

Emotionsvermittlung in der non-fotorealistischen Animation

YANA ANDREEVA

MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im Januar 2013

© Copyright 2013 Yana Andreeva

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 26. Januar 2013

Yana Andreeva

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Aufbau und Struktur	1
2 Realität gegen Fiktion und Wirkung auf den Zuschauer	3
2.1 Begriffsbestimmung	3
2.2 Die Realität in der Animationswelt	4
2.3 Die fiktive Welt und ihre Bestandteile	7
2.4 Vor- und Nachteile unterschiedlicher Animationsstile	9
2.5 Stark stilisierte Charaktere im Diplomfilm <i>The Insight</i>	12
2.6 Charaktere und ihre Wirkung auf den Zuschauer	15
3 Das Mysterium Emotion/Gefühl	19
3.1 Begriffsbestimmung	19
3.2 Entstehen und Verbreiten von Emotionen	21
3.3 Gefühle und ihre Macht	24
3.4 Informations- und Kommunikationsprozesse bei der Emotionen	26
3.5 Die Emotionen in verschiedenen Gruppen	28
3.5.1 Kulturen	29
3.5.2 Die Welt der Emotionen bei Kindern	31
3.6 Voraussetzungen, Emotionen nachzuvollziehen	33
3.7 Erwartete und unerwartete Emotionen und Spannung im Film	34
4 Mimik	36
4.1 Gesicht	37
4.1.1 Augen	38
4.1.2 Augenbrauen	41
4.1.3 Mund	42

4.1.4	Nase und Ohren	44
4.2	Gesichtsanimation und Mimik	45
4.2.1	Gesichtsausdrücke im Animationsfilm <i>#9</i>	45
4.2.2	Gesichtsausdrücke im Diplomfilm <i>The Insight</i>	47
5	Körpersprache und Gestik	49
5.1	Oberkörper	50
5.2	Unterkörper	53
5.3	Beispiele für emotionsgeladene Bewegungen im <i>Monsters, Inc.</i>	53
6	Der Sound als Ausdrucksmittel	57
6.1	Stimme	57
6.2	Filmmusik und Hintergrundgeräusche	58
7	Analyse der Emotionen im Animationsfilm	61
7.1	Die Emotionswelt im Animationsfilm <i>WALL-E</i>	61
7.1.1	Die emotionale Bindung des Zuschauers zu <i>WALL-E</i> .	61
7.1.2	Charakterdesign, Gesichtsanimation und Körpersprache	62
7.1.3	Musik und Sound	66
7.2	Emotionsvermittlung im Diplomfilm <i>The Insight</i>	66
8	Zusammenfassung	69
A	Inhalt der DVD	71
A.1	PDF-Dateien	71
A.2	Bilder und Online-Ressourcen	71
A.3	Masterprojekt	71
Quellenverzeichnis		72
Literatur		72
Filme und audiovisuelle Medien		74
Online-Quellen		74

Kurzfassung

Obwohl jedem von uns klar ist, was Emotionen sind, ist es schwer, dieses Phänomen in Worte zu fassen. Die Macht, die sie auf uns haben, ist zweifellos enorm. Die Emotionen sind es, die uns von einem Roboter so deutlich unterscheiden. Wir kommunizieren bewusst und unterbewusst auf emotionaler Ebene. Unsere Emotionen werden durch verschiedene Mittel ausgedrückt. Einige davon sind verbal, aber es gibt auch eine Vielfalt von nonverbalen Ausdrucksmitteln.

Auch in den Animationsfilmen sind Emotionen von großer Bedeutung. Die Zuschauer gehen ins Kino, um etwas Neues, Interessantes und Spannendes zu erleben. Sie tauchen in andere Welten, in denen sie nach außergewöhnlichen und emotionalen Erlebnissen suchen. Die Animationswelt kennt keine Grenzen und kann alle Wünsche des Publikums verwirklichen. Jeder Filmemacher träumt davon, mit seinem Werk die Zuschauer emotional zu berühren. Dafür muss der Filmemacher seine eigenen Emotionen in der Animation codieren. Die Charaktere und deren Handlungen sind es dann, die diese Emotionen vermitteln müssen. Dies ist ein komplexer Prozess, bei dem man sich immer wieder auf die menschlichen Grundemotionen und deren Ausdrucksmöglichkeiten stützt. Über den Erfolg oder Misserfolg eines Filmes entscheiden am Ende immer die Zuschauer. Haben sie die Charaktere und die emotionalen Aspekte einer Figur richtig decodiert und hat sie die Geschichte emotional berührt, so hat der Film gute Erfolgsaussichten.

Abstract

Although everyone knows what emotions are they are hard to be explained with words. The influence they have upon us is no doubt extremely powerful. Emotions are what distinguish us so significantly from being machines. No matter if consciously or unconsciously we communicate throughout our emotions. Emotions are expressed in various ways. Some of them a verbal but most of them are nonverbal.

In animated movies emotions are key factor to touching the audience. People go to see movies to relive something interesting and exciting. They dive in new worlds in search of unusual emotional experience. The animation world has no boundaries and can actually fulfil every viewer's desire. Every filmmaker's goal is leaving the audience filled with strong emotion after seeing the film whether it is happiness, sadness or something else. The animation movie creator codes his own emotions into his animated characters. They are the ones who must transfer the emotions to the audience. This is a complicated process. The filmmakers must keep to humans' primary emotions and our basic ways of expressions. The means of expressing emotions in animated movies are based on genre and methods/techniques of creating animation. The viewer is the one that has to decode and interpret the coded emotions in the movie. This is the point when the audience decide whether the movie is successful or not. A successful movie is considered the one that has touched the audience and has provoked special emotions in them.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation

Emotionen sind ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens. Sie machen unsere Welt schöner, abwechslungsreicher, intensiver, einfach liebenswert. Immer wenn Emotionen in Spiel sind, wird es spannend. Da die Animationswelt an sich unbegrenzte Möglichkeiten bietet, ist das Thema der Emotionsvermittlung in der Animation auch sehr aufregend. Es ist spannend, den Prozess des Ver- und Entschlüsselns von Emotionen in der Animation zu erforschen und zu analysieren.

1.2 Aufbau und Struktur

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Vermittlung von Emotionen vom Animationsfilm zu den Zuschauern. Es werden verschiedene Ausdrucksmittel in der non-fotorealistischen Animation behandelt, die den Prozess ermöglichen. Aufgrund von Beispielen wird analysiert, welche Komponenten der Animationswelt dafür ausschlaggebend sind und welche mehr eine unterstützende Rolle haben. Das Ziel der Arbeit ist, die Relevanz bestimmter Ausdrucksformen bei der Emotionsvermittlung zu überprüfen und die daraus folgenden Möglichkeiten zu analysieren.

Die folgenden sieben Kapitel beginne ich mit der Unterscheidung der verschiedenen Animationsarten, ihren Unterschieden, Vor- und Nachteilen und warum das Thema besonders für die non-fotorealistische Animation relevant ist. Im Anschluß daran untersuche ich die Wirkung, die die Charaktere eines Filmes auf das Publikum ausüben. Nach Erläuterung der Begriffe *Emotion* und *Gefühl* beschreibe ich deren Entstehung, Verbreitung und Wirkung und erkläre die Voraussetzungen für die Kommunikation von Emotionen. Anhand von Beispielen analysiere ich die verschiedenen Ausdrucksmittel. Im Kapitel sieben werden die Hypothesen durch die Analyse der Animationsfilme *WALL-E* und meinem Diplomfilm *The Insight* überprüft. Im Kapitel acht

fasse ich die wesentlichen Ergebnisse zusammen.

Kapitel 2

Realität gegen Fiktion und Wirkung auf den Zuschauer

Das Gewicht meiner Masterarbeit liegt auf der non-fotorealistischen Animation. Aus diesem Grund widme ich mich den Animationsarten und -stilen, bevor ich zum Kern der Problematik übergehe.

In diesem Kapitel werde ich die zwei Gegensätze in der Animation näher betrachten - Realität und Fiktion. Inwiefern gibt es eine Realität in der Animationswelt und welches sind die Vor- und Nachteile gegenüber der fiktiven Welt? Gibt es Vorlieben beim Publikum und wo liegen die Bedürfnisse der beiden Kategorien? Anhand der Analyse verschiedener Animationen versuche ich zu erörtern, was mich dazu bewogen hat, mein Masterprojekt als fiktive Animation zu realisieren.

2.1 Begriffsbestimmung

Bevor man auf Details eingeht, muss jedem klar sein, was unter Realität und Fiktion zu verstehen ist. Der Begriff Realität ist nicht leicht zu definieren. Realität ist etwas Subjektives. Deswegen scheint es für jeden eine eigene und individuelle Bedeutung von Realität zu geben. Dies führt zu verschiedenen Definitionen. Eine davon ist von *Michael Fehr* [58]:

„[...] so kann Realität als dasjenige definiert werden, was wir über die Wirklichkeit mit unseren Sinnen erfahren können und in unseren Gehirnen zu mehr oder weniger konsistenten Konstrukten verarbeiten.“

Jeder von uns kann also seine eigenen Überzeugungen haben und somit auch seine individuelle Realität bestimmen. Sie ist von Betrachter zu Betrachter immer unterschiedlich. Da die Realität so subjektiv ist, gibt es die Wirklichkeit, auf die man sich vielleicht mehr verlassen kann.

„Mit dem Begriff Wirklichkeit wird alles das beschrieben, was der Fall ist.“ [2]

Fraglich bei diesem Begriff ist allerdings, inwiefern man über Realität und Wirklichkeit in der Animationswelt sprechen kann. Kann man überhaupt von Realität reden, wenn das alles nicht in der Wirklichkeit geschieht? Hier kommt der Begriff *virtuelle Realität* oder *virtual reality* (*engl.*) zum Einsatz. Diese virtuelle Realität kann als Gegensatz zur Realität betrachtet werden. Der Brockhaus definiert virtuelle Realität als [4, S. 6]:

„[...] eine mittels Computer simulierte Wirklichkeit oder künstliche Welt, in die Personen mithilfe technischer Geräte sowie umfangreicher Software versetzt und interaktiv eingebunden werden.“

In dieser virtuellen Welt werde ich die Realität und die daraus folgenden neuen Definitionen suchen und sie näher betrachten.

Den Begriff der Fiktion kann man sehr eindeutig definieren. Die Fiktion stellt etwas dar, was erschaffen, erfunden oder ausgedacht und nicht real ist.

„Fiktion [...] bezeichnet die Schaffung einer eigenen Welt durch Literatur, Film, Malerei oder andere Formen der Darstellung sowie den Umgang mit einer solchen Welt.“ [59]

2.2 Die Realität in der Animationswelt

„[...] animation is 'completely fake' medium by virtue of the fact that it does not use the camera to 'record' reality but artificially creates and records its own.“ [32, S. 25]

Die Animationswelt schafft ihre eigene Realität und sie ist auch subjektiv wie die Realität selbst. Die Formulierung von *Paul Wells* lautet [32, S. 24]:

„Any definition of the 'reality' is necessarily subjective. Any definition of 'realism' as it operates within any image-making practice is also open to interpretation.“

Als Zuschauer eines CG¹-Films kann man sich immer äußern, wie realistisch man die Charaktere, die Umgebung und die Animation selbst im Film findet. Es gibt Filme, die so real wirken, dass man kaum sagen kann, ob er real gedreht wurde oder am Computer entstanden ist. Andere Darstellungen sind wiederum nicht real genug, damit folgewirkend das Gefühl aufkommt, dass dies in der realen Welt passieren könnte. Die wirklich guten und überzeugenden CG-Filme, die sich der Realität annähern, sind nicht so häufig wie andere Animationsfilme, bei denen sofort zu erkennen ist, dass es nur um *Virtual Reality* geht. Es gibt Filme, die realistischer als andere sind.

¹Computer generated.

”[...] the relativity of 'realism' within the context of animation may prove to be a valid analytical tool because some films may be categorised as more 'realistic' than others, or may work in a style that connotes a greater degree of 'realism' than another style etc.” [32, S. 25]

Man unterscheidet verschiedene Arten von Animation. Die Kategorien werden vom Design und der Animation des Filmes bestimmt. Der CG-Animator *Vikram Pandya* hat sich mit diesen *Styles of Animation* auseinandergesetzt und diese in sechs Gruppen unterteilt: *Semi-Realistic Animation*, *Realistic*, *Hyper Realistic*, *Cartoony Animation*, *Stylized and Limited Animation* [60]. Bei der *Semi-Realistic Animation* ist das Design der Charaktere und/oder der Umgebung stilisiert und *cartoony*, also comichaft gestaltet. Was der Film glaubwürdig für das Publikum macht, sind die Bewegungen der Charaktere (deren Animation). Die Bewegungen sind realistisch. Sie stützen sich auf menschliche oder tierische Bewegungen aus der realen Welt. Die meisten Filme werden im *Semi-Realistic Style* produziert. In diesem Bereich haben die Filmemacher immer noch die Freiheit, ihre Charaktere so zu gestalten, wie sie möchten, und die Animation funktioniert dennoch und wird den Zuschauer überzeugen. Gute Beispiele für diesen Stil sind *Brave*, *Shrek*, *A Monster in Paris* und *Tangled* (Abb. 2.1). Bei realistischen Animationsfilmen kann man sich ab und zu täuschen, ob der Film real gedreht wurde. Das Aussehen und der Animationstil sind sehr nah an der Wirklichkeit. Die Charaktere sind so detailliert ausgearbeitet wie echte Menschen. Die Bewegungen müssen anatomisch korrekt sein und sich richtig anfühlen. Hier kommt das *Motion Capturing* zum Einsatz. Mit der Hilfe dieses Systems werden echte menschliche Bewegungen aufgenommen. Die Daten müssen dann von den Animatoren gesäubert werden und in einer entsprechenden Software an die 3D-Modelle angepasst werden. Die Motion-Systeme haben jedoch ihre Nachteile. Einerseits erhält man selten saubere Daten und andererseits fühlen sich die Bewegungen oft nicht lebendig genug an. Diese nachträglich zu korrigieren ist im Moment noch sehr schwer und zeitaufwändig. Diese Systeme werden jedoch zurzeit weiterentwickelt und es kommt bestimmt bald zu zufriedenstellenden Ergebnissen. Beispiele für Realistic Animation sind *Beowulf*, *Mars Needs Moms* und *The Adventures of Tintin* (Abb. 2.2). Die dritte Gruppe, die zur Kategorie der realistischen Animation zählt, ist die sogenannte *Hyper Realistic Animation*. In der *Hyper Realistic Animation* sieht man Kreaturen, die man in dem realen Leben nicht findet. Diese sind aber sehr präzise und detailliert designt und gemodelt. Im realen Leben sind solche Details entweder nicht vorhanden oder nicht mit bloßem Auge zu erkennen. Die Charaktere unterscheiden sich durch Superkräfte in ihren Bewegungen von echten Menschen. Das klassische Beispiel ist *Avatar*. Andere Beispiele sind *Paul* und *Hulk* (Abb. 2.3).

Von *Andy Darley* wird diese geschaffene Realität als *zweite Realität* (“*second-*



Abbildung 2.1: Bilder aus *Brave* a) [40], *Shrek* b) [53], *A Monster in Paris* c) [36], *Tangled* d) [54].



Abbildung 2.2: Bilder aus *Beowulf* a) [39], *Mars Needs Moms* b) [48], *The Adventures of Tintin* c) [55].



Abbildung 2.3: Bilder aus *Hulk* a) [46], *Paul* b) [52], *Avatar* c) [37].

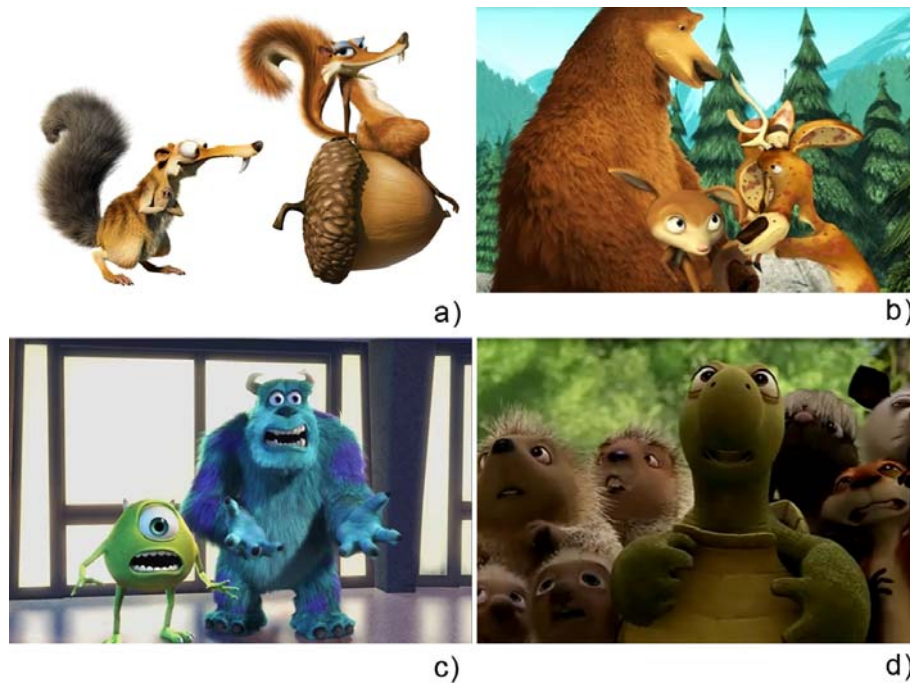


Abbildung 2.4: Bilder aus *Ice Age* a) [47], *Open Season* b) [50], *Monsters, Inc.* c) [49], *Over The Hedge* d) [51].

order realism“) [10] genannt.

2.3 Die fiktive Welt und ihre Bestandteile

Die Welt der Animation ist generell eine fiktive Welt. Aber nachdem schon erläutert wurde, wie hier die Realität definiert wird, wird demnächst die ir-reale Ansicht der Animationswelt betrachtet. Damit klarer wird, was unter unreal gemeint ist, kann man diese Welt als non-fotorealistisch bezeichnen. Dazu gehören die letzten drei Kategorien der *Animation Styles* - *Cartoony Animation*, *Stylized* und *Limited Animation*. Bei der *Cartoony Animation* wird die *squash-n-stretch-Methode* verwendet, die man seit Jahren von der 2D-Animation her kennt. Die Bewegungen sind ziemlich übertrieben, aber dies macht den Film lustiger für das Publikum. Dieser Stil funktioniert bereits sehr gut in 2D sowie in 3D. Hier gibt es auch viele Beispiele wie *Ice Age*, *Open Season*, *Monsters, Inc.*, *Over The Hedge* (Abb. 2.4). Bei der *Stylized Animation* sieht man die Bewegungen, wie sie sein sollten, aber es gibt auch eine gewisse Steigerung; es wird hochgespielt. Es ist aber sehr wichtig, dass man es nicht extrem übertreibt. Sonst wirkt die Animation nicht mehr amüsant, sondern lächerlich und falsch. Die Animatoren, die seit Jahren immer wieder die perfekte Kombination zwischen realer Bewegung und



Abbildung 2.5: Bilder aus *Flushed Away* a) [43], *Horton Hears a Who!* b) [45], *UP* c) [56], *Bee Movie* d) [38].

Übertreibung finden, sind die Leute von *Pixar*. Die *Pixar*-Filme dienen als Vorbild, nicht nur, was die Animation angeht, sondern auch das Charakter Design und den *Look*. Solche stilisierten Filme sind *Flushed Away*, *Horton Hears a Who!*, *UP* und *Bee Movie* (Abb. 2.5). Die letzte Kategorie ist die *Limited Animation*. Sie gehört aber zur 2D-Animation und daher möchte ich nicht näher auf sie eingehen.

Die non-fotorealistische Animation kennt keine Grenzen und gibt den Fantasien der Filmschaffenden Ausdruck. Man kann kreieren, was man möchte und die außergewöhnlichsten Kreaturen zum Leben erwecken. Und so verfügt man über die idealen Voraussetzungen, um das Publikum immer wieder zu begeistern.

”Animation and fantasy make the perfect couple. Why? Because whatever can be conceived through fantasy, can be realized with animation.” [3, S. 16]

Das ist das Spannendste in der fiktiven Welt – alles ist möglich. All das fasziniert Kinder und Erwachsene. Jedes Mal entstehen neue Welten, die den Zuschauer überraschen und den Kinobesuch zu einem emotionalen Erlebnis verwandeln.

2.4 Vor- und Nachteile unterschiedlicher Animationsstile

Die fotorealistische Animation ist etwas Neues und Modernes. Es gibt sie noch nicht allzu lange. Die non-fotorealistische 3D-Animation ist sozusagen der Nachfolger der gut bekannten und beliebten 2D-Animation, die wir so gut von *Disney* kennen. Momentan sind die wirklich guten fotorealistischen Animationen eher selten. Die Mehrheit der 3D-Animationsfilme ist immer noch stilisiert. Der Hauptgrund dafür ist die Komplexität beim fotorealistischen Animationsstil. Die Modelle müssen sehr präzise und anatomisch korrekt ausgearbeitet werden. Es gibt aber nur wenige *CG-Artists* in der Branche, die sich so gut mit der menschlichen Anatomie auskennen. Wir, als Zuschauer, haben aber sehr gute Augen für Dinge, die nicht 100% korrekt sind. Es kann sein, dass wir dann nicht sagen können, was genau nicht in Ordnung ist, aber es fühlt sich nicht richtig an und somit ist die Freude beim Anschauen auch nicht komplett. Zum Thema äußert sich *George Maestri* wie folgt [22, S. 9]:

”When considering realism, make sure you don’t bite off more than you can chew. Nothing looks creepier to an audience than a realistic character that doesn’t move realistically; that last 10 percent of realism takes more than 90 percent of the effort.”

Wenn der Charakter wie ein Mensch gemodelt ist, dann erwartet man, dass er sich auch genau so bewegt. Ein 3D-Model so zu modeln und ein Bild zu rendern als wäre er ein echter Mensch, können bereits viele. Aber das ist längst nicht alles, was letztendlich das Publikum überzeugt. In seinem Artikel auf *Spiegel Online*² vertritt *Matthias Kremp* die Meinung, dass es besser sei, *Cartoony Animation* statt *Pseudo-Realismus* zu produzieren [61]:

„Zwar sei man hinsichtlich der Realitätsnähe immer weiter vorgekommen, doch habe man es nie geschafft, jenen Punkt zu überwinden, an dem die künstlichen Gestalten wirklich lebendig wirken. Stattdessen erscheinen die digitalen Gestalten oft unnatürlich starr, eben wie Untote, deren Bewegungen mit dünnen Fäden kontrolliert werden, was vollkommen unrealistisch und störend wirkt.“

Scott Rogers geht auf den Reduktionsgrad der Figuren ein und bezieht das Problem auf das *Uncanny Valley* [28, S. 91]:

”The more realistic the model, the worse animation tends to look precisely because of the uncanny valley.”

²www.spiegel.de

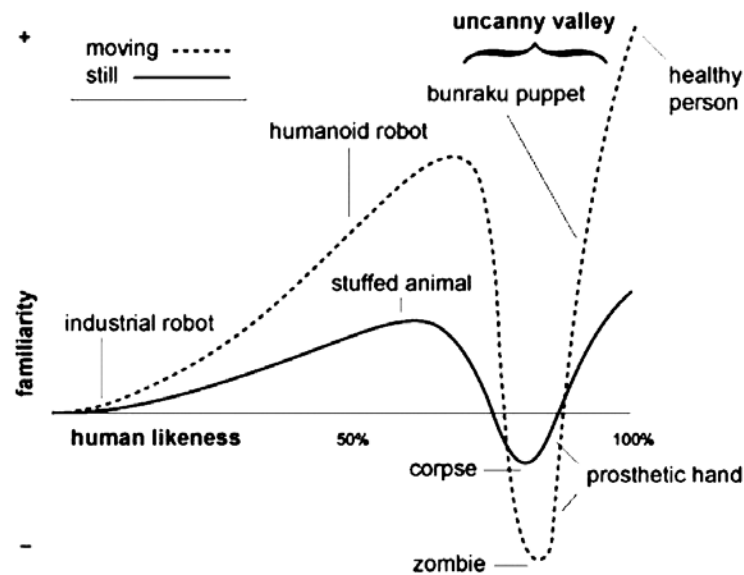


Abbildung 2.6: *Uncanny Valley* [24].

Das Phänomen *Uncanny Valley* wurde zum ersten Mal von *Masahiro Mori* geführt. *Harry Brown* definiert *Uncanny Valley* folgenderweise [5, S. 194]:

”The “uncanny valley” is a theory relating the field of robotics and computer images of human beings. The simplified theory is that more realistic robots or computer-generated images of people become, the better people will react to them. At a certain point, however, people will react strongly against them until they reach a level that accurately mimics humans.”

Uncanny Valley betrifft besonders den 3D-Animationsbereich. Die Gefahr des *Uncanny Valley* sollte in Betracht gezogen werden. Die Forschungen ergaben, dass die Zuschauer menschenähnliche Kreaturen nur bis zu einem bestimmten Grad als sympathisch empfinden (Abb. 2.6). Ab dem Zeitpunkt, wenn die Kreaturen dem Menschen sehr ähnlich werden, wirken diese Figuren nicht nur unsympathisch, sondern sogar bedrohlich auf den Zuschauer. Wenn die Zuschauer deutliche Unterschiede zu einem Menschen erkennen können, wirkt die Figur sympathisch. Ist die Figur einem Menschen recht ähnlich nachempfunden, stimmt jedoch nicht komplett damit überein, ist sie nicht überzeugend genug und es erscheint das *Uncanny-Valley*-Phänomen. Um dieses zu vermeiden, werden oft nicht-menschliche Kreaturen als Protagonisten gewählt. Um kein Risiko einzugehen, hat *Disney* häufig Tiere als Hauptfiguren verwendet, die als Menschen agieren.

”Disney’s concession towards the stereotypical, however, did lie in the use of ‘caricature’ and ‘exaggeration’, which operated at heightened signifiers of human thought and emotion as they were played out by animal characters.” [32, S. 131]

Die von *Disney* verwendete Strategie stellt auch *Angela Tinwell* fest [26, S. 621]:

”[...] the safest combination for a character designer seems to be a clearly non-human appearance with the ability to emote like a human.”

Dieser Argumentation nach kann man davon ausgehen, dass das Stilisieren von Charakteren meistens hilfreich ist. Die Figuren können dadurch besser funktionieren.

”If a character doesn’t look completely photorealistic, the audience will be more willing to accept unrealistic movement and expression. This gives you the opportunity to write your own rules for the character and the world.” [22, S. 9]

Die Zuschauer kennen die erfundenen Kreaturen nicht und deswegen neigen sie eher dazu, die Bewegungen als richtig zu akzeptieren. Natürlich müssen die Grundprinzipien erfüllt sein, aber die Anforderungen sind hier nicht so hoch wie bei der fotorealistischen Animation. Die Tendenz geht langsam zur fotorealistischen Animation. Die Qualität verbessert sich immer mehr und mehr, bis wir eines Tages keinen Unterschied mehr zwischen real und unreal ausmachen können. *Hajo Drott* sagt dem Fotorealismus, sowohl im Bereich von Animation wie auch in Computerspielen, eine große Zukunft voraus [11, S. 291]:

„Animationen und Spiele werden in naher Zukunft nicht mehr von fotorealistischer Bild- bzw. Filmqualität zu unterscheiden sein. In den künstlich generierten Wirklichkeiten der Virtual Reality werden Welten immer perfekter simuliert. Dabei kann man in Wirklichkeitsräume einsteigen, eine neue Realität schaffen und in ihr wie in einer zweiten Wirklichkeit agieren.“

Es erwarten uns neue Welten. Die Realität wird wieder neu definiert werden müssen. Die non-fotorealistische Animation wird aber nicht aussterben. Das Publikum braucht sie. Die Welt braucht mehr Farbe. Und genau diese verrückten, ausgedachten Welten und Kreaturen bringen diese gewisse Etwas, das der Wirklichkeit mehr Farbe gibt. Die non-fotorealistische Animation ist es, die uns am meisten unterhält. Sie amüsiert Kinder und Erwachsene und bringt sie zum Lachen und Weinen. Es ist die stilisierte Animation, die länger in Erinnerung bleibt. Das menschliche Gehirn kann sich leichter eine Karikatur merken als ein normales menschliches Gesicht.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass es eine Bühne für beide Sorten Animation gibt. Die Zuschauer brauchen Abwechslung; sie wollen immer etwas Neues sehen, immer neue Geschichte erfahren und neue Emotionen erleben. Deswegen wird sich sowohl die fotorealistische als auch die non-fotorealistische Animation stetig weiterentwickeln. Es wird auch immer wieder schlechte, gute und ausgezeichnete Animationsfilme geben. Es ist schwer und sogar unmöglich, einen Film zu machen, den alle perfekt finden. Die Kritik muss den Zuschauern überlassen werden und jeder bestimmt für sich, wie gut der Animationsfilm ist.

2.5 Stark stilisierte Charaktere im Diplomfilm

The Insight

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Stilmitteln beim Charakter-Reduktionsprozess und insbesondere mit dem Design der Charaktere in meinem Thesisprojekt. Wie vorher erwähnt wurde, merken sich Menschen Karikaturen (*Cartoons*) leichter als reale oder der Realität entsprechenden Gesichter. Warum ist das so? In der non-fotorealistischen Animation werden die Charaktere mehr oder weniger stilisiert. Das Wort „stilisieren“ bedeutet „das Gestalten eines Kunstwerks in abstrahierender, nur seine wesentlichen Grundstrukturen darstellender Form“ [62]. Die Charaktere werden durch Reduktion vereinfacht. Es bleiben lediglich die wesentlichen Merkmale erhalten. Somit werden die Formen deutlicher und leichter zu verstehen und zu merken. Der Reduktionsgrad bei den verschiedenen Produktionen ist unterschiedlich. Nehmen wir als Beispiel den Film *Hop* von *Universal Pictures*. Die 3D-Charaktere sind stilisiert, sind der realen Welt aber immer noch relativ nah. Bei einem Vergleich der zwei Küken (Abb. 2.7) gibt viele optische Ähnlichkeiten – die Federn, die Füße, der Schnabel. Bei *UP* von *Pixar* sind die Charaktere stärker stilisiert. Es gibt keine Menschen die so eckig, kantig oder dementsprechend klein sind. Die Proportionen stimmen hier nicht überein. Der Kopf eines normalen Menschen würde achtmal in seinen Körper passen. Im Fall von Opa *Carl* wären es weniger als drei Köpfe (Abb. 2.8), dennoch wird er von den Zuschauern als Mensch akzeptiert. Bei *Monsters, Inc.*, wieder von *Pixar*, sehen wir eine extrem starke Stilisierung. Das grüne Monster *Mike Wazowski* ist so stark reduziert, dass er nur ein runder Körper mit Händen und Füßen ist und nur ein riesiges Auge hat (Abb. 2.9). Dank der Farbe, Stimme und des Namens kann man ihn vielleicht als männlich einordnen, aber das Alter kann man gar nicht schätzen. Würde man ihn in einen anderen Kontext setzten, könnte man nicht einmal sagen, was er überhaupt ist. Aber als *Cartoony Character* ist er sehr gut gemacht. Er ist so lebendig und durch seine Gesichtsanimation und Bewegungen werden seine Emotionen zugänglich und leicht verständlich für das Publikum. In meinem Diplomfilm *The Insight* wollte ich meine Charaktere sehr einfach

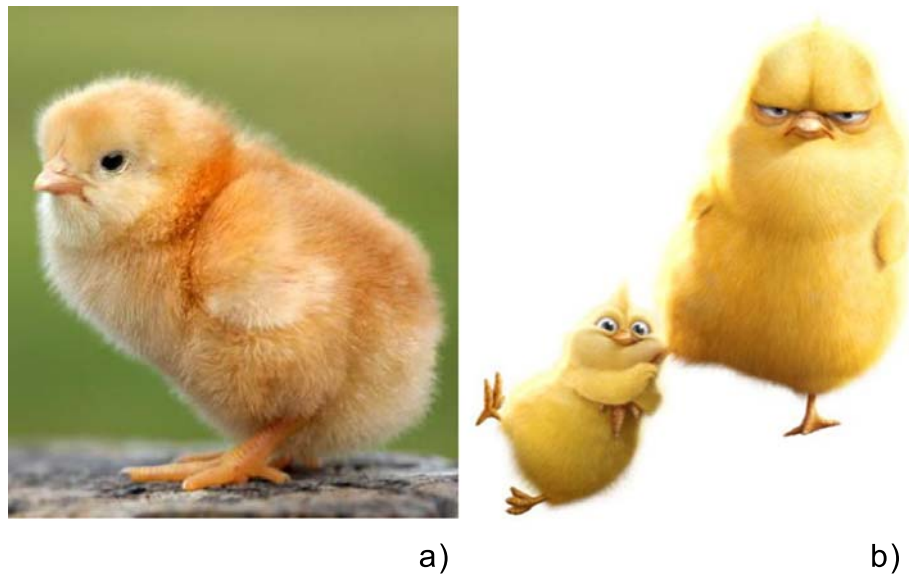


Abbildung 2.7: Bild eines echten Küken a) [63] und ein Küken aus *Hop* b) [44].

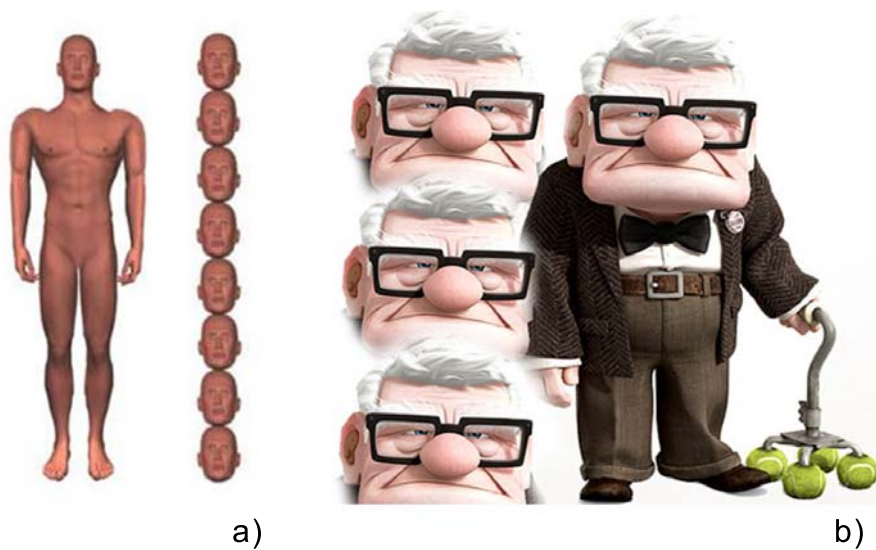


Abbildung 2.8: Bild des menschlichen Körper a) [22, S. 11] und Bild aus *UP* b) [56].

gestalten. Sie sollten als ganz normale Menschen zu erkennen sein, aber dennoch eigenartig und sehr stilisiert wirken (Abb. 2.10). Das Ziel des Projekts war es, mit möglichst wenigen Gesichtszügen und Details im Aussehen das



Abbildung 2.9: *Mike Wazowski* aus *Monsters, Inc.* [49].

Publikum zu unterhalten und Emotionen zu vermitteln. In *The Insight* wird eine sehr emotionale Geschichte erzählt. Es handelt sich um ein kleines Kind namens Rosy. Ihre Mutter stirbt bei ihrer Geburt und sie wächst daraufhin nur mit ihrem Vater auf. Der Vater gibt ihr die Schuld am Tod seiner Frau und deswegen mag er seine eigene Tochter nicht und lässt sie das auch spüren. Rosys zahlreiche Versuche, ihrem Vater zu gefallen, schlagen alle fehl. Als alles schon hoffnungslos scheint, gelingt es dem kleinen Mädchen schließlich, dem Vater die Augen zu öffnen und ihm zu zeigen, was im Leben wirklich wichtig ist.

Der Hauptcharakter in meinem Diplomfilm ist das kleine Mädchen Rosy. Sie verkörpert das Gute. Im Bereich der stilisierten Animation sind ein großer Kopf und eine Betonung der Augen beim Design von guten Charakteren sehr üblich. Rosy hat einen großen Kopf, der anatomisch unmöglich ist. Der Kopf verdeutlicht dem Publikum, dass sie für ihr Alter sehr klug und verantwortungsbewusst ist. Die großen Augen machen sie sympathisch und zeigen, dass sie alles klar und deutlich sehen kann. Rosy ist auch extrem dünn. Dies symbolisiert die Zartheit und Zerbrechlichkeit ihres Wesens. Das Charakterdesign des Vaters ist auch wichtig für die Geschichte. Er hat einen deutlich kleineren Kopf und winzige Augen im Vergleich zu Rosy. Er ist der Antagonist im Film. Die kleinen Augen und die Brille zeigen, dass er auch in Wirklichkeit die Dinge um ihn herum nicht richtig erkennt. Der Vater ist ebenfalls sehr dünn, was in dem Fall seine Schwäche als Person und beson-

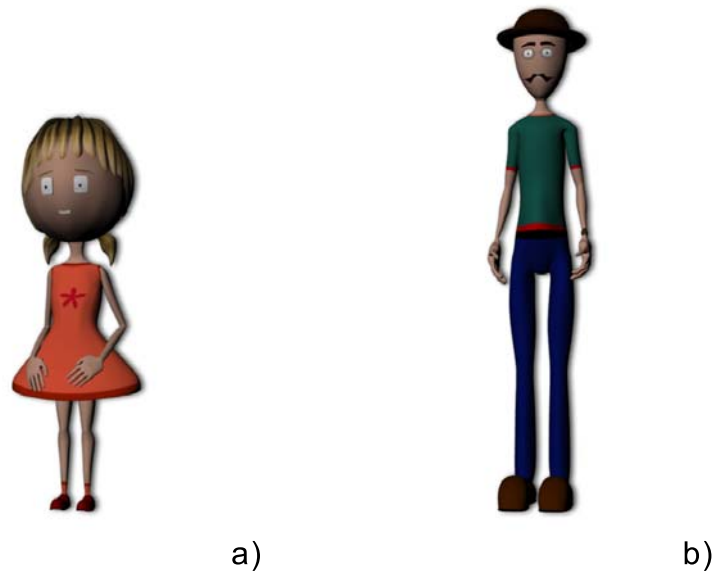


Abbildung 2.10: Rosy a) und der Vater b) von *The Insight*.

ders als Vater andeutet. Ich habe beim Design mit solchen symbolischen Details gearbeitet, damit die Geschichte vom Zuschauer richtig erfasst werden kann. Beim Charakterdesign gibt es seit Jahren Stereotypen, die beim Erzählen von Geschichten sehr hilfreich sind.

2.6 Charaktere und ihre Wirkung auf den Zuschauer

„Keine andere Kunstform produziert so intensive und vielfältige Gefühlsreaktionen wie das Kino.“ [6, S. 7]

Die Methoden für das Auslösen dieser Reaktionen sind vielfältig und komplex. Das kommende Unterkapitel beschäftigt sich mit dem Ablauf der Emotionen, die die Charaktere in den Zuschauern hervorrufen. Es sind die Charaktere, die das Publikum zum Weinen bringen. Sie sind es, mit denen das Publikum mitlacht, mitfühlt und Ereignisse miterlebt. Warum und wie passiert das? Wenn der Zuschauer einer Figur im Film zum ersten Mal begegnet, passiert genau das, was passieren würde, wenn man eine Person auf der Straße sieht. Man entscheidet sich unwillkürlich für oder gegen diese Figur. Es gibt viele Kriterien, die die Wirkung auf diese Entscheidung ausüben. „Nach der Kleidung wird man empfangen, nach dem Verstande verabschiedet.“ Dieses Sprichwort besagt, dass man sich vom Äußeren beeinflussen lässt. In der realen Welt unterscheiden sich die Menschen nicht so sehr wie die Charak-



Abbildung 2.11: Bild aus *Finding Nemo* [42].

tere in einem Comic und dennoch kann jeder sagen, dass er seine Vorlieben hat. In der Animationswelt ist es sogar leichter, sich für oder gegen einen Charakter zu entscheiden. Zunächst wird nach Stereotypen entschieden, ob die Figur eine positive oder negative Rolle hat und wie sie auf den Zuschauer wirken soll. Wenige Leute werden einen kleinen niedlichen Fisch mit Baby-Stimme unsympathisch finden. Genauso wie selten einer der Ansicht ist, dass der große Hai (Abb. 2.11) lieb und putzig ist.

„Es zeigt, dass Gefühle zu Figuren wesentlich durch deren ästhetischen Gestaltung bestimmt sein können.“ [6, S. 232]

Selbstverständlich gibt es oft Überraschungen und hinter einem netten Gesicht steckt das Böse, aber dies sind die Sachen, die die Geschichte noch interessanter und spannender machen. Der Zuschauer wird bewusst zu einer Entscheidung für oder gegen den Charakter gezwungen.

„Sie rücken eine Figur und ihren Ausdruck in den Vordergrund der Aufmerksamkeit, plazieren sie gezielt im Zusammenspiel mit anderen Gefühlsauslösern und stellen verschiedene Grade imaginativer Nähe zu ihr her, machen sie zum Partner oder Gegner der Zuschauer.“ [6, S. 226]

Nach dem „Kennenlernen“ mit dem Charakter beginnt man mehr und mehr über ihn zu erfahren und somit wachsen auch die Gefühle im Zuschauer. Während der Geschichte und durch die Handlungen dieser Figur wächst sie dem Zuschauer entweder ans Herz oder wird noch mehr gehasst. Auf die eine oder andere Weise werden Gefühle erweckt.

„Figurbezogene Gefühle entstehen, indem Zuschauer auf der Basis des Films Vorstellungen über die Figuren, ihre Eigenschaften und Erlebnisse bilden und auf diese Figurenmodelle affektiv reagieren.“ [6, S. 225]

Nachdem diese Bindung zwischen den Figuren im Film und den Zuschauern entstanden ist, sind die Zuschauer in der Lage, sich in eine Figur und ihre Handlungen hineinzusetzen. Und in diesem Moment fängt die „Achterbahn“ von Geschehnissen, Konflikten, Lösungen und Gefühlen an; sowohl für die Charaktere im Film als auch für das Publikum im Kinosaal. Es stimmt, dass der Zuschauer nur passiver Beobachter ist und keine effektive Wirkung auf den Handlungsablauf hat, aber dennoch sagt *Peter Wuss*, dass der Zuschauer in gewisser Weise auch aktiv sein kann [6, S. 216]:

„Die so genannte passive Kontrolle, die der Zuschauer gegenüber der Filmsituation sucht, ist nur so passiv nicht. Der Zuschauer wird, auch wenn er am Resultat der Handlung realitr nichts ndern kann, sehr wohl psychisch aktiviert, denn er sucht intuitiv zumindest nach den richtigen Voraussagen ber die Geschehensverlufe, mchte er doch die Unsicherheit darber loswerden, wie ein Konflikt auf der Leinwand entschieden wird, was dann eine zugleich kognitive wie emotive Angelegenheit ist.“

Die Gefhle des Zuschauers entfalten sich nicht nur auf Grund der Figuren im Film. Sie knnen durch die Handlung oder die Umgebung hervorgerufen werden. Der Ausloser ist individuell. Wenn aber „die Sensibilitt des Zuschauers angesprochen wird [...]“, kann man mit „wirklichen Emotionen“ [6, S. 29] rechnen. Es gibt noch eine wichtige Variable zu erwhnen, die die Emotionen und ihre Entstehung stark beeinflusst. Das ist die Stimmung. Die Stimmung (auch als *Intensittsvariable* bezeichnet) ist der innere Emotionalzustand, in dem sich eine Person momentan befindet. Er kann die Entstehung von neuen Emotionenverstrken oder verhindern.

„Durch Stimmungen etwa wird die Wahrnehmung der erzhlten Welt fr den Zuschauer affektiv eingefrbt.“ [6, S. 227]

Manchmal wird *Stimmung* mit *Emotion* verwechselt. Die Stimmungen unterscheiden sich durch „lngere Dauer, geringere Intensitt, geringeren Objektbezug“ [34, S. 180].

Der Film versucht, neue Stimmungen zu erzeugen. Sie sind aber auch vom vorher Existierenden bestimmt. Bei den Gefhlen, erweckt von den Charakteren und ihrem Verhalten im Film, muss man noch einen weiteren Begriff beachten. Vorher war die Rede von Miterleben, Mitfiebern, Mitfhlen. Diese Art der Mitgefhle wird mit dem Begriff *Empathie* bezeichnet.

„Man versteht unter Empathie ganz allgemein die Fhigkeit, sich simulativ oder analogisierend in eine andere Person einzufhlen und ihre Befindlichkeit nachzuvollziehen, wenn auch in meist schwcherer und mit anderen, eigenen Gefhlen durchmischter Form.“ [6, S. 335]

Im Kinosaal kennen wir viele Gefühle, die die Zuschauer anstecken können. Beispiele dafür sind das Lachen, Weinen oder Gähnen. Psychologen definieren dieses Phänomen als *emotionale Ansteckung*. Empathie „ist vor einer Bewertung der Figur selbst prinzipiell unabhängig“ [6, S. 237]. Das bedeutet, egal, ob wir den Charakter als unser Partner oder Gegner ansehen, können wir von ihm und seinen Handlungen emotional angesteckt werden. Der Unterschied zwischen dem Mitgefühl und dem eigenen Gefühl zeigt sich in der Intensität und Stärke des Gefühls. Wenn zum Beispiel der Charakter im Film seine große Liebe verliert, wird der Zuschauer mitleiden, aber das Gefühl wird nicht identisch mit seinem eigenen sein. Das Kino hat das Potenzial, sowohl Mitgefühl als auch eigene Gefühle zu erwecken und es wird auf eigene Gefühle gezielt.

Kapitel 3

Das Mysterium Emotion/Gefühl

Nachdem bereits die Animationswelt und ihre verschiedenen Stile und ihren zahlreichen Möglichkeiten betrachtet wurden, komme ich jetzt zum Kern meiner Arbeit. Man fragt sich vielleicht, warum werden überhaupt Animationsfilme produziert? Was macht sie einzigartig? Die Antwort steckt in einem einzigen Wort – Emotionen.

3.1 Begriffsbestimmung

Hier stellt sich die große Frage: Was sind Emotionen? Viele Wissenschaftler haben versucht, auf diese Frage Antworten zu finden. Das ist manchen mehr, anderen weniger gut gelungen. Wie *Siegfried Schmidt* in seinem Buch *Medien und Emotionen* sagt - „eignen sich Emotionen nicht als Gegenstand von Wissenschaft“ [29, S. 41]. Warum gibt es keine klare Definition? Es existieren zahlreiche Theorien darüber, aber niemand traut sich zu behaupten, dass seine/ihre Definition die eindeutig richtige ist und dass sie in jeder Situation gilt.

„Der Begriff Emotionen kennzeichnet den Überbegriff, der sich sowohl auf die Ausdruckskomponente wie auf die Erlebniskomponente affektiver Zuständlichkeit bezieht.“ [7, S. 54]

„Emotionen sind weder rein kognitive noch rein körperliche, weder rein biologische noch rein soziokulturelle Phänomene. Unabhängig von ihrem Entstehen werden sie als einheitliche Bewusstseinsprozesse erlebt.“ [29, S. 17]

„Was ist jetzt unter Emotionen zu verstehen? Das, was auf uns wirkt, was über uns kommt, was innerlich und auch äußerlich sichtbar bewegt (*movere, motio*), was uns affiziert (*Affekte*) und was wir erleiden [...]“ [31, S. 18]

Das sind nur einige der vielen Definitionen dieses Begriffes. *Tina Hascher* teilt die Meinung, dass die Emotionen ein Phänomen sind, über das so viel Unklarheit herrscht [15, S. 11]:

„Es scheint fast, als gäbe es kein weiteres Phänomen in der Psychologie, über das so wenig Konsens in Begriffsdefinition und Theoriebildung herrscht.“

Warum ist es so schwierig, eine Antwort zu finden? Was verhindert wissenschaftliche Forschungen auf diesem Gebiet? *Venanz Schubert* behauptet, dass Wissenschaftler nicht wirklich in der Lage sind, das Phänomen *Emotionen* zu erforschen und erklärt das mit folgender These [31, S. 23]:

„Was sie untersuchen, beschreiben, messen und theoretisch erörtern, ist doch das Ausdrucksverhalten von Menschen, nicht das Vermögen des Menschen zu Gefühl und Emotionen.“

Diese Aussagen verdeutlichen, dass es keine klare und eindeutige Definition des Begriffes Emotionen gibt. Also lassen wir lieber die zahlreichen Theorien und Vermutungen hinter uns und stellen uns die Frage, was Emotionen sind. Ich bin davon überzeugt, dass jeder es für sich bereits weiß. Vielleicht kann man es schlecht in Worte fassen, aber jeder hat eine Vorstellung davon. Emotionen sind etwas ganz Individuelles. Jeder spürt sie, jeder hat schon seine Erfahrungen damit gemacht, aber keiner kann behaupten, dass die Emotionen, die er erlebt hat oder momentan spürt, die gleichen sind, die andere Menschen fühlen.

Wenn man sich mit Emotionen beschäftigt, wird man immer wieder einen Namen lesen und hören – den Namen des amerikanischen Psychologen *Paul Ekman*. Dieser hat die Hypothesen von *Charles Darwin* über die Emotionsausdrücke überprüft. *Charles Darwin* war der Erste, der zu folgenden Überzeugungen kam [13, S. 50]:

„(1) Es gibt elementare Emotionen, die angeboren und universell sind. (2) Elementare Emotionen werden automatisch durch geeignete Reize der Umwelt ausgelöst. (3) Alle anderen Formen von Emotionen entstehen aus einem neuen Anpassungsdruck heraus. (4) Anders als Basisemotionen bauen sich dabei Mischformen aus mindestens zwei der fünf Basisemotionen auf.“

Paul Ekman untersuchte jahrelang, zusammen mit Kollegen und Studierenden an der *University of California, San Francisco*, die menschlichen Emotionen. Ihm zufolge gibt es sieben Grundemotionen, nämlich: *Freude, Trauer, Wut, Angst, Ekel, Verachtung und Überraschung*. Auf ihn und seine Forschungsergebnisse wird in den folgenden Kapiteln noch eingegangen werden. Wenn man jemandem seinen emotionalen Zustand mitteilt, sagt man: „Ich fühle mich ...“. Hier kommt es zum nächsten wichtigen Wort, das eng im

Zusammenhang mit den Emotionen steht - das Gefühl.

In unserem Alltag benutzen wir die beiden Worte als Synonyme, ohne sich viel Gedanken darüber zu machen. Emotion und Gefühl haben aber nicht ganz die gleiche Bedeutung. Wenn man die Frage stellt „Wie fühlst du dich?“ wird nach dem momentanen Erlebniszustand gefragt. Gefühle lassen sich ganz grob in zwei Gruppen unterteilen - positive oder negative. Beispiele für Gefühle sind Zorn und Liebe. Man schließt dabei die Empfindungen wie Schmerz, Wärme, Kälte etc. aus. Diese müssen nicht unbedingt mit einem Gefühl oder einer Emotion verbunden sein und können ohne Emotionen kommen und gehen. Wenn man sich beispielsweise mit dem Messer in den Finger geschnitten hat, tut es weh und man fühlt Schmerz, aber man fühlt sich deswegen nicht automatisch traurig oder enttäuscht. Man kann diesen Schmerz allerdings auch emotional erleben.

Wenn man Emotionen und Gefühle nicht als gleichbedeutende Wörter betrachtet, „[...] sind die psychologischen Emotionsforscher der Meinung, dass Gefühle zwar häufig gemeinsam auftreten, aber zu unterscheiden sind (Saarni, Mumme & Capos 1997). Gefühle entstehen dadurch, dass uns Dinge, Beziehungen und Symbole nicht gleichgültig sind, sondern uns ansprechen, positiv oder negativ, aufgrund unmittelbarer oder mittelbarer Erfahrung“ [7, S. 78].

Lothar Schmidt-Atzert setzt die beiden Begriffe im Zusammenhang durch die Aussage [30, S. 3]:

„Emotion ist ebenfalls ein hypothetisches Konstrukt, das jedoch „breiter“ ist und das Gefühl einschließt. Unter Emotion wird oft die Gesamtheit der mit dem Gefühl auftretenden Reaktionen verstanden.“

Ich persönlich bin der Meinung, dass Emotionen und Gefühle zwei untrennbare Variablen sind und eine große Wirkung auf den Menschen haben. Jedes Individuum ist einzigartig und genauso die Emotionen, die er fühlt. Deswegen werde ich am Ende dieses Kapitels Jürgen Hasse zitieren, der meiner Ansicht nach eine zwar nicht konkrete, aber trotzdem einleuchtende Definition gegeben hat [16, S. 114]:

„*Emotionalität* und menschliches *Gefühl* sind so untergründlich wie der Mensch als Wesen selber.“

3.2 Entstehen und Verbreiten von Emotionen

Damit ein Animationsfilm erfolgreich ist, muss man die Emotionen in den Menschen ansprechen können.

„Die eindrucklichsten Geschichten, die wir leben und uns erzählen, sind Gefühlsgeschichten.“ [23, S. 33]

Emotionen sind keine Konstanten. Sie kommen, verändern sich ständig und verschwinden wieder, damit andere an ihrer Stelle entstehen können. Die Magie der Filme besteht darin, dass man in den Zuschauern immer neue Emotionen auslösen kann. Wenn es einem Film gelingt, Emotionen im Publikum zu wecken, ist das Ziel fast erreicht. *Simone Winko* teilt das mit folgender Äußerung mit [33, S. 32]:

„Generell werden Emotionen als Garanten für die Authentizität des Dargestellten aufgefasst.“

Es ist also ein großer Vorteil, wenn man weiß, wie Emotionen überhaupt entstehen und sich verbreiten. Nach *Frijda (1988)* lautet ein „Emotionsgesetz“, das er „Law of Apparent Reality“ nennt, wie folgt [23, S. 352]:

„Emotionen werden ausgelöst durch Ereignisse, die als real eingeschätzt werden.“

In unserem Fall bedeutet das, dass die Animation plausibel erscheinen soll, damit diese Illusion von Realität in den Zuschauern entstehen kann. Die Zuschauer sollten die Geschehnisse im Film miterleben können. Sie sollten sich in die Charaktere versetzen und sich mit ihnen in gewisser Weise identifizieren können. Wenn die Filmemacher das erreichen, haben sie die Zuschauer für sich gewonnen, weil diese emotional berührt sind.

„Emotionen, so sagen viele Psychologen, entstehen dagegen im Raum von Handlungen, mit denen Menschen ein Ziel verfolgen. Die Handelnden hoffen, es zu erreichen; sie sind beunruhigt, wenn Schwierigkeiten auftauchen; sie sind dankbar, wenn jemand hilft, und freuen sich, wenn es geschafft ist; sie ärgern sich, wenn sie einen Fehler gemacht haben; sie verzweifeln, wenn große Anstrengungen vergeblich waren. Emotionen bestehen folglich auch aus Gefühlen.“ [7, S. 78]

Das oben genannte Ziel von *Lothar Krappmann* ist in diesem Fall das Ziel von einem oder mehreren der Charaktere im Film. Aber der Zuschauer soll in der Lage sein, dieses Ziel zu erkennen und es auch als wichtig nachempfinden zu können.

Menschen haben ein großes Ego. Deswegen versuchen sie, bestimmte Ereignisse immer mit eigenen Erfahrungen in Verbindung zu bringen. Das findet man bei der Wahrnehmung von Filmen wieder. Die Zuschauer versuchen, Ähnlichkeiten mit ihrem eigenen Leben zu entdecken. Wenn das Geschehnis im Film Erinnerungen hervorruft, oder die Situation, die im Film sich abspielt, der eigenen ähnlich scheint, werden die Zuschauer emotional berührt. Zum Beispiel basieren die meisten Liebesgeschichten auf Erinnerungen. Es wird über eine verlorene oder eine neue Liebe, über Ehebrüche und gebrochene Herzen erzählt. Die Wahrscheinlichkeit, dass mehr als die Hälfte der

Zuschauer im Kinosaal so etwas erlebt haben, sich gerade in einer solchen Phase befinden oder Angst vor einer ähnlichen Situation haben, ist natürlich sehr groß. Der Film erinnert den Zuschauer an seine eigene Geschichte, an sein Leben und die bereits erlebten Emotionen. Und sie sind stark, weil die Zuschauer sich selbst im Film sehen. Wenn man ein Liebespaar im Film sieht (beide sind glücklich und lieben sich innig) und befindet sich gerade in der gleichen Lebenssituation, freut man sich um so mehr mit den Protagonisten. Das gleiche gilt auch für die umgekehrte Situation. Wenn jemand im Film einen anderen verlässt und man bereits eine schmerzvolle Trennung erlebt hat, trauert man auch mehr, als wenn man glücklich verliebt wäre. Die Erinnerungen im Zuschauer zu erwecken, ist also die Geheimwaffe. Diese Verbindung zwischen Geschehnis und Mensch, nennt *Siegfried Schmidt* „intuitiv“ und schreibt [29, S. 21]:

„Gefühle werden durch Wahrnehmungen, Vorstellungen und Gedanken hervorgerufen.“

Emotionen sind ein komplexes Konstrukt. Jeder, der denkt, dass seine Emotionen nur ihm gehören, liegt falsch. Die Emotionen beginnen natürlich zunächst in einem selbst, aber sie haben auch eine andere Wirkung – nach außen.

„Emotionen besitzen aber nicht nur eine Wirkung nach innen, die in subjektiver Betroffenheit und Aktualisierung von Handlungsbereitschaften fassbar wird, sie besitzen auch eine expressive Funktion [...]“ [7, S. 55]

Emotionen sind also ansteckend. Derjenige, der sie spürt, kann sie kommunizieren und weiterverbreiten. Dieser Informationsprozess hat auch eine Doppelwirkung (siehe Kapitel 3.4). Die Wirkung nach außen hilft den im Umkreis befindlichen Personen, die Emotionen zu verstehen. Der Betroffene wird durch die innere Wirkung über seinen eigenen Zustand informiert.

„Emotionen informieren nicht nur andere, sondern auch die Person, in der die Emotionen wach werden.“ [7, S. 82]

Diese Übertragung von Emotionen ist ein Prozess, der auch gewisse Kenntnisse voraussetzt. *Venanz Schubert* schreibt, dass man nicht einfach von der „Übertragung“ von Emotionen reden kann.

„Gewiß kann man Emotionen von außen wecken, anheizen, aber es handelt sich hierbei auch nicht um Übertragung von Emotionen im eigentlichen Sinn, sondern um Erweckung je eigener Emotionen.“ [31, S. 25]

Menschen emotional zu begeistern, ist eine Kunst. Diejenigen, die diese Kunst in sich tragen und sie beherrschen, kennen keine Grenzen, um ihr Ziel zu erreichen. Sie haben die Macht der Gefühle.

3.3 Gefühle und ihre Macht

Die Welt wird von Menschen regiert. Und der Mensch wird von seinen Gefühlen regiert. Daraus folgt, dass Gefühle die Welt regieren. Und ihre Macht kennt keine Grenzen.

„Sind Gefühle geweckt, brauchen sie Ausdrucksformen, in denen sie gelebt und gestaltet werden können. Ein erster Ausdruck geschieht unwillkürlich körperlich, und das Selbst kann kaum darauf einwirken.“ [27, S. 18]

Wer sich fragt: „Was ist mit Denken?“ oder sagt: „Es stimmt nicht, dass uns die Gefühle beherrschen, weil wir denken können und dadurch unsere Entscheidungen rational treffen“, muss sich die Frage stellen, was zuerst kommt: Denken oder Fühlen? Und kann man beide wirklich auseinanderhalten?

In seinem Buch *Emotionomics. Erfolg hat, wer Gefühle weckt*, gibt *Dan Hill* Antwort auf die Frage. Er sagt: „Die Menschen fühlen, bevor sie denken.“ [20, S. 34]. Und das wird noch mal von *Lothar Schmidt-Atzert* bestätigt: „Das Gefühl entsteht, bevor die Motorikprogramme ausgeführt werden.“ [30, S. 7]. Bevor unser Gehirn seine Aufgabe, zu denken, bekommt, muss es von etwas angeregt werden. Die Anregung kommt genau vom aktuellen Gefühlszustand, also was und wie man sich im Moment fühlt. Das Gehirn bekommt zunächst die Aufgabe, diese Gefühle zu verarbeiten und erst dann folgt die Realisierung der Konsequenzen. Als Beispiel kann man wieder die Liebe nennen und deren vielen Sprichwörter wie z. B.: „Liebe kann alles. Liebe kennt keine Grenzen. Liebe regiert ohne Gesetze.“ Wer die Liebe kennt, kennt auch ihre Macht. Man fühlt zuerst die Liebe und erst dann denkt man darüber nach, was sich daraus ergeben kann. Man kann nicht vorher wissen und darüber nachdenken, dass man sich verlieben wird. Das kann erst dann passieren, wenn man bereits Liebe gespürt hat. Oder wenn einem das Herz gebrochen wird, fühlt man Trauer und Schmerz und erst danach kommt das Realisieren der Situation und das darüber Denken. Natürlich kann man in solchen Situationen versuchen, seine Gefühle zu kontrollieren. Aber unser Denken ist nicht so stark, dass es den Liebeskummer verschwinden lässt. Auf Befehl unseres Denkens können wir uns nicht verlieben, ohne Liebe zu fühlen. Die Kontrolle, die unser Gehirn auf unsere Emotionen ausübt, hält sich in Grenzen. *Dan Hill* formuliert das in folgendem Satz [20, S. 36]:

„Gefühle beeinflussen das Denken stärker, als das Denken die Gefühle beeinflusst.“

Hermann Schmitz bezeichnet sogar die Gefühle als das Wichtigste im Leben [31, S. 46]:

„[...], weil erst sie die Wucht und Zartheit, den Glanz und das Trübe in die Welt bringen, von wo her den Menschen überhaupt erst irgend etwas wirklich wichtig ist.“

In jeder Situation, die man beobachtet, oder an der man teilnimmt, passieren bestimmte Ereignisse. Diese können, aber müssen nicht Gefühle wecken.

„Der Erlebnischarakter ist bei Gefühlen stärker als bei Wahrnehmungen und kognitiven Zuständen.“ [29, S. 21]

Kehren wir zu den Filmen zurück, wird sich diese These beweisen. Die Leute gehen ins Kino, um etwas Neues und Interessantes zu erleben und wenn dieses Etwas Gefühle in ihnen weckt und ihre Seele berührt, werden sie zufrieden nach Hause gehen. Keiner von uns braucht wissenschaftliche Theorien, um zu wissen, dass man die Welt mit anderen Augen sieht, wenn man fröhlich, glücklich oder gar verliebt ist. Die positiven Gefühle haben also auch eine positive Wirkung auf uns. Und was ist, wenn man sich schlecht fühlt, traurig, gelangweilt, wütend ist? Dann passiert genau das Gegenteil vom obigen Beispiel. Man ist demotiviert, hat keine Lust irgendwas zu unternehmen, würde sich am liebsten verstecken und abwarten, bis diese Phase vorbei ist. *Barbara Fredrickson* schreibt über die positiven Gefühle und wie sie unser Leben verändern können. Sie fasst das in ihrem Buch wie folgt zusammen [13, S. 36–38]:

„Positive Emotionen öffnen unsere Herzen und unseren Geist, so dass wir empfindlicher und kreativer werden. [...] Negativität und Neutralität verhindern weitere Erfahrungen.“

Der Grund, warum die meisten Filme ein *Happy End* haben, ist genau der, dass jeder mit einem guten Gefühl nach Hause gehen kann. Die Filmindustrie kennt das Rezept und die meisten *Hollywood*-Filme haben ihr *Happy End*. Damit waren sie und sind sie auch weiterhin erfolgreich. *Happy End* ist bereits ein fester Begriff für ein glückliches Ende geworden. Die Leute haben das Bedürfnis nach einem *Happy End*. Die Forscher, die sich mit diesem Gebiet befassen, definieren das als „Zuschauerbedürfnis“ [6, S. 192]. Das Schicksal der Charaktere wird von den Zuschauern miterlebt. Nach *Thomas Christen* ist die Bestimmung des *Happy End*, die Zuschauer „mit einem Gefühl der Sicherheit“ nach Hause gehen zu lassen, da es „einen Zustand des Glücklichseins und der Zufriedenheit bei den Hauptfiguren“ [6, S. 190] suggeriert. Wenn jedoch im Film eine Tragödie passiert und der Film traurig endet, entsteht beim Publikum ein Gefühl der Unvollständigkeit. Das wirkt sich direkt auf das Unterbewusstsein eines Menschen aus. Und je mehr man sich bei der Geschichte einbezogen fühlt, desto mehr wird sein Zustand beeinflusst. Um das Publikum zu beeindrucken, ist nicht die Quantität der erweckten Emotionen wichtig, sondern die Qualität. Je stärker eine Emotion ist, desto länger bleibt sie in Erinnerung. Und wenn es eine positive Emotion ist, dann wird man sich länger gut fühlen.

„Positive Emotionen sind flüchtig und äußerst fragil, und doch bilden sie zusammen genommen eine Macht, die letztlich den Verlauf unseres Lebens grundlegend ändern kann.“ [13, S. 59]

3.4 Informations- und Kommunikationsprozesse bei der Emotionen

Im Kapitel 3.2 habe ich schon erwähnt, dass die Emotionen zwei Wirkungen haben – nach innen und nach außen. Nach innen – man wird informiert über seinen eigenen Zustand. Nach außen – die anderen werden über den Zustand dieser Person informiert. Es existieren zwei Gruppen von Ausdrucksmitteln, die für diese Informationsvermittlung zuständig sind – verbale und nonverbale. Die Sprache ist das Wichtigste, über die nur wir Menschen verfügen. *Tina Hascher* definiert sie als „ein symbolisches System, durch das Sprecher und Hörer die Emotionen kommunizierbar und reflektierbar machen“ [15, S. 41]. Wenn man will, kann man einfach und direkt einem anderen Menschen sagen, wie man sich fühlt. Wenn man es aber nicht tut, gibt es auch andere Möglichkeiten, sich einer Person mitzuteilen. Dies sind die nonverbalen Ausdrucksmittel, die unsere Emotionen vermitteln. Solche Ausdrucksformen wie der „mimische Gesichtsausdruck, gestisches Verhalten, Körperbewegungen und Körperhaltungen sowie Aspekte der Stimme, des Sprechens und des Stimmklangs“ [29, S. 27] sind von großer Bedeutung im Informations- und Kommunikationsprozess. Diese Übermittlung von Information, durch nonverbale Mittel, wurde von *Franz Resch* „fundamentales Ausdruckssystem“ [7, S. 53] genannt.

Was passiert, nachdem der Informationsprozess abgeschlossen ist? Die Informationsverbreitung ist ein Prozess, der nur in eine Richtung verläuft. Die Information wurde von A nach B geschickt. Der Empfänger B braucht aber gewisse Kenntnisse, damit er diese Information auch versteht (siehe Kapitel 3.6). Gehen wir jetzt davon aus, dass der Empfänger die Voraussetzungen erfüllt, die Emotionen zu verstehen. Dann reden wir nicht mehr über einen Informations-, sondern einen Kommunikationsprozess. Man kommuniziert durch seine Emotionen. Man kann aber nie sicher sein, was genau der Empfänger verstanden hat und wie er die Information interpretiert.

„Das Phänomen der Kommunikation hängt nicht von dem ab, was übermittelt wird, sondern von dem, was im Empfänger geschieht.“ [25, S. 156]

Der Empfänger hat jetzt die Entscheidung, was er mit der Information macht und wie er darauf reagiert. Es ist aber klar – nie wird die aus einer Emotion heraus entstandene Information von allen gleich bewertet und interpretiert. Betrachten wir den Kommunikationsprozess näher und fassen wir alles kurz zusammen. Bis jetzt ist klar, dass eine Information von A nach B geschickt wird. Diese Information ist durch eine bestimmte Emotion entstanden und wird mit der Hilfe von verbalen oder nonverbalen Ausdrucksmitteln verbreitet. B (der Empfänger) muss diese Information verstehen können. Ohne die gesendete Information zu verstehen, kann der Kommunikationsprozess nicht

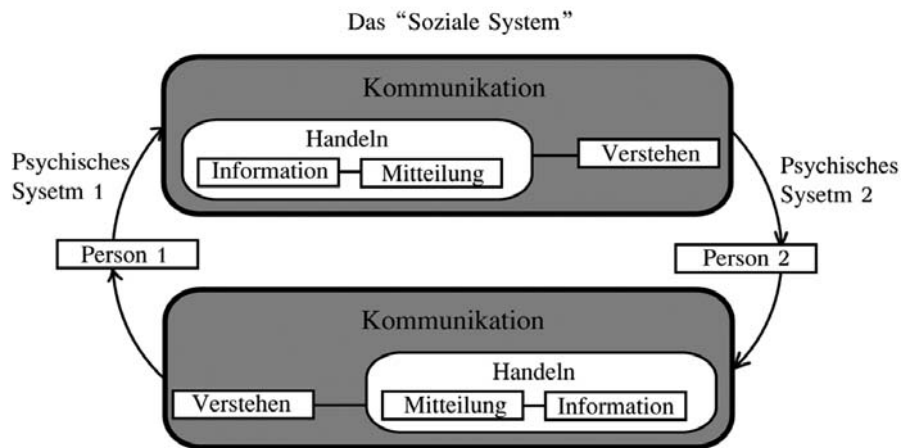


Abbildung 3.1: Das *Soziale System* nach Luhmann [25, S. 155].

zustande kommen. Diese Kommunikation als Einheit ist aber nicht in der Lage, die Emotionen, wie sie A (der Sender) fühlt, direkt zu übertragen. Die Kommunikation kann nur neue Emotionen im Empfänger wecken. Durch das Schema von *Luhmann*, welches das *Soziale System* darstellt (Abb. 3.1), wird nachgewiesen, dass „ohne Verstehen [...] Kommunikation nicht beobachtet werden“ [25, S. 155] kann. Eine wichtige Regel, wie Gefühle mitgeteilt werden sollten, steht in dem Buch *Gesichtsdruck und Gefühl* von *Paul Ekman* [12, S. 8]:

„Die Mitteilung von Gefühlen muss daher an der Situation angepasst werden, der Gefühlston der Beiträge muss in einem dynamischen Wechselspiel aufeinander abgestimmt werden [...]“

Gefühle sind keine Konstanten. Sie verändern sich ständig über die Zeit.

„Nie bleiben sie in ihrer Stärke, Ausbreitung und Tiefe unverändert.“ [31, S. 128]

Dies ist der Grund, warum die Mitteilung in diesem *dynamischen Wechselspiel* passieren sollte.

Drehen wir die oben erörterte Information durch das Prisma des Animationsfilms. In diesem Fall entsteht ein Dreieck - Filmschaffender - Film - Zuschauer (Abb. 3.2). Die Filmschaffenden stecken ihre Emotionen in den Film. Der Film dient als Kommunikationskonstrukt, um diese Emotionen zu übertragen. Einfache Übertragung ist, wie bereits erwähnt, nicht möglich.

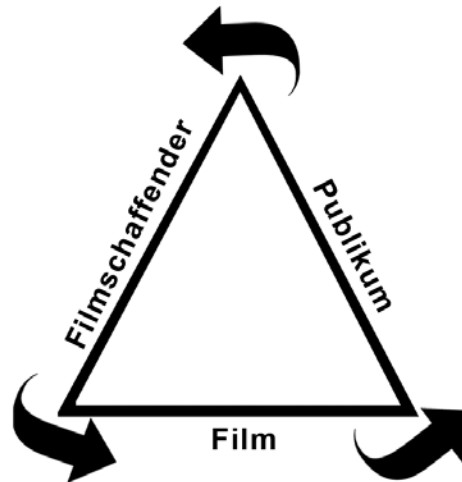


Abbildung 3.2: Filmschaffender - Film - Zuschauer Dreieck.

Das Publikum soll in der Lage sein, den Film so zu verstehen, wie der Filmemacher ihn produziert hat. Aber die Emotionen, die in jedem einzelnen der Zuschauer hervorgerufen werden, kann niemand kontrollieren. Man kann sie nur in gewissen Grenzen beeinflussen. Schließlich kommt die Rückmeldung des Publikums, die in die neuen Ideen der Filmemacher einfließt.

Das erste, was der Zuschauer in jedem Film wahrnimmt, ist Bewegung. Das Erste, das der Zuschauer in jedem Film wahrnimmt, ist die Bewegung. *Ellen Besen* stellt fest, dass das Publikum auch Informationen aus der Bewegung zieht [3, S. 17]:

”[...] humans are strongly geared to draw meaning from movement. This is far more fundamental to us than communicating through words.”

3.5 Die Emotionen in verschiedenen Gruppen

In diesem Kapitel werde ich auf zwei Gruppen eingehen, bei denen die gleichen Emotionen vorkommen. Das Ziel ist, herauszufinden, ob die Emotionen und ihre Merkmale gleich oder ähnlich sind und was dabei zu Veränderungen in der Struktur führt.

3.5.1 Kulturen

Die erste Gruppe werde ich nach kulturellen Unterschieden aufteilen. Die Welt ist groß. Die unterschiedlichen Kulturen werden hauptsächlich nach Hauttyp, Sprache, Religion und Bräuchen unterteilt. Können die Emotionen bei so vielen Unterschieden einheitlich für alle bleiben? Bei den verschiedenen Kulturen muss man oft auf das stärkste Ausdrucksmittel – die Sprache – verzichten. Es gibt viele Kulturen und viele Sprachen auf der Welt. Man kann nicht alle Sprachen beherrschen. Wenn man die verbale Kommunikation ausschließt, bleiben nur die nonverbalen Ausdrucksmittel. Eines davon ist das Gesicht mit seinen Gesichtsausdrücken. *Paul Ekman* bezeichnet das Gesicht als unser „wichtigstes Kommunikationsorgan“ [12, S. 7]. Wenn wir jemandem etwas mitteilen wollen und das ohne die Hilfe von Sprache, ist unser Gesicht das erste, was sich verändert und Informationsimpulse schickt. Wir verfügen über viele Gesichtsausdrücke, die dem Gegenüber unseren Gemütszustand mitteilen.

Paul Ekman stellt die große Frage: „Bezieht ein bestimmter Gesichtsausdruck bei allen Völkern das gleiche Gefühl? Oder hängt die Bedeutung eines Gesichtsausdrucks von der Kultur des Ausführenden und des Betrachters ab?“ [12, S. 15]. *Paul Ekman* erforscht verschiedene Kulturen und nach jahrelangen Untersuchungen kommt er zu dem Ergebnis, dass „es universelle Formen des gefühlsbezogenen Gesichtsausdrucks gibt“ [12, S. 45]. Wichtig ist hierbei auch zu sagen, dass damit nur die Grundemotionen gemeint sind.

„Jede Kultur kennt Vorschriften darüber, welche Emotionen man zeigen darf und wie man sie zeigen soll.“ [6, S. 267]

Paul Ekman konnte zwei voneinander völlig unterschiedliche Kulturen untersuchen – Amerikaner und Japaner – und er war in der Lage zu beweisen, dass die Gruppe einer Nationalität die Gesichtsausdrücke, der jeweils anderen verstehen konnte. Die Untersuchungen der positiven und negativen Gefühlen ergab, „daß die grobe Unterscheidung zwischen angenehmen und unangenehmen Gefühlen in den beiden Kulturen in vergleichbarer Weise getroffen wurden“ [12, S. 37]. Und somit lautet *Ekman's* Hypothese: „daß ein bestimmter Gesichtsausdruck unabhängig von der Kultur als Ausdruck des gleichen Gefühls beurteilt werden würde“ [12, S. 66]. Die Grundemotionen, bekannt auch als *Primäre*, sind nach *Ulrich Mees* „jene, die sich konsistent in allen Kulturen wiederfinden (etwa in ähnlichen Gesichtsausdrucksformen); sie sind also universell und daher biologisch grundlegend für alle Menschen“ [23, S. 170]. Es gibt gewisse kulturelle Nuancen sogar bei den Grundemotionen, aber nach *Bierbaumer* und *Schmidt* können sie trotzdem erkannt werden [6, S. 149]:

„Jede Kultur entwickelt Darstellungsregeln für die einzelnen Gefühle, die die angeborenen Muskelreaktionen der primären Emotionen überlagern, aber nicht vollständig maskieren können.“

	Über- raschung	Ärger	Abscheu	Traurig- keit	Angst
Freude	<i>Entzücken</i> <i>Erleichterung</i>	<i>Stolz</i> <i>Rache</i>	Morbidität	<i>Wehmut</i> <i>Nostalgie</i>	<i>Hoffnung</i> <i>Schuldgefühl</i>
positive Emotionen neutrale Emotionen negative Emotionen	Über- raschung	Empörung		<i>Betretenheit</i> <i>Enttäuschung</i>	<i>Schauer</i> Beunruhigung
	Ärger		Verachtung Missgunst	<i>Verdrossenheit</i> <i>Neid</i>	Eifersucht
	Abscheu			<i>Reue</i>	Scham Zimperlichkeit
Primäre und sekundäre Emotionen				Traurig- keit	Verzweiflung Trübsal

Abbildung 3.3: Primäre und sekundäre Emotionen [20, S. 81]

Treffen gleichzeitig zwei Grundemotionen aufeinander, können wiederum weitere positive wie auch negative Emotionen beim Menschen ausgelöst werden. Diese werden sich bei jedem Menschen aufgrund von Kultur und kognitiven Erfahrungen unterscheiden. Eine weitere Forschung ist nicht möglich, da der menschliche Wortschatz unzureichend ist, um die Vielzahl der Emotionen, zu benennen. Auf der Abbildung 3.3 sieht man ein Beispiel von neu gebildeten Emotionen (oder auch *Sekundäre* genannt). Um sicher zu gehen, stützt man sich lieber auf die Grundemotionen, weil „Grundemotionen wie auch die entsprechenden Gesichtsausdrücke über Kulturgrenzen hinweg in der gleichen Weise anzutreffen sind“ [6, S. 286].

Wie genau kann uns die *Ekman's* Hypothese weiterhelfen? Nicht nur in der realen Welt ist das Gesicht „das wichtigste Kommunikationsorgan“. In der Animation und vor allem in den non-fotorealistischen Animation ist das auch der Fall. Die Gesichtsanimation eines Charakters ist das Wichtigste. Dadurch wird meistens versucht, die Emotion zu vermitteln. Wenn die Filmmacher und vor allem die Animatoren bereits wissen, dass wir mit dem Gesichtsausdruck über eine Universalsprache verfügen, kann man auf diese Weise sicher sein, nicht grundsätzlich missverstanden zu werden. So kann der Film die ganze Welt durchreisen und von Menschen überall auf der Welt gesehen und auch verstanden werden. Dies ist das Ziel und die Bestimmung eines Filmes – möglichst viele Menschen zu unterhalten.

„Je mehr Leute aus unterschiedlichen Kulturen der dargestellten

Thematik und den Ereignissen folgen können, desto größer ist die Reichweite einer Film-, Fernseh- oder Bilderzählung.” [6, S. 265]

3.5.2 Die Welt der Emotionen bei Kindern

Damit in der Animation der Emotionsvorgang durchgeführt werden kann, ist die Relevanz des Altersunterschieds bei den Zuschauern nicht zu vernachlässigen. Die Tatsache, dass es Animationsfilme sowohl für Kinder als auch für Erwachsene gibt, zeigt bereits, dass es hier Unterschiede in der Art und Weise gibt, wie Kinder und Erwachsene ihre Emotionen mitteilen und verstehen. Animationsfilme für Kinder sind einfacher gestaltet. Den Kindern fehlt die Erfahrung, die wir als Erwachsene haben, um bestimmte Situationen richtig zu bewerten.

„Es wurde jedoch auch in eigenen Arbeiten nachgewiesen, daß jüngere Kinder Emotionen anders verstehen und Emotionswörter anders verwenden als ältere Kinder und Erwachsene.” [15, S. 48]

Kleine Kinder verstehen vielleicht die Welt nicht wie wir, aber sie können uns durch Mimik und Gestik Informationen über ihren emotionalen Zustand schicken. Und das können sie von dem Moment an, an dem sie auf die Welt kommen. Ihre Mimik und Gestik erweitert sich natürlich mit der Zeit, aber die Grundemotionsausdrücke sind schon vorhanden. Es wurden auch blind geborene Kinder beobachtet, die keine Möglichkeit hatten, bestimmte Gesichts- und Körperausdrücke zu erlernen. Die Ergebnisse haben bewiesen, dass sogar diese Kinder über die gleichen Fähigkeiten verfügen wie sehende.

„Die Mimik des Menschen ist einheitlich und universal. Auch ein Mensch, der blind auf die Welt gekommen ist und sich die Ausdrucksformen des Gesichts nicht durch Nachahmung aneignen konnte, hat dieselbe Mimik wie alle andere Menschen.” [20, S. 77]

Tina Hascher schreibt, dass Kinder ab dem zweiten Lebensjahr nicht nur positive von negativen Emotionen unterscheiden können, sondern auch *die Ursachen abgrenzen* [15, S. 35].

„Schon sehr junge Kinder beziehen Emotionen und deren Gründe angemessen zueinander. Ebenso früh entwickeln sie ein Verständnis für die Emotionen und deren Ursachen bei anderen Individuen. Negative Emotionen scheint dabei früher bzw. leichter verstanden zu werden.” [41, S. 35]

Alles bis jetzt bestätigt, dass wir über eine *Universalsprache* verfügen. Wenn wir die Sprache unseres Gegenübers nicht kennen, können wir dennoch mit Mimik und Gestik kommunizieren. Einige der Basisemotionen sind leichter,

andere schwieriger zu begreifen. Bei kleinen Kindern muss man das beachten. Untersuchungen zufolge gehören Trauer und Freude zu leicht erkennbaren Emotionen; Überraschung und Ekel dagegen zu den schwer erkennbaren. Eine Studie mit 4- und 5-Jährigen ergibt folgende Zahlen [14, S. 194]:

„Mussten Kinder die Emotionen benennen, benannten 4-Jährige Freude zu 50%, Ärger zu 60% bzw. und Trauer zu 80% richtig. Die Benennung von Angst gelang demgegenüber nur 5% der 4-Jährigen und 20% der 5-Jährigen (vgl. Janke, 202, S. 33). Überraschung wurde von etwa der Hälfte der 5-Jährigen und Ekel von keinem Kindergartenkind richtig benannt.“

Diese Prozentzahl beim Ekel entsteht dadurch, dass kleine Kinder keinen Ekel empfinden. Der Ekel entwickelt sich erst im Laufe der ersten Jahre. Darum stecken Kinder auch alles in den Mund, egal wie dreckig es für Erwachsene aussieht.

Das Wissen über kleine Kinder und die Emotionen, die sie mühelos nachvollziehen können, ist für die Umsetzung eines Animationsfilm sehr wichtig. In *The Insight* sind die Emotionsausdrücke auf die Basisausdrücke begrenzt. Das ermöglicht auch den jüngeren Zuschauern, die Gefühle der Charaktere nachzuvollziehen. Kinder lassen sich mehr von Kindern ihres Alters beeinflussen als von Erwachsenen. Gleichaltrige erwecken schneller ihre Interesse und die Kommunikation zwischen ihnen verläuft leichter. Das kleine Mädchen im Film (Rosy) unterscheidet sich von Gleichaltrigen Kindern. Da ihre Mutter gestorben ist, muss sie ihre Aufgaben zu Hause übernehmen. Sie agiert wie eine erwachsene und verantwortungsvolle, junge Frau. Wenn es aber um ihre Gefühle und Träume geht, merkt man als Zuschauer, dass sie immer noch das kleine Mädchen ist. Obwohl für die Zuschauer die Situation trostlos aussieht, verliert Rosy ihre Hoffnung nicht und glaubt fest daran, dass sie mit einer Blume die Liebe ihres Vaters gewinnen kann. Die Gesichtsausdrücke sind es dabei, die Rosys Gefühle sichtbar machen und die Handlungen, die sie betont. Die Wiederholung der Handlungen, als sie sich um ihren Vater kümmert, und ihr fröhlicher Gesichtsausdruck beweisen, dass sie ihre Hoffnung nicht aufgegeben hat. Sie versucht alles und bleibt tapfer. Auf jede Aktion folgt die Zurückweisung durch ihren Vater. Und je näher das Ziel zu sein scheint, desto größer wird die Enttäuschung. Das Ziel wird von *Ulrich Mees* in einen engen Zusammenhang mit dem Gefühl gesetzt.

„Unsere Gefühle (bzw. ihre Intensitäten) sind also Indikatoren dafür, dass und wie sehr wir unsere zugrundeliegenden Bewertungskriterien (Ziele/Wünsche, Normen/Rechte/Standards bzw. Werte und Vorlieben) als erfüllt bzw. nicht erfüllt ansehen.“ [23, S. 68]

3.6 Voraussetzungen, Emotionen nachzuvollziehen

Emotionen sind ein komplexes Phänomen. Um sie nachvollziehen zu können, muss man gewisse Voraussetzungen erfüllen. Da Emotionen sowohl nach innen als auch nach außen wirken, muss man beide Wirkungen näher betrachten. Wenn man mit seiner inneren Welt harmoniert, fällt es einem leichter, verschiedene Emotionen zu kommunizieren und die Emotionen von anderen zu verstehen. Das bedeutet, man muss seine eigenen Emotionen gut kennen und begreifen, wie sie entstehen, was sie mit sich bringen, was sie bedeuten und vor allem, wie man sie kontrolliert und äußert. Jedem muss bewusst sein, dass seine Emotionen auch eine Wirkung nach außen haben und dass er damit andere Individuen ansprechen kann. Wenn man diese Grundvoraussetzung erfüllt, nämlich seine Emotionen gut zu kennen und zu erkennen, kann man Vergleiche zu anderen Individuen und deren Emotionszustand ziehen. *Tina Hascher* nennt zwei Voraussetzungen, die man braucht, um Emotionen benennen zu können [15, S. 41]:

„Erstens muss er seine eigene Emotionen bzw. die Emotionen anderer erkennen. Dazu müssen die Ursachen und Auslösefaktoren oder bestimmte Ausdrucksmerkmale der Emotion zugänglich sein. Vorgänge und Ereignisse, intern und/oder extern, werden dann vom Individuum interpretiert, klassifiziert und anschließend sprachlich mitgeteilt.“

Es ist schwer, sich in einen anderen Menschen hineinzusetzen. Da wir über keinen universellen Emotions-Auslöser verfügen, kann niemand das fühlen, was der andere fühlt. Aber mit der Zeit sammelt man immer mehr Erfahrung, sowohl durch die eigene als auch Beobachtungen von anderen. Auf diese Weise kann man die Emotionen anderer Menschen immer besser erkennen. Dieser Prozess vom Kennen und Erkennen von Emotionen nennt *Simone Pfeffer* „emotionale Kompetenz“ und zählt acht Voraussetzungen auf, die man braucht, um die emotionale Kompetenz zu besitzen [7, S. 101]:

1. *Wahrnehmen und einordnen von eigenen Gefühlen und Bedürfnissen*
2. *Der mimische und gestische Ausdruck von Gefühlen*
3. *Der sprachliche Ausdruck von Gefühlen*
4. *Das Erkennen des mimischen und gestischen Gefühlsausdrucks anderer Menschen*
5. *Die Fähigkeit sich in andere hineinzusetzen und ihre Gefühlslage nachvollziehen zu können*
6. *Die Unterscheidung von innerem Erleben und äußerem Ausdruck eines Gefühls*
7. *Die Möglichkeit zur selbstgesteuerten Regulierung von Emotionen*
8. *Der Umgang mit negativen Emotionen und Stress*

<i>Status des Ereignisses</i>	<i>Einschätzung des erwarteten Ereignisses</i>	
	<i>erwünscht</i>	<i>unerwünscht</i>
<i>erwartet</i>	zufrieden mit einem erwarteten erwünschten Ereignis (z.B. Hoffnung)	unzufrieden mit einem erwarteten unerwünschten Ereignis (z.B. Furcht)
<i>erwartungsentsprechend</i>	zufrieden mit einem erwartungsentsprechend eingetretenen erwünschten Ereignis (Befriedigung)	
<i>erwartungswidrig</i>	unzufrieden mit einem erwartungswidrig nicht eingetretenen erwünschten Ereignis (Enttäuschung)	zufrieden mit einem erwartungswidrig nicht eingetretenen unerwünschten Ereignis (Erleichterung)

Abbildung 3.4: Tabelle der Erwartungsemotionen nach Ulrich Mees [23, S. 106].

Es stimmt, dass man mit gewissen intuitiven Fähigkeiten auf die Welt kommt, aber diese müssen erweitert werden, damit man sich in verschiedenen emotionalen Situationen zurecht findet.

„Um implizite Emotionen vor allem der lexikalischen und der bildlichen Art identifizieren und bestimmen zu können, sind verschiedene Arten von Kontextwissen in die Analyse einzubeziehen: sprachgeschichtliches, kulturhistorisches und literarhistorisches Wissen, das Darstellungstraditionen berücksichtigt.“ [33, S. 144]

3.7 Erwartete und unerwartete Emotionen und Spannung im Film

Jeder, der ins Kino geht, um einen Film anzusehen, hat gewisse Erwartungen. Während des Films oder danach werden sie entweder erfüllt oder bleiben unerfüllt. Diese Erwartungen können Emotionen auslösen, müssen es aber nicht. Diese Emotionen sind unter den Begriff *Erwartungsemotionen* bekannt. Nach Mower sind das vier Typen: „Hoffnung, Furcht, Erleichterung, Enttäuschung“ [19, S. 9]. Bei Mees gibt es fünf Typen, diese vier von Mower plus die Befriedigung als fünfte. Auf der Tabelle (Abb. 3.4) wurden die Zusammenhänge zwischen den Erwartungsemotionen dargestellt. Bei der

Erwartung von positiven Geschehnissen fühlt man Hoffnung, bei negativen hingegen Furcht. Hoffnung und Furcht befinden sich in einer Wechselbeziehung zueinander. Das bedeutet, je größer die Hoffnung ist, desto kleiner wird die Furcht und umgekehrt. Die anderen drei - Erleichterung, Enttäuschung und Befriedigung unterscheiden sich nach *Ulrich Mees*, „je nach dem ob man glaubt, dass dieses eingetretene positive oder negative Ereignis erwartungsgemäß bzw. erwartungswidrig ist“ [34, S. 170]. *Ulrich Mees* stellt die Erwartungsemotionen „aus Erwartung (oder subjektive Wahrscheinlichkeit) und die Erwünschtheit/Unerwünschtheit eines bestimmten Ereignisses zusammen“ [23, S. 78].

Die Erwartungsemotionen können im Film also zu einer stärkeren Gefühlssintensität beitragen. Je größer die Hoffnung ist, desto größer wird die Enttäuschung sein, wenn das von dem Zuschauer gewünschte Ziel nicht erreicht wird. Ein erfolgreicher Film ist der, der die Aufmerksamkeit der Zuschauer halten kann und in dem die Geschehnisse einen gut aufgebauten Spannungsbogen haben. Von *Ulrich Mees* wurde die Spannung *typische „Zuschauer-Emotion“* [23, S. 110] genannt. Damit die Spannung in einem Film nicht abreißt, sollte man das *Happy End* nicht vorahnen können. Der Zuschauer muss mit den Protagonisten zittern und hoffen, dass es eine Lösung für jedes Problem gibt, dass es einen Ausweg aus jeder Situation gibt, bis zum Ende.

„Wo sich Handlungsentscheidungen und Problemlösungen anbahnen, sich das Geschehen dramatisch zuspitzt, da steigt auch die affektive Erregung bei Rezipienten an. Die Aktivierung auf beiden Ebenen geschieht offenbar in Tateinheit, und der Zuschauer wird sowohl kognitiv wie emotiv in das Geschehen involviert.“ [6, S. 215]

In unserem Leben, in unserem Alltag brauchen wir die Spannung. Und wenn wir sie dort nicht finden, suchen wir sie irgendwo anders – in fremden Welten, in einer anderen Realität, im Film, der uns all das bietet. Spannung kann man auch als Zuschauerbedürfnis bezeichnen, weil ohne sie die emotionalen Erlebnisse nicht so vielfältig und intensiv werden.

Kapitel 4

Mimik

Nach *Diana Christina Zisler* bestehen die Emotionen aus mehrere Komponenten - „physiologische Erregung, motorischer Ausdruck, Handlungstendenzen und subjektives Gefühl“ [34, S. 174]. Nachdem die Begrifflichkeit, das Entstehen und Verstehen von Emotionen betrachtet wurden, wird das Thema des *motorischen Ausdrucks* behandelt. Das Kapitel befasst sich mit Mimik und Gestik und ihre Rolle bei der Übertragung von Emotionen in der Animationswelt.

„55 Prozent der Kommunikation spielen sich über den Gesichtsausdruck ab.“ [20, S. 44]

Mit diesem großen Prozentsatz wird noch einmal bewiesen, wie wichtig unser Gesicht für den Kommunikationsprozess ist. Man darf die Anfänge des Kinos nicht vergessen und sollte sich an die Stummfilme erinnern, als die Handlung nur durch die Mimik und Gestik der Schauspieler erzählt wurde. Die Bedeutung der Mimik für die Emotionen bestätigt sich noch einmal durch die Aussage von *Laird*, „dass die Qualität der mimischen Reaktion die Qualität der emotionalen Empfindung bestimmt“ [30, S. 6]. Zwei Aussagen sind hier zu beachten. Die erste von *Tina Hascher*, dass „Gefühle durch physiologische und/oder beobachtbare Reaktionen wie Gestik und Mimik sich zeigen“ [15, S. 41] und das zweite [30, S. 6]:

„Nach Izrad kann die Mimik das Gefühl beeinflussen, nach Laird ist die mimische Aktivität eine notwendige Bedingung für die Entstehung eines Gefühles.“

Diese Kerngedanken unterstützen meine Behauptung, dass man Emotionen durch Emotionen auslösen kann. Also wenn die Charaktere eines Animationsfilms sich durch eine gute und glaubwürdige Mimik und Gestik auszeichnen, dann werden die zu übertragenden Informationen zugänglicher für das Publikum. Unser Körper verfügt mit seinen Bewegungen über verschiedene Ausdrucksformen [29, S. 27]:

„So gibt es Mienen der Stirn, der Wangen, des Mundes, des Unterkiefers, der Nase und der Augen. Es gibt Gesichtsgesten, Kopfgesten, Rumpfgesten, Arm- und Handgesten.“

Die Mimik, Gestik und die Körpersprache sind von großer Bedeutung im Kommunikationsprozess. Es stimmt, dass wir unsere Gefühle mit Hilfe der Sprache ganz leicht mitteilen können. Aber wir dürfen nicht vergessen, dass man auch lügen kann; etwas sagen, was man nicht wirklich denkt und fühlt. Aber unsere Mimik und Gestik verraten oft die Wahrheit. Man muss sie nur erkennen können. Genau aus diesem Grund, weil wir unseren Körper nicht so gut wie unsere Sprache kontrollieren können, neigen wir dazu, der Mimik und Gestik eher zu glauben, als das, was gesagt wird. *Karl Leonhard* ist der Überzeugung, dass wir uns auf sie verlassen können [21, S. 63]:

„Wenn die Ausdruckssprache ein ganz wesentlich geringe Zahl an Formen besitzt als die Sprache in Worten, so hat sie darüber eine größere Genauigkeit.“

Am meisten kann man Information über den emotionalen Zustand vom Gesicht ablesen. Das passiert oft, wenn man die Rolle des Beobachters hat.

„Das Foto, viel stärker dann Film und Fernsehen, setzt das Gesicht und die Körperbewegungen, Mimik und Gestik als wichtigste Projektionsfläche von und für Emotionen ein: emotion in motion.“ [30, S. 33]

Anschließend werde ich das Gesicht, als von *Paul Ekman* das *wichtigste Kommunikationsorgan* genannt, näher betrachten.

4.1 Gesicht

Was in unserem Kopf vorgeht, ob wir glücklich, traurig oder fröhlich sind, wird alles mehr oder weniger in unserem Gesicht „aufgeschrieben“ und „unser Gesicht können wir nicht so leicht verstecken – wie etwa die Hände [...]“ [12, S. 7].

„Das Gesicht ist sicherlich eine der Hauptbühnen, auf der Gefühle aufgeführt werden.“ [23, S. 187]

Unsere Aufgabe ist es also, die Gesichtsausdrücke richtig zuzuordnen zu können. Man sollte vermeiden, dass es zu Situationen kommt, in der man eine Emotion mit einer anderen verwechseln könnte (wie zum Beispiel Angst mit Überraschung). Außerdem ist es wichtig, „redebezogene“ von „emotionsbezogenen Gesichtssignalen“ [12, S. 113] unterscheiden zu können. Während wir reden, ist unser Gesicht ständig in Bewegung. Nicht nur der Mund bewegt sich, sondern auch die Augen, Brauen, Stirn, Kinn.

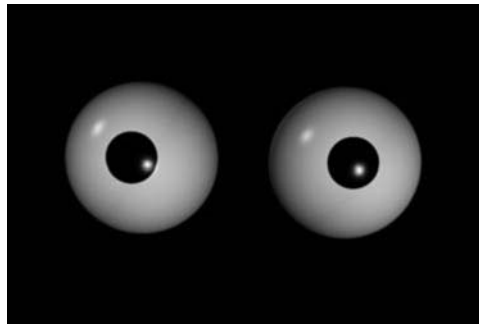


Abbildung 4.1: Augenapfel.

„Was die Emotionsbezogene Gesichtssignale bezeichnen, ist sehr viel komplexer als daß, was die meisten redebezogenen Gesichtssignale bezeichnen.“ [12, S. 101]

Die Gesichtsmuskeln sind die, die uns die Gesichtsausdrücke ermöglichen. Von *sechszwanzig* sind nur *acht* [64] für unsere Mimik zuständig. In den nächsten Unterkapiteln werde ich mich mit jedem wichtigen Teil des Gesichtes beschäftigen und Parallelen zwischen der menschlichen Mimik und der von stilisierten Charakteren in der Animation ziehen.

4.1.1 Augen

Die Augen werden oft als der wichtigste Teil vom Gesicht bezeichnet. Das sind sie auch, aber es ist wichtig zu erwähnen, dass die Augen nicht separat als Augapfel, mit Netzhaut und Pupille, sondern erst als Ganzes, zusammen mit den Lidern, Emotionen ausdrücken. Wer kann von diesen Augen, ohne Lider (Abb. 4.1), Informationen ablesen? Ist die Person traurig, müde oder gelangweilt? Das ist so nicht möglich, weil die Augen ohne Lider emotionslos sind. Die einzige Emotion, die man in einem Auge erkennen kann – und auch das nur, wenn man ganz präzise hineinschaut – ist Angst. Es ist bewiesen, dass sich in Angstsituationen die Pupillen vergrößern. Die Bewegung der Augen zeigt die Richtung, in die die Person sieht. Oft kann man nicht genau sagen, was angeschaut wird. Anatomisch gesehen, bewegen sich bei den Menschen nur die oberen Lider. Die unteren zeigen nur minimale Bewegungen, die kaum zu erkennen sind. In der non-fotorealistischen Animation ist es oft so, dass die unteren Lider genauso beweglich wie die oberen sind. Somit hat man mehr Variationen von Gesichtsausdrücken und verstärkt dadurch ihre Wirkung. Abbildung 4.2 gebe ich als Beispiel zur Beweisführung an, dass ein Betrachter in der Lage ist, Emotionen nur anhand der Augen zu erkennen.

Für die Emotionsvermittlung sind die Augen tatsächlich das wichtigste Ausdrucksmittel. Sie wurden von *Shakespeare* nicht ohne Grund „das Fenster zur Seele“ genannt. Kein anderer Teil des Körpers hat die Fähigkeit, so exakt

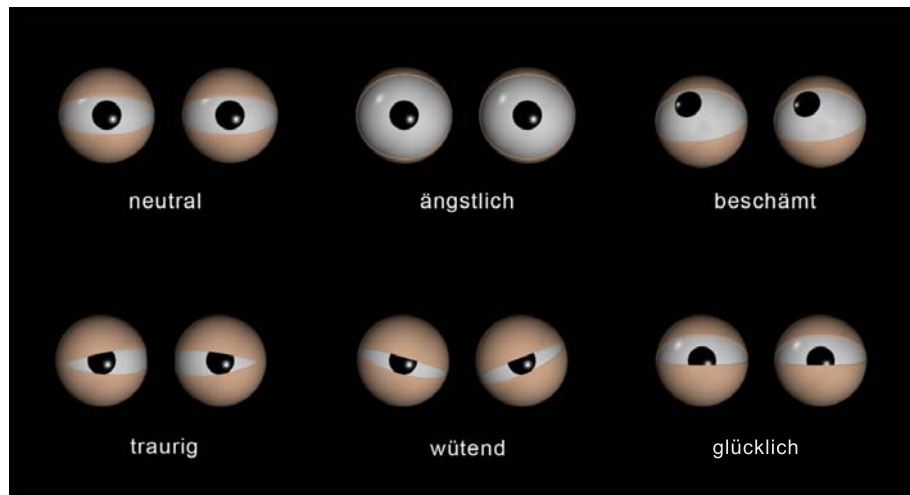


Abbildung 4.2: Augen mit Lidern.

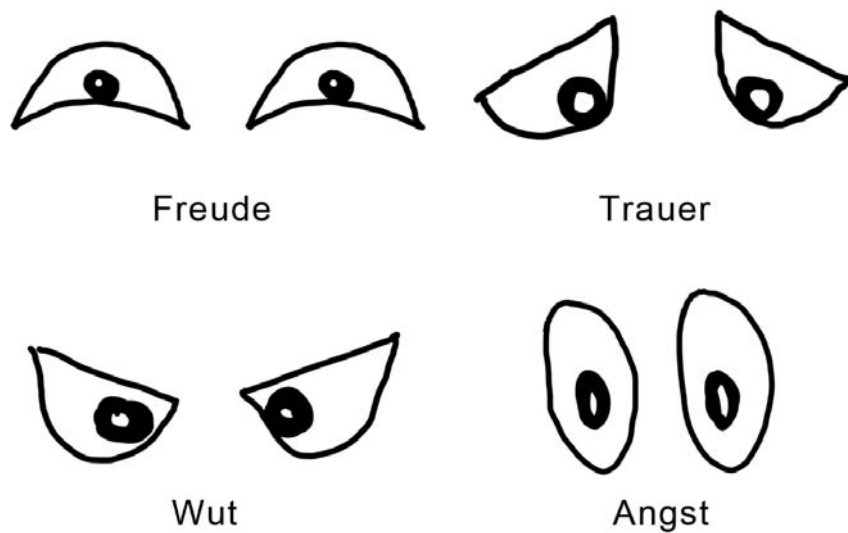


Abbildung 4.3: Stark stilisierte Augen.

Gefühle zu zeigen, wie die Augen. *Karl Leonhard* nennt sie die „feineren, aber weniger nachdrücklichen Spiegel der Psyche“ [21, S. 17]. Die Basisemotionen, die wir zweifellos von den Augen ablesen können, sind Angst, Trauer, Freude und Wut, und das sowohl bei Menschen als auch bei stark stilisierten Animationen (Abb. 4.3). Die Augen sind es, die jedes Objekt, jeden Gegenstand, jede Kreatur zum Leben erwecken. Nehmen wir als Beispiel den Film *Cars*



a)



b)

Abbildung 4.4: Beispiel aus *Cars* [41].

von *Pixar*. Nachdem die Augen auf dem oberen Bild wegretuschiert wurden, ist das Objekt bloß ein Auto (Abb. 4.4 a), aber wenn man das Objekt mit den Augen (Abb. 4.4 b) sieht, sehen wir es als ein Lebewesen, ein lebendiges Auto.

Die Augen haben auch eine zusätzliche Funktion, die ganz deutlich Emotionen verrät - das Weinen. Die Tränen indizieren, dass die Person Schmerz in gewisser Form empfindet. Was dient als Tränenauslöser? Jeder von uns kennt das Gefühl, wenn es so weh tut, dass man weinen will und die Tränen dennoch nicht kommen. Warum eigentlich? *Karl Leonhard* erklärt, dass man nicht weint, egal wie stark man leidet, sondern dass die Tränen erst danach fließen, „wenn nicht ein gleichmäßiger Gefühlszustand das psychische Leben beherrscht, sondern ein Schwanken zwischen zwei gegensätzlichen Gefühlen besteht“ [21, S. 18]. Es gibt auch Freudentränen, aber diese sind deutlich seltener zu sehen. Auch hier kommen die Tränen nach *Karl Leonhard* erst dann, wenn uns etwas Gutes, aber Unerwartetes passiert. Dann befindet man sich wieder in einem „raschen Wechselspiel der Gedanken und Gefühle“ [21, S. 19]. Tränen können auch ansteckend sein. Wenn jemand weint, haben auch viele Leute Tränen in den Augen. Hier ist das Mitgefühl zu beobachten, das auch im Kinosaal oft zu sehen ist.

Der Augenkontakt ist uns sehr wichtig, nicht nur in der realen Welt, sondern auch in der Animationswelt. Da orientieren wir uns auch an der Situation, indem wir die Augen der handelnden Person verfolgen.

Um die Wirkung der Augen zu verstärken, ist der Einsatz der Augenbrauen

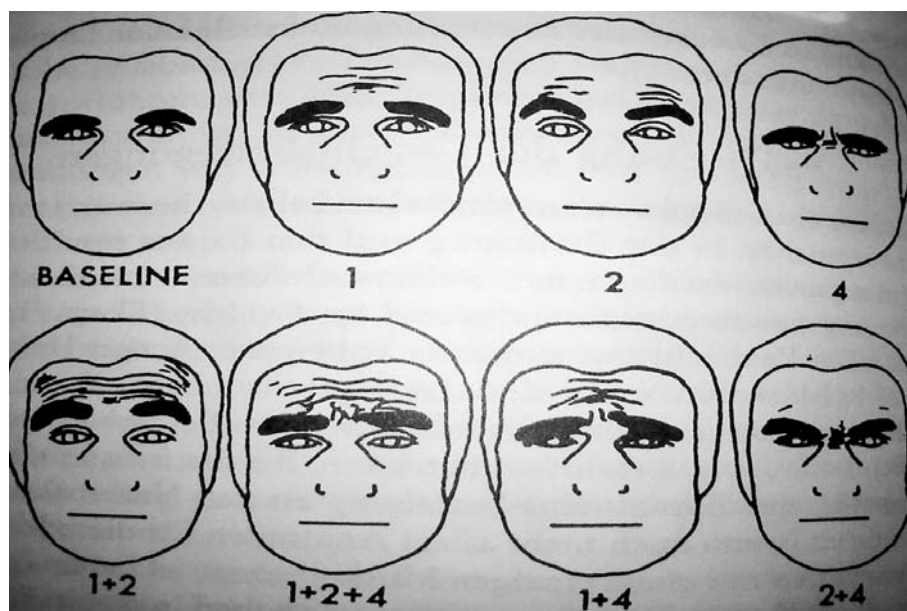


Abbildung 4.5: Redebezogene Augenbrauenzeichen nach Paul Ekman [12].

wesentlich von Bedeutung.

4.1.2 Augenbrauen

Die Augenbrauen gehören zur Augenpartie und sind damit ein sehr bedeutungsvolles und hilfreiches Element, wenn es um Emotionserkennung geht. Nach *Paul Ekman* kann man „sieben Augenbrauenbewegungen mit bloßen Auge“ [12, S. 81] unterscheiden (Abb. 4.5).

Paul Ekman hat festgestellt, dass 1+2 und 4 für „den Beobachter den größten visuellen Kontrast enthalten und unter den sieben Brauenbewegungen am einfachsten zu unterscheiden sind“ [12, S. 98]. Die Augenbrauen bewegen sich viel, auch wenn wir reden. Das führt eventuell zu Täuschungen, wenn man die redebezogenen Signale nicht abgrenzen kann. Anatomisch gesehen wird die Stirn immer mitbewegt und die waagerechten oder senkrechten Falten, die dabei entstehen, tragen ebenfalls zur Klarheit des Gesichtsausdrucks bei. Bei starker Stilisierung eines Charakters kann es dazu kommen, dass die Augenbrauen kaum mehr etwas mit der Stirn zu tun haben. Das ist für die non-fotorealistische Animation jedoch normal und verhindert nicht die Emotionsvermittlung. Hier hat man vier Grundpositionen der Augenbrauen - nach oben, unten, innen und außen. Durch Kombinationen dieser Positionen erhält man viele Gesichtsausdrücke. Die Basispositionen sind auf der Abbildung 4.6 zu sehen: Auf diesem Bild habe ich die Augen absichtlich nicht mitanimiert. Es ist immer die gleiche Position der Augen zu sehen

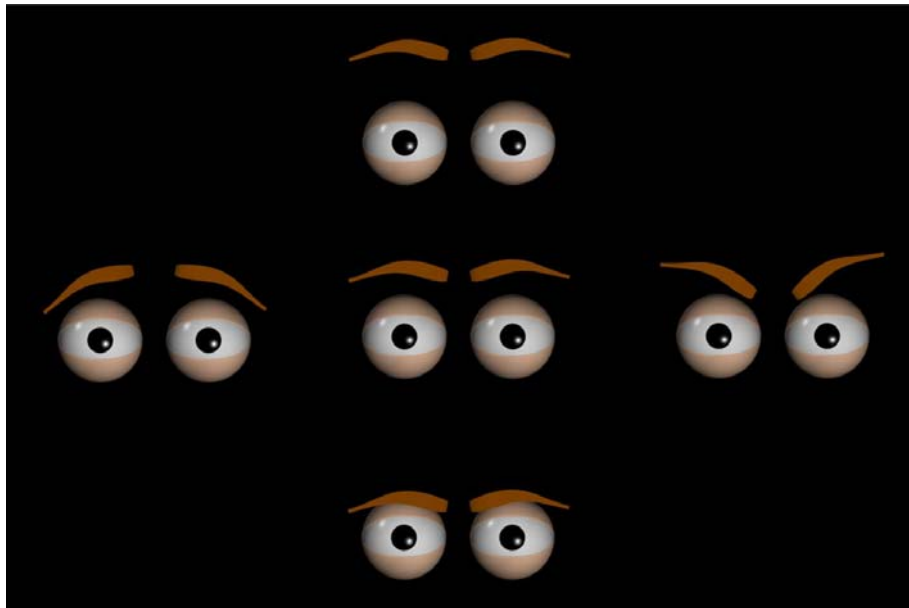


Abbildung 4.6: Grundpositionen der Augenbrauen.

und dennoch ist klar, welche Emotionen dargestellt sind. Das beweist, dass die Augenbrauen eine zuverlässige Ausdrucksform sind und ebenfalls eine große Bedeutung bei der Emotionsvermittlung haben. Die Kombination von Augen und Augenbrauen ist das stärkste Ausdrucksmittel. Obwohl wir uns meistens auf die Augenpartie konzentrieren, nehmen wir auch die weiteren Gesichtspartien wahr. Vor allem werden der Mund an sich und seine Bewegungen sofort erfasst.

4.1.3 Mund

„Um den Mund herum gruppiert sich eine große Zahl von Ausdrucksformen, die sich aus Gefühlsmienen, Willensmienen und Denkmienen zusammensetzen.“ [21, S. 79]

Relevant für die Emotionsvermittlung sind die Gefühlsmienen. Die Mundpartie ist der zweitwichtigste Teil im Gesicht. Die Position, bei der die Mundwinkeln nach oben zeigen, nennen wir Lächeln. Die Leute sagen, dass das Lächeln den Mensch „schmückt“. Wenn man lächelt, wirkt man sofort sympathischer auf den Anderen. Man erwartet nichts Böses von jemandem, der ein Lächeln im Gesicht hat. Es gibt auch Variationen und Nuancen von Lächeln. Vorwiegend wird, mit einem Lächeln Freude in Verbindung gebracht, jedoch trifft das nicht immer zu. Oft wird mit dem Lächeln sogar Freude nur simuliert. Zum Beispiel lächeln wir, wenn wir jemanden kennenlernen, um sympathischer und netter zu wirken. Wenn wir miteinander kommunizieren,



Abbildung 4.7: Positiver Emotionsausdruck a) und negativer Emotionsausdruck b).

lächeln wir auch oft, aber das bedeutet nicht unbedingt, dass wir glücklich sind. Diese Argumentation stützt sich auf die folgenden Zahlen [30, S. 100]:

„Freude zeichnet sich bei Wallbott und Scherer (1986) vor allem durch Lachen und Lächeln (85%, andere Gefühle 3 – 12%) und sich hinbewegen auf Leute oder Dinge (41%, andere Gefühle 6 – 15%).“

Aber wie unterscheidet man ein echtes Lächeln (aus Freude) von einem falschen? *Ekman, Davidson* und *Friesen* benennen das echte Lächeln „Duchenne smile“ und unterscheiden sie durch „das Hochziehen der Mundwinkel aufgrund von Zygomaticus-Aktivität von einem Anheben der Wangen und von Falten um die Augen“ [30, S. 20]. Wenn man also aufmerksam, nicht nur das Lächeln, sondern auch die Augen betrachtet, kann man diesen Unterschied bemerken. *Paul Ekman* beweist aber auch, dass das Hochziehen des Mundwinkels auch bei negativen Emotionen vorkommen kann (Abb. 4.7). In solchen Situationen muss man sich mehr an den Augen und am gesamten Gesichtsausdruck orientieren. Bei Trauer passiert das Gegenteil – die Mundwinkel gehen nach unten. Bei Menschen und in der fotorealistischen Animation ist diese Bewegung sehr minimal und kaum zu erkennen. Bei der non-fotorealistischen Animation hingegen sind die Mundbewegungen viel stärker. Auf der Abbildung 4.8 kann man die beiden extrem stilisierten



Abbildung 4.8: Stark stilisierte Mundpositionen

Positionen eines Mundes sehen (dargestellt jeweils nur durch einen Strich). Diese beiden Striche wird aber jeder Mensch erkennen und deuten können. Der offene Mund unterstützt stark die Emotionen Überraschung und Angst. Verachtung ist kaum ohne die typische Mundposition zu erkennen, bei der nur der eine Mundwinkel ein wenig nach oben geht und dadurch ein Halbbläccheln entsteht. Viele der Mundpositionen funktionieren nicht gut allein. Man benötigt oft noch ein zusätzliches Gesichtselement, um die Emotion eindeutig unterscheiden zu können. Ein offener Mund kann sowohl Wut darstellen als auch ein Gähnen aus Langeweile.

Zähne und Zunge gehören auch zum Bereich des Mundes. Bei der non-fotorealistischen Animation kann man auf diese verzichten. Emotionen werden auch ohne sie nachvollziehbar. Wenn sie aber vorhanden sind, verstärken sie den Gesichtsausdruck. Beim Charakterdesign wird entschieden, ob eine Zunge oder Zähne relevant für die Geschichte sind. Bei negativen Charakteren werden die Zähne oft gebraucht, um das Böse zu betonen.

4.1.4 Nase und Ohren

Die Nase und die Ohren spielen meist keine so wichtige Rolle in der Animation. Charaktere funktionieren auch ohne sie. Wenn sie vorhanden sind, tragen sie zum Erfolg des gesamten Bildes bei. So zeigt die Nase beispielsweise sehr deutlich Ekel. Die menschlichen Ohren bewegen sich in der Regel nicht, und wenn doch, dann minimal und kaum sichtbar. In der non-fotorealistischen Animation können sie mitanimiert werden. Das kommt oft bei den Tieren vor. Dort sind die Ohren von großer Bedeutung und helfen sehr bei der Emotionsvermittlung. Das perfekte Beispiel ist der Hase von *Walt Disney - Bugs Bunny*. Wenn er traurig ist, hängen die Ohren ganz nach unten. Wenn er sich stolz präsentieren will, sind die Ohren spitz nach oben und leicht nach vorne gerichtet. Die Nase hat bei Menschen auch nur begrenzte Bewegungsmöglichkeiten, während sie bei Tieren im Animationsfilm oft benutzt wird. Wenn ein Hund etwas sucht, wird die Nase in Bewegung gesetzt, was auch oft übertrieben dargestellt wird.

4.2 Gesichtsanimation und Mimik

Nachdem ich mich kurz mit den für die Animation wichtigen Bestandteilen des Gesichts separat beschäftigt habe, werde ich in diesem Kapitel die Standard-Gesichtsausdrücke in einigen Animationen betrachten. Am Ende des Kapitels werde ich die Gesichtsausdrücke der Charaktere meines Diplomfilms ansprechen und die Möglichkeiten, die sie bieten.

„In populären Comics und Filmen stimmt die Wiedergabe von Gesichtsausdrücken auf die direkteste Art mit dem universellen Gesichtsausdruck überein, sowohl wenn Übertreibungen, als auch wenn Stilisierungen zum Einsatz kommen.“ [6, S. 286]

Auf diese Aussage von *Ed Tan* stützt sich die folgende Analyse von *#9* und *The Insight*.

4.2.1 Gesichtsausdrücke im Animationsfilm *#9*

Für die Animationswelt gibt es keine Grenzen. Dort werden die wildesten Kreaturen zum Leben erweckt. Das Interessanteste ist, dass die meisten Figuren wie Menschen agieren. Die geschaffenen Charaktere bekommen die Fähigkeit, zu denken, hören, sprechen und zu fühlen. Sie bekommen auch Ausdrucksmöglichkeiten, die dem Menschen ähneln. Es gibt viele Animationsfilme, in dem die Hauptcharaktere Tiere sind, die vermenschlicht werden. Beispiel ist der Film *Finding Nemo*. Obwohl die Handlung komplett unter Wasser abläuft und die Charaktere Seekreaturen sind, ist die behandelte Problematik menschlich. Und es kann auch nicht anders sein. Animationsfilme sind von Menschen für Menschen gemacht und logischerweise ist die Problematik darin auch menschlich. In der non-fotorealistischen Animation, mit nicht zu stark sterilisierten Figuren, ist die Situation nicht so spannend, weil die Charaktere und deren Züge sich den menschlichen sehr annähern. Deswegen will ich mich mehr mit den Animationen auseinandersetzen, bei denen die Figuren einer starken Reduktion unterzogen wurden. Die Figuren aus *#9* haben alle ein identischen Design (Abb. 4.9). Die Gesichter der Charaktere sind sehr einfach gehalten. Sie haben keine Nase, keine Ohren und auch keine deutlich sichtbaren Augenbrauen. Die metallenen Augen selbst haben nicht die Möglichkeit, sich zu bewegen und ihre Form zu verändern. Die Pupillen sind hier sehr wichtig. Sie übernehmen die zentrale Rolle der Augen. Ihre Vergrößerung und Verkleinerung bringen die Information zum Ausdruck. Obwohl keine Augenbrauen definiert sind, bewegt sich die Stirn, und die Form, die sie annimmt, wird gut erkannt und kann einem bestimmten Gesichtsausdruck zugewiesen werden. Wenn man nur die Augen anschaut, verbindet man sie immer mit Angst oder Überraschung (Abb. 4.10). Das Design der Augen passt aber gut zu der Geschichte. Im Film *#9* werden die Figuren ständiger Angst ausgesetzt und deswegen wird diese Emotion durch



Abbildung 4.9: Bild aus #9 [35].



Abbildung 4.10: Bilder aus #9 [35].



Abbildung 4.11: Bilder aus #9 [35].

die runde Form der Augen und die extrem großen Pupillen unterstützt. Um die Palette der Gesichtsausdrücke zu erweitern, kommt hier der Mund als führendes Element für den Ausdruck dazu. Der Mund hat zwar keine Zunge oder Zähne, nimmt aber alle wichtigen Formen eines Mundes an. Durch diese Kombination wurden alle notwendigen Gesichtsausdrücke für den Film erreicht (Abb. 4.11). Nur bei einem der Charaktere sind die Augen anders. Und zwar haben die Pupillen bei ihm nicht die übliche runde Form, sondern sie sind eckig und die äußeren Spitzen zeigen nach oben (Abb. 4.12). Diese Form ist typisch für Wut und mit Wut assoziiert man das Böse. Diese Figur



Abbildung 4.12: Bilder aus #9 [35].

hat am Anfang der Geschichte auch eine negative Rolle und ist durch seine eckigen Pupillen als bedrohlich zu erkennen. Die Pupillen ändern später ihre Form, als sich die Figur in einen positiven Charakter verwandelt. Solche Kleinigkeiten machen die Charaktere aus. Sie vervollständigen die Rolle der Protagonisten und machen somit sowohl ihre Emotionen deutlicher als auch die Emotionsvermittlung für das Publikum leichter.

Als nächstes und letztes Beispiel werde ich die Gesichtsausdrücke in meinem Diplomfilm betrachten und sie analysieren. Ich werde auch erläutern, welche Gesichtspartien für die Geschichte wichtig sind und warum.

4.2.2 Gesichtsausdrücke im Diplomfilm *The Insight*

Beim Design der Figuren für *The Insight* habe ich mich für die ausdrucksstärksten Elemente entschieden - Augen, Augenbrauen und Mund. Sie gehören nicht zum Kopf. Sie sind separat und befinden sich vor dem Kopf. Dadurch hat man keine Bewegung in den Wangen oder der Stirn. Auf Nase und Ohren habe ich komplett verzichtet. Das Ziel war, mit möglichst einfachen Charakteren den Emotionsübertragungsprozess unter Beweis zu stellen. Die Ergebnisse sind auf der Abbildung 4.13 zu sehen. Sie stellt die Grundemotionen dar. Für meine Geschichte waren drei Emotionen erforderlich – Trauer, Freude und Hoffnung. Zwei von diesen sind Basisemotionen und die Hoffnung kann man als positive Überraschung darstellen. Die Ausdrücke sind natürlich vom Charakterdesign abhängig. In dem Fall funktionieren al-



Abbildung 4.13: Bilder aus *The Insight*.



Abbildung 4.14: Bilder aus *The Insight*.

le Basisausdrücke gut bis auf Ekel und Verachtung. Da die Nase hier fehlt, kann Ekel nicht klar dargestellt werden. Der Mund wird mit Blend Shape gesteuert und wird nur symmetrisch bewegt. Das macht die Verachtung als Emotionsausdruck ebenfalls nicht einsetzbar. Diese zwei Emotionen sollten in meinem Kurzfilm nicht vorkommen, deswegen war es nicht so wichtig, dass sie gut funktionieren. Selbst wenn ich sie benötigt hätte, hätte es andere Wege gegeben, diese Emotionen zu äußern. Bei der Überraschung sind gewisse Unstimmigkeiten vorhanden. Die Überraschung ist die einzige Emotion, die neutral ist. Nach ihrer Entstehung verwandelt sie sich entweder in eine positive oder eine negative Emotion. Auf dem Bild sieht der Ausdruck eher positiv als neutral aus, aber dennoch ist sie deutlich als Überraschung zu bezeichnen. Ich hätte sogar auf die Augenbrauen verzichten können, da die Augen selbst die passende Form annehmen können. Ich habe sie aber behalten, weil sie die Emotion vervollkommen. Die Augen haben nur Pupillen (keine Iris), die die Richtung, wohin die Figur schaut, anzeigen. Die Pupillen sind für die Emotionserkennung nicht so erforderlich. (Zum Vergleich Abb. 4.14 ohne Augenbrauen und Pupillen) Freude und Trauer sind nach wie vor sehr gut erkennbar. Die anderen Gesichtsausdrücke kann man grob einschätzen, aber sie sind nicht mehr so deutlich. Wut hat ihre Eindeutigkeit verloren. Angst und Überraschung kann man mit Trauer und Freude verwechseln. Verachtung und Ekel, die auch vorher nicht so klar waren, kann man nicht mehr wahrnehmen. Damit die Figur auch so funktioniert, brauchen wir mehr als nur den Gesichtsausdruck. Hier kommen die Körpersprache, Gestik und dann später Sounds zum Einsatz. Dann wird klar, dass sogar die am einfachsten gestaltete Figur funktioniert.

Kapitel 5

Körpersprache und Gestik

Die Körpersprache ist ein Oberbegriff, der sowohl die Gestik als auch die Mimik umfasst. Aber man betrachtet oft die Gestik als Teil der Körpersprache und die Mimik separat. In diesem Kapitel werde ich die Körpersprache und die gestischen Ausdrucksmittel andeuten. Die Körpersprache spielt auch eine wichtige Rolle im Kommunikations- und Emotionsvermittlungsprozess. Die Rolle ist aber mehr unterstützend als führend. Bis jetzt war die Rede davon, dass man durch das Gesicht und seine Mimik Emotionen gut darstellen und ablesen kann. Die Gesichtsausdrücke stellen eine Universalsprache dar, die bei allen Kulturen verständlich ist. All das hat man bei der Körpersprache nicht. Es ist problematisch, nur aufgrund der Körpersprache die richtige Information herauszufinden (Abb. 5.1).

„Eine Bewegungskultur zu verstehen heißt, die Bedeutungen des Bewegungsausdrucks anderer zu entschlüsseln und als persönliche, individuelle Eigenart, als Beitrag zur Aufrechterhaltung eines sozialen Systems oder als kulturspezifisches Muster zu erkennen.“ [17, S. 226]

Die zweite große Schwierigkeit sind die Unterschiede zwischen den Kulturen. Für einen Einheimischen, der das *Symbolssystem seiner Kultur* [17, S. 227] gut kennt, ist es möglich, die Körpersignale zu entschlüsseln, aber für Menschen, die diese *Regeln* nicht kennen, ist es kaum möglich. Aus diesen Gründen werde ich das Thema Körpersprache und Gestik nicht sehr detailliert behandeln. Der Körper ermöglicht eine Vielfalt an Posen und es wäre nicht realisierbar, alle zu untersuchen. Es gibt aber Zusammenhänge, die meiner Meinung nach für die Animationswelt und für die Emotionsvermittlung wichtig sind, und auf diese Aspekte möchte ich gern eingehen.

„Jeder spricht zur jeder Zeit mit seinem Körper.“ [17, S. 229]. Der Körper befindet sich nur dann im Stillstand, wenn wir schlafen. Ansonsten bewegt sich zu jeder Zeit mindestens ein Teil unseres Körpers. Diese „Bewegungen sind ein Medium, in dem sich unsere persönliche, unsere soziale und unsere kulturelle Identität entfalten kann“ [17, S. 226]. Was löst die Bewegungen



Abbildung 5.1: verschiedene Körperposen.

aus? Sie werden von Denk- oder Emotionsprozessen ausgelöst und werden als „Emotionsbewegungen oder Aktionsbewegungen“ [19, S. 7] durchgeführt. Es existiert eine enge Verbindung zwischen innerlichen Zuständen und Körperbewegungen, die in zwei Richtungen erfolgen kann [19, S. 8]:

„Stimmungen, Gefühle, Emotionen, Affekte spiegeln sich also vornehmlich in Sprachgestalten und in der Körpersprache wider, oder umgekehrt: durch gezielten stimmlichen und körpersprachlichen Ausdruck können Stimmungen, Gefühle, Emotionen, Affekte angeregt und ausgelöst werden.“

Die Emotionsbewegungen finden eher unterbewusst statt und können nicht gut kontrolliert werden. Aus diesem Grund sind sie unverfälscht und man kann sich auf sie verlassen. Im Kommunikationsprozess hat man die gestischen Bewegungen im Griff. Meistens benutzt man die Gestik als Hilfsmittel, um die gewünschte Information weiterzugeben. Oft setzt man Kopfgesten und Gesten mit den Händen ein, um eine Situation zu verdeutlichen.

5.1 Oberkörper

In diesem Unterkapitel werden die Gesten des Kopfes, der Arme und Hände und des Rumpfes behandelt. Im Folgenden stütze ich mich auf die Untersuchungen von *Karl Leonhard*. Er macht den Unterschied zwischen *Haltungs-*



Abbildung 5.2: Beispiel für *Haltungsgeste* „Stop“.

gesten und *Bewegungsgesten*. Bei den *Haltungsgesten* hat man eine statische Position von der Bewegung als aussagende Pose. Zum Beispiel, wenn man zu jemandem „Stop“ sagen und zeigen will, wird man seine Hand mit zu ihm gerichteter Handfläche anheben (Abb. 5.2). Diese Pose wird als Endpose und als *Haltungsgeste* bezeichnet. Wenn man seinen Kopf waagrecht mehrmals schüttelt, verneint man etwas, und dies ist eine sogenannte Bewegungsgeste. Durch die Wiederholung werden „die Bewegungsgesten betont“ [21, S. 155]. Die informationsgeladene Geste ist die Kopfgeste. Trotz begrenzter Bewegungsfreiheit geben die Kopfgesten viel Auskunft über den emotionalen Zustand einer Person. Der Nacken ermöglicht die verschiedenen Positionen des Kopfes. Und hier werde ich nach *Karl Leonhard* die Gesten nach Haltungs- und Bewegungsgesten unterteilen. Er unterscheidet zwischen sieben „Haltungsgesten des Kopfes – Geste der Freundlichkeit, der Unfreundlichkeit, des Selbstgefühls, des Kleinheitsgefühls, der Weigerung, der Einwilligung und des Vertrauens“ [21, S. 178]. Hier bietet es sich auch an, die Gesten in zwei Kategorien zu teilen – solche, die von einem negativen und solche, die von einem positiven Gefühl hervorgerufen wurden. Der Kopf geht nach vorne, wenn man die Person gegenüber mag, wenn man keine Angst vor der Person hat, wenn man neugierig ist und mehr über diese Person erfahren will. Kopf nach hinten deutet auf Unsicherheit, Behutsamkeit, Angst, Uninteressiertheit der Person gegenüber hin. Die Position nach hinten ist auch typisch für Ekel. Ein Kopf nach unten kann sowohl Trauer als auch Wut darstel-

len. Hier ist es der Blick, der die Geste vervollständigt. Wenn der Blick auf die Person/das Objekt fokussiert ist, äußert die Geste Wut, Aggression, Angriffsbereitschaft, Misstrauen. Wenn auch der Blick nach unten gerichtet ist, wird Trauer, Furcht, Scham, Unfreundlichkeit, Uninteressiertheit signalisiert. Seitliche Kopfbewegungen bieten mehr Interpretationsmöglichkeiten. Meistens verbindet *Karl Leonhard* diese mit *Vertrauen*. Bei den Bewegungsgesten des Kopfes unterscheidet *Karl Leonhard* nur drei Gesten - „Geste der Bedenklichkeit, des Wissens und der Verständlichkeit“ [21, S. 178]. Die bekannteste und oft eingesetzte ist *die Geste des Wissens*. Das Kopfschütteln ist sehr bekannt und beliebt. Meistens wird die Horizontale zum Leugnen und die vertikale Drehung zum Bestätigen gebraucht. Die seitliche Kopfdrehung stellt die Geste der *Verständlichkeit* dar. *Karl Leonhard* ordnet sie zu vergangenen Geschehnissen, die unerwartet positiv ausgefallen sind. Das *Hin- und Herwiegen* des Kopfes teilt er zur *Geste der Bedenklichkeit* [21, S. 174]:

„Die Geste kann derjenige zeigen, der mit Bedenklichkeit in die Zukunft sieht, der in irgendeiner Sache nichts Gutes erwartet oder das Gute wenigstens durchaus nicht für gesichert hält.“

Die Rumpfgesten besitzen eine gewisse Ähnlichkeit mit den Kopfgesten. Bei positiven Empfindungen neigt sich der Rumpf nach vorne und bei negativen nach hinten. Die Bedeutung dieser Gesten ist nicht so klar und eindeutig.

„Der Rumpf ist für feinere Ausdrucksbewegungen ungeeignet, es sind dementsprechend grobe Gesamthaltungen des Körpers [...]“ [21, S. 178]

Zu dieser Kategorie gehören die „Geste der Angriffsbereitschaft, der Verteidigungsbereitschaft, der Unterwerfung, der Ungeduld und des Nichtwissens“ [21, S. 183]. Einige von diesen Gesten werde ich im kommenden Kapitel mit Hilfe von Beispielen in der Animation näher beschreiben. Bei den Armen und Händen gibt es viele Varianten von Gesten. *Karl Leonhard* unterscheidet neun *Haltungs-* und sechs *Bewegungsgesten* [21, S. 200]. Ich werde nur diejenigen in Betracht ziehen, die man häufig bei der Animation einsetzt. Am meisten werden die Arme und Hände als Unterstützungsmittel beim Sprechen benutzt. Wenn man etwas zeigen oder auf etwas hinweisen will, benutzt man den Arm und eine bestimmte Form der Hand dafür. Das sind die am häufigsten auftretenden Gesten – *die Hinweisgesten*. Wenn man sich schützen will, werden die Arme und Hände (ganzflächig oder als Faust) benutzt. Oft agieren die Hände mit dem Gesicht. In verschiedenen Situationen sieht man eine Hand oder zwei vor dem Mund (Überraschung, Schreck, Freude, Nachdenken). Beim Nachdenken, Reden, Zuhören kann man mit den Haaren oder Ohren spielen, oder die Nase berühren. Zu diesen Bewegungen wurden bereits viele Untersuchungen durchgeführt und Hypothesen erstellt, die jedoch nicht so exakt sind. Die unterschiedliche Handpositionen mit einer

bestimmten Zuordnung der Finger ist stark kulturell geprägt und man sollte vorsichtig damit umgehen.

5.2 Unterkörper

Zum Unterkörper gehören die Beine und die Füße. Sie sind nicht immer in unserem Blickfeld und deswegen achten wir auf sie nicht so sehr wie zum Beispiel auf unsere Arme und Hände. Das lässt sich auch mit der Entfernung von unserem Gehirn erklären [21, S. 91]:

„Gemäß der Körpersprache-Faustregel, dass wir uns umso weniger unserer Bewegungen bewusst sind, je weiter das entsprechende Körperteil von unserem Gehirn entfernt ist, dringen die Aktivitäten unserer Beine kaum in unser Bewusstsein.“

Aus diesem Grund gelten die Füße, als weit entfernte Körperteile, als *ehlichste Teile unseres Körpers* [8, S. 10]. Wir haben unsere Beine und Füße nicht so gut unter Kontrolle wie andere Körperteile. Und auch hier gilt die einfache Regel: positives Empfinden – Füße Richtung Person/Objekt, negatives Empfinden – Füße zeigen in eine andere Richtung (z.B. den Ausgang). Jede Miene und Geste kann man auf eine oder andere Weise interpretieren, aber am Ende ist die entsprechende Kombination von allen wichtig. Diese Kombination gibt den genauesten Hinweis über die emotionale Lage, in der man sich befindet.

„Je intensiver ein Gefühl also erlebt wird, desto mehr ist es mit einem entsprechenden Ausdruck, mit der Wahrnehmung körperlicher Veränderungen bzw. Empfindungen und/oder einer typischen Handlung verbunden.“ [22, S. 187]

Je deutlicher eine Miene/Geste ist, desto leichter ist sie zu erkennen und einzuordnen. Deswegen wird in der Animation oft übertrieben, damit die Zuschauer die Bewegung problemlos verstehen können.

5.3 Beispiele für emotionsgeladene Bewegungen im *Monsters, Inc.*

Da Animationsfilme für ein breiteres Publikum gemacht sind, müssen die Animatoren sich viele Gedanken darüber machen, ob die Geste, die sie verwenden wollen, von allen Zuschauern verstanden werden kann. Besonders, wenn man mit einer bestimmten Körperbewegung etwas Wichtiges andeuten will, muss man sich an die Basisregeln halten. Wir alle kennen sie: Wenn man Freude empfindet, wenn man glücklich ist, also wenn man positive Gefühle spürt, sind die Bewegungen schnell und energisch. Wenn man traurig

ist, schlecht gelaunt, dann werden die Bewegungen eher langsam, da einem in diesem Moment die Motivation fehlt. Wie sich die positiven und negativen Gefühle auf den Menschen auswirken, habe ich zuvor bereits erörtert. Die sekundäre Wirkung wird auch bei den Körperbewegungen reflektiert. Die zweite Regel basiert auf der „Erddanzziehungskraft“. Bei negativen Gefühlen sieht es so aus, als wäre die Gravitation stärker als unser Körper. Unsere Körperhaltung neigt sich nach unten, Kopf und Schulter hängen, der Rücken ist nach vorne gebeugt, der Blick zeigt nach unten, die Knie sind weich, als wäre alles zu schwer, um den ganzen Körper zu tragen. Bei positiven Gefühlen „bekommt man Flügel und die Gravitation wirkt für ihn nicht mehr“. Alle Muskeln sind gespannt, Kopf und Blick zeigen nach oben, der Rücken ist gerade. Wenn man außerdem die Quantität der Bewegungen vergleicht, wird man feststellen, dass man sich beim Auftreten von positiven Gefühlen deutlich mehr als bei negativen Gefühlen bewegt. Das sind die einfachsten, aber ziemlich deutlichen Merkmale, aus denen man Informationen für den Emotionszustand ziehen kann.

Ausgehend von der *James/Lange-Theorie der Emotionen*, dass „Emotionen sekundär aus der Wahrnehmung körperlicher Reaktionen entstehen“ [6], finde ich es wichtig, einige der häufig vorkommenden Körperreaktionen bei den Grundemotionen zu erwähnen. Dafür werde ich Beispiele aus dem Film *Monsters, Inc.* heranziehen. *Mike Wazowski* ist eine sehr stilisierte Figur und dennoch sind seine emotionalen Ausdrucksmöglichkeiten faszinierend gut und präzise. Auf Abbildung 5.3 ist *Mike* zu sehen. Seinem Ausdruck ist klar zu entnehmen, dass er erschrocken ist. Die Position des Körpers geht nach hinten und leicht nach unten. Man hebt meistens seine Hände, um sich zu schützen, wenn etwas auf einen zukommt. Das ist die von *Karl Leonhard* so genannte *Geste der Verteidigungsbereitschaft*. Auf Abbildung 5.3 c) ist die Pose sehr übertrieben, sogar komisch, da kein Mensch so extrem reagieren würde. Aber für die Animationswelt ist das normal und so wird die Pose betont. Hier (Abb. 5.4) ist *Mikes* böses Gesicht zu sehen. Aus der Mimik kann man Wut als vorrangige Emotion ablesen. Bei dieser Pose ist der Kopf meist nach unten geneigt, der Körper nach vorn gelehnt und ein Bein steht vor dem anderen. Der Körper kann ein bisschen seitlich gedreht sein, aber der Kopf ist gerade, Richtung Objekt. Wenn die Emotion stark spürbar ist, können die Hände zu Fäusten geballt sein. Die so genannte *Geste der Angriffsbereitschaft*. Auf der Abbildung 5.5 ist die typisch traurige Pose dargestellt. Alles hängt nach unten – Schulter, Kopf, Blick. Diese Pose ist aber nicht eindeutig, sie kann auch Enttäuschung oder einfach Denken darstellen (dies ist im Kontext herauszufinden). Auf der Abbildung 5.6 sind ein Paar sprachbezogene Gesten abgebildet. Im Gespräch verwenden viele Leute ihre Hände, um das Gesagte zu visualisieren. In Animationsfilmen ist es wichtig, sie mitzuanimieren. So wirkt die Figur lebendiger. *Mike* ist ein ausgezeichnetes Beispiel, da er seine Mimik und Gestik so schnell und dynamisch wechselt, was uns als Zuschauer das Gefühl gibt, dass er wirklich

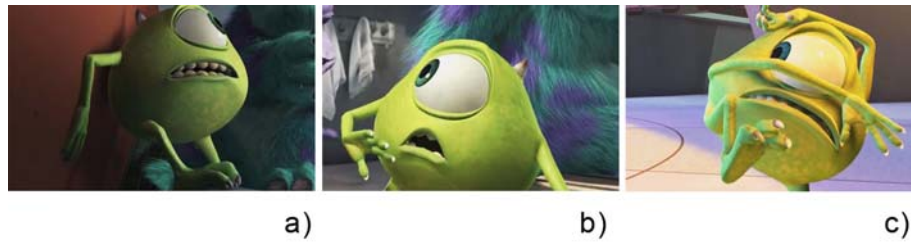


Abbildung 5.3: Bilder aus *Monsters, Inc.* [49].

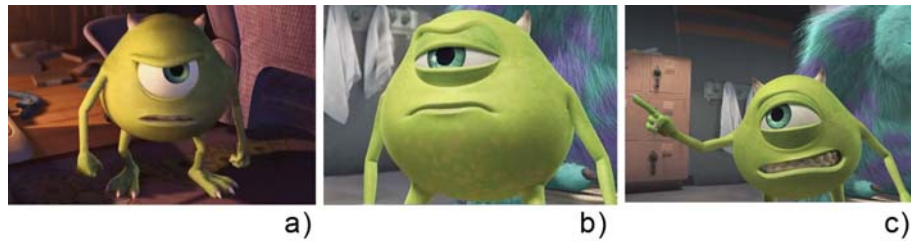


Abbildung 5.4: Bilder aus *Monsters, Inc.* [49].



Abbildung 5.5: Bilder aus *Monsters, Inc.* [49].

lebt. So bleibt unsere Interesse immer hoch und wir schauen gespannt, was als nächstes passiert. Auf diese Weise können Emotionen beim Zuschauer entstehen.



Abbildung 5.6: Bilder aus *Monsters, Inc.* [49].

Kapitel 6

Der Sound als Ausdrucksmittel

In diesem Kapitel werde ich diese Ausdrucksmittel anbringen, die den Animationsfilm vervollständigen und die Emotionen vermitteln. Die Thematik, die ich betrachten werde, bezieht sich nicht nur auf den Animationsfilm, sondern auch auf den Spielfilm. Wenn es um Emotionen geht, gibt es viele gemeinsame Aspekte.

6.1 Stimme

„38 Prozent der Kommunikation erfolgen durch den Klang der Stimme. Nur 7 Prozent der Kommunikation entfallen auf den verbalen Austausch.“ [20, S. 44]

Hier hat man den Beweis, wie wichtig die Stimme für den Kommunikationsprozess ist. Wenn man darüber nachdenkt, wie viel Geld für die Vertonung eines Animationfilms investiert wird, dann erscheinen diese 38 Prozent gar nicht so unrealistisch. Wenn die Stimme nicht so wichtig wäre, würden nicht die großen Schauspieler Hollywoods beauftragt, sondern unbekannte Sprecher. Wenn der Charakter eine Stimme bekommt, ist es sie, die die Figur vollendet. In der Stimme spiegelt sich die Emotion wider. Wenn man Angst empfindet, wird die Stimme zitternd; wenn man sich freut, bekommt die Stimme eine andere Klangfarbe. In dem Bereich wird geforscht und festgestellt:

„Die mittlere Grundfrequenz der Stimme nimmt bei Freude und Angst zu. [...] Bei Traurigkeit wird in einer Untersuchung eine Abnahme, in einer anderen keine Veränderung der Grundfrequenz bezeichnet.“ [30, S. 24]

Nicht nur die Frequenzen sind von Bedeutung. Die Art und Weise wie man redet, wo man Pausen macht und wie schnell man redet, alles spielt eine Rolle. Man unterscheidet relativ leicht anhand der Stimme, ob man positive oder negative Gefühle vermitteln will, aber „nach Scherer (1981) liegen

nicht genügend Forschungsergebnisse vor oder, ob die Stimme differenzierte Information über die einzelnen Emotionen trägt, wie sie etwa vom Gesicht abzulesen sind” [12, S. 166]. Eines ist aber sicher: Die Stimme verbreitet Emotionen. Der Beweis dafür ist der Rundfunk. Ein gutes Beispiel beschreibt *Siegfried Schmidt* mit den Sportereignissen [29, S. 33]:

„Zwar kann der Hörfunk den visuellen Körpereinsatz nicht für Emotionsausdruck nutzen; aber jede gut gemacht Live-Übertragung von Sportereignissen belegt, wie viel Emotionalität der Hörfunk über Stimmausdruck und Geräusche vermitteln kann.”

In der Animation ist die Stimme, die für eine Kreatur ausgewählt wird, von großer Bedeutung. Eine der Kriterien ist, dass sie zum Äußeren des Charakters passen muss (Größe, Alter, Typ), damit sie die Figur glaubwürdig widerspiegeln kann.

”[...] the voice, in regard to how it sounds, as much as what it is saying, suggests a narrative agenda. This is particularly important in hyper-realist texts because the emotional synchrony of the voice is reinforcing modes of naturalism [...]” [32, S. 98]

Beim Animationsfilm kann man die (bösen) Antagonisten als Beispiel nehmen. Oft wird für sie eine tiefe, heisere Stimme ausgewählt. Die Stimme selbst muss Respekt auslösen und bedrohlich klingen. Und dann kommen sieben Prozent für das Gesagte dazu.

6.2 Filmmusik und Hintergrundgeräusche

Die Einführung einer Tonspur im Film war Anfang des 19. Jahrhunderts ein großer Fortschritt für das Kino. Es eröffneten sich unzählige neue Möglichkeiten, die Zuschauer in unbekannte und spannende Welten eintauchen zu lassen. Man konnte nun Dinge zeigen, die im Bild nicht zu sehen waren. Eine zweite Erlebnisdimension war möglich. Der Film, bestehend aus Bild und Ton, ist für *Francesco Casetti* ein „Gesamtkunstwerk” [6, S. 31] und er äußert seine Ansicht zum Ton folgenderweise [6, S. 31]:

„Durch ihn wird ein neuer Wahrnehmungskanal erschlossen, eine neue Quelle der sinnlichen Erregung. Er schafft aber auch eine neue Ausdrucksdimension, dank der ein Wirklichkeitsdiskurs vollständiger und komplexer gestaltet werden kann.”

Die Musik ist es, die die passende Stimmung erzeugt. Sie baut die Atmosphäre im Film auf. Sogar in der Zeit der Stummfilme, wussten die Filmschaffenden, wie machtvoll die musikalische Untermalung für das Erlebnis des Publikums sein kann, und ließen immer einen Pianisten dazu spielen.

Die Musik steht mit den menschlichen Gefühlen im direkten Zusammenhang. Ansonsten könnte man sich nicht mit Musik beruhigen, wenn man traurig ist, oder sich entspannen lassen, oder wenn man unter Stress steht. Man findet für sich jeweils die Musik, die dem eigenen emotionalen Zustand entspricht. *Richard Dyer* äußert sich dazu wie folgt [6, S. 126]:

„Die tonalen Strukturen, die wir „Musik“ nennen, weisen eine große logische Ähnlichkeit mit den Formen menschlichen Fühlens auf [...]“

Im Film hilft die Musik bei der Emotionsentfaltung. Sie unterstützt die Szene und bereitet das Publikum auf die kommende Handlung vor. Sie baut Spannung auf und ab und sie ist es, die uns sogar im Dunklen führt. Nicht umsonst wird die Musik „Emotionserhitzerin“ genannt. Für *Christoph Henzel* ist es die Musik, „die den Bildern erst ihre Macht verleiht“ [18, S. 11]. Für Animationsfilme ist sie von besonderer Bedeutung. Im Gegensatz zum Spielfilm, in dem die Welt bereits existiert, muss man im Animationsfilm eine ganz neue Welt schaffen.

„Music may be normally interpreted through the feelings it inspires, and is deployed to elicit specific emotional responses in the viewer and define the underlying feeling bases in the story. The music, and its role as a catalyst for the emotive dynamics of an animated film, fundamentally informs how an audience may interpret the film.“ [32, S. 98]

Es ist die Musik, die die Stimmung aufbaut und die Hintergrundgeräusche setzen die Akzente. Durch die Geräusche wird unsere Aufmerksamkeit zu den wichtigen Dingen im Film geleitet. Die Hintergrundgeräusche erscheinen dort, wo man sie braucht, und wo etwas passiert. Sie unterstützen das Bild und deuten Ereignisse an, die nicht zu sehen, aber trotzdem wichtig für die Geschichte sind. Der Soundtrack für *Paul Wells* „creates a vocabulary by which the visual codes of the film are understood“ [32, S. 97]. Besonders bei Kurzfilmen und *low-budget*-Animationen gibt es viele, die auf die Stimme komplett verzichten. Die ganze Handlung wird mit Geräuschen und/oder Musik begleitet. Oft ist nicht möglich, ohne Geräusche die Geschichte nachzuvollziehen. Die Filmmusik hat eine magische Wirkung auf die Emotionen der Zuschauer. Nach *Henzel* wirkt sie rein unterbewusst [18, S. 27]:

„Der Zuschauer wird, wenn der Film gelungen ist, am Ende kaum eine Erinnerung an die Filmmusik haben.“

Zusammenfassend verdienen Stimme, Musik und Hintergrundgeräusche zu Recht ihre Anerkennung für das Erzählen und Verstehen einer Geschichte. Sie haben einen großen Verdienst daran, dass das Publikum sich so leicht in einen Film hineinversetzen und die Geschehnisse miterleben kann.

”Voice, music, song, and sound effect may all be evaluated separately for the particular contribution each makes to the collective aural vocabulary that simultaneously illustrates, interrogates, comments upon and narrates the visual image.” [32, S. 99]

Kapitel 7

Analyse der Emotionen im Animationsfilm

7.1 Die Emotionswelt im Animationsfilm *WALL-E*

”[...], humans take facial expressions very seriously because they provide a theory about another person’s mind. Can facial expressions from a robot be taken seriously?” [1, S. 37]

Die Antwort darauf lautet *WALL-E*.

Disney und *Pixar* übertrafen im Jahr 2008 wieder alle Erwartungen und schafften ein Kunstwerk mit dem Animationsfilm *WALL-E*. Der Film *WALL-E* ist ein Vorbild für eine sehr emotionale Geschichte in der non-fotorealistischen Animation. Das ist der Beweis, dass in der Animationswelt alles möglich ist. Die große Herausforderung für *Pixar* bestand darin, einen Roboter, also einen Haufen Metall, nicht nur zum Leben zu erwecken, sondern ihm auch Seele und Herz zu geben. Der Film wurde ein großer Erfolg. Vor *WALL-E* hätte niemand gedacht, dass man mit einem Roboter lachen, weinen oder mitzittern könnte und eine solche emotionale Geschichte miterleben würde. *WALL-E* eroberte die Zuschauerherzen wie kaum ein Film vor ihm.

In diesem Kapitel werde ich versuchen, das Geheimnis von *WALL-E*s Emotionswelt zu enthüllen. Die einzelnen Punkte, die ich betrachten werde, sind die Geschichte und die Handlungen, das Charakterdesign in Verbindung mit der Gesichtsanimation und natürlich Körpersprache, Musik und Sound.

7.1.1 Die emotionale Bindung des Zuschauers zu *WALL-E*

Der kleine Roboter gewinnt uns direkt am Anfang, weil er so nett zu dem einzigen Lebewesen ist, das außer ihm auf der Erde lebt. Niemand sonst würde eine Kakerlake süß finden. Aber *WALL-E* kümmert sich um sie und behandelt sie als Freund. Obwohl *WALL-E* bloß ein Roboter ist, hat er ein Haus, das er liebevoll eingerichtet hat und sorgfältig pflegt. Er hat einen Job,

den er verantwortungsvoll jeden Tag erledigt und er hat seine Kakerlake als Haustier. Jeden Morgen wacht er auf und noch fast schlafend bereitet er sich auf die Arbeit vor. Er hat sogar eine Brotbüchse, in der er seine Sachen herumträgt. All das gibt ihm etwas Menschliches. Und so ist er von einem Haufen Metall für die Zuschauer ein fühlendes Lebewesen geworden. Dass er Gefühle und sogar Träume hat, wird gezeigt, als er einen Ausschnitt des Musicals *Hello Dolly* anschaut. Er beobachtet die tanzenden Leute bewundernd. Sein Wunsch, jemanden zu haben, mit dem er Händchen halten kann, wie in diesem Film, ist sehr groß. Diese Sehnsucht zeigt sich den ganzen Film lang. Durch seine Tollpatschigkeit, mit der er uns zum Lachen bringt, wird er noch sympathischer.

Als *Eve* auf die Erde geliefert wird, ist *WALL-E* von ihr begeistert und die Zuschauer merken schnell, dass er in *Eve* verknallt ist. Eine unschuldige und naive Liebe, die bestimmt in vielen von uns Erinnerungen auslöst. Wir alle fühlen in diesem Moment mit *WALL-E*. Auch als *Eve* sich nicht mehr bewegt, kümmert sich *WALL-E* um sie; geht mit ihr spazieren, spielt Spiele und hält den Regenschirm, damit sie nicht nass wird. Dabei bewundern wir ihn auch. Es zeigt, wie groß sein Herz ist. Und als *Eve* schließlich abgeholt wird, versucht er alles, um sie zu schützen und fliegt ihr ohne Nachzudenken hinterher in den Kosmos, nur um mit seiner *Eve* zusammen zu sein. *WALL-E* ist bereit, für seine Liebe alles zu opfern und so eine Liebe wünscht sich jeder Zuschauer auch für sich. Hier hat *WALL-E* die menschlichen Herzen zum Schmelzen gebracht. Er beweist im Film immer wieder aufs Neue, wie liebevoll, fürsorglich und opferbereit er ist. Er zögert keine Sekunden, sein Leben zu riskieren, um die für die Menschen so wichtige Pflanze zu retten. Dies sind die Handlungen, mit denen *WALL-E* die Zuschauer für sich gewinnen konnte.

7.1.2 Charakterdesign, Gesichtsanimation und Körpersprache

WALL-Es Körper (Abb. 7.1 a) ist so geformt, dass man deutlich Arme, Hände, Füße und Hals erkennen kann. Der Kopf dagegen ist sehr stark stilisiert und besteht nur aus Augen. Er hat auch Lider und Augenbrauen. Sie sind aber versteckt und wurden von den Animatoren sehr sparsam verwendet; nur wenn *WALL-E* sehr emotional ist und das besonders betont werden muss. Aufgrund der Spiegelung im Glas vor seinen Augen sieht man seine Augen oft nicht deutlich. Auf der Abbildung 7.2 a) ist die neutrale Position von *WALL-Es* Gesicht. Obwohl das sein Standardausdruck ist, neigt er zu einem traurigen Blick, da seine äußeren Augenwinkel diagonal nach unten zeigen. Wenn *WALL-E* traurig, besorgt und ängstlich ist, wird der Winkel noch extremer (Abb. 7.2 b).

Bei Überraschung und Panik erscheinen seine „Augenbrauen“ (Abb. 7.3). Bei großer Angst versteckt er sich komplett in seinem Körper und zeigt nur ein kleines Stück von seinen Augen. Diese Pose nimmt er auch an, wenn

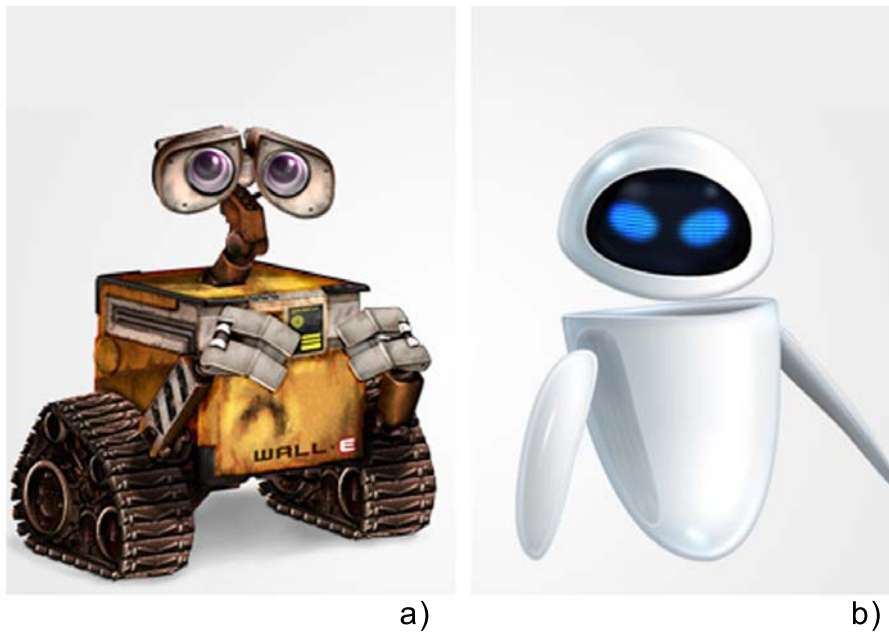


Abbildung 7.1: *WALL-E* a) und *Eve* b) [57].



Abbildung 7.2: Bider aus *WALL-E* [57].



Abbildung 7.3: Bider aus *WALL-E* [57].

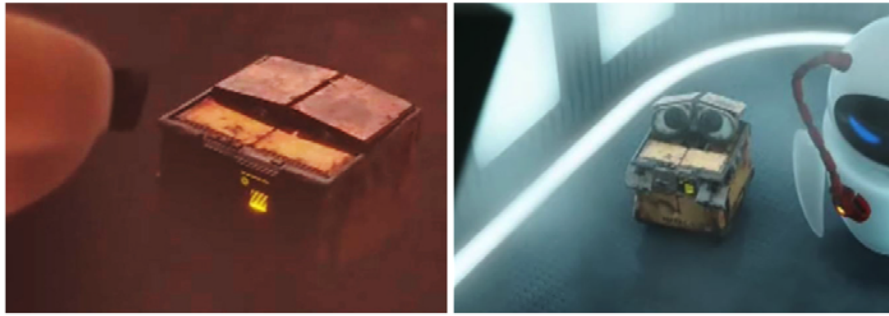


Abbildung 7.4: Bider aus *WALL-E* [57].



Abbildung 7.5: Bider aus *WALL-E* [57].

er sich schämt (Abb. 7.4). Bei Trauer wird eine typische Pose gezeigt, bei der sich sein Kopf, sein Blick und die Arme tendenziell nach unten neigen. Für Freude hat er keine bestimmte Pose oder Ausdruck. Diese äußert er mit energievollen Bewegungen. Seine Lider werden gezeigt, wenn er mit *Eve* zusammen ist und sie nett zu ihm ist (Abb. 7.5).

Eve ist modern, glänzend, sauber – das Gegenteil von *WALL-E* (Abb. 7.1 b). Ihr Design ist noch einfacher gehalten. Sie hat keine Beine und schwebt die ganze Zeit. Am Anfang des Films, als sie wie ein freier Vogel fliegt, weiß und schimmernd vom Himmel kommt, erinnert sie an einen Engel. Sie hat auch nur Augen, aber diese sind digital und das macht mehr Gesichtsausdrücke möglich. Ihre Augen können verschiedene Formen annehmen und dadurch wird bei *Eve* viel vermittelt (Abb. 7.6). Bei ihr haben die Zuschauer am Anfang gemischte Gefühle. Ihr Arm verwandelt sich in eine Waffe und sie schießt schnell und ohne nachzudenken auf alles, was sich bewegt oder ihr nicht gefällt. Sie präsentiert sich wütend und zielstrebig. Die Kakerlake ist an dieser Stelle wieder der Auslöser, der dem Zuschauer zeigt, dass sie auch liebenswert sein kann. Später entfaltet sich ihr Charakter und zeigt, dass auch sie ein gutes Herz hat.

Im Vergleich der beiden Protagonisten werden die Emotionen von *WALL-E*

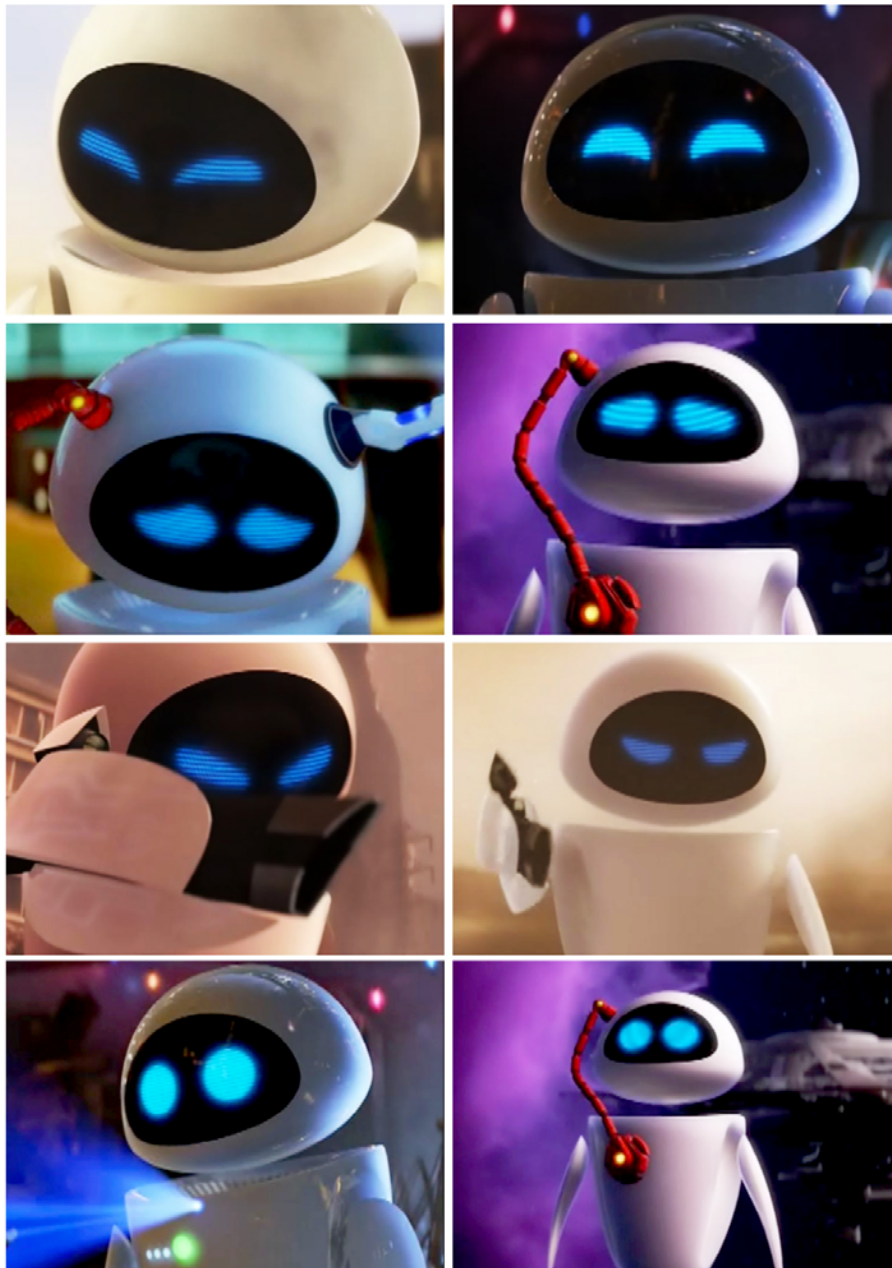


Abbildung 7.6: Bider aus *WALL-E* [57].

eher mit der Körpersprache vermittelt und die von *Eve* mehr über ihre Augen. Dennoch würde die Geschichte nicht halb so gut funktionieren, wenn der Sound nicht wäre.

7.1.3 Musik und Sound

Wenn beim Charakterdesign in einem Animationsfilm ein visuelles Element fehlt, um eine bestimmte Emotion auszudrücken, gibt es andere Wege, um dies zu ermöglichen. Der Ton ist eine der wichtigsten Komponenten in solchen Fällen. Für den Film *WALL-E* ist er von großer Bedeutung und notwendig bei der Vermittlung von Emotionen. Für *WALL-E* und *Eve* wurde eine komplett neue und eigene Sprache entwickelt. *Eve* kann sich einstellen und ein Paar Worte sagen. *WALL-E* kann nicht einmal ganz richtig seinen eigenen Namen aussprechen, aber den ganzen Film hindurch ruft er *Eves* Namen. Dadurch wird unterstrichen, wie wichtig *Eve* für ihn ist. Ein interessanter Fakt ist, dass keiner der beiden einen Mund hat, um zu sprechen. Aber da sie stilisierte Charaktere sind, stört dies den Zuschauer nicht. Es fühlt sich sogar natürlich an, dass ein Roboter ohne Mund reden kann.

Die Musik im Film, aus dem Musical *Hello Dolly* wiederholt sich mehrmals. *WALL-E* hat die Möglichkeit sie aufzunehmen und sie dann, egal wo er ist, abzuspielen. Das ist noch ein Mittel, seine Gefühle dem Publikum zugänglich zu machen. *WALL-E* kann vielleicht nicht wirklich sprechen, aber die Geräusche, die er produziert, sind von großer Bedeutung für die Geschichte und sie sind es, die seine Mimik und Gestik verständlicher für die Zuschauer machen. Die kurzen Ausrufe, die er benutzt, sind typisch menschlich und werden von den Zuschauern problemlos verstanden.

Trotz des sehr reduzierten und einfachen Designs der Figuren sind die Geschichte von *WALL-E* und die Emotionen, die sie den Zuschauer vermitteln will, sehr gut nachvollziehbar. Das funktioniert dank der dramaturgisch gut aufgebauten und spannenden Geschichte, der glaubwürdigen Animation und des überzeugenden Sounddesigns.

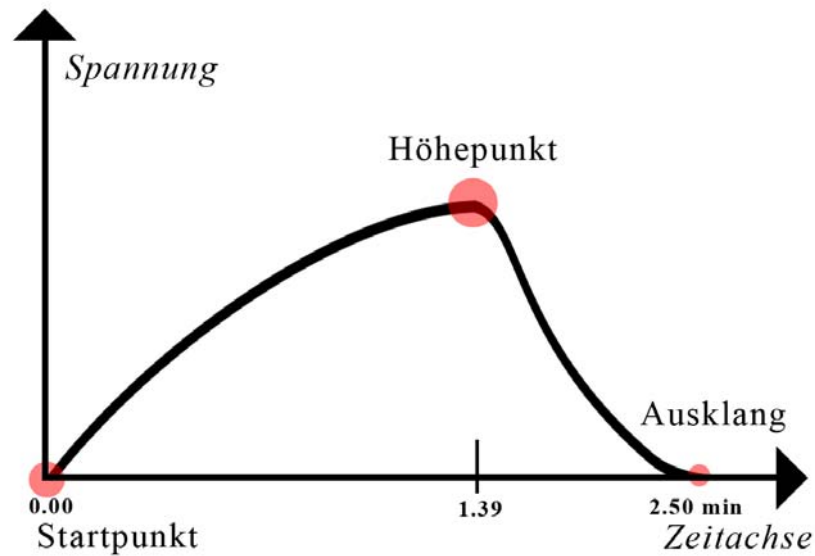
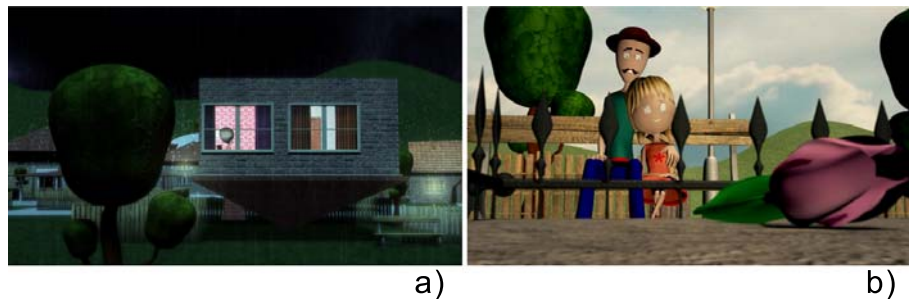
7.2 Emotionsvermittlung im Diplomfilm *The Insight*

Mein Kurzfilm war der Versuch, eine emotionale Geschichte mit möglichst wenigen und einfachen Mitteln zu erzählen. Das Design der Charaktere habe ich bereits im ersten Kapitel argumentiert. Das Gewicht des Kommunikationsprozesses liegt bei der Gesichtsanimation. Ich habe das Gesicht als führendes Element für meine Geschichte ausgewählt. Die Gesichtsausdrücke stützen sich auf die Grundemotionen und sind klar und deutlich zu erkennen. Schlüsselement für die Geschichte ist die Geste, mit der der Vater seine Tochter wegschickt. Die Haltungsgeste mit dem gestreckten Zeigefinger und die andere, zur Faust geballten Hand, wird von jedem erkannt.

Neben den Charakteren und den Handlungen, die die größte Rolle im Emotionsvorgang haben, wurde ein eigener *Look* für den Film kreiert, der die Geschehnisse veranschaulicht. Die Umgebung ist an die Charaktere angepasst. So wie diese sehr einfach gestaltet sind, ist die ganze Welt um sie herum. Alle Bäume sehen gleich aus, die Häuser sind sehr ähnlich. Alles erinnert an

Kinderzeichnungen. Die Symbolik im Film ist von großer Bedeutung für die Geschichte. Am Anfang steht das Haus als einziges auf dem Kopf. Die Welt sieht gewöhnlich aus und nur das eine Haus ist anders und steht auf dem Kopf. Dies dient als Hinweis, dass etwas in diesem Haus anders und verkehrt ist. Der Film hat ein *Happy End* und als die Charaktere sich zum Schluss versöhnen, sieht das Haus aus wie die anderen auch. Das Wetter erfüllt auch eine bestimmte Rolle. Während des Films ist es halbdunkel, regnerisch, unheimlich. Mit dem positiven Ausgang der Geschehnisse verändert sich auch das Wetter. Es ist sonnig und freundlich. Und mit dem schönen Wetter wachsen wieder Blumen, Schmetterlinge fliegen durch die Gegend und man hört Vögel zwitschern. Die Blume ist das Schlüsselsymbol für die Geschichte. Auf dem Foto, das immer wieder zu sehen ist, sind die Mutter und der Vater zu sehen. Der Vater schenkt darauf der Mutter eine Blume und beide sind glücklich. Deswegen glaubt Rosy, dass die Blume, die sie züchtet, ihren Vater wieder glücklich machen kann. In dieser Blume steckt Rosys letzte Hoffnung. Als sie die Blume ihrem Vater gibt, ist das der emotionalste Moment der Geschichte. Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht. Es kommt dieses „*Alles-oder-Nichts*“-Ziel vor, das *nur entweder erreicht oder verfehlt werden* kann. Nach Mess *ist die Intensität entsprechender negativer Erwartungsemotionen* von den Ergebnissen abhängig [23, S. 80]. Hier beweist sich die Hypothese für die Erwartungsemotionen Hoffnung und Enttäuschung. Je mehr man sich ein Ziel wünscht, desto größer wird die Enttäuschung, wenn dieses Ziel nicht erreicht wird und desto größer wird die Freude, wenn das Ziel erreicht wird. Als Zuschauer fiebert man mit, stellt sich die Frage, ob der Vater seinen Fehler realisiert und die Blume annimmt oder ob das Mädchen wieder zurückgewiesen wird. Die Hoffnung ist groß und nachdem der Vater kaltblütig die Blume auf den Boden wirft, ist die Enttäuschung enorm und bitter. Man fragt sich, wie er so gemein zu seinem eigenen Kind sein kann. Und genau hier, als man den tiefsten emotionalen Punkt erreicht hat, kommt unerwartet die Überraschung. Dank des dynamischen Wechsels der emotionalen Zustände wird das Interesse und die Aufmerksamkeit der Zuschauer beibehalten. Abbildung 7.7 illustriert den Spannungsbogen der Geschichte von *The Insight*. Die gut aufgebaute Spannung stellt die Zuschauer zufrieden. Wenn meinen Film die emotionale Ebene der Zuschauer berühren kann, ist mein Ziel erreicht.

Emotionen im Publikum hervorzurufen ist ein komplexer Prozess. Um den Prozess zu vereinfachen, wird auch bei *The Insight* auf zusätzliche Mittel zugegriffen. Die Musik und die Lichtsituationen sorgen für die passende Stimmung bei den Zuschauern. Die Musik hat eine begleitende Rolle und betont den Gefühlszustand der Charaktere. Die Charaktere haben nicht die Fähigkeit zum Sprechen, deswegen ist es die Musik, die ihre Emotionen widerspiegelt. Die Lichtstimmung sorgt für Harmonie zwischen dem gezeigten Bild und den vorgehenden Emotionen. Die düstere Atmosphäre stimmt mit den Ereignissen des Films überein (Abb. 7.8 a). Nach der Metamorphose, die

Abbildung 7.7: Spannungsbogen von *The Insight*.Abbildung 7.8: Bilder aus *The Insight*.

der Vater durchlebt, wirkt die Umgebung nicht mehr so bedrückend, sondern hell, fröhlich und ungetrübt (Abb. 7.8 b). Abschließend konnte ich feststellen, dass die Emotionalität der Geschichte für das Publikum zugänglich ist. Wenn die Akzente richtig gesetzt sind und man die Voraussetzungen erfüllt (siehe Kapitel 3.6) sind die Zuschauer fähig, nicht nur die Geschichte zu verstehen, sondern sie auch mitzuerleben.

Kapitel 8

Zusammenfassung

Die Analyse hat ergeben, dass sich Emotionen sogar in einem einfach gestalteten Animationsfilm richtig vermitteln lassen. Es gibt viele verschiedene Mittel, die Zuschauerherzen zu erobern. Das Gesicht mit seiner Mimik und die Körpersprache und Gestik sind die Schlüsselemente beim Kommunikationsprozess zwischen dem Film und den Zuschauern. Das meiste Wissen über die Emotionen und deren Ausdruck verdanken wir den Studien von *Paul Ekman*. Dieses Wissen wird in dem Animationsbereich von den Animatoren eingesetzt. Ausgehend von der Universalsprache des Gesichts kann man sich auf den Gesichtsausdruck verlassen. Gestützt auf die Basisemotionen ist es in der non-fotorealistischen Animation leichter, die Emotionen vom Gesicht abzulesen. Bei fehlenden Gesichtszügen gibt es andere Komponenten der Animation, die die Emotionsvermittlung ermöglichen. Die Körpersprache ist zwar nicht immer eindeutig, aber sie ist dennoch sehr effektiv und liefert eindrucksvolle Ergebnisse. Einen großen Teil des Verständnisprozesses macht das Hörerlebnis aus. Das Sounddesign verdeutlicht und vervollständigt die visuellen Ereignisse. Die Filmmusik schafft die passende Atmosphäre und bereitet die Zuschauer auf kommende Geschehnisse vor.

Wenn man auf der Suche nach Spannung und Emotionen ist, ist der Kinosaal der richtige Ort. Die große Leinwand hat viele Vorteile gegenüber dem Fernseher zu Hause. Sie deckt das ganze Blickfeld ab und man wird durch die Umgebung nicht abgelenkt oder gestört und kann völlig sich in die Handlungen im Film vertiefen. Zusätzlich zum Bild kommen die Surround-Systeme dazu und seit ein paar Jahren auch noch die 3D-Effekte, die dazu beitragen, dass man sich in den Film direkt hineinversetzt hinein fühlen kann.

Wenn die Zuschauer nach dem Film emotionsgeladen nach Hause gehen, ist das Ziel des Filmes erreicht. Die Animationsfilme haben nach *Rebecca Coyle* diesbezüglich am meisten anzubieten [9, S. 80]:

”The animation film—more than any type of movie – is characterized by its construction of worlds in which the audience routinely encounters the unpredictable, the surreal, the illogical, the

impossible, and around which the opportunities for imagination and invention are infinite.”

Anhang A

Inhalt der DVD

Format: DVD-ROM, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 PDF-Dateien

Pfad: /

Andreeva_Yana_2012.pdf gesamte Arbeit als PDF

A.2 Bilder und Online-Ressourcen

Pfad: /

images Bilder

Internet_Quellen Online-Ressourcen

A.3 Masterprojekt

Pfad: /

The_Insight.mov Kurzfilm „The Insight“

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] „Animating Expressive Characters for Social Interaction“. In: John Benjamins Publishing Company, 2008.
- [2] Thorsten Benkel. *Signaturen des Realen. Bausteine einer soziologischen Topographie der Wirklichkeit*. UVK, Konstanz, 2007.
- [3] Ellen Besen. *Animation Unleashed*. Michael Wiese Productions, 2008.
- [4] Manfred Brill. *Virtuelle Realität*. Springer, 2009.
- [5] Harry J. Brown. *Videogames and education*. M.E. Sharpe, 2008.
- [6] „Kinogefühle, Emotionalität und Film“. In: Hrsg. von Mathias Brütsch u. a. Schühren Verlag, 2005, S. 7 –287.
- [7] „Wie viel Gefühl braucht der Mensch? Emotionen im pädagogischen Alltag“. In: Hrsg. von Anton Bucher, Karin Laueremann und Elisabeth Walcher. Öbv & hpt Verlag, 2004, S. 53 –102.
- [8] Bea Ribaux-Geier und Claude André Ribaux. *Übungsbuch zur Selbstanwendung. Aussichten auf ein interessantes Leben*. Books on Demand Verlag, 2011.
- [9] Rebecca Coyle. *Drawn to sound. Animation film music and sonicity*. Equinox Publishing, 2010.
- [10] Andy Darley. „Second-order realism and post-modernist aesthetics in computer animation“. In: *A Reader in Animation Studies*. John Libbey, 1997.
- [11] Hajo Drott. *Computerbild. Wirklichkeit und Fiktion*. Dr. Dotzer Medien-Institut Verlag, 1997.
- [12] Paul Ekman. *Gesichtsausdruck und Gefühl. 20 Jahre Forschung*. Junfermann Verlag, 1988.
- [13] Barbara L. Fredrickson. *Die Macht der guten Gefühle: Wie eine positive Haltung Ihr Leben dauerhaft verändert*. Campus Verlag, 2011.
- [14] „Bildung. 4 - bis 8-jähriger Kinder“. In: Hrsg. von Titus Guldemann und Bernhard Hauser. Waxmann Verlag, 2005.

- [15] Tina Hascher. *Emotionsbeschreibung und Emotionsverstehen . Zur Entwicklung des Emotionsvokabular und des Ambivalenzverstehens in der frühen und mittelbaren Kindheit.* Waxmann Verlag, 1994.
- [16] Jürgen Hass. *Gefühle als Ekrentnissquelle.* Selbstverl. des Inst. für Didaktik der Geographie, 1995.
- [17] Knut Dietrich und Hennrig Eichberg. *Körpersprache. Über Identität und Konflikt.* Afra Verlag, 1993.
- [18] Christoph Henzel. *Geschichte – Musik – Film.* Königshausen & Neumann Verlag, 2010.
- [19] Christine Schönherr und Hermann Handerer. *Körpersprache und Stimme. Einführung in die Körpersprache und praktische Beispiele zu Mimik, Gestik, Bewegung, Getast und Stimme im Unterricht.* R. Oldenbourg Verlag, 1994.
- [20] Dan Hill. *Emotionomics. Erfolg hat, wer Gefühle weckt.* Redline Verlag, 2010.
- [21] Karl Leonhard. *Der menschlichen Ausdruck in Mimik, Gestik und Phoniik.* Leonhard Schriftenreihe, 1997.
- [22] George Maestri. *Digital Character Animation 3.* New Riders, 2006.
- [23] Ulrich Mees. *Die Struktur der Emotionen.* Hogrefe, 1999.
- [24] Masahiro Mori. *Bukimi no tani The uncanny valley.* Energy, 1970.
- [25] Peter Niermann. *Der organisationale Veränderungsprozess und die Sicht des Beobachters.* Rainer Hampp Verlag, 2006.
- [26] A. Ant Ozok und Panayiotis Zaphiris. „Online Communities and Social Computing: Third International Conference“. In: Springer Berlin, 2009.
- [27] „Die Macht der Gefühle. Affekte und Emotionen im Prozess von Erziehungsberatung und Therapie“. In: Hrsg. von Bodo Reuser, Roman Nitsch und Andreas Hundsalz. Jiventa Verlag, 2006.
- [28] Scott Rogers. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design.* John Wiley & Sons, 2010.
- [29] Siegfried J. Schmidt. *Medien und Emotionen.* LIT Verlag, 2005.
- [30] Lothar Schmidt-Atzert. *Die Entstehung von Gefühlen. Vom Auslöser zur Mitteilung.* Springer-Verlag Berlin, 1993.
- [31] „Der Mensch und seine Gefühle“. In: Hrsg. von Venanz Schubert, Marcel Müller-Wieland und Annette Hollmann. EOS Verlag Erzabtei St. Ottilien, 1985, S. 18 –128.
- [32] Paul Wells. *Understanding animation.* Routledge, 1998.
- [33] Simone Winko. *Kodierte Gefühle. Zu einer Poetik der Emotionen in lyrischen und poetologischen Texten um 1900.* Erich Schmidt Verlag, 2003.

- [34] Diana Christina Zisler. *Seeimpulse*. Peter Lang Verlag, 2012.

Filme und audiovisuelle Medien

- [35] *#9*. Film. Regie: Shane Acker. 2009.
- [36] *A Monster in Paris*. Film. Regie: Bibo Bergeron. 2011.
- [37] *Avatar*. Film. Drehbuch/Regie: James Cameron. 2009.
- [38] *Bee Movie*. Film. Regie: Steve Hickner und Simon J. Smith. 2007.
- [39] *Beowulf*. Film. Regie: Robert Zemeckis. 2007.
- [40] *Brave*. Film. Regie: Mark Andrews und Brenda Chapman. 2012.
- [41] *Cars*. Film. Regie: John Lasseter und Joe Ranft. 2006.
- [42] *Finding Nemo*. Film. Regie: Andrew Stanton und Lee Unkricht. 2003.
- [43] *Flushed Away*. Film. Regie: David Bowers und Sam Fell. 2006.
- [44] *Hop*. Film. Regie: Tim Hil. 2011.
- [45] *Horton Hears a Who!* Film. Regie: Jimmy Hayward und Steve Martino. 2008.
- [46] *Hulk*. Film. Regie: Ang Lee. 2003.
- [47] *Ice Age*. Film. Regie: Chris Wedge und Carlos Saldanha. 2002.
- [48] *Mars Needs Moms*. Film. Regie: Simon Wells. 2011.
- [49] *Monsters, Inc.* Film. Regie: Pete Docter und David Silverman. 2001.
- [50] *Open Season*. Film. Regie: Roger Allers und Jill Culto. 2006.
- [51] *Over The Hedge*. Film. Regie: Tim Johnson und Karey Kirkpatricko. 2006.
- [52] *Paul*. Film. Regie: Greg Mottola. 2011.
- [53] *Shrek*. Film. Regie: Andrew Adamson und Vicky Jenson. 2001.
- [54] *Tangled*. Film. Regie: Nathan Greno und Byron Howard. 2010.
- [55] *The Adventures of Tintin*. Film. Regie: Steven Spielberg. 2011.
- [56] *UP*. Film. Regie: Pete Docter und Bob Peterson. 2009.
- [57] *WALL-E – Der letzte räumt die Erde auf*. Film. Regie: Andrew Stanton. 2008.

Online-Quellen

- [58] URL: <http://www.aesthetischepraxis.de/Texte2/UtopieKunstMuseum.pdf> (besucht am 15.11.2012).
- [59] URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Fiktion> (besucht am 15.11.2012).

- [60] URL: <http://www.animationsupplement.com/index.php/category-list/1-styles-of-animation> (besucht am 15.11.2012).
- [61] URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/computeranimation-realer-als-die-realitaet-a-573038.html> (besucht am 21.11.2012).
- [62] URL: <http://www.enzyklo.de/Begriff/Stilisieren> (besucht am 15.11.2012).
- [63] URL: <http://www.nationalgeographic.de/thumbnails/lightbox/32/20/01/kuecken-12032.jpg> (besucht am 15.11.2012).
- [64] URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Mimische_Muskulatur (besucht am 15.11.2012).