



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

Is realism liked because it is more real?

Der funktionelle Aspekt realistischer Darstellungen

verfasst von / submitted by

Daniel Pairitsch

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magister der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 298

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Diplomstudium Psychologie

Betreut von / Supervisor:

Prof. Dr. Helmut Leder

DANKSAGUNG

Ich möchte Herrn Prof. Leder für die Betreuung meiner Diplomarbeit, sowie Frau Dr. Jakesch für die Bereitstellung der Stimuli danken. Außerdem erinnere ich mich gerne an den aufmunternden und informativen Austausch mit meinen Kolleg/innen und möchte besonders jenen danken, die diese Arbeit korrekturgelesen haben. Meinen Eltern möchte ich dafür danken, dass sie mir die Möglichkeit geboten haben, mein Wunschstudium zu beginnen und auch abzuschließen. Mir ist bewusst, dass für Studierende, denen nicht derart der Rücken freigehalten wird, ein Studienabschluss unter den gegebenen Rahmenbedingungen noch schwerer zu erreichen ist. Einen ganz besonderen Dank möchte ich zu guter Letzt den Teilnehmer/innen an meiner Studie aussprechen – erst sie haben die Realisierung dieser empirischen Arbeit möglich gemacht.

„Das Bild ist nicht Ausdruck des Denkens, sondern das Denken selbst“

- René Magritte¹

¹ Quelle: Paquet, M. (2012). René Magritte: Der sichtbare Gedanke. Köln: Taschen.

INHALTSVERZEICHNIS

1. THEORIE	5
1.1 Kunst vs. Realität	5
1.2 Einflussfaktoren auf die Präferenz für Realismus	6
1.3 Realismus als Stil mit hoher Fluency	9
1.4 Die Verbindung zwischen Fluency und Affekt	11
1.5 Realismus als Einhaltung des semantischen Rahmens	17
2. FRAGESTELLUNG UND HYPOTHESEN	18
2.1 Herleitung der Fragestellung	18
2.2 Haupthypothesen	19
2.3 Nebenhypothesen	20
3. METHODEN	21
3.1 Studienteilnehmer/innen	21
3.2 Stimuli	22
3.3 Genereller Ablauf	26
3.4 Task in der Versuchsgruppe	27
3.5 Pre-Post-Vergleich der Stimmungslage	28
3.6 Sequenz der Stimulus-Präsentation	29
4. ERGEBNISSE	30
4.1 Manipulation in der Versuchsgruppe	31
4.2 Hauptergebnisse	32
4.3 Stimmungslage vor und nach dem Experiment	35
4.4 Bildanalysen	37
5. DISKUSSION	39
5.1 Memorisierung und Evaluation des Bildinhaltes	40
5.2 Effekte der Stimmung	41
5.3 Ansätze aus der Dissonanz-Theorie	42
5.4 Alternative Erklärungsmodelle aus der Fluency-Forschung	43
5.5 Generelle Einschränkungen der Studie	45
5.6 Ausblick	47
6. LITERATUR	50
7. ANHANG	57

1. THEORIE

1.1 Kunst vs. Realität

Etwas nicht verstehen zu können, ist kein angenehmes Gefühl. Stets nach einer Lösung bestrebt, ist es dem Menschen ein großes Bedürfnis, seine Umwelt zu begreifen und interpretieren zu können. Kunst kann diesem Schema folgen oder es in verschiedener Form durchbrechen. Das Uneindeutige, Missverständliche und Verborgene ist, besonders bei modernen Kunstformen, oft ein wichtiges Stilmittel. Dabei ist die Idee, die Umwelt nicht realitätsgetreu abzubilden, im Vergleich zur Jahrtausende alten Kunstgeschichte eine eher junge. Film und Fotografie lösten Anfang des 20. Jahrhunderts die Malerei als alleiniges Mittel zur grafischen Darstellung der Realität ab und machten somit den Weg frei für progressive Kunstformen (Belke, Leder & Augustin, 2006). Viele Stilrichtungen der Malerei grenzen sich bewusst vom Alltäglichen ab bzw. stellen Alltägliches verfremdet oder uminterpretiert dar. Dabei gibt es generell zwei Dimensionen, auf denen sich Malerei vom Realismus entfernen kann.

Die erste Dimension ist jene des Inhalts. Hierbei können dargestellte Objekte oder Personen in einen ungewöhnlichen Bezug zueinander gebracht werden, sich entgegen alltäglichen Beobachtungen und Erwartungen verhalten oder neue Formen und Funktionen annehmen. Die Art der Darstellung wirkt auf den/die Betrachter/in alltäglich, jedoch ist der dargestellte Inhalt im wahren Leben unmöglich oder zumindest höchst unwahrscheinlich. Ein Beispiel für einen Stil, der auf diesem Prinzip basiert, ist der Surrealismus. Die zweite Dimension ist jene der Darstellungsform. Alltägliche Gegebenheiten können durch den Malstil so verfremdet werden, dass sie kaum noch zu erkennen sind. So kann durch spezielle Pinselführung, eine schemenhafte Darbietung oder eine entfremdete Verwendung von Farben eine Abkopplung von der Realität erfolgen, obwohl die zu Grunde liegende Szenerie

inhaltlich ganz alltäglich ist. Ein Stil, der sich dieser Entfernung von der alltäglichen Wahrnehmung bedient ist zum Beispiel der Impressionismus. Mamassian (2008) nennt als Faktoren, in denen darstellerische Mehrdeutigkeit entstehen kann, die Komposition, den räumlichen Maßstab, Beleuchtung und Farbe, das dreidimensionale Layout, Formen, sowie Bewegung.

In der Malerei gibt es also viele Möglichkeiten, sich der Realität anzunähern und sich von ihr zu entfernen. Ob und unter welchen Prämissen eine realistische Darstellung in der Kunst präferiert wird, sollen die folgenden Erläuterungen zeigen.

1.2 Einflussfaktoren auf die Präferenz für Realismus

Kunstwahrnehmungsstudien bedienen sich einer großen Bandbreite an Stimulusmaterial aus verschiedensten Stilrichtungen, wobei sich einzelne Studien oft nur auf einen Stil oder sogar nur einen Maler (Jakesch, Leder & Forster, 2013) beschränken. Repräsentative Kunst ist dabei verhältnismäßig gut untersucht (Steurer, 2012), wobei sich Aussagen zur Präferenz von Realismus nur aus komparativen Studien ableiten lassen, in denen der Grad des Realismus systematisch verändert wird. Will man Originalgemälde mehrerer Stilrichtungen vergleichen, müsste man jeweils repräsentative Vertreter der jeweiligen Kunstrichtungen bestimmen. Die Forschung zu diesem Thema kann aufgrund der beschriebenen Einschränkungen also keine Aussage darüber treffen, ob Realismus im Allgemeinen bevorzugt wird. Es gibt jedoch bestimmte Einflussfaktoren, die die Bevorzugung von Realismus wahrscheinlicher machen.

1.2.1 Persönlichkeitsfaktoren

Bezogen auf die Big-Five-Persönlichkeitsfaktoren konnte festgestellt werden, dass gewisse Ausprägungen die Präferenz für Realismus verstärken oder abschwächen. Personen, die offen für neue Erfahrungen sind, können abstrakte Kunst eher gegenüber repräsentativer Kunst wertschätzen (Feist & Brady, 2004), wobei Personen mit einem solchen

Persönlichkeitsmerkmal generell mehr Interesse an Kunst zeigen (Chamorro-Premuzik, Reimers, Hsu & Ahmetoglu, 2009). Bemerkenswert ist die Tatsache, dass sich Items aus dem Big Five Inventory - BFI (John & Srivastava, 1999), die Offenheit messen, in der Fragestellung direkt auf die Einstellung der befragten Person zu Kunst beziehen. Neurotizismus korreliert ebenfalls positiv mit der Präferenz für abstrakte Kunst (Furnham & Walker, 2001). Bei der Bevorzugung von repräsentativer Kunst ist der Faktor Verträglichkeit jener, der als Prädiktor für die Bevorzugung repräsentativer Kunst fungiert (Furnham & Avison, 1997). Personen mit hoher Verträglichkeit zeichnen sich unter anderem durch Zielgerichtetheit, Compliance und Bescheidenheit aus (John & Srivastava, 1999), alles Eigenschaften, die man auch in Zusammenhang mit den Qualitäten realistischer Darstellungen bringen könnte (zielgerichtete Darstellung der Wirklichkeit unter Einhaltung ihrer Regeln ohne Überspitzungen oder Übertreibungen).

Personen, die neue, komplexe und intensive Eindrücke und Erfahrungen suchen und dafür auch physikalische, soziale, rechtliche und finanzielle Risiken eingehen, suchen scheinbar auch beim Betrachten von Gemälden nach dieser Art von Reizen. Da realistische Gemälde dieses Bedürfnis weniger befriedigen als surrealistische, werden diese bei hoch ausgeprägtem Sensation Seeking weniger bevorzugt (Furnham & Avison, 1997). Mastandera, Bartoli und Bove (2009) fanden heraus, dass sich Besucher von Museen moderner Kunst in diesem Aspekt von Besuchern von Museen mit Exponaten antiker Kunst unterscheiden. Sensation Seekers suchen also auch passende ästhetische Erlebnisse aktiv auf, wobei realistische Kunst hier weniger spannungsabbauenden Wert besitzt und bei vorhanden Alternativen eher gemieden wird. Personen, die dagegen eine klar definierte, strukturierte und eindeutigen Umgebung präferieren, bewerten durch dieses Bedürfnis (NFC, Need for Cognitive Closure), repräsentative Kunst höher als abstrakte Kunst (Wiersema, van der Schalk & van Kleef, 2012). Bemerkenswert ist, dass es den Autoren gelang, NFC auch situativ durch Zeitdruck bei der Bewertung herzustellen und dadurch denselben Effekt zu

erzielen. Andererseits scheinen Personen mit einem geringen NFC ein größeres Verständnis für nicht realistische Kunst zu haben, da sie diese mit weniger Eile auf sich wirken lassen (Ostrowsky & Shobe, 2015).

Die Beziehung der Persönlichkeit des Betrachters/der Betrachterin und der Bewertung von Kunst ist also schon recht gut erforscht. Auch bezüglich der Bevorzugung von Realismus können durch Persönlichkeitstheorien valide Voraussagen getroffen werden. Ein weiterer wichtiger Einflussfaktor auf das Erleben und die Bewertung von Kunst ist die Expertise des Rezipienten. Diese beeinflusst nicht nur die Präferenz für Realismus, sondern schwächt generell den Einfluss von Persönlichkeitsfaktoren ab (Child, 1965).

1.2.2 Kunstexpertise

Mit steigendem Grad der persönlichen Expertise in einer Kunstrichtung werden andere Kriterien für die Bewertung herangezogen. So greifen Laien eher auf persönliche Erfahrungen und Alltagswissen zurück, wohingegen sich Experten eher auf ihr erworbenes Wissen und kunstspezifische Konzepte beziehen (Augustin & Leder, 2006). Dieses Hintergrundwissen erlaubt Experten eine Klassifikation eines Gemäldes in „Künstler/in“, „Stil“, „Epoche“ und ähnliche Kategorien. Dadurch können sich auch allgemeine Präferenzen für einzelne inhaltliche und stilistische Merkmale verschieben. So gilt das auch für die Präferenz realistischer Darstellungen. Hekkert und van Wieringen (1996) konnten zeigen, dass Laien realistische Darstellungen bevorzugen, wobei dieser Präferenzunterschied bei steigendem Grad an Expertise deutlich abnimmt. Cupchik und Laszlo (1992) bemerken dahingehend, dass auch abstrakte Gemälde gewissen Regeln folgen, die jedoch noch nur Experten zugänglich sind. Dieses Cognitive Mastering, das eine wichtige Voraussetzung für das Gefallen eines Gemäldes ist (Leder, Belke, Oeberst & Augustin, 2004), kann hier also durch Laien bei abstrakten bzw. surrealen Darstellungen nicht so umfangreich erfolgen wie bei realistischen Darstellungen.

1.3 Realismus als Stil mit hoher Fluency

Ein zentraler Punkt, in dem sich realistische von surrealistischen bzw. abstrakten Darstellungen unterscheiden, ist die Leichtigkeit der kognitiven Verarbeitung (Jakesch et al., 2013). Die kognitive Verarbeitung von realistischen Inhalten braucht dabei weniger Ressourcen, da diese in der Regel nicht dem Erfahrungsspektrum der Person widersprechen. Diese Verarbeitungsflüssigkeit (Fluency) ist eine vom Objekt ausgehende und von der Situation und persönlichen Ausgangslage moderierte Qualität, die sich schließlich in der effizienten kognitiven Verarbeitung niederschlägt. Dabei wird theoretisch jeder kognitive Prozess von einem Gefühl der Leichtigkeit bzw. Schwierigkeit begleitet (Oppenheimer, 2008), wobei dieser metakognitive Hinweis Einfluss auf eine Vielzahl von Bewertungsdomänen hat. Alter & Oppenheimer (2009) nennen in einer Übersicht dazu unter anderem die Bewertung des Gefallens, sowie die Einschätzung der Wahrheit, der Häufigkeit, der Vertrautheit und der Fehlerhaftigkeit eines Stimulus.

Indikatoren dafür, dass ein Stimulus eine hohe Fluency besitzt, können, neben den oben genannten subjektiven Bewertungen durch den/die Betrachter/in, eine hohe Geschwindigkeit, hohe Präzision oder geringe Fehleranfälligkeit bei der Verarbeitung des Stimulus sein (Reber, Schwarz & Winkielman, 2004). Diese objektiv höhere Effizienz in der Verarbeitung kann dabei auch völlig unbewusst vonstattengehen. Die vom Betrachter/von der Betrachterin unabhängige und vom Gegenstand bzw. der Situation ausgehende Leichtigkeit der Verarbeitung benennen Winkielman et. al (2003) als objektive Fluency. Jene Aspekte einer fluenten Informationsverarbeitung, die in das Bewusstsein des Empfängers vordringen, werden hingegen als subjektive Fluency bezeichnet. Sie kann als milder Affekt aufgefasst werden, der den mentalen Prozess begleitet und ein Gefühl von Leichtigkeit vermittelt (Winkielman & Cacioppo, 2001).

Winkielman et al. (2003) unterscheiden ebenfalls zwischen den Begrifflichkeiten der strukturellen und konzeptionellen Fluency. Strukturelle Fluency ist dabei eher objektbezogen und bezieht sich auf die oberflächlichen Qualitäten eines Stimulus und seine wahrnehmbare Form. Diese Art der Fluency betrifft also auf eine niedrigere Ebene im Wahrnehmungsprozess und kann somit durch simples Wiederholen, oder durch Änderung des Objekt-Hintergrund-Kontrastes bzw. der Darbietungszeit manipuliert werden. Konzeptuelle Fluency bezieht sich hingegen auf die Verarbeitungsflüssigkeit eines höheren Levels und bezeichnet die Leichtigkeit, mit der der Stimulus kategorisiert und in bestehende semantische Erfahrungsstrukturen eingearbeitet werden kann. Diese Art von Fluency kann durch semantisches Priming und passenden Kontext verstärkt werden.

Den Umstand, dass realistische Darstellungen eine höhere Fluency aufweisen (Jakesch et al., 2013; Belke et al., 2006), kann man anhand der Kategorisierungen von Fluency nach Winkielman et al. (2003) erklären. Bezogen auf die beiden bereits erwähnten Möglichkeiten, sich in der Malerei von Realismus zu entfernen, ist es zu erwarten, dass sich eine Verfremdung auf darstellerischer Ebene negativ auf die strukturelle Fluency auswirkt. Dies wäre z.B. bei der Darstellung eines Menschen der Fall, der einen durch Farbkleckse angedeuteten Gegenstand in der Hand hält. Aus der alltäglichen Erfahrung sind wir es gewohnt, Gegenstände erkennen zu können, die von jemandem in der Hand gehalten werden, so lange sie groß genug sind und nicht verdeckt werden. Das konträre Beispiel wäre das gleiche Bild – mit realitätsgetreuer Maltechnik gefertigt – in dem die Person deutlich erkennbar einen Kirchturm in der Hand hält. In diesem Fall kann man den Inhalt gut identifizieren, jedoch widerspricht er dem gesammelten Erfahrungsschatz, wie sich Dinge in der Realität verhalten. Hier ist die konzeptuelle Fluency beeinträchtigt, weil gewohnte semantische Regeln verletzt wurden. Realismus kann man aufgrund des Ziels der bestmöglichen Abbildung der Wirklichkeit also als Malstil bezeichnen, der sowohl der strukturellen als auch der konzeptuellen Fluency zuträglich ist.

In der Forschung zur Fluency in der Kunst werden jedoch in der Regel nicht verschiedene Stile direkt miteinander verglichen, sondern bloß Gemälde eines bestimmten Stils systematisch manipuliert und somit stilistische Unterschiede simuliert. Hekkert und van Wieringen (1996) verwendeten einen Kristallisationsfilter um post-impressionistische Versionen von realistischen Darstellungen zu generieren. Für die Studie von Ishai, Fairhall und Pepperell (2007) wurde zu jedem realistischen Gemälde ein weiteres angefertigt, in dem die Inhalte verschwommen und unbestimmbar dargestellt wurden. Das Stimulusmaterial von Jakesch et al. (2013) bestand aus surrealistischen Gemälden, bei denen für die Alternativversionen die surrealistischen Aspekte durch diverse Korrekturen entfernt wurden. Da diese Bilder-Sets auch für die vorliegende Studie verwendet wurden, wird dieses Vorgehen in den Methodenteil noch genauer beschrieben.

1.4 Die Verbindung zwischen Fluency und Affekt

"The Fluency signal is hedonically marked because it says something about a positive or negative state of affairs, either in the world or within the cognitive system."

(Winkielman, 2003, S. 8)

Das Konzept der Fluency ist für den Vergleich von Realismus mit anderen Kunststilen deshalb relevant, da ein direkter Zusammenhang zwischen hoher Verarbeitungsflüssigkeit und Gefallen festgestellt werden kann (Alter & Oppenheimer, 2009; Reber et al., 2004). Winkielman & Cacioppo (2001) konnten mittels facial EMG (facial elektromyography) sogar nachweisen, dass fluente Reize eher den „Lachmuskel“ Zygomaticus major aktivieren.

Da davon auszugehen ist, dass sich Kunststile durch ihre verschiedenen Arten der Darstellung auch in ihrer Fluency unterscheiden, bietet die Fluency-Affekt-Verbindung (fluency-affect link, vgl. Winkielman, Schwarz, Fazendeiro & Reber, 2003) einen Erklärungsansatz für stilbezogene Gefallensunterschiede. Doch wie kommt dieser allgemeine

positive Einfluss der Fluency auf Gefallensbewertungen zustande? Gilt er vor allem auch in gleicher Weise für die Bewertung von Kunst?

1.4.1 Fluency als Informationsträger

Den ersten Hinweis darauf, dass fluente Verarbeitung eine höhere Gefallensbewertung zur Folge hat, brachten die Studien zum Mere-Exposure Effekt. Dieser besagt, dass die Präferenz für einen Reiz nach wiederholter Darbietung steigt (Zajonc, 1968). Das Phänomen kann man dadurch erklären, dass die Verarbeitung des Stimulus durch die vorige(n) Präsentation(en) erleichtert wird (Bornstein & D'Agostino, 1994). Diese mentale Verbindung zwischen Frequenz und Fluency konnte später auch in entgegengesetzter Wirkungsrichtung nachgewiesen werden, als in einer Studie mit wiederholter Präsentation von Stimuli bei Tversky und Kahneman (1973) jene als häufiger vorkommend eingeschätzt wurden, die eine höhere Fluency besaßen. Diese Ergebnisse weisen bereits auf eine wichtige Funktion der affektiven Begleitung von Verarbeitungsflüssigkeit hin: Sie gibt, wie im eingangs erwähnten Zitat von Winkielman (2003), Hinweise über den Status der Umwelt und der eigenen kognitiven Prozesse. Andere Domänen, die ebenfalls auf einen günstigen inneren bzw. äußeren Zustand hinweisen, wie z.B. Symmetrie oder Vertrautheit, haben einen ähnlich positiven Effekt auf Bewertungen von Bildern und stehen in direktem Zusammenhang mit Fluency (Reber et al., 2004). Dieses Einbeziehen von Gefühlen in Bewertungsprozesse ist laut dem Feelings-As-Information Modell (Schwarz & Clore, 1996) keineswegs auf ästhetische Urteile begrenzt, sondern stellt einen grundlegenden kognitiven Mechanismus dar.

Da dieser oben genannte Bewertungsprozess das persönliche Erleben widerspiegelt, ist es naheliegend, dass eher die subjektive als die objektive Fluency ausschlaggebend für die ästhetische Bewertung ist (Forster, Leder & Ansorge, 2013), wobei eine hohe objektive Fluency natürlich die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass die Wahrnehmung und Verarbeitung des Stimulus auch subjektiv als fluent erlebt wird. In der Literatur hat sich daher für die

subjektive Bewertung der Fluency der Begriff der gefühlten Wahrnehmungsflüssigkeit (felt fluency) durchgesetzt. Die Wichtigkeit des subjektiven Referenzrahmens konnten Forster, Gerger und Leder (2015) dadurch nachweisen, dass Stimuli mit höherer Fluency nur in einem within-subject-Design zu höheren Gefallensbewertung führen, nicht aber in einem Between-Subject-Design. Damit Fluency in die Gefallensbewertung einbezogen wird, genügt es demnach nicht, dass sie subjektiv wahrgenommen wird, sie muss als Bewertungskriterium auch eine gewisse Relevanz besitzen. Dies ist nicht der Fall, wenn die einzelne Person nur Stimuli mit gleich hoher Fluency betrachten.

Dabei ist es entscheidend, ob und wie der durch hohe Fluency ausgelöste positive Affekt mit dem Stimulus subjektiv in Verbindung gebracht wird. Bestehen keine bzw. wenige andere Grundlagen für die ästhetische Bewertung eines Stimulus bzw. unterscheiden sich Stimuli in anderen Bewertungsdimensionen kaum bis gar nicht, ist es wahrscheinlich, dass die Bewertung anhand der Fluency erfolgt (Alter & Oppenheimer, 2009). Hierbei ist zusätzlich relevant, dass vom Betrachter/von der Betrachterin nicht erkannt wird, dass die positive affektive Reaktion aus fluenten Attributen des Stimulus herrührt. Werden dem/der Betrachter/in Fluency-Manipulationen bewusst, verschwindet der Einfluss der Fluency. Bornstein und D'Agostino (1992) konnten dazu zeigen, dass sich der positive Effekt auf die Bewertung bereits gezeigter Bilder nur dann ergibt, wenn den Testpersonen die vorherige Präsentation der Stimuli durch subliminales Priming nicht bewusst war. Erfolgte jedoch das Priming mit einer Präsentationszeit über der Bewusstseinsschwelle, wurde nach einer anderen Quelle für die Bewertung gesucht und der Hinweis aus der Fluency verworfen, da die Betrachter/innen scheinbar über die naive Theorie verfügen, dass ein bereits gezeigter Stimulus anders auf sie wirkt, als ein neuartiger. Bei Topolinski und Strack (2009) reichte die kurze Instruktion, dass sich simultan abgespielte Musik auf das Gefallen auswirkt, um die positiven Effekte aus der Fluency durch Reattribution verschwinden zu lassen.

Obwohl der Effekt der Fluency bezogen auf die verschiedenen in Frage kommenden Auslöser erstaunlich einheitlich ist (Alter & Oppenheimer, 2009), kann jedoch aufgrund der oben genannten Einschränkungen nicht davon ausgegangen werden, dass sie in jeder ästhetischen Bewertungssituation eine gleich wichtige Rolle spielt. Darum ist es wichtig zu klären, ob es spezielle Situationen bzw. Anforderungen gibt, in denen der Fluency eine höhere Wichtigkeit zukommt und diese deshalb einen hohen Einfluss auf die Bewertung hat. Die vorliegende Arbeit soll zeigen, inwiefern dies auf problemlösungsorientierte Situationen zutrifft.

1.4.2 Situative Anforderungen

„High fluency may elicit positive affect because it is associated with progress toward successful recognition of the stimulus, errorfree processing, or the availability of appropriate knowledge structures to interpret the stimulus“ (Reber et al., 2004, S. 14).

Es ist davon auszugehen, dass die Erreichung der im obigen Zitat angesprochenen Ziele der Verarbeitung je nach Situation eine unterschiedlich hohe Wichtigkeit besitzt. Besonders wenn vom Nichterkennen des Stimulus, der fehlerhaften Verarbeitung des Stimulus oder vom Nichtvorhandensein des notwendigen Wissens zur Interpretation des Stimulus eine Gefahr ausgeht, ist es naheliegend, dass jedes Signal, dass diese Gefahr als gebannt bzw. verringert anzeigt, eine Erleichterung darstellt und deshalb ein positives Gefühl verursacht. Ist jedoch die Nichtauflösung des Stimulus nicht mit negativen Konsequenzen verbunden, muss die fluente Verarbeitung nicht unbedingt das primäre Ziel oder die primäre Informationsquelle für die Bewertung sein. Leder et al. (2004) halten dazu fest, dass gerade in Bezug auf künstlerische Darstellungen eine gewisse Ambiguität und Nicht-Auflösbarkeit eine grundlegende ästhetische Qualität darstellt. Mamassian bringt diesen Umstand in einem Review folgendermaßen auf den Punkt: "Artists probably strive to leave the right amount of ambiguities to let the observer contribute to his experience in a personal way." (Mamassian,

2008, S. 2152) Eine künstlerische Darstellung, die diesen Beitrag dem/der Betrachter/in nicht abverlangt, verliert aus der Betrachtungsweise an künstlerischer Interessantheit. Realistische Darstellungen in der Kunst laufen diesem Ansatz nach also Gefahr, als langweilig eingestuft zu werden.

Forster et al. (2013) argumentieren, dass komplexe und mehrdeutige Darstellungen im Kontext der Kunst eher gemocht werden, da sie eine größere Herausforderung für den/die Betrachter/in darstellen. Das Meistern der kognitiven Herausforderung bedingt durch die niedrige objektive Fluency dieser Darstellungen würde unter dieser Prämisse zu einer höheren subjektiven Fluency durch das Erfolgserlebnis führen. Bezogen auf das Modell des ästhetischen Erlebens (Leder et al., 2004; Leder & Nadal, 2014), betrifft dies die späten Phasen der ästhetischen Wahrnehmung: das Cognitive Mastering, also die korrekte Interpretation, und letztendlich die Evaluation des ästhetischen Objekts. Ein Modell, dass diese Phasen des Prozesses nicht beachtet und rein auf der objektiven fluency, also den äußeren Eigenschaften solcher Darstellungen basiert, würde wohl genau den gegenteiligen Effekt vorhersagen - nämlich, dass mehrdeutige bzw. disfluente Stimuli auf jeden Fall schlechter bewertet werden. In welchen Kontextbedingungen die spezifischen Qualitäten komplexer und mehrdeutiger Darstellungen tatsächlich eher als störend empfunden werden, soll im Folgenden erörtert werden.

Hinweise zu situativen Einflüssen auf Präferenz von Realismus bietet das Konzept zum Bedürfnis nach kognitiver Geschlossenheit (NFC, need for cognitive closure). NFC beschreibt das Bedürfnis nach einer klar definierten, strukturierten und eindeutigen Umgebung, das sowohl aus einer zugrundeliegenden Persönlichkeitseigenschaft (wie im Abschnitt 1.2.2 bereits erwähnt), als auch aus situativen Gegebenheiten entstehen kann (Webster & Kruglanski, 1994). Dass situative Bedingungen einen hohen NFC evozieren können, zeigten Wiersema et al. (2012). Hier wurde der NFC durch Zeitdruck simuliert und

es zeigte sich, dass dadurch realistische gegenüber abstrakter Gemälde bevorzugt wurden. Ohne Zeitdruck, daher ohne situativ erzeugten NFC, zeigte sich kein Bewertungsunterschied zwischen den Stilen. Ein ähnlicher Effekt konnte auch für Präsentationszeiten gefunden werden. Bei Jakesch et al. (2013) zeigte sich, dass surrealistische Gemälde gegenüber realistischen generell bevorzugt werden, dieser Bewertungsunterschied jedoch mit kürzer werdender Präsentationsdauer immer kleiner wird.

Nachdem Leder et al. (2004) die räumlich-situative Gegebenheit in ihr Modell des ästhetischen Erlebens aufgenommen hatten, wurde in Folge speziell der Unterschied zwischen Museums-Setting und Labor-Setting untersucht (Brieber, Nadal, Leder & Rosenberg, 2014; Brieber, Nadal & Leder 2015). Aber auch Untersuchungen zu anderen Kontextbedingungen, wie z.B. das Angeben von Titeln zu Gemälden, ergaben wichtige Aufschlüsse. So konnten Belke, Leder, Strobach und Carbon (2010) zeigen, dass passende Titel die Verarbeitung von abstrakten Gemälden nicht erleichtern können und daher auch keine Steigerung in der Bewertung stattfindet. Andererseits reicht die Angabe des Entstehungskontextes des Werkes jedoch aus, um die ästhetische Bewertung zu beeinflussen. So konnten Kirk, Skov, Hulme, Christensen und Zeki (2009) in einer fMRT-Studie zeigen, dass gleiche Gemälde besser bewertet wurden, wenn die betrachtende Person glaubte, dass das Bild aus einem Museum stammt und nicht computergeneriert ist.

Die vorliegende Arbeit soll den Zusammenhang zwischen speziellen situativen Anforderungen und der Präferenz für fluente Stimuli näher beleuchten. Hierbei soll ein freier, ungezwungener Betrachtungskontext, wie er beim Genuss von Kunst im Normalfall vorherrscht, mit einem aufgabenbezogenen, zielorientierten Betrachtungskontext verglichen werden. Derartige Viewing-Tasks wurden bis jetzt eher nur in Eye-Tracking-Studien angewandt, um den Einfluss von verschiedenen Aufgabenstellungen auf die Augenbewegungen zu untersuchen. Dabei wurde entweder zwischen freier und aufgabenbezogenen Betrachtung

unterschieden (Fuchs, Ansorge, Redies & Leder, 2011; Smith & Mital, 2013) oder verschiedene Aufgabenstellungen miteinander verglichen (Castelhano, Mack & Henderson, 2009; Hristova, Georgieva & Grinberg, 2011; Mills, Van der Stigchel, Hollingworth, Hoffman & Dodd, 2011). Eine ästhetische Bewertung der Stimuli fand dabei entweder gar nicht statt oder stellte nur eine der möglichen Task-Bedingungen dar. Über die Auswirkung von gewissen Tasks, wie z.B. Wiedererkennen oder Erinnern, auf das ästhetische Urteil kann also auf Basis der oben genannten Studien keine Aussage getroffen werden.

1.5 Realismus als Einhaltung des semantischen Rahmens

Zuletzt soll noch auf die semantischen Qualitäten von realistischen Darstellungen eingegangen werden. Realismus zeichnet sich, wie bereits erwähnt, sowohl durch darstellerische als auch durch inhaltliche Realitätstreue aus. Um die Effekte dieser beiden Qualitäten nicht zu vermischen, wird in dieser Arbeit ausschließlich der inhaltliche, also semantische Aspekt behandelt. Dieser soll in der Studie auch systematisch manipuliert werden. Aus diesem Blickwinkel kann man Realismus also als einen Stil bezeichnen, in dem keine semantischen Brüche vorkommen. Eine realistische Darstellung in diesem Sinne ist also bezüglich ihrer inhaltlichen Komponenten und deren Relation zueinander mit den Erfahrungen aus der Wirklichkeit vereinbar. Die Szenerie bietet dabei einen semantischen Rahmen, anhand dessen Objekte vom Betrachter/von der Betrachterin aufgrund seiner/ihrer Erfahrungen in drei Klassen zugeordnet werden (Friedman, 1979). Die Klasse der obligatorischen Objekte sind für die Szene typisch, was heißt, dass ihr Vorkommen darin zu erwarten oder zumindest recht wahrscheinlich ist. Nichtobligatorische Objekte hingegen sind in einer Szene zwar nicht unbedingt zu erwarten, stellen jedoch keine Verletzung des semantischen Rahmens dar. Unerwartete Objekte passen im Gegensatz zu den beiden anderen Objektklassen nicht in eine Szene – so wie im oben genannten Beispiel, in dem ein Mensch

einen Kirchturm in der Hand hält. Bei einer solchen Verletzung des semantischen Rahmens kann nicht mehr von Realismus gesprochen werden.

Szene-Inkonsistenzen wie in diesem Beispiel müssen aber nicht zwangsläufig valenter als andere Objekte sein. Vö und Henderson (2011) konnten in einer Eye-Tracking-Studie zeigen, dass inkonsistente Objekte im ersten Augenblick nicht eher beachtet werden. Die Fixationsdauer ist jedoch bei inkonsistenten Objekten länger, als bei konsistenten. Dies könnte auch ein Grund dafür sein, dass inkonsistente Objekte episodisch besser erinnert werden (Friedman, 1979). Daher sind reine auf dem Wahrnehmungsmechanismus basierende Effekte, die sich aus dem verschiedenen Umgang mit dem semantischen Rahmen bei Realismus vs. Surrealismus ergeben, nicht ausgeschlossen.

2. FRAGESTELLUNG UND HYPOTHESEN

2.1 Herleitung der Fragestellung

Die vorliegende Arbeit soll situative Einflüsse auf die Präferenz von Realismus untersuchen und die Frage klären, ob es sich bei Realitätstreue an sich um eine positive darstellerische Qualität handelt, die je nach Betrachtungskontext einen unterschiedlich hohen Einfluss auf die Gefallensbewertung ausübt. Der Betrachtungskontext soll hierbei jedoch nicht im Sinne eines räumlichen Settings verändert werden, sondern sich auf die Anforderung an die Betrachtung der Stimuli beziehen. Es stellt sich also die grundlegende Frage, ob eine Aufgabenstellung im Sinne eines Leistungstests die Gefallensbewertung eines ästhetischen Objekts überhaupt beeinflusst. Zusätzlich soll geklärt werden, ob diese Beeinflussung bei realistischen und surrealistischen Gemälden unterschiedlich ausfällt. Dabei steht nicht die, wie in der Einleitung bereits erwähnt, praktisch unbeantwortbare Frage im Vordergrund, ob

Realismus oder Surrealismus allgemein besser gefällt, sondern ob sich ein potentieller Gefallensunterschied zwischen den beiden Stilen in verschiedenen situativen Betrachtungskontexten auf unterschiedliche Weise darstellt.

Die vorliegende Studie bezieht sich zwar auf die Wahrnehmung von Kunst, also auf ästhetische Objekte per definitionem, kann aber aufgrund der Fragestellung auch hoffentlich zum Diskurs beitragen, inwiefern ästhetisches Erleben auch außerhalb von dazu geschaffenen bzw. geeigneten Situationen möglich ist. In der Forschung ist, nicht zuletzt aus einer reinen Definitionsfrage heraus, unklar, ob ästhetisches Erleben einen universellen, also stetig begleitenden Charakter hat (vgl. Bergeron & Lopes, 2012). Die Ergebnisse dieser Studie sind also potentiell nicht nur dazu geeignet, zu klären, warum Gefallensunterschiede zwischen künstlerischen Stilrichtungen zustandekommen, sondern durch das Einbeziehen eines aufgabenbezogenen, funktionellen Betrachtungskontextes auch zu zeigen, ob und inwiefern das ästhetische Erleben in solchen Kontexten beeinträchtigt ist.

2.2 Haupthypothesen

Da sich die vorliegende Fragestellung auf den Unterschied zwischen Realismus und Surrealismus in der darstellerischen Kunst bezieht, soll zuerst eine Hypothese zum Gefallensunterschied zwischen den beiden Stilen definiert werden.

H1: Surrealistische Gemälde erhalten in einem freien Betrachtungskontext eine höhere Gefallens-Bewertung als deren manipulierte Versionen, die keine surrealistischen Komponenten enthalten.

Diese Hypothese bezieht sich dabei nicht auf einen globalen Unterschied zwischen den beiden Stilen, wie sie von verschiedenen Künstler/innen eingesetzt werden, sondern auf die Manipulation von Surrealismus und durch Entfernen von stil-charakteristischen Merkmalen. Generell ist davon auszugehen, dass Originalwerke eines Künstlers/einer Künstlerin besser bewertet werden, als manipulierte Versionen. Diese Hypothese wurde bereits bei Jakesch et

al. (2013) bestätigt. Hier zeigte sich jedoch, dass dieser Unterschied erst ab einer Betrachtungsdauer von 500ms Signifikanz erreicht.

Die zweite Hypothese bezieht sich auf die situative Manipulation und ist auf der Vermutung begründet, dass ein funktioneller Betrachtungskontext das ästhetische Erleben stört. Diese Annahme wurde jedoch im Rahmen der ästhetischen Forschung noch nie konkret überprüft, sondern kann nur grob aus den oben genannten Forschungsergebnissen abgeleitet werden, die zeigen, dass ein nicht primär auf ästhetischen Genuss ausgerichteter Kontext Gefallensbewertungen negativ beeinflussen kann.

H2: Der funktionelle Betrachtungskontext hat einen negativen Einfluss auf die Gefallensbewertung der Gemälde.

Die dritte Hypothese bezieht sich auf die Interaktion zwischen dem Betrachtungskontext und dem Stil der Gemälde. Es ist davon auszugehen, dass im funktionellen Betrachtungskontext (also beim Lösen einer Aufgabe anhand des Stimulus) Fluency einen höheren Einfluss auf die Gefallensbewertung hat. Da die realistischen Gemälde eine höhere gefühlte Fluency besitzen (Jakesch et al., 2013), sollte diese für eine positive Bewertung förderliche Eigenschaft im funktionellen Betrachtungskontext einen stärkeren Einfluss haben.

H3: Der negative Einfluss des funktionellen Betrachtungskontextes auf die Gefallensbewertung ist bei realistischen Gemälden geringer als bei surrealistischen Gemälden.

2.3 Nebenhypothesen

Weitere Hypothesen betreffen die Variablen zur Stimmungsmessung, die vor und nach dem Experiment stattfindet. Diese ist relevant, weil nach dem Modell des ästhetischen Erlebens (Leder et al., 2004) die affektive Ausgangslage und die stetige affektive Evaluation

einen Einfluss auf die ästhetische Bewertung haben. Eine Voraussage über den Stimmungsunterschied zwischen den beiden Gruppen soll an dieser Stelle nicht getroffen werden, da die Auswirkungen des Experiments und der Bedingungen auf die Stimmung explorativ erörtert werden. Es sollen jedoch Vorhersagen bezüglich der Richtung des Zusammenhangs zwischen Stimmung und der Gefallensbewertung getroffen werden. Die folgenden Korrelations-Hypothesen gelten sowohl für die Stimmung vor als auch nach dem Experiment. Sie beruhen auf der allgemeinen Annahme, dass ästhetische Urteile zu einem entscheidenden Teil affektiv geleitet werden (Schwarz & Clore, 1996).

H4: Positive Stimmung und Gefallensbewertung stehen in keinem oder in einem positiven Zusammenhang zueinander.

H5: Negative Stimmung und Gefallensbewertung stehen in keinem oder in einem negativen Zusammenhang zueinander.

3. METHODEN

3.1 Studienteilnehmer/innen

Es wurden nur Personen zur Teilnahme an der Studie zugelassen, die über keine formale Ausbildung in bildenden Künsten verfügen bzw. erst seit maximal vier Semestern ein relevantes Studium absolviert hatten. Dies wurde bereits im Rekrutierungsprozess sichergestellt und nochmals in der Einwilligungserklärung von den Proband/innen bestätigt. Es nahmen somit nur Kunst-Laien an der Studie teil. Die Rekrutierung erfolgte zu einem Teil über das fakultätsinterne Rekrutierungssystem RSAP, zum anderen Teil aus dem Bekannten- und Freundeskreis. Die Teilnahme an der Studie wurde nicht finanziell vergütet; die

Psychologiestudent/innen, die über RSAP teilgenommen haben, erhielten Course-Credits für dafür vorgesehene Lehrveranstaltungen.

Für die Aussagekraft der Studie war es von großer Bedeutung, dass die Proband/innen nicht bereits im Vorhinein mit dem Bildmaterial vertraut waren, da sonst die Gefahr bestünde, dass die Manipulation der Originalgemälde erkannt wird, was wiederum zu unerwarteten Effekten führen könnte. Da alle Stimuli (ausgenommen der Distraktoren) aus Gemälden von René Magritte erstellt wurden, wurde am Ende der Studie in offener Fragestellung nach dem Namen des Malers gefragt. Personen, die diese Frage korrekt oder annähernd korrekt beantworteten, wurden aus der Datenanalyse ausgeschlossen.

Insgesamt nahmen 58 Personen an der Studie teil. Eine Person musste aufgrund von Rot-Grün-Blindheit aus der Datenanalyse ausgeschlossen werden. Durch das oben beschriebene Ausschlusskriterium "Kenntnis des Malers" reduzierte sich die Anzahl der zur Datenanalyse ausgewählten Personen auf $N = 46$ (davon 23 weiblich und 29 mit laufendem oder abgeschlossenem Psychologiestudium). Das mittlere Alter der Proband/innen betrug $M = 25,78$ ($SD = 5,01$). Alle in die Datenanalyse inkludierten Teilnehmer/innen waren nicht in ihrer Farbseh-Fähigkeit eingeschränkt und verfügten über eine ausreichende Sehschärfe bzw. einen entsprechenden Sehbehelf.

3.2 Stimuli

Die Stimuli wurden aus der Studie von Jakesch et al. (2013) übernommen. Diese wurden anhand von Gemälden des belgischen Malers René Magritte (1898-1967) generiert. Bei 42 surrealistischen Gemälden des Malers wurden durch Bearbeitung mit der Software Adobe Photoshop CS3 die surrealistischen Aspekte entfernt. Somit lag jedes Gemälde als surrealistische Originalversion und als realistische Alternativversion vor, wobei die realistischen Versionen über eine höhere gefühlte Fluency (felt fluency) verfügten (Jakesch et al., 2013). Es wurden zwei balancierte Bildersets zusammengestellt, wobei ein Bilderset jene

Bilder als realistische Version beinhaltete, die im anderen Set als surrealistische Version vorlag – und umgekehrt. Somit wurde verhindert, dass eine Versuchsperson beide Versionen eines Bildes zu sehen bekam. Die beiden Sets A und B verfügten außerdem (annähernd) über eine Gleichverteilung zwischen realistischen und surrealistischen Darstellung in Bezug auf die drei möglichen Arten der Realismus-Manipulation, die ab Punkt 3.2.2 näher erläutert werden. Die Vorgabe erfolgte in randomisierter Reihenfolge.

3.2.1 Surrealistische Originalgemälde

Die ausgewählten Gemälde von René Magritte sind dem Stil des Surrealismus zuzuordnen, wobei der Maler bei diesen Gemälden jeweils ähnliche Techniken in der künstlerischen Gestaltung einsetzte: Allen Bildern ist gemein, dass die Art der Darstellung an sich realistisch ist, jedoch der dargestellte Inhalt nicht mit der Realität vereinbar ist. Das heißt, Magritte brach nur bezogen auf eine der beiden in der Einleitung erwähnten Dimensionen mit dem Realismus. Dies ermöglichte für diese Studie einerseits eine klare Abgrenzung zu Ambiguitätseffekten, die sich auf eine mehrdeutige Darstellungsweise beziehen und andererseits eine restlose Ausschaltung der surrealistischen Komponenten über die Manipulation des Inhalts. Für jedes Gemälde kam eine der drei folgenden Arten der Manipulation zur Anwendung.

3.2.2 Durch Entfernen erzielter Realismus

Bei 19 Gemälden wurde durch das Entfernen der surrealistischen, also nicht in den Kontext passenden Objekte, Realismus erzielt. Alle anderen Objekte und Strukturen widersprachen einer realen Szene nicht und ergaben trotz Manipulation eine sinnvolle Komposition. Es ist davon auszugehen, dass mit der Verringerung der Anzahl an dargestellten Objekten auch der Komplexitätsgrad der Darstellung abgenommen hat. Das Vorgehen bei dieser bildlichen Manipulation soll anhand des folgenden Beispiels dargestellt werden:

Tab. 3.1: Wichtige Objekte im Bild "La main heureuse"

Surrealistisches Original	Realistische Version
Vorhang	Vorhang
Boden	Boden
Klavier	Klavier
Ehering um das Klavier	---

3.2.3 Durch Veränderung erzielter Realismus

Bei 19 Gemälden wurde Realismus durch Veränderung der unpassenden bzw. widersprüchlichen Objekte erzielt. Dabei wurde Entweder Form, Textur oder Größe so verändert, dass der Bildinhalt einer realen Szenerie nicht widersprach. Das Vorgehen bei dieser bildlichen Manipulation soll anhand des folgenden Beispiels dargestellt werden:

Tab. 3.2: Wichtige Objekte im Bild "Le modèle rouge"

Surrealistisches Original	Realistische Version
Wand	Wand
Boden	Boden
Schuh mit Zehen an der Spitze	Schuh aus einem gleichbleibendem Material

3.2.4 Durch Verschiebung erzielter Realismus

Bei 4 Gemälden wurde Realismus durch Verschiebung von Objekten in der Szene hergestellt. Dabei wurden die Objekte an sich nicht verändert. Somit konnte der in der Realität unmögliche räumliche Kontext korrigiert werden. Dies wurde z.B. bei schwebenden Objekten angewandt. Das Vorgehen bei dieser bildlichen Manipulation soll anhand des folgenden Beispiels dargestellt werden:

Tab. 3.3: Wichtige Objekte im Bild "La reconnaissance infinie"

Surrealistisches Original	Realistische Version
Wolken	Wolken
Boden	Boden
Zwei in den Wolken schwebende Männer	Zwei auf dem Boden stehende Männer

3.2.5 Distraktoren

Insgesamt wurden 23 Gemälde verschiedener Maler und Stile (Realismus, Surrealismus) als Distraktoren verwendet. 20 Distraktoren wurden gemeinsam mit den Stimuli vorgegeben und drei bestimmte Distraktoren bildeten das Bilderset für die Probedurchgänge (siehe dazu Punkt 3.6).

3.2.6 Präsentation der Stimuli

Die Bilder wurden auf einem Windows-Computer mit TFT Bildschirm (Samsung S24C450BW; 60,96cm Bildschirmdiagonale; 1.920 x 1.200 Pixel) mit der Experimentalsoftware E-Prime 2.0 (Psychological Softwaretools Inc.) präsentiert. Die Proband/innen saßen mit einem Abstand von ca. 60 cm zum Bildschirm und die Bilder wurden in Originalgröße wiedergegeben (Breite: $B_{\min}$ 269 Pixel, $B_{\max}$ 390 Pixel; Höhe: $H_{\min}$ 250 Pixel, $H_{\max}$ 390 Pixel). Die relative kleine Darstellung wurde zur Vermeidung von Augen-Fixations-Effekten zwischen den potentiell unterschiedlich valenten Bildtypen gewählt. Jedes Bild befand sich somit möglichst in seiner Gesamtheit im Fokusbereich des Blickfeldes. Das sollte auch den Einfluss unterschiedlicher Fixationspfade je nach Aufgabenstellung in den beiden Gruppen vermindern (siehe dazu Castelhana et al., 2009).

3.3 Genereller Ablauf

Die Studie wurde in den Forschungslabors der Universität Wien durchgeführt. Die Teilnahme dauerte ca. 30 Minuten. Vor Beginn wurden die Teilnehmer/innen über die Rahmenbedingungen und ihre Rechte in Bezug auf die Teilnahme aufgeklärt. Alle teilnehmenden Personen unterschrieben eine Einverständniserklärung, die auch die Bereitschaft mit einschloss, über die Inhalte der Studie Stillschweigen zu bewahren. Vor Beginn des Experiments wurden Ishihara-Farbtafeln vorgegeben, um die Fähigkeit zum Farbsehen zu prüfen. Außerdem wurde die Sehschärfe mittels Nahleseprobe ermittelt. Vor und während der Studie war den Teilnehmer/innen nicht bekannt, dass die Studie mit einer Kontrollgruppe (KG) und einer Versuchsgruppe (VG) durchgeführt wird. Dies wurde letztendlich auch dadurch sichergestellt, dass Teilnehmer/innen der unterschiedlichen Gruppen nicht gleichzeitig getestet wurden. Bei einer Session nahmen bis zu vier Personen gleichzeitig teil.

Bei der Ausschreibung im Recruitingsystem der Fakultät bzw. bei den privaten Aussendungen wurde die Studie neutral betitelt, wobei jedoch während der Studie die Bezeichnung der jeweiligen Versuchsbedingung angepasst wurde. In der Versuchsgruppe wurde der Titel mit "Studie zur visuellen Aufmerksamkeit bei Gemälden", in der Kontrollgruppe mit "Studie zum Gefallen von Gemälden" angegeben. Der Proband/innenbogen und die Instruktionstexte, in denen sich diese Unterscheidung ebenfalls niederschlägt, befinden sich im Anhang.

Vor und nach dem Hauptteil, der am Computer stattfand, bearbeiteten die Teilnehmer/innen den Proband/innenfragebogen. Der zeitgerechte Wechsel zwischen den Medien war durch die jeweilige schriftliche Instruktion sichergestellt. Nach Abschluss des Experiments wurde über das Ziel der Studie aufgeklärt und es wurde Proband/innen die Möglichkeit gegeben, Fragen zu stellen.

Tab. 3.4: Ablauf der Studie

Ablaufschritt	Medium
1. Demografische Variablen	Proband/innenbogen
2. Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)	Proband/innenbogen
3. Hauptteil: Betrachtung der Gemälde • Gefallensbewertung pro Bild • Task: Auswahlaufgabe pro Bild (nur in der VG)	Computer (Bildschirm/Tastatur)
4. Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)	Proband/innenbogen
5. Abschließende Fragen zur Studie • Subjektive Schwierigkeit des Tasks (nur in der VG) • Auffälligkeiten und Unterschiede zwischen den Bildern (offene Fragestellung) • Bekanntheit der Bilder/des Malers/des Stils	Proband/innenbogen

3.4 Task in der Versuchsgruppe

Die Versuchsgruppe (VG) unterschied sich von der Kontrollgruppe (KG) durch die Verknüpfung der Bildbetrachtung mit einer Auswahlaufgabe (Task). In der Instruktion wurde darauf hingewiesen, dass das persönliche Ergebnis im Anschluss zur Verfügung steht. Eine Zusendung per E-Mail konnte im Anschluss an das Experiment angefordert werden. Der Task bestand daraus, dass die Proband/innen anhand zweier Begriffe jenes Objekt wählen sollten, das auf dem Bild davor zu sehen war. Dabei war kein Zeitlimit festgelegt. Die Frage war für die realistische und surrealistische Version des Bildes gleich und bezog sich dabei jeweils nur auf Gegenstände, die in beiden Versionen der Bilder zu sehen waren. Die Auswahl geschah durch die Tasten „A“ oder „B“, wobei die richtige Antwort über beide Möglichkeiten balanciert war. Eine Rückmeldung über die Richtigkeit der Antwort erfolgte nicht. Durch die Belegung der Tasten „A“ und „B“ sollte verhindert werden, dass die zusätzliche Betätigung der Tastatur in der VG eine systematische Verzerrung im Sinne eines motorischen

Ankereffekts verursacht, wie das z.B. bei der Belegung der Zahlentasten der Fall hätte sein können.



Abb. 3.1: Tastatureingabe während des Experiments²

Die Fragestellung war bei allen Tasks identisch, wobei die Antwortmöglichkeiten an das Bild angepasst wurden. Beispielhaft dafür lautete die Frage für das Bild "La main heureuse" (siehe dazu Punkt 3.2.2):

Was war auf dem Bild zu sehen?

a) Becher

b) Vorhang

Richtig ist hier Antwort b), ein Becher ist weder in der realistischen, noch in der surrealistischen Version des Bildes zu sehen. Eine Aufstellung aller Stimuli und der zugehörigen Auswahlaufgaben findet sich im Anhang.

3.5 Pre-Post-Vergleich der Stimmungslage

Für die Messung der Stimmungslage vor und nach dem Experiment kam die PANAS (Positive and Negative Affect Schedule: Watson, Clark & Tellegen, 1988; Deutsche Übersetzung: Krohne, Egloff, Kohlmann & Tausch, 1996) zum Einsatz. Diese wurde als deutschsprachige Paper-Pencil-Version vorgegeben. Die Proband/innen bewerteten dabei Aussagen zur Stimmungslage auf einer 5-stufigen Likert-Skala. Durch die Vorgabe vor und

² Symbolhafte Darstellung einer Standardtastatur (Lizenz: CC0 1.0)

nach der Bildbetrachtung konnte sowohl der generelle Effekt der Bildbetrachtung auf die Stimmung, sowie mögliche Unterschiede zwischen VG und KG analysiert werden. Somit kann festgestellt werden, ob der Einfluss der Tasks auf die Gefallensbewertung durch Veränderung in der Stimmung begründet sein könnten. Die PANAS misst dafür positiven und negativen Affekt getrennt voneinander.

3.6 Sequenz der Stimulus-Präsentation

Nach drei Probedurchgängen mit Distraktoren wurden die 42 Stimuli und 20 Distraktoren in randomisierter Reihenfolge vorgegeben. Das Procedere war an sich für VG und KG gleich, wobei in der KG die Vorgabe des Tasks nicht erfolgte. In der VG folgte der Task aus zwei Gründen erst nach der Gefallensbewertung:

1) Der Inhalt eines konkreten Tasks und die subjektiv wahrgenommene Leistung im selbigen sollte die Gefallensbewertung nicht beeinflussen. Es sollte also vermieden werden, dass der einzelne Task mit der dazugehörigen einzelnen Gefallensbewertung korreliert und somit womöglich eine positive Bewertung aufgrund eines (scheinbar) gelösten Tasks zu Stande kommt. Generell sind die Tasks als situative Manipulation zu verstehen, die einen funktionellen Betrachtungskontext herstellen und über das gesamte Experiment wirken sollen.

2) Der experimentelle Ablauf der Stimuluspräsentation war dadurch bis zur Gefallensbewertung in beiden Gruppen ident und erst danach unterschied sich das Experimentaldesign zwischen VG und KG.

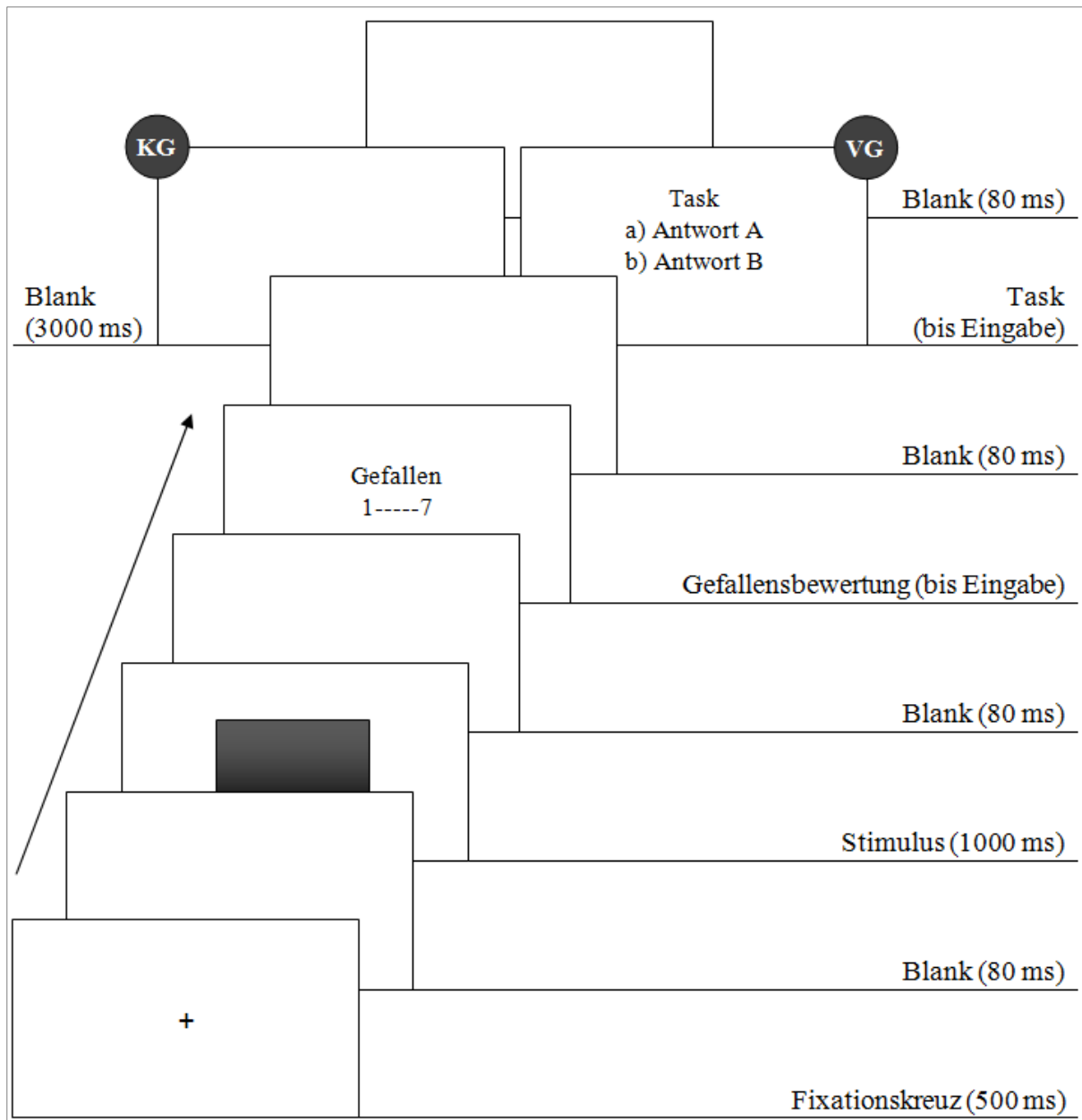


Abb. 3.2: Sequenz einer Stimulus-Präsentation in Kontroll- und Versuchsgruppe (KG, VG)

4. ERGEBNISSE

Eingangs soll die Wirksamkeit der in der Studie durchgeführten Manipulation geprüft werden. Für die weitere Ergebnisdarstellung ist es essentiell, argumentieren zu können, dass sich Personen der Versuchsgruppe (VG) tatsächlich in einer anderswertigen Situation

wiedergefunden haben, als jene der Kontrollgruppe (KG). Dazu soll auch eine Übersicht über die Leistungen in den Tasks gegeben werden, also das Verhalten der VG genauer analysiert werden. Anschließend werden die aufgestellten Hypothesen betreffend der Effekte auf die Gefallensbewertung geprüft. In diesem Schritt werden auch die Antwortzeiten und die Stimmungslage vor und nach dem Experiment einer Analyse unterzogen. Abschließend werden die Bilder noch anhand der Eigenschaften Stil und Realismus-Manipulation untersucht und Bewertungsunterschiede zwischen den Bildern herausgearbeitet.

4.1 Manipulation in der Versuchsgruppe

Die Zusammensetzung der zwei Gruppen sollte für eine aussagekräftige Datenanalyse so ausgewogen wie möglich sein. In beiden Gruppen gab es sowohl Personen, denen Bilderset A präsentiert wurde, als auch solche, denen Bilderset B präsentiert wurde. Die Verteilung der Versuchspersonen in den resultierenden Untergruppen stellt sich wie folgt dar:

Tab. 4.1: Versuchspersonen in der Datenanalyse

	VG	KG	Gesamt
Bilderset A	$n = 12$	$n = 11$	$n = 23$
Bilderset B	$n = 12$	$n = 11$	$n = 23$
Gesamt	$n = 24$	$n = 22$	$N = 46$

Da in VG und KG die beiden Bildersets im gleichen ausgeglichenen Häufigkeitsverhältnis (1:1) repräsentiert waren, sind Effekte, die aus der Unterschiedlichkeit der Bildersets resultieren, ausgeschlossen. Abgesehen davon zeigte sich mittels T-Test für die Gefallens-Bewertung, dass die beiden Bildersets (Set A: $M = 3.832$, $SD = .500$; Set B: $M = 4.128$, $SD = .581$) keinen signifikanten Unterschied in der ästhetischen Wertigkeit aufweisen ($t(44) = -1.86$, $p = .070$).

Die Versuchsgruppe (VG) bearbeitete zusätzlich zur Gefallensbewertung eine Auswahlaufgabe, die sich auf den Inhalt des gezeigten Bildes bezog. Durch diesen Task sollte ein funktioneller Betrachtungskontext im Gegensatz zu einem freien Betrachtungskontext geschaffen werden. Der Prozentanteil richtig gelöster Aufgaben lag dabei bei $M = 89,78$ ($SD = 4,41$), wobei die Aufgaben bei realistischen Darstellungen ($M = 91,67$; $SD = 5,48$) leichter zu lösen waren, als bei surrealistischen ($M = 87,90$; $SD = 6,12$). Dieser Unterschied in der korrekten Taskbeantwortung zwischen den Stilen erwies sich mittels T-Test als signifikant ($t(23) = 2,44$, $p = .023$). Die Person mit der stärksten Leistung im Task beantwortete 98% Prozent der Aufgaben korrekt, bei der Person mit der schwächsten Leistung lag der Anteil bei 81%. Dieser hohe Minimalwert legt nahe, dass alle Testpersonen den Task tatsächlich leistungsorientiert bearbeitet haben.

Das subjektive Empfinden der Task-Schwierigkeit auf einer 7-teiligen Likert-Skala (von „sehr leicht“ bis „sehr schwer“) lag bei $M = 4,46$ ($SD = 1,31$). Die Antwortzeit für den Task unterschied sich zwischen den beiden Stilen nicht ($t(23) = -0,609$, $p = .594$) und betrug generell $M = 3136$ ms ($SD = 960$ ms). Somit kann man argumentieren, dass durch den zeitlichen Platzhalter in der KG (Blank-Screen für 3000 ms) ein vergleichbarer zeitlicher Ablauf hergestellt werden konnte.

4.2 Hauptergebnisse

Die Haupt-Hypothesen wurden anhand einer Repeated-Measurement-ANOVA geprüft, wobei die beiden Stilgruppen Realismus und Surrealismus als Messwiederholung behandelt wurden.

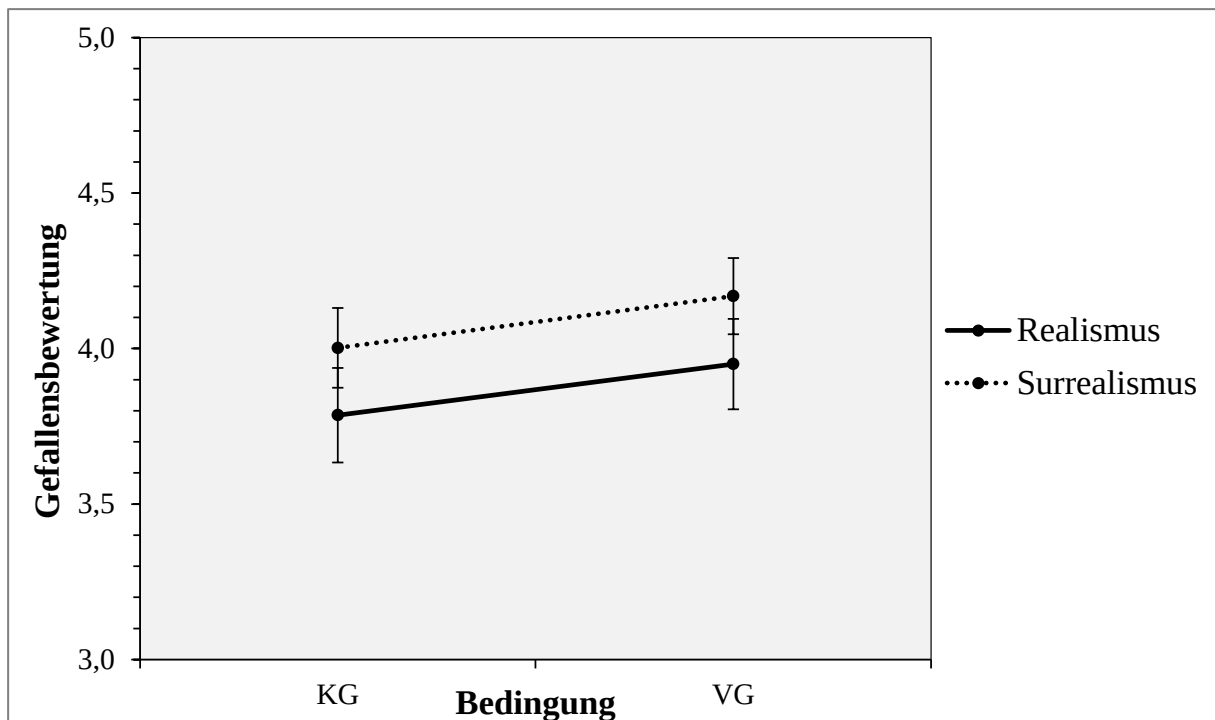


Abb. 4.1: Gefallensbewertung in beiden Bedingungen³

Es ergibt sich ein signifikanter Effekt des Stils ($F(1,44) = 4.306$, $p = .044$; $\eta^2 = .089$), jedoch kein signifikanter Effekt der Bedingung ($F(1,44) = 1.022$, $p = .318$, $\eta^2 = .023$). Ein Interaktionseffekt zwischen Stil und Bedingung besteht nicht ($F(1,44) < .001$, $p = .993$, $\eta^2 < .001$). Die Mittelwerte und Standardabweichungen ergeben sich für die Stile und Bedingungen wie folgt:

Tab. 4.2: Gefallensbewertung

	Realismus	Surrealismus	Gesamt
Bedingung	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>
KG	3.79 (0.76)	4.00 (0.60)	3.89 (0.62)
VG	3.95 (0.67)	4.17 (0.61)	4.06 (0.49)
Gesamt	3.87 (0.71)	4.09 (0.60)	

³ Fehlerbalken repräsentieren den Standardfehler (± 1 SE)

Die wahrgenommene Schwierigkeit der Tasks und die Gefallensbewertung in der VG zeigen keinen signifikanten Zusammenhang (Rangkorrelation nach Spearman mit einseitiger Signifikanzprüfung für Realismus: $r_s = -.275$, $p = .096$ und für Surrealismus: $r_s = -.136$, $p = .263$).

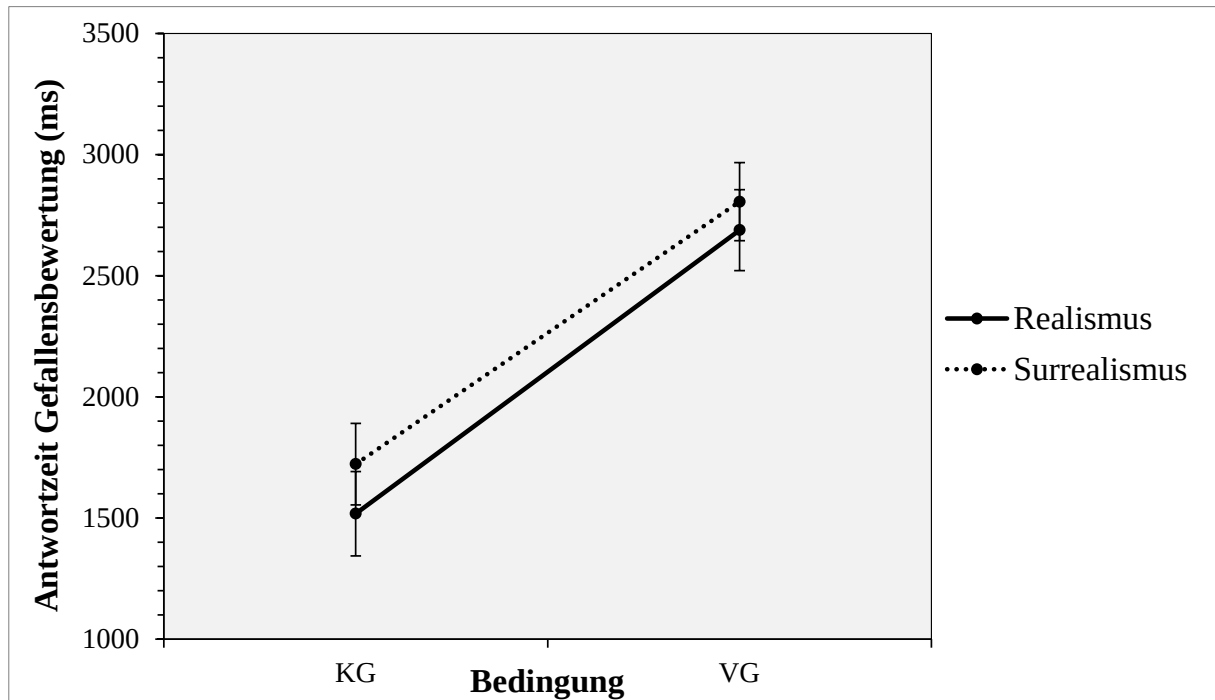


Abb. 4.2: Antwortzeiten bei den Gefallensbewertungen in beiden Bedingungen⁴

Die Antwortzeit für die Gefallensbewertung wurde ab Einblendung der zugehörigen Likert-Skala gemessen. Zu diesem Zeitpunkt war der Stimulus nicht mehr zu sehen. Einzelne Antwortzeiten, die länger als 2 Standardabweichungen waren, wurden aus der Datenanalyse ausgeschlossen. Es ergibt sich ein signifikanter Effekt des Stils ($F(1,44) = 22.789$, $p < .001$; $\eta^2 = .341$), und ein signifikanter Effekt der Bedingung ($F(1,44) = 23.086$, $p < .001$, $\eta^2 = .344$). Ein Interaktionseffekt zwischen Stil und Bedingung besteht nicht ($F(1,44) = 1.665$, $p = .204$, $\eta^2 = .036$). Eine längere Antwortzeit hängt außerdem nicht mit höherem Gefallen zusammen ($r = -.067$, $p = .330$). Die Mittelwerte und Standardabweichungen ergeben sich für die Stile und Bedingungen wie folgt:

⁴ Fehlerbalken repräsentieren den Standardfehler (± 1 SE).

Tab. 4.3: Antwortzeit für die Gefallensbewertung (ms)

	Realismus	Surrealismus	Gesamt
<i>Bedingung</i>	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>
KG	1518 (552)	1722 (517)	1620 (522)
VG	2688 (999)	2806 (972)	2746 (979)
Gesamt	2129 (1000)	2288 (952)	

4.3 Stimmungslage vor und nach dem Experiment

Zuerst soll gezeigt werden, ob sich die Stimmungslagen zwischen den Zeitpunkten bzw. zwischen den Gruppen unterscheiden und darauffolgend soll geprüft werden, ob die Stimmung mit den Gefallensbewertungen in Zusammenhang steht.

Tab. 4.4: Stimmungslage (PANAS)

	Pre-Test		Post-Test	
	Positiv	Negativ	Positiv	Negativ
<i>Bedingung</i>	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>	<i>M (SD)</i>
KG	2.92 (0.57)	1.29 (0.42)	2.88 (0.42)	1.20 (0.43)
VG	2.58 (0.44)	1.23 (0.36)	2.58 (0.72)	1.16 (0.25)
Gesamt	2.75 (0.53)	1.26 (0.39)	2.72 (0.68)	1.18 (0.34)

Die PANAS-Werte für positiven Effekt wurden mittels T-Tests verglichen. Diese Skala setzt sich aus den Affekten „aktiv“, „interessiert“, „freudig erregt“, „stark“, „angeregt“, „stolz“, „begeistert“, „wach“, „entschlossen“ und „aufmerksam“ zusammen. Der negative Affekt wurde nicht analysiert, weil hier ein Bodeneffekt bei der 5-teiligen Likert-Skala erreicht wurde – also beim Großteil der Proband/innen eine negative Stimmung zu beiden Zeitpunkten praktisch nicht vorhanden war.

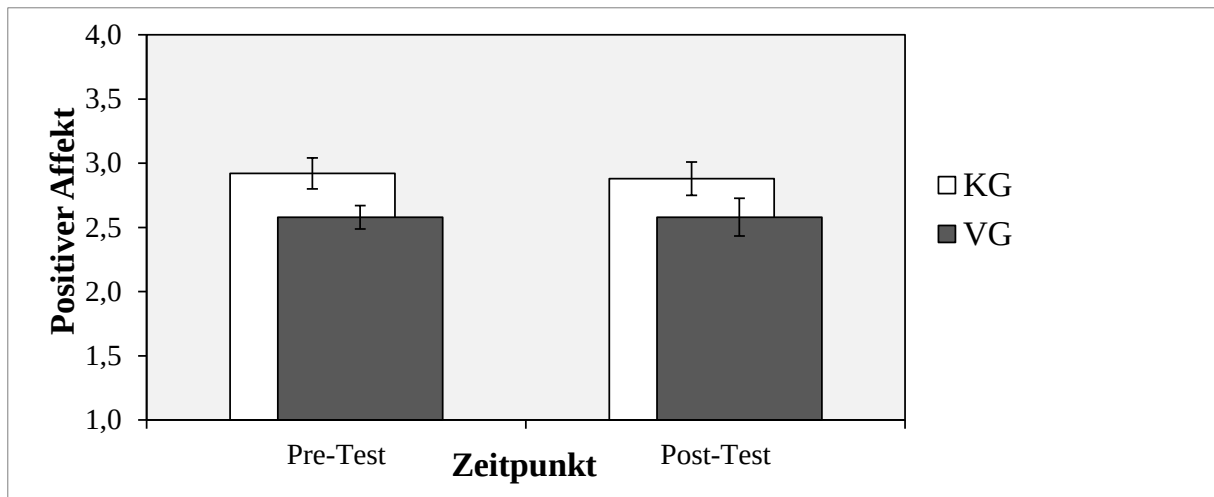


Abb. 4.3: PANAS-Werte für positiven Affekt vor und nach dem Experiment⁵

In der der KG unterscheidet sich die positive Stimmung vor und nach dem Experiment nicht ($t(21) = 0.490$, $p = .629$), ebenso nicht in der VG ($t(23) = 0.040$, $p = .968$). Der Vergleich zwischen den Gruppen ergab, dass die positive Stimmung in der KG vor dem Experiment signifikant höher war, als in der VG ($t(44) = 2.272$, $p = .028$). Der Vergleich der positiven Stimmung nach dem Experiment zeigt zwar den gleichen Trend, erreicht jedoch keine Signifikanz ($t(44) = 1.512$, $p = .138$). Dabei ist zu beachten, dass bei Vorgabe der ersten PANAS die Instruktion für das Experiment noch nicht erfolgt war und der einzige systematische Unterschied zwischen den beiden Gruppen zu diesem Zeitpunkt die schiere Namensgebung des Experiments war (siehe Punkt 3.3 bzw. Anhang).

Ein Zusammenhang zwischen Gefallensbewertung und der positiven Stimmung vor dem Experiment ($r = .158$, $p = .147$) bzw. nach dem Experiment ($r = .155$, $p = .152$) kann über die gesamten Daten nicht festgestellt werden. Bei genauerer Analyse zeigt sich jedoch ein signifikanter Zusammenhang zwischen positiver Stimmung vor dem Experiment und Gefallen von Realismus in der KG ($r = .432$, $p = .022$), welcher in der VG nicht vorhanden ist ($r = .143$, $p = .253$). Für die Stimmung nach dem Experiment bzw. für surrealistische Gemälde konnten keinerlei signifikante Korrelationen gefunden werden. Die Signifikanztests erfolgten

⁵ Fehlerbalken repräsentieren den Standardfehler (± 1 SE).

einseitig, da angenommen wurde, dass positive Stimmung und Gefallensbewertung nicht negativ in Zusammenhang stehen.

4.4 Bildanalysen

Alle bisher gezeigten statistischen Analysen wurden auf Personenebene durchgeführt. Da davon auszugehen ist, dass die Bilder von Magritte und deren manipulierte Versionen eine unterschiedliche ästhetische Wertigkeit besitzen, soll in diesem Teil der Ergebnisdarstellung auf die Qualitäten der verschiedenen Gemälde eingegangen werden. Zuerst soll gezeigt werden, ob sich die oben gezeigte allgemeine Stil-Präferenz für Surrealismus bei allen drei Realismus-Manipulationen ergibt.

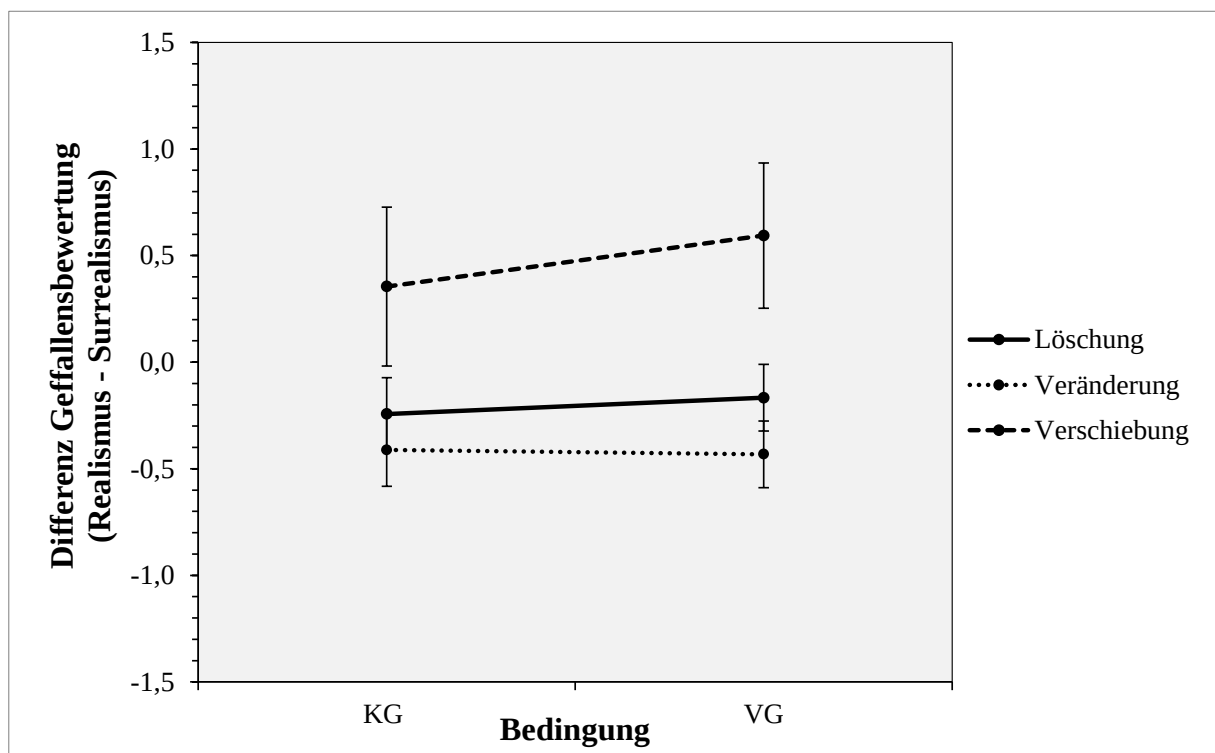


Abb. 4.4: Stilbezogene Differenz in der Gefallensbewertung für die drei Bildmanipulationen⁶

Die Repeated-Measurement-ANOVA auf Bildebene ergibt einen Effekt der Bildmanipulation auf den Bewertungsunterschied zwischen Realismus und Surrealismus ($F(1,39) = 3.463$, $p = .041$, $\eta^2 = .151$). Der Post-Hoc-Vergleich (Bonferroni) ergibt einen

⁶ Ein positiver Differenzwert bedeutet eine bessere Bewertung für die realistische Bildversion. Fehlerbalken repräsentieren den Standardfehler (± 1 SE).

signifikanten Unterschied zwischen Veränderung und Verschiebung ($MD^7 = 0.897, p = .038$), die anderen beiden Kontraste zeigen keinen signifikanten Unterschied: Löschung mit Veränderung ($MD = 0.217, p = .871$) bzw. mit Verschiebung ($MD = 0.679, p = .164$), Verschiebung ist die einzige Manipulation, bei der die realistischen Versionen höhere Gefallensbewertungen bekamen als die surrealistischen, wobei anzumerken ist, dass anhand dieser Manipulation nur ein geringer Teil der Bilder bearbeitet wurde ($n = 4$). Ein Effekt der Bedingung ($F(1,39) = 0.508, p = .480, \eta^2 = .013$) besteht generell nicht, ebenso kein Interaktionseffekt ($F(1,39) = 0.259, p = .773, \eta^2 = .013$) zwischen Bedingung und Bildmanipulation.

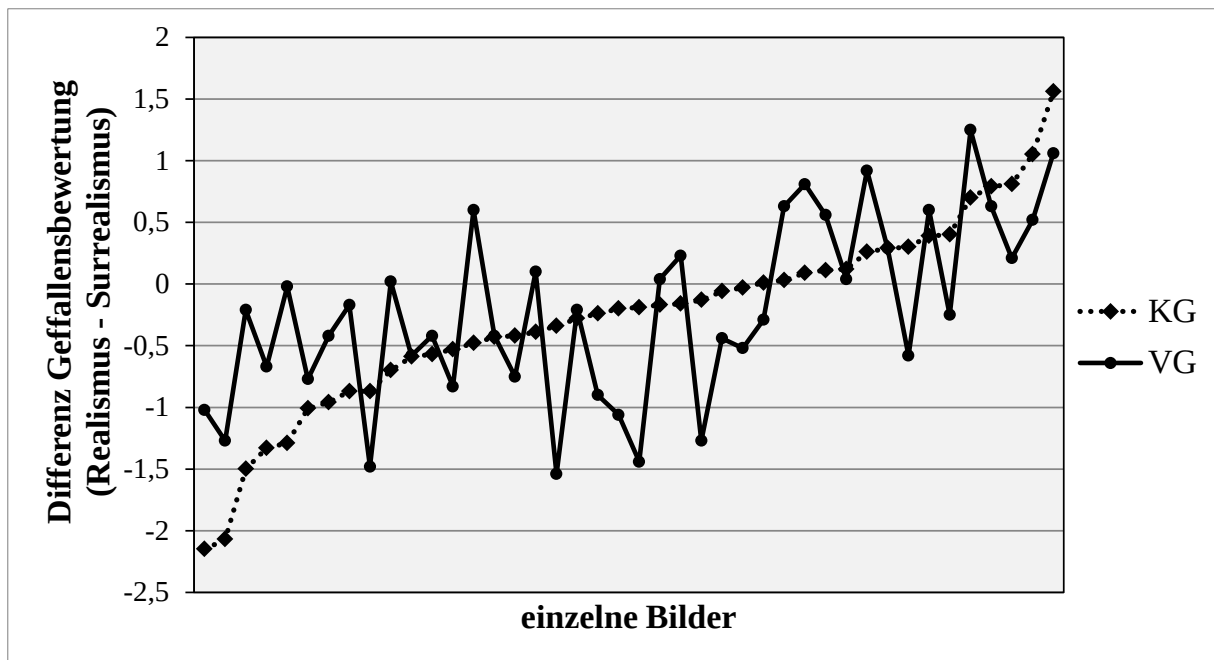


Abb. 4.5: Stilbezogene Differenz in der Gefallensbeurteilung für die einzelnen Bilder⁸

Insgesamt hat bei 15 Bildern die realistische Version eine bessere Gefallensbewertung erhalten (35.71% von $N = 42$) als die surrealistische Originalversion. In Abb.4.5 sind diese Differenzen zwischen den beiden Stilen für die einzelnen Bilder in beiden Bedingungen dargestellt, wobei ein Wert über der Null-Linie eine Präferenz für Realismus darstellt. Die Bilder sind nach den stilbezogenen Differenzen in der KG aufsteigend geordnet. Diese Grafik

⁷ MD = mittlere Differenz

⁸ Ein positiver Differenzwert bedeutet eine bessere Bewertung für die realistische Bildversion.

verdeutlicht die uneinheitliche Wirkung der Manipulation in der VG auf die Stil-Differenzen in der Gefallensbewertung.

5. DISKUSSION

Die vorliegende Studie hatte zum Ziel, situative Einflüsse auf den Gefallensunterschied zwischen realistischer und surrealistischer Kunst aufzudecken. Aufgrund der Fluency-Theorie war davon auszugehen, dass sich die Präferenz durch einen funktionellen Betrachtungskontext in Richtung Realismus verschiebt. Mit einem funktionellen Betrachtungskontext ist hierbei eine Einschränkung der freien und ungezwungenen Betrachtung durch eine zu lösende Aufgabe gemeint, die sich auf das gezeigte Gemälde bezieht. Es konnte wie bei Jakesch et al. (2013) gezeigt werden, dass Surrealismus trotz niedriger Fluency präferiert werden kann. Zu einer Verringerung oder gar zu einer Umkehr der Präferenz durch den funktionellen Betrachtungskontext kam es jedoch nicht. Der Bewertungsunterschied zwischen den beiden Stilen blieb im Vergleich zum freien Betrachtungskontext gleich. Generell wurde erwartet, dass der Task und der damit verbundene Betrachtungskontext zu geringeren Gefallensbewertungen führt. Zu diesem Effekt kam es nicht, wobei die Ergebnisse sogar eine Tendenz in die andere Richtung zeigen. Es ist also durchaus möglich, dass eine rigide Situation, wie sie in dieser Studie evoziert wurde, das ästhetische Empfinden sogar steigern könnte. Zu diesem Paradigma, besonders hinsichtlich einer mit dieser Studie vergleichbaren Manipulation, liegt jedoch noch keine konkrete Forschung vor. Einen Hinweis, dass eine restriktive Bedingung einen positiven Effekt haben kann, zeigten Wiersema et al. (2012). Hier wurden Gemälde unter Zeitdruck besser bewertet

als ohne Zeitdruck – auch wenn die Hypothese im Vorfeld nicht in diese Richtung formuliert wurde.

Im Folgenden sollen Erklärungsansätze aufgezeigt werden, warum es besonders in Bezug auf die in dieser Studie verwendeten Methoden denkbar ist, dass der funktionelle Betrachtungskontext einen positiven Einfluss auf das Gefallen hat bzw. jedenfalls nicht einschränkt.

5.1 Memorisierung und Evaluation des Bildinhaltes

Der Umstand, dass auf die Stimuli jeweils ein Task folgte, veranlasste die Personen in der Versuchsgruppe (VG) dazu, sich für die Bewertung des Bildes mehr Zeit zu nehmen. Der Anstieg in der Antwortzeit von über 50% (über eine Sekunde) kann sowohl mehrere Ursachen, als auch mehrere Wirkungen haben. Zuerst zu den Ursachen: Es ist möglich, dass Personen in der VG länger überlegen wollten, um eine genauere Gefallensbeurteilung abzugeben. Obwohl sich die Instruktion hierzu zwischen den Gruppen nicht unterschied, ist es denkbar, dass die Proband/innen durch die Vorgabe des Tasks die Gefallensbewertung eher nach analytischen Kriterien abgaben und deshalb bis zur Eingabe der Bewertung mehr Zeit brauchten. Wahrscheinlicher erscheint jedoch, dass die Zeit bis zur Abgabe der Gefallensbewertung dazu genutzt wurde, sich den Stimulus nach Ende der Präsentationsdauer weiter einzuprägen und die mentale Repräsentation zu festigen, um den Task nach der Gefallensbewertung korrekt beantworten zu können. Diese Phase der Evaluation eines ästhetischen Objekts kann sich auf die Gefallensbewertung auswirken und sich bei insuffizienter kognitiver Verarbeitung auf frühere Phasen des Prozesses der ästhetischen Verarbeitung rückbeziehen (Leder et al., 2004). Ein direkter statistischer Zusammenhang zwischen der Antwortzeit für die Gefallensbewertung und der Gefallensbewertung selbst konnte mittels Korrelation jedoch nicht gefunden werden.

Die kürzere Antwortzeit in der KG legt nahe, dass ein geringeres Ausmaß der Evaluierung des Bildinhalts in Kauf genommen wurde. Das scheint nachvollziehbar, da in der KG kein Task zu beantworten war und somit die Vermeidung einer möglichen Fehlleistung im Experiment eher keine Rolle spielte. Jedenfalls stellt sich die Frage, ob die Effekte einer längeren Verzögerung bei der Bewertung vergleichbar sind mit einer längeren Stimuluspräsentation per se. Jedenfalls kommen Studien zum Einfluss der Präsentationsdauer auf das Gefallen generell zu eher widersprüchlichen Ergebnissen (Jakesch et al., 2013; Ostrofsky & Shobe, 2015; Wiersema et al., 2012).

5.2 Effekte der Stimmung

Die Proband/innen der KG begannen das Experiment in einer positiveren Stimmung als jene der VG. Das kann daran liegen, dass der nach außen sichtbare Titel für beide Gruppen unterschiedlich war. Anscheinend hat der Titel „Gefallen von Gemälden“ zu einer positiveren Stimmung geführt, als „Aufmerksamkeit bei Gemälden“. In der KG wurde durch den Titel sichtlich ein bevorstehendes ästhetisch-hedonistisches Erleben suggeriert. Ein anderer systematischer Unterschied zwischen den beiden Gruppen bestand zu diesem Zeitpunkt noch nicht, da alle sonstigen Instruktionen bis dahin ident waren.

Dass die Gemälde im Allgemeinen von der VG besser bewertet wurden, kann also nicht mit höherem positivem Affekt begründet werden, da sich dieser auch am Ende des Experiments nicht ergab. Es wurde dementsprechend auch keine negative Korrelation zwischen Gefallen und Stimmung festgestellt, sehr wohl aber in einem bestimmten Fall eine positive Korrelation (Affekt vor dem Experiment und Gefallensbewertung von realistischen Gemälden in der KG). Die Möglichkeit, dass sowohl realistische als auch surrealistische Gemälde in einem funktionellen Betrachtungskontext sogar besser gefallen könnten, existiert also trotz der kontextbedingten evozierten Einschränkung in der positiven Stimmung.

5.3 Ansätze aus der Dissonanz-Theorie

Eine Erklärung, warum Bilder in einer potentiell unangenehmeren und mit weniger positivem Affekt begleiteten Situation nicht schlechter, sondern sogar eventuell besser bewertet werden könnten, bietet die Dissonanz-Theorie von Festinger (1957). Diese besagt, dass ein Individuum stets darauf bedacht ist, kognitive Inhalte in einem widerspruchsfreien Bezug zu einander zu stellen. Dieses Bestreben bezieht auch den Drang mit ein, auftretende widersprüchliche Bezüge aufzulösen. Ein berühmtes theoretisches Beispiel dafür, dass inzwischen auch praktisch untersucht wurde, ist das Aufrechterhalten von Tabak-Konsum trotz des Wissens um dessen Schädlichkeit (McMaster & Lee, 1991). Die Auflösung dieser Dissonanz könnte in dem konkreten Beispiel durch Abstinenz oder durch Negierung der Schädlichkeit erfolgen. Zweiteres zeigt, dass die Auflösung von Dissonanz auch durch die Änderungen von Einstellungen und Überzeugungen bewirkt werden kann.

Umgelegt auf den in dieser Studie evozierten funktionellen Betrachtungskontext ist es möglich, dass solch eine kognitive Dissonanz auftritt, wenn der Person das betrachtete Gemälde nicht gefällt, sie jedoch trotzdem die notwendige Energie aufwendet, um den Task richtig beantworten zu können. Hier besteht also ein Widerspruch zwischen der geringen wahrgenommen ästhetischen Wertigkeit und der dennoch hohen Aufmerksamkeit, die dem Bild gewidmet wird. Die Auflösung der Dissonanz ist auch hier über zwei Wege möglich. Durch die nicht leistungsorientierte Bearbeitung des Tasks könnte der benötigte Aufwand reduziert werden. Jedoch ist aus der allgemein hohen Rate der korrekten Antworten zu schließen, dass die Proband/innen die Task-Aufgaben gewissenhaft und zielorientiert bearbeitet haben. Die andere Möglichkeit der Dissonanzreduktion wäre die Aufwertung der ästhetischen Wertigkeit der Stimuli. Das bedeutet, dass der erbrachte Aufwand für die Bearbeitung des Tasks dadurch gerechtfertigt hätte werden können, den Bildern eine höhere ästhetische Wertigkeit zuzusprechen. Eine hohe Gefallensbewertung steht dadurch nicht im

Widerspruch zum in Kauf genommenen Aufwand – diesen erbringt man für ästhetisch ansprechende Gemälde sicher lieber, als für jene, denen man negativ oder gleichgültig eingestellt ist.

In der freien Betrachtung der KG spielt die oben beschriebene spezifische kognitive Dissonanz keine Rolle, da hier die einzige Aufgabe in der Bewertung der Bilder bestand. In abgeschwächter Form ist aber auch in der KG denkbar, dass Effekte der Dissonanzreduktion aufgetreten sind, da ja die Teilnahme an der Studie an sich schon einen Aufwand darstellt, den man für sich besser rechtfertigen kann, wenn man das Gefühl hat, ansprechende Bilder zu sehen bzw. gesehen zu haben.

5.4 Alternative Erklärungsmodelle aus der Fluency-Forschung

Die Ergebnisse dieser Studie entsprechen nicht unbedingt den grundlegenden Annahmen der allgemeinen Fluency-Theorie, insbesondere der Fluency-Liking-Verbindung, denn bei komplexeren Darstellungen wie Gemälden scheint die Fluency eine untergeordnete Rolle zu spielen. Wie bereits erwähnt, ist es eben auch wahrscheinlicher, dass Fluency als Informationsträger für die Gefallensbewertung fungiert, wenn in anderen relevanten Dimensionen keine oder nur wenig verwertbare Informationen vorhanden sind. Dieses Fehlen von alternativen Hinweisgebern kann dabei in der Darstellung selbst (z.B. keine erkennbaren Objekte oder Personen) oder in der Situation (z.B. geringe Betrachtungszeit) liegen. Wie angenommen, wurden die weniger fluenten surrealistischen Darstellungen gegenüber den flunteren realistischen Darstellungen bevorzugt. Der angenommene stärkere Einfluss der Fluency im funktionellen Betrachtungskontext hat jedoch nicht stattgefunden. Scheinbar standen trotz der zusätzlichen Aufgabe nicht weniger bewertungsrelevante Informationen für die Testpersonen zur Verfügung und die Fluency der realistischen Darstellungen wurde in diesem Kontext auch nicht als Erleichterung wahrgenommen.

Obwohl die Auswirkungen des funktionellen Betrachtungskontextes unerwartet waren, lassen sich diese innerhalb der Fluency-Theorie erklären und mit manchen jüngeren Forschungsergebnissen in Einklang bringen. Durch die Studie von Jakesch et al. (2013) war bekannt, dass sich die realistischen Stimuli in der Felt Fluency signifikant von den surrealistischen unterscheiden. Da sich diese Messung auf eine Situation ohne Tasks bezieht und in der vorliegenden Studie die Felt Fluency nicht gemessen wurde, kann nur vermutet werden, ob und wie sich die Felt Fluency in der VG geändert haben könnte. Neuere Ansätze in der Fluency-Forschung gehen nämlich davon aus, dass das Gefühl der Fluency als Ergebnis von erfolgreichen Problemlösungsprozessen zu verstehen ist (Lindell & Mueller, 2011). Diese Annahme impliziert, dass ein aufwendig zu verarbeitender Stimulus ein höheres Belohnungspotential hat, als ein einfach zu verarbeitender. Dieses erfolgreiche Verarbeiten, dass zu einem höheren Gefallen führt, nennen Muth und Carbon (2012) „das ästhetische Aha“ (the aesthetic aha).

Dieser Ansatz kann sowohl den Bewertungsunterschied zwischen den Stilen, als auch den in den Daten absehbaren Trend in der Versuchsgruppe erklären. Surrealistische Gemälde könnten also unter anderem dann besser gefallen, wenn der/die Betrachter/in das Gefühl hat, den gezeigten Inhalt oder die dahinterliegende Intention des Künstlers/der Künstlerin zu verstehen. Es ist davon auszugehen, dass dieses subjektive Gefühl des Verstehens umso höher ist, je größer der subjektiv wahrgenommene Aufwand für das Verstehen ist. Diese zu überwindende "Hürde" bietet der Realismus als Stil eher nicht.

Es ist daher denkbar, dass ein zu lösender Task die wahrgenommene Fluency bei scheinbar erfolgreicher Verarbeitung noch verstärkt. Durch die Gefahr, die von einer nicht ausreichenden Verarbeitung des Stimulus ausgeht - nämlich die falsche Beantwortung des Tasks - liegt es nahe, dass es zu einem stärkeren positiven Affekt in Verbindung mit der wahrgenommenen Fluency kommt. Da die Aufgaben von den Testpersonen größtenteils

gelöst werden konnten, wäre eine Folgestudie aufschlussreich, bei der sehr schwere oder sogar unlösbare Aufgaben vorgegeben werden. An dieser Stelle soll noch einmal darauf hingewiesen werden, dass sich der Task nicht positiv auf die generelle Stimmung der Testpersonen ausgewirkt hat. Die positive Stimmung war anfangs sogar signifikant geringer als in der KG, wobei sich dieser Unterschied bis zum Ende des Experiments nur minimal verändert hat.

5.5 Generelle Einschränkungen der Studie

Da die Studie als Zwei-Gruppen-Design durchgeführt wurde, wobei die Manipulation in der VG in dieser Art laut vorliegender Literatur noch nie angewandt wurde, galt es zu vermeiden, dass der systematische Unterschied zwischen den Gruppen durch ein zu komplexes Untersuchungsdesign nivelliert wird. Aufgrund dieser Überlegungen wurde besonders die Anzahl der zu jedem Stimulus abgefragten Variablen minimiert. Daher wurde bewusst auf die Abfrage von Interessantheit, Komplexität, gefühlter Fluency oder ähnlichen Variablen, die für die Ästhetikforschung relevant sind, verzichtet. Somit wurde sichergestellt, dass der Task nicht in einer Fülle anderer zu beantwortenden Fragen an subjektiver Bedeutung für die Testpersonen verliert. Wie sich in der Diskussion der Ergebnisse zeigt, wären jedoch insbesondere Daten zur gefühlten Fluency für die Interpretation aufschlussreich gewesen. Ein Hinweis zur objektiven Fluency gibt jedoch die Anzahl der gelösten Aufgaben des Tasks, die bei den realistischen Versionen der Gemälde höher ist.

Die Realisierung einer Kontrollgruppe als Kontrast zu einer Versuchsgruppe, die einen Task zu bearbeiten hat, sollte natürlich möglichst so erfolgen, dass diese keine alternative Manipulation für sich darstellt, sondern die Manipulation der Versuchsgruppe bloß weglässt. Das wurde durch einen zeitlichen Platzhalter realisiert. Von einem alternativen, nicht leistungsbezogenen Task für die KG wurde deshalb Abstand genommen. Es ist jedoch nicht auszuschließen, dass auch allein der für drei Sekunden angezeigte Blank-Screen einen

manipulativen Charakter hatte, und somit z.B. gesteigerte Langeweile oder geringere Aufmerksamkeit bewirkte. Bei der Generierung der Auswahlaufgaben für den Task wurde darauf geachtet, die Testpersonen nicht durch eine zu hohe Schwierigkeit zu frustrieren, um zu vermeiden, dass dieser negative Affekt andere, gewünschte, Effekte der Task-Vorgabe überdeckt. Wie bereits erwähnt, war die durchschnittliche Lösungsrate von fast 90% unerwartet hoch, wodurch retrospektiv wohl etwas schwierigere Aufgaben optimal gewesen wären. Auf eine höhere Anzahl von Antwortmöglichkeiten im Task wurde einerseits verzichtet, um die Schwierigkeit zu begrenzen und andererseits, um motorische Ankereffekte so gut wie möglich auszuschließen (siehe Punkt 3.4).

Der Umstand, dass der Unterschied im Gefallen zwischen den beiden Gruppen keine statistische Signifikanz erreichte, könnte durch die recht knapp bemessene Stichprobengröße begründet sein. Es zeigte sich jedoch ein Trend, der einen Hinweis darauf gibt, dass ein funktioneller Betrachtungskontext einen positiven Einfluss auf das Gefallen von Kunst haben könnte. Es ist denkbar, dass eine weitere Studie mit einer größeren Anzahl an Teilnehmer/innen diese Annahme auch statistisch untermauern kann. Für die Generierung von Hypothesen in Studien, die sich mit Kontextbedingungen von ästhetischer Wahrnehmung beschäftigen, ist jedoch aufschlussreich, dass die situative Einschränkung der freien Betrachtung keineswegs negative Effekte auf die Gefallensbewertung haben muss.

Wie bereits einleitend erwähnt, dienen die Ergebnisse dieser Studie nicht dazu, eine generelle Aussage über die beiden Stile Realismus vs. Surrealismus zu treffen. Dieser Schluss kann nur aus dem Vergleich von repräsentativen Werken mehrerer Künstler/innen aus beiden Stilen gezogen werden. Die realistischen Bilder in dieser Studie wurden durch Manipulation hergestellt und in dieser Form nie gemalt. Es konnte jedoch gezeigt werden, dass ein Bewertungsunterschied zwischen Realismus und Surrealismus durch Veränderung eines

freien Betrachtungskontextes hin zu einem funktionellen Betrachtungskontext unverändert bleibt.

5.6 Ausblick

Diese Studie demonstriert, dass Surrealismus besser gefallen kann als Realismus und dass solch ein potentieller Gefallensunterschied auch bei einer Veränderung des Betrachtungskontextes stabil bleibt. Wie bereits diskutiert, ist generell nicht davon auszugehen, dass fluenter Stimuli aller Art immer besser bewertet werden – insbesondere bei komplexeren Darstellungen, wie die in dieser Studie verwendeten Gemälde von René Magritte. Weitere Studien mit Stimuli von unterschiedlicher Komplexität können hier gewiss zu einer Grenzziehung beitragen, um genauer verstehen zu können, unter welchen Umständen Fluency-Effekte zugunsten von anderen Einflussfaktoren in den Hintergrund treten. Hierbei sei besonders an andere dem Realismus widersprechende Stile gedacht, insbesondere jene, die sich abstrakter Darstellungen bedienen, die gar nicht als Gegenstände oder Objekte identifizierbar sind. Zu vermuten ist, dass solche Darstellungen eine noch geringere Fluency besitzen als surrealistische Gemälde. Ein methodisches Problem stellt hierbei jedoch die Vorgabe eines Tasks dar, der ja für alle in der Studie verglichenen Stile inhaltlich gleichwertig und ungefähr gleich schwer lösbar sein sollte. Auch das Anwenden weiterer (funktioneller) Betrachtungskontexte könnte Aufschluss darauf geben, ob es Situationen geben kann, in denen Fluency eine stärkere Rolle für die Bewertung zukommt. Hierbei ist jedoch zu beachten, Kontexte zu unterscheiden, in denen die unzureichende lösungsorientierte Betrachtung zu Konsequenzen führt (wie hier die falsche Beantwortung der Frage bzw. eine negative Rückmeldung im Anschluss an das Experiment), oder ob sie ohne Konsequenzen bleibt.

Es ist nicht auszuschließen, dass Personen in einer funktionellen Betrachtungsbedingung ihren persönlichen Anker für die Gefallensbewertung verschieben. So

könnten Personen für sich die naive Theorie (vgl. Schwarz, 2004) aufstellen, dass ihnen die Gemälde ohne den zu bearbeitenden Task besser gefallen würden und darum versuchen diese wahrgenommene „Verfälschung“ des subjektiven Erlebens auszugleichen. Um diesen möglichen Effekt auszuschalten, könnten in künftigen Studien auch physikalische Messmethoden wie z.B. Messung per facial EMG (vgl. Winkielman & Cacioppo, 2001) zur Anwendung kommen. Diese Verfahren messen die direkte affektive Reaktion und nicht eine Bewertung im Sinne der vorliegenden Studie. Diese Messmethoden würden also solche Top-Down-Effekte eher außer Acht lassen.

Da wir im alltäglichen Leben ebenfalls mit leichter und schwerer zu verarbeitenden Reizen zu tun haben und den Umgang damit in verschiedenen anspruchsvollen Situationen meistern müssen, kann man die Fragestellung dieser Studie auch auf weitere Felder ausbreiten. So könnte man z.B. beim Webdesign prüfen, ob fluente Bilder besonders dann als optisch ansprechend bewertet werden, wenn Inhalte auf der Seite unter Zeitdruck gefunden werden müssen, oder man Prüfungsfragen anhand des Website-Inhaltes beantworten muss. Im Gegenzug dazu stellt sich die Frage, ob nicht gewisse Herausforderungen in der optischen Gestaltung, die potentielle Lösungserfolge mit sich bringen kann, das Gefallen sogar fördern kann.

Im Rahmen der empirischen Ästhetik hat die Forschung zur Kunstwahrnehmung sicherlich eine Sonderstellung, da künstlerische Objekte nicht nur mit einem ästhetischen Hintergedanken hergestellt werden, sondern meist auch etwas auf einer inhaltlichen Ebene transportieren sollen. Diese inhaltliche Ebene bezieht sich bei René Magritte auf die Darstellung des Unmöglichen, des Widerspruchs. Es ist gut möglich, dass gerade dieser Kontrast zur gewohnten Lebensrealität bei künstlerischen Darstellungen reizvoll ist und gerade der Surrealismus Anforderungen im Sinne der Nachvollziehbarkeit der Intention des Künstlers/der Künstlerin stellt. Realismus, als Abbild der Welt wie man sie kennt, scheint hier

ein Defizit aufzuweisen – eines, das auch durch Veränderung des situativen Betrachtungskontextes nur schwer auszugleichen ist.

6. LITERATUR

- Alter, A. L., & Oppenheimer, D. M. (2009). Uniting the tribes of fluency to form a metacognitive nation. *Personality and Social Psychology Review*, 13, 219-234.
doi:10.1177/1088868309341564
- 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, 15-134.
- Belke, B., Leder, H., Strobach, T., & Carbon, C. C. (2010). Cognitive Fluency: High-Level Processing Dynamics in Art Appreciation. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 4:4, 214–222. doi:10.1037/a0019648
- Bergeron, V., & Lopes, D. M. (2012). Aesthetic theory and aesthetic science. In A. P. Shimamura & S. E. Palmer (Eds.), *Aesthetic science. Connecting minds, brains, and experience* (pp. 61–79). New York: Oxford University Press.
- Bornstein, R. F., & D’Agostino, P. R. (1992). Stimulus recognition and the mere exposure effect. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 545-552. doi:10.1037/0022-3514.63.4.545
- Brieber, D., Nadal, M., Leder, H., & Rosenberg, R. (2014). Art in Time and Space: Context Modulates the Relation between Art Experience and Viewing Time. *PLoS ONE* 9(6): e99019. doi:10.1371/journal.pone.0099019
- Brieber, D., Nadal, M., & Leder, H. (2015). In the white cube: Museum context enhances the valuation and memory of art. *Acta Psychologica* 154, 36–42.
doi:10.1016/j.actpsy.2014.11.004

- Castelhano, M. S., Mack, M., & Henderson, J. M. (2009). Viewing task influences eye movement control during active scene perception. *Journal of Vision*, 9 (3): 6, 1-15. doi:10.1167/9.3.6.
- Chamorro-Premuzic, T., Reimers, S., Hsu, A., & Ahmetoglu, G. (2009). Who art thou? Personality predictors of artistic preferences in a large UK sample: The importance of openness. *British Journal of Psychology*, 100, 501-516. doi:10.1348/000712608X366867
- Child, I. L. (1965). Personality correlates of esthetic judgment in college students. *Journal of Personality*, 33, 476-511. doi:10.1111/j.1467-6494.1965.tb01399.x
- Cupchik, G., & Laszlo, J. (1992). *Emerging visions of the aesthetic process: Psychology, semiology, and philosophy*. New York: Cambridge University Press
- Feist, G., & Brady, T. (2004). Openness to experience, non-conformity, and the preference for abstract art. *Empirical Studies of the Arts*, 22, 77–89. doi:10.2190/Y7CA-TBY6-V7LR-76GK
- Festinger, L. (1957). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford: Stanford University Press.
- Forster, M., Gerger, G., & Leder, H. (2015). Everything's relative? Relative Differences in Processing Fluency and the Effects on Linking. *PLoS ONE* 10(8): e0135944. doi:10.1371/journal.pone.0135944
- Forster, M., Leder, H., & Ansorge, U. (2013). It felt fluent, and i liked it: Subjective feeling of fluency rather than objective fluency determines liking. *Emotion*, 13, 280-289. doi:10.1037/a0030115
- Friedman, A. (1979). Framing pictures: The role of knowledge in automatized encoding and memory for gist. *Journal of Experimental Psychology: General*, 108, 316–355. doi:10.1037/0096-3445.108.3.316

- Fuchs, I., Ansorge, U., Redies, C., & Leder, H. (2011). Salience in Paintings: Bottom-Up Influences on Eye Fixations. *Cogn Comput* 3, 25-36. doi:10.1007/s12559-010-9062-3
- Furnham, A., & Avison, M. (1997). Personality and preference for surreal paintings. *Personality and Individual Differences*, 23, 923–935. doi:10.1016/S0191-8869(97)00131-1
- Furnham, A., & Walker, J. (2001). The influence of personality traits, previous experience of art, and demographic variables on artistic preference. *Personality and Individual Differences*, 31, 997-1017. doi:10.1016/S0191-8869(00)00202-6
- Hekkert, P., & van Wieringen, P. C. W. (1996). The impact of level of expertise on the evaluation of original and altered versions of post-impressionistic paintings. *Acta Psychologica*, 94, 117-131. doi:10.1016/0001-6918(95)00055-0
- Hristova, E., Georgieva, S., & Grinberg, M. (2011). Top-down influences on eyemovements during painting perception: The effect of task and titles. *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 6456 LNCS, 104-115.
- Ishai, A., Fairhall, S. L., & Pepperell, R. (2007). Perception, memory and aesthetics of indeterminate art. *Brain Research Bulletin*, 73, 319-324. doi:10.1016/j.brainresbull.2007.04.009
- Jakesch, M., Leder, H., & Forster, M. (2013). Image Ambiguity and Fluency. *PLoS ONE* 8(9): e74084. doi:10.1371/journal.pone.0074084
- John, O. P., & Srivastava, S. (1999). The Big Five Trait Taxonomy: History, Measurement, and Theoretical Perspectives. *Handbook of Personality: theory and research*, 2nd ed., The Guilford Press, New York

- Kirk, U., Skov, M., Hulme, O., Christensen, M. S., & Zeki, S. (2009). Modulation of aesthetic value by semantic context: An fMRI study. *Neuroimage*, 44, 1125-1132.
doi:10.1016/j.neuroimage.2008.10.009
- Krohne, H. W., Egloff, B., Kohlmann, C.-W., & Tausch, A. (1996). Untersuchung mit einer deutschen Form der Positive and Negative Affect Schedule (PANAS). *Diagnostica*, 42, 139-156.
- Leder, H., Belke, B., Oeberst, A., & Augustin, D. (2004). A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments. *British Journal of Psychology*, 95, 489-508.
doi:10.1348/0007126042369811
- Leder, H., & Nadal, M. (2014). Ten years of a model of aesthetic appreciation and aesthetic judgments: The aesthetic episode – Developments and challenges in empirical aesthetics. *British Journal of Psychology*, 105, 443–464. doi:10.1111/bjop.12084
- Lindell, A.K., & Mueller, J. (2011). Can science account for taste? Psychological insights into art appreciation. *Journal of Cognitive Psychology*, 23, 453-475.
doi:10.1080/20445911.2011.539556
- Mamassian, P. (2008). Ambiguities and conventions in the perception of visual art. *Vision Research*, 48, 2143-2153. doi:10.1016/j.visres.2008.06.010
- Mastandrea, S., Bartoli, G., & Bove, G. (2009). Preferences for ancient and modern art museums: Visitor experiences and personality characteristics. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3, 164-173. doi:10.1037/a0013142
- McMaster, C., & Lee, C. (1991). Cognitive dissonance in tobacco smokers. *Addictive Behaviors*, 16(5), 349-353. doi:10.1016/0306-4603(91)90028-G

- Mills, M., Van der Stigchel, S., Hollingworth, A., Hoffman, L., & Dodd, M. D. (2011). Examining the influence of task-set on eye movements and fixations. *Journal of Vision*, 11 (8): 17, 1-15. doi:10.1167/11.8.17
- Muth, C., & Carbon, C.C. (2012). The Aesthetic Aha: On the pleasure of having insights into Gestalt. *Acta Psychologica*, 144, 25-30. doi: 10.1016/j.actpsy.2013.05.001
- Oppenheimer, D.M. (2008). The secret life of fluency. *Trends in Cognitive Sciences*, 12, 237-241. doi:10.1016/j.tics.2008.02.014
- Ostrofsky, J., & Shobe, E. (2015). The Relationship Between Need for Cognitive Closure and the Appreciation, Understanding, and Viewing Times of Realistic and Nonrealistic Figurative Paintings. *Empirical Studies of the Arts*, 33, 106-113. doi:10.1177/0276237415570016
- Reber, R., Schwarz, N., & Winkielman, P. (2004) Processing fluency and aesthetic pleasure: Is beauty in the perceiver's processing experience? *Pers Soc Psychol Rev*, 8, 364-382. doi:10.1207/s15327957pspr0804_3
- Schwarz, N. (2004). Metacognitive experience in consumer judgement decision making. *Journal of Consumer Psychology*, 14, 332-348.
- Schwarz, N., & Clore, G. L. (1996). Feelings and phenomenal experience. In E. T. Higgins & A.W. Kruglanski (Eds.), *Social psychology: Handbook of basic principles* (pp. 433–465). New York: Guilford.
- Smith, T.J., & Mital, P.K. (2013). Attentional synchrony and the influence of viewing task on gaze behavior in static and dynamic scenes. *Journal of Vision*, 13(8):16, 1-24 doi:10.1167/13.8.16

- Steurer, M. (2012). Systematischer Review der Studiencharakteristika von Kunstwahrnehmungsstudien. Diplomarbeit, Universität Wien.
<http://othes.univie.ac.at/25019>
- Topolinski, S., & Strack, F. (2009). The analysis of intuition: Processing Fluency and affect in judgements of semantic coherence. *Cognition and Emotion*, 23:8, 1465-1503.
doi:10.1080/02699930802420745
- Tversky, A., & Kahneman, D. (1973). Availability: A heuristic for judging frequency and probability. *Cognitive Psychology*, 5 (2), 207-232. doi:10.1016/0010-0285(73)90033-9
- Vö, M. L. H., & Henderson, J. M. (2011). Object–scene inconsistencies do not capture gaze: evidence from the flash-preview moving-window paradigm. *Atten Percept Psychophys*, 73, 1742-1753. doi:10.3758/s13414-011-0150-6
- Watson, D., Clark, L.A., & Tellegen, A. (1988). Development and Validation of Brief Measures of Positive and Negative Affect: The PANAS Scales. *Journal of Personality and Social Psychology*, 54, 1063-1070. doi:10.1037/0022-3514.54.6.1063
- Webster, D. M., & Kruglanski, A. W. (1994). Individual differences in need for cognitive closure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67, 1049-1062.
doi:10.1037/0022-3514.67.6.1049
- Winkielman, P., & Cacioppo, J.T. (2001). Mind at Ease puts a Smile on the Face: Psychophysiological Evidence That Processing Facilitation Elicits Positive Affekt. *Journal of Personality and Social Psychology* 81, No.6, 989-1000. doi:10.1037/0022-3514.81.6.989

- Winkielman, P., Schwarz, N., Fazendeiro, T. A., & Reber, R. (2003). The hedonic marking of processing Fluency: Implications for evaluative judgements. In J. Musch & K. C. Klauer (Hrsg.), *The psychology of evaluations: Affective processes in cognition and emotion* (S. 189-215). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Publishers.
- Wiersema, D. V., van der Schalk, J., & van der Kleef, G. A. (2012). Who's Afraid of Red, Yellow and Blue? Need for Cognitive Closure Predicts Aesthetic Preferences. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6, 168-174. doi:10.1037/a0025878
- Zajonc, R. B. (1968). Attitudinal effects of mere exposure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 9, 1-27. doi:10.1037/h0025848

7. ANHANG

Im Anhang befinden sich folgende Dokumente und Verzeichnisse in der angegebenen Reihenfolge:

- Zusammenfassung in Deutsch und Englisch
- Abbildungs- und Tabellenverzeichnis
- Liste der Stimuli (inkl. Fragen des Tasks in der VG)
- Instruktionen während des Experiments für die Versuchsgruppe (VG)
- Instruktionen während des Experiments für die Kontrollgruppe (KG)
- Dokumente für die Versuchsgruppe (VG)
- Dokumente für die Kontrollgruppe (KG)
- Lebenslauf des Verfassers

Zusammenfassung

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich damit, ob die spezielle Qualität von realistischen Darstellungen, nämlich die Abbildung der Wirklichkeit und die sich daraus ergebende erleichterte kognitive Verarbeitung, in gewissen situativen Bedingungen zum besseren Gefallen dieses Stils beitragen kann. Durch vorangegangene Forschung konnte gezeigt werden, dass die Verarbeitungsflüssigkeit (Fluency) in der Wahrnehmung eine wichtige Informationsquelle für die Gefallensbewertung sein kann, wobei angenommen wird, dass diese in einem funktionellen Betrachtungskontext im Vergleich zur freien Betrachtung an Wichtigkeit gewinnt. Solch ein spezieller Kontext wurde in dieser Studie hergestellt, in dem die Versuchsgruppe zusätzlich als Leistungsaufgabe eine Frage zu beantworten hatte, die sich direkt auf das jeweils gezeigte Gemälde bezog. Beiden Gruppen (Versuchs- und Kontrollgruppe) wurden realistische und surrealistische Gemälde auf dem Computer-Bildschirm gezeigt und die Gefallensbewertung abgefragt. Die surrealistischen Gemälde wurden generell bevorzugt, was zeigt, dass hier Fluency nicht der ausschlaggebende Faktor für die Gefallensbewertung gewesen sein kann. Der erwartete stärkere Einfluss der Fluency im funktionellen Betrachtungskontext blieb aus, wodurch sich ein gleichartiger Bewertungsunterschied zu Gunsten von Surrealismus in beiden Gruppen ergab. Bemerkenswert ist, dass ein nicht signifikanter Trend in den Daten zeigt, dass ein funktioneller Betrachtungskontext die Bewertung von Gemälden sogar positiv beeinflussen könnte. Mögliche Implikationen für zukünftige Forschung, besonders in Hinsicht auf neuere Erkenntnisse zur Verbindung zwischen Fluency und Affekt, werden diskutiert.

Abstract

This diploma thesis examines if the special quality of realistic artworks, namely the reflection of realistic circumstances and the therefore existing ease of processing, can contribute to the liking of this style. Previous studies show that perceptual fluency can be an important source of information for the rating of liking, although for this study it is hypothesized that fluency weighs more in a functional viewing context than in free and unrestricted viewing. In this study such special context for the viewing of the artworks was evoked by presenting a performance task to the trial group that was directly linked to the shown pictures. In both groups (experimental group and control group) realistic and surrealist artworks were shown on a computer screen and the participants rated how much they liked them. Surrealist artworks were generally preferred, which shows that fluency was not the main influencing factor on liking. The anticipated stronger influence of fluency in the functional viewing context did not occur, causing a similar difference of liking in favor of surrealism in both groups. Remarkably a non-significant trend in the data suggests that a functional viewing context could even have a positive effect on liking for artworks. Possible implications for future research, especially considering recent findings on the connection between fluency and affect, are discussed.

Abbildungsverzeichnis

<i>Abb. 3.1:</i> Tastatureingabe während des Experiments (<i>Lizenz: CC0 1.0, abgerufen von: https://pixabay.com/de/tastatur-computer-pc-konsole-29459/</i>)	S. 28
<i>Abb. 3.2:</i> Sequenz einer Stimulus-Präsentation in Kontroll- und Versuchsgruppe (KG, VG)	S. 30
<i>Abb. 4.1:</i> Gefallensbewertung in beiden Bedingungen	S. 33
<i>Abb. 4.2:</i> Antwortzeiten bei den Gefallensbewertungen in beiden Bedingungen	S. 34
<i>Abb. 4.3:</i> PANAS-Werte für positiven Affekt vor und nach dem Experiment	S. 36
<i>Abb. 4.4:</i> Stilbezogene Differenz in der Gefallensbewertung für die drei Bildmanipulationen	S. 37
<i>Abb. 4.5:</i> Stilbezogene Differenz in der Gefallensbewertung für die einzelnen Bilder	S. 38

Tabellenverzeichnis

<i>Tab. 3.1:</i> Wichtige Objekte im Bild "La main heureuse"	S. 24
<i>Tab. 3.2:</i> Wichtige Objekte im Bild "Le modèle rouge"	S. 24
<i>Tab. 3.3:</i> Wichtige Objekte im Bild "La reconnaissance infinie"	S. 25
<i>Tab. 3.4:</i> Ablauf der Studie	S. 27
<i>Tab. 4.1:</i> Versuchspersonen in der Datenanalyse	S. 31
<i>Tab. 4.2:</i> Gefallensbewertung	S. 33
<i>Tab. 4.3:</i> Antwortzeit für die Gefallensbewertung (ms)	S. 35
<i>Tab. 4.4:</i> Stimmungslage (PANAS)	S. 35

Liste der Stimuli (inkl. Fragen des Tasks in der VG)

Alle Stimuli wurden aus Gemälden von René Magritte generiert.

Task in der VG: „Was war auf dem Bild zu sehen?“

Realismus-Manipulation durch Löschung				
<i>Nr.</i>	<i>Titel</i>	<i>Task Option a)</i>	<i>Task Option b)</i>	<i>Lösung</i>
1	A la rencontre du plaisir	Spazierstock	Melone	b)
2	En hommage à Mack Sennett	Kleiderbügel	Hosenträger	a)
3	La clef de verre	Hütte	Berghang	b)
4	La Condition humaine	Schneeschuhe	Feuer	b)
5	La corde sensible	Farm	Fluss	b)
6	La Décalcomanie	Wolken	Schnee	a)
7	La Découverte	Schwert	Mund	b)
8	La durée poignardée	Kerzenständer	Buch	a)
9	La Géante	Sofa	Flasche	a)
10	La grande guerre	Handtasche	Sandkiste	a)
11	La main heureuse	Becher	Vorhang	b)
12	La reproduction interdite	Kacheln	Tabakdose	b)
13	Le Bouquet tout fait	Reh	Balustrade	b)
14	Le Chef-d'oeuvre ou Les Mystères de l'horizon	Mond	Fuchs	a)
15	Le Domaine d'Arnheim	Gipfelkreuz	Steine	b)
16	Le Rossignol	Zug	Blitz	a)
17	Le sorcier	Kirschen	Brot	b)
18	Les deux mystères	Fliesenboden	Holzboden	b)
19	Les Ombres	Uhu	Baumstamm	b)

Realismus-Manipulation durch Veränderung				
<i>Nr.</i>	<i>Titel</i>	<i>Task Option a)</i>	<i>Task Option b)</i>	<i>Lösung</i>
20	La Clairvoyance	Pinzel	Narbe	a)
21	La Condition humaine	Ball	Fasan	a)
22	La Lampe philosophique	Krawatte	Geldschein	a)
23	La lunette d'approche	Fenstergriff	Insel	a)
24	La Magie Noire	Bauchnabel	Ohring	a)
25	La philosophie dans le boudoir	Kleiderbügel	Socken	a)
26	La Plaine de l'air	Wiese	Zaun	a)
27	Le château des Pyrénées	Straße	Burg	b)
28	Le dernier cri	Mauer	Steg	a)
29	Le faux miroir	Wimpern	Nasenloch	a)
30	Le Modele rouge	Flugblatt	Schnürsenkel	b)
31	Le Mois des Vendanges	Sesselleiste	Telefon	a)
32	Le Reveille-matin	Hund	Haus	b)
33	Les fleurs de l'abîme	Seil	Blatt	b)
34	Les travaux d'Alexandre	Hochstand	Holzspäne	b)
35	Les vacances de Hegel	Löcher	Griff	b)
36	L'Esprit de géométrie	Windel	Tuch	b)
37	L'explication	Karotte	Hand	a)
38	L'invention collective	Muschel	Flosse	b)

Realismus-Manipulation durch Verschiebung				
<i>Nr.</i>	<i>Titel</i>	<i>Task Option a)</i>	<i>Task Option b)</i>	<i>Lösung</i>
39	La reconnaissance infinie	Aktentasche	Spazierstock	b)
40	Le banquet	Efeu	Säge	a)
41	Le Monde familial	Fels	Insel	a)
42	Le parfum de l'abîme	Turm	Seilbahn	a)

Instruktionen während des Experiments in der Versuchsgruppe (VG)

Willkommen zum Experiment zur visuellen Aufmerksamkeit bei Gemälden!

Alle Eingaben erfolgen über die Tastatur.

weiter mit der LEERTASTE

Dieses Experiment soll zeigen, wie gut Sie Inhalte von kurz gezeigten Gemälden erkennen können. Außerdem soll erhoben werden, wie gut Ihnen die Gemälde gefallen.

Ihr persönliches Testergebnis zur visuellen Aufmerksamkeit erfahren Sie nach Abschluss der Studie, falls Sie das wünschen.

Es werden Ihnen mehrere Bilder gezeigt, wobei ein Durchgang immer gleich aufgebaut ist. Der Aufbau wird im Folgenden genauer beschrieben.

weiter mit der LEERTASTE

Nachdem in der Mitte des Bildschirms ein Kreuz angezeigt wird, sehen Sie an gleicher Stelle für kurze Zeit das Bild eines Gemäldes.

Anschließend werden Sie gefragt, wie Ihnen das Bild gefallen hat. Für die Bewertung stehen Ihnen die Nummertasten über dem Buchstabenblock auf der Tastatur zur Verfügung. Nutzen Sie dabei möglichst die ganze Bandbreite der Skala zwischen 1 (gefällt mir gar nicht) und 7 (gefällt mir sehr gut).

Antworten Sie dabei spontan und ohne lange nachzudenken.

BEISPIEL

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

weiter mit der LEERTASTE

Nach dem Sie Ihre Bewertung abgegeben haben, werden Sie gefragt, welches von zwei Dingen auf dem Bild zu sehen war. Es kann sich dabei um ganze Objekte oder um Teile von Objekten handeln. Bitte beachten Sie, dass die Aufgaben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben. Es ist immer nur eine der beiden Antwortmöglichkeiten richtig.

Für diese Aufgabe gibt es kein Zeitlimit. Versuchen Sie die Frage jedoch möglichst schnell und korrekt zu beantworten. Drücken Sie dafür entweder die Taste A oder die Taste B auf der Tastatur.

BEISPIEL

- a) Hund
- b) Katze

weiter mit der LEERTASTE

Die drei Probedurchgänge sollen Ihnen dabei helfen, sich an das Vorgehen zu gewöhnen. Anschließend haben Sie noch die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

Probedurchgänge starten mit der LEERTASTE

Die Probedurchgänge sind abgeschlossen.

Falls Sie noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte jetzt an den Versuchleiter.

Ihr persönliches Ergebnis zur Aufmerksamkeitsleistung kann Ihnen nach Abschluss der Studie zur Verfügung gestellt werden.

Experiment starten mit der LEERTASTE

Instruktionen während des Experiments in der Kontrollgruppe (KG)

Willkommen zum Experiment zum Gefallen von Gemälden!

Alle Eingaben erfolgen über die Tastatur.

weiter mit der LEERTASTE

Dieses Experiment soll zeigen, wie gut Ihnen Gemälde gefallen, die Ihnen kurz gezeigt werden.

Es werden Ihnen mehrere Bilder gezeigt, wobei ein Durchgang immer gleich aufgebaut ist. Der Aufbau wird im Folgenden genauer beschrieben.

weiter mit der LEERTASTE

Nachdem in der Mitte des Bildschirms ein Kreuz angezeigt wird, sehen Sie an gleicher Stelle für kurze Zeit das Bild eines Gemäldes.

Anschließend werden Sie gefragt, wie Ihnen das Bild gefallen hat. Für die Bewertung stehen Ihnen die Nummerntasten über dem Buchstabenblock auf der Tastatur zur Verfügung. Nutzen Sie dabei möglichst die ganze Bandbreite der Skala zwischen 1 (gefällt mir gar nicht) und 7 (gefällt mir sehr gut).

Antworten Sie dabei spontan und ohne lange nachzudenken.

_____BEISPIEL_____

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

weiter mit der LEERTASTE

Die drei Probedurchgänge sollen Ihnen dabei helfen, sich an das Vorgehen zu gewöhnen. Anschließend haben Sie noch die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

Probedurchgänge starten mit der LEERTASTE

Die Probedurchgänge sind abgeschlossen.

Falls Sie noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte jetzt an den Versuchleiter.

Experiment starten mit der LEERTASTE

Dokumente für die Versuchsgruppe (VG)

- Proband/inneninformation und Einwilligungserklärung
- Proband/innenbogen

Probandeninformation und Einwilligungserklärung zur Teilnahme an der Studie

Visuelle Aufmerksamkeit bei Gemälden

Sehr geehrte/r ProbandIn!

Wir laden Sie ein, an der oben genannten Studie teilzunehmen. Die Aufklärung darüber erfolgt in einem ausführlichen Gespräch.

Ihre Teilnahme an dieser Studie erfolgt freiwillig. Sie können jederzeit ohne Angabe von Gründen aus der Studie ausscheiden. Die Ablehnung der Teilnahme, oder ein vorzeitiges Ausscheiden aus dieser Studie hat keine nachteiligen Folgen für Sie.

Experimentelle Studien sind notwendig, um verlässliche neue Forschungsergebnisse zu gewinnen. Unverzichtbare Voraussetzung für die Durchführung einer Studie ist jedoch, dass Sie Ihr Einverständnis zur Teilnahme an dieser Studie schriftlich erklären. Bitte lesen Sie den folgenden Text als Ergänzung zum Informationsgespräch mit dem Versuchsleiter sorgfältig durch und zögern Sie nicht, Fragen zu stellen.

Bitte unterschreiben Sie die Einwilligungserklärung nur

wenn Sie Art und Ablauf der Studie vollständig verstanden haben,

wenn Sie bereit sind, der Teilnahme zuzustimmen und

wenn Sie sich über Ihre Rechte als Probandin dieser Studie im Klaren sind.

Zu dieser Studie, sowie zur Probandeninformation und Einwilligungserklärung, wurde von der zuständigen Ethikkommission eine befürwortende Stellungnahme abgegeben.

1. Was ist der Zweck der Studie?

Es soll untersucht werden, wie gut es gelingt, Inhalte von Gemälden mit unterschiedlichem Inhalt zu verarbeiten. Es soll gezeigt werden, ob sich bestehende Theorien zur Aufmerksamkeit auch auf Kunst anwenden lassen. Zusätzlich soll festgestellt werden, wie die gezeigten Gemälde bewertet werden.

2. Wie läuft die Studie ab?

Diese Studie wird an der Fakultät für Psychologie der Universität Wien durchgeführt.

Vor der Aufnahme in diese Studie werden Sie auf das Zutreffen aller Einschlusskriterien und das Fehlen aller Ausschlusskriterien hin überprüft und gebeten, diese Einverständniserklärung zu unterschreiben.

Einschlusskriterien sind:

- *keine speziellen Einschlusskriterien vorhanden*

Ausschlusskriterien sind:

- Irgendeine Art von formale Ausbildung in bildender Kunst (mindestens 4 Semester)
- Rot-Grün-Blindheit
- Unzureichende Sehschärfe, falls beim Zeitpunkt der Teilnahme nicht durch Brille oder Kontaktlinsen korrigiert

Ihre Teilnahme an dieser Studie wird **einen Termin** mit der Dauer von **ca. 25 Minuten** in Anspruch nehmen. Die Studie besteht insgesamt aus mehreren verschiedenen Teilen.

- Testung der Sehschärfe und des Farbsehens
- Erhebung der Stimmungslage vor dem Experiment anhand eines Fragebogens
- **Experiment:** Präsentation von Gemälden und dazugehörigen Fragen am Computerbildschirm, Beantwortung der Fragen durch Tastatureingabe
- Erhebung der Stimmungslage nach dem Experiment anhand eines Fragebogens
- Abschließende Fragen zu den Inhalten des Experiments

3. Worin liegt der Nutzen einer Teilnahme an der Studie?

Die Untersuchung an sich erbringt für Sie selbst zunächst, bis auf die Aufwandsentschädigung durch 1 Credit (verwendbar für Kurse der Fakultät für Psychologie), keinen direkten Vorteil oder Nutzen. Der indirekte Nutzen der Studie besteht darin, dass Sie mit Ihrer Teilnahme dazu beitragen, Grundlagen des menschlichen Verhaltens wissenschaftlich besser zu verstehen.

4. Gibt es Risiken, Beschwerden und Begleitorscheinungen?

Es sind keine Risiken, Beschwerden und Begleitorscheinungen zu erwarten.

5. Hat die Teilnahme an der Studie sonstige Auswirkungen auf die Lebensführung und welche Verpflichtungen ergeben sich daraus?

Die Teilnahme hat keine Auswirkungen auf Ihre Lebensführung.

6. Was ist zu tun beim Auftreten von Symptomen, Begleitorscheinungen und/oder Verletzungen?

Sollten im Verlauf der Studie irgendwelche beschwerlichen Symptome oder Krankheiten auftreten, müssen Sie diese dem Studienleiter und/oder seinen Mitarbeitern mitteilen.

7. Wann wird die Studie vorzeitig beendet?

Sie können jederzeit, auch ohne Angabe von Gründen, Ihre Teilnahmebereitschaft widerrufen und aus der Studie ausscheiden, ohne dass für Sie dadurch irgendwelche Nachteile entstehen.

Ihr Studienleiter wird Sie über alle neuen Erkenntnisse, die in Bezug auf diese Studie bekannt werden, und für Sie wesentlich sein könnten, umgehend informieren. Auf dieser Basis können Sie dann Ihre Entscheidung zur **weiteren** Teilnahme an dieser Studie neu überdenken.

Es ist aber auch möglich, dass Ihr Versuchsleiter entscheidet, Ihre Teilnahme an der Studie vorzeitig zu beenden, ohne vorher Ihr Einverständnis einzuholen. Die Gründe hierfür können sein: Sie können den Erfordernissen der Studie nicht entsprechen; Der Versuchsleiter hat den Eindruck, dass eine weitere Teilnahme an der Studie nicht in Ihrem Interesse ist.

8. In welcher Weise werden die im Rahmen dieser Studie gesammelten Daten verwendet?

Sofern gesetzlich nicht anders vorgesehen, haben nur die Prüfer und deren Mitarbeiter Zugang zu den vertraulichen Daten, in denen Sie namentlich genannt werden. Diese Personen unterliegen der Schweigepflicht. Jedoch werden diese Daten zum ehest möglichen Zeitpunkt anonymisiert (Erstellung eines Codes).

Die Weitergabe der Daten erfolgt ausschließlich zu statistischen Zwecken und Sie werden darin ausnahmslos nicht namentlich genannt. Auch in etwaigen Veröffentlichungen der Daten dieser Studie werden Sie nicht namentlich genannt.

9. Entstehen für die Probanden Kosten? Gibt es einen Kostenersatz oder eine Vergütung?

Durch Ihre Teilnahme an dieser Studie entstehen für Sie keine Kosten. Sie erhalten für Ihre Teilnahme 1 Credit im LABS-System der Fakultät gutgeschrieben.

10. Möglichkeit zur Diskussion weiterer Fragen

Für weitere Fragen im Zusammenhang mit dieser Studie steht Ihnen die Studienleitung gern zur Verfügung. Auch Fragen, die Ihre Rechte als Proband in dieser Studie betreffen, werden Ihnen gerne beantwortet.

Name der Kontaktperson: Daniel Pairitsch
Erreichbar unter (Bürozeiten): a0705398@unet.univie.ac.at

11. Sollten behandelnde Ärzte von der Teilnahme an der Studie informiert werden?

Bitte informieren Sie uns über alle aktuellen ärztlichen Behandlungen vor Studienbeginn bzw. sobald diese beginnen.

12. Einwilligungserklärung

Bitte lesen Sie dieses Formular sorgfältig durch und fragen Sie, wenn Sie etwas wissen möchten oder nicht verstehen.

Name des Probandes in Druckbuchstaben:

Geb.Datum: Code:

Ich erkläre mich bereit, an der Studie
Visuelle Aufmerksamkeit bei Gemälden teilzunehmen.

Ich bin von Herrn Pairitsch ausführlich und verständlich über die Ziele, den Ablauf der Studie sowie über mögliche Belastungen und Risiken, sowie über Wesen, Bedeutung und Tragweite der Studie, sich für mich daraus ergebenden Anforderungen aufgeklärt worden. Ich habe darüber hinaus den Text dieser Probandenaufklärung und Einwilligungserklärung, die insgesamt 4 Seiten (inkl. dieser) umfasst, sorgfältig gelesen. Aufgetretene Fragen wurden mir vom Versuchsleiter und/oder dessen Mitarbeitern verständlich und genügend beantwortet. Ich hatte ausreichend Zeit, mich zu entscheiden. Ich habe zurzeit keine weiteren Fragen mehr.

Ich werde den Anordnungen, die für die Durchführung der Studie erforderlich sind, Folge leisten, behalte mir jedoch das Recht vor, meine freiwillige Mitwirkung jederzeit zu beenden, ohne dass mir daraus Nachteile entstehen.

Ich bin zugleich damit einverstanden, dass meine im Rahmen dieser Studie ermittelten Daten aufgezeichnet werden. Zu jedem Zeitpunkt kann ich verlangen, dass meine Daten vernichtet werden. Eine Begründung dafür ist nicht erforderlich.

.....
(Datum und Unterschrift des Probanden)

.....
Daniel Pairitsch
(Datum und Unterschrift des verantwortlichen Versuchsleiters)

(Der Proband erhält eine unterschriebene Kopie der Probandeninformation und Einwilligungserklärung, das Original verbleibt im Studienordner des Studienleiters.)

TPNR: _____

Herzlich willkommen bei der Studie zur visuellen Aufmerksamkeit bei Gemälden!

Dieser ProbandInnenbogen leitet Sie durch die Studie. Blättern Sie bitte nicht im Vorhinein durch!

Bitte antworten Sie auf alle Fragen eindeutig und leserlich und zögern Sie nicht, bei Unklarheiten nachzufragen.

Bedienen Sie den Computer bitte erst, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Angaben zur Person

Alter: _____

Geschlecht:

- ☐ männlich
- ☐ weiblich

Welche Aussage trifft auf Sie zu?

- ☐ Ich studiere derzeit Psychologie im Bachelorstudium.
- ☐ Ich studiere derzeit Psychologie im Masterstudium.
- ☐ Ich studiere derzeit Psychologie im Diplomstudium.
- ☐ Ich habe ein Masterstudium oder Diplomstudium in Psychologie abgeschlossen.
- ☐ habe ein Bachelorstudium in Psychologie abgeschlossen und studiere derzeit nicht Psychologie.
- ☐ Keine der oben genannten Aussagen trifft auf mich zu.

Bitte fahren Sie auf der nächsten Seite fort.

PANAS

Dieser Fragebogen enthält eine Reihe von Wörtern, die unterschiedliche Gefühle und Empfindungen beschreiben. Lesen Sie jedes Wort und tragen dann in die Skala neben jedem Wort die Intensität ein. Sie haben die Möglichkeit, zwischen fünf Abstufungen zu wählen.

Geben Sie bitte an, **wie Sie sich in diesem Moment fühlen**.

	ganz wenig oder gar nicht	ein bisschen	einigermaßen	erheblich	äußerst
aktiv	☐	☐	☐	☐	☐
bekümmert	☐	☐	☐	☐	☐
interessiert	☐	☐	☐	☐	☐
freudig erregt	☐	☐	☐	☐	☐
verärgert	☐	☐	☐	☐	☐
stark	☐	☐	☐	☐	☐
schuldig	☐	☐	☐	☐	☐
erschrocken	☐	☐	☐	☐	☐
feindselig	☐	☐	☐	☐	☐
angeregt	☐	☐	☐	☐	☐
stolz	☐	☐	☐	☐	☐
gereizt	☐	☐	☐	☐	☐
begeistert	☐	☐	☐	☐	☐
beschämt	☐	☐	☐	☐	☐
wach	☐	☐	☐	☐	☐
nervös	☐	☐	☐	☐	☐
entschlossen	☐	☐	☐	☐	☐
aufmerksam	☐	☐	☐	☐	☐
durcheinander	☐	☐	☐	☐	☐
ängstlich	☐	☐	☐	☐	☐

Wenn Sie den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben, fahren Sie bitte auf der nächsten Seite fort.

Experiment am Computer

Sie können das Experiment nun starten. Bitte folgen Sie dazu den Informationen am Bildschirm.

Bitte blättern Sie erst um, wenn das Experiment am Computer beendet ist und Sie am Bildschirm dazu aufgefordert werden, den weiteren Anweisungen durch den Testleiter zu folgen!

PANAS - Zweite Abfrage

Dieser Fragebogen enthält eine Reihe von Wörtern, die unterschiedliche Gefühle und Empfindungen beschreiben. Lesen Sie jedes Wort und tragen dann in die Skala neben jedem Wort die Intensität ein. Sie haben die Möglichkeit, zwischen fünf Abstufungen zu wählen.

Geben Sie bitte an, **wie Sie sich in diesem Moment fühlen**. Bitte blättern Sie nicht zurück, um Ihre vorherigen Antworten einzusehen.

	ganz wenig oder gar nicht	ein bisschen	einigermaßen	erheblich	äußerst
aktiv	☐	☐	☐	☐	☐
bekümmert	☐	☐	☐	☐	☐
interessiert	☐	☐	☐	☐	☐
freudig erregt	☐	☐	☐	☐	☐
verärgert	☐	☐	☐	☐	☐
stark	☐	☐	☐	☐	☐
schuldig	☐	☐	☐	☐	☐
erschrocken	☐	☐	☐	☐	☐
feindselig	☐	☐	☐	☐	☐
angeregt	☐	☐	☐	☐	☐
stolz	☐	☐	☐	☐	☐
gereizt	☐	☐	☐	☐	☐
begeistert	☐	☐	☐	☐	☐
beschämt	☐	☐	☐	☐	☐
wach	☐	☐	☐	☐	☐
nervös	☐	☐	☐	☐	☐
entschlossen	☐	☐	☐	☐	☐
aufmerksam	☐	☐	☐	☐	☐
durcheinander	☐	☐	☐	☐	☐
ängstlich	☐	☐	☐	☐	☐

Wenn Sie den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben, fahren Sie bitte auf der nächsten Seite fort.

Fragen zur Studie

1) Bitte geben Sie an, wie schwer bzw. leicht Ihnen die Beantwortung der Fragen zur visuellen Aufmerksamkeit gefallen sind:

sehr leicht ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ sehr schwer

2) Bitte geben Sie an, was Ihnen bei der Betrachtung der Bilder aufgefallen ist und versuchen Sie Unterschiede zwischen den Gemälden zu beschreiben:

3) Sind Ihnen manche der gezeigten Gemälde bekannt?

- ☐ Ja, ca. _____ % der Gemälde habe ich schon einmal gesehen.
☐ Nein

4) Ungefähr 2/3 der gezeigten Bilder sind (teilweise veränderte) Gemälde eines einzelnen Künstlers. Kennen Sie den Namen des Malers?

- ☐ Ja, er heißt: _____
☐ Nein

5) Wissen Sie welcher Stilrichtung dieser Maler zuzuordnen ist?

- ☐ Ja, der Stil nennt sich: _____
☐ Nein

Ergebnisbericht

- ☐ Ich will nach Auswertung der Studie mein persönliches Ergebnis per E-Mail erhalten (inkl. Kurzzusammenfassung der Studienergebnisse).

VIELEN DANK FÜR DIE TEILNAHME!

Dokumente für die Kontrollgruppe (KG)

- Proband/inneninformation und Einwilligungserklärung
- Proband/innenbogen

Probandeninformation und Einwilligungserklärung zur Teilnahme an der Studie

Gefallen von Gemälden

Sehr geehrte/r ProbandIn!

Wir laden Sie ein, an der oben genannten Studie teilzunehmen. Die Aufklärung darüber erfolgt in einem ausführlichen Gespräch.

Ihre Teilnahme an dieser Studie erfolgt freiwillig. Sie können jederzeit ohne Angabe von Gründen aus der Studie ausscheiden. Die Ablehnung der Teilnahme, oder ein vorzeitiges Ausscheiden aus dieser Studie hat keine nachteiligen Folgen für Sie.

Experimentelle Studien sind notwendig, um verlässliche neue Forschungsergebnisse zu gewinnen. Unverzichtbare Voraussetzung für die Durchführung einer Studie ist jedoch, dass Sie Ihr Einverständnis zur Teilnahme an dieser Studie schriftlich erklären. Bitte lesen Sie den folgenden Text als Ergänzung zum Informationsgespräch mit dem Versuchsleiter sorgfältig durch und zögern Sie nicht, Fragen zu stellen.

Bitte unterschreiben Sie die Einwilligungserklärung nur

wenn Sie Art und Ablauf der Studie vollständig verstanden haben,

wenn Sie bereit sind, der Teilnahme zuzustimmen und

wenn Sie sich über Ihre Rechte als Probandin dieser Studie im Klaren sind.

Zu dieser Studie, sowie zur Probandeninformation und Einwilligungserklärung, wurde von der zuständigen Ethikkommission eine befürwortende Stellungnahme abgegeben.

1. Was ist der Zweck der Studie?

Es soll untersucht werden, wie Gemälde mit verschiedenem Inhalt bewertet werden.

2. Wie läuft die Studie ab?

Diese Studie wird an der Fakultät für Psychologie der Universität Wien durchgeführt.

Vor der Aufnahme in diese Studie werden Sie auf das Zutreffen aller Einschlusskriterien und das Fehlen aller Ausschlusskriterien hin überprüft und gebeten, diese Einverständniserklärung zu unterschreiben.

Einschlusskriterien sind:

- *keine speziellen Einschlusskriterien vorhanden*

Ausschlusskriterien sind:

- Irgendeine Art von formale Ausbildung in bildender Kunst (mindestens 4 Semester)
- Rot-Grün-Blindheit
- Unzureichende Sehschärfe, falls beim Zeitpunkt der Teilnahme nicht durch Brille oder Kontaktlinsen korrigiert

Ihre Teilnahme an dieser Studie wird **einen Termin** mit der Dauer von **ca. 25 Minuten** in Anspruch nehmen. Die Studie besteht insgesamt aus mehreren verschiedenen Teilen.

- Testung der Sehschärfe und des Farbsehens
- Erhebung der Stimmungslage vor dem Experiment anhand eines Fragebogens
- **Experiment:** Präsentation von Gemälden und dazugehörigen Fragen am Computerbildschirm, Beantwortung der Fragen durch Tastatureingabe
- Erhebung der Stimmungslage nach dem Experiment anhand eines Fragebogens
- Abschließende Fragen zu den Inhalten des Experiments

3. Worin liegt der Nutzen einer Teilnahme an der Studie?

Die Untersuchung an sich erbringt für Sie selbst zunächst, bis auf die Aufwandsentschädigung durch 1 Credit (verwendbar für Kurse der Fakultät für Psychologie), keinen direkten Vorteil oder Nutzen. Der indirekte Nutzen der Studie besteht darin, dass Sie mit Ihrer Teilnahme dazu beitragen, Grundlagen des menschlichen Verhaltens wissenschaftlich besser zu verstehen.

4. Gibt es Risiken, Beschwerden und Begleiterscheinungen?

Es sind keine Risiken, Beschwerden und Begleiterscheinungen zu erwarten.

5. Hat die Teilnahme an der Studie sonstige Auswirkungen auf die Lebensführung und welche Verpflichtungen ergeben sich daraus?

Die Teilnahme hat keine Auswirkungen auf Ihre Lebensführung.

6. Was ist zu tun beim Auftreten von Symptomen, Begleiterscheinungen und/oder Verletzungen?

Sollten im Verlauf der Studie irgendwelche beschwerlichen Symptome oder Krankheiten auftreten, müssen Sie diese dem Studienleiter und/oder seinen Mitarbeitern mitteilen.

7. Wann wird die Studie vorzeitig beendet?

Sie können jederzeit, auch ohne Angabe von Gründen, Ihre Teilnahmebereitschaft widerrufen und aus der Studie ausscheiden, ohne dass für Sie dadurch irgendwelche Nachteile entstehen.

Ihr Studienleiter wird Sie über alle neuen Erkenntnisse, die in Bezug auf diese Studie bekannt werden, und für Sie wesentlich sein könnten, umgehend informieren. Auf dieser Basis können Sie dann Ihre Entscheidung zur **weiteren** Teilnahme an dieser Studie neu überdenken.

Es ist aber auch möglich, dass Ihr Versuchsleiter entscheidet, Ihre Teilnahme an der Studie vorzeitig zu beenden, ohne vorher Ihr Einverständnis einzuholen. Die Gründe hierfür können sein: Sie können den Erfordernissen der Studie nicht entsprechen; Der Versuchsleiter hat den Eindruck, dass eine weitere Teilnahme an der Studie nicht in Ihrem Interesse ist.

8. In welcher Weise werden die im Rahmen dieser Studie gesammelten Daten verwendet?

Sofern gesetzlich nicht anders vorgesehen, haben nur die Prüfer und deren Mitarbeiter Zugang zu den vertraulichen Daten, in denen Sie namentlich genannt werden. Diese Personen unterliegen der Schweigepflicht. Jedoch werden diese Daten zum ehest möglichen Zeitpunkt anonymisiert (Erstellung eines Codes).

Die Weitergabe der Daten erfolgt ausschließlich zu statistischen Zwecken und Sie werden darin ausnahmslos nicht namentlich genannt. Auch in etwaigen Veröffentlichungen der Daten dieser Studie werden Sie nicht namentlich genannt.

9. Entstehen für die Probanden Kosten? Gibt es einen Kostenersatz oder eine Vergütung?

Durch Ihre Teilnahme an dieser Studie entstehen für Sie keine Kosten. Sie erhalten für Ihre Teilnahme 1 Credit im LABS-System der Fakultät gutgeschrieben.

10. Möglichkeit zur Diskussion weiterer Fragen

Für weitere Fragen im Zusammenhang mit dieser Studie steht Ihnen die Studienleitung gern zur Verfügung. Auch Fragen, die Ihre Rechte als Proband in dieser Studie betreffen, werden Ihnen gerne beantwortet.

Name der Kontaktperson: Daniel Pairitsch
Erreichbar unter (Bürozeiten): a0705398@unet.univie.ac.at

11. Sollten behandelnde Ärzte von der Teilnahme an der Studie informiert werden?

Bitte informieren Sie uns über alle aktuellen ärztlichen Behandlungen vor Studienbeginn bzw. sobald diese beginnen.

12. Einwilligungserklärung

Bitte lesen Sie dieses Formular sorgfältig durch und fragen Sie, wenn Sie etwas wissen möchten oder nicht verstehen.

Name des Probandes in Druckbuchstaben:

Geb.Datum: Code:

Ich erkläre mich bereit, an der Studie
Gefallen von Gemälden teilzunehmen.

Ich bin von Herrn Pairitsch ausführlich und verständlich über die Ziele, den Ablauf der Studie sowie über mögliche Belastungen und Risiken, sowie über Wesen, Bedeutung und Tragweite der Studie, sich für mich daraus ergebenden Anforderungen aufgeklärt worden. Ich habe darüber hinaus den Text dieser Probandenaufklärung und Einwilligungserklärung, die insgesamt 4 Seiten (inkl. dieser) umfasst, sorgfältig gelesen. Aufgetretene Fragen wurden mir vom Versuchsleiter und/oder dessen Mitarbeitern verständlich und genügend beantwortet. Ich hatte ausreichend Zeit, mich zu entscheiden. Ich habe zurzeit keine weiteren Fragen mehr.

Ich werde den Anordnungen, die für die Durchführung der Studie erforderlich sind, Folge leisten, behalte mir jedoch das Recht vor, meine freiwillige Mitwirkung jederzeit zu beenden, ohne dass mir daraus Nachteile entstehen.

Ich bin zugleich damit einverstanden, dass meine im Rahmen dieser Studie ermittelten Daten aufgezeichnet werden. Zu jedem Zeitpunkt kann ich verlangen, dass meine Daten vernichtet werden. Eine Begründung dafür ist nicht erforderlich.

.....
(Datum und Unterschrift des Probanden)

.....
Daniel Pairitsch
(Datum und Unterschrift des verantwortlichen Versuchsleiters)

(Der Proband erhält eine unterschriebene Kopie der Probandeninformation und Einwilligungserklärung, das Original verbleibt im Studienordner des Studienleiters.)

TPNR: _____

Herzlich willkommen bei der Studie zum Gefallen von Gemälden!

Dieser ProbandInnenbogen leitet Sie durch die Studie. Blättern Sie bitte nicht im Vorhinein durch!

Bitte antworten Sie auf alle Fragen eindeutig und leserlich und zögern Sie nicht, bei Unklarheiten nachzufragen.

Bedienen Sie den Computer bitte erst, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Angaben zur Person

Alter: _____

Geschlecht:

- ☐ männlich
- ☐ weiblich

Welche Aussage trifft auf Sie zu?

- ☐ Ich studiere derzeit Psychologie im Bachelorstudium.
- ☐ Ich studiere derzeit Psychologie im Masterstudium.
- ☐ Ich studiere derzeit Psychologie im Diplomstudium.
- ☐ Ich habe ein Masterstudium oder Diplomstudium in Psychologie abgeschlossen.
- ☐ Ich habe ein Bachelorstudium in Psychologie abgeschlossen und studiere derzeit nicht Psychologie.
- ☐ Keine der oben genannten Aussagen trifft auf mich zu.

Bitte fahren Sie auf der nächsten Seite fort.

PANAS

Dieser Fragebogen enthält eine Reihe von Wörtern, die unterschiedliche Gefühle und Empfindungen beschreiben. Lesen Sie jedes Wort und tragen dann in die Skala neben jedem Wort die Intensität ein. Sie haben die Möglichkeit, zwischen fünf Abstufungen zu wählen.

Geben Sie bitte an, **wie Sie sich in diesem Moment fühlen**.

	ganz wenig oder gar nicht	ein bisschen	einigermaßen	erheblich	äußerst
aktiv	☐	☐	☐	☐	☐
bekümmert	☐	☐	☐	☐	☐
interessiert	☐	☐	☐	☐	☐
freudig erregt	☐	☐	☐	☐	☐
verärgert	☐	☐	☐	☐	☐
stark	☐	☐	☐	☐	☐
schuldig	☐	☐	☐	☐	☐
erschrocken	☐	☐	☐	☐	☐
feindselig	☐	☐	☐	☐	☐
angeregt	☐	☐	☐	☐	☐
stolz	☐	☐	☐	☐	☐
gereizt	☐	☐	☐	☐	☐
begeistert	☐	☐	☐	☐	☐
beschämt	☐	☐	☐	☐	☐
wach	☐	☐	☐	☐	☐
nervös	☐	☐	☐	☐	☐
entschlossen	☐	☐	☐	☐	☐
aufmerksam	☐	☐	☐	☐	☐
durcheinander	☐	☐	☐	☐	☐
ängstlich	☐	☐	☐	☐	☐

Wenn Sie den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben, fahren Sie bitte auf der nächsten Seite fort.

Experiment am Computer

Sie können das Experiment nun starten. Bitte folgen Sie dazu den Informationen am Bildschirm.

Bitte blättern Sie erst um, wenn das Experiment am Computer beendet ist und Sie am Bildschirm dazu aufgefordert werden, den weiteren Anweisungen durch den Testleiter zu folgen!

PANAS - Zweite Abfrage

Dieser Fragebogen enthält eine Reihe von Wörtern, die unterschiedliche Gefühle und Empfindungen beschreiben. Lesen Sie jedes Wort und tragen dann in die Skala neben jedem Wort die Intensität ein. Sie haben die Möglichkeit, zwischen fünf Abstufungen zu wählen.

Geben Sie bitte an, **wie Sie sich in diesem Moment fühlen**. Bitte blättern Sie nicht zurück, um Ihre vorherigen Antworten einzusehen.

	ganz wenig oder gar nicht	ein bisschen	einigermaßen	erheblich	äußerst
aktiv	☐	☐	☐	☐	☐
bekümmert	☐	☐	☐	☐	☐
interessiert	☐	☐	☐	☐	☐
freudig erregt	☐	☐	☐	☐	☐
verärgert	☐	☐	☐	☐	☐
stark	☐	☐	☐	☐	☐
schuldig	☐	☐	☐	☐	☐
erschrocken	☐	☐	☐	☐	☐
feindselig	☐	☐	☐	☐	☐
angeregt	☐	☐	☐	☐	☐
stolz	☐	☐	☐	☐	☐
gereizt	☐	☐	☐	☐	☐
begeistert	☐	☐	☐	☐	☐
beschämt	☐	☐	☐	☐	☐
wach	☐	☐	☐	☐	☐
nervös	☐	☐	☐	☐	☐
entschlossen	☐	☐	☐	☐	☐
aufmerksam	☐	☐	☐	☐	☐
durcheinander	☐	☐	☐	☐	☐
ängstlich	☐	☐	☐	☐	☐

Wenn Sie den Fragebogen vollständig ausgefüllt haben, fahren Sie bitte auf der nächsten Seite fort.

Fragen zur Studie

1) Bitte geben Sie an, was Ihnen bei der Betrachtung der Bilder aufgefallen ist und versuchen Sie Unterschiede zwischen den Gemälden zu beschreiben:

2) Sind Ihnen manche der gezeigten Gemälde bekannt?

- ☐ Ja, ca. _____% der Gemälde habe ich schon einmal gesehen.
☐ Nein

3) Ungefähr 2/3 der gezeigten Bilder sind (teilweise veränderte) Gemälde eines einzelnen Künstlers. Kennen Sie den Namen des Malers?

- ☐ Ja, er heißt: _____
☐ Nein

4) Wissen Sie welcher Stilrichtung dieser Maler zuzuordnen ist?

- ☐ Ja, der Stil nennt sich: _____
☐ Nein

Ergebnisbericht

- ☐ Ich will nach Auswertung der Studie eine Kurzzusammenfassung der Studienergebnisse per E-Mail erhalten.

VIELEN DANK FÜR DIE TEILNAHME!

LEBENS LAUF

Dezember 2015

Name: Daniel Pairitsch**Geburtsdatum:** 16.04.1985**Geburtsort:** Korneuburg**Staatsbürgerschaft:** Österreich**E-Mail:** daniel@pairitsch.com**Bildungsweg und Arbeitstätigkeit**

WS 2007 - WS 2015	Studium der Psychologie an der Universität Wien, Schwerpunkt Sozial- und Wirtschaftspsychologie
Seit Mai 2015	Projektassistent bei der humanware GmbH (Organisatorische und technische und Betreuung arbeitspsychologischer Verfahren, organisatorische und wissenschaftliche Projektmitarbeit)
März 2015 - Mai 2015	6-Wochen-Praktikum im Rahmen des Psychologiestudiums bei der humanware GmbH
März 2011 - September 2014	Pädagoge im LOS - Lehrinstitut für Orthographie und Sprachkompetenz (Legasthenieförderung in Kleingruppen)
WS 2009 - SS 2010	Interdisziplinäres Praktikum zur Gesprächsführung an der Medizinischen Universität Wien
Oktober 2007 - September 2012	Kinderbetreuer bei Kinder in Wien (Kindergarten und Hort)
Oktober 2006 - September 2007	Zivildienst bei Kinder in Wien (Kindergarten und Hort)
saisonal bzw. kurzfristig	Reiseleitung für US-amerikanische Jugendgruppen, Mitarbeit bei Herz-Kreislauf-Events der Stadt Wien, Fundraising für Non-Profit-Organisationen, Bühnenbau
Juni 2006	HAK-Matura an der Vienna Business School Wien Floridsdorf

Spezielle Kenntnisse

Fremdsprachen	Englisch (fließend in Wort und Schrift) Französisch (Grundkenntnisse)
EDV	Gute bis sehr gute Kenntnisse in MS Office SPSS Webdesign und Grafikbearbeitung Audioproduktion