

# Entwicklungsprojekt: SRB

## Thema: Emotionen und Körpersprache darstellen

Für die Animation der Schlaganfall Ring Box ist es von hoher Bedeutung die Körpersprache, bzw. Emotionen der MetaHumas verständlich für die Patienten umzusetzen. Deshalb haben wir uns als Team mit dem Thema auseinandergesetzt und unsere Recherchen zusammengefasst.

### Körpersprache:

Basis Gefühle, wie Angst, Glück, Trauer oder Überraschung ruft bei allen Menschen bestimmte nonverbale Ausdrucksformen hervor. Zum Beispiel ist „... das Stirnrunzeln in so gut wie allen menschlichen Kulturen als Zeichen von Ärger“<sup>1</sup> und auch das Lächeln wird weltweit als ein positives Zeichen angesehen.

Aber gewisse Körpersignale werden in anderen Kulturen missverstanden, so ist das Übereinanderschlagen der Beine in arabischen und asiatischen Kulturkreisen eine Beleidigung <sup>1</sup>.

Es lässt sich sagen, dass wir alle Körpersignale verstehen aber dennoch hat jede Kultur und Gesellschaft gewissermaßen einen eigenen Code im Bezug auf das Verstehen der Körpersprache.

Die nonverbale Kommunikation ist die Körpersprache und ist ein wichtiger Bestandteil jeder Kommunikation, denn diese begleitet und unterstützt die verbale Kommunikation. die Nonverbale Kommunikation bezieht sich nur auf nur den Körper (Blickrichtung, Berührung, Gesichtsausdruck), was vor allem für die Umsetzung von hoher Bedeutung ist, da es nur auf den animierten MetaHuman basiert. <sup>3</sup>

### Mimik:

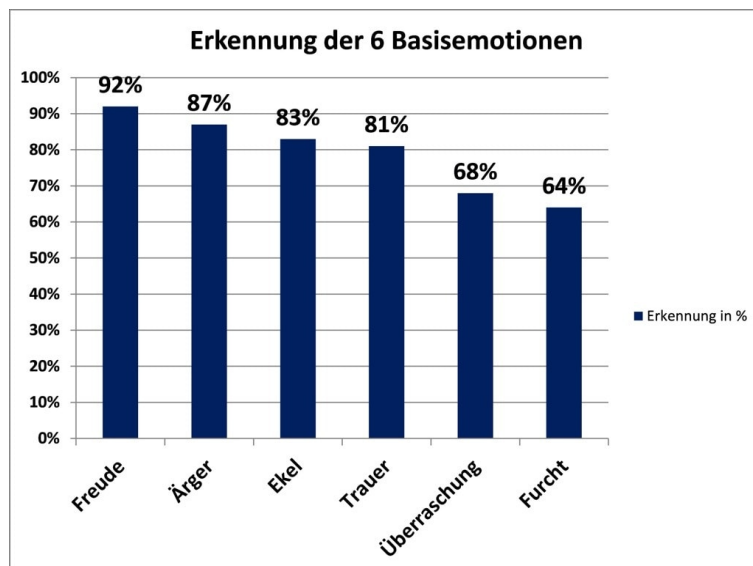
Liste der 7 Basisemotionen nach Paul Ekman:

Wut, Ekel, Verachtung, Freude, Trauer, Angst und Überraschung



Paul Ekman ein US amerikanischer Psychologe <sup>5</sup> fand heraus, dass es sieben Emotionen gibt, deren Gesichtsausdrücke überall auf der Welt gleich aussehen.

Charles Darwin hatte die ersten Erkenntnisse und Auseinandersetzungen mit der Thematik Emotionen und war überzeugt, „dass wir Menschen alle eine Palette von Gefühlen in uns tragen, die wir durch unsere Gene vererbt bekommen“ <sup>6</sup>. Dadurch lässt sich sagen, dass alle Menschen die gleichen Emotionen empfinden, wie zum Beispiel Eifersucht. Aber diese Emotionen können auf verschiedenen Arten ausgedrückt werden, auch die Intensität ist bei Menschen unterschiedlich.



Wut und Ärger wird häufig mit Ekel verwechselt, denn Hass und Abneigung werden oft gleichermaßen zur einer Situation empfunden. „Mit etwas genauerer Kenntnis der Mimik kann man sie ganz leicht unterscheiden, denn bei Ekel runzelt sich die Nase, während sich die Augenbrauen kaum bewegen. Bei Wut und Ärger dagegen werden die Augenbrauen zusammengezogen, während die Nase nicht gerunzelt ist“ <sup>6</sup>. Diese Information ist vor allem bei der Umsetzung der Animationen von Bedeutung, da eine Karte sich auf Ekel bezieht.

## Wie Schauspieler Körpersprache darstellen:

Wenn es um das verkörpern von Emotionen geht, sind Schauspieler ausgezeichnet dafür, diese Erlernen den sicheren Umgang mit Körpersprache, Signale, die der Zuschauer unbewusst erkennt. Denn „Körpersprache „sprechen“ und „verstehen“ wir instinktiv und unbewusst“<sup>2</sup>, dadurch wird es auch für den Zuschauer sehr glaubwürdig, wenn ein Schauspieler auch die Körpersprache einsetzt um seine Rolle zu verkörpern.

Es kann auch ohne Sprache bewusst kommuniziert werden, in dem man Menschen beobachtet, wie verhalten sie sich in bestimmten Situationen aber auch die eigene Verhaltensweise und Körpersprache sollte man bewusst beachten, dabei ist die Leitfrage „Was ist das Ziel der Kommunikation?“. Auch die Mimik hat eine hohe Bedeutung, denn damit artikuliert man auch unbewusst seine Emotionen. Schauspieler nutzen ganz bewusst die Mimik, um „... ihre Rolle durch den Einsatz nonverbaler Akzente noch glaubwürdiger darstellen oder gewisse charakterliche Merkmale dieser Rolle durch nonverbale Kommunikation hervorheben möchten“<sup>4</sup>. Denn die Körpersprache ist immer im Kontext zu

sehen, denn man benötigt die Informationen in welcher Situation jemand eine bestimmtes Gestik oder Mimik ausführt.

## Meta Human Emotionen:

In unserem Projekt haben wir keine Schauspieler sondern nur eine mechanische Animation, es stellt sich die Frage, ob es sich dennoch verständlich Umsetzen lässt. Ein MetaHuman ist eher statisch aber dennoch lässt sich sagen, dass durch Body Rig und Motion Capture auch Details der Bewegungen ändern lässt. Vor allem bei Motion Capture, denn dort wird die echte Bewegung des Gesichtes auf den MetaHuman übertragen. Dennoch müssen wir darauf achten, dass die Emotionen erkennbar sind,

<https://www.youtube.com/watch?v=zcRcKP1fkvk> ist ein Seminar, in dem Peter Kovacs Basisemotionen erläutert, dies wird uns bei der Animation der MetaHUmans weiterhelfen.

## Quelle

- 1 <https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/kommunikation/koerpersprache/index.html>
- 2 <https://www.movie-college.de/filmschule/schauspiel/koerpersprache>
- 3 <https://www.grin.com/document/520947>
- 4 <https://verhaltenspsychologie.com/koerpersprache/die-mimik/>
- 5 [https://de.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Ekman](https://de.wikipedia.org/wiki/Paul_Ekman)
- 6 <https://emotionen-lesen-lernen.de/7-basisemotionen-nach-paul-ekman/>