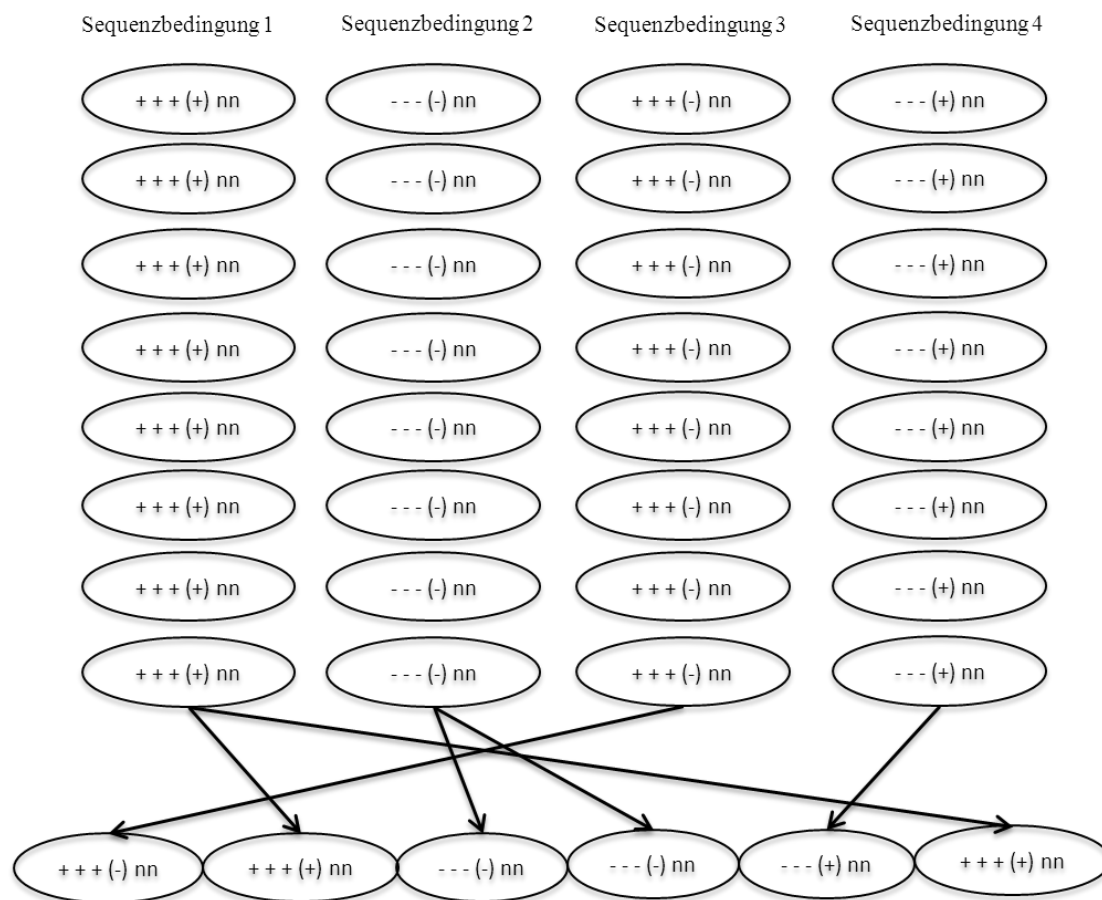


Abb. 2: Versuchsdesign (Priming = +/-, Zielstimulus = (+)/(-), neutraler Inhalt = n)

In Sequenzbedingung 1 sollte ein affektiv-positiver Kontext aufrechterhalten werden (positives Priming, Zielstimulus mit positiver Valenz). Es wurde eine Reihe von vier Bildern mit positivem affektivem Inhalt gezeigt. Hier sollten also positive Erwartungen bestehen bleiben. In Sequenzbedingung 2 sollte ein affektiv-negativer Kontext aufrechterhalten werden (negatives Priming, Zielstimulus mit negativer Valenz). Es wurde eine Reihe von vier Bildern mit negativem affektivem Inhalt gezeigt. Hier sollten also negative Erwartungen bestehen bleiben.

In Sequenzbedingung 3 sollte eine Verletzung der Erwartungshaltung in negative Richtung manipuliert werden. Es wurde zunächst ein affektiv-positiver Kontext induziert (positives Priming), der in der Folge durch einen affektiv-inkonsistenten negativen Stimulus (Zielstimulus mit negativer Valenz), zu einer Verletzung der Erwartungshaltung führen sollte. Daher wurde zunächst eine Reihe von drei positiven Bildern gezeigt, die durch ein negatives Bild am Ende der Reihe unterbrochen wurde. In Sequenzbedingung 4

sollte eine Verletzung der Erwartungshaltung in positive Richtung manipuliert werden. Es wurde zunächst ein affektiv-negativer Kontext induziert (negatives Priming), der in der Folge durch einen affektiv-inkonsistenten positiven Stimulus (Zielstimulus mit positiver Valenz) zu einer Verletzung der Erwartungshaltung führen sollte. Es wurde also zunächst eine Reihe von drei negativen Bildern gezeigt, die durch ein positives Bild am Ende der Reihe unterbrochen wurde.

Nach jedem Bild sollten die Versuchspersonen auf einer 7-stufigen Skala zunächst beurteilen, wie sehr ihnen das Kunstfoto/Pressefoto gefällt (überhaupt nicht - sehr gut) und im Anschluss ein Urteil über die Stimmung (negativ – positiv) abgeben, die das Bild in ihnen auslöst. Die Darbietung der Bilder war nicht zeitlich limitiert. Die Fotografien konnten von den Testpersonen beliebig lange betrachtet werden. Sobald die Probanden bereit dazu waren, die Fragen zu Gefallen und Stimmung zu beantworten, konnte sie durch Drücken einer Taste zur Beurteilung gelangen. Nach Beendigung der Darbietung des Bildmaterials wurden den Versuchspersonen ein Fragebogen vorgegeben (Sensation Seeking- Skala, Form V – deutschsprachige Version von Beauducel, Strobel & Brocke, 2003).

5. Ergebnisse

5.1. Versuchspersonen

Alle Versuchspersonen waren PsychologiestudentInnen der Universität Wien, die für die Teilnahme an der Studie einen Prüfungsbonus erhielten. Insgesamt nahmen an der Studie 44 Personen (32 weiblich) mit einem durchschnittlichen Alter von 21.70 (range: 18-33 Jahre), $SD = 2.90$, teil. In der Kontextbedingung Realität bestand die Stichprobe aus 22 Personen (16 weiblich) mit einem durchschnittlichen Alter von 22.27 (range: 19-33 Jahre), $SD = 3.77$. In der Kontextbedingung Kunst bestand die Stichprobe aus 22 Personen (16 weiblich) mit einem durchschnittlichen Alter von 21.14 (range: 18-23 Jahre), $SD = 1.55$.

5.2. Analyse der Mittelwerte der Gefallens- und Stimmungsurteile

Pro Sequenzbedingung (siehe oben) wurde nur der Zielstimulus, also jeweils der vierte Stimulus der Bilderreihe, in die statistische Analysen miteinbezogen.

Auf der 7- stufigen Skala zur Bewertung des Gefallens bezeichnete der Wert 1 ein niedriges Gefallensurteil der Wert 7 ein hohes Gefallensurteil. Auf der 7- stufigen Skala zur Bewertung der Stimmung bezeichnete der Wert 1 eine negative Bewertung der Stimmung, der Wert 7 eine positive Bewertung der Stimmung.

5.2.1. Deskriptive Analyse

Bei der tabellarischen Darstellung der Mittelwerte der Zielstimuli der unterschiedlichen Sequenzbedingungen, wird mit der Bezeichnung „Prime“ jeweils angegeben, welchen Wert (positiv/negativ) die Bilder vor dem Zielstimulus haben. Die Bezeichnung „Valenz“ steht für den Wert (positiv/negativ) des Zielstimulus selbst.

Bei einem Vergleich der Gefallens- und Stimmungs-Ratings in beiden Kontextbedingungen zeigt sich, dass bei positiver Valenz, sowohl bei positivem, als auch bei negativem Priming, Gefallen und Stimmung in der Realitätsbedingung jeweils höher bewertet wird, als in der Kunstbedingung. Bei negativer Valenz wird, sowohl bei positivem, als auch bei negativem Priming, Gefallen in der Kunstbedingung und Stimmung in der Realitätsbedingung höher eingestuft (Tabelle 1-2).

		Realität		Kunst	
		Valenz		Valenz	
		positiv	negativ	positiv	negativ
Prime	positiv	5,32 (0,77)	3,70 (1,30)	5,01 (1,03)	3,81 (1,31)
	negativ	4,57 (0,63)	2,40 (0,98)	4,76 (1,15)	2,63 (1,06)

Tab. 1: Gefallen in Realitätsbedingung und Kunstbedingung

		Realität		Kunst	
		Valenz		Valenz	
		positiv	negativ	positiv	negativ
Prime	positiv	5,65 (0,77)	1,81 (0,55)	5,56 (0,64)	1,53 (0,61)
	negativ	4,81 (0,65)	1,62 (0,51)	4,97 (0,85)	1,44 (0,51)

Tab. 2: Stimmung in Realitätsbedingung und Kunstbedingung

Betrachtet man die Ratings zu Gefallen und Stimmung im Gesamten, unabhängig von der Kontextbedingung, zeigt sich, dass sich die Mittelwerte bei positiver Valenz nicht wesentlich unterscheiden. Bei negativer Valenz fallen hingegen die Stimmungs-Ratings niedriger aus, als die Gefallens-Ratings (Tabelle 3).

		Gefallen		Stimmung	
		Valenz		Valenz	
		positiv	negativ	positiv	negativ
Prime	positiv	5,17 (0,91)	3,76 (1,29)	5,60 (0,70)	1,68 (0,59)
	negativ	4,66 (0,97)	2,55 (1,01)	4,89 (0,75)	1,53 (0,51)

Tab. 3: Gefallen gesamte Stichprobe und Stimmung gesamte Stichprobe

Außerdem ist ersichtlich, dass die Valenz einen höheren Einfluss auf die Bewertung der Bilder hat, als das Priming, da Bilder mit positiver Valenz und negativem Priming höher eingeschätzt werden, als Bilder mit negativer Valenz und positivem Priming (Tabelle 1-3). Weiters werden Bilder mit positiver Valenz und positivem Priming immer höher bewertet, als Bilder mit positiver Valenz und negativem Priming. Noch niedriger werden Bilder mit negativer Valenz und positivem Priming eingeschätzt. Am niedrigsten werden Bilder mit negativer Valenz und negativem Priming bewertet.

5.2.2. Gefallen in Realitäts- und Kunstbedingung

In Tabelle 1 werden die Mittelwerte (und Standardabweichungen) der Gefallens-Ratings der IAPS Bilder in der Realitätsbedingung, in Tabelle 2, der Kunstbedingung dargestellt (s. oben). Zur Analyse der Mittelwerte wurde eine zwei- faktorielle ANOVA mit Messwiederholung mit Prime (positiv/negativ) und Valenz (positiv/negativ) als Innersubjektfaktoren und Bedingung (Realität/Kunst) als Zwischensubjektfaktor durchgeführt. Es zeigte sich ein signifikanter Haupteffekt für Prime, $F(1,42) = 108,92$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .722$, und Valenz, $F(1, 42) = 50.71$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .547$, sowie ein signifikanter Wechselwirkungseffekt für Prime und Valenz, $F(1, 42) = 20.35$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .326$ (Abbildung 3 und Abbildung 4).

Anhand dieser Ergebnisse ist erkennbar, dass der Faktor „Prime“ einen signifikanten Einfluss auf die Gefallens-Ratings hat. Unabhängig vom Faktor „Valenz“, d.h. unabhängig ob der Zielstimulus positiven oder negativen affektiven Inhalt hatte, wurden Bilder mit positiven Priming höher bewertet, als Bilder mit negativem Priming. Auch beim Faktor „Valenz“ zeigte sich ein signifikanter Einfluss auf die Gefallens-Ratings. Unabhängig vom Faktor „Prime“, d.h. unabhängig davon, ob dem Zielstimulus vorangehende Bilder positiven oder negativen affektiven Inhalt hatten, wurden Bilder mit positivem Inhalt höher bewertet, als Bilder mit negativem Inhalt. Insgesamt wurden positive Bilder, denen Bilder mit positivem affektivem Inhalt vorangegangen waren, höher bewertet, als negative Bilder mit negativem Priming. Der Wechselwirkungseffekt von Prime und Valenz kann folgendermaßen interpretiert werden: Das Gefallen für positive Bilder wurde in einem konsistenten positiven Kontext höher bewertet, als in einem inkonsistenten negativen Kontext. Negative Bilder wurden hingegen in einem negativ konsistenten Kontext niedriger eingeschätzt, als in einem positiv inkonsistenten Kontext. Für den Zwischensubjektfaktor Bedingung zeigten sich zunächst keine signifikanten Effekte.

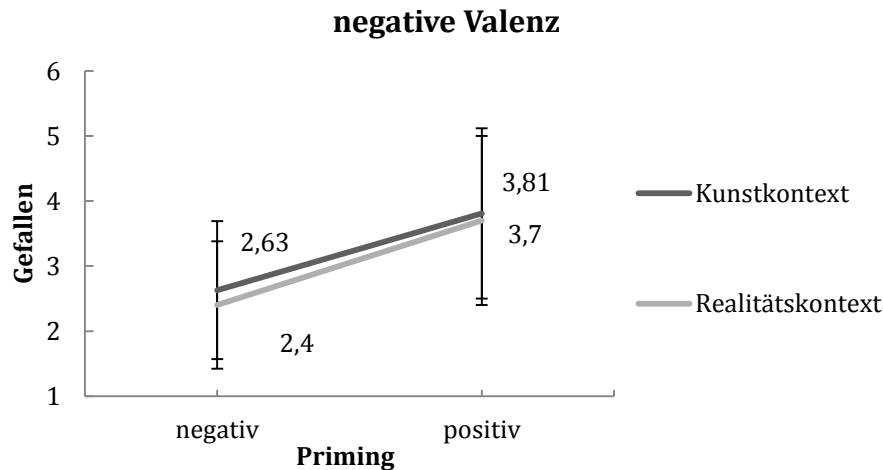


Abb. 3: Gefallen bei negativer Valenz

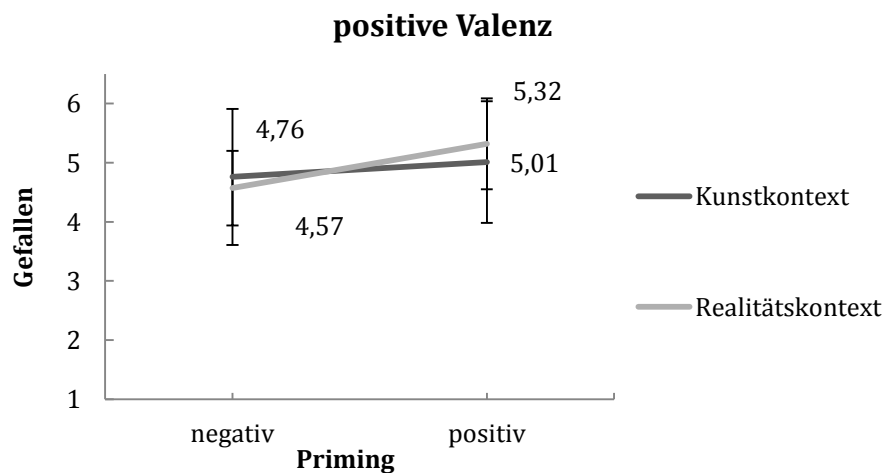


Abb. 4: Gefallen bei positiver Valenz

In der Folge wurde eine getrennte Analyse (ANOVA mit Messwiederholung) für den Faktor „positive Valenz“ und für den Faktor „negative Valenz“, mit Prime (positiv/negativ) als Innersubjektfaktor und Bedingung (Realität/Kunst) als Zwischensubjektfaktor, durchgeführt. Die getrennte Analyse der „negativen Valenz“ zeigte wiederum einen signifikanten Haupteffekt für Prime, $F(1,42) = 91.83$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .686$, jedoch keinen signifikanten Wechselwirkungseffekt für Prime und Bedingung. Die Ergebnisse zeigten, dass negative Bilder, denen ein negatives Priming vorangegangen ist weniger Gefallen hervorrufen, als negative Bilder, denen ein positives Priming

vorangegangen ist, unabhängig von Kunst- und Realitätsbedingung. Die getrennte Analyse der „positiven Valenz“ zeigte wiederum einen signifikanten Haupteffekt für Prime, $F(1,42) = 25.58$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .379$ und einen signifikanten Wechselwirkungseffekt für Prime und Bedingung, $F(1,42) = 6.18$, $p = .017$, $\eta_p^2 = .128$. Während also bei positiver Valenz, Bilder mit negativem Priming in der Kunstbedingung zu höheren Gefallens-Ratings führen, als in der Realitätsbedingung, werden hingegen Bilder mit positivem Priming in der Realitätsbedingung höher eingestuft. Somit führt eine Verletzung der Erwartungshaltung in positive Richtung (positive Valenz/negativer Prime) zu höheren Gefallensurteilen in der Kunstbedingung, während die Aufrechterhaltung von positiven Erwartungen (positive Valenz/positiver Prime) zu höherem Gefallen in der Realität führt.

5.2.3. Stimmung in Realitäts- und Kunstbedingung

In Tabelle 3 werden die Mittelwerte (und Standardabweichungen) der Stimmungs-Ratings der IAPS Bilder in der Realitätsbedingung, in Tabelle 4, der Kunstbedingung dargestellt (s. oben). Zur Analyse der Mittelwerte wurde eine zwei- faktorielle ANOVA mit Messwiederholung mit Prime (positiv/negativ) und Valenz (positiv/negativ) als Innersubjektfaktoren und Bedingung (Realität/Kunst) als Zwischensubjektfaktor durchgeführt. Es zeigte sich ein signifikanter Haupteffekt für Prime, $F(1,42) = 62,76$ $p = .000$, $\eta_p^2 = .599$, und Valenz, $F(1, 42) = 658.93$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .940$, sowie ein signifikanter Wechselwirkungseffekt für Prime und Valenz, $F(1, 42) = 25.17$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .375$. Des Weiteren ergab sich ein Trend für Prime und Bedingung, $F(1, 42) = 2.89$, $p = .097$, $\eta_p^2 = .064$ (Abbildung 5 und Abbildung 6).

Anhand dieser Ergebnisse ist erkennbar, dass der Faktor „Prime“ einen signifikanten Einfluss auf die Stimmungs-Ratings hat. Unabhängig vom Faktor „Valenz“, wurden Bilder mit positivem Priming höher bewertet, als Bilder mit negativem Priming. Auch beim Faktor „Valenz“ zeigte sich ein signifikanter Einfluss auf die Stimmungs-Ratings. Unabhängig vom Faktor „Prime“, wurden Bilder mit positivem Inhalt höher bewertet, als Bilder mit negativem Inhalt. Insgesamt wurden positive Bilder, denen Bilder mit positivem affektivem Inhalt vorangegangen waren, höher bewertet, als negative Bilder mit negativem Priming. Der Wechselwirkungseffekt kann so interpretiert werden: Die Stimmung der positiven Bilder wurde in einem konsistenten positiven Kontext höher bewertet, als in einem inkonsistenten negativen Kontext. Negative Bilder wurden hingegen in einem negativ konsistenten Kontext niedriger eingeschätzt, als in einem

positiv inkonsistenten Kontext. Für den Zwischensubjektfaktor Bedingung zeigte sich ein Trend im Zusammenhang mit dem Faktor „Prime“. Bei positiver Valenz, also bei einem positiven Zielstimulus, führten Bilder mit negativem Priming in der Kunstbedingung zu höheren Stimmungs-Ratings, als in der Realitätsbedingung. Umgekehrt verhielt es sich mit positiven Bildern, denen positive Bilder voran gegangen waren: Diese wurden in der Realitätsbedingung höher eingestuft, als in der Kunstbedingung. Bei negativer Valenz führten sowohl Bilder mit negativem, als auch Bilder mit positivem Priming in der Realitätsbedingung zu höheren Stimmung-Ratings, als in der Kunstbedingung.

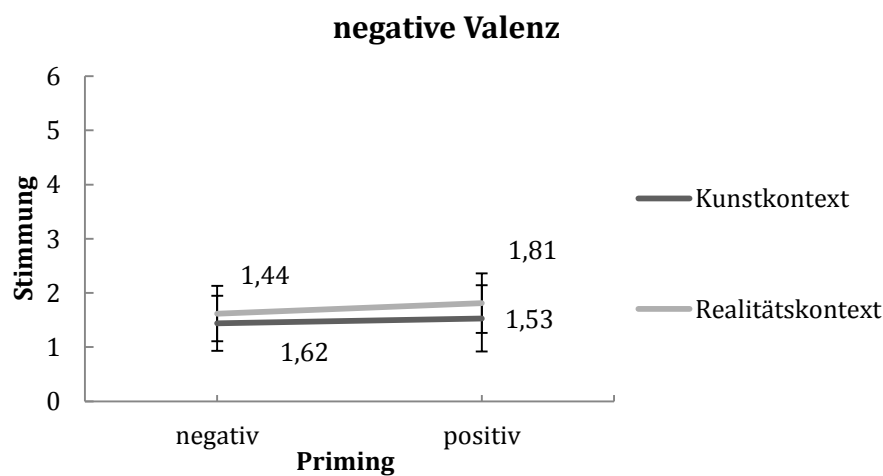


Abb. 5: Stimmung bei negativer Valenz

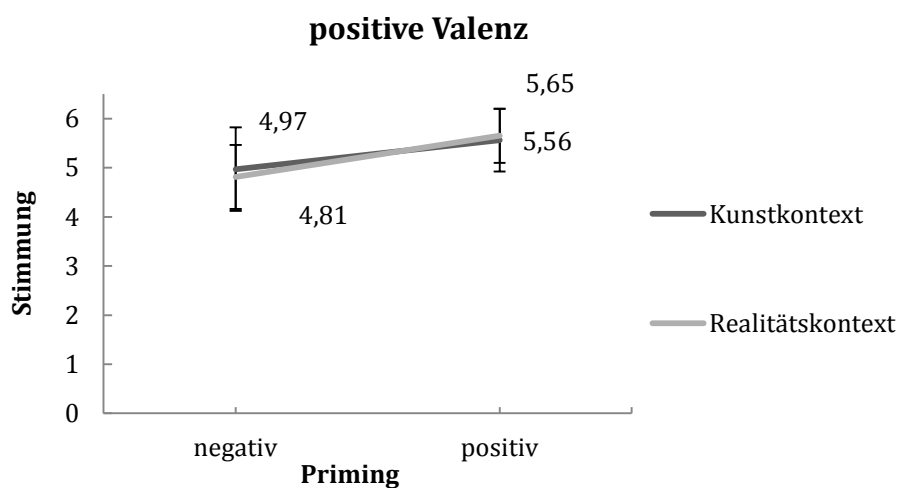


Abb. 6: Stimmung bei positiver Valenz

Die getrennte Analyse der „positiven Valenz“ zeigte wiederum einen signifikanten Haupteffekt für Prime, $F(1,42) = 54.68$, $p = .000$, $\eta_p^2 = .566$. Anhand dieser Ergebnisse ist erkennbar, dass positive Bilder, denen ein negatives Priming vorangegangen ist ein negativerer Stimmungsgehalt zugeschrieben wird, als bei einem positiven Priming. Die getrennte Analyse der „negativen Valenz“ zeigte ebenfalls einen signifikanten Haupteffekt für Prime, $F(1,42) = 6.98$, $p = .012$, $\eta_p^2 = .143$. Anhand dieser Ergebnisse ist erkennbar, dass negative Bilder, denen ein negatives Priming vorangegangen ist ein negativerer Stimmungsgehalt zugeschrieben wird, als bei positiven Priming. Bei einer getrennten Analyse (ANOVA mit Messwiederholung) für den Faktor „positive Valenz“ und für den Faktor „negative Valenz“, mit Prime (positiv/negativ) als Innersubjektfaktor und Bedingung (Realität/Kunst) als Zwischensubjektfaktor, ergaben sich keine signifikanten Wechselwirkungseffekte für Bedingung und Prime. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass eine Variation der Bedingung bei einer getrennten Analyse keinen Einfluss auf den wahrgenommenen Stimmungsgehalt hat.

5.2.4. Zusammenhang zwischen Gefallen und Stimmung

Der Zusammenhang zwischen Gefallens- und Stimmungsratings bei Betrachtung der gesamten Stichprobe wurde anhand von Pearson- Korrelationen berechnet. Es wurden jeweils die Mittelwerte der Gefallens- und Stimmungsratings der vier unterschiedlichen Sequenzbedingungen korreliert.

	r	p
+ + + +	.745	.000
- - - -	.602	.000
+ + + -	.464	.001
- - - +	.780	.000

Tab. 4: Korrelationen zwischen Gefallens- und Stimmungsratings

Bei allen Sequenzbedingungen zeigte sich ein signifikant positiver Zusammenhang zwischen Gefallen und Stimmung. Bei Aufrechterhaltung eines affektiv-positiven Kontextes (+ + + +) konnte ein hoher positiver Zusammenhang zwischen Gefallens- und Stimmungsratings ermittelt werden, $r = .745$, $p = .000$. Unter Berücksichtigung der Mittelwerte gingen in diesem Fall hohe Gefallensurteile mit hohen Stimmungsurteilen

einher. Bei Aufrechterhaltung eines affektiv-negativen Kontextes (- - -) konnte ein mittlerer positiver Zusammenhang festgestellt werden, $r = .602$, $p = .000$. Bei positivem Priming des negativem Zielstimulus (+ + + -) war ein niedrigerer Zusammenhang, $r = .464$, $p = .001$, bei negativem Priming des positivem Zielstimulus (- - - +) ein hoher Zusammenhang, $r = .780$, $p = .000$, zu beobachten. Bei einem affektiv-inkonsistenten negativen Stimulus gingen geringere Gefallensurteile mit geringeren Stimmungsurteilen, bei einem affektiv-inkonsistenten positiven Stimulus, höhere Gefallensratings mit höheren Stimmungsratings einher (Tabelle 4). Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass Bilder deren wahrgenommener Stimmungsgehalt positiv bewertet wird, höheres Gefallen auslöst, während Bilder mit negativem Stimmungsgehalt weniger präferiert werden.

5.3. Sensation Seeking

Beim Sensation Seeking- Fragebogen, Form V – deutschsprachige Version von Beauducel, Strobel und Brocke (2003) wurden sowohl der Gesamtwert (SSG), als auch die vier Subskalenwerte, Gefahr- und Abenteuersuche (Thrill and Adventure Seeking, TAS), Enthemmung (Disinhibition, DIS), Erfahrungssuche (Experience Seeking, ES) und Empfänglichkeit für Langeweile (Boredom Susceptibility, BS), aus denen sich der Gesamtwert zusammensetzt, ausgewertet.

Der durchschnittliche Gesamtwert lag bei 55.59 (range: 34 - 73), $SD = 8.23$. Die durchschnittlichen Werte der Subskalen betrugen bei Thrill and Adventure Seeking 54.34 (range: 35 - 68), $SD = 9.34$, bei Disinhibition 56.4 (range: 33 - 72), $SD = 7.25$, bei Experience Seeking 54.02 (range: 38 - 74), $SD = 10.04$ und bei Boredom Susceptibility 46.32 (range: 28 - 64), $SD = 9.65$.

5.3.1. Gefallen und Stimmung und Sensation Seeking-Gesamtwert

Um den Zusammenhang zwischen Gefallens- und Stimmungsurteilen und Sensation Seeking zu ermitteln, wurden Pearson- Korrelationen berechnet. Es wurden jeweils die Mittelwerte der Gefallens- und Stimmungsratings der vier unterschiedlichen Sequenzbedingungen mit dem Gesamtwert der Sensation Seeking-Skala (SSG) korreliert. Es zeigte sich bei Berücksichtigung des Realitätskontextes in keiner der vier Sequenzbedingungen ein signifikanter Zusammenhang zwischen Gefallen und Stimmung und dem Sensation Seeking-Gesamtwert (Tabelle 5).

	Gefallen		Stimmung	
	r	p	r	p
+ + + +	.080	.723	-.104	.645
- - - -	.064	.776	.232	.300
+ + + -	.098	.664	-.140	.533
- - - +	-.182	.471	.124	.582

Tab. 5: Korrelationen zwischen Gefallens- und Stimmungsratings und Sensation Seeking-Gesamtwert im Realitätskontext

In der Kontextbedingung Kunst zeigte sich in der Sequenzbedingung mit positivem Priming und positivem Zielstimulus (+ + + +) ein Trend zu einem negativem Zusammenhang zwischen Gefallens- und Stimmungsurteil und Sensation Seeking-Gesamtwert, $r = -.404$, $p = .062$; $r = -.375$, $p = .068$. Je höher der Sensation Seeking-Gesamtwert war, desto niedriger fielen die Gefallens- und Stimmungsurteile aus, bzw. je niedriger der Sensation Seeking-Gesamtwert war, desto höher fielen die Gefallens- und Stimmungsurteile aus.

Außerdem konnte in der Sequenzbedingung mit negativem Priming und negativer Valenz (- - - -) ein Trend zu einem positivem Zusammenhang zwischen Gefallen und dem Sensation Seeking-Gesamtwert, $r = .402$, $p = .063$ ermittelt werden (Tabelle 6). Je höher der Sensation Seeking-Gesamtwert war, desto höher fielen die Gefallens- und Stimmungsurteile aus, bzw. je niedriger der Sensation Seeking-Gesamtwert war, desto niedriger fielen die Gefallens- und Stimmungsurteile aus.

	Gefallen		Stimmung	
	r	p	r	p
+ + + +	-.404	.062	-.375	.068
- - - -	.402	.063	.217	.333
+ + + -	.164	.465	.201	.369
- - - +	-.233	.296	-.011	.963

Tab. 6: Korrelationen zwischen Gefallens- und Stimmungsratings und Sensation Seeking-Gesamtwert im Kunstkontext

5.3.2. Gefallen und Stimmung und Sensation Seeking-Subskalen

Um zu überprüfen, ob die einzelnen Subskalenwerte des Sensation Seeking-Fragebogens einen Einfluss auf Gefallens- und Stimmungsurteile haben, wurde diese jeweils als Kovariate in einer explorativen Auswertung miteinbezogen. Zur Analyse wurde, sowohl für Gefallen, als auch für Stimmung, eine zwei- faktorielle ANCOVA mit Messwiederholung mit Prime (positiv/negativ) und Valenz (positiv/negativ) als Innersubjektfaktoren, Bedingung (Realität/Kunst) als Zwischensubjektfaktor und als Kovariaten Thrill and Aventure Seeking, Disinhibition, Experience Seeking und Boredom Susceptibility, durchgeführt.

Bei den Subskalen Thrill and Aventure Seeking und Disinhibition ergab sich weder bei Gefallen, noch bei Stimmung kein signifikanter Einfluss der Kovariaten. Bei der Subskala Experience Seeking konnte bei Gefallen ein signifikanter Effekt für Valenz $F(1, 42) = 5.53, p = .024, \eta_p^2 = .119$ festgestellt werden, bei Stimmung zeigten sich keine signifikanten Effekte der Kovariate. Bei der Subskala Boredom Susceptibility konnten sowohl für Gefallen, als auch für Stimmung ein Trend bei Valenz ermittelt werden, $F(1, 42) = 2.98, p = .092, \eta_p^2 = .068, F(1, 42) = 3.25, p = .079, \eta_p^2 = .074$. Ansonsten zeigten sich keine weiteren signifikanten Effekte.

6. Diskussion

In der vorliegenden Studie wurden behaviorale Aspekte von ästhetischem Erleben, im Besonderen von ästhetischen Präferenzen und Emotionen erfasst und in Abhängigkeit von unterschiedlichen kontextuellen Bedingungen (Kunst, Realität) und variierenden Erwartungshaltungen untersucht.

Im Zentrum der empirischen Untersuchung stand die Frage, inwieweit sich unerwartete ästhetische Ereignisse auf hedonistisches Kunsterleben auswirken. Zudem sollte ermittelt werden, inwiefern sich ästhetische Emotionen von Emotionen im Alltag unterscheiden. Weiters sollte untersucht werden, welchen Einfluss das Persönlichkeitskonstrukt *Sensation Seeking* hat, in Abhängigkeit vom affektiven Kontext und Realität und Kunst.

In der Folge wird auf diese Fragen näher eingegangen und die empirischen Ergebnisse werden in Bezug zur bestehenden Literatur diskutiert. Abschließend werden Einschränkungen der aktuellen Forschungsarbeit näher dargestellt und zum Ende soll ein Ausblick auf zukünftige Forschungsfragen, die mit dieser Thematik zusammenhängen, gegeben werden.

6.1. Allgemeine Diskussion der Ergebnisse

Zunächst soll der generelle Einfluss von Priming der vorangegangenen Stimuli und Valenz der Zielstimuli auf die Auswirkungen von Gefallen und Stimmung betrachtet werden. Bei Betrachtung der Mittelwerte der gesamten Stichprobe zeigte sich generell ein signifikanter Haupteffekt für den Faktor Priming, als auch für den Faktor Valenz, sowie ein signifikanter Interaktionseffekt zwischen Priming und Valenz, sowohl bezüglich der Stimmungs- als auch bezüglich der Gefallensurteile.

Die Ergebnisse können dahingehend interpretiert werden, dass sowohl bei Gefallens- als auch bei Stimmungsurteilen der Faktor Priming, unabhängig vom Faktor Valenz, d.h. unabhängig, ob der Zielstimulus positiven oder negativen affektiven Inhalt hatte, einen signifikanten Einfluss hatte. Bilder mit positivem Priming wurden hier höher bewertet, als Bilder mit negativem Priming. Auch der Faktor Valenz hatte, unabhängig vom Faktor Priming, d.h. unabhängig, ob dem Zielstimulus vorangehende Bilder positiven oder negativen affektiven Inhalt hatten, einen signifikanten Einfluss auf Gefallens- und Stimmungsratings. Hier wurden Bilder mit positiver Valenz höher bewertet, als Bilder mit negativer Valenz. Auch ein Zusammenspiel der beiden Faktoren Valenz und Priming

hatte einen signifikanten Einfluss auf Gefallens- und Stimmungsurteile. Es zeigte sich also, dass ein affektiv inkonsistenter Kontext nicht zu einer erhöhten Intensität an Emotionen führte. Positive Bilder wurden in einem konsistenten positiven Kontext höher bewertet, als in einem inkonsistenten negativen Kontext. Negative Bilder wurden hingegen in einem negativ konsistenten Kontext niedriger eingeschätzt, als in einem positiv inkonsistenten Kontext. Die affektiv konsistente Bilddarbietung sowohl positiver, als auch negativer Stimuli, führte also zu einer Akkumulation von positiven bzw. negativen Affekten. Eine affektiv inkonsistente Darbietung wirkte sich jedoch geringer auf die Intensität von Gefallens- und Stimmungsurteilen aus.

Hingegen zeigten Messungen mittels ereigniskorrelierter Potentiale, dass bei Abweichung eines Stimulus von einem bestehenden affektiven Kontext Reaktionen mit erhöhter Intensität generiert werden (z.B. Schupp et al., 2000). Ereignisse, die in einem vorhersehbaren konsistenten Kontext auftraten, führten jedoch zu verringerter Intensität.

Nach dem *affect-priming-principle* (Bower, 1981) führt eine größere Verfügbarkeit von stimmungskonsistenten neuronalen Verbindungen zu einem erhöhten Einfluss von Affekten auf Urteile. Möglicherweise könnten daher auch bei einem affektiv konsistenten Kontext aufgrund der erhöhten Verfügbarkeit von konsistenten neuronalen Strukturen Urteile entstehen, die ein erhöhtes Ausmaß an Intensität aufweisen.

Nach Reber et al. (2004) ist ästhetischer Genuss eine Funktion der Verarbeitungsdynamik des Rezipienten. Je flüssiger ein Objekt verarbeitet werden kann, desto positiver ist die ästhetische Reaktion. Erhöhte Verarbeitungsflüssigkeit hat einen besonders starken Einfluss auf affektive Erlebnisse, wenn die Ursachen vereinfachter Verarbeitung unbekannt sind und daher überraschenderweise auftreten (Reber et al., 2004). Da den Versuchspersonen die sequentielle Manipulation nicht bewusst war, könnte eine konsistente Stimuluspräsentation zu einer vereinfachten Verarbeitung geführt haben, die unerwarteter- bzw. überraschenderweise auftrat. Nach dem *nonspecific activation model* (Mandler, Nakamura, & Van Zandt, 1987) führt eine vereinfachte Verarbeitung zu einer größeren Zugänglichkeit zu aktivierten mentalen Repräsentation. Diesbezüglich können Urteile kontextabhängig, sowohl in positive, als auch in negative Richtung beeinflusst werden. In einer Studie von Reber, Winkielman und Schwarz (1998) beurteilten Versuchspersonen Zielstimuli, denen passende Stimuli vorangegangen waren, deutlich positiver, als nicht passende Stimuli. Ein erwarteter bzw. vorhersehbarer Kontext wurde

also positiver bewertet. Allerdings bezog sich dieser Umstand lediglich auf neutrale Stimuli. Wie sind diese Ergebnisse nun auf die vorliegende Arbeit übertragbar? Da bei konsistenter Stimuluspräsentation eine vereinfachte Verarbeitung und damit erhöhte Verarbeitungsflüssigkeit gegeben sein könnte, könnte dadurch eine größere Zugänglichkeit zu konsistenten mentalen Repräsentationen bestehen, die in der Folge Urteile mit höherer Intensität beeinflussen könnten, als inkonsistente Präsentationen.

Wie wirken sich nun aber unerwartete affektiv inkonsistente Ereignisse im Vergleich zu erwarteten affektiv konsistenten Ereignissen im Realitäts- und Kunstkontext aus, bzw. inwiefern werden Stimmung und Gefallen beeinflusst?

Nach Frijda (1989) schafft ein spezifischer Kontext eine sichere Umgebung, in der man sich ohne Gefahr mit einem Kunstobjekt auseinandersetzen kann. Auch Goldstein (2009) postulierte, dass in einem Kunstkontext ein sicherer Raum geschaffen werden kann, um Emotionen ohne reale Konsequenzen zu erleben und konnte zudem empirisch nachweisen, dass Emotionen abhängig davon, ob sie in der Realität oder Fiktion erlebt werden, unterschiedlich wahrgenommen werden.

Auch nach dem Informationsverarbeitungsmodell ästhetischer Erfahrung (Leder et al., 2004) kann ein Kunstobjekt, je nachdem ob es im Kunst- oder Alltagskontext präsentiert wird, unterschiedlich wahrgenommen werden. Daher könnten in Abhängigkeit der beiden Kontextbedingungen unterschiedliche Gefallens- und Stimmungsurteile ausgelöst worden sein. Kremer (2011) konnte in ihrer Studie diesbezüglich unterschiedliche Effekte nachweisen, sowohl mittels physiologischer Messungen, als auch mittels behavioraler Urteile. Die Ergebnisse zeigten, dass Stimuli mit negativer Valenz in der Kunstbedingung signifikant besser beurteilt wurden, während Stimuli mit positiver Valenz in der Realitätsbedingung besser beurteilt wurden. Die Ergebnisse wurden dahingehend gedeutet, dass im Kunstkontext ein gewisses Maß an Ambiguität (Leder et. al, 2004) gewünscht wird und sich daher positive Auswirkungen auf ästhetische Urteile ergeben können.

In der aktuellen Studie zeigen sich bei positiver Valenz der Zielstimuli unterschiedliche Effekte bezüglich der Gefallensurteile in Abhängigkeit von Realitäts- und Kunstkontext. Unerwartete positive Bilder, die in einem affektiv negativen Kontext eingebettet waren, führten zu höheren Gefallensurteilen in der Kunstbedingung, als in der Realitätsbedingung, während die Aufrechterhaltung von positiven Erwartungen zu

höherem Gefallen in der Realitätsbedingung im Vergleich zur Kunstbedingung führte. Somit konnte nicht bestätigt werden, dass unerwartete positive Ereignisse im Alltagskontext im Vergleich zum Realitätskontext, als positiv überraschend empfunden werden, da mit negativen Erwartungen gebrochen wird. Im Realitätskontext werden Inkonsistenzen in Bezug auf Verletzungen der Erwartungshaltung in positive Richtung aversiver erlebt, während die Aufrechterhaltung von positiven Erwartungen zu höheren Gefallensurteilen führt. Im Kunstkontext hingegen führt die Verletzung von Erwartungen in positive Richtung zu höheren Gefallensurteilen.

In Bezug auf Zielstimuli mit negativer Valenz ergaben sich keine signifikanten Unterschiede zwischen der Kunst- und Realitätsbedingung. Sowohl bei unerwarteten, als auch bei erwarteten negativen Stimuli konnten also keine signifikanten Unterschiede zwischen Kunst- und Realitätskontext festgestellt werden. Bei der Betrachtung der Mittelwerte zeigt sich allerdings, dass sowohl erwartete als auch unerwartete negative Bilder im Kunstkontext höheres Gefallen hervorriefen, als im Realitätskontext. Möglicherweise ist ein Fehlen des signifikanten Unterschieds dadurch erklärbar, dass ausschließlich Fotografien bewertet wurden, denen vielleicht von Laien grundsätzlich ein höherer Realitätsgehalt zugeschrieben wird, da diese weniger als Kunstwerke betrachtet werden als z.B. malerische Darstellungen.

Nach dem Modell der ästhetischen Erfahrung (Leder et al., 2004; Belke, & Leder, 2006) kommt es bei der Interpretation eines Kunstwerks entscheidend darauf an, in welcher Art und Weise die Bedeutung eines Kunstwerks vom Rezipienten erfasst wird. Bei Kunstexperten bezieht sich die Bedeutungszuschreibung stärker auf kunstspezifischere, also objektbezogene Aspekte. Bei Laien hingegen bezieht sich die Bedeutungszuschreibung eher auf persönliche, also selbstbezogene Aspekte. Da bei diesem Experiment ausschließlich PsychologiestudentInnen teilnahmen, von denen angenommen werden kann, dass sie keine KunstexpertInnen sind, waren die Versuchspersonen als Kunstlaien möglicherweise nicht in der Lage, sich von der starken Negativität der Bilder zu distanzieren und diese im Kunstkontext, also objektbezogen, wahrzunehmen. Dadurch war vermutlich das erlebte Ausmaß an Ambiguität zu hoch, um zu einem hedonistischen Kunsterlebnis zu führen.

Bei Betrachtung der Ergebnisse der Stimmungsurteile, zeigte sich kein signifikanter Einfluss der Kontextbedingungen. Daraus lässt sich schließen, dass unterschiedliche

Kontextbedingungen hier keinen Einfluss auf den wahrgenommenen Stimmungsgehalt der Bilder hatten. Es zeigte sich lediglich ein geringer Trend für Prime und Bedingung.

In dieser Untersuchung sollte außerdem der Zusammenhang zwischen Gefallens- und Stimmungsurteilen festgestellt werden. In allen vier Sequenzbedingungen zeigte sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen Gefallen und Stimmung.

Die Ergebnisse können dahingehend interpretiert werden, dass bei Kunstlaien eine stärkere Abhängigkeit zwischen ästhetischer Emotion und ästhetischem Urteil besteht. Bei Laien wird der affektive Zustand vermehrt in Verbindung mit dem Gefallensurteil gebracht. Bei KunstexpertInnen hingegen können ästhetisches Urteil und ästhetische Emotion divergieren. Bei ExpertInnen kann eine erfolgreiche Informationsverarbeitung zu positiven Gefühlen führen, unabhängig davon, ob ihnen ein Kunstwerk gefällt oder nicht (Leder et al., 2004).

In dieser Studie sollte außerdem der Frage nachgegangen werden, welchen Einfluss das Persönlichkeitskonstrukt *Sensation Seeking* (Zuckerman, 1994) auf ästhetische Präferenzen und emotionale Erfahrungen hat. In mehreren Studien konnte bereits festgestellt werden, dass dieses Persönlichkeitskonstrukt ein bedeutender Prädiktor für ästhetische Urteile ist (z.B. Furnham & Avison, 1997).

In der aktuellen Studie wurde zunächst geprüft, welcher Zusammenhang zwischen affektiv inkonsistenten bzw. konsistenten Kontexten und der Variable *Sensation Seeking* besteht und ob unterschiedliche Zusammenhänge im Realitäts- und Kunstkontext feststellbar sind.

Bei Berücksichtigung der Realitätsbedingung zeigten sich keine signifikanten Zusammenhänge zwischen Gefallen und Stimmung und dem *Sensation Seeking*-Gesamtwert. In der Kunstbedingung konnte lediglich ein Trend zu einem negativen Zusammenhang zwischen Gefallens- und Stimmungsurteil und *Sensation Seeking*-Gesamtwert bei einem konsistenten positiven Kontext festgestellt werden. Je höher der *Sensation Seeking*-Gesamtwert war, desto niedriger fielen die Gefallens- und Stimmungsurteile aus, bzw. je niedriger der *Sensation Seeking*-Gesamtwert war, desto höher fielen die Gefallens- und Stimmungsurteile aus. Offenbar fühlten sich *Sensation Seeker* in einem positiv konsistenten Kontext in der Kunstbedingung zu wenig gefordert

und beurteilten daher erwartete Ereignisse geringer, während im Vergleich dazu Personen mit einem geringen Ausmaß an *Sensation Seeking* erwartete Ereignisse höher beurteilten.

Bei einem negativ konsistenten Kontext in der Kunstbedingung, also bei erwarteten negativen Ereignissen konnte ein Trend zu einem positiven Zusammenhang zwischen Gefallensurteilen und *Sensation Seeking* festgestellt werden. Personen mit hohem Ausmaß an *Sensation Seeking* gefielen also affektiv konsistente Stimuli mit negativer Valenz besser, als Personen bei denen der Faktor geringer ausgeprägt war. Somit ist eine Tendenz dahingehend erkennbar, dass Sensation Seeker negative erwartete Ereignisse als weniger aversiv empfinden und daher eher dazu bereit sind als andere Personen im Kunstkontext ein gewisses Maß an Ambiguität zu ertragen. Ein Zusammenhang zwischen *Sensation Seeking* und den Gefallens- und Stimmungsbewertungen in affektiv inkonsistenten Kontexten konnte nicht festgestellt werden.

Weiters ergaben sich in Bezug auf die einzelnen Subskalenwerte des Sensation Seeking-Fragebogens, die jeweils als Kovariate in einer explorativen Auswertung miteinbezogen wurden keine signifikanten Einflüsse auf Gefallens- und Stimmungsurteile in Abhängigkeit der beiden Kontextbedingungen. Diese Ergebnisse stimmen mit der Studie von Kremer (2011) überein, die ebenfalls keine signifikanten Kontextunterschiede feststellen konnte. Allerdings könnte die geringe Streubreite der Sensation Seeking-Werte innerhalb der Stichprobengröße für die fehlenden Unterschiede in Abhängigkeit von Kunst- und Realitätsbedingung verantwortlich sein.

In Bezug auf den Faktor Valenz zeigte sich bei der Subskala *Experience Seeking* ein signifikanter Effekt bei Gefallensurteilen, bei Stimmungsurteilen zeigten sich keine signifikanten Effekte der Kovariate. Bei der Subskala *Boredom Susceptibility* konnten sowohl für Gefallen, als auch für Stimmung lediglich ein Trend bei Valenz ermittelt werden. In Bezug auf den Faktor Priming zeigten sich keine signifikanten Einflüsse der SS-Subskalen.

6.2. Einschränkungen und Ausblicke

Wie bereits in der Ergebnisinterpretation erwähnt, könnte die empirische Untersuchung dadurch Einschränkungen erfahren haben, dass ausschließlich Fotografien vorgegeben und zur Bewertung herangezogen wurden, denen möglicherweise von Kunstlaien grundsätzlich ein höherer Realitätsgehalt zugeschrieben wird, da diese weniger als Kunstwerke betrachtet werden.

Vielleicht war aber auch eine unzureichende Instruktion dafür ausschlaggebend, dass teilweise keine Unterschiede zwischen Realitäts- und Kunstkontext festzustellen waren. Daher könnten andere Möglichkeiten, als eine rein schriftliche Instruktion in Betracht gezogen werden. Zur Simulation unterschiedlicher Kontextbedingungen könnten sich z.B. die Versuchspersonen auf eine virtuelle Museumstour begeben bzw. im Alltagskontext könnten die Bilder in Zeitschriften oder Zeitungen integriert werden.

Diese Effekte könnten durch eine inhaltliche Komponente verstärkt werden, in denen Informationen zu den Bildern gegeben werden. Im Kunstkontext könnten Informationen zu stilistischen Merkmalen und inhaltlicher Interpretation gegeben werden. Im Alltagskontext könnten Presstexte den Realitätsgehalt der Bilder verstärken. Wahrscheinlich würden diese Aspekte auch eine vertiefende Verarbeitung fördern. Interessant wäre es außerdem, entsprechende Unterschiede in Bezug auf die dargestellte Fragestellung zu untersuchen, die sich zwischen KunstexpertInnen und Laien ergeben könnten. Daher wäre die Vorgabe eines Fragebogens, der die jeweilige Kunstexpertise der Versuchspersonen erfasst, sinnvoll.

Eine weitere Einschränkung der aktuellen Studie bezieht sich auf die Ergebnisse bezüglich der Variable *Sensation Seeking*. Bei der Auswertung des Fragebogens zeigten sich wahrscheinlich aufgrund der geringen Streubreite innerhalb der Stichprobe nur geringe Unterschiede zwischen den Versuchspersonen bezüglich des *Sensation Seeking*-Gesamtwertes und auch der einzelnen Subskalenwerte. Hätten sich größere Unterschiede zwischen den Versuchspersonen ergeben, hätte die Möglichkeit bestanden, differenziertere Wirkungen des Faktors *Sensation Seeking* in Abhängigkeit von affektivem Kontext und Realität und Kunst zu untersuchen.

Weiters wurden in der aktuellen Studie Auswirkungen von unerwarteten ästhetischen Ereignissen auf Gefallen und Stimmung auf rein behavioraler Ebene untersucht. Verbale Bewertungen von Gefallen und Stimmung sind wahrscheinlich nicht ausreichend, um die

komplexen Mechanismen von ästhetischem Erleben zu untersuchen. Daher sollten zukünftige Forschungen, die sich mit ästhetischen Erfahrungen in Abhängigkeit von unterschiedlichen Erwartungshaltungen beschäftigen, physiologische Messungen miteinbeziehen. Wie bereits erörtert, eignet sich die Messung ereigniskorrelierter Potentiale gut dazu, Abweichungen von einem vorhersehbaren ästhetischen Kontext zu registrieren (Herring et al., 2011). Daher würde die Messung von ereigniskorrelierten Potentialen eine sinnvolle Möglichkeit darstellen, um diesbezüglich Unterschiede auf physiologischer Ebene zu testen. Außerdem könnte die individuelle Ambiguitätstoleranz anhand eines Fragebogens ermittelt werden, da das Ausmaß an tolerierter Ambiguität zu unterschiedlichen Kunsterlebnissen führen könnte.

7. Literaturverzeichnis

- Beauducel, A., Strobel, A., & Brocke, B. (2003). Psychometrische Eigenschaften und Normen einer deutschsprachigen Fassung der Sensation Seeking-Skalen, Form V. *Diagnostica*, 49(2), 61-72.
- Belke, B., & Leder, H. (2006). Annahmen eines Modells der ästhetischen Erfahrung aus kognitionspsychologischer Perspektive. In: Sonderforschungsbereich 626 (Hrsg.): *Ästhetische Erfahrung: Gegenstände, Konzepte, Geschichtlichkeit*. Berlin.
- Belke B., Leder H., & Augustin M. D. (2006). Mastering style – Effects of explicit style-related information, art knowledge and affective state on appreciation of abstract paintings, *Psychology Science*, 48, 115-134.
- Berlyne, D.E.(1960). *Conflict, arousal, and curiosity*. New York: McGraw-Hill.
- Berlyne, D.E.(1967). Arousal and reinforcement. In D. Levine (Ed.), *Nebraska symposium on motivation* (Vol. 15, pp. 1-110). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Berlyne, D.E. (1970). Novelty, complexity and hedonic value. *Perception & Psychophysics*, 8, 279-286.
- Berlyne, D.E. (1971). *Aesthetics and psychobiology*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Bornstein R. F., D'Agostino P.R. (1994). The attribution and discounting of perceptual fluency: Preliminary tests of a perceptual fluency/attributional model of the mere exposure effect. *Social Cognition*, 12, 103-128.
- Bower, G. H. (1981). Mood and Memory, *American Psychologist*, 36, 129-148.
- Cacioppo J. T., & Bernston G. G. (1986). Electromyographic activity over facial muscle regions can differentiate the valence and intensity of affection reactions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50, 260-268.
- Cacioppo J. T., & Bernston G. G. (1994). Relations Between Attitudes and Evaluative Space: A Critical Review, With Emphasis on the Separability of Positive and Negative Substrates. *Psychological Bulletin*, 115(3), 401-423.
- Cacioppo J. T., Crites S. L., & Gardner W. L. (1996). Attitudes to the right : Evaluative Processing is Associated With Lateralized Late Positive Event-Related Brain Potentials. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(12), 1205-1219.
- Costa, P.J. & McCrae, R.R.(1992). NEO-PI-R: Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R). Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Cupchik, G., & Laszlo, J. (1992). *Emerging visions of the aesthetic process: Psychology, semiology, and philosophy*. New York: Camebridge University Press.
- Cuthbert B. N., Codisputi M., Bradley M. M., & Lang P. J. (2001). Emotion and motivation: I. Defensive and appetitive reactions in picture processing. *Emotion*, 1, 276-298.

- Cuthbert B. N., Schupp H. T., Bradley M. M., Birbaumer N., & Lang P. J. (2000). Brain potentials in affective picture processing: Covariation with autonomic arousal and affective report. *Biological psychology*, 52, 95-111.
- Czigler I., Weisz J., Winkler I. (2006). ERP's and deviance detection: Visual mismatch negativity to repeated visual stimuli. *Neuroscience Letters*, 201, 178-182.
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (1971). Constants across cultures in the face and emotion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 17, 124-129.
- Ellsworth, P. C., & Scherer, K. R. (2003). Appraisal processes in emotion. In R. J. Davidson, K. R. Scherer, & H. H. Goldsmith (Eds.), *Handbook of affective sciences* (pp. 572-595). New York: Oxford University Press.
- Fontaine, J. R. J., Scherer, K.R., Roesch, E.B. & Ellsworth P.C. (2007). The World of Emotions Is Not Two-Dimensional. *Psychological Science*, 18 (12), 1050-1057.
- Forgas, J.P. (1995a). Mood and judgment: The Affect Infusion Model (AIM). *Psychological Bulletin*, 117, 39-66.
- Forgas, J.P. (1995b). Strange Couples: Mood effects on judgement and memory about prototypical and atypical relationships. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 7, 747-765.
- Frijda, N. H. (1988). The laws of emotion. *American Psychologist*, 43(5), 349-358.
- Frijda, N. H. (1989). Aesthetic emotions and reality. *American Psychologist*, 44(12), 1546-1547.
- Frith, C. D., & Nias, D. K. B. (1974). What determines aesthetic preferences? *Journal of General Psychology*, 91, 163-173.
- Furnham, A., & Avison, M. (1997). Personality and preferences for surreal paintings. *Personality and Individual Differences*, 23(6), 923-935.
- Furnham, A. F. & Bunyam, M. (1988). Personality and art Preferences. *European Journal of Personality*, 2, 67-74.
- Furnham, A., & Walker, J. (2001). Personality and judgements of abstract, pop art, and representational paintings. *European Journal of Personality*, 15(1), 57-72.
- Goldstein, T. R. (2009). The pleasure of unadulterated sadness: Experiencing sorrow in fiction, nonfiction, and "in person". *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3(4), 232-237.
- Herring D. R., Taylor J. H., White K. R., & Crites Jr. S. L. (2011). Electrophysiological Responses to Evaluative Priming: The LPP Is Sensitive to Incongruity. *Emotion*, 11(4), 794-806.
- Hinojosa J. A., Carretié L., Méndez-Bértolo C., Míguez A., & Pozo M. A. (2009). Arousal contributions to affective priming: Electrophysiological correlates. *Emotion*, 9, 164-171.
- Izard, C. E. (1971). *The face of emotion*. New York: Appleton-Century-Crofts.

- Joseph Beuys. (n.d.). retrieved April 12, 2013 from wikipedia:
http://de.wikipedia.org/wiki/Joseph_Beuys.
- Kremer, A. (2011). Eine facial EMG Studie zur Messung ästhetischer Erfahrung in Abhängigkeit von Kontextbedingungen. Unveröffentlichte Diplomarbeit. Universität Wien.
- Lang P. J., Bradley M. M., & Cuthbert B. N. (1998). *Biological Psychiatry*, 44, 1248-1263.
- Lang P. J., Bradley M. M., & Cuthbert B. N. (1999). International affective picture system (IAPS): Instruction manual and affective ratings (Tech. Rep. No. A-4). Gainesville, FL: University of Florida, The Center for Research in Psychophysiology.
- Lang P. J., Bradley M. M., & Cuthbert B. N. (2001). International affective picture system (IAPS): Instruction manual and affective ratings. Technical Report No. A-5, The Center for Research in Psychophysiology. University of Florida.
- Lang P. J., Bradley M. M., & Cuthbert B. N. (2008). International affective picture system (IAPS): Instruction manual and affective ratings. Tech. Rep. No. A-8. University of Florida, Gainesville, FL.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements. *British Journal of Psychology*, 95(4), 489-508.
- Lorini E., & Castelfranchi C. (2007). The cognitive structure of surprise: looking for basic principles, *Topoi*, 26, 133-149.
- Mandler, G. (1975). *Mind and emotion*. New York: John Wiley & Sons.
- Mandler G., Nakamura Y., & Van Zandt. B. J. S. (1987). Nonspecific effects of exposure on stimuli that cannot be recognized. *Journal of Experimental Psychology: learning, Memory, and Cognition*. 15, 646-648.
- Mar, R. A., & Oatley, K. (2008). The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience. *Perspectives on Psychological Science*, 3(3), 173-192.
- Martindale, C., Moore, K., & Borkum, J. (1990). Aesthetic preference: Anomalous findings of Berlyne's psychobiological theory. *American Journal of Psychology*, 103, 53-80.
- Näätänen R., & Alho k. (1995). Mismatch Negativity- a unique measure of sensory processing in audition. *International Journal of Neuroscience*, 80, 317-337.
- Niedenthal, P., Krauth-Gruber, S., & Ric, r. (2006). *Psychology of emotion*. New York: Psychology of Press.
- Oatley, K. (1999). Why fiction may be twice as true as fact : Fiction as cognitive and emotional stimulation. *Review of General Psychology*, 3, 101-117.
- Plutchik R. (1991). *The emotions*. (Rev. ed.). New York: University Press of America.
- Ramachandran, V. S., & Hirstein, W. (1999). The science of art. *Journal of Consciousness Studies*, 6(6-7), 15-51.

- Rawlings D., Vidal N., Furnham A. (2000) Personality and aesthetic preference in Spain and England: two studies relating sensation seeking and openness to experience liking for paintings and music. *European Journal of Personality* 14, 553-576
- Reber R., Schwarz N., & Winkielman P., (1998). Effects of perceptual fluency on affective judgements. *Psychological Science*, 9(1), 45-48.
- Reber R., Schwarz N., & Winkielman P., (2004). Processing Fluency and Aesthetic Pleasure: Is Beauty in the Perceiver's Processing Experience? *Personality and Social Psychology Review*, 8(4), 364-382.
- Roberti, J. W. (2004). A review of behavioral and biological correlates of sensation seeking. *Journal of Research in Personality*, 38, 256-279.
- Roseman, I. J., & Smith, C. A. (2001). Appraisal theory: Overview, assumptions, varieties, controversies. In K. R. Scherer, A. Schorr, & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion: Theory, methods, research* (pp. 3-19). New York: Oxford University Press.
- Sander, D., Grandjean, D., Scherer, K.R. (2005). A systems approach to appraisal mechanisms in emotion. *Neural Network*, 18, 317-352.
- Scherer, K. R. (2001). Appraisal considered as a process of multilevel sequential checking. In K. R. Scherer, A. Schorr, & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion: Theory, methods, research* (pp. 92-120). New York: Oxford University Press.
- Scherer K. R. (2004). Which emotions can be induced by music? What are the underlying mechanisms? And how can we measure them? *Journal of New Music Research*, 33(3), 239-251.
- Scherer K. R. (2005). What are emotions? And how can they be measured? *Social Science Information*, 44(4), 695-729.
- Scherer, K. R. (2009). The dynamic architecture of emotion: Evidence for the component process model. *Cognition and Emotion*, 23(7), 1307-1351.
- Schupp H. T., Cuthbert B. N., Bradley M. M., Cacioppo J. T., Lang P. J., & Ito T. (2000). Affective picture processing: The late positive potential is modulated by motivational relevance. *Psychophysiology*, 37, 257-261.
- Schupp H. T., Cuthbert B. N., Bradley M. M., Hillman C. H., Hamm A. O., & Lang P. J. (2004) Brain processes in emotional perception: Motivated attention. *Cognition and Emotion*, 18(5), 593-611.
- Silvia, P. J. (2005a). Emotional Responses to Art: From Collation and Arousal to Cognition and Emotion. *Review of General Psychology*. 9 (4), 342-357.
- Silvia P. J. (2006). Artistic Training and Interest in Visual Art: Applying the Appraisal Model of Aesthetic Emotions, *Empirical Studies of the Arts*, 24(2), 139-161.
- Silvia, P. J. (2008). Interest-The Curious Emotion. *Current Directions in Psychological Science*, 17(1), 57-60.

- Silvia, P. J. (2009). Looking past pleasure: Anger, confusion, disgust, pride, surprise, and other unusual aesthetic emotions. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3(1), 48-51.
- Silvia, P. J. (2005b). What Is Interesting? Exploring the Appraisal Structure of Interest. *Emotion*, 5 (1), 89-102.
- Silvia P. J., & Brown E. M. (2007). *Anger, Disgust, and the Negative Aesthetic Emotions: Expanding an Appraisal Model of Aesthetic Experience*, 1(2), 100-106.
- Skurnik I., Schwarz N., & Winkielman P. (2000). *Drawing inferences from feelings: The role of naive beliefs*. In H. Bless & J. P. Forgas (Eds.), *The message within: The role of subjective experience in social cognition and behavior* (pp. 162-175). Philadelphia: Psychology Press.
- Tan, E.S. (2000). Emotion, art, and the humanities. In M. Lewis & J.M. Haviland-Jones (Eds.), *Handbook of emotions* (2nd ed., pp. 116-134). New York: Guilford Press.
- Teigen k. H., & Keren G. (2003). Surprises: low probabilities or high contrasts? *Cognition*, 87, 55-71.
- Tomkins, S. S. (1962). *Affect, imagery, consciousness: Vol. I. The positive affects*. New York: Springer.
- Werheid K., Alpay G., Jentzsch I., & Sommer W. (2005). Priming emotional facial expressions as evidenced by event-related brain potentials. *International Journal of Psychophysiology*, 55, 209-219.
- Whittlesea B. W. A., & Williams L. D. (1998). Why do strangers feel familiar, but friends don't? The unexpected basis of feelings of familiarity. *Acta Psychologica*, 98, 141-166.
- Whittlesea B. W. A., & Williams L. D. (2000). The source of feelings of Familiarity: The discrepancy-attribution hypothesis. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 26, 547-565.
- Winkielman P., & Cacioppo J. T. (2001). Mind at ease puts a smile on the face: Psychophysiological evidence that processing facilitation leads to positive affect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 989-1000.
- Zajonc, R. B. (1968). Attitudinal effects of mere exposure. *Journal of Personality and Social Psychology Monograph Supplement*, 9(2), 1-27.
- Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*. New York: Cambridge University Press.
- Zuckerman, M., Eysenck, S. B., & Eysenck, H. J. (1978). Sensation seeking in England and America: Cross-cultural, age, and sex comparisons. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 46(1), 139-149.
- Zuckerman, M., Ulrich, R.S. & McLaughlin, J. (1993). Sensation seeking and reactions to nature paintings. *Personality and Individual Differences*, 15, 563-576.

Anhang

Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Abb. 1. Modell der ästhetischen Erfahrung. Entnommen aus „A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements“ von Leder, Belke, Oeberst und Augustin (2004), British Journal of Psychology, S. 492.	S. 14
Abb. 2: Versuchsdesign (Priming = +/-, Zielstimulus = (+)/(-), neutraler Inhalt = n)	S. 45
Abb. 3: Gefallen bei negativer Valenz	S. 50
Abb. 4: Gefallen bei positiver Valenz	S. 50
Abb. 5: Stimmung bei negativer Valenz	S. 52
Abb. 6: Stimmung bei positiver Valenz	S. 52
Tab. 1: Gefallen in Realitätsbedingung und Kunstbedingung	S. 48
Tab. 2: Stimmung in Realitätsbedingung und Kunstbedingung	S. 48
Tab. 3: Gefallen gesamte Stichprobe und Stimmung gesamte Stichprobe	S. 48
Tab. 4: Korrelationen zwischen Gefallens- und Stimmungsratings	S. 53
Tab. 5: Korrelationen zwischen Gefallens- und Stimmungsratings und SS-Gesamtwert im Realitätskontext	S. 55
Tab. 6: Korrelationen zwischen Gefallens- und Stimmungsratings und SS-Gesamtwert im Kunstkontext	S. 55

IAPS- Stimulusmaterial

Positive Stimuli	Negative Stimuli	Neutrale Stimuli
1440	2375	1313
1441	2683	1390
1463	2688	1675
1610	2703	2083
1710	2710	2102
1721	2717	2190
1750	2750	2191
2057	2799	2235
2091	2800	2272
2304	2811	2305
2306	2900	2357
2310	3005	2381
2311	3010	2410
2341	3017	2440
2345	3061	2441
2360	3110	2446
2388	3181	2499
2391	3220	2780
2395	3225	2791
2530	3230	2830
2540	3301	2840
2550	3500	2850
2660	3550	2870
4520	3550.1	2880
4599	4664.2	4000
4610	6212	5740
4660	6213	7000
5000	6230	7006
5010	6250	7009
5201	6300	7010
5470	6370	7020
5480	6570	7025
5551	6821	7030
5600	6825	7031
5621	6830	7034
5623	6834	7036
5629	8230	7037
5631	8485	7039
5660	9006	7040
5700	9007	7041
5779	9040	7052
5781	9250	7057
5811	9253	7080
5830	9254	7140
5831	9300	7161
7220	9301	7170
7260	9330	7207
7270	9410	7211
7280	9421	7224
7325	9423	7235
7400	9425	7242

7430	9428	7283
7480	9432	7285
7508	9500	7491
7580	9520	7493
8034	9530	7500
8080	9560	7546
8180	9611	7547
8185	9630	7595
8190	9800	7705
8200	9810	8192
8496	9901	9080
8497	9902	9210
8502	9921	9700

Instruktionen

Realität

Bitte lesen Sie sich die Instruktion sorgfältig durch!

Im folgenden werden Ihnen Pressefotos dargeboten, die sehr verschiedene Ausschnitte der Wirklichkeit zeigen und dabei eine große Bandbreite an Inhalten abbilden. Die Fotos, die Ihnen gezeigt werden, sind von unterschiedlicher Qualität. Sie werden nach jedem Foto gebeten, dieses zu bewerten.

Zunächst sollen Sie beurteilen, wie gut Ihnen das Pressefoto gefällt. Anschließend sollen Sie beurteilen, welche Stimmung das Pressefoto in Ihnen auslöst.

Beurteilen Sie das Foto auf einer Skala von 1-7. 1 ist der niedrigste und 7 der höchste Wert der Skala. Benutzen Sie zur Bewertung die Tasten 1-7 der Tastatur. Nachdem Sie Gefallen und Stimmung beurteilt haben, folgt das nächste Foto. Die Fotos werden Ihnen jeweils nur für eine relativ kurze Zeitspanne gezeigt.

Falls sie noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte an die Versuchsleiterin.

Um mit dem Experiment zu beginnen, drücken Sie die Leertaste.

Wie gut gefällt Ihnen dieses Pressefoto?

überhaupt nicht 1-2-3-4-5-6-7 sehr gut

Welche Stimmung löst dieses Pressefoto in Ihnen aus?

negativ 1-2-3-4-5-6-7 positiv

Kunst

Bitte lesen Sie sich die Instruktion sorgfältig durch!

Im folgenden werden Ihnen Fotos mit unterschiedlichem künstlerischem Wert dargeboten. Diese Fotos wurden verschiedensten Kunstfotodatenbanken entnommen.

Deren Nützlichkeit soll für die Ästhetikforschung untersucht werden.

Daher werden Sie nach jedem Foto gebeten, dieses zu bewerten. Zunächst sollen Sie beurteilen, wie gut Ihnen das jeweilige Kunstfoto gefällt.

Anschließend sollen Sie beurteilen, welche Stimmung das jeweilige Kunstfoto in Ihnen auslöst.

Beurteilen Sie das Foto auf einer Skala von 1-7. 1 ist der niedrigste und 7 der höchste Wert der Skala. Benutzen Sie zur Bewertung die Tasten 1-7 der Tastatur. Nachdem beide Fragen zu Gefallen und Stimmung beantwortet wurden, folgt das nächste Foto. Die Fotos werden Ihnen jeweils nur für eine relativ kurze Zeit gezeigt.

Falls sie noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte an die Versuchsleiterin.

Um mit dem Experiment zu beginnen, drücken Sie die Leertaste.

Wie gut gefällt Ihnen dieses Kunstfoto?

überhaupt nicht 1-2-3-4-5-6-7 sehr gut

Welche Stimmung löst dieses Kunstfoto in Ihnen aus?

negativ 1-2-3-4-5-6-7 positiv

Lebenslauf

Persönliche Daten

.....

Name: Maria Roessler

Geburtsdatum: 19.07.1985

Geburtsort: Wien

Staatsangehörigkeit: Österreich

Familienstand: ledig

Schulausbildung

.....

1991 - 1995 Volksschule: Wien

1995 - 2003 Gymnasium: Theresianische Akademie Wien; Abschluss: Reifeprüfung
(Allgemeine Hochschulreife) (Notendurchschnitt 2,4)

Studium

.....

09/2003 - 01/2005 Studium der Humanmedizin an der Medizinischen
Universität Wien

seit 03/2005 Studium der Psychologie an der Universität Wien

06/2008 Vordiplom (Notendurchschnitt: 2,1)

Praktika

.....

03/2004 Praktikum im Lainzer Krankenhaus (Geriatric)

03/2004 Praktikum im Hanusch Krankenhaus

07/2011 Praktikum bei ambulanter Suchthilfeeinrichtung (Verein Dialog)

10/2011 Praktikum bei Telefonberatungsstelle („Rat auf Draht“)

Sonstige Tätigkeiten

.....

09/2001 - 06/2002 Teilnahme am Projekt „business@school“ der Boston Consulting Group (Team- und Projektarbeit)

08/2003 Teilnahme am europäischen Forum Alpbach, insbesondere an den Seminaren „Anfang und Ende des individuellen menschlichen Lebens“ und „Modernisierung und Regression als soziales und politisches Problem“

03/2005 - 03/2006 Besuchsdienst im St. Anna Kinderspital im Rahmen der karitativen Organisation „Gelbe Tanten“

seit 03/2005 Betreuung von Volksschulkindern und Kleinkindern

seit 07/2003 fallweise Aushilfsarbeiten in Rechtsanwaltskanzlei

Sprachen

.....

Französisch: fließend in Wort und Schrift (vertiefende Sommersprachkurse in Frankreich)

Englisch: flüssig in Wort und Schrift (vertiefende Sommersprachkurse in England)

Spanisch: Grundkenntnisse