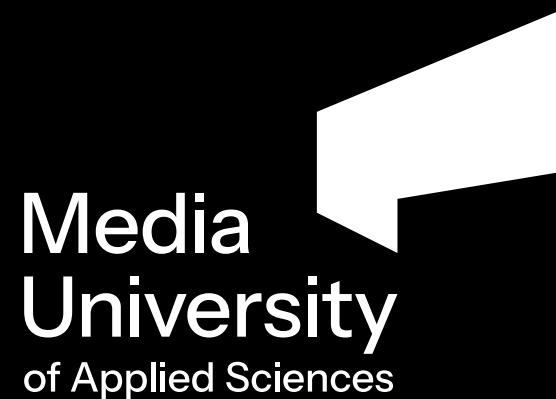


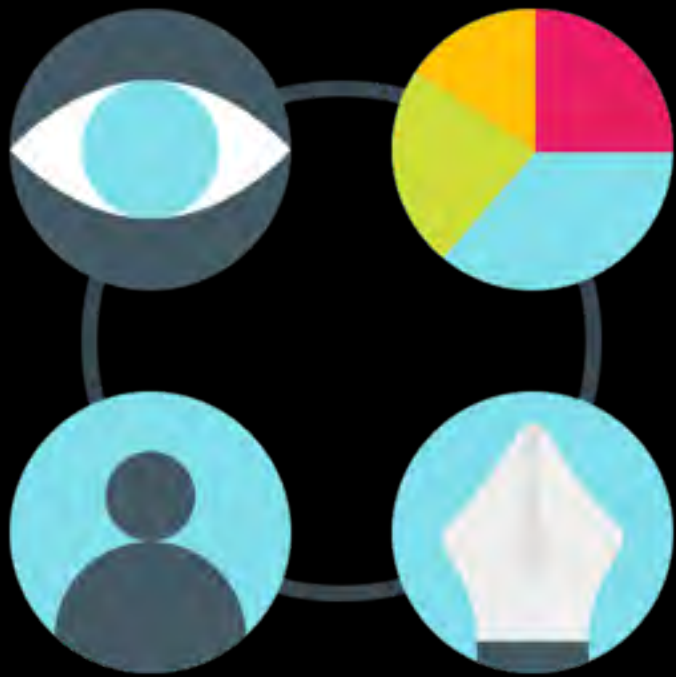
Herzlich
Willkommen

Markus Schröppel

Professor, Doctor of Arts, Diplom Designer;
Visuelle Kommunikation



DR Design Research

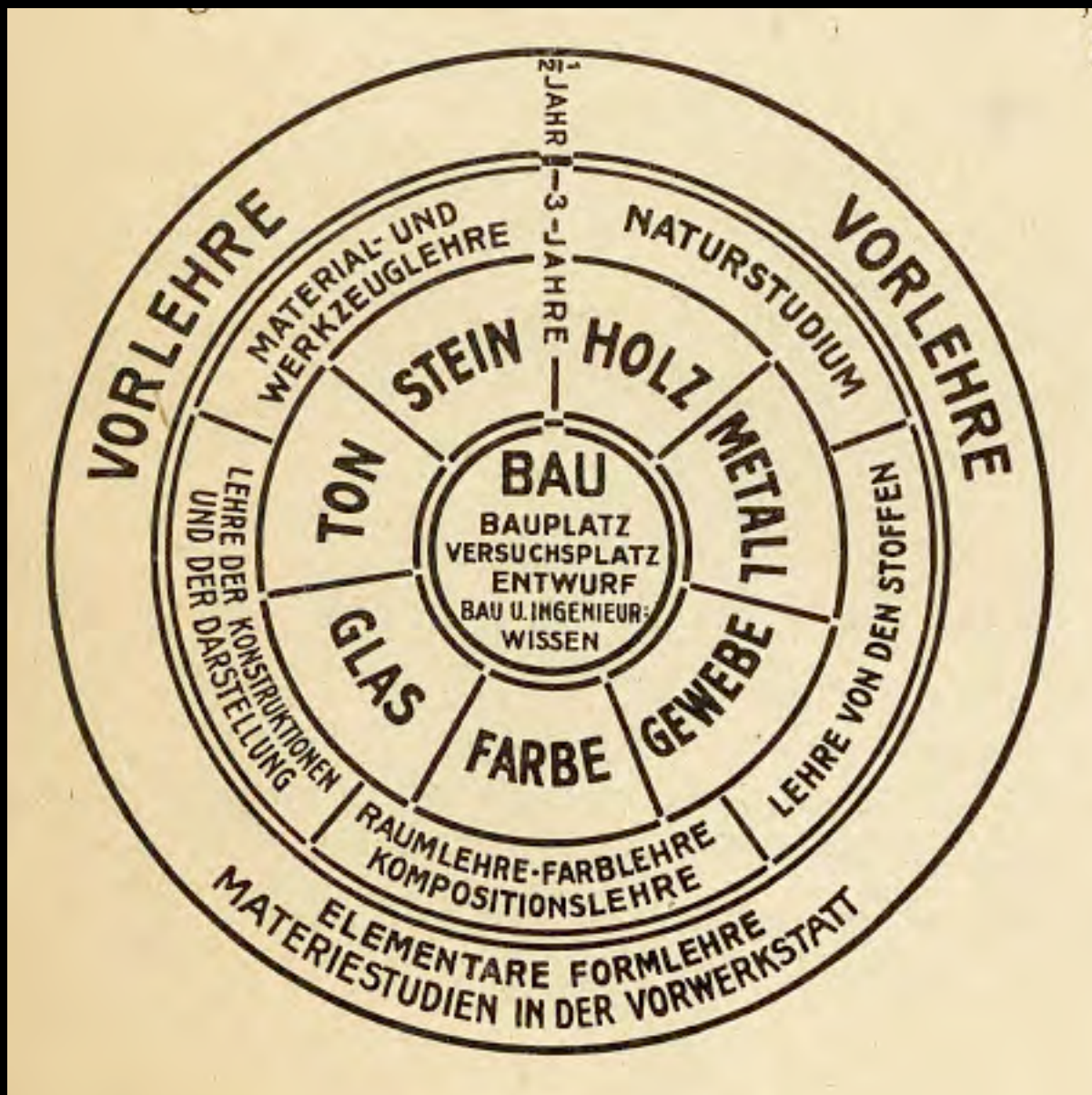


Bei Künstlern, Handwerkern und Designern scheint das Wort „Forschung“ – „research“ das „R-Wort“ – manchmal eine Tätigkeit zu beschreiben, die weit von ihrer jeweiligen Praxis entfernt ist.
(Christopher Frayling 1993)

Die Debatten um und die Erforschung des Wesens künstlerischer und gestalterischer Forschung dauern seit Anfang der 90er Jahre an ... und stellen nach wie vor ein lebendiges, interessantes Forschungsgebiet dar. Dennoch ist die Forschung zu Design und Kunst weiterhin ein umstrittenenes akademisches Feld.

(Guerra 2021)

Dieses konzeptionelle Diagramm, das die Struktur der Lehre am Bauhaus zeigt, wurde 1922 von Walter Gropius entwickelt.



Rainer K. Wick

TEACHING AT THE BAUHAUS

The standard work
on the groundbreaking
pedagogical concepts
of the Bauhaus

With 270 illustrations,
subject and name
indexes, and an extensive
bibliography

HATJE CANTZ



Clark V. Poling

Kandinsky-Unterricht am Bauhaus

Farbenseminar und analytisches Zeichnen



Weingarten

Meister auf dem Dach des Bauhausgebäudes, 4.-5. Dezember 1926 (Reproduktion 1998).
(Von links nach rechts) Josef Albers, Hinnerk Scheper, Georg Muche, László Moholy-Nagy,
Herbert Bayer, Joost Schmidt, Walter Gropius, Marcel Breuer, Wassily Kandinsky, Paul Klee,
Lyonel Feininger, Gunta Stölzl, Oskar Schlemmer. Foto: Bauhaus-Archiv Berlin / Musée
National d'Art Moderne / Centre de Création Industrielle, Centre Georges Pompidou, Paris,
Nina Kandinsky.© Bauhaus-Archiv Berlin



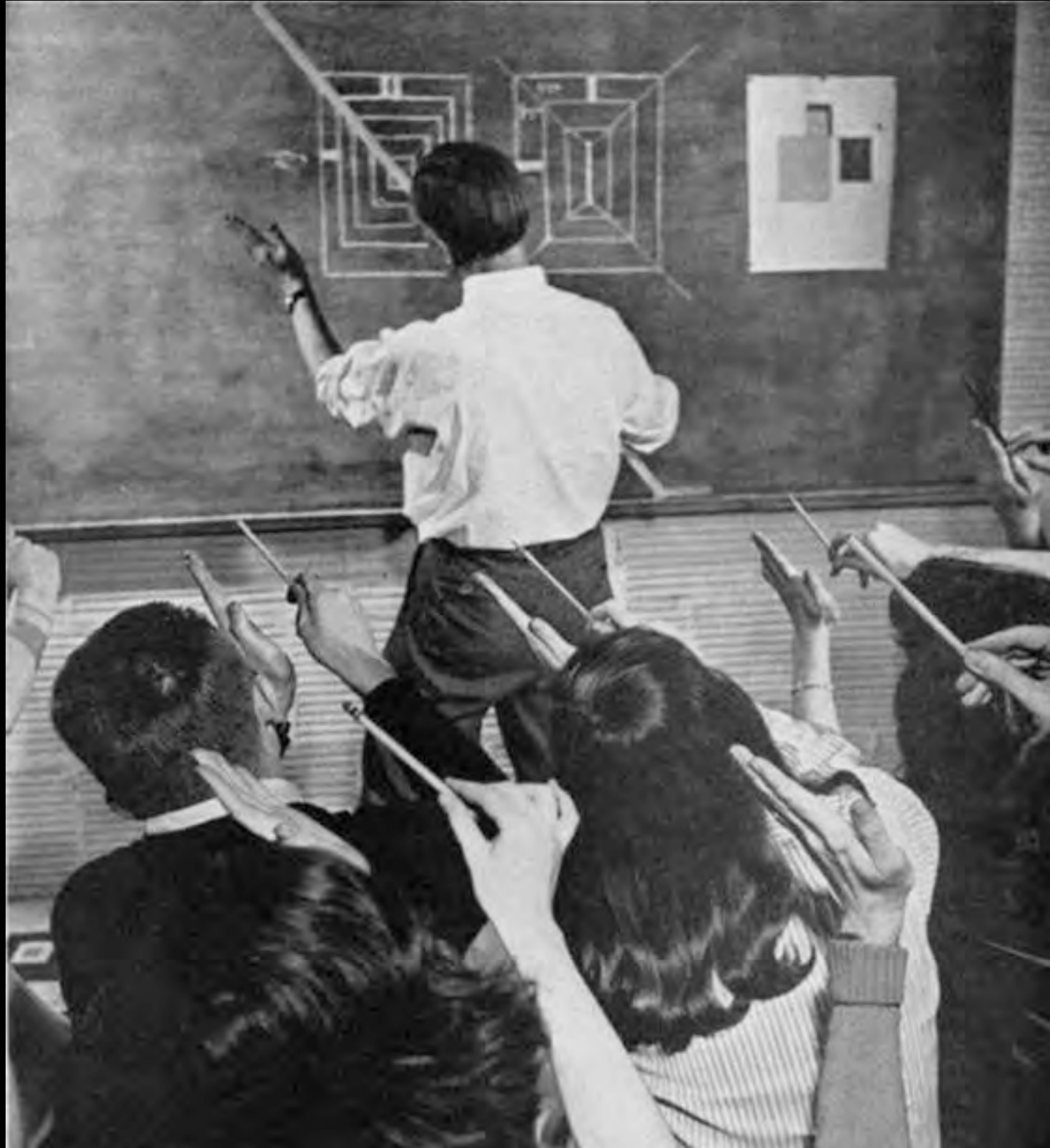
Lotte Beese (detail), ca. 1929 from the Bauhaus Archive

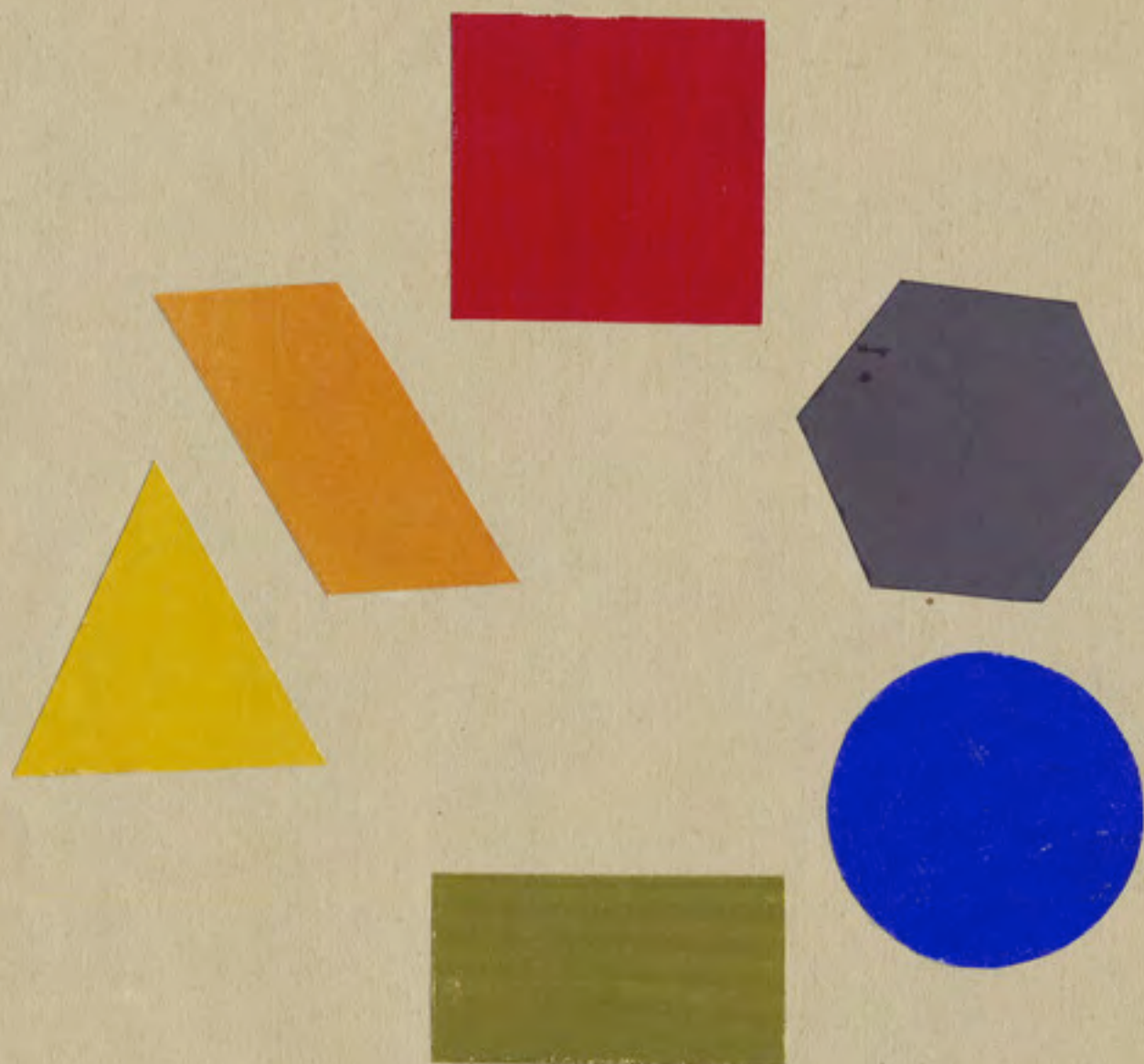




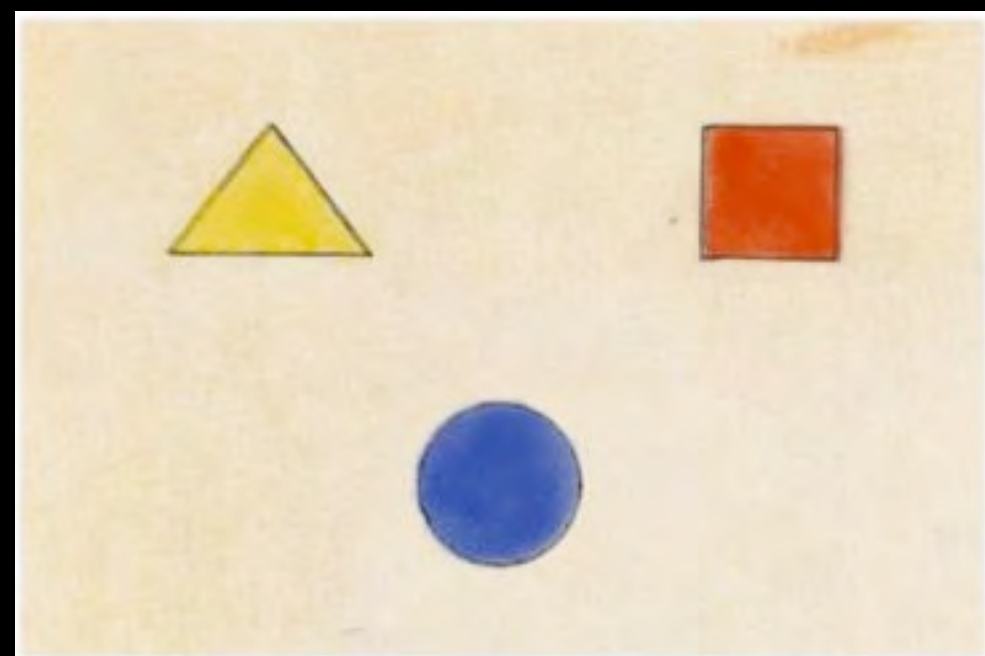


Josef Albers – artist, pioneering colour theorist and historic teacher at the Bauhaus





die primärfarben mit den ihnen zugeteilten grundformen
versuch einer formgebung für die sekundärfarben. .



1950

1960

1970

1980

1990

2000

Italienische Gegenbewegung

Global Tools

Gruppo 999

Archizoom

Superstudio

Italienische Postmoderne

Alchimia

Memphis

Achille, Pier Giacomo & Livio Castiglione

Gio Ponti

Ettore Sottsass u.a.

Alessandro Mendini u.a.

Italien

Bel Design

Pop-Kultur

Richard Sapper

Anti-Design

Mario Bellini

Giancarlo Piretti

Banaldesign

Postmoderne

Joe Colombo

Radical-Design

Redesign

Nachmoderne

Neue Bescheidenheit

Neue Einfachheit

Funktionalismus

Deutschland

Funktionalismuskrise

Gute Form

Ingo Maurer

Wilhelm Wagenfeld

Dieter Rams

Des-in

Hochschule für Gestaltung Ulm

Funktionalismuskrise

Max Bill

Otl Aicher

Alternativdesign

Hans Gugelot

Phasen der HfG Ulm

Neues Deutsches Design

Skandinavien

Arne Jacobsen

Verner Panton

Alvar Aalto

Hans J. Wegner

Viele Gruppen und Galerien

Volker Albus

Siegfried Micheal Syniuga

Stiletto(Frank Schreiner)

Frankreich

Philippe Starck

Spanien

Javier Mariscal

Japan

Shiro Kumatawa

Eames

Loewy

USA

Postmoderne Architektur

Charles Jencks

Robert Venturi

Niederlande

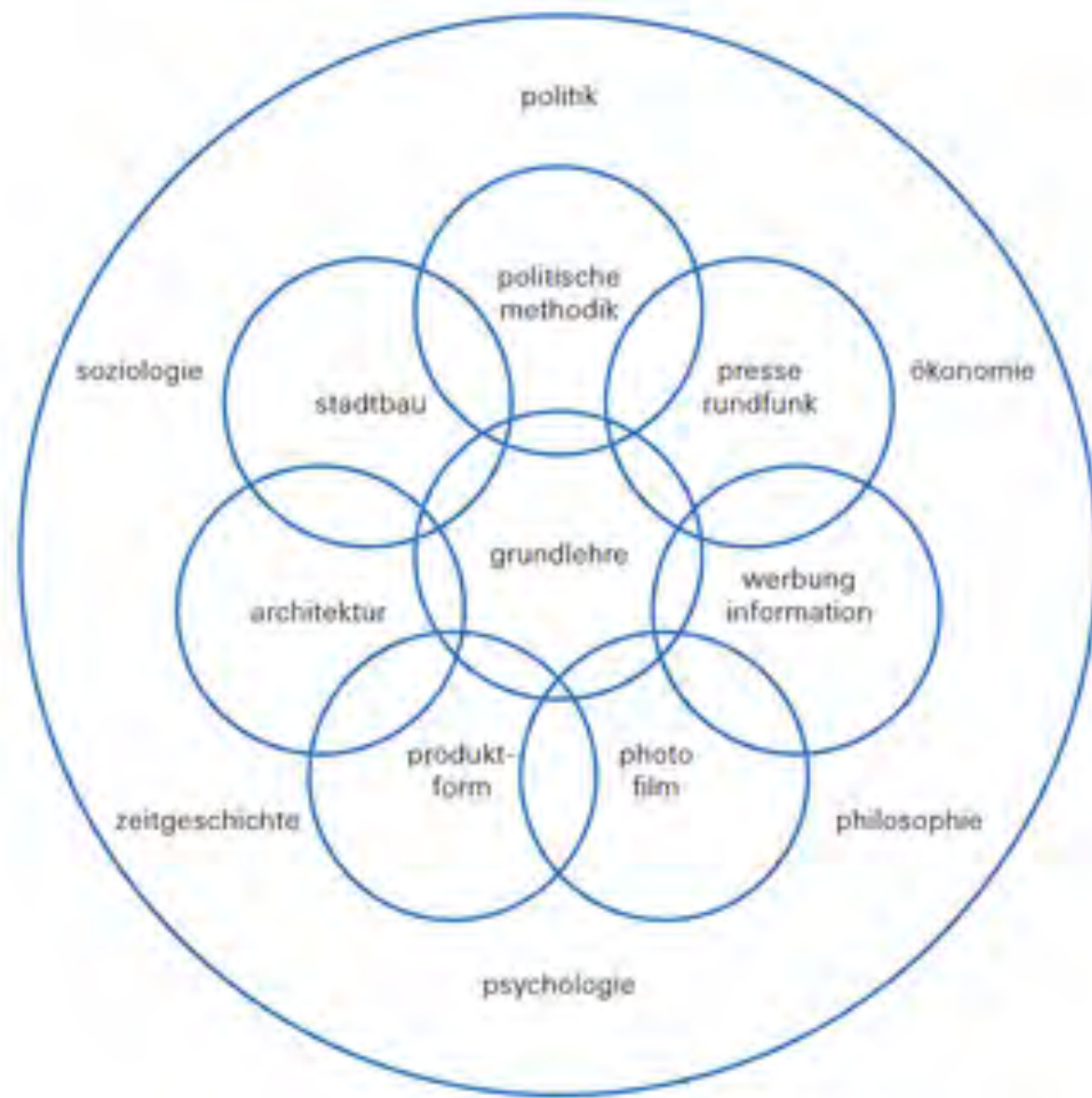
droog-design



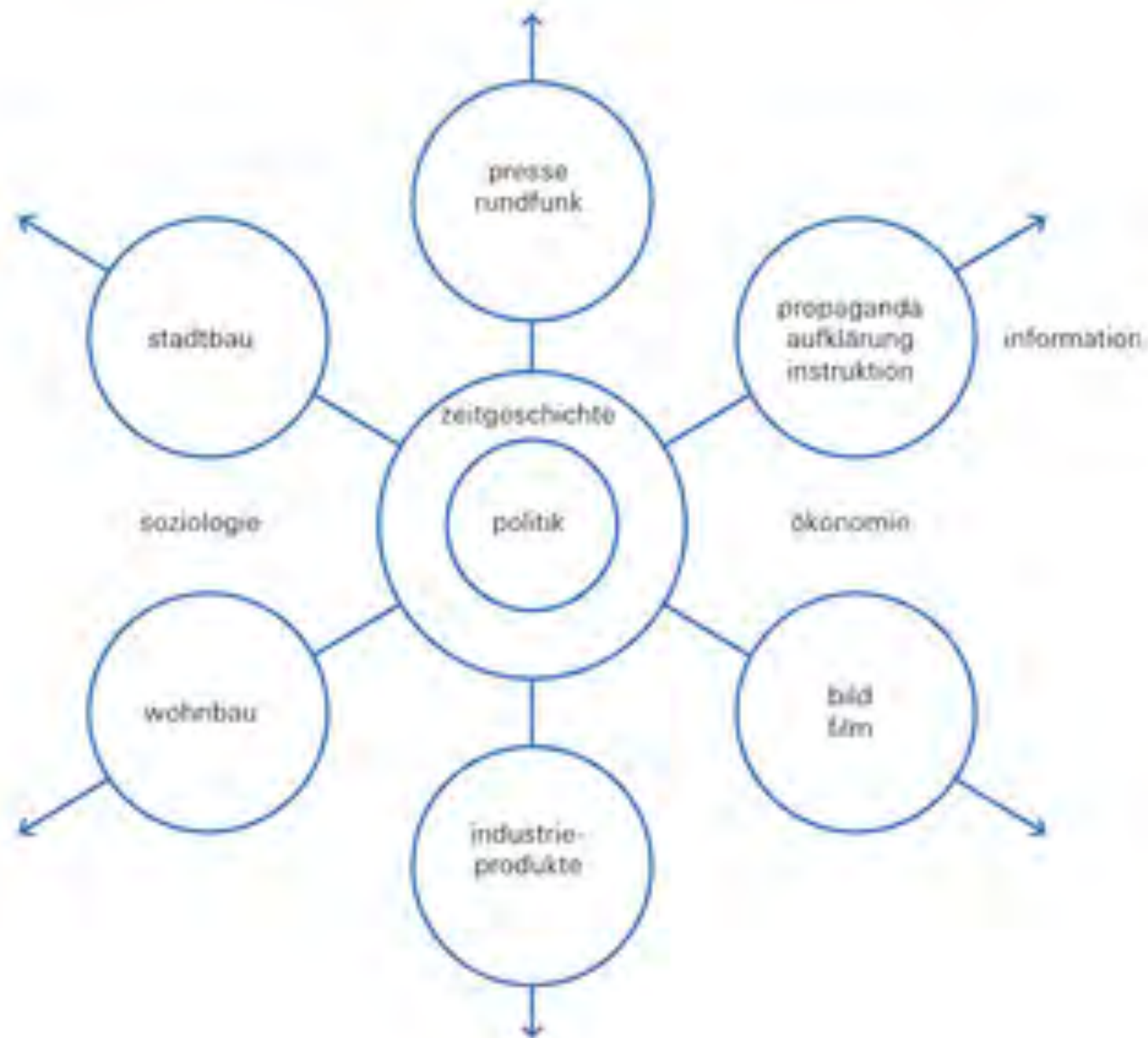
Designtheorien
und Ereignisse

HfG Ulm

Otl Aicher: Schema »Grundlehre –
Ausbildungsklassen– Allgemeinbildung« aus
einem Exposé für HICOG, 12. Juli 1950.



Otl Aicher: Schema »Politik und politische Gestaltung« aus einem Exposé für HICOG, 12. Juli 1950.

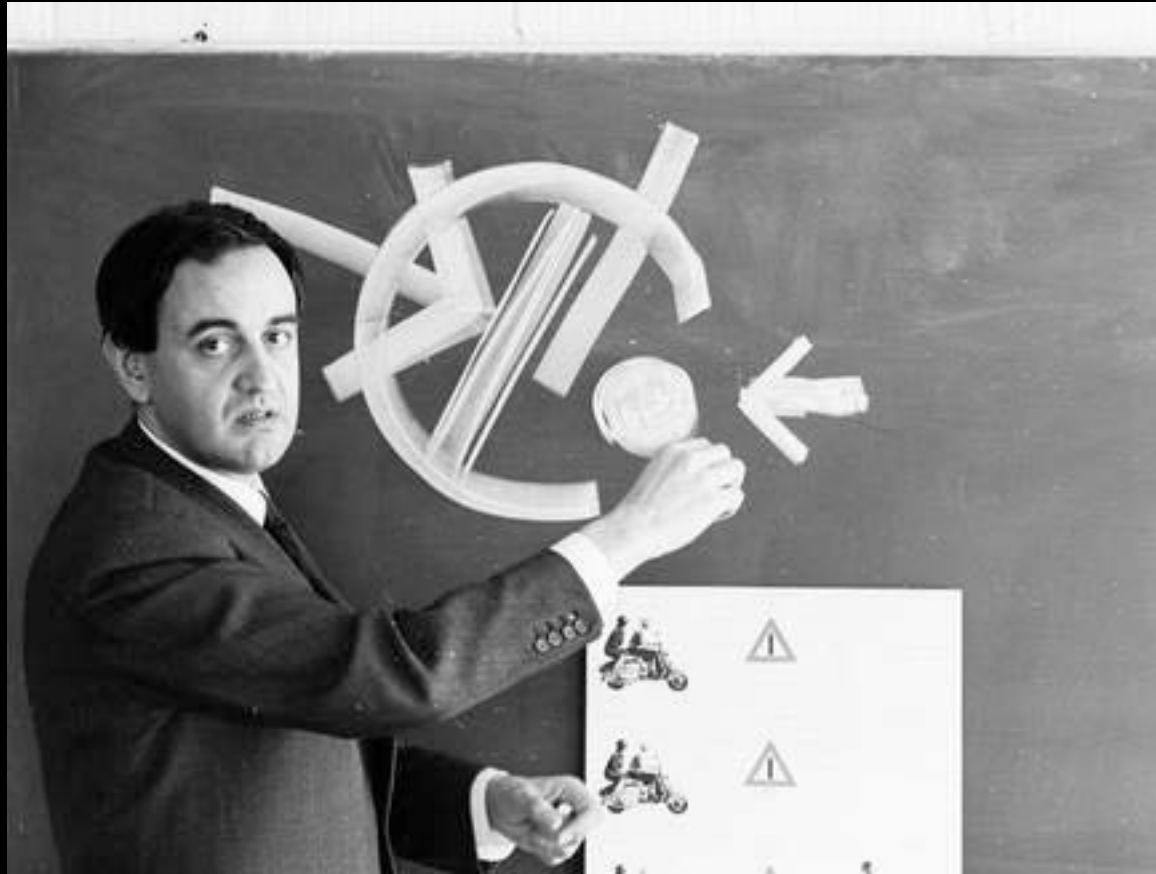








Roland Fürst: Tomás Maldonado im Unterricht, 1966.









Tanksäulen
Abteilung Produktgestaltung, 2. Studienjahr, 1964/65

Fotograf: unbekannt
© HfG-Archiv, Ulmer Museum, Ulm

Walter Gropius

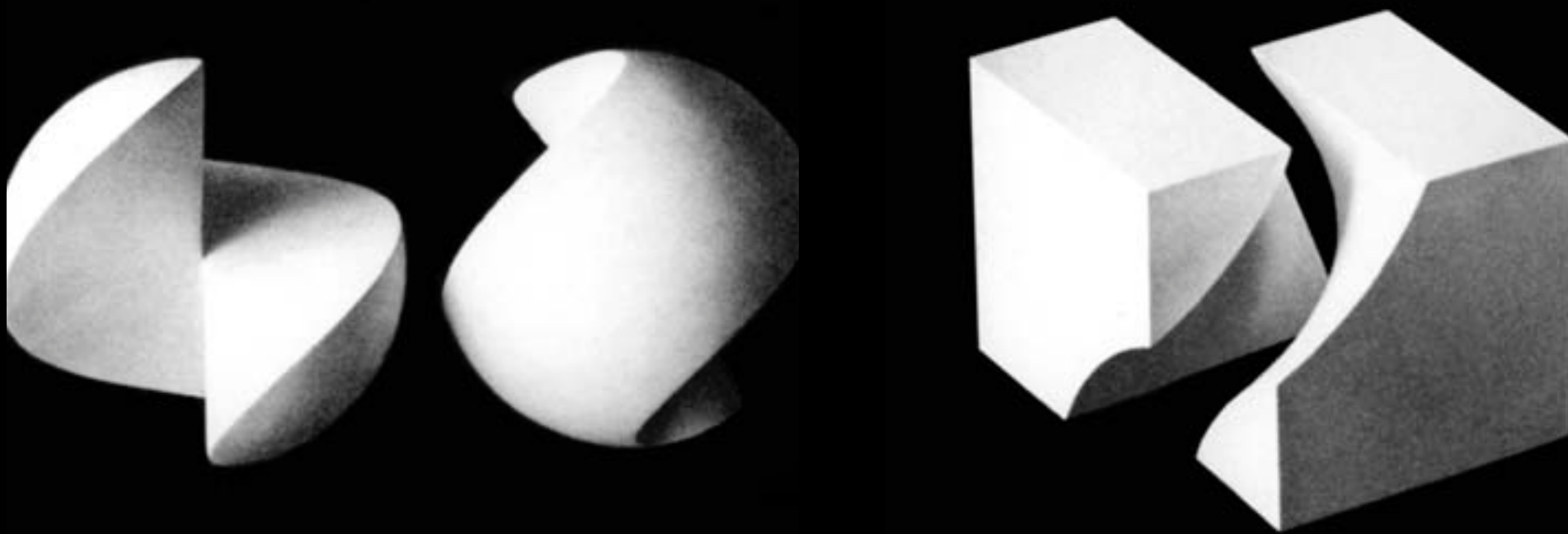
Das HfG-Archiv
unterschiedlich
zahlreiche Lei

Mit seinem Un

Radio-Phono-Kombination SK 4 von Braun. Entwurf Hans
Gugelot, Dieter Rams u.a., 1956. Foto H. A. M. Hölzinger



Studienarbeiten aus der Grundlehre der HfG Ulm, abgebildet
in einem Prospekt der Hochschule
(links Entwurf Eduardo Vargas.
Dozent: Tomás Maldonado), 1957/58



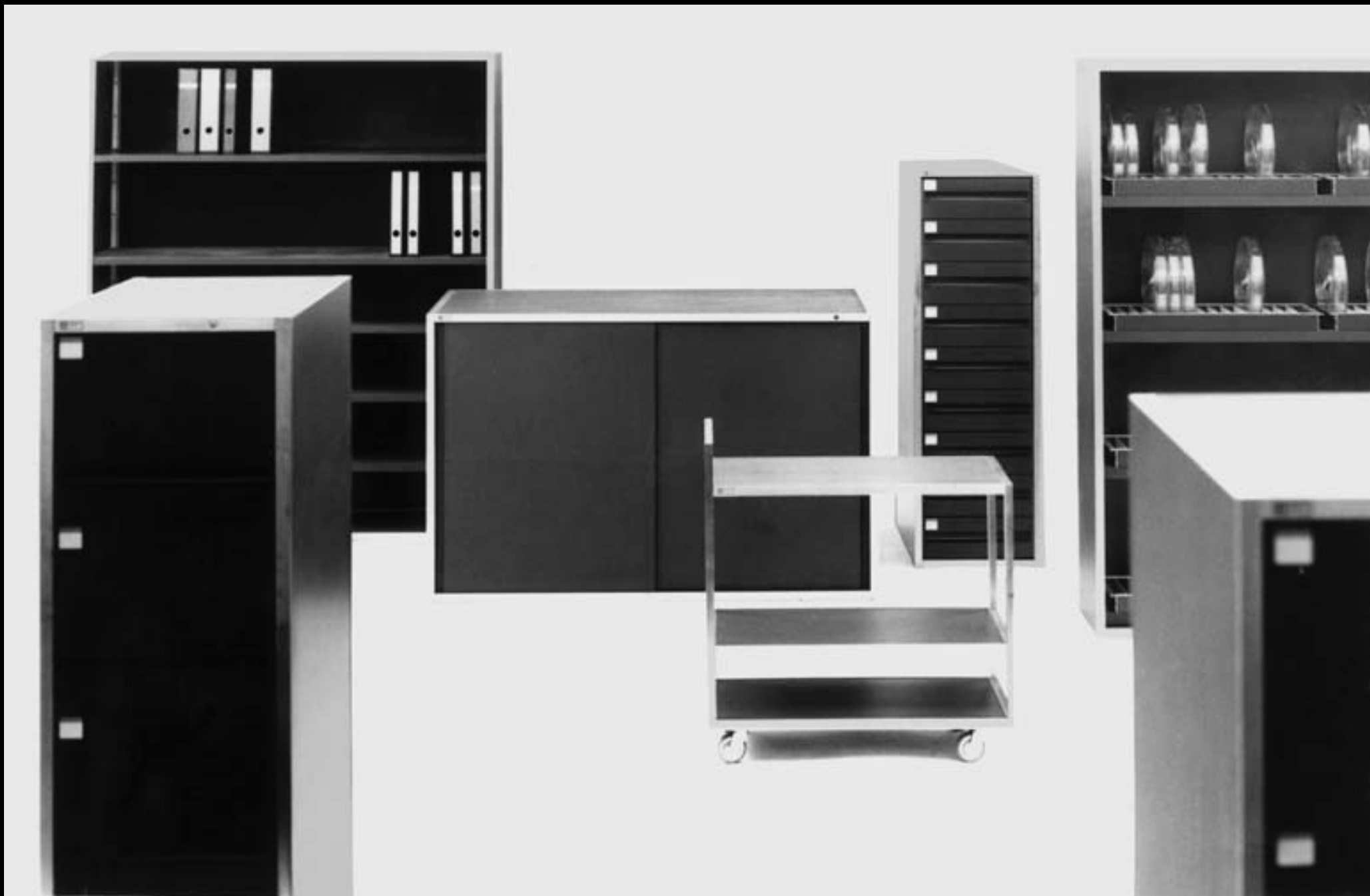
Kompaktgeschirr Thomas C 100.
Diplomarbeit Hans (Nick) Roericht, 1959



»Unidata-Programm«

(Zusatzeinrichtung für datenverarbeitende Anlagen).

Alex Linder GmbH Nürtingen. Entwurf Tomás Maldonado mit Rudolf Scharfenberg und Gui Bonsiepe, 1964



Warum Bücher über Semiotik
Ihnen nicht erklären, wie man
gestaltet.

Ferdinand de Saussure

(Schweizer Sprachwissenschaftler)

begründete die Semiotik als
Wissenschaft der Zeichen.

Seine Theorien zur Semiotik und Linguistik haben die Art und Weise verändert, wie wir Sprache und Zeichen verstehen.

»Bedeutung«, Inhaltsebene

Signifikat

Code

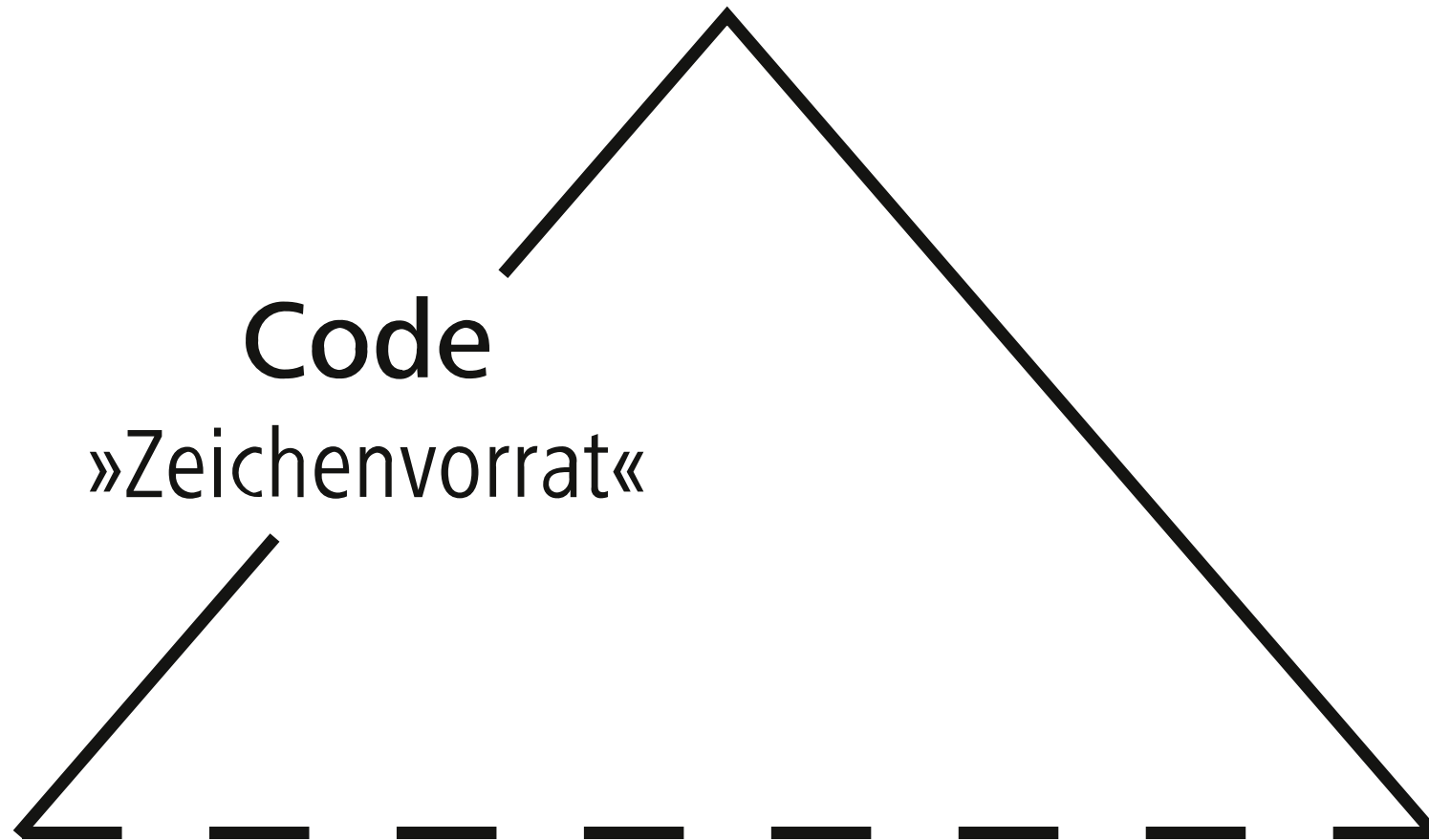
»Zeichenvorrat«

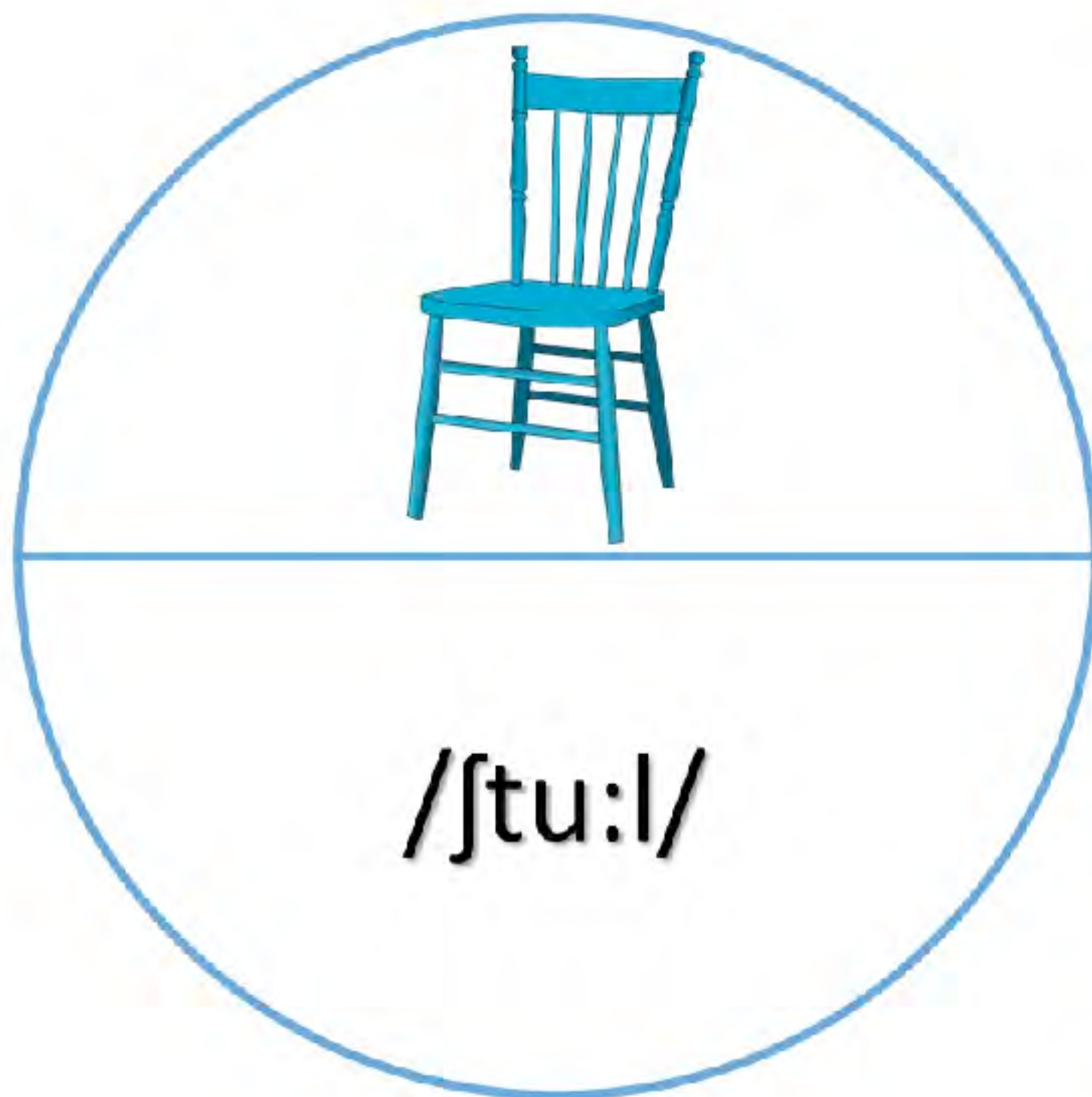
Signifikant

/Zeichen/, Ausdrucksebene

Referent

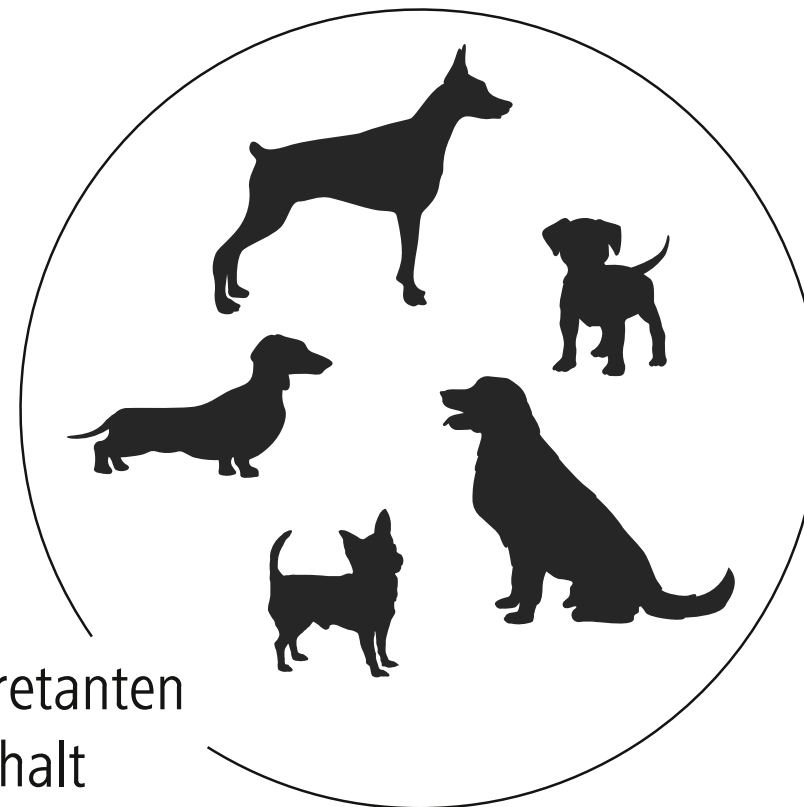
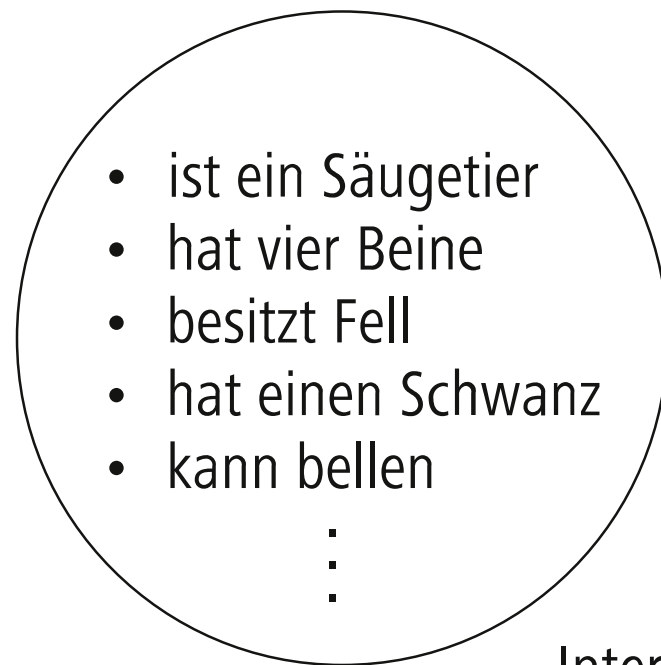
»Zeichenobjekt«



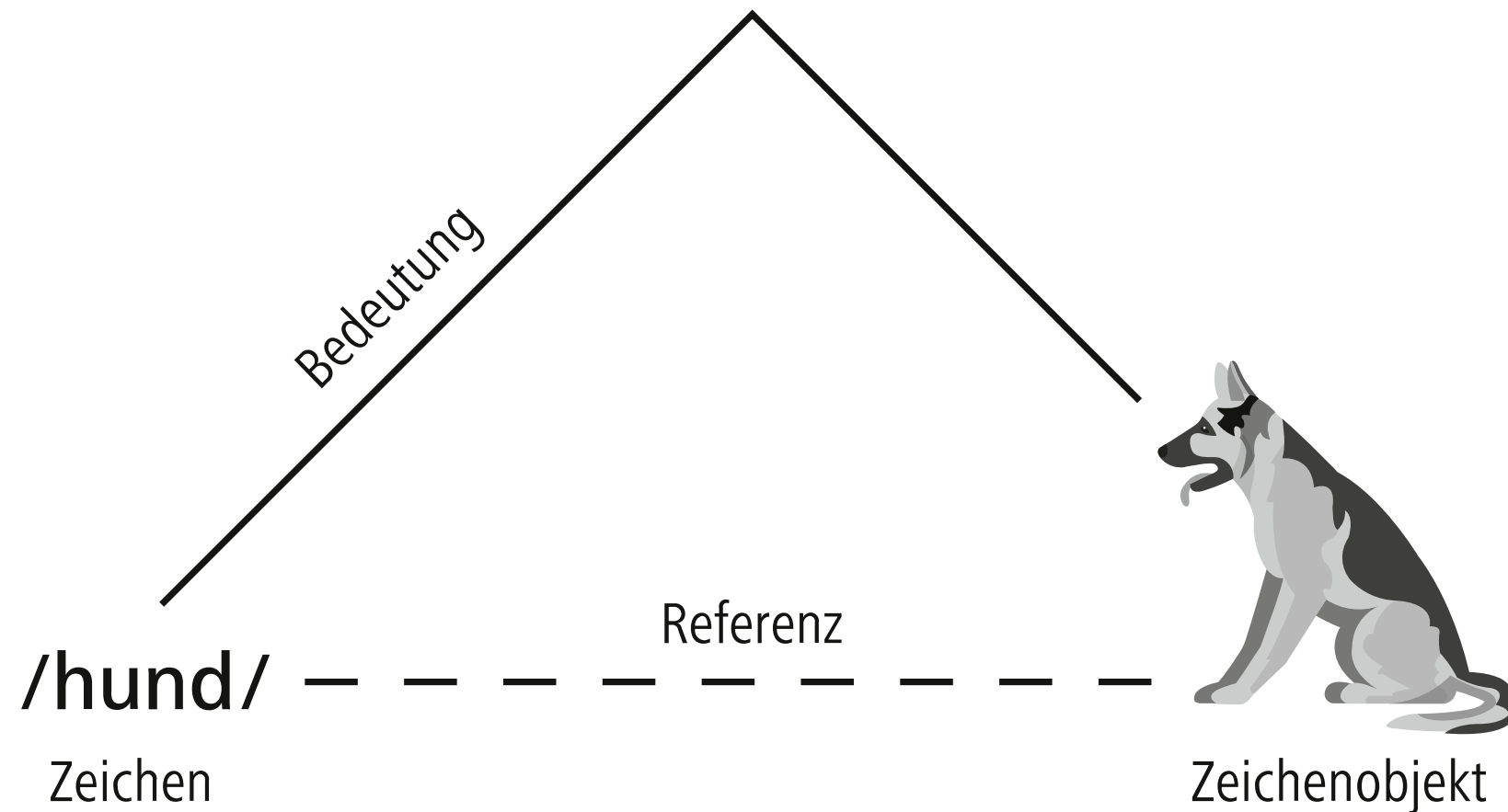


Signifikat

Signifikat



Interpretanten
Inhalt
»HUND«



Semiotik nach Saussure und Peirce

Sprache



• Symbolische Theorie:
Bedeutung ist auf unvollständige Zeichen basierend



• semiotische Theorie:
die Zeichen

Zeichendefinition nach Peirce

Ein Zeichen ist etwas, das für jemanden in einer gewissen Hinsicht oder Fähigkeit für etwas steht. Es richtet sich auf jemanden, d.h. es erzeugt in dem Willkürlichen eines Person ein Argumentes oder vielleicht ein weniger entwickeltes Zeichen. Das Zeichen, welches es erzeugt, nenne ich den Interpretanten des ersten Zeichens. Das Zeichen steht für etwas, sein Objekt. Es steht für das Objekt nicht in- oder Hinsicht, sondern nur in Bezug auf eine Art Idee (L. J. Peirce 1955, S. 223)



Objektbezug

Bedeutung zwischen Repräsentant und Objekt

- Ikonizität
- Analogie / Veranschaulichung
- Indexikalität
- physikalische Verbindung
- Symbolizität
- das Geisteswissen des Zeichens und seinen Objekt und damit sein Konstrukt

signifié - signifiant

• Eine Sprache als ein System von Zeichen. Das Zeichen ist die Vereinigung von Lautbild und Vorstellung.

Charakteristische Merkmale

- Arbitrarität:
 - "Fehlende des Zeichens" an keine Bedeutung gebunden
 - Beliebigkeit des Lautbildes (nicht in Sprachgemeinschaften)
- Linearität:
 - Lautbild stellt etwas Hörbares dar -> Sprachkette
 - Zeichen können in einer linearen und unendlichen Reihenfolge artikuliert werden



Inhalt

- Was ist Semiotik?
(Begriffsdefinition)

• nach Ferdinand de Saussure
- parole, langage & langue
- signifié & signifiant

• Charles S. Peirce
- triadische Relation
- Objektbezug
- Pragmatik

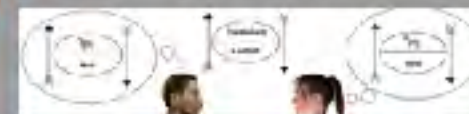
- Vergleich Saussure - Peirce
- Semiotik im Alltag

Semiotik

Wissenschaft, welche die Lehre von Zeichen und Zeichenprozessen (Nutz und Kommunikationsformen, Teil von Symbol - Kultur und Medienwissenschaften)

Semiotik im Alltag

Kommunikation



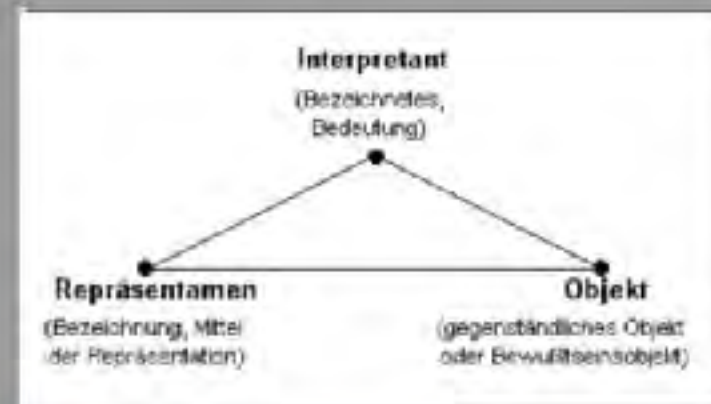
Marketing und Werbung

- Marken
- Logos
- Produktdesign / Verpackungen
- Alltag
- Verkehrsschilder



Zeichendefinition nach Peirce

Ein Zeichen ist etwas, das für jemanden in einer gewissen Hinsicht oder Fähigkeit für etwas steht. Es richtet sich an jemanden, d.h. es erzeugt im Bewußtsein jener Person ein äquivalentes oder vielleicht ein weniger entwickeltes Zeichen. Das Zeichen, welches es erzeugt, nenne ich den Interpretanten des ersten Zeichens. Das Zeichen steht für etwas, sein Objekt. Es steht für das Objekt nicht in jeder Hinsicht, sondern nur in bezug auf eine Art Idee.(...)" Peirce 1966,2.228



Objekt

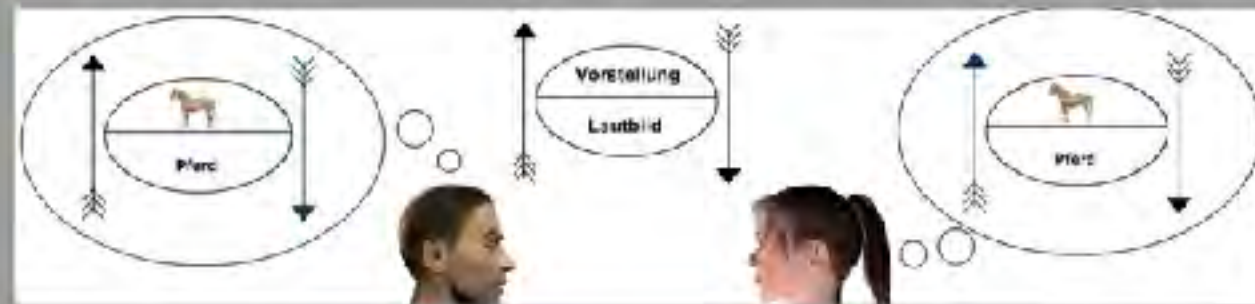
Beziehung zwischen
Objekt

- IKON
 - Ähnlichkeit
- INDEX
 - direkte physikalische
- SYMBOL
 - der Geist assoziiert mit seinem Objekt durch Konventionen

Pragmatik

Semiotik im Alltag

Kommunikation



Marketing und Werbung

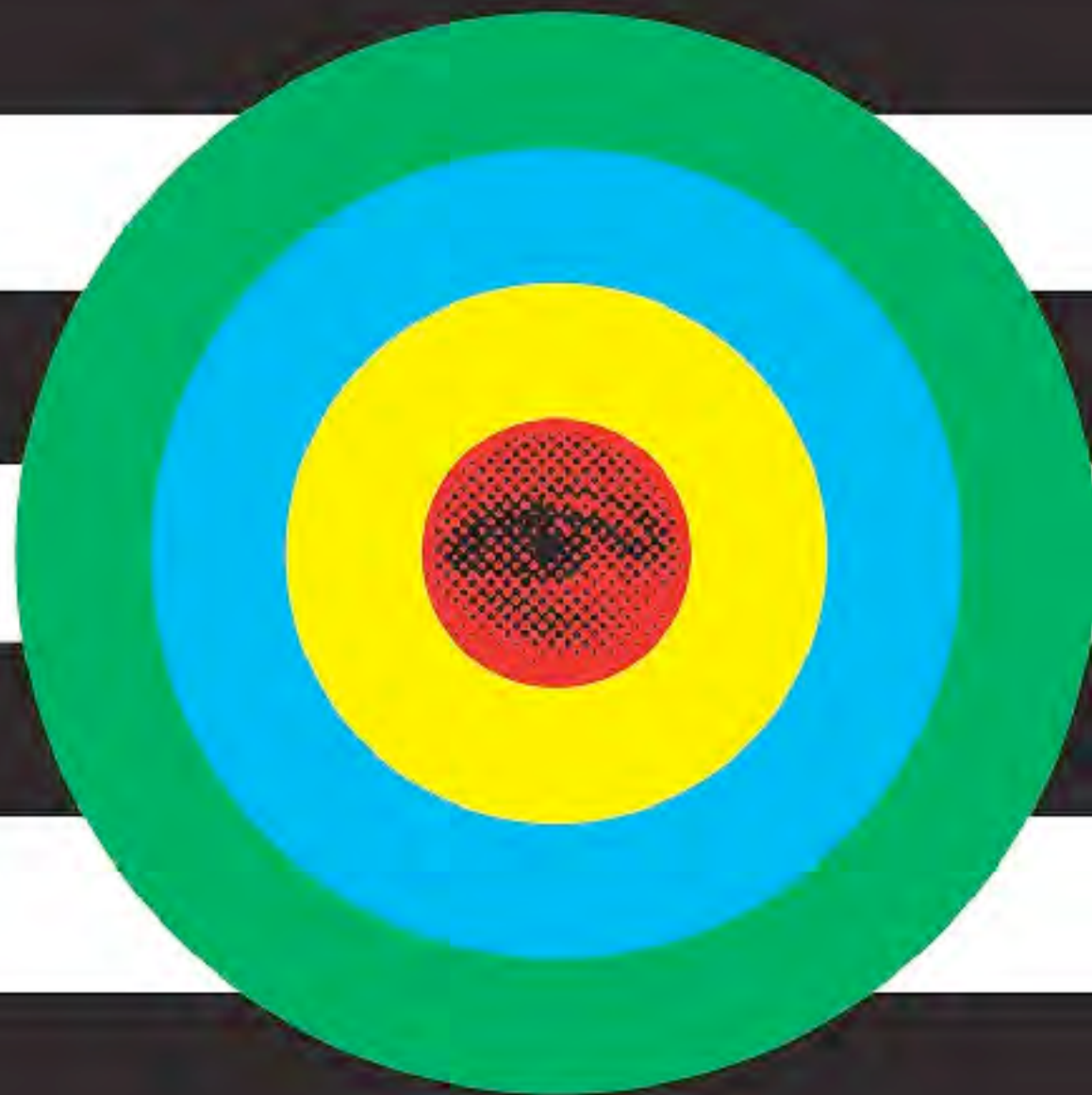
- Marken
- Logos
- Produktdesign / Verpackungen

Alltag

- Verkehrsschilder

Dawid Crow

VISIBLE SIGNS



**An Introduction to Semiotics
in the Visual Arts
Fourth Edition - David Crow**

B L O O M S B U R Y

an introduction to semiotics

VISIBLE
SIDE
OF
GROW

Stilistik

Die Stilistik ist eine ursprünglich aus der Rhetorik (Kunst der Rede) entwickelte Methode. Mit der Rückführung auf den Stil und Stilvergleiche werden individuelle Merkmale eines Objektes untersucht.

Stilistik

Die Stilanalyse in der Kunstgeschichte dient dazu, ein Kunstwerk zu identifizieren:

- Zeitlich (mit Epochenstilen, z.B. byzantinisch, gotisch, barock, modern.....),
- Geografisch (asiatisch, afrikanisch, alpenländisch...regional.....),

Stilistik

Die Stilkritik dient im Design dazu, Produkte ästhetisch zu kategorisieren.

Man wendet das obgenannte »abstrahierende Sehen« an, ortet Gruppen und das Ganze und fügt sie in übergeordnete Symmetrien usw. , welche dann ein »Bild« abgeben, das gefühlsmässig eingeordnet wird:

Stilistik

Am Massstab von Ordnung, von Komplexität, von Offenheit oder Geschlossenheit, von Statik versus Dynamik, und anderen Polaritätsprofilen.

– Gesellschaftlich (urban, ländlich... luxuriös, funktional.... traditionell, kindlich...usw.)

Der LC 2, Fauteuil Grand Confort,
von Le Corbusier, Pierre Jeanneret und Charlotte
Perriand (1928)



Sessel »Vodöl« vom Wiener Design-Büro Coop Himmelb(l)au, entworfen für Vitra (1989)



Vergleich



Stilkritik: Vergleich zwischen zwei Sesseln



LC 2

vermittelt den spontanen Eindruck von statischer Ruhe und Schwere

formale Gestaltungsmittel sind einfache, geometrische Grundformen wie Quader und Rechteck achsensymmetrisch aufgebaut, alle Teile befinden sich im Gleichgewicht und ordnen sich einem Horizontal-Vertikal-Raster ein.

Einfach

Symmetrisch

Im Raster

Im Gleichgewicht

Statisch

Fokussiert

= Hohe formalästhetische Ordnung



Vodöl

wirkt dynamisch bewegt und so, als würden seine verschiedenen Komponenten jeden Moment auseinanderstreben

zeichnet sich durch eine Vielfalt von Gestaltungselementen aus, die aus dem Gleichgewicht geraten sind, zudem ist der Sessel asymmetrisch und sprengt das Horizontal- Vertikal- Raster durch Schrägen.

Vielfältig

Asymmetrisch

Aus dem Raster

Aus dem Gleichgewicht

Dynamisch

Auseinanderstrebend

= Hohe formalästhetische Komplexität

Stilkritik:

Vergleich zwischen zwei

Sesseln

Max Wertheimer

Gestaltpsychologie

1920

Gestaltpsychologie

- das Ganze größer ist als die Summe seiner Teile.
- das Gehirn ergänzt unvollständige Informationen, um ein vollständiges Bild zu erstellen.
- Gefühle sind Bedeutend

Gestaltpsychologie hat
Einfluss auf Kunst, Design,
Werbung, Kommunikation und
Technologie.





*Alt oder jung? -
Eine Frage der «Perspektive»!*

Hvor mange dyr kan du se?



4

5

6

Aufgabe: Analyse

Bsp.:

**SCHMECKT
WIE SELBST-
GEKOCHT.
WENN DU
KOCHEN
KÖNNTEST.**



HEAT IT
EAT IT
LOVE IT

JU IT

AUSGEWÄHLTE TIEFKÜHLGERICHTE
FERTIG IN 8 MINUTEN.

JFY?T BESTELLEN:
JU.IT/COM



1. Präattentive Vision

die unbewusste
Aufnahme von
Informationen aus der
Umgebung

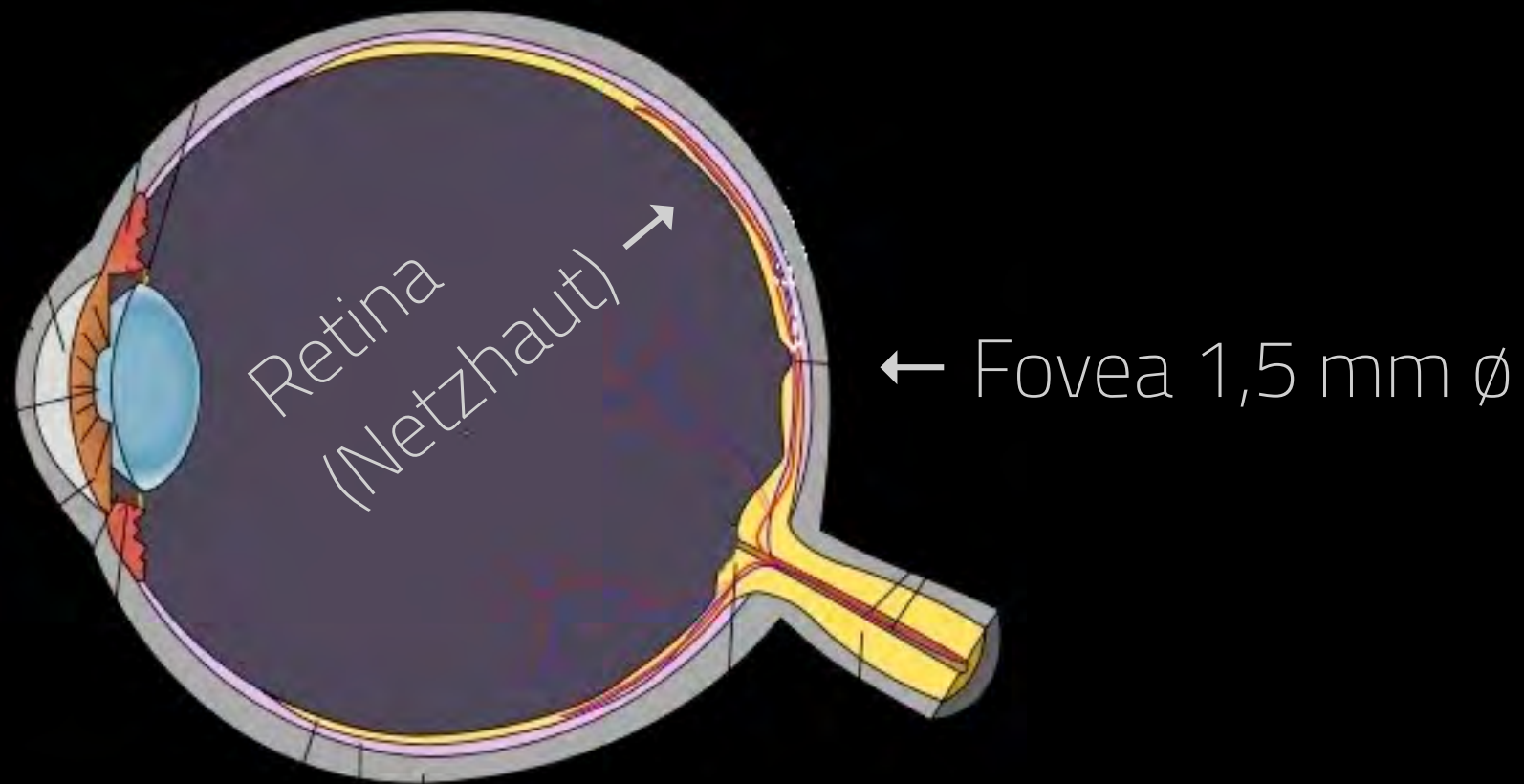
1. Pre-attentives Sehen:

Was ist der erste Eindruck?

Was erregt Aufmerksamkeit?

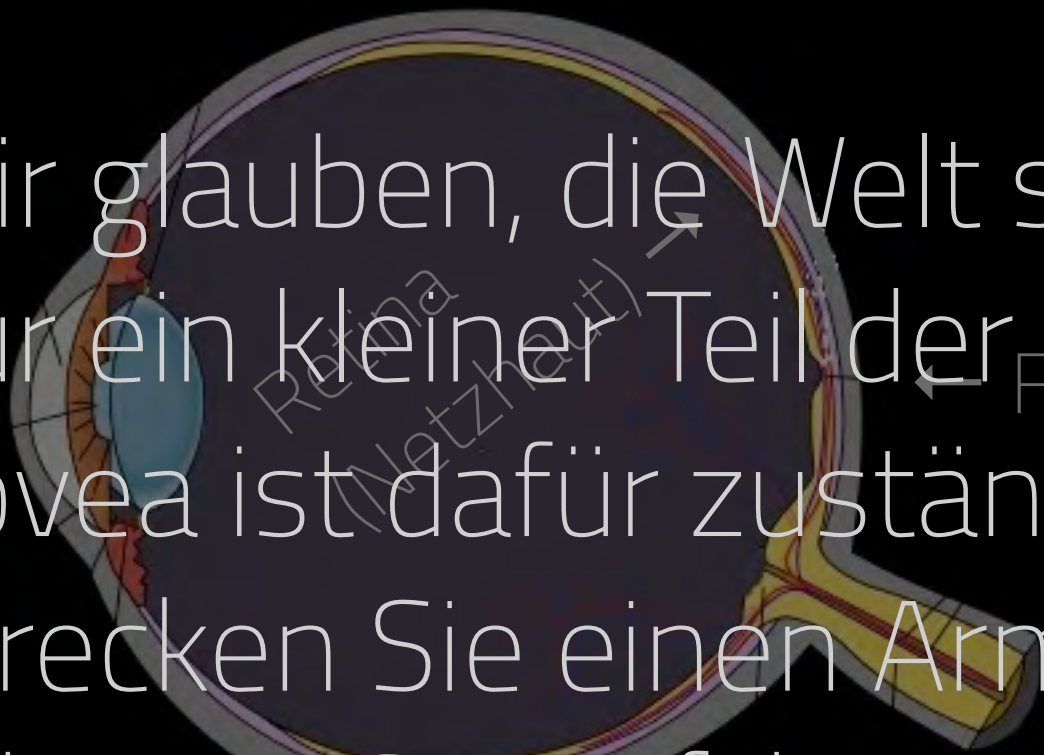
Peripheres Sehen

Peripheres Sehen



Peripheres Sehen

Wir glauben, die Welt scharf zu sehen, doch nur ein kleiner Teil der Rezeptoren in der Fovea ist dafür zuständig. Testen Sie es: Strecken Sie einen Arm vor sich aus und schauen Sie auf Ihren Daumennagel. Das ist ungefähr Ihr Bereich des scharfen Sehens! Dies nennt man foveales Sehen.



Peripheres Sehen

Grafikdesign wird im realen Leben höchstwahrscheinlich zuerst mit dem peripheren Sehen wahrgenommen.

Übrigens:

Wenn es so bewegungsempfindlich ist – wie könnten Grafikdesigner das ausnutzen?

Peripheres Sehen

Peripheres und foveales Sehen arbeiten zusammen: Die unscharfen Informationen des peripheren Sehens werden genutzt, um Sakkaden (schnelle Augenbewegungen) zu planen. Das periphere Sehen führt uns vage durch die Welt.

Peripheres Sehen

Weitere Hintergrundinformationen dazu, was wir peripher sehen und nicht sehen:

Please do not remove

10

The Sciences
July/August, 1976

Lettvin asks you to perform a few experiments to learn exactly what you can and cannot see "through the corner of your eye." To do the exercises, you needn't be a psychologist or a physiologist. What you may discover from doing these eye games may have enormous implications.

On Seeing Sidelong

by Jerome Y. Lettvin

MOANED



N

The N is there — must be there — for I can look at the word and see it. Yet when I fix my gaze on the star, I simply can't see it. The question is not whether I have the moral certainty that the N is there — it is only whether I can actually see it while looking at the star. It makes no difference, incidentally, if the N and MOANED are interchanged.

N



MOANED

It can't be a matter of resolution, for I can see that dot in the O at a greater distance from the fovea than the N, and the dot is closer to the O rim than the N is to the A or to the E. Curiously, I have a more distinct impression of

Peripheres Sehen

„**Crowding** ist das seltsame Phänomen, bei dem Objekte, die isoliert betrachtet erkennbar sind, im Gedränge unkenntlich werden. Crowding ist allgegenwärtig, wenn man seitlich sieht, wie Lettvin (1976) das periphere Sehen beschrieb.“

Levi, D. M. (2011). Visual crowding. *Current Biology*, 21(18), R678–R679.

Peripheres Sehen

Experiment zum peripheren Sehen:
Legen Sie Ihr Poster auf Ihr Smartphone-,
heben Sie Ihren linken Arm vor sich und
starren Sie auf Ihren Daumen. Bewegen Sie
nun das Smartphone mit Ihrem rechten Arm
aus der Ferne auf Ihren linken Daumen.

Peripheres Sehen

Experiment zum peripheren Sehen:

Was sehen Sie?

Schreibe Sie es in Ihren Forschungsbericht!

Erstellen Sie eine Simulation des Gesehenen.

Peripheres Sehen

„**Crowding** ist das seltsame Phänomen, bei dem Objekte, die isoliert betrachtet erkennbar sind, im Gedränge unkenntlich werden. Crowding ist allgegenwärtig, wenn man seitlich sieht, wie Lettvin (1976) das periphere Sehen beschrieb.“

Peripheres Sehen

Simulation des peripheren Sehens mit
„Mischlingen“



7	113569370251	11356937025
	113569470251	113569470251
	113869471251	113669471251
	113669571251	113869581251
	113669581261	113669581261
	114669581262	114869581262
	114670581262	114670581262
	115670681262	115670681262

Vorher

110.000	54,60
125.000	60,00
140.000	65,40
155.000	70,80
170.000	76,20

Nachher

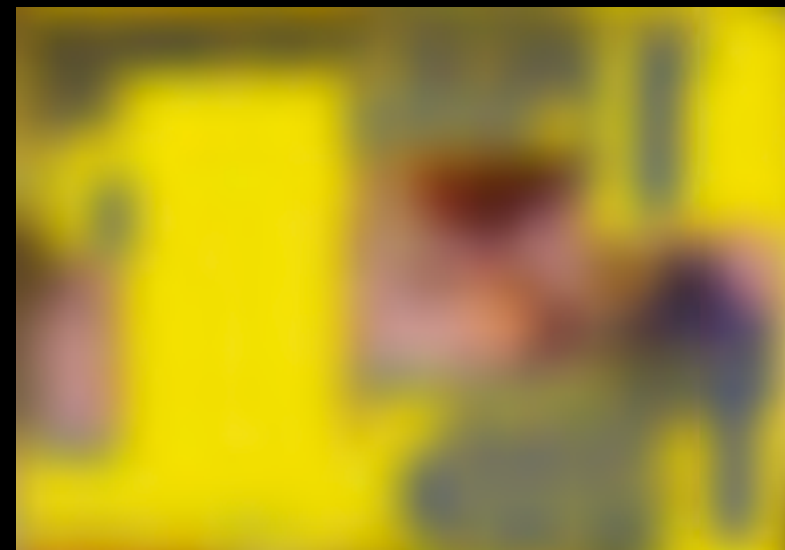
110.000	54,80
125.000	60,00
140.000	85,40
155.000	70,80
170.000	76,20

Peripheres Sehen

Simulation des peripheren Sehens mit „Mischlingen“ bedeutet in der Bildbearbeitung einen Farbmix, der verschiedene Farben in einem Foto kombiniert.

Peripheres Sehen

Simulation des peripheren Sehens



Verwischen Sie das Bild nicht nur, sondern berücksichtigen Sie auch mögliche „Überfüllungen“ oder „Mischlinge“ (die Tatsache, dass die Position von Objekten mit der peripheren Sicht sehr unklar ist).

1. Pre-attentives Sehen:

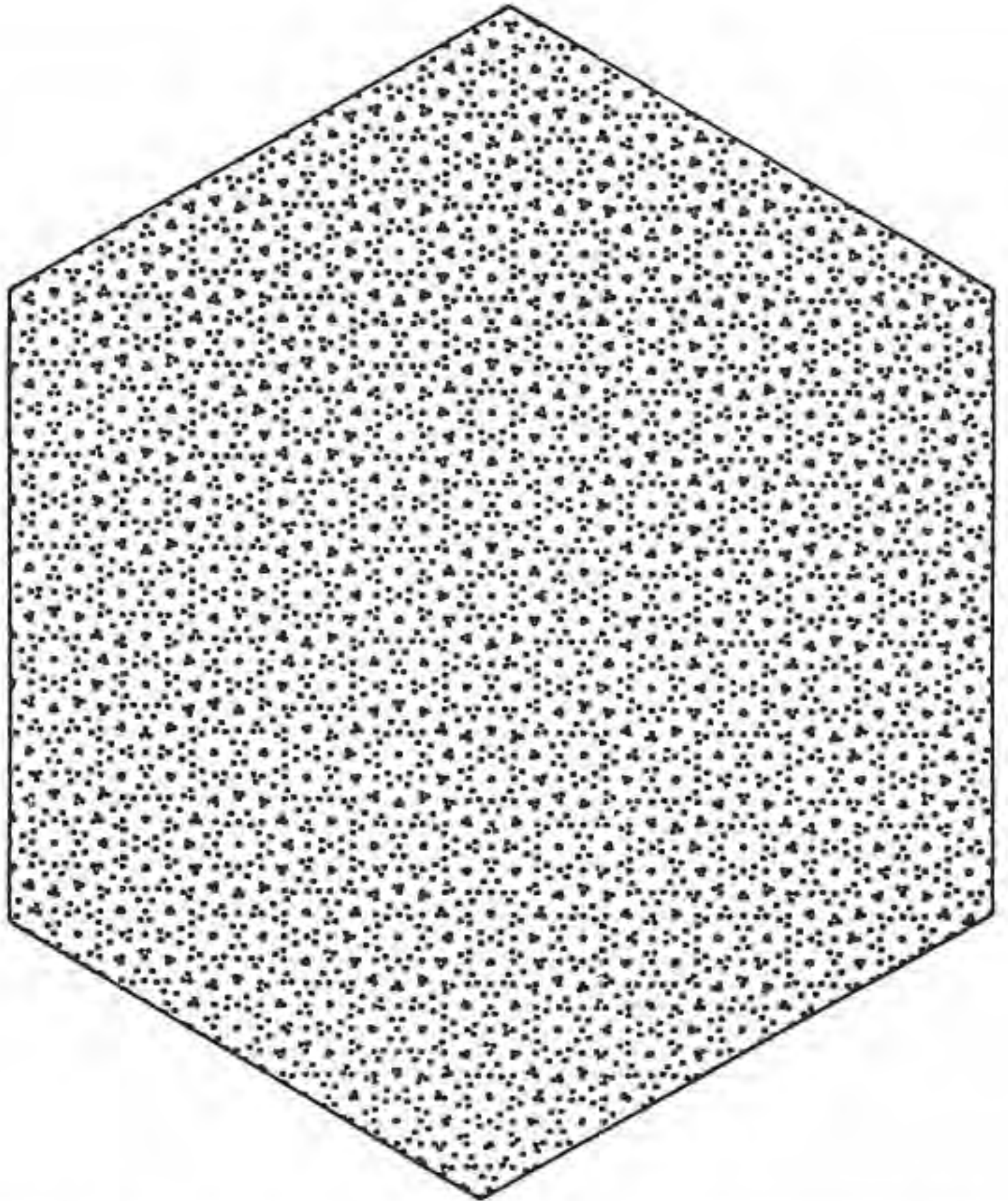
Einführung in die Gestaltprinzipien

Diese Prinzipien beschreiben, was unser Wahrnehmungssystem automatisch für uns verarbeitet.

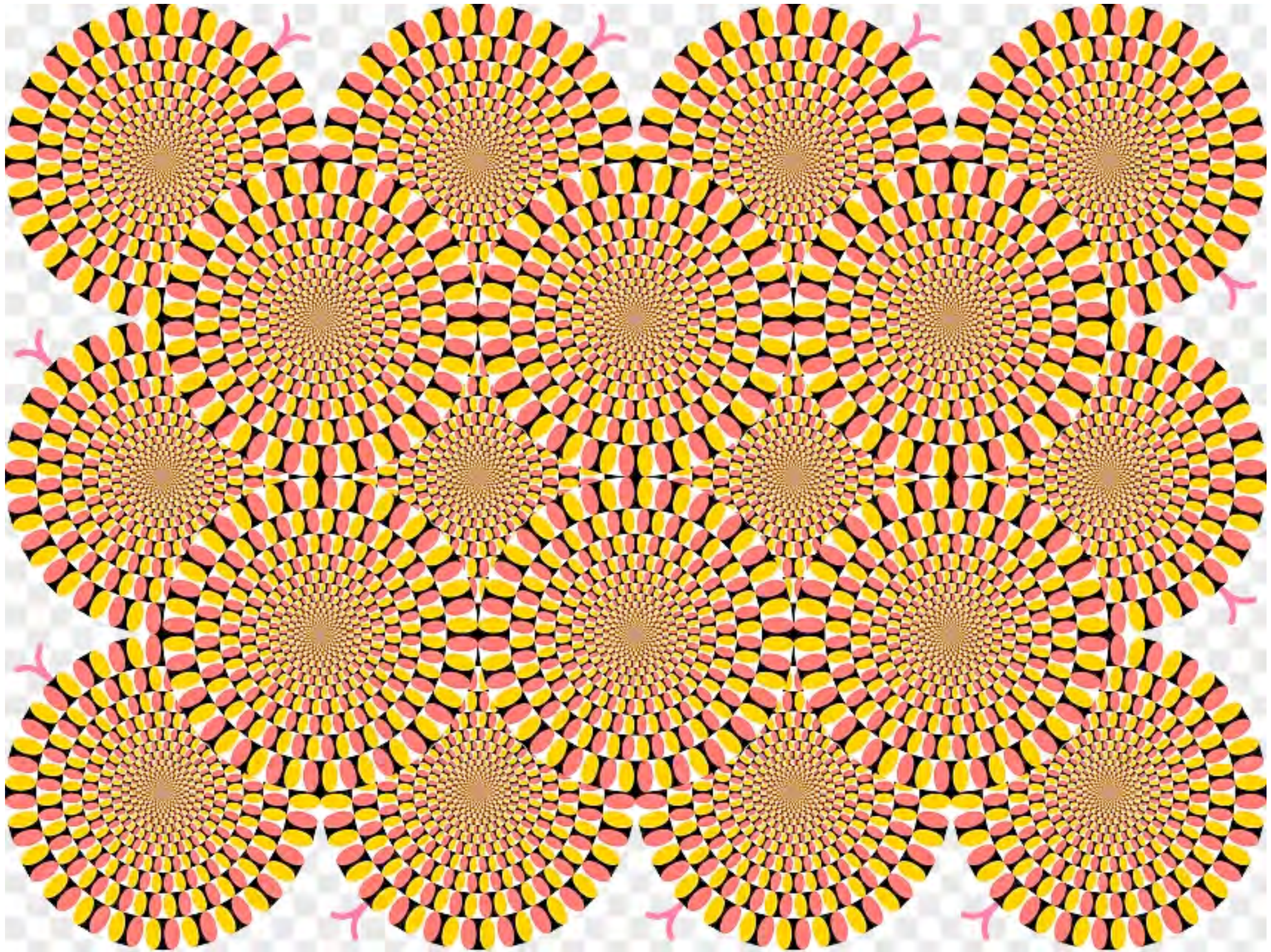


Gestaltung und Wahrnehmungspsychologie

Sehen Sie,
wie sehr
Ihr
visuelles
System
damit
beschäftigt
ist, eine
Struktur zu
finden!



Buntes rotierendes optisches Täuschungsmuster



Gestaltprinzipien

Gestaltforscher wiesen auf visuelle Konfigurationen hin, die emergente Eigenschaften besitzen, die in keinem ihrer lokalen Teile vorhanden sind.

(Palmer, 2002b: 179)

Gestaltprinzipien

Wir werden uns nun solche visuellen Konfigurationen ansehen, die emergente Eigenschaften aufweisen – meist Gruppierung, d. h. wie einzelne Elemente „zusammenpassen“.

Das Prinzip der Nähe

Nah beieinanderliegende visuelle Elemente werden gruppiert – siehe diese Punkte:



Das Prinzip der Nähe



Das Prinzip der Nähe

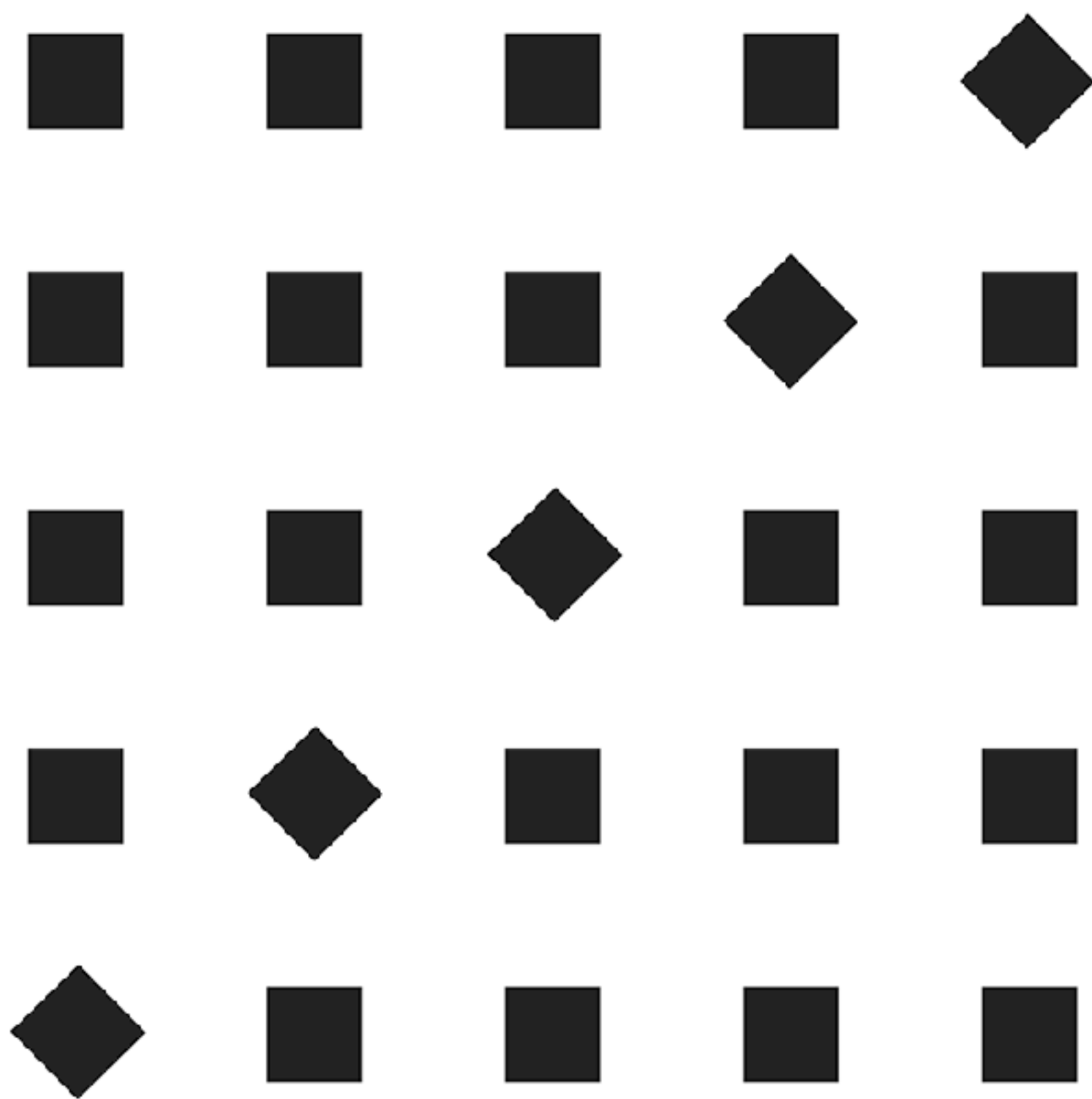
ungewollt?



Das Prinzip der Prägnanz



Das Prinzip der Ähnlichkeit



Das Prinzip der Ähnlichkeit

Gruppierung erfolgt bei Elementen mit ähnlicher Form, Größe, Ausrichtung und Farbe. Es handelt sich um „die Tendenz ähnlicher Teile, sich zusammenzuschließen“

(Wertheimer, 1938: 75).

Das Prinzip der Ähnlichkeit

**SCHMECKT
WIE SELBST-
GEKOCHT.
WENN DU
KOCHEN
KÖNNTEST.**

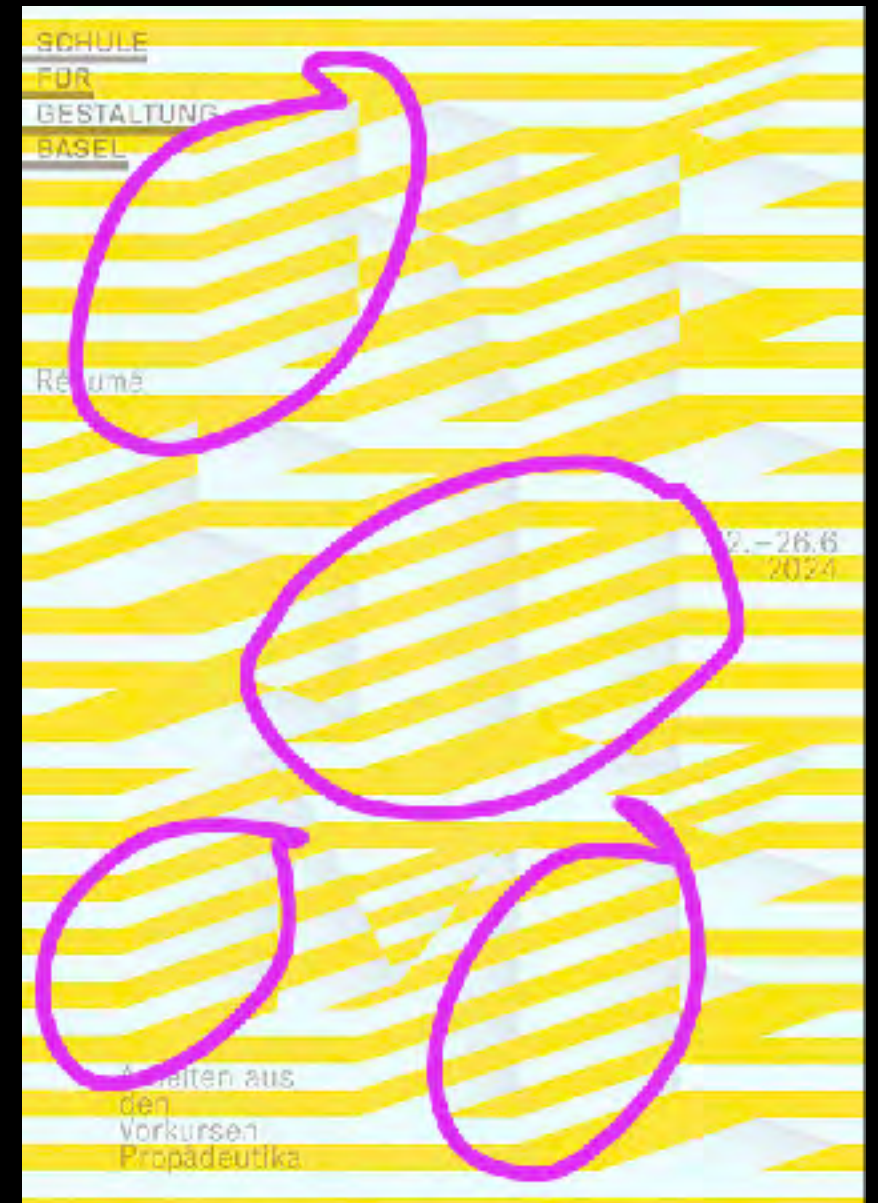
AUSGEWOGENE TIEFKÜHLGERICHTE. FERTIG IN 8 MINUTEN. JETZT BESTELLEN: [JUUT.COM](https://juut.com)

HEAT IT
EAT IT
LOVE IT

JUUIT

Das Prinzip der Ähnlichkeit

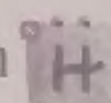
Die Faktoren Nähe und Ähnlichkeit wirken im Grafikdesign oft zusammen. In Ihrem Bericht könnten Sie die auffälligsten Gruppen hervorheben, die sich aufgrund von Nähe/Ähnlichkeit ergeben – etwa so:



Das Prinzip der Ähnlichkeit

oder so:

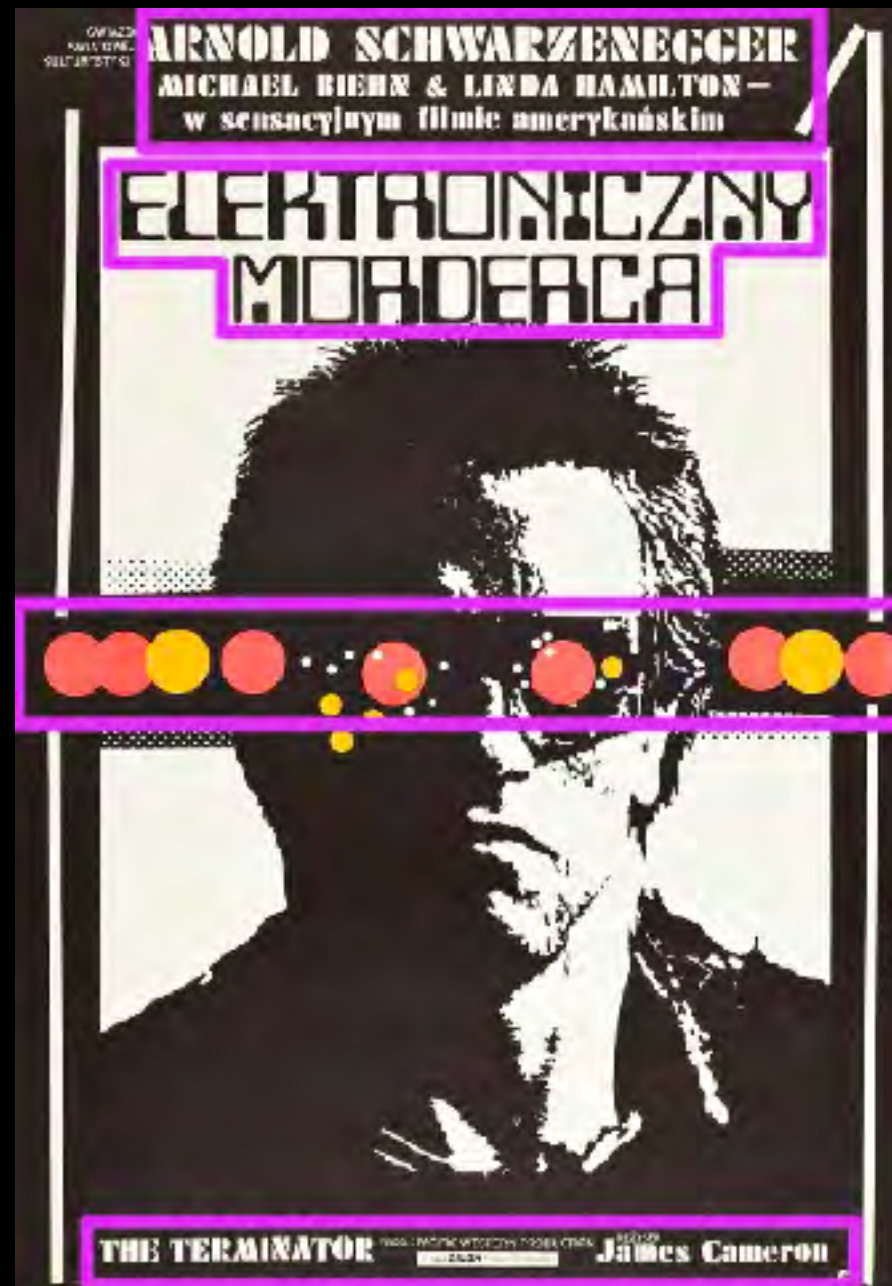
Als meine Katze
mit Dir  obwohl
sie sonst *immer* 

Da hab ich's gewusst. Da hab ich  gelöscht.

Hinge Die Dating App, entwickelt,
um gelöscht zu werden

Das Prinzip der Ähnlichkeit

oder auch so:



Überprüfung mit
Gestaltprinzipien:

Gestaltprinzipien
beschreiben grundlegende
Vorgänge der visuellen
Wahrnehmung.

LAWS OF ORGANIZATION IN PERCEPTUAL FORMS

By MAX WERTHEIMER

Das Prinzip der Ähnlichkeit



Das Prinzip der Richtung

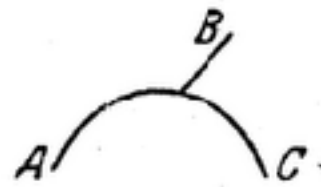


FIG. 8.



FIG. 9.

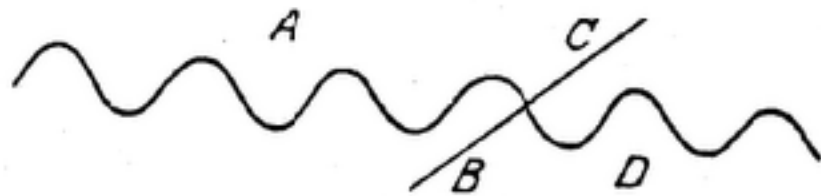


FIG. 10.

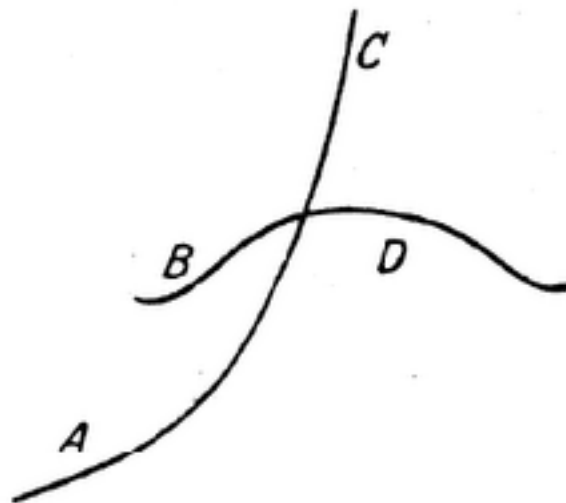


FIG. 11.

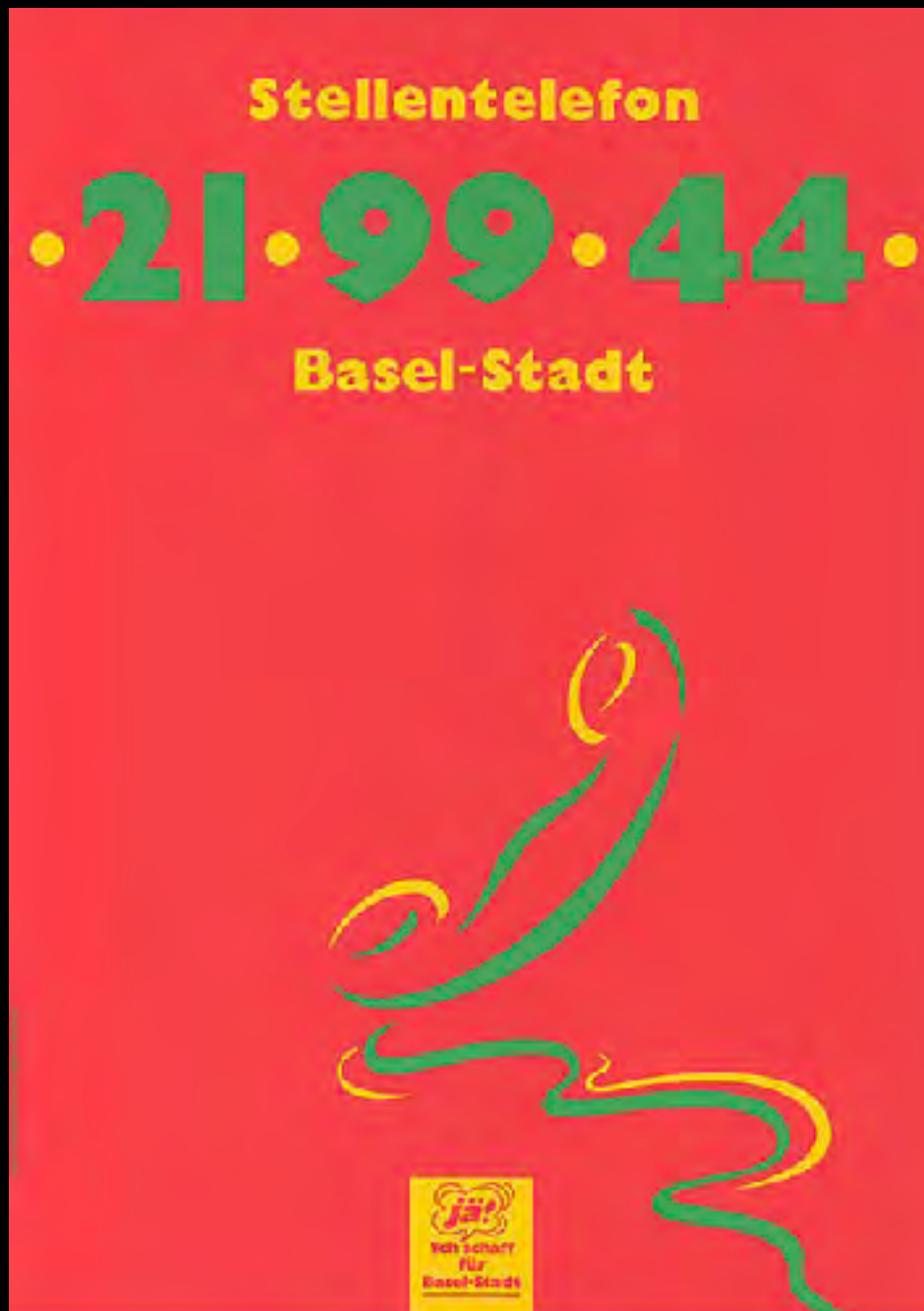
Das Prinzip der Richtung



Das Prinzip der Richtung

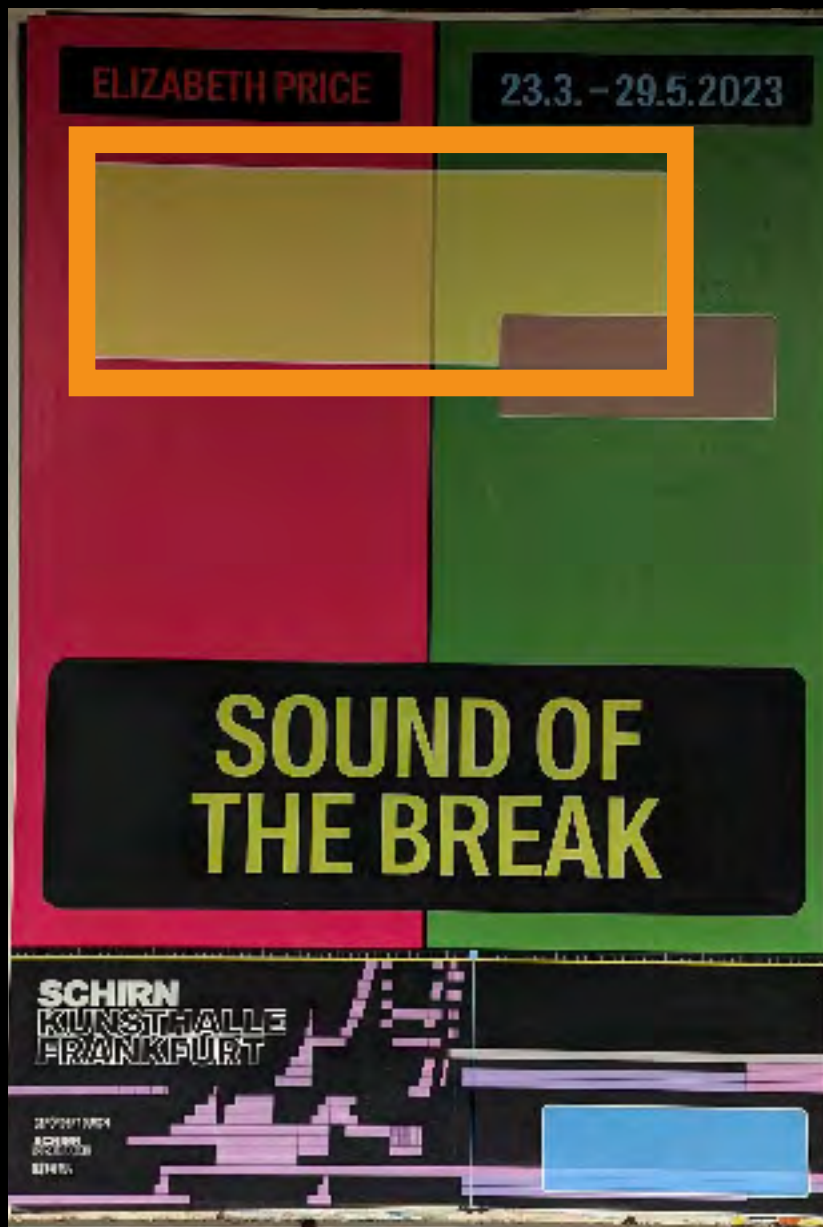


Das Prinzip der Nähe



Die einzelnen grünen und gelben Linien bilden zusammen die Form eines Telefonhörers.

Das Prinzip der Guten Gestalt



Die gelbe Form wird als vollständiges Rechteck verstanden, das von einem kleinen Rechteck überdeckt wird. Wir sehen kein „angebissenes“ gelbes Rechteck.

Zusätzlich zu den
Gruppierungsfaktoren und in
gewisser Weise auch daraus
resultierend, gibt es eine
Figur-Grund-Trennung.

Figur bedeutet hier etwas,
das als Objekt
wahrgenommen wird, Grund
bedeutet Hintergrund.

Visuelle Experimente von
Rubin – unabhängig davon,
was Sie als tatsächliche
Figur bzw. Grund sehen:

Visuelle Experimente



Visuelle Experimente



„Der **‚Dingcharakter‘** der Figur und der **‚Substanzcharakter‘** des Grundes.“ „Der Grund hat keine Form [...] Der Grund kann sich ruhig hinter der Figur fortsetzen [...]"

Der Grund – oder der Hintergrund [...] hat eine Eigenschaft, die eher einer ‚Substanz‘ gleicht, wie Mehl, Sand, Eisen usw.“

Visuelle Experimente



„[...] der Leser hat die Möglichkeit, sich nicht nur davon zu überzeugen, dass der Grund als formlos wahrgenommen wird, sondern auch zu erkennen, dass eine Bedeutung, die in ein Feld hineingelesen wird, wenn es eine Figur ist, nicht hineingelesen wird, wenn das Feld als Grund wahrgenommen wird.“

Logos, die die Figur-Grund-
Umkehrung ausnutzen:



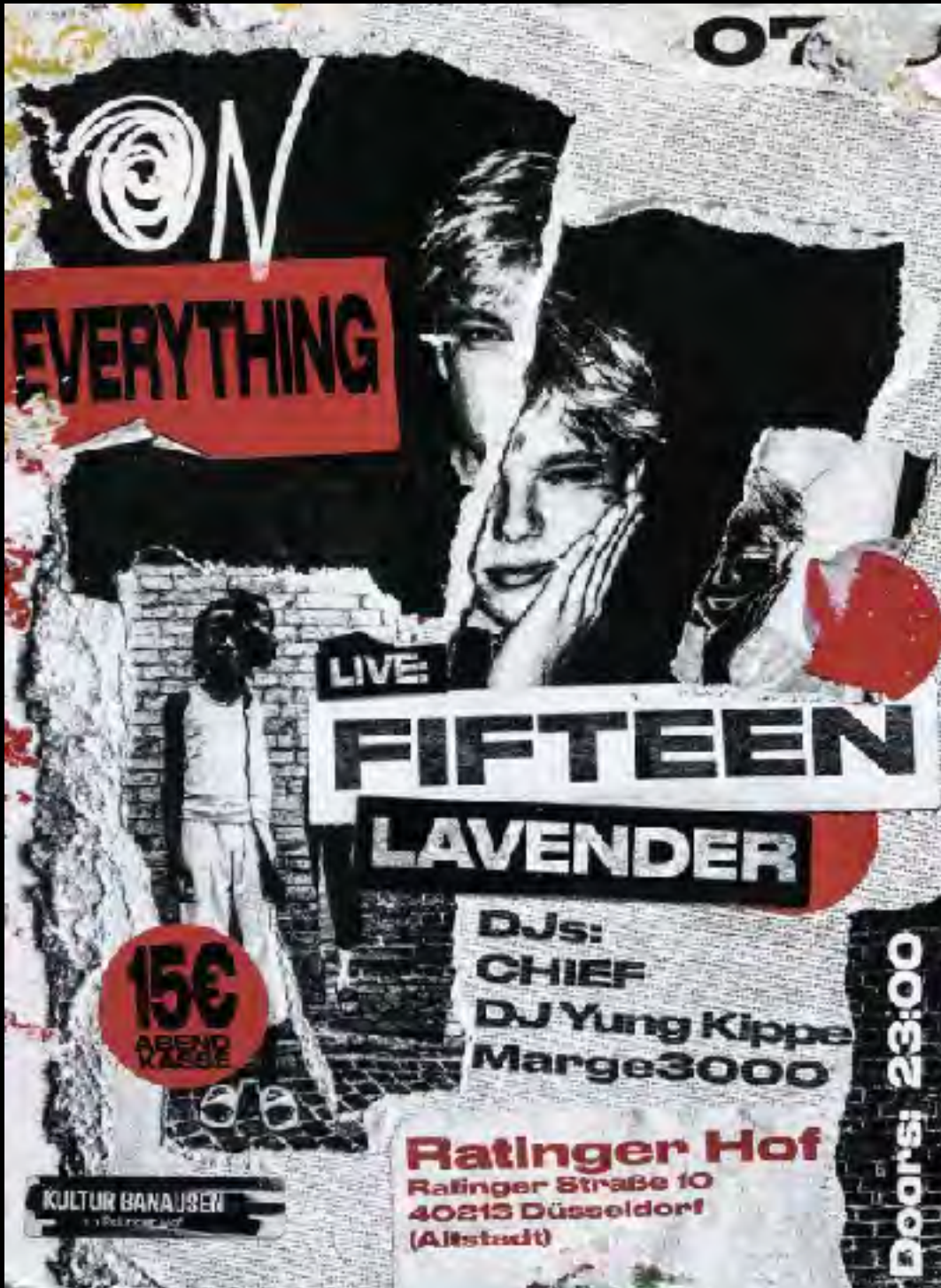
Logos, die die Figur-Grund-
Umkehrung ausnutzen:



Logos, die die Figur-Grund-
Umkehrung ausnutzen:



Visuelle Experimente



Ein Beispiel für eine schlechte Figur-Grund-Trennung

(vielleicht beabsichtigt, Verwirrung zu stiften?)

Visuelle Experimente



Unschärfe zeigt, dass
schwarze Bereiche zu
Figuren werden können!

Visuelle Experimente



Eine schlechte Figur-Grund-Trennung (linker Teil) kann verwendet werden, um Verwirrung auszudrücken.

Visuelle Experimente



Hier treten die einzelnen Objekte in den Hintergrund. „Der Grund wird als formlos wahrgenommen“, und „eine Bedeutung [...] wird nicht verstanden, wenn [...] er als Grund wahrgenommen wird.“ (Rubin, 1958)

Test mit Gestaltprinzipien

- „Der Faktor der Nähe“
- „Der Faktor der Ähnlichkeit“
- „Der Faktor der Richtung“
- „Der Faktor der Geschlossenheit“
- „Der Faktor der guten Gestalt“
- „Figur und Grund“

Test Tachistoscope

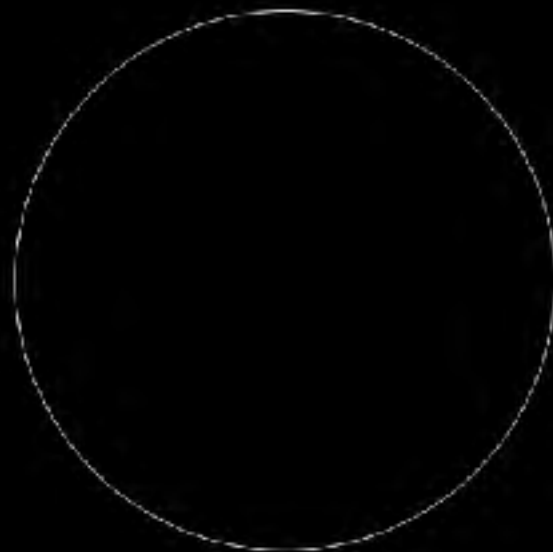
<https://graffik.de/research/visualanalysis/tachistoscope/>



Test Tachistoscope

Datei auswählen

select your poster file here (jpg/png)



press here to show the poster

Show for 25 ms Reveal Image !!

Test mit Gestaltprinzipien

Sie zeigen einigen Teilnehmern das Poster und bitten sie dann, möglichst viel von dem aufzuschreiben, was ihnen aufgefallen ist.

So fassen Sie die Ergebnisse zusammen:



Einige Richtlinien für Diagramme:

„Zeigen Sie vor allem die Daten.“

„Ein großer Anteil der Tinte auf einer Grafik sollte Dateninformationen darstellen [...]“ →

Erhöhen Sie das Daten-Tinten-Verhältnis!

(Tufte)

Der bloße Expositionseffekt:

„Die bloße wiederholte Exposition des Individuums gegenüber einem Reiz ist eine ausreichende Voraussetzung für die Verbesserung seiner Einstellung dazu.“