



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

Angst im Kontext von Kunstwahrnehmung

Der Einfluss von Angst auf das ästhetische Erleben von gegenständlicher Kunst

verfasst von

Carl Henning v. Plate Freiherr v. Strahlenheim

angestrebter akademischer Grad

Magister der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, im Mai 2013

Studienkennzahl: A 298

Studienrichtung: Diplomstudium Psychologie

Betreuer: Univ. Prof. Dr. Helmut Leder

Danksagung

Ich bedanke mich in erster Linie bei meinem Betreuer, Herrn Professor Leder. Durch Ihre unermüdliche Begeisterung für die Wissenschaft und die psychologische Ästhetik haben Sie nicht nur mich für Ihr Forschungsgebiet gewinnen können. Während des Schreibens der Arbeit habe ich von Ihnen viel Zuspruch bekommen und Sie haben mich ermutigt, meinen eigenen Weg zu gehen.

Mein Dank gilt auch meiner Freundin Tanja, meiner Familie und meinen Freunden, die mir Halt und Unterstützung in jeder Lebenssituation geben. Ich bin froh euch an meiner Seite zu wissen und freue mich auf den nun beginnenden neuen Lebensabschnitt mit Euch.

Ich schätze mich sehr glücklich, dass mir die Universität Wien die Möglichkeit geboten hat, Psychologie zu studieren und damit die Grundlage für meinen weiteren Lebensweg zu legen. Ich blicke auf eine facettenreiche und intensive Studienzeit zurück. Wien wird immer einen besonderen Stellenwert für mich haben.

Inhaltsverzeichnis

Titel der Arbeit	1
1. Einleitung	7
2. Angst	8
3. Ästhetisches Erleben	11
3.1 Wie unterscheiden sich ästhetische Emotionen von Alltagsemotionen?	11
3.2 Wie lässt sich ästhetisches Erleben erklären?	13
4. Wie können Emotionen untersucht werden?	23
5. Forschungsfrage zur aktuellen Studie	25
6. Methode	26
6.1 Materialien	26
6.1.1 Videoinduktion	26
6.1.2 Bildmaterial für die Kunstbewertung	27
6.2 Ablauf	28
6.2.1 Vor der Testung	28
6.2.3 Kunstbewertung	32
6.2.4 Nach der Kunstbewertung und Abschluss des Experimentes	32
6.3 Teilnehmer	34
7. Ergebnisse	34
7.1 Emotionsinduktionen	34
7.2 Kunstbewertung - Gefallen	36
7.3 Kunstbewertung - Arousal	39
8. Diskussion	41
9. Literaturverzeichnis	44
Anhang	47
A. Tabellen - und Abbildungsverzeichnis	47
B. Verwendete Stimuli	48
C. Instruktionen	49
Kontrollgruppe (Neutral)	49
Versuchsgruppe (Angstinduktion)	56
D. Kurzzusammenfassung und Abstract	63
E. Lebenslauf	64

1. Einleitung

Was ästhetisches Erleben ausmacht, hat nicht nur die Philosophie und die Kunst bewegt, sondern ist auch seit geraumer Zeit ein Forschungsgebiet der empirisch fundierten Psychologie. Dabei scheint sich Kunst nicht nur auf die Darstellung des ästhetisch ansprechenden und schönen zu beschränken, sondern vermag auch in Bereiche der menschlichen Erfahrung vorzudringen, welche für gewöhnlich mit Trauer, Angst und dem Schrecklichen verbunden sind (Burke, 1757; Silvia, 2009). Kunst besitzt die Fähigkeit, die Realität in einer abstrahierten und veränderten Form neu erfahrbar zu machen und kann daher von besonderem Wert für jeden Kunstinteressierten sein. In diesem Zusammenhang ist relevant, in welchem emotionalen Zustand sich eine ästhetische Erfahrung manifestiert. Chen, Zhou und Bryant (2007) haben zum Beispiel verglichen, ob sich die Wahrnehmung von Musik mit negativem Inhalt bei gesunden und depressiv erkrankten Probanden unterscheidet. Sie stellten fest, dass sich depressive Personen länger mit negativer Musik beschäftigten und im Gegensatz zu den gesunden Probanden nicht danach strebten, nach einer gewissen Zeit wieder vermehrt nach positiven Inhalten zu suchen. Dies zeigt, dass nicht nur das Kunstobjekt selbst für das Aufsuchen einer ästhetischen Erfahrung ausschlaggebend ist, sondern auch die emotionale Verfassung des Rezipienten. Moderne Modelle ästhetischer Erfahrung fassen Befunde der Ästhetikforschung zusammen und vereinen diese zu einem ganzheitlichen Konzept der Kunstwahrnehmung (Leder, Belke, Oeberst & Augustin, 2004; Leder, 2013). So sind nicht nur Bildmerkmale und kognitiv-affektive Prozesse unmittelbar zu Beginn und während einer Interaktion mit Kunst relevant, sondern auch der örtliche als auch emotionale Kontext, in dem diese Interaktion stattfindet.

Die vorliegende Diplomarbeit widmet sich der Frage, inwieweit der emotionale Kontext einen Einfluss auf die ästhetische Verarbeitung hat. Als Ausgangspunkt diente die Studie von Eskine, Kacirik und Prinz (2012), die der Emotion Angst hierbei eine besondere

Rolle nachweisen konnte. Die von Eskine et al. (2012) gefundenen Effekte sollen bezüglich ihres wissenschaftlichen Wertes zunächst repliziert und nach Möglichkeit weiter spezifiziert werden.

2. Angst

Angst ist eines der grundlegendsten Gefühle des menschlichen Erlebens und jeder Mensch wird ein gewisses Ausmaß dieser Emotion in seinem Leben schon erlebt haben. Das Psychologische Wörterbuch von Becker-Carus, Dorsch, Häcker und Stapf (2009) bezeichnet Angst als eine der „ursprünglichsten Triebkräfte“ und führt als eine ihrer besonderen Kennzeichen die Fähigkeit zur „Aufhebung der willensmäßigen und verstandesmäßigen Steuerung der Persönlichkeit“ an (S. 44). Die Intensität, mit der Angst wahrgenommen werden kann, reicht demnach von einem leichten Schaudern bis hin zur völligen Einschränkung der Funktionsweise des Organismus. Sie ist neben der Sexualität und der Liebe eine der intensivsten menschlichen Erfahrungen überhaupt. Ein Grund hierfür mag in der Tatsache liegen, dass sie eine sinnvolle biologische Funktion hat und dem Individuum hilft, sich besser an die Umwelt anzupassen. So versetzt Angst den Körper in Alarmbereitschaft und bereitet den Körper auf schnelles Handeln vor. Die Herztätigkeit und Atmung wird beschleunigt, die Durchblutung angeregt, Muskeln werden in Anspannung versetzt und die allgemeine Aufmerksamkeit erhöht. Zentral können hierbei Schlüsselreize sein, die im Laufe der Evolution erlernt wurden und auch heute noch in ihren Ansätzen vorhanden sind. So führen Umweltgegebenheiten wie Dunkelheit, Feuer, Schlangen und Spinnen bei vielen Menschen noch heute zu intensiver Angst (Morschitzky, 2004, S. 2).

Ihre evolutionäre Kernfunktion ist die Bewältigung von realen Bedrohungen. Heute spielen unmittelbare Bedrohungen durch Umwelteinflüsse jedoch nur noch selten eine Rolle. Angst dient vielmehr der Reifung der Persönlichkeit. Riemann (1961/2010) bemerkt, dass

Angst immer in Begebenheiten entsteht, in denen wir einer Situation noch nicht gewachsen sind. So ist jeder Entwicklungsschritt mit Angst verbunden, da er in etwas Neues, nicht Gekonntes führt. Wer sich ihr stellt und sich einen Umgang mit ihr erarbeitet, entwickelt sich. Wer ihr ausweicht, wird gehemmt, stagniert in der Situation und bleibt unreif (Krohne, 1996, S. 3). Auch auf gesellschaftlicher Ebene lässt sich die Funktion der Angst erkennen. Sie fordert uns dazu auf, angsterregende Entwicklungen wie Atomkriege oder Umweltverschmutzung zu verhindern und sorgt somit für die Notwendigkeit eines stabilen politischen Systems.

Die Auswirkungen von Angst als Emotion können auf drei verschiedenen Reaktionsebenen unterschieden werden. Diese sind physiologische, verhaltensmäßig-expressive und subjektive Parameter (Krohne, 1996, S.5). Jedes dieser beteiligten Systeme unterliegt spezifischen Erregungs-und Regulationsprozessen. Dies bedeutet, dass sie auf unterschiedliche Gefahrensituationen ansprechen, sich in ihrem zeitlichen Ablauf unterscheiden und auch unterschiedlich schnell aktiviert werden. Beispielsweise wird bei plötzlicher Gefahr die kognitive Komponente schneller ausgelöst als die physiologische Reaktion wie z.B. verstärktes Herzklopfen. Auch baut sich die kognitive Komponente auch wieder schneller ab als die physiologische. Auf der verhaltensmäßig-expressiven Ebene können die Auswirkungen von Angst nach der *fight or flight reaction* von Cannon (1975) zu gesteigerter Aktivität führen, welche bei Zunahme der Aktivierung zu aggressiven Handlungen führt. Es sind jedoch auch Verhaltenshemmungen möglich, die in Erstarrung und Lähmung münden, welche durch die Interaktion der drei Systeme beschrieben werden kann.

Spielberger (1972, zitiert nach Krohne, 1996, S. 8) unterscheidet das Persönlichkeitsmerkmal der Ängstlichkeit (*trait*) von der Angst als Zustand (*state*). *Trait* bezeichnet die Tendenz, Situationen schnell als bedrohlich wahrzunehmen und mit erhöhtem Angsterleben zu reagieren. Diese Eigenschaft ist intraindividuell relativ stabil, jedoch variiert

sie interindividuell stark. Hiermit sind Persönlichkeitsdispositionen und Charaktereigenschaften gemeint, wie beispielsweise Prüfungsangst, bei der eine Person generell ängstlicher auf die Ankündigung einer Prüfung reagiert als andere Personen. Hiervon zu unterscheiden ist Angst als Zustand (*state*), welche durch eine bestimmte Situationsveränderung ausgelöst wird. Hierzu muss die Person eine Bedrohung wahrnehmen und es muss Unsicherheit darüber bestehen, wie der Angst begegnet werden kann. Sie variiert intraindividuell stark und ist durch die erhöhte Aktivität des autonomen Nervensystems gekennzeichnet. Es treten Gefühle der Anspannung und die Selbstwahrnehmung von Erregung auf.

Kognitive Modelle der Angst betonen Informationsverarbeitungsprozesse die bei der Auslösung und Aufrechterhaltung von Angst beteiligt sind. Zentral ist der Begriff der Vigilanz, ein Zustand erhöhter Aufmerksamkeit, der durch Angst hervorgerufen wird. Dieser dient der evolutionär sinnvollen Abwehr von Gefahren. Die Aufmerksamkeit wird hierbei der Bedrohung zugewandt, damit dieser möglichst effektiv begegnet werden kann. Dieser Angst-Vigilanz-Mechanismus hilft dem Organismus sich adaptiv an seine Umwelt anzupassen und wird dysfunktional, wenn er auf Reize anspricht, die keine wirkliche Gefahr darstellen (Hock und Kohlmann, 2009).

Obige Ausführungen haben die evolutionär bedingte besondere Stellung der Angst im Kontext der Emotionen demonstriert. Sie dient der Erhaltung des Organismus und ist somit von zentraler Bedeutung für das Überleben. Sie ist in der Lage sehr intensive Gefühlszustände auslösen, die den gesamten Organismus außer Kraft setzen oder zu Höchstleistungen anspornen können. Was die Konsequenzen der Angst betrifft, liegt der Forschungsschwerpunkt auf der Auswirkung von Angst auf die Informationsverarbeitung, das Leistungsverhalten und das

Sozialverhalten (Krohne, 1996, S. 317). Die Befunde zu Angst im Kontext von Kunstwahrnehmung sind bisher noch nicht sehr ausdifferenziert und verdienen daher weitere Beachtung.

3. Ästhetisches Erleben

3.1 Wie unterscheiden sich ästhetische Emotionen von Alltagsemotionen?

Der folgende Abschnitt widmet sich der Frage, wie sich Emotionen im Kontext von Kunst beschreiben lassen und wo Unterschiede zu dem Emotionserleben außerhalb von Kunst bestehen. Hierzu lassen sich vor allem Ergebnisse aus der Musikforschung heranziehen. Kreutz, Ott, Teichmann, Osawa und Vaitl (2007) untersuchten die emotionserzeugende Wirkung von Musik. Die Versuchspersonen sollten emotionserzeugende Musikstücke bezüglich des ausgelösten Arousal (Erregung) und der Valenz (Stimmung) bewerten. Auffällig waren die Bewertungen der traurigen Musik, da die Valenzbewertungen positiv und ähnlich dem Profil der Bewertung von friedvoller Musik waren. Dies weist darauf hin, dass Trauer im Kontext von Musik positiv besetzt ist und eine andere Bewertung erfährt als im Kontext der alltäglichen Erfahrungswelt. Zentner, Grandjean und Scherer (2008) untersuchten das emotionale Erleben während Musikrezeption und in Alltagssituationen. Sie konnten feststellen, dass Schuldgefühle, Neid, Ekel, Verachtung, Ärger und Angst durch Musik nur sehr selten bis gar nicht hervorgerufen werden, wobei diese Emotionen im Alltag von den Versuchspersonen öfter beschrieben wurden. Die Effekte zeigten sich auch bei positiven Emotionen. So wurden emotionale Zustände des Staunens und der Friedlichkeit im Kontext von Musik häufiger berichtet, als im Kontext von alltäglichen Erlebnissen.

Ein weiterer wichtiger Zwischenbefund war die Tatsache, dass verschiedene Musikstile auch verschiedene emotionale Profile hervorriefen. So kamen oben genannte Einschätzungen bezüglich der positiven Emotion nur bei Hörern von Klassischer Musik und Jazz gehäuft vor.

Lateinamerikanische Musik und Techno wirkten dynamisch und energetisierend, wohingegen Pop und Rock Musik eher zu rebellischen Emotionen führte (S. 500). Dies belegt den Zusammenhang von spezifischen Musikstilen und korrespondierenden Emotionsprofilen, was einen Beitrag zur Erklärung von Präferenzverhalten liefert.

Zentner, Grandjean und Scherer (2008) führten die Geneva Emotional Music Scale ein, die mittels Faktorenanalyse die relevantesten Emotionen in den Beschreibungsdimensionen von musikalischem Erleben zusammenfasste. Nach diesem Modell gibt es drei übergeordnete Faktoren (Faktoren zweiter Ordnung): *Sublimity*, *Vitality* und *Unease*. Diese werden jeweils aus verschiedenen Untergruppen (Faktoren erster Ordnung) gebildet. *Wonder*, *Transcendence*, *Tenderness*, *Nostalgia* und *Peacefulness* bilden den sekundären Faktor *Sublimity*. *Power* und *Joyful activation* bilden den sekundären Faktor *Vitality*. *Tension* und *Sadness* bilden den sekundären Faktor *Unease*. Zentner et al. (2008) postulierten somit ein Emotionsmodell, das den Anspruch erhebt, verändertes emotionales Erleben im Kontext von Kunst abzubilden und sich von vergleichbaren Ansätzen aus der klassischen Emotionspsychologie unterscheidet (Ekman, 1992).

Es gibt auch gegensätzliche Positionen, die der Ansicht sind, dass sich Emotionen im Kontext von Musik nicht von den alltäglichen Emotionen unterscheiden. Juslin und Västfjäll (2008) argumentieren, dass Emotionen im Kontext von Musik nicht gesondert verarbeitet werden. Vielmehr seien solche Annahmen auf Fehler im Untersuchungsdesign zurückzuführen. Die zugrunde liegenden emotionalen Mechanismen unterschieden sich nicht grundsätzlich. Vielmehr komme es im Kontext von Musik zu einer Anhäufung von typischen bereichsspezifischen Emotionen, weshalb aber noch nicht von einer eigenen Art der Verarbeitung ausgegangen werden könne. So könne man beispielsweise auch bei sportlichen Großereignissen von einer Anhäufung spezifischer Emotionsmuster sprechen, jedoch wäre es trotzdem nicht sinnvoll in diesem Falle von einer gesonderten Form der

Emotionsverarbeitung auszugehen (Juslin und Västfjäll, 2008, S.572). Diese Befunde werden auch durch neurologische Untersuchungen gestützt. Pang, Nadal, Müller-Paul, Rosenberg und Klein (2013) untersuchten neurologische Korrelate während der Betrachtung von drei Bildklassen. Diese umfassten unveränderte Kunstwerke, durch Filter veränderte Kunstwerke und einfache Farbstimuli. Die Ergebnisse zeigten, dass es zu keiner spezifischen Aktivierung bei der Betrachtung der Kunstwerke im Gegensatz zu den Farbstimuli kam, was dafür spricht, dass es keinen gesonderten Bereich des Gehirns gibt, der hierfür verantwortlich gemacht werden kann.

Es lässt sich also feststellen, dass die Kunstwahrnehmung einen Bereich menschlichen Erlebens darstellt, der von spezifischem Emotionserleben geprägt ist. Dieses weicht in Quantität und Qualität vom alltäglichen Emotionserleben ab. Obwohl gezeigt wurde, dass z.B. traurige Musik mit positiver Valenz belegt wird, konnte jedoch bisher noch keine neurologische Grundlage für eine gesonderte Emotionsverarbeitung gefunden werden, (Kreutz et al., 2007; Pang et al., 2013).

3.2 Wie lässt sich ästhetisches Erleben erklären?

Einer der Protagonisten der empirischen Ästhetikforschung ist Berlyne, der Anfang der 1970er Jahre die *new experimental aesthetics* begründete (1974, zitiert nach Silvia, 2005). Im Gegensatz zu den meisten bisher bestehenden Erklärungsansätzen konzentrierte er sich auf eine experimentell-empirische fundierte Forschung. Er bezog sich vor allem auf Objektmerkmale des Bildes und das Erregungsniveau einer Person und machte dies für ästhetisches Erleben verantwortlich. Als *collative variables* stellte er die Dimensionen Komplexität, Neuheit, Unsicherheit und Konflikt vor, nach denen ein Bildstimulus bewertet wird. Hierbei laufen Vergleichsprozesse zwischen einzelnen Informationselementen des Bildes ab, wobei diese Vergleichsprozesse in der Person das Erregungsniveau modulieren.

Ob eine hedonische Erregung entsteht, ist abhängig von dem Erregungsniveau, auch Arousalniveau genannt. Die Funktionsweise wird in dem psychobiologischen Modell der Ästhetik weiter ausdifferenziert (1967, 1971, zitiert nach Silvia, 2005). Es gliedert sich in zwei entgegengesetzt wirkende Subsysteme. Im primären System *Primary reward system* entsteht bei einem Anstieg des Arousalniveaus ein positiver Affekt. Somit führt das Ansteigen des Arousal zu einem Anstieg des Gefallens. Diesem entgegengesetzt ist das *Primary aversion system*, welches negative Affekte verursacht, sobald ein Anstieg des Arousal zu verzeichnen ist. Das zweite System hat ein höheres absolutes Aktivierungsniveau und setzt im Verlauf der Stimuliwahrnehmung später ein. So lässt sich Gefallen in Abhängigkeit von dem Arousal in einem umgekehrt U-förmigen Verlauf beschreiben. Bei niedrigem Arousal sorgt das primäre System für einen Anstieg des Gefallens, wobei dieses bei mittlerem Aktivierungsniveau seinen Höhepunkt findet, da das *Primary aversion system* bei weiterer Zunahme des Arousal für eine Abnahme des Gefallens sorgt. Die Theorien des psychobiologischen Belohnungssystems haben nach dem heutigen Stand der Forschung weitgehend an Bedeutung verloren. Dennoch stellen die von Berlyne postulierten *collative variables* einen wichtigen Ausgangspunkt zur Betrachtung von Stimulimerkmalen dar (Silvia, 2005, S. 345). Berlyne begründete eine Theorie, die vor dem Hintergrund des damals vorherrschenden behavioristischen Menschenbildes den Fokus auf den Stimulus legte und Prozesse innerhalb des Rezipienten vernachlässigte. Mit dem Paradigmenwechsel der kognitiven Wende sollte sich dies ändern, da fortan das wissenschaftliche Interesse auch verstärkt den kognitiven und emotionalen Prozessen innerhalb der menschlichen Psyche Aufmerksamkeit geschenkt wurde.

Moderne Ansätze versuchen die seitdem entstandenen Forschungsansätze zu vereinen. So schlagen Leder, Belke, Oberst und Augustin (2004) ein Modell der ästhetischen Erfahrung vor, dass die Interaktion zwischen dem Kunstwerk und dem Rezipienten betrachtet

und auch Kontextvariablen berücksichtigt. Als Ergebnis dieser Prozesse wird die *Ästhetische Emotion* und das *Ästhetische Urteil* postuliert, welche nach Ansicht der Autoren relativ unabhängig voneinander sind. Eine positive ästhetische Emotion entsteht, wenn die ablaufenden Informationsverarbeitungsprozesse erfolgreich abgeschlossen werden. Sollte dies nicht der Fall sein kommt es zu einer negativen ästhetischen Emotion. Das ästhetische Urteil betont eher die kognitiven Komponenten von Kunstwahrnehmung, beispielsweise die Frage, ob ein bestimmtes Bild typisch für einen bestimmten Künstler ist (S. 502). Das Modell wird in Abbildung 1 dargestellt.

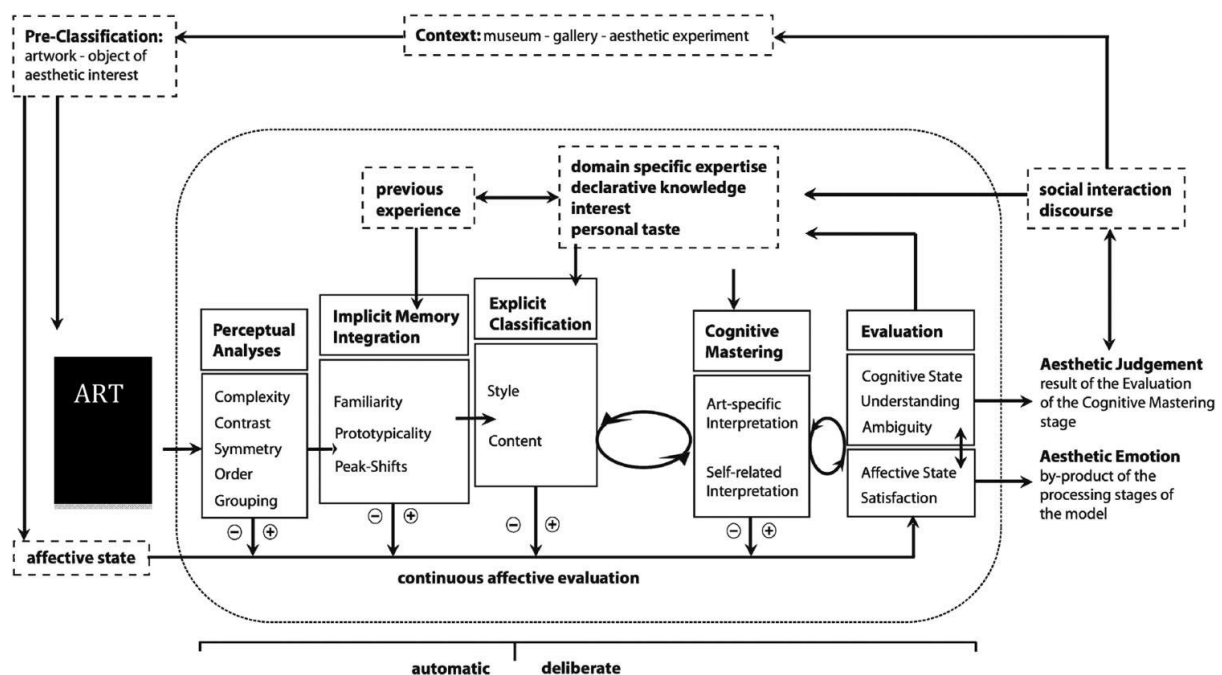


Abbildung 1: Das Modell der ästhetischen Erfahrung nach Leder

Im Folgenden sollen die Bereiche beschrieben werden, die die inneren Prozesse des Betrachters erklären und die Interaktion zwischen Kunstwerk und Rezipient modulieren. Sie befinden sich in der umrandeten Mitte des Modelles und setzen unmittelbar nach der Betrachtung eines ästhetischen Stimulus ein. Eine ästhetische Erfahrung wird als kognitiv-

affektive Herausforderung an spezifische Verarbeitungsmechanismen verstanden, wobei sich die Verarbeitungsschritte wechselseitig beeinflussen. Eine erfolgreiche Bewältigung der einzelnen Teilkomponenten führt zu einer als positiv bewerteten ästhetischen Erfahrung und bildet die Grundlage für die Motivation, sich mit Kunst auseinanderzusetzen. Die einzelnen Stufen sind nicht streng hierarchisch zu verstehen. Daher ist es möglich, dass die Stufen gleichzeitig in dem Betrachter ablaufen, bzw. die Verarbeitung von einer höheren Stufe wieder auf eine niedrigere zurückfällt. So wird beispielsweise bei einer nicht zufriedenstellenden Evaluation des Kunstwerkes am Ende des Prozesses wieder auf vorherige Stufen zurückgegriffen. Jede Stufe ist jedoch als relevant für den affektiven Wert der ästhetischen Erfahrung zu verstehen.

In dem ersten von insgesamt fünf Schritten werden während der *Perceptual Analyses* grundlegende Bildmerkmale aus sensorischen Informationen abgeleitet. Die Bearbeitung der Merkmale *Komplexität, Kontrast, Symmetrie, Ordnung* und *Gruppierung* erfolgt ohne bewusste Beteiligung schon bestehender Gedächtnisinhalte. Die Untersuchung erfolgt meist anhand einfacher ästhetischer Präferenzurteile. Nadal, Munrar, Marty und Cela-Conde (2010) ließen Kunstwerke auf sieben verschiedenen Dimensionen bezüglich der Komplexität beurteilen. Die Analyse der Auswirkung dieser Dimensionen auf Schönheitsurteile zeigte jedoch keine Zusammenhänge. Jedoch kamen sie zu dem Schluss, dass drei verschiedene Formen von Komplexität Einfluss auf die Schönheitswahrnehmung haben. Die erste bezieht sich auf die Anzahl und Verschiedenheit der Elemente des Bildes, die Anzahl der Farben und die drei-dimensionalen Erscheinungen. Der zweite Faktor bezieht sich auf die Unverständlichkeit der Elemente und ihre fehlende Ordnung. Der dritte Faktor betrifft die Asymmetrie der Bildkomposition. Somit konnten Nadal et al. (2010) Anhaltspunkte für die weitere Untersuchung eines der Kernelemente der *Perceptual Analyses* geben.

Die zweite Stufe des Modells von Leder et al. (2004) ist die *Implicit Memory Integration*, die sich in die Unterpunkte *Familiarity*, *Protocapitality* und *Peak Shift* unterteilt. Diese beziehen sich auf Gedächtnisinhalte des Betrachters, die nicht zwangsläufig bewusst sein müssen und sich auf bisherigen Erfahrungen beziehen. Mit *Familiarity* ist gemeint, dass die bloße Wiederholung einer Darbietung zu einem Anstieg des Gefallens führen kann. Mit *Protocapitality* ist die Repräsentativität eines Stimulusmerkmals bezüglich einer bestimmten Stilrichtung oder der für einen Künstler individuellen Stil gemeint. Daher setzt diese Stufe individuelles Vorwissen voraus, damit zum Beispiel ein Stilelement eines Künstlers wiedererkannt werden kann. Das *Peak Shift* beschreibt die übersteigerte Darstellung bestimmter Merkmale, die beispielsweise in Karikaturen oft angewendet wird. Rachachandran und Hirstein (1999, S.5) führen hierzu den Künstler Boucher an, welcher die Hautfarbe seiner Aktmodelle überzeichnet darstellte. So ist die Tönung der Hautfarbe in seinen Bildern intensiver, als sie in der Realität vorkommen würde.

Nachdem die ersten beiden Stufen des Modells vornehmlich unbewusst ablaufen, ist die dritte Stufe der *explicit classification* bewusst und somit auch verbalisierbar. Die ablaufenden Prozesse können daher auch zu Forschungszwecken erfragt werden. Während dieser Phase der Verarbeitung kommt es zu einer Analyse des Inhaltes und des Kunststiles eines Kunstwerkes, welches wiederum Vorwissen in dem Betrachter voraussetzt. Hierbei unterscheiden sich Experten von Laien dadurch, dass der Kunststil einen höheren Einfluss bei der Bewertung erfährt. Ein Laie ist eher auf die Analyse des Inhaltes beschränkt, da ihm entsprechendes Vorwissen fehlt. In dem Prozess der *Generalisation* kann es bei Experten zu erhöhtem affektivem Wert kommen, wenn schon vorhandenes Wissen mit neuen unbekannten Inhalten kombiniert wird. Für eine notwendige Unterscheidung bei der Kunstverarbeitung von Experten und Laien sprechen auch die Ergebnisse von Pang et al. (2013), die den Einfluss von Kunstexpertise auf die Kunstwahrnehmung untersuchten und

dabei neurologische Korrelate erhoben. Sie fanden heraus, dass Kunstexperten eine verringerte elektro-kortikale Aktivität im Vergleich zu weniger erfahrenen Probanden hatten. Sie führten dies auf die erhöhte Erfahrung im Umgang mit Kunst zurück, die sich auch in neurologischen Korrelaten niederschlägt (S. 252).

Die letzten beiden Stufen *Cognitive Mastering* und *Evaluation* sind eng miteinander durch Feedbackschleifen verbunden, wobei auch die Ebene der *Explicit Classification* miteinbezogen wird. Die Verarbeitung ist *top-down* gerichtet und daher werden subjektive Bedeutungen konstruiert, wobei eruiert wird, inwieweit die Verarbeitung des Kunstwerkes zu einem subjektiven Verstehen des Kunstwerkes führt. Wenn die Verarbeitung als nicht erfolgreich bewertet wird, regt dies wiederum eine Beschäftigung mit vorherigen Stufen des Modells an. Das Modell schreibt hierbei wieder dem Expertenwissen eine besondere Bedeutung zu, indem es postuliert, dass die ästhetische Erfahrung umso belohnender ist, je differenzierter die Wahrnehmung von Kunst ist (S. 500). So sind Experten in der Lage, eine kunstspezifische Interpretation vorzunehmen. Laien hingegen interpretieren die Prozesse vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen, was als weniger gewinnbringend eingeschätzt wird.

Die beschriebenen Verarbeitungsstufen bilden die Interaktionsprozesse zwischen dem Kunstwerk und dem Rezipienten ab. Die weiteren Elemente des Modelles beziehen sich auf relevante Faktoren die zeitlich vor der eigentlichen Kunstwahrnehmung stattfinden und die Interaktion moderieren. Hiermit ist der Kontext der Kunstwahrnehmung gemeint, wobei zwischen dem inneren emotionalen Kontext und dem äußeren Kontext (z.B. Kunstwahrnehmung während eines Museumsbesuchs) unterschieden werden kann. Der Einfluss des Kontexts ist als *Top-Down Prozess* zu verstehen. Er ist zum einen relevant für die hedonische Erwartung eines Rezipienten an einen Stimulus und spielt zum anderen für die Intensität des hedonischen Erlebens eine Rolle (Leder, 2013, S. 29).

Russel (2003) untersuchte den Einfluss von Bildbeschreibungen auf die Bewertung von abstrakter Kunst und konnte zeigen, dass die zusätzlich dargebotenen Informationen zu dem Kunstwerk den hedonischen Wert der Kunstbewertung steigern konnten. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Versuchspersonen durch die Bildbeschreibung mehr Bedeutung in dem Bild finden konnten und die Verarbeitung im Sinne des *Cognitive Mastering* erfolgreicher ablief. Millis (2001) zeigte, dass zwischen rein deskriptiven Titeln und metaphorisch beschreibenden Titeln zu unterscheiden ist. So führten metaphorisch beschreibende Bildtitel zu höheren Kunstbewertungen als rein deskriptive Bildbeschreibungen. Dies spricht dafür, dass eine vertiefte Informationsverarbeitung den Kunstgenuss steigert. Diese ist jedoch nur möglich, wenn die Präsentationszeiten von Kunstwerken lang genug sind. Leder, Carbon und Ripsas (2006) konnten zeigen, dass bei einer kurzen Präsentationszeit von nur einer Sekunde deskriptive Titel zu mehr Verständnis des Kunstwerkes führten. Bei einer längeren Präsentationszeit führten wiederum die metaphorisch-beschreibenden Bildtitel zu mehr Verständnis. Daher ist anzunehmen, dass sich deskriptive Bildtitel eher auf die ersten beiden Stufen *perceptual analyses* und *explicit classification* beziehen.

Lehn (2005) filmte die Interaktion von Museumsbesuchern und analysierte die ablaufenden sozialen Prozesse. Es zeigte sich, dass das Interesse und die Verweildauer für Kunstwerke von der Interaktion mit Begleitpersonen oder völlig unbekannten Personen beeinflusst werden. Wenn beispielsweise eine Kleingruppe vor einem Kunstwerk stehen bleibt, kann dies das Explorationsverhalten der anderen Museumsbesucher beeinflussen. Hierbei ist sowohl verbale als auch nonverbale Kommunikation zu beobachten, die die Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk für andere Museumsbesucher sichtbar macht und zur Interaktion führt. Auch wenn die Studie keine systematische, empirische Fundierung hat,

scheint sie doch den Nachweis erbringen zu können, dass soziale Interaktion im Kontext von Kunstwahrnehmung von Relevanz ist.

Ein weiterer Forschungsbefund für die Relevanz des Kontextes ist die Studie von Kirk, Skov, Hulme, Christensen und Zeki (2009). Den Versuchspersonen wurden Computergenerierte Stimuli mit zufällig zugewiesenen unterschiedlichen Beschriftungen vorgelegt. So wurde gegenüber den Versuchspersonen angegeben, dass die Bildstimuli entweder aus einem Museum stammten oder am Computer generiert wurden. Die Bewertung der Computerstimuli, welche angeblich aus einem Museum entnommen wurden, war signifikant höher als die der deklarierten Computerstimuli. Dies zeigt, dass die Bewertung von Bildern von dem wahrgenommenen ästhetischen Kontext beeinflusst wird. Ein Bild kann also ein höheres Gefallen erzielen, allein aufgrund der Tatsache, dass es als Kunstwerk präsentiert wird.

Die obigen Befunde bezogen sich mehrheitlich auf äußere Faktoren der Kunstwahrnehmung wie Ort und Deklaration. Im Folgenden sollen Befunde angeführt werden, die sich auf den inneren Kontext, also die emotionale Verfassung, in der sich der Rezipient befindet, konzentrieren. Dass Emotionen einen wichtigen Einfluss bei der Wahrnehmung von Kunst haben, ist unstrittig (Silvia, 2005). Vartanin und Vinod (2004) konnten dies auch mit neuropsychologischen Methoden nachweisen. Während einer fMRI Untersuchung ließen sie Probanden Bilder bewerten und fanden heraus, dass Bereiche des Gehirns aktiviert waren, welche mit der Emotionsverarbeitung und Belohnungszentren assoziiert sind. Daher ist es naheliegend, den Einfluss von der emotionalen Verfassung auf die Kunstbewertung genauer zu betrachten.

Konecni und Sargent-Pollock (1977) untersuchten Kunstwahrnehmung im Kontext von unterschiedlich hohem Arousal-Level und positiver und negativer emotionaler Verfassung. Die Stimmung wurde durch einen unangenehmen Ton induziert, welcher in der

Lautstärke und der Kontrollierbarkeit variiert wurde. Kunstwerke aus der Renaissance wurden bei negativer Stimmung bevorzugt, wohingegen Arbeiten aus dem 20ten Jahrhundert bei positiver Stimmung höher bewertet wurden. Generell wurden Bilder höher bewertet, wenn vorher eine positive Stimmungsinduktion stattgefunden hatte.

Eskine, Kacinik und Prinz (2012) widmeten sich der Frage, inwieweit Angst im Kontext der Kunsterfahrung einen Einfluss auf die Kunstwahrnehmung hat. Theoretischer Hintergrund ist eine Arbeit des irisch-britischen Philosophen Burke, die kurz beschrieben werden soll. Der Autor schreibt „Indeed terror is in all cases whatsoever, either more openly or latently, the ruling principle of the sublime” (Burke, Part II, Section II, 1757/2012). Der Begriff *sublime* ist in diesem Kontext als das Erhabene zu verstehen und stellt eine Dimension ästhetischen Empfindens dar, welchem Burke eine hohe Intensität zuspricht. Er definiert eine Dimension ästhetischen Erlebens, die nicht im klassischen Sinne durch das ästhetisch Schöne definiert ist, sondern im Reiz des Schrecklichen begründet ist. Er drückt es folgendermaßen aus:

Whatever is fitted in any sort to excite the ideas of pain, and danger, that is to say, whatever is in any sort terrible, or is conversant about terrible objects, or operates in a manner analogous to terror, is a source of the sublime; that is, it is productive of the strongest emotion which the mind is capable of feeling. I say the strongest emotion, because I am satisfied the ideas of pain are much more powerful than those which enter on the part of pleasure. (Burke, Part I, Section VII, 1757/2012)

Eine Voraussetzung für eine subjektive positive Erfahrung ist, dass die Person nicht tatsächlich geschädigt werden kann. Burke formuliert es im Original folgendermaßen:

In all the cases, if the pain and terror are so modified as not to be actually noxious; if the pain is not carried to violence, and the terror is not conversant about the present destruction of the person, as these emotions clear the parts, whether fine or gross, of a dangerous and troublesome incumbrance, they are capable of producing delight; not pleasure, but a sort of delightful horror, a sort of tranquility tinged with terror; which, as it belongs to self-preservation, is one of the strongest of all passions. (Burke, Part IV, Section VII, 1757/2012).

Somit lässt sich zusammenfassend feststellen, dass Burke der Emotion Angst, welche aus der Konfrontation mit dem Schrecklichen entsteht, eine durchaus positive Wirkung im Kontext von ästhetischem Empfinden zuspricht. Angst entsteht durch die Konfrontation mit der eigenen Endlichkeit und wenn diese sich nicht als tatsächlich vorhandene Bedrohung herausstellt, können die damit verbundenen intensiven Gefühlszustände als lustvoll erlebt werden.

Die empirische Überprüfung der Ideen von Burke erfolgte im Rahmen der Studie von Eskine et al. (2012). Hierzu induzierten sie die Emotionen *Happiness* und *Fear* mittels eines Videos und ließen danach die Probanden vier abstrakte Kunstwerke bewerten. Desweiteren überprüften sie die Hypothese, ob generelles physiologisches Arousal ausreicht, um das Kunsterleben zu verändern. Dies wurde durch entweder 15 (*low arousal*) oder 30 (*high arousal*) Turnübungen variiert. Es zeigte sich, dass distinkt in der Angstbedingung signifikant mehr positive Kunstbewertungen abgegeben wurden und somit das Gefallen der Probanden an den Kunstwerken durch die vorherige Angstinduktion gesteigert werden konnte. Auch ließ sich ausschließen, dass ein generell erhöhtes Arousal hierfür ursächlich war. So kam es bei physiologisch bedingtem erhöhten Arousal durch die Turnübungen oder durch ein anderes emotionserzeugendes Video in der *Happiness* Bedingung nicht zu einem vergleichbaren Anstieg im Gefallen. Die Autoren kamen so zu der Annahme „fear uniquely inspires positively valenced aesthetic judgments“ (S. 1).

Das vorgestellte Modell von Leder et al. (2004) erläutert wichtige Elemente einer ästhetischen Erfahrung und zeigt, dass diese nicht nur auf die Interaktion von Stimuli und Rezipient im engeren Sinne begrenzt ist, sondern auch von dem Kontext der Kunstwahrnehmung beeinflusst wird. Der Erforschung von Angst im Kontext von Kunstwahrnehmung wurde bisher wenig Beachtung geschenkt. Daher hat diese Arbeit das Ziel, die Ergebnisse von Eskine et al. (2012) aufzugreifen und weiter auszudifferenzieren. Da

hierzu eine Induktion von Angst notwendig war, wird im Folgenden ein kurzer Überblick zur Untersuchung von Emotionen in experimentellen Laborsituationen angeführt.

4. Wie können Emotionen untersucht werden?

Bei der Untersuchung von Emotionen in wissenschaftlichen Erhebungen unterscheiden Gerrards-Hesse, Spies und Hesse verschiedene Vorgehensweisen (1994, S. 55). Zum ersten kann eine Vorklassifizierung durchgeführt werden, wobei die Personen beispielsweise mit Hilfe eines genormten Fragebogens in Gruppen eingeteilt werden, die sich dann auf ein zu untersuchendes Merkmal unterscheiden. Nachdem Personen mit einem definierten Merkmal ausgewählt wurden, wird in einem weiteren Schritt das eigentliche Forschungsvorhaben realisiert.

Eine weitere Vorgehensweise ist es, klinische und nicht-klinische Gruppen zu vergleichen. So werden Personen, die an einer depressiven Erkrankung leiden, bezüglich ihrer Emotionsverarbeitung mit Personen vergleichen, bei denen bisher keine depressive Symptomatik aufgetreten ist. Als dritte Möglichkeit bietet sich an, Emotionen anhand eines natürlich vorkommenden Ereignisses zu untersuchen, welches in der Regel emotionserzeugend wirkt. Hiermit ist beispielsweise eine wichtige Prüfung gemeint, bei der dann erfolgreiche Absolventen mit nicht erfolgreichen verglichen werden.

Wenn obige Vorgehensweisen aus finanziellen oder organisatorischen Gründen nicht möglich sind, lassen sich Emotionen auch in der Untersuchungssituation induzieren.

Westermann, Spies, Stahl und Hesse (1996) unterscheiden in ihrer Metaanalyse zur Emotionsinduktion zwischen verschiedenen Verfahren und bewerteten deren Wirksamkeit. Dazu untersuchten sie 250 Arbeiten mit experimenteller Emotionsinduktion, die in namhaften fachspezifischen Journalen veröffentlicht worden waren. Als erste Verfahrensgruppe führen sie *Imaginationen* an. Die Versuchspersonen sollen sich in Situationen hineinversetzen oder

an Situationen erinnern, in denen sie eine vorgegebene Zielemotion intensiv gefühlt haben. Um den Prozess zu verstärken, werden die Versuchspersonen angewiesen, die auftretenden emotionalen und physiologischen Reaktionen genau zu elaborieren. Das nach Westerman et al. (1994) am meisten verbreitete Vorgehen ist die *Self-referent-statement technique*. Hierbei liest die Versuchsperson eine Reihe von Statements, die das eigene physische oder psychische Wohlergehen beschreiben. Die Versuchsperson wird daraufhin angewiesen, die emotionale Qualität der Aussagen nachzuempfinden. In der dritten Klasse bekommen die Personen einen Filmausschnitt oder eine Geschichte vorgelegt, wobei angenommen wird, dass sich die Probanden mit dem gezeigten Protagonisten der Handlung identifizieren. Neben diesem Vorgehen bietet sich auch die Emotionsinduktion via Musik an, wobei die vorgegebene Musik eine gewünschte Zielemotion erzeugen soll, und die Versuchspersonen wiederum gebeten werden die Stimmung der Musik emotional nachzuvollziehen.

Induktionsmethoden, bei denen eine Interaktion stattfindet, bilden eine weitere Untergruppe. In einer *Feedback-Induktion* müssen die Probanden einen Test bearbeiten und bekommen dann je nach Gruppenzugehörigkeit negatives oder positives Feedback, welches sich auf das Emotionserleben auswirken soll. Dies kann auch durch soziale Interaktion erzeugt werden, wobei angenommen wird, dass der vorgegebene Interaktionsstil des Interaktionspartners, der von der Versuchsleitung instruiert ist, sich auf das Befinden der Versuchsperson auswirkt. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, der Versuchsperson ein Geschenk zu machen, zum Beispiel als Dank für die Teilnahme an dem Experiment. Man nimmt an, dass die Versuchsperson sich freuen, wenn sie ein unerwartetes Geschenk bekommen.

In dem obigen Abschnitt konnten Methoden zur Untersuchung von Emotionen erläutert werden. Westermann et al. (1996) kommen in ihrer Metaanalyse nach Auswertung von 250 Studien zu dem Ergebnis, dass die Induktion von sowohl negativen als auch

positiven Emotionen über einen Film oder einer Geschichte am effektivsten ist (S.575).

Daher erschien ein analoges Vorgehen in dieser Studie angebracht.

5. Forschungsfrage zur aktuellen Studie

Die vorliegende Studie soll das Emotionserleben im Kontext von Kunst untersuchen. Sie baut auf den theoretischen Überlegungen der vorherigen Abschnitte auf, nach denen sich die Emotionsverarbeitung im Kontext von Kunst von der Emotionsverarbeitung im Kontext von Alltagsemotionen unterscheidet. Negative Emotionen treten bei der Kunstwahrnehmung seltener auf und werden zum Teil auch als integrativer Bestandteil des Kunstgenusses verstanden, wie am Beispiel der Musikpsychologie erläutert werden konnte. Aktuelle Modelle zur Erklärung einer ästhetischen Erfahrung berücksichtigen den Kontext der Kunsterfahrung (Leder et al., 2004) wobei die Befunde zu dem Einfluss von spezifischen Emotionen noch wenig ausdifferenziert sind. Eskine et al. (2012) untersuchten den Einfluss von Angst und kamen zu der Schlussfolgerung: „fear uniquely inspires positively valenced aesthetic judgments“ (S. 1). Die vorliegende Studie dient dem Zweck, die letztgenannte Aussage einer weiteren empirischen Überprüfung zu unterziehen und diese in Bezug auf Teilaspekte der Kunstwahrnehmung weiter zu spezifizieren. Dabei geht es zunächst um eine Replikation der Aussage in Bezug zu ihrem wissenschaftlichen Gehalt. So sollte eine ähnlich aufgebaute Studie in der Lage sein, ähnliche Effekte zu zeigen.

In der Arbeit von Eskine et al. (2012) wurden vier abstrakte Kunstwerke vorgegeben. Es stellt sich die Frage, ob der gefundene Einfluss von Angst auch im Bereich der gegenständlichen Kunst auftritt. Hierbei sollen wichtige Determinanten für das Gefallen eines Bildes variiert werden. Kettlewell, Lipscomb, Evans und Rosston (1990) und Cucupchik und Gebotys (1988) demonstrierten, dass Gefallensratings bei Kunstwerken bei gegenständlichen Kunstwerken im Gegensatz zu abstrakter Kunst höher ausfielen und daher der Stil des Bildes

einen wichtigen Einfluss hat. Desweiteren wurde die emotionserzeugende Wirkung der Bilder selbst über das Arousal und die Valenz variiert. Kemp und Cupchik (2007) zeigten, dass die Valenz für das Gefallen relevant ist. Kunstlaien gefielen Bilder mit positivem Inhalt besser als mit negativem Inhalt. Außerdem wollten sie die Bilder mit positivem Inhalt öfter noch einmal sehen. Bilder mit negativem Inhalt wurden als emotional intensiver wahrgenommen, jedoch wollten die Versuchspersonen sie seltener noch einmal sehen. Daher ist davon auszugehen, dass die Valenz und das Arousal-Niveau einen wichtigen Einfluss auf das Gefallen haben. Sie wurden daher in dem vorgegebenen Bildmaterial variiert.

Ähnlich der Ergebnisse von Eskine et al. (2012) waren auch Befunde aus dem Kontext der Musikforschung. So führte induzierter Traurigkeit zu einer erhöhten Präferenz von trauriger Musik, was eine Veränderung des Präferenzverhaltens durch die Induktion dokumentierte (Hunter, Schellenberg und Griffith, 2011). Sollten die Annahmen von Eskine et al. (2012) inhaltlich korrekt sein, käme es generell in der Angstbedingung zu erhöhtem ästhetischen Gefallen. Offen bleibt die Frage, ob durch Angst induziertes Arousal immer zu höherem ästhetischen Gefallen führt, oder ob dies durch spezifische Vorrausetzungen beeinflusst wird. Daher wurden wichtige Einflussvariablen für das Gefallen innerhalb der Stimuli variiert, um die Aussagekraft bezüglich der Wirkung von induziertem emotionalem Arousal zu erhöhen.

6. Methode

6.1 Materialien

6.1.1 Videoinduktion

Die Studie verwendete drei Videos, die entsprechend der Studie von Hewig et al. (2005) angeraten wurden. Die Autoren bieten einen Überblick über die Forschung zu

videovermittelter Emotionsinduktion und erstellten ein empirisch überprüftes Set von Videos zur Emotionsinduktion. Das Set wurde in der vorliegenden Studie als Grundlage für die Emotionsinduktion verwendet.

Für die Versuchsgruppe wurde ein Video aus der Kategorie *Angst* verwendet. Es handelte sich hierbei um einen Ausschnitt aus dem Horror-Film *Haloween* aus dem Jahre 1978. Der von Hewig et al. (2005) vorgeschlagene 208 Sekunden Clip wurde auf 194 Sekunden gekürzt, um den emotionalen Höhepunkt deutlicher herauszustellen. Desweiteren wurde die Original-Hintergrundmusik ersetzt durch ein Stück mit dem Titel *Horror Hotel* von Norgate (2005). Hierbei wurden die ersten drei Sekunden entfernt, um eine optimale Passung zwischen Musikstück und Video zu erreichen. Der modifizierte Film stellte sich nach einigen Testläufen am geeignetsten für die Induktion der Zielemotion Angst heraus.

Für die Kontrollgruppe wurde ein Video aus der neutralen Kategorie ausgewählt. Es ist ein Ausschnitt aus dem Film *Der letzte Kaiser* aus dem Jahre 1989, die Abspielzeit beträgt 75 Sekunden. Die Videowiedergabe fand wie in der Originalstudie ohne Ton statt. Das dritte Video wurde in der Angstbedingung nach dem Abschluss des Hauptteils abgespielt. Es handelte sich um den selben Filmausschnitt aus der Versuchsgruppe, jedoch war die Abspielgeschwindigkeit um das doppelte erhöht und als Hintergrundmusik wurde eine karikierende Musik mit dem Titel *Benny Hill Theme* von Hill (2012) verwendet.

6.1.2 Bildmaterial für die Kunstbewertung

Untersucht werden sollte der Einfluss der Angstinduktion auf die Bewertung von gegenständlichen Kunstwerken. Insgesamt wurden 16 Bilder randomisiert vorgegeben. Es wurden vier Gruppen gebildet, wonach zunächst nach positiver und negativer Valenz unterschieden wurde und diese in Bezug auf das Arousalniveau der Bilder in hoch und niedrig variiert wurden. Die Stimuli wurden den Diplomarbeiten von Seeböck (2012), Ortner

(2011) und Panagl (2011) entnommen. Es wurde bei der Bildauswahl darauf geachtet, dass es sich nur um gegenständliche Kunstwerke handelte.

In der Ausgangsstudie von Eskine et al. (2012) wurden vier Bilder zur Bewertung vorgegeben. Die Autoren machen keine Angabe dazu, warum sie die relativ geringe Anzahl von vier Bildern untersuchten. Denkbar ist jedoch, dass noch unklar ist, wie lange die Effekte einer Emotionsinduktion andauern. Cantor und Zillmann (1973) ließen Musikstücke bewerten, nachdem die Versuchspersonen einen emotionsauslösenden Film gesehen hatten. Die Bewertungen fanden zum einen unmittelbar nach dem Film, nach 2:15 Minuten und nach 04:45 Minuten statt. Der Einfluss der Emotionsinduktion nahm ab, je länger der Bewertungszeitpunkt von der Emotionsinduktion entfernt war. Dies ist ein Indiz dafür, dass bei der experimentellen Untersuchung von induzierten Emotionen ein Nachlassen der Effekte über die Zeit von Relevanz ist. Daher wurden pro Bildklasse vier Bilder vorgegeben, so dass insgesamt 16 Bilder zu bewerten waren, welches im Rahmen der Effekte der Induktion liegen sollte.

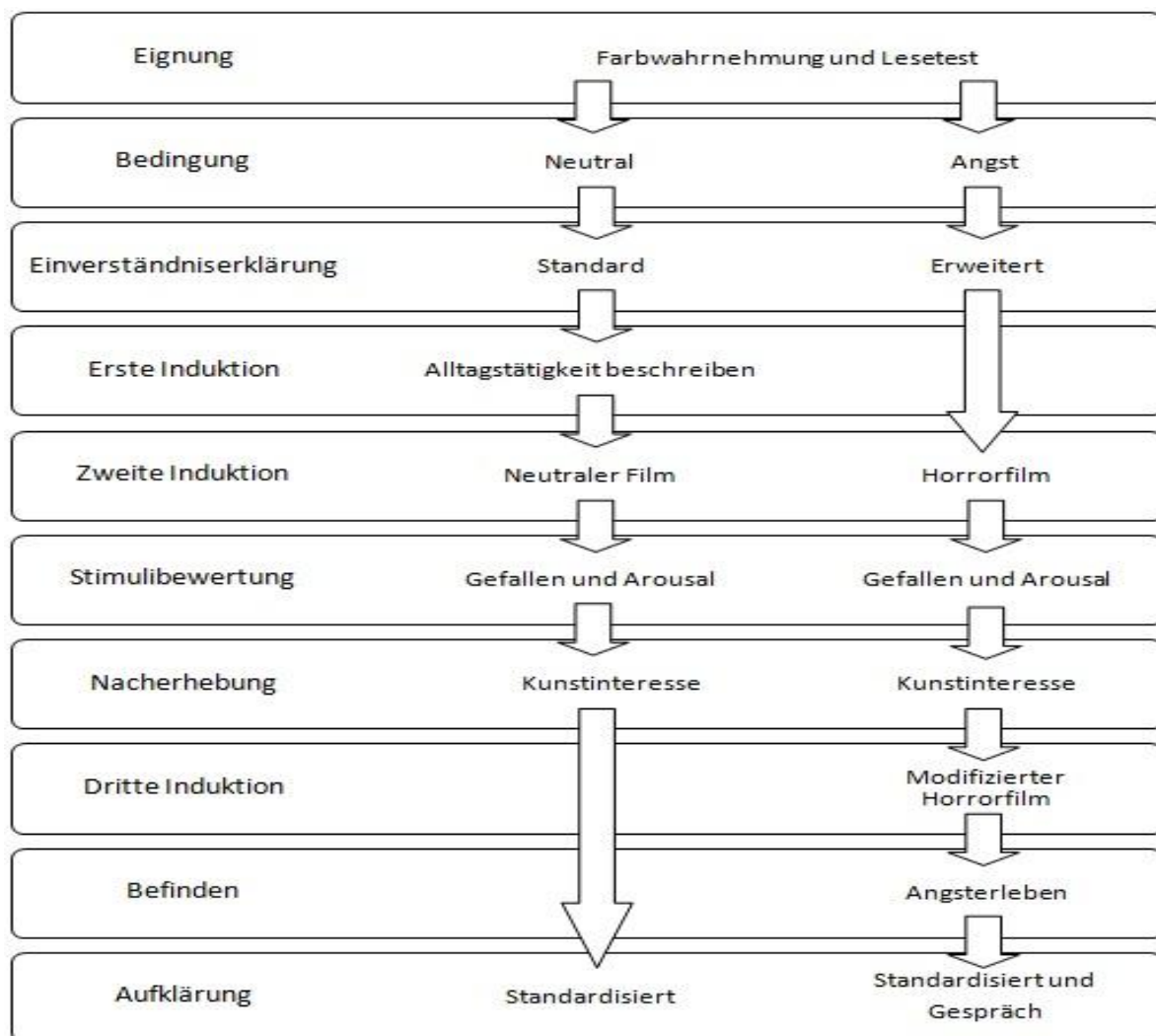
6.2 Ablauf

6.2.1 Vor der Testung

Zu Beginn der Testungen wurde eine Nahleseprobe und der Ishihara Kurztest auf Farbschwäche durchgeführt und die Einverständniserklärung abgegeben. In der Angstbedingung wurde noch eine zusätzliche Einverständniserklärung mit einem Hinweis auf den emotionserzeugenden Film abgegeben. Die Versuchsperson wurde angewiesen, diese sorgfältig durchzulesen und eventuelle Fragen zu stellen. Soweit es keine Fragen gab, führte die Person die Testung selbstständig durch, wobei sie zwischen Papierfragebogen und Testcomputer wechseln musste. Auf dem Computer wurde der Film gezeigt und die Kunstbewertung durchgeführt. Die Kombination von Papierfragebogen und Computertestung

war nötig, da eine hohe visuelle Abspielqualität in dem Standard Erhebungsprogramm *E-Prime* nicht möglich war und somit das Video mit dem Programm *VLC Media Player* wiedergegeben werden musste. Während einzelner Testläufe vor dem Experiment zeigte sich, dass eine erfolgreiche Angstinduktion nur dann entstehen konnte, wenn keine Qualitätsmängel im Video wahrgenommen wurden und der Ablauf des Experimentes selbsterklärend und ohne Einwirkung des Versuchsleiters stattfand. Der Ablauf wurde daraufhin optimiert. Abbildung 2 verdeutlicht die Unterschiede in den Abläufen der beiden Versuchsbedingungen, welche im weiteren Verlauf der Arbeit erläutert werden.

Abbildung 2. Experimentelle Anordnung



Anmerkung: Die erste und dritte Induktion waren spezifisch für die einzelnen Versuchsbedingungen. Es wurden spezifische Maßnahmen unternommen, um das Wohlergehen der Versuchspersonen aus der Angstbedingung zu sichern.

6.2.2 Emotionsinduktion

Je nach Versuchsbedingung unterschied sich das Vorgehen. In der neutralen Bedingung (Kontrollgruppe) wurde die Testperson zunächst aufgefordert, sich eine Alltagssituation vorzustellen, in der sie besonders viel Routine besitzt. Diese sollte in ganzen Sätzen kurz beschrieben werden. Danach wurde die Person nach einer körperlichen Reaktion auf eingetretene Emotionen befragt. Die Intensität dieser Emotionen wurde erhoben um eine

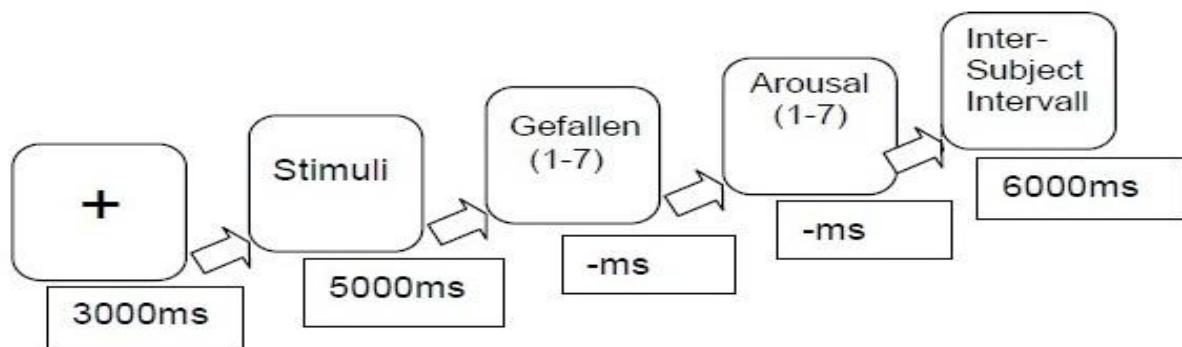
weitere Evaluation der Alltagssituation anzuregen. Dieses Vorgehen wurde ausgewählt um die Stimmung der Versuchsperson zu Beginn der Testung zu erheben und im Idealfall durch den Fokus auf die Alltagssituation zu neutralisieren. Dies entsprach dem Vorgehen einer Imagination zur Stimmungsinduktion (Westermann et al., 1996, S.559). Wie sich später auch in der Auswertung zeigte, kamen die Versuchspersonen mit sehr unterschiedlichen Stimmungslagen in die Testung. Einige Versuchspersonen gaben zum Beispiel eine hohe emotionale Intensität in der Alltagssituation an, was in einer täglich wiederkehrenden Routine Situation per Definition nicht der Fall sein sollte. Somit ist die Eignung einer solchen Testperson für die neutrale Bedingung im Sinne einer Kontrollgruppe zu bezweifeln. Somit wurden die Personen in der späteren statistischen Auswertung nicht berücksichtigt. Nach der Evaluierung der Alltagssituation erfolgte die Kunstbewertung.

In der Angstbedingung wurde unmittelbar mit der Präsentation des Filmausschnittes begonnen. Um die Effekte der Angstinduktion zu unterstützen wurden Kopfhörer verwendet und der Raum wurde abgedunkelt. Desweiteren wurde darauf geachtet, dass sich die Testperson entweder allein in dem Raum befand oder dass bei der Testung von zwei Personen in einem Raum der Sichtkontakt unterbrochen war und die Testpersonen während der Testung nicht kommunizieren konnten. Ein Vorgehen, analog zu der neutralen Bedingung, die Teilnehmer aufzufordern, sich eine angstausslösende Situation vorzustellen und diese zu beschreiben, wurde nicht gewählt. In Probeerhebungen war deutlich geworden, dass dies zu Vergleichsprozessen bezüglich der Intensität der angstausslösenden Situation und dem angstausslösenden Film führte. Dies wirkte sich ungünstig auf die Emotionsinduktion aus, da kognitive Vergleichsprozesse das Empfinden der Zielemotion abschwächten. In beiden Bedingungen wurde eine kurze Einleitung zu dem Filmausschnitt gegeben, da dies nach Hewig et al. (2005) und Westermann et al. (1996) zur effektiveren Emotionsinduktion angeraten wurde.

6.2.3 Kunstbewertung

Zu Beginn eines jeden Bilddurchlaufes wurde drei Sekunden lang ein Fixationskreuz gezeigt. Die randomisiert vorgegebenen Bilder wurden jeweils 5 Sekunden im Vollbildmodus gezeigt. Danach wurde in zwei weiteren Bildschirmen das Gefallen („Wie gefällt ihnen das Bild?“) und das Arousal („Wie sehr berührt sie dieses Bild?“) abgefragt. Hierzu wurden jeweils Skalen von 1-7 verwendet. Nachdem die Versuchsperson die Bewertung abgeschlossen hatte, wurde für sechs Sekunden ein weißer Bildschirm eingefügt, bevor der nächste Bilddurchlauf begann. Die Vorgehensweise war in beiden Bedingungen gleich. Abbildung 3 verdeutlicht den Ablauf der Kunstbewertung.

Abbildung 3. Sequentielles Modell der Stimulivorgabe



6.2.4 Nach der Kunstbewertung und Abschluss des Experimentes

Ähnliche dem Vorgehen von Leder, Carbon und Ripsas (2006) wurde das Kunstinteresse erhoben. Dies sollte überprüfen, ob vermehrte Beschäftigung mit Kunst zu höherem Verständnis und damit zu höherem Gefallen führt. In der statistischen Auswertung wurde somit Kunstinteresse als Kovariate berücksichtigt. In der neutralen Bedingung wurde nach Beendigung der beiden Skalen zum Kunstinteresse der Versuchsperson für die Teilnahme gedankt und ihr mitgeteilt, dass das Experiment nun beendet sei. Desweiteren

wurden ihr angeboten Informationen zum Forschungsvorhaben der Studie zu bekommen und diese bei Interesse in einem kurzen Gespräch bereitgestellt.

In der Angstbedingung wurde unter Berücksichtigung der emotionalisierenden Wirkung der Angstinduktion noch ein weiterer Videoclip gezeigt. Dieser zeigt dieselbe Filmszene aus der Angstinduktion noch einmal mit einer veränderten Abspielgeschwindigkeit und veränderter Hintergrundmusik, um den Filmausschnitt zu karikieren, ihn emotional neu zu belegen und ihm damit die Bedrohlichkeit zu nehmen. In der Literatur wird der Musik eine große Rolle bei der Emotionsbeeinflussung zugeschrieben (Kreutz, Ott, Teichmann, Osawa, Vaitl, 2007). Desweiteren wurde die angsterzeugende Filmsituation aufgelöst, indem gezeigt wurde, wie die Protagonistin des Filmes aus der angstausslösenden Situation flüchten konnte. Auch hier wurde ein Manipulations-Check durchgeführt („Geben sie nun bitte an, wie stark sie derzeit Angstgefühle haben“) um den Erfolg der Maßnahme zu erheben. Die Vorgehensweise wurde gegenüber der Versuchsperson transparent gemacht, indem sie schriftlich in der Versuchsanweisung dokumentiert wurde.

Im Anschluss wurde in einem Aufklärungsgespräch zunächst das Befinden der Person erfragt. Dies war in der Regel gut und so wurden noch weitere Informationen zur Studie bereitgestellt und Fragen seitens der Versuchsteilnehmer beantwortet. In einem Einzelfall entstand der Eindruck, dass die Versuchsperson noch Angstgefühle hatte, und somit wurde ein erweitertes Gespräch angeboten. Hierbei wurde das Befinden der Person genauer exploriert und Strategien zum Umgang mit der Filmszene gegeben. Das Gespräch wurde erst beendet, nachdem die Versuchsperson angab wieder angstfrei zu sein. Am Ende jedes Gespräches wurde noch einmal darauf hingewiesen, dass eine ausführliche Aufklärung über das Forschungsvorhaben der Studie nur möglich sei, wenn die Versuchsperson ihrer Verschwiegenheitspflicht gegenüber anderen potentiellen Versuchspersonen ernst nehmen

würden. Die kompletten Fragebögen sind zur besseren Nachvollziehbarkeit im Anhang angeführt.

6.3 Teilnehmer

Insgesamt nahmen 60 Personen an der Studie teil, wobei insgesamt 56 in der anschließenden statistischen Auswertung berücksichtigt werden konnten. Da zu Beginn der Testungen die Angstinduktion noch einmal angepasst werden musste, konnten die ersten beiden Versuchspersonen nicht für die Auswertung herangezogen werden. Eine Person musste aufgrund unvollständiger Daten ausgeschlossen werden und bei einer Person wurde eine Rot-Grün Blindheit festgestellt, die zum Ausschluss führte. Die Stichprobe bestand somit aus 26 männlichen und 30 weiblichen Personen, wobei der Altersdurchschnitt bei 22,73 Jahren ($SD=5,95$) lag. Die Stichprobe bestand aus Studenten, welche vornehmlich im Rahmen der Bonusregelung der Proseminare in der Allgemeinen Psychologie an der Universität Wien teilnahmen.

7. Ergebnisse

7.1 Emotionsinduktionen

In der vorliegenden Arbeit wurde eine Emotionsinduktion durchgeführt, wobei die Induktion unterschiedlich wirksam war. Für die Bewertung des Erfolges wurde sowohl in der Versuchsgruppe als auch in der Kontrollgruppe nach der Präsentation des Videos eine Erfolgskontrolle durchgeführt. In der ersten Skala wurde erfasst, welche Stimmung der Film generell auslöst (*ängstlich, traurig, freudig, glücklich, keine spezifische Stimmung*) und in der zweiten Skala wurde die Stärke der ausgelösten Stimmung auf einer Skala von (1-7) erfasst. Kriterien für eine erfolgreiche Manipulation wurden definiert. Für eine erfolgreiche Angstinduktion musste die Testperson die Stimmung *ängstlich* auf der ersten Skala und eine

Intensität ≥ 4 auf der zweiten Skala ankreuzen. Alle Versuchspersonen, die andere Werte angaben, wurden ausgeschlossen. Hier wurde angenommen, dass die Zielemotion während des Filmes nicht ausreichend stark erzeugt wurde. Insgesamt wurden $n = 28$ Versuchspersonen in der Angstgruppe ausgewertet, jedoch erreichten nur $n = 14$ die vorgegebenen Kriterien einer erfolgreichen Angstinduktion.

Nach der dritten Induktion zur Reduktion der Angstgefühle wurde wiederum eine Skala vorgelegt, welche das derzeitige Angsterleben erheben sollte. Der Mittelwert lag bei 1,67 (SD = 0,90) auf einer Skala von 1-7. Bei der Bildung dieses Mittelwertes wurden ausschließlich Versuchspersonen berücksichtigt, bei denen die Angstinduktion erfolgreich war. Das Ergebnis ist zufriedenstellend, da davon ausgegangen werden kann, dass die Versuchspersonen die Untersuchung nicht mit starken Angstgefühlen verließen.

Um eine adäquate Kontrollgruppe zu erstellen, wurden auch Kriterien für die erfolgreiche Manipulation der Neutralen Bedingung definiert. Als erfolgreiche Manipulation galt es, wenn die Person *keine spezifische Emotion* angab oder eine Emotion mit einer geringen Intensität. Als Ausschlusskriterium galt es demnach, wenn eine Person die Stimmung *ängstlich* ankreuzte und/oder die wahrgenommene Intensität einer spezifischen Emotion >3 war. Im Sinne einer Kontrollgruppe wurde angenommen, dass bei Personen welche die emotionale Intensität des Filmes mit >3 wahrnahmen, eine deutlich erkennbare emotionale Stimmung und somit Beeinflussung vorlag. Von 28 Testpersonen, waren somit 15 Personen für die statistische Auswertung verwendbar. Somit bestand die Stichprobe, welche zur Beantwortung der Fragestellung herangezogen wurde, aus 15 Personen (8m/7w) in der neutralen Bedingung und 14 Personen (7m/7w) in der Angstbedingung. Das Durchschnittsalter in der Kontrollgruppe (neutral) lag bei 23,87 (SD= 10,97) Jahren und in der Versuchsgruppe (Angst) bei 22,29 (SD=2,37) Jahren.

Bezüglich der Angstmanipulation konnte festgestellt werden, dass der generelle Horrorfilmkonsum mit der Stärke der wahrgenommenen Emotion signifikant korrelierte. Es zeigte sich ein negativer geringer Zusammenhang ($r = -.43$, $p < .001$). Dies bedeutet, dass Personen die oft Horrorfilme sehen, dazu tendieren, eine geringere Intensität der Stimmung in dem im Experiment gezeigten Film wahrzunehmen. Für eine erfolgreiche Angstinduktion ist es daher von Vorteil, wenn die Personen selten Horrorfilme schauen.

In der neutralen Bedingung konnte gezeigt werden, dass die Stärke der Emotionen, die während der beschriebenen Alltagsdimension aufgetreten sind, mit der Stärke der Emotion während des Films signifikant gering positiv korrelierte ($r = .38$, $p < .05$). Sowohl die Beschreibung der Alltagssituation, in der die Person besonders viel Routine hat, als auch die Filmszene sollten nach den theoretischen Annahmen (Westermann et al., 1996; Hewig et. al, 2005) keine starken emotionalen Reaktionen auslösen. Dies war jedoch nicht bei allen Versuchspersonen der Fall. Die erhöhte Aktivierung zu Beginn der Testsituation zeigte sich dann auch in der Stärke der wahrgenommenen emotionalen Intensität des neutralen Films.

7.2 Kunstbewertung - Gefallen

Für die Beantwortung der Fragestellung wurden über die vier Bildgruppen die Mittelwerte in Bezug auf das Gefallen und das Arousal gebildet. Wie oben beschrieben wurden die Versuchspersonen ausgewählt, welche die Kriterien einer erfolgreichen Emotionsinduktion erfüllten. Diese betrugen in der Kontrollgruppe $n=14$ und in der Versuchsgruppe $n=15$. Die vorgegebenen Stimuli waren gegenständliche Kunstwerke, die sich in Bezug auf ihre Valenz und das Arousalniveau unterschieden.

Tabelle 1

Mittelwerte und Standardabweichung der Gefallensratings nach Bildklasse

Valenz	Arousal	Kontrollgruppe	Versuchsgruppe
Positiv	Hoch	3,71(1,14)	4,83 (0,88)
Positiv	Niedrig	3,73(1,03)	3,81 (0,86)
Negativ	Hoch	3,05(1,43)	2,06 (0,88)
Negativ	Niedrig	3,17 (1,19)	2,95 (0,95)

Anmerkung. Skala Valenz 1= gefällt mir nicht bis 7=gefällt mir sehr

Anhand der Mittelwerte aus Tabelle 1 lässt sich erkennen, dass die Angstinduktion einen Einfluss auf die Bewertung des Gefallens hatte. So wurde das Gefallen bei Bildern mit positiver Valenz durch die Angstinduktion gesteigert. Gegenteilige Effekte ergaben sich bei den Bildern mit negativer Valenz. Hier führte die Angstinduktion zu einer Verringerung des Gefallens.

Um die Daten weiter zu analysieren wurde nach Prüfung der Vorraussetzungen eine gemischte ANOVA mit den beiden Innersubjektfaktoren Valenz (positiv/negativ) und Arousal (hoch/niedrig) und dem Zwischensubjektfaktor Emotionsinduktion (angsterzeugender Film/neutraler Film) durchgeführt. Aufgrund der hohen Korrelationen ($r = .86$, $p < .01$) wurden die Skalen, „Wie sehr interessieren Sie sich für Kunst?“ und „Wie oft beschäftigen Sie sich in Ihrer Freizeit mit Kunst?“ zu einem Indikator pro Testperson zusammengefasst und als Kovariate *Kunstinteresse* berücksichtigt.

Es zeigte sich ein signifikanter Haupteffekt auf das Gefallen durch die Valenz mit $F(1,25) = 10.436$, $p = .003$, $\eta^2 = .286$, ein signifikanter Haupteffekt auf das Gefallen für das Arousal des Bildes mit $F(1,25) = 6.311$, $p = .019$, $\eta^2 = .195$, ein signifikanter Effekt bei der Interaktion von Valenz des Bildes, Arousal des Bildes und der Bedingung mit $F(1,25) =$

8.364, $p = .008$, $\eta^2 = .243$. Die Interaktion von Valenz des Bildes, Arousal des Bildes und Kunstinteresse zeigte keinen signifikanten Effekt mit $F(1,25) = .585$, $p = .451$, $\eta^2 = .022$. Die Interaktion Bedingung x Arousal x Valenz in Bezug auf das Gefallen zeigt sich in Abbildung 4.

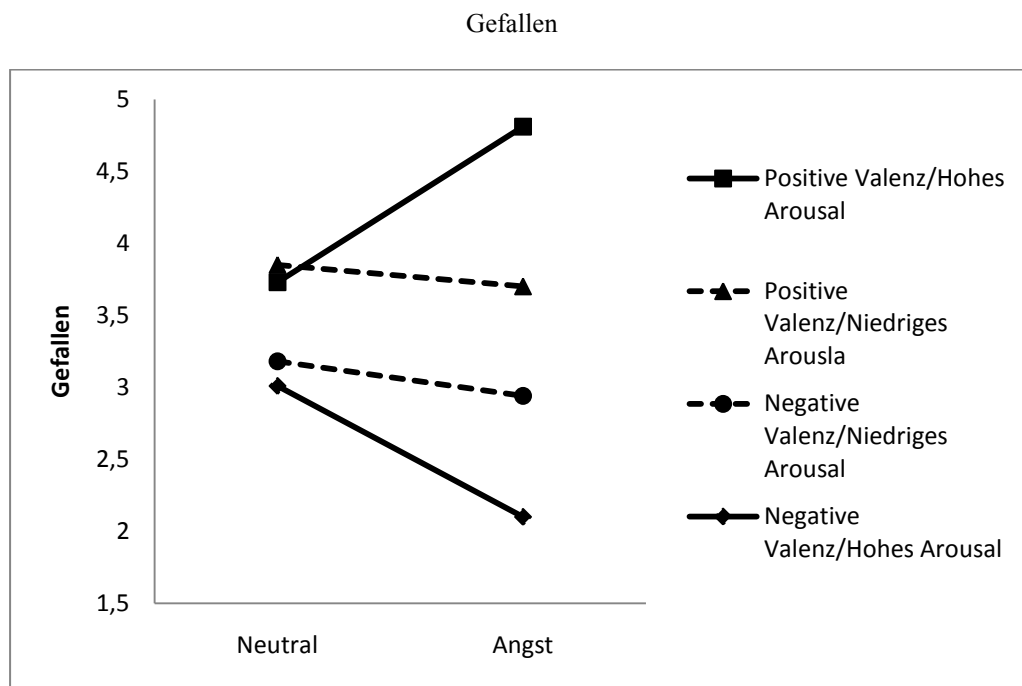


Abbildung 4: Interaktionsdiagramm Bedingung x Arousal x Valenz.

Das Interaktionsdiagramm lässt folgende Schlussfolgerungen zu. Die Angstinduktion führte nur zu einem Anstieg des Gefallens, wenn die Valenz des Bildes positiv und das Arousal des Bildes hoch ist. Bei Bildern, welche ein niedriges Arousal haben besteht nur ein geringer Einfluss, unabhängig von der Valenz des Bildes. Wenn das Bild eine negative Valenz und ein hohes Arousal vorweist, verringert sich das Gefallen durch die Angstinduktion.

7.3 Kunstbewertung - Arousal

Neben dem Gefallen wurde auch das Arousal als abhängige Variable erhoben. Dies gibt Auskunft darüber, wie stark das emotionale Erleben der Versuchspersonen während der Bildbetrachtung war. In Tabelle 2 sind die Mittelwerte und Standardabweichungen der einzelnen Bildgruppen angegeben.

Tabelle 2

Mittelwerte und Standardabweichung des Arousal nach Bildklasse

Valenz	Arousal	Kontrollgruppe	Versuchsgruppe
Positiv	Hoch	2,98 (1,15)	3,83(1,09)
Positiv	Niedrig	2,29(0,83)	2,47(0,74)
Negativ	Hoch	3,88 (1,01)	4,65 (1,10)
Negativ	Niedrig	3,44(1,04)	4,05(0,87)

Anmerkung. Skala Arousal 1= berührt mich nicht bis 7=berührt mich sehr

Es lässt sich feststellen, dass in der Versuchsgruppe in jeder Bildklasse das Arousalniveau gegenüber der Kontrollgruppe durch die Angstinduktion erhöht wurde. Jedoch wurde das Arousal bei negativen Bildern stärker erhöht als in den positiven Bildern.

Um die Daten weiter zu analysieren wurde nach Prüfung der Vorraussetzungen eine gemischte ANOVA mit den beiden Innersubjektfaktoren Valenz (positiv/negativ) und Arousal (hoch/niedrig) und dem Zwischensubjektfaktor Emotionsinduktion (angsterzeugender Film/neutraler Film) durchgeführt, wobei die Kovariate *Kunstinteresse* berücksichtigt wurden. Dabei zeigte sich ein signifikanter Haupteffekt auf das Arousal durch die Valenz mit $F(1,25)= 4.55$, $p = .042$, $\eta^2 = .149$, es zeigte sich kein signifikanter Haupteffekt auf das Arousal durch das Arousal des Bildes mit $F(1,25)= 1.291$, $p = .266$, $\eta^2 =$

.047, es zeigte sich kein signifikanter Effekt auf das Arousal bei der Interaktion von Valenz des Bildes, Arousal des Bildes und der Bedingung mit $F(1,25) = 0.757, p = .392, \eta^2 = .028$.

Die Interaktion von Valenz des Bildes, Arousal des Bildes und Kunstinteresse zeigte keinen signifikanten Effekt mit $F(1,25) = 1.895, p = .180, \eta^2 = .068$.

Die Interaktion Valenz x Arousal x Bedingung in Bezug auf das Arousal zeigt sich in Abbildung 5.

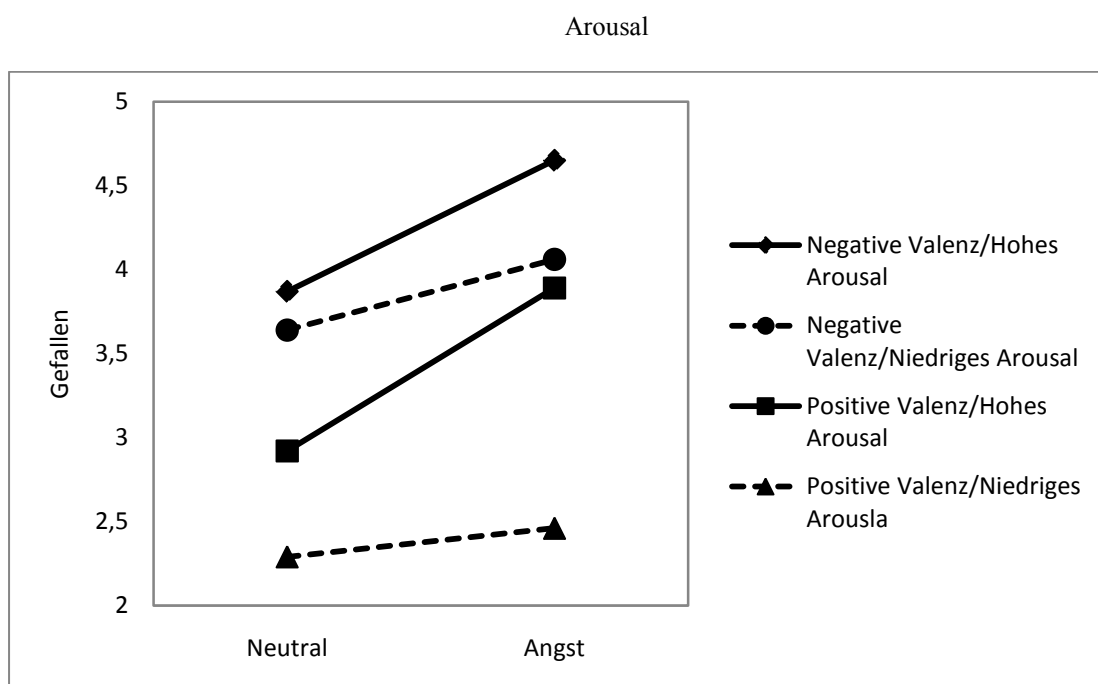


Abbildung 5: Interaktionsdiagramm Valenz x Arousal x Bedingung.

Es wird deutlich, dass ein genereller Anstieg des Arousals in der Angstbedingung zu verzeichnen ist. Jedoch fällt dieser bei den Bildern mit hohem Arousal stärker aus als bei den Bildern mit niedrigem Arousal.

8. Diskussion

In der Studie sollte untersucht werden, wie sich Angst im Kontext von gegenständlicher Kunst auf die ästhetische Erfahrung auswirkt. Ausgangspunkt war die Studie von Eskine et al. (2012), welche nach der Untersuchung von vier abstrakten Bildern nach Emotionsinduktion zu der Aussage „fear uniquely inspires positively valenced judgments“ kamen (S. 1). Diese Aussage kann im Kontext von gegenständlicher Kunst nur teilweise bestätigt werden. So konnte ein positiver Einfluss von Angst auf das Gefallen nur bei Bildern mit positiver Valenz und einem hohen Arousal nachgewiesen werden. Der Einfluss auf Bilder mit geringem Arousal war unabhängig von der Valenz des Bildes nicht nachweisbar. Wenn das Bild eine negative Valenz und ein hohes Arousal vorweist, führt die Angstinduktion zu einer signifikanten Verringerung des Gefallens. Daher sind die von Eskine et al. (2012) gefundenen Effekte nur für abstrakte Kunstwerke und gegenständliche Kunstwerke mit positiver Valenz und hohem Arousal anzunehmen. Daraus lässt sich schließen, dass durch Angst induziertes Arousal nicht unspezifisch zu erhöhtem Gefallen führt, wie Eskine et al. (2012) annehmen. Es zeigen sich Kompatibilitätseffekte, welche von der Interaktion der emotionalen Prädisposition, der Valenz und dem Arousalniveau des Bildes abhängig sind. So führt Angst im Kontext von Kunstwahrnehmung zu einer Intensivierung des Kunsterlebens, aber nicht generell zu einer erhöhten ästhetischen Evaluation. Dies zeigte sich in Bezug auf die Bewertung des Gefallens bei Bildern mit hohem Arousal. Durch das wahrgenommene erhöhte Arousal in der Angstbedingung wurden Bilder mit positiver Valenz höher bewertet als in der Vergleichsgruppe. Demgegenüber steht, dass Bilder mit negativer Valenz in der Angstbedingung zu verringertem ästhetischen Gefallen führte. Das angstinduzierte Arousal moderiert das Gefallen daher spezifisch, da es nur unter bestimmten Voraussetzungen zu einer Erhöhung des Gefallens kommt.

Konecni et al. (1977) zeigten, dass eine positive Stimmung, im Gegensatz zu negativer Stimmung, zu mehr positiver Kunstbewertung führte. In Bezug hierauf konnte gezeigt werden, dass auch eine negative emotionale Verfassung, wie Ängstlichkeit unter bestimmten Bedingungen zu mehr Kunstgenuss führen kann. Auch führte die induzierte Angst nicht zu einer Präferenz von negativen Inhalten, wie die Befunde in der Musikforschung gezeigt hatten (Hunter et al., 2007). Somit kann festgestellt werden, dass die Befunde bisher noch recht uneinheitlich sind, was aber auch daran liegen könnte, dass Angst von anderen negativen Emotionen wie beispielsweise Trauer abzugrenzen ist.

Kritisch ist die Erstellung der Kontrollgruppe zu betrachten. In ihr sollte ein möglichst neutrales Emotionserleben untersucht werden. Hiermit war gemeint, dass das aktuelle emotionale Erleben durch keine spezifische Emotion geprägt sein sollte. Dies war jedoch bei über der Hälfte der getesteten Personen in der neutralen Gruppe nicht der Fall. Erklärbar wird dies, wenn man bedenkt, dass die Versuchspersonen sich schon vor der eigentlichen Versuchssituation in ihren emotionalen Zuständen unterschieden, womit beispielsweise die aktuelle Tagesverfassung gemeint ist. Diese Unterschiede in Bezug auf die Stimmung vor der Versuchssituation bilden sich dann in der Bewertung des neutralen Videoreizes ab. Generell ist anzumerken, dass eine Induktion eines neutralen emotionalen Zustandes, wie im Laufe der Erhebung deutlich wurde, problematisch ist. Emotionales Erleben kann durch eine Angstinduktion in die vorgesehene Richtung modifiziert werden, indem Emotionen in dem Erleben der Person durch die Videopräsentation erzeugt werden. Jedoch ist eine Induktion weniger in der Lage, einen bereits zu Beginn des Experimentes vorhandenen emotionalen Zustand zu neutralisieren, indem sie eine bereits bestehende emotionale Disposition abbaut. Dies gilt es bei der Interpretation der beiden Bedingungen zu beachten. So wurde in der Angstbedingung die erfolgreiche Induktion von Angst durch den Manipulation-Check überprüft. Dieser stellte in der neutralen Bedingung eher einen Indikator für die emotionale

Grundstimmung der Testperson dar. So erreichten über die Hälfte der Personen in der neutralen Bedingung nicht die Kriterien einer neutralen emotionalen Grundstimmung. Dies sensibilisiert für die Tatsache, dass sich Versuchspersonen zu Beginn einer Testung bezüglich ihrer emotionalen Prädisposition erheblich unterscheiden können. Dies bildete sich in der Vielfalt der Bewertungen des neutralen Stimulus ab.

Es konnte festgestellt werden, dass der emotionale Kontext einen weitreichenden Einfluss auf die Bewertung von Kunst hat. So wird die Interaktion von Bild und Rezipient durch den emotionalen Kontext zu Beginn der Kunstbetrachtung moduliert. Dies sollte bei zukünftigen Laborexperimenten bedacht werden, gerade wenn es zum Einsatz von neuropsychologischen Verfahren kommt, welche unter Umständen die emotionale Verfassung der Versuchsperson verändert. Die Studie gibt Anhaltspunkte für die Verwendung von Stimulimaterial welches gegenüber emotionaler Prädisposition weniger empfindlich zu sein scheint.

Die Studie ist aufschlussreich bezüglich der Auswirkung von Angst auf Kunstwahrnehmung. So zeigte sich, dass angstinduziertes Arousal nicht, wie von Eskine et al. (2012) angenommen, einen unspezifischen positiven Einfluss auf die Bewertung von Kunst hat. Vielmehr erhöht angstinduziertes Arousal nur unter spezifischen Bedingungen das Gefallen und intensiviert die Erfahrung von Kunst, was sich in den differenzierteren Bewertungen bezüglich des Gefallens zeigte. Weitere Forschung wäre vor allem in Bereichen anderer intensiver Emotionen wie beispielsweise Freude, Wut oder Trauer interessant. Es wäre von Bedeutung, diese von Angst abzugrenzen und spezifische Profile herauszuarbeiten.

9. Literaturverzeichnis

- Becker, E. S., & Rinck, M. (2000). Aufmerksamkeit und Gedächtnis bei Angst und Depression. *Psychologische Rundschau*, 51(2), 67–74.
- Becker-Carus, C., Dorsch, F., Häcker, H. O., & Stapf, K.-H. (2009). *Dorsch Psychologisches Wörterbuch* (15th ed.). Bern: Huber.
- Belke, B., Leder, H., & Augustin, D. (2006). Mastering style – Effects of explicit style-related information, art knowledge and affective state on appreciation of abstract paintings. *Psychology Science*, 48(2), 115–134.
- Benesch, H. (1995). *Enzyklopädisches Wörterbuch Klinische Psychologie und Psychotherapie*. Weinheim: Beltz.
- Bermond, B., Nieuwenhuysedr, B., Fasotti, L., & Schuerman, J. (1991). Spinal cord lesions, peripheral feedback, and intensities of emotional feelings. *Cognition & Emotion*, 5(3), 201–220.
- Bordens, K. S. (2010). Contextual Information, Artistic Style and the Perception of Art. *Empirical Studies of the Arts*, 28(1), 111–130.
- Brandstätter, V. (Ed.). (2009). *Handbuch der Psychologie: Vol. 11. Handbuch der Allgemeinen Psychologie: Motivation und Emotion*. Göttingen, Wien [u.a.]: Hogrefe.
- Burke Edmund. (1757/2012). *A Philosophical Enquiry Into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. [Kindle Reader Version 1.10.5] Retrieved from <http://archive.org/details/enqphilosophical00burkrich>
- Cannon, W. B. (1975). *Wut, Hunger, Angst und Schmerz: Eine Physiologie der Emotionen*. München, Berlin, Wien: Urban und Schwarzenberg.
- Cantor, J. R., & Zillmann, D. (1973). The Effect of Affective State and Emotional Arousal on Music Appreciation. *The Journal of General Psychology*, 89(1), 97–108.
- Chen, L., Zhou, S., & Bryant, J. (2007). Temporal Changes in Mood Repair Through Music Consumption: Effects of Mood, Mood Salience, and Individual Differences. *Media Psychology*, 9(3), 695–713.
- Cupchik, G. C. (2011). The Role of Feeling in the Entertainment=Emotion Formula. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 23(1), 6–11.
- Cupchik, G. C., & Gebotys, R. (1988). The Experience of Time, Pleasure, and Interest During Aesthetic Episodes. *Empirical Studies of the Arts*, 6(1), 1–12.
- Cupchik, G. C., & Gebotys, R. J. (1990). Interest and Pleasure as Dimensions of Aesthetic Response. *Empirical Studies of the Art*, 8(1), 1–14.
- Cupchik, G. C., Shereck, L., & Spiegel, S. (1994). The effects of textual information on artistic communication. *Visual Arts Research*, 20(1; 39), 62–78.
- Dillman Carpentier, F. R., Brown, J. D., Bertocci, M., Silk, J. S., Forbes, E. E., & Dahl, R. E. (2008). Sad Kids, Sad Media? Applying Mood Management Theory to Depressed Adolescents' Use of Media. *Media Psychology*, 11(1), 143–166.
- Eerola, T., & Vuoskoski, J. K. (2010). A comparison of the discrete and dimensional models of emotion in music. *Psychology of Music*, 39(1), 18–49.
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition & Emotion*, 6(3), 169–200.
- Englund, M. P., & Hellström, Å. (2012). Presentation-order effects for aesthetic stimulus preference. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 74(7), 1499–1511.
- Eskine, K. J., Kacinik, N. A., & Prinz, J. J. (2012). Stirring images: Fear, not happiness or arousal, makes art more sublime. *Emotion*, 12(5), 1071–1074.
- Forgas, J. P. (1995). Mood and judgment: The affect infusion model (AIM). *Psychological Bulletin*, 117(1), 39–66.
- Gerrards-Hesse, A., Spies, K., & Hesse, F. W. (1994). Experimental inductions of emotional states and their effectiveness: A review. *British Journal of Psychology*, 85(1), 55–78.
- Giuelletta Koblishke. (2006). *Can Aesthetic Experience be Unemotional* (Unveröffentlichte Diplomarbeit). Universität Wien.
- Greifeneder, R., Bless, H., & Pham, M. T. (2011). When Do People Rely on Affective and Cognitive Feelings in Judgment? A Review. *Personality and Social Psychology Review*, 15(2), 107–141.
- Hartley, J., & Homa, D. (1981). Abstraction of stylistic concepts. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory*, 7(1), 33–46.

- Hewig, J., Hagemann, D., Seifert, J., Gollwitzer, M., Naumann, E., & Bartussek, D. (2005). Brief Report: A revised film set for the induction of basic emotions. *Cognition & Emotion*, 19(7), 1095–1109.
- Hill, B. Jakety Sax. On "Yakety Sax"- Theme from the "Benny Hill Show".
- Hock, M., & Kohlmann, C.-W. (2009). Angst und Furcht: Anxiety and Fear. In V. Brandstätter (Ed.), *Handbuch der Psychologie: Vol. 11. Handbuch der Allgemeinen Psychologie. Motivation und Emotion*. Göttingen, Wien [u.a.]: Hogrefe.
- Hohr, H. (2010). 'Aesthetic emotion': an ambiguous concept in John Dewey's aesthetics. *Ethics and Education*, 5(3), 247–261.
- Hunter, P. G., Schellenberg, E. G., & Griffith, A. T. (2011). Misery loves company: Mood-congruent emotional responding to music. *Emotion*, 11(5), 1068–1072.
- Jacobsen, T. (2006). Bridging the Arts and Sciences: A Framework for the Psychology of Aesthetics. *Leonardo*, 39(2), 155–162.
- James, W. (1994). The physical basis of emotion. *Psychological Review*, 101(2), 205–210.
- Juslin, P. N., & Västfjäll, D. (2008). Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences*, 31(05), 559–575.
- Kemp, S. W. P., & Cupchik, G. C. (2007). The emotionally evocative effects of paintings. *Visual Arts Research*, 33(1), 72–82.
- Kettlewell, N., Lipscomb, S., Evans, L., & Rosston, K. (1990). The Effect of Subject Matter and Degree of Realism on Aesthetic Preferences for Paintings. *Empirical Studies of the Arts*, 8(1), 85–93.
- Kirk, U., Skov, M., Hulme, O., Christensen, M. S., & Zeki, S. (2009). Modulation of aesthetic value by semantic context: An fMRI study. *NeuroImage*, 44(3), 1125–1132.
- Konečni, V. J., & Sargent-Pollock, D. (1977). Arousal, positive and negative affect, and preference for Renaissance and 20th-century paintings. *Motivation and Emotion*, 1(1), 75–93.
- Kreutz, G., Ott, U., Teichmann, D., Osawa, P., & Vaitl, D. (2007). Using music to induce emotions: Influences of musical preference and absorption. *Psychology of Music*, 36(1), 101–126.
- Krohne, H. W. (1996). *Angst und Angstbewältigung*. Stuttgart [u.a.]: Kohlhammer.
- Leder, H. (2013). Next steps in neuroaesthetics: Which processes and processing stages to study? *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(1), 27–37.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British Journal of Psychology*, 95(4), 489–508.
- Leder, H., Carbon, C.-C., & Ripsas, A.-L. (2006). Entitling art: Influence of title information on understanding and appreciation of paintings. *Acta Psychologica*, 121(2), 176–198.
- Lindell, A. K., & Mueller, J. (2011). Can science account for taste? Psychological insights into art appreciation. *Journal of Cognitive Psychology*, 23(4), 453–475.
- Locher, P. J., Smith, J. K., & Smith, L. F. (2001). The influence of presentation format and viewer training in the visual arts on the perception of pictorial and aesthetic qualities of paintings. *Perception*, 30(4), 449–465.
- Martindale, C. (1984). The pleasures of thought: A theory of cognitive hedonics. *Journal of Mind and Behavior*, 5(1), 49–80.
- Martindale, C. (2007). Recent Trends in the Psychological Study of Aesthetics, Creativity, and the Arts. *Empirical Studies of the Arts*, 25(2), 121–141.
- Martindale, C., Moore, K., & Borkum, J. (1990). Aesthetic Preference: Anomalous Findings for Berlyne's Psychobiological Theory. *The American Journal of Psychology*, 103(1), 53–80.
- Millis, K. (2001). Making meaning brings pleasure: The influence of titles on aesthetic experiences. *Emotion*, 1(3), 320–329.
- Mitmansgruber, H. (2003). *Kognition und Emotion: Die Regulation von Gefühlen im Alltag und bei psychischen Störungen*. Bern: Huber.
- Moore, K. M., & West, A. N. (2012). Global Perception, Meaning, and Aesthetic Appreciation. *Empirical Studies of the Arts*, 30(1), 23–38.
- Morschitzky, H. (2004). *Angststörungen: Diagnostik, Konzepte, Therapie, Selbsthilfe* (3rd ed.). Wien: Springer.
- Nadal, M., Munar, E., Marty, G., & Cela-conde, C. J. (2010). Visual Complexity and Beauty Appreciation: Explaining the Divergence of Results. *Empirical Studies of the Arts*, 28(2), 173–191.
- Niedenthal, P. M., & Setterlund, J. B. H. & M. B. (1997). Being Happy and Seeing "Happy": Emotional State Mediates Visual Word Recognition. *Cognition & Emotion*, 11(4), 403–432.

- Norgate, G. (2005). *Horror Hotel*. Retrieved from <http://www.absolute-video-games.com/audio/189/horror-hotel>
- Ortner, K. S. (2011). *Die emotionale Wirkung moderner Kunst*. (Diplomarbeit). Universität Wien. Retrieved from <http://othes.univie.ac.at/>
- Panagl, M. (2011). *Moderne Kunst als Auslöser von Emotion. fEMG Effekte emotionaler Verläufe in der Kunstwahrnehmung*. (Diplomarbeit). Universität Wien. Retrieved from <http://othes.univie.ac.at/>
- Pang, C. Y., Nadal, M., Müller-Paul, J. S., Rosenberg, R., & Klein, C. (2013). Electrophysiological correlates of looking at paintings and its association with art expertise. *Biological Psychology*, 93(1), 246–254.
- Ramachandran V. S., & Hirstein W. (1999). The science of art: a neurological theory of aesthetic experience. *Journal of Consciousness Studies*, 6(6-7), 15–51.
- Reisenzein, R., & Horstmann, G. (2006). *Lehrbuch Allgemeine Psychologie* (3rd ed.). Bern: Huber.
- Riemann, F. (2000). *Grundformen der Angst: Eine tiefenpsychologische Studie* (33rd ed.). München, Basel: E. Reinhardt.
- Roseman, I., & Evdokas, A. (2004). Appraisals cause experienced emotions: Experimental evidence. *Cognition & Emotion*, 18(1), 1–28.
- Russell, P. A., & Milne, S. (1997). Meaningfulness and Hedonic Value of Paintings: Effects of Titles. *Empirical Studies of the Arts*, 15(1), 61–73.
- Russell, P. A. (2003). Effort after meaning and the hedonic value of paintings. *British Journal of Psychology*, 94(1), 99–110.
- Scherer, K. R. (2009). The dynamic architecture of emotion: Evidence for the component process model. *Cognition & Emotion*, 23(7), 1307–1351.
- Schubert, E. (1996). Enjoyment of Negative Emotions in Music: An Associative Network Explanation. *Psychology of Music*, 24(1), 18–28.
- Seeböck, C. S. (2012). *Ästhetische Emotion und Depression. Der Einfluss depressiver Verstimmung auf behaviorale und psychophysiologische Aspekte ästhetischer Erfahrungen* (Diplomarbeit). Universität Wien. Retrieved from <http://othes.univie.ac.at/>
- Silvia, P. J. (2005). Emotional Responses to Art: From Collation and Arousal to Cognition and Emotion. *Review of General Psychology*, 9(4), 342–357.
- 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.
- Vartanin, O., & Goel, V. (2004). Emotion pathways in the brain mediate aesthetic preference. *Bulletin of Psychology and the Arts*, 5(1), 37–42.
- Vom Lehn, D. (2006). Embodying experience: A video-based examination of visitors' conduct and interaction in museums. *European Journal of Marketing*, 40(11/12), 1340–1359.
- Westermann, R., Stahl, G., Spies, K., & Hesse, F. W. (1996). Relative effectiveness and validity of mood induction procedures: a meta-analysis. *European Journal of Social Psychology*, 26(4), 557–580.
- Westphal-Fitch, G., Oh, J., & Fitch, W. T. (2013). Studying aesthetics with the method of production: Effects of context and local symmetry. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(1), 13–26.
- Zentner, M., Grandjean, D., & Scherer, K. R. (2008). Emotions evoked by the sound of music: Characterization, classification, and measurement. *Emotion*, 8(4), 494–521.

Anhang

A. Tabellen - und Abbildungsverzeichnis

1.) Tabellen

Tabelle 1 *Mittelwerte und Standardabweichung der Gefallensratings nach Bildklasse* 38

Tabelle 2 *Mittelwerte und Standardabweichung des Arousals nach Bildklasse* 40

2) Abbildungen

Abbildung 1 *Das Modell der ästhetischen Erfahrung nach Leder et al. (2004; 2013)* 16

Abbildung 2 *Experimentelle Anordnung* 31

Abbildung 3 *Sequentielles Modell der Stimulivorgabe* 33

Abbildung 4 *Valenz* 39

Abbildung 5 *Arousal* 41

B. Verwendete Stimuli

Positive Valenz – Hohes Arousal:

Navitrolla, Tracing a secret, 1999

Rockwell Norman, Freedom from Want, 1943

Richter Gerhard, Vesuv, 1967

Richter Gerhard, Seestück, 1969

Positive Valenz – Niedriges Arousal:

Magritte Rene, Der Zorn der Goetter, 1960

Clemente Francesco, Map of what is effortless, 1978

Mason Jill, The Fear, 2008

Stuetzer Alwin, Panarena, 1966

Negative Valenz – Hohes Arousal:

Savill Jenny, untitled, 1969

Chapman Jake & Dinos Chapman, Disasters of War No 50, 2000

Saville Jenny, Rosetta, 1970

Schlichter Rudolf, Der Würger, 1939-1941

Negative Valenz – Niedriges Arousal:

Chia Sandro, Il Volto scandaloso, 1981

Lurie Boire, Entrance, 1946/47

Curtis Sam, Grin and Bear it, 2008

Richter Daniel, Tarifa, 2001

C. Instruktionen

Kontrollgruppe (Neutral)

Herzlich Willkommen und vielen Dank für Ihr Interesse an unserer Studie!

Die folgende Studie beschäftigt sich mit der Erfahrung von Emotionen und der Wahrnehmung von Kunstwerken. Sie setzt sich aus 3 Teilen zusammen und dauert insgesamt etwa 15 - 20 Minuten.

Im ersten Teil sollen Sie sich eine bestimmte bereits erlebte Situation ins Gedächtnis rufen. Danach sehen Sie eine Filmszene, welche Sie anschließend bezüglich Ihres emotionalen Gehalts beurteilen sollen und im letzten Teil werden Ihnen Kunstwerke gezeigt, die Sie nach Ihrem persönlichen Gefallen einstufen sollen.

Nehmen Sie sich bei der Beantwortung der Fragen so viel Zeit wie Sie benötigen.
Es gibt weder richtige noch falsche Antworten.

Alle Ergebnisse dienen lediglich wissenschaftlichen Zwecken und werden streng vertraulich behandelt.

Sollten Sie Fragen haben, können Sie sich jederzeit an Ihren/Ihre StudienleiterIn wenden.

Zunächst brauchen wir ein paar persönliche Daten um sie später besser zuordnen zu können.

Alter:

Die ersten beiden Buchstaben des Namen(z.B. Hans Müller =HM): __ __

Geschlecht(m/w):

Versuchspersonennummer: _____

Um mit dem ersten Teil der Studie zu starten, blättern Sie bitte um...

Der erste Teil der Studie beschäftigt sich mit der Erfahrung, die Menschen in verschiedenen Situationen ihres Lebens machen. Hierbei wollen wir herausfinden wie sich diverse Umstände auf das persönliche Wohlbefinden und den Körper auswirken können.

Gehen Sie kurz in sich und erinnern Sie sich bitte an eine Alltagssituation, in der Sie eine Tätigkeit durchgeführt haben, bei der Sie viel Routine haben.
Vergegenwärtigen Sie sich diese Situation und die Gefühle, die Sie zu diesem Zeitpunkt hatten

Um fortzufahren, blättern Sie bitte um...

Beschreiben Sie die von Ihnen erlebte Situation in kurzen Worten:

Haben Sie eine körperliche Reaktion auf Ihre Emotionen wahrgenommen?

Bitte kreuzen Sie die Antwort an

☐

ja

☐

nein

Wenn ja, welche waren das? Bitte beschreiben Sie diese in kurzen Stichworten:

Beschreiben Sie nun bitte die Intensität ihrer Emotionen während der Alltagstätigkeit?

Benutzen Sie dazu die Skala 1 (sehr schwach) bis 7 (sehr stark)

☐

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

5

☐

6

☐

7

Wenn Sie diese Fragen vollständig beantwortet haben, blättern Sie bitte um, um mit dem 2. Teil der Studie zu starten...

Im zweiten Teil der Studie beschäftigen wir uns mit dem aktuellen Interesse und der Bewertung von Filmmaterial in unserer Gesellschaft. Es folgt nun eine ausgewählte Filmszene, die Sie anschließend beurteilen sollen. Versuchen Sie sich so gut es Ihnen möglich ist, sich in die Handlung hineinzusetzen.

.

Der Film wird ohne Ton abgespielt und endet selbstständig.

Um der Filmszene besser folgen zu können, beschreiben wir vorab die Rahmenhandlung:

Der junge chinesische Erbe trifft den Englischen Lehrer, der ihm zugeteilt wurde. Sie besprechen den Unterricht.

Zum Starten des Filmes drücken sie bitte die Leertaste, und blättern sie nach Beendigung des Filmes auf die nächste Seite des Papierfragebogens.

Bitte beantworten Sie nun nachfolgende Fragen in Hinblick auf die gesehene Filmszene, indem Sie die ausgewählte Antwortmöglichkeit ankreuzen.

Welche Stimmung löst die Filmszene bei Ihnen aus?

Bitte kreuzen Sie eine der nachfolgenden Möglichkeiten an

- ☐ ängstlich ☐ traurig ☐ freudig ☐ glücklich ☐ keine spezifische Stimmung

Wie stark löst die Filmszene die oben ausgewählte Stimmung aus?

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(sehr schwach) bis 7 (sehr stark)

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7

Wenn sie fertig sind, blättern sie bitte auf die nächste Seite.

Um mit dem 3. Teil der Studie fortzufahren, schließen sie bitte das Videofenster. In der Mitte des Desktop befindet sich ein Fenster mit dem Namen „E-Run“. Klicken Sie dort unten rechts auf „Run“ und befolgen sie die Anweisungen auf dem Bildschirm → Sie benötigen noch folgende Daten zu Beginn der Kunststudie:

Versuchspersonennummer: _____

Session Nummer: 2

Bei Fragen wenden sie sich bitte an den Versuchsleiter.

Zum Abschluss der Studie bitten wir Sie uns noch einige kurze Fragen zu beantworten.

Wie sehr interessieren Sie sich für Kunst?

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(gar nicht) bis 7(sehr)

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7

Wie oft beschäftigen Sie sich in Ihrer Freizeit mit Kunst?

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(nie) bis 7(sehr oft)

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7

War Ihnen die vorhin gezeigte Filmszene bekannt? Bitte kreuzen Sie die Antwort an

☐	☐
ja	nein

Wir danken Ihnen für Ihre Teilnahme!

Bitte melden Sie sich bei dem/der StudienleiterIn.

Versuchsgruppe (Angstinduktion)

Zusatzklärung

In ihrer Versuchsbedingung werden sie einen Filmausschnitt sehen, welcher negative Emotionen hervorrufen kann. Der ursprüngliche Film ist von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) ab 16 Jahren freigegeben und wurde mehrfach im TV Spätprogramm ausgestrahlt. Wenn sie sich derzeit emotional labil fühlen sollten und Bedenken bezüglich ihrer Eignung als Testperson haben, teilen sie dies bitte jetzt dem Versuchsleiter mit und erörtern sie etwaige Fragen. Desweiteren weisen wir nochmal darauf hin, dass sie jederzeit das Experiment ohne Angabe von Gründen abbrechen können. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, dass ich die Zusatzklärung gelesen und verstanden habe.

Datum und Unterschrift

**Herzlich Willkommen und vielen Dank für Ihr Interesse
an unserer Studie!**

Die folgende Studie beschäftigt sich mit der Erfahrung von Emotionen und der Wahrnehmung von Kunstwerken. Sie setzt sich aus 2 Teilen zusammen und dauert insgesamt etwa 20 - 30 Minuten.

Im ersten Teil sehen Sie eine Filmszene, welche Sie anschließend bezüglich Ihres emotionalen Gehalts beurteilen sollen und im zweiten Teil werden Ihnen Kunstwerke gezeigt, die Sie nach Ihrem persönlichen Gefallen einstufen sollen.

Nehmen Sie sich bei der Beantwortung der Fragen so viel Zeit wie Sie benötigen.
Es gibt weder richtige noch falsche Antworten.

Alle Ergebnisse dienen lediglich wissenschaftlichen Zwecken und werden streng vertraulich behandelt.

Sollten Sie Fragen haben, können Sie sich jederzeit an Ihren/Ihre StudienleiterIn wenden.
Zunächst brauchen wir ein paar persönliche Daten um sie später besser zuordnen zu können.

Alter:

Die ersten beiden Buchstaben des Namen(z.B. Hans Müller =HM): __ __

Geschlecht(m/w):

Versuchspersonennummer: _____

Um mit dem ersten Teil der Studie zu starten, blättern Sie bitte um...

Im ersten Teil der Studie beschäftigen wir uns mit dem aktuellen Interesse und der Bewertung von Filmmaterial in unserer Gesellschaft.

Es folgt nun eine ausgewählte Filmszene, die Sie anschließend beurteilen sollen. Versuchen Sie sich so gut es Ihnen möglich ist, sich in die Handlung hineinzusetzen.

Um fortzufahren setzen sie nun bitte die Kopfhörer auf. Der Filmausschnitt wird auf dem Bildschirm vor Ihnen abgespielt und endet selbstständig.

Um der Filmszene besser folgen zu können, beschreiben wir vorab die Rahmenhandlung:
Laurie arbeitet als Babysitterin bei Freunden von ihren Eltern. Als sie niemanden im Erdgeschoss findet, geht sie die Treppe hoch und sucht im ersten Stock weiter.

Zum Starten des Filmes drücken sie bitte die Leertaste, und blättern sie nach Beendigung des Filmes auf die nächste Seite des Papierfragebogens.

Bitte beantworten Sie nun nachfolgende Fragen in Hinblick auf die gesehene Filmszene, indem Sie die ausgewählte Antwortmöglichkeit ankreuzen.

Welche Stimmung löst die Filmszene bei Ihnen aus?

Bitte kreuzen Sie eine der nachfolgenden Möglichkeiten an

☐ ☐ ☐ ☐ ☐
ängstlich traurig freudig glücklich keine spezifische Stimmung

Wie stark löst die Filmszene die oben ausgewählte Stimmung aus?

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(sehr schwach) bis 7 (sehr stark)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
1 2 3 4 5 6 7

Sehen Sie oft Horrorfilme? Benutzen Sie dazu die Skala von 1(nie) bis 7(sehr oft)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
1 2 3 4 5 6 7

Haben Sie generell ein ängstliches Gefühl, nachdem Sie einen Horrorfilm gesehen haben?

Benutzen Sie dazu die Skala 1(nie) bis 7(immer)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
1 2 3 4 5 6 7

Um mit dem 2. Teil der Studie fortzufahren, schließen sie bitte das Videofenster. In der Mitte des Desktop befindet sich ein Fenster mit dem Namen „E-Run“. Klicken sie dort unten rechts auf „Run“ und befolgen sie die Anweisungen auf dem Bildschirm → Sie benötigen noch folgende Daten zu Beginn der Kunststudie:

Versuchspersonennummer: _____

Session Nummer: 9

Bei Fragen wenden sie sich bitte an den Versuchsleiter.

Zum Abschluss der Studie bitten wir Sie uns noch einige kurze Fragen zu beantworten.

Wie sehr interessieren Sie sich für Kunst?

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(gar nicht) bis 7(sehr)

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7

Wie oft beschäftigen Sie sich in Ihrer Freizeit mit Kunst?

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(nie) bis 7(sehr oft)

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7

War Ihnen die vorhin gezeigte Filmszene bekannt?

Bitte kreuzen Sie die Antwort an

☐	☐
ja	nein

Das Experiment ist nun beendet, wir danken Ihnen für Ihre Teilnahme!

**Bitte lesen sie sich nun auf der nächsten Seite noch Informationen zu dem
gezeigten Video und dem Zweck der Studie durch.**

Studienzweck und Aufklärung:

Die von Ihnen gerade durchgeführte Studie widmete sich der Frage, inwieweit Kunstwahrnehmung durch Angst beeinflusst wird. In der Forschungsliteratur wird behauptet, dass Angst im Kontext von Kunst durchaus positive Einwirkung

auf das Kunsterleben haben kann, welches in dieser Studie weiter untersucht und differenziert werden soll.

Die Ihnen gezeigte Filmszene ist aus einem Filmset zur Induktion von Emotionen entnommen worden und soll die Emotion Angst induzieren (Hewig et al. 2005). Die Angstausslösende Wirkung des Videos wird vor allem der Musik zugeschrieben, weswegen wir jetzt noch eine zweite Version des Videos mit verfremdeter Musik und in einer anderen Abspielgeschwindigkeit vorbereitet haben.

➔ Setzen Sie nun wieder die Kopfhörer auf und Doppelklicken sie hierfür auf dem Desktop auf die Datei „Version 2 _andere Musik.wmv“ **unten rechts** auf dem Desktop-Bildschirm. Nachdem sie das Video vollständig angeschaut haben, fahren sie bitte weiter unten auf dem Papierfragebogen fort.

Geben sie nun bitte an, wie stark sie derzeit Angstgefühle haben:

Benutzen Sie dazu die Skala von 1(sehr schwach) bis 7 (sehr stark)

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7

Um Studienergebnisse nicht zu verfälschen oder gar unbrauchbar zu machen, bitten wir sie **nicht mit potentiellen weiteren** Versuchspersonen über den Sinn und Zweck dieser Studie zu sprechen. Bitte nehmen sie dieses Anliegen unserer Forschung ernst.

Die Studie ist somit nun abgeschlossen. Bitte wenden sie sich nun an den Versuchsleiter.

D. Kurzzusammenfassung und Abstract

Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit untersucht den emotionalen Kontext von Kunstwahrnehmung. Eskine, Kacinik und Prinz (2012) untersuchten den Einfluss von induzierten Emotionen und physiologisch erhöhtem Arousal. Sie fanden heraus, dass spezifisch Angst zu positiverer Evaluierung von abstrakten Kunstwerken führte. In dieser Studie wurden gegenständliche Kunstwerke mit variiertem Valenz und Arousal Level vorgegeben und Angst durch ein Video induziert und mit einer neutralen Kontrollgruppe verglichen. Es zeigte sich, dass bei hohem Arousal und positiver Valenz der Bilder das Gefallen gesteigert werden konnte. Es wurde deutlich, dass nicht generell Angst zu höherem Gefallen führt, sondern das dies abhängig ist von spezifischen Faktoren wie Kunststil, Valenz und Arousal des Bildes.

Abstract

This study investigates the effects of fear in the context of art perception. Eskine, Kacinik und Prinz (2012) came to the conclusion that “fear uniquely inspires positively valenced judgments” (p. 1). The method they used was inducing fear, happiness and physical arousal to their participants who rated four abstract artworks. Ratings in the fear condition were significantly higher compared to the other conditions. This study also induced fear and used representational artworks as stimuli, which varied in their valence and arousal level. A positive effect of fear could only be shown when the picture was of a positive valence and of a high arousal level. When the picture was of a negative valence and high arousal level, the ratings did instead decrease. In conclusion, the findings of Eskine et al. (2012) have to be modified: They are only applicable to representational artworks under the specific conditions mentioned above.

E. Lebenslauf

ALLGEMEINES

Name	Carl Henning v. Plate Freiherr v. Stralenheim
Nationalität	Deutsch
Studium	Diplomstudiengang Psychologie

AUSBILDUNG

Juli&August 2012	Praktikum Akutpsychiatrie im Krankenhaus Debestedt
Juli bis Sept.2011	Praktikum Psychosomatik im Asklepios Westklinikum Hamburg
November 2011	Sexualpädagogische Ausbildung im Studentenprojekt Achtung Liebe
Februar 2011	Praktikum Akutpsychiatrie am BKH Bayreuth
Sept. bis März 10	Teilzeittätigkeit bei der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft Pricewaterhouse-Coopers im Bereich Business Development & Marketing Services
Okt. 2008- Juli 2009	Ausbildung zum ehrenamtlichen Sterbegleiter bei der Organisation „Mobiles Hospiz ÖBR Wien“ mit anschließender praktischer Tätigkeit auf der Palliativstation/Onkologie im Krankenhaus Hietzing in Wien
2007-2013	Diplomstudium der Psychologie an der Universität Wien
2006-2007	Bachelorstudium der Politikwissenschaften an der Universität Mannheim
2005-2006	Landwirtschaftliche Lehrausbildung in Rade bei Rendsburg
2004-2005	Auslandsaufenthalt in Kenia und Indien mit Tätigkeiten in Schule und Kinderheim
2004	Abitur mit Notendurchschnitt: 2,1

SONSTIGE ERFAHRUNGEN

- Träger des „Herzog Peter Stipendiums“ der Internatsschule Louisenlund für außergewöhnliche internatliche&schulische Leistungen
- 1,5 monatige Lehrtätigkeit an den „Watoto“ Schulen in Mombasa, Kenia

- Einmonatiges Praktikum im Straßenkinderprojekt „Sunshine“ in Delhi, Indien
- Betreuung von Jugendlichen bei der Wiener Jugenderholung
- Tätigkeit im sexualpädagogischen Studentenprojekt Achtung Liebe
- Ehrenamtlicher Sterbebegleiter bei der ÖBR seit ca. 3 Jahren, im vergangenen Jahr Tätigkeit als Co-Ausbilder für weitere Ehrenamtliche
- Tätigkeit bei GIN Wien e.V. in der Betreuung von Menschen mit intellektueller und mehrfacher Behinderung