

Wiener Kunstschule

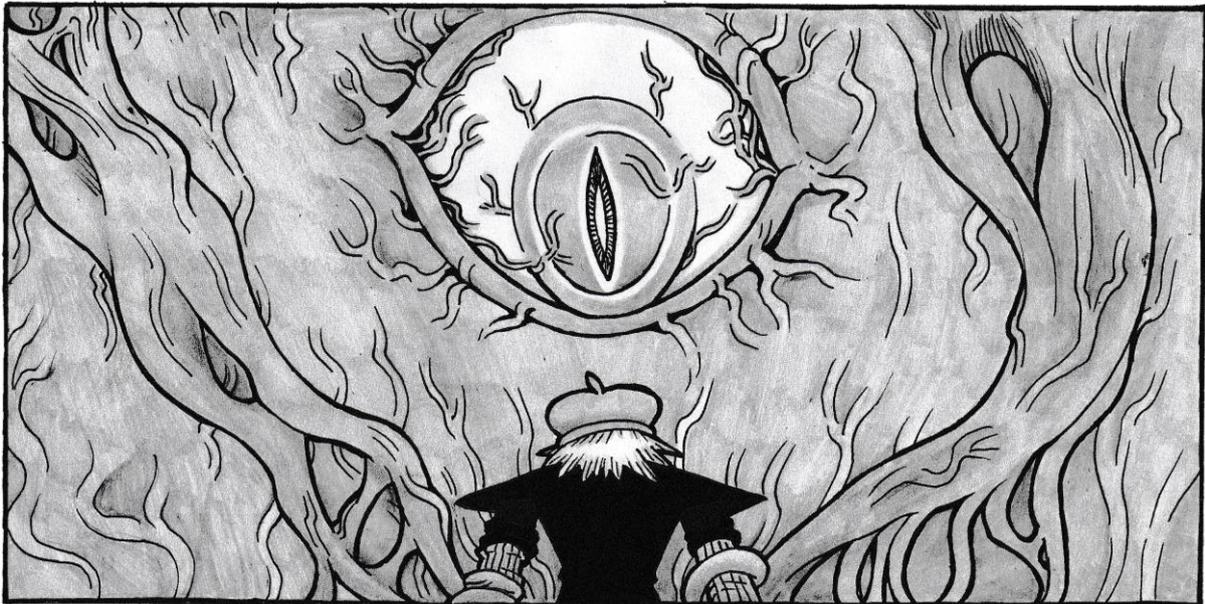
Comic

**„Eyesores“ – Gegen Gleichgültigkeit**

Diplomarbeit

von

Robin Rosteck



*Panel aus Eyesores – Robin Rosteck*

# Inhaltsverzeichnis

## Inhalt

Einleitung .....	3
Idee .....	4
Arbeitsprozess .....	6
Genre und Stil .....	9
Dekonstruktion von Indifferenz .....	10
Narrativer Verlauf .....	11



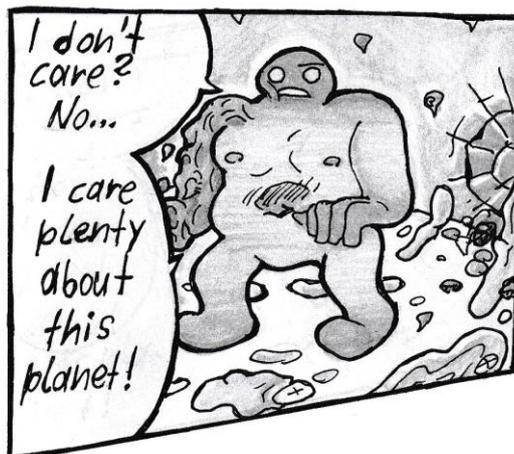
Panel aus Eyesores, Robin Rosteck

## Einleitung

Das Streben danach, durch Kunst Gehör zu finden, war mir bisher kein großes Anliegen. Vielmehr hegte ich den Wunsch, meine Gedanken und Ideen in die Köpfe anderer Menschen zu projizieren, nicht um Meinungen zu ändern oder Weltbilder zu verzerren, sondern um zum Nachdenken anzuregen. Möglicherweise würden sich daraus die erstgenannten Aspekte von selbst ergeben. Oft reicht ein einfacher Satz wie "Darüber habe ich noch nie nachgedacht" aus, um eine Offenbarung zu bewirken. Dennoch war es genau diese Offenbarung, die mich zögern ließ, meine Gedanken und persönlichen Ideale in meine Kunst einfließen zu lassen. Das Wissen, dass alles, was ich tue, sage, schreibe und zeichne, etwas über mich aussagt, führte dazu, dass meine Comics stets im Verborgenen blieben. Ähnlich verhalte ich mich in Gegenwart von Menschen, die kein genaues Bild von mir haben: Ich erhebe nur dann das Wort, wenn es so wenig wie möglich über meine eigene Person aussagt.

Im Laufe der Zeit habe ich jedoch gelernt, die Tatsache zu schätzen, dass Kunst und insbesondere Comics ein Abbild des Künstlers erschaffen können. Narrative können zur Verarbeitung persönlicher Erfahrungen dienen und Beobachtungen aus dem Leben können thematisch in den Vordergrund gerückt werden. Das Bestehen eines vollendeten Werks vermittelt mir nun das Gefühl, dass die Essenz meiner Persönlichkeit darin enthalten ist und trotz möglicher Mängel eine authentische Widerspiegelung eines Individuums darstellt, und somit wertvoll ist. Aus diesem Grund finde ich, dass meine persönliche Auseinandersetzung mit meiner Arbeit eher auf einer anekdotischen Basis als auf wissenschaftlicher Ebene stattfinden sollte. Da ich bei der Erstellung des Comics keine Recherche betrieb, sondern meine persönlichen Erfahrungen, und vor allem meine eigenen Probleme mit Indifferenz, als Grundlage nahm, würde ich es fast widersprüchlich empfinden mich nun in einer schriftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema auf harte Fakten und Studien zu beziehen.

In meinem Werk "Eyesores" beabsichtige ich zum ersten Mal in öffentlicher Form ein Thema zu behandeln, nämlich „Indifferenz“. Indifferenz war meine erste Wahl, da mich nur wenige Dinge im täglichen Leben mehr beschäftigen. Letztendlich ist sie eng mit der Frage verbunden: "Was ist mir wichtig und was nicht?". Mir fällt kaum eine relevantere Frage ein.



Panel aus Eyesores – Robin Rosteck

## Idee

Nachdem Gleichgültigkeit als sozialer Kommentar die Grundlage meiner Erzählung gebildet hatte, war es nun von Bedeutung, einen Handlungsstrang darum zu konstruieren. Dabei legte ich besonderen Wert darauf, dass die Situationen, in denen das Hauptthema deutlich wird, organisch in die Erzählstruktur integriert sind. Mein Hauptaugenmerk lag darauf, ein fiktives Szenario zu entwickeln und dieses anschließend auf einer menschlichen und realistischen Ebene zu dekonstruieren. Zusätzlich hatte ich vor, dass diese Diplomarbeit, innerhalb des bereits von mir erdachten Universum von „The Odditarious Life of Jez Mayo“ eine episodische Narrative zu erzählen, die nicht nur eigenständig funktioniert, sondern auch als Kapitel 1 einer fortlaufenden Geschichte dienen kann.

Ein relevantes Thema in unserer Gesellschaft, in der Indifferenz eine bedeutende Rolle spielt, ist der Umweltschutz. Der Klimawandel verkörpert für viele Menschen eine abwärts gerichtete Spirale unserer Gesellschaft, die nur durch gemeinsames Engagement gestoppt werden kann. Andererseits gibt es auch Menschen, die unsicher sind, ob der Klimawandel überhaupt ein Problem darstellt, dem Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte. Diese Dichotomie erzeugt unterschiedliche Weltanschauungen, die deutlich spürbar sind. Ist es lohnend, sich mit einem Problem auseinanderzusetzen, das für das Individuum wie ein unüberwindbarer Berg erscheint? Immerhin hat jeder von uns seine eigenen Schwierigkeiten und Herausforderungen zu bezwingen. Es scheint verlockend, die öffentliche Aufregung über gesellschaftliche Probleme jenen zu überlassen, die weniger persönliche Hindernisse überwinden müssen, also ein Fall von „Jemand anderes kümmert sich darum.“

Ich wollte jedoch vermeiden, dass sofort Parallelen zwischen meiner Geschichte und unserer aktuellen gesellschaftlichen Situation gezogen werden können. Gerade weil Klimaproteste im Jahr 2023 ein heikles Thema sind, das zu starken Meinungsverschiedenheiten führt, entschied ich mich für ein Szenario, das momentan weniger reflexartige Reaktionen hervorrufen würde: den Überwachungsstaat.



Panel aus Eyesores – Robin Rosteck

Der Schauplatz ist Theta-12, ein Planet, welcher von drohnenartigen Augäpfeln belagert wird. Unsere Hauptfigur Jez besucht den Planeten nur zum Vergnügen, fühlt sich aber durch fehlende Privatsphäre belästigt. Sie wird dabei mit einer indifferenten Bevölkerung konfrontiert, welcher die Überwachung egal ist, oder sich davon ablenken kann. Da ich die Protagonistin schon ab Seite 3 als übermächtiges Wesen darstelle, welches den Fall aus dem All auf die Planetenoberfläche überlebt, war die Option offen, dass sie im Alleingang den Überwachungsstaat zu Fall bringt. Dadurch hatte ich auch vor, einen Kommentar zur traditionellen Superheldengeschichte abzugeben, da eine Bevölkerung, die sich nur retten lässt, keine Veränderung aus eigener Kraft erzeugen kann und immer wieder gerettet werden müsste. Ich würde behaupten, dass es eine gesellschaftliche Entwicklung benötigt, um Veränderungen permanent zu machen.



*Panel aus Eyesores – Robin Rosteck*

## Arbeitsprozess

Im Verlauf meines langwierigen Prozesses entstanden drei unterschiedliche Versionen des Comics. Eine Version auf Papier, eine digitalisierte, und eine gedruckte Version, die auf der digitalen Version basiert. Da es sich bei der 67 Seiten langen Geschichte um einen traditionellen Comic handelt, ist die erste Version mithilfe von dickem Druckerpapier und einer Handvoll Stiften entstanden. Vor allem der Bleistift spielt bei allen meinen zeichnerischen Kreationen eine essenzielle Rolle, und zwar nicht nur für Skizzen, sondern auch als Form der Kolorierung.

Anfangs war es noch die Intention, meiner fiktiven Welt mithilfe von alkoholbasierten Filzstiften eine farbenfrohe Basis zu geben. Dadurch entstanden auch zwei Seiten, die von mir vollständig koloriert wurden. Dabei verwendete ich Copic Marker, da sie unter allen Markern, die ich besaß, die größte Farbpalette aufwiesen. Es wurde jedoch schnell klar, dass die traditionelle Kolorierung einen größeren Aufwand mit sich bringen könnte als zunächst angenommen. Bei der geplanten Seitenzahl hätte eine vollständige Kolorierung nicht nur den zeitlichen Aufwand fast verdoppelt, sondern auch erhebliche Kosten in Form von Tintennachfüllungen verursacht. Obwohl ich die Anwesenheit einer Farbpalette für meinen Comic wertgeschätzt hätte, um die außerirdische Welt noch zusätzlich fremd wirken zu lassen, entschied ich mich schnell dafür auch eine digitale Kolorierung auszuschließen. Meine Erfahrung mit digitalem Zeichnen ist bis heute gering, da ich von Anfang an bemerkte, dass ich das Zeichnen auf einem Tablet von Grund auf neu ins Gefühl bekommen musste. Für meine Diplomarbeit war demnach klar, dass ich mich auf meine vertrautesten Techniken verlassen würde. Die Entscheidung zu einem monochromatischen Schwarz-Weiß Comic war also getroffen. Hier kam der Bleistift ins Spiel, welcher mir die Möglichkeit gab mit Feingefühl Graustufen unterschiedlichster Helligkeit zu erzeugen, und gleichzeitig das Budget niedrig zu halten. Dafür verwendete ich Bleistifte mit besonders weichen Minen, um den Übergang von hell auf dunkel besonders sanft zu machen. Das Kontrollieren des Drucks, den die Spitze des Stifts auf das Papier auswirkt, ist dabei wie ein spielerischer Prozess, in dem ich besonderes Vergnügen finde.



Panel aus Eyesores –Robin Rosteck

Für die Coverseite verwendete ich all allerdings, wie für anfangs alle Seiten geplant, Copic Marker. Dabei machte ich mir den niedrigen Tintenstand des rosafarbenen Markers auch zunutze und erzeugte dadurch ein Verblassen der Farben zum äußeren Rand hinaus.



*Ausschnitt aus der Cover Seite von Eyesores – Robin Rosteck*

Für das Lineart verwendete ich, ebenfalls etwas untypisch, keine Tusche, sondern Roller Ball Stifte mit schwarzer Tinte, die ich seit der Zeit, als ich noch mit Kugelschreibern zeichnete, verwendet habe. Das Lettering für die Sprechblasen erfolgte ebenfalls von Hand, da ich bisher keine überzeugende Schriftart gefunden habe, die zu meinen Linien passt. Sämtliches Inking von größeren schwarzen Flächen führte ich mit einem Copic Marker durch, welcher mithilfe einer Nachfüllkartusche gerade so für alle 67 Seiten durchhielt.



*Die verwendeten Mittel:*

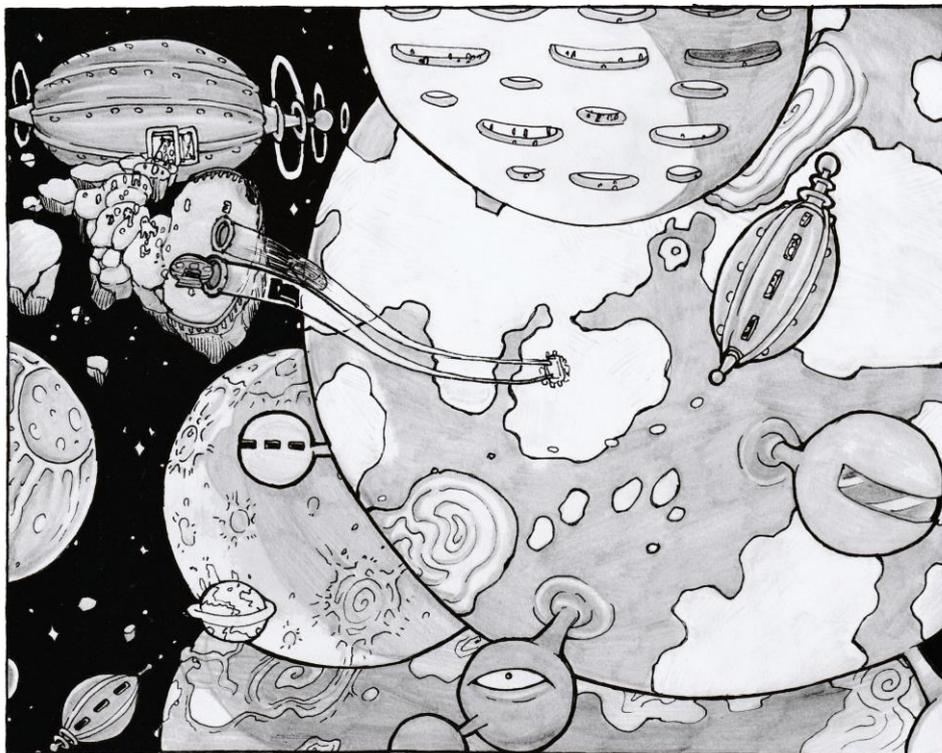
*Radiergummi, schwarzer Marker,*

*Roller Ball Pen, Bleistift und Lineal*

Nachdem ich den Comic vollständig in physischer Form fertiggestellt hatte, begann ich damit, die Seiten einzuscannen, um sie anschließend in Photoshop zu bearbeiten. Beim Scanvorgang verließ ich mich auf eine Funktion des Scanners, welcher die Farben, vor allem die Schwarztöne, in besonders kräftig wiedergab. Dabei merkte ich, dass leichte Details bei der Kolorierung mithilfe des Bleistifts verloren gingen. Eine andere Scanfunktion, die auf weniger Kontrast setzte und die Seiten wie ein Foto wiedergab, zog ich ebenfalls in Erwägung. Nachdem ich allerdings die Vor- und Nachteile beider Funktionen miteinander verglichen hatte, entschied ich mich für die Variante mit stärkerem Kontrast.

Im Rahmen der digitalen Nachbearbeitung in Adobe Photoshop nutzte ich vorwiegend den Bereichsreparatur-Pinsel, um Fehler im Lineart oder bei der Kolorierung zu korrigieren. Zudem fügte ich nachträglich mittels Photoshop auch viele der Sprechblasen ein, um ihre Größe und Position besser anpassen zu können. In einigen Fällen setzte ich auch Seiten zusammen, insbesondere wenn eine Seite neu erstellt werden musste, jedoch nicht alle Panels erneut gezeichnet werden mussten. Darüber hinaus erleichterte die digitale Bearbeitung das Lettering, indem einzelne Buchstaben mithilfe von Pinseln in der Postproduktion verbessert werden konnten.

Nach Abschluss der digitalen Version bestand die nächste Aufgabe darin, die Seiten in das richtige Format zu bringen, um sie anschließend für den Druck einer physischen Ausgabe vorzubereiten. Zu diesem Zeitpunkt ist dieser Schritt noch nicht vollständig abgeschlossen, jedoch ist es geplant, im Rahmen der Diplomausstellung eine Taschenbuch-Version der Geschichte vorzustellen, die voraussichtlich in den kommenden zwei Wochen fertiggestellt wird.



*Panel aus Eyesores - Robin Rosteck*

## Genre und Stil

Das Genre von "Eyesores" könnte am ehesten als Action-Sci-Fi oder Fantasy mit einem starken Fokus auf Humor beschrieben werden. Sci-Fi und Fantasy bieten dabei unbegrenzte Möglichkeiten, von seltsamen Fortbewegungsmitteln und abstrakten, kargen Landschaften bis hin zu Charakterdesigns. Die Freiheit der Fantasie war für mich von entscheidender Bedeutung.

Es ist faszinierend zu beobachten, wie sich die Vielzahl meiner Inspirationen und Einflüsse, die meine Kunst prägen, hauptsächlich in meinem Unterbewusstsein befindet und nicht gezielt gewählt sind. Sei es in Zeichentrickserien aus den frühen 2000er Jahren wie "My Life as a Teenage Robot" oder in Animationsfilmen wie "Fantastic Planet" aus dem Jahr 1973. Es fällt mir selbst schwer, den genauen Stil zu definieren, dem ich folge. Ich zeichne einfach das, was mir gerade in den Sinn kommt.

Besonders viel Freude beim Zeichnen bereiten mir Action- und Kampfszenen, da ich dabei mit dynamischen Winkeln experimentieren kann und der Versuch, Bewegung in einem Bild zu simulieren, immer eine spannende Herausforderung darstellt. Während ich Panels skizziere und plane, visualisiere ich die Geschichte, als wäre sie in ständiger Bewegung. Die Panels übernehmen die Aufgabe mehrerer Frames auf einmal und sollen daher so viele Informationen wie möglich kommunizieren, ohne überladen zu wirken. Wenn jede Linie eine bestimmte Absicht hat, wird dieser Prozess für mich besonders fesselnd.

Ein stilistisches Detail, das ich auch noch erwähnen möchte, ist die beinahe fehlende Einheitlichkeit der Designs von Objekten und Charakteren. In der Animation wird dies als "Off Model" bezeichnet und bezieht sich auf Zeichnungen, die von zuvor festgelegten Proportionen, Stil und Design abweichen, oft nur in einigen wenigen Frames. Um "Off Model Animation" zu vermeiden, müssen sich Animationskünstler\*innen streng an Charakterdesignvorlagen halten. Jedoch hat mich ein interessantes Beispiel aus einem Anime zum Umdenken gebracht. In "Kill La Kill" gibt es einen Charakter, der je nach Szene eine unterschiedliche Körpergröße aufweist. Das Ziel war, dass dieser Charakter in jeder Szene "der Größte im Raum" ist und dadurch teilweise gigantische Proportionen annimmt. Dieses Beispiel hat mich überzeugt, dass "Off Model"-Zeichnungen auch kreative Freiheit bieten können, um Charaktereigenschaften besser hervorzuheben und im Fall meines Comics jedes Panel besonders zu machen.



Actionpanel aus  
Eyesores –

Robin Rosteck

## Dekonstruktion von Indifferenz

*"The opposite of love is not hate, it's indifference. The opposite of art is not ugliness, it's indifference. The opposite of faith is not heresy, it's indifference. And the opposite of life is not death, it's indifference."*<sup>1</sup>

Indifferenz scheint wie die ultimative „Antwort“ auf die Frage „Was ist mir nicht wichtig?“. Genauso wie auf die Frage „Welche Werte sind es nicht wert vertreten zu werden?“ oder kurz gesagt, alles über das wir kein Urteil fällen wollen. Urteile können belasten, haben wir uns für etwas interessiert, so bilden wir uns eine Meinung dazu. Meinungen können zu weiterem Nachdenken führe, wenn wir nicht gleich wieder in die Gleichgültigkeit abrutschen und weiterhin interessiert bleiben. Und Meinungen haben einen Einfluss auf unser Handeln im täglichen Leben. Falls aber Schritte in diesem Prozess mit Aufwand verbunden sind, oder eine Veränderung in unserem Leben erzeugen könnten, ist eine Abschottung davon oft der nächste Schritt. Probleme, die unsere mentale Gesundheit belasten könnten, werden aus dem Vordergrund unseres Geistes verdrängt. Die Indifferenz, ob bewusst oder unbewusst, dient als Verteidigungsmechanismus der Psyche und birgt Vor- und Nachteile. Zu den Vorteilen gehört möglicherweise eine Reduzierung von emotionalem Stress und die Bewältigung von Informationsüberflutung. Individuen können ihre kognitiven Ressourcen auf, subjektiv gesehen, relevantere Themen konzentrieren und eine gewisse psychische Stabilität aufrechterhalten. Allerdings sind die Nachteile der Indifferenz nicht zu vernachlässigen. Sie kann zu einem Mangel an Empathie führen, soziale Probleme verstärken und die gesellschaftliche Dynamik beeinträchtigen. Die Indifferenz kann zu einem Rückgang des sozialen Engagements, der demokratischen Partizipation und des moralischen Verantwortungsbewusstseins führen. Sei es die Indifferenz gegenüber gesellschaftlichen Problemen, die Probleme anderer Leute, oder deren Präsenz als Ganzes. In den meisten Fällen konserviert Indifferenz Energie, steht aber oft im Weg, wenn es darum geht, die eignen Ideale durchzusetzen. Für mich sind dies alles Gründe, warum Indifferenz so häufig anzutreffen ist.

Innerhalb der Narrative von „Eyesores“ lege ich den Fokus auf die Indifferenz einer Gesellschaft und auf die eines Individuums, welches sich von dieser Gesellschaft abgeschottet hat.



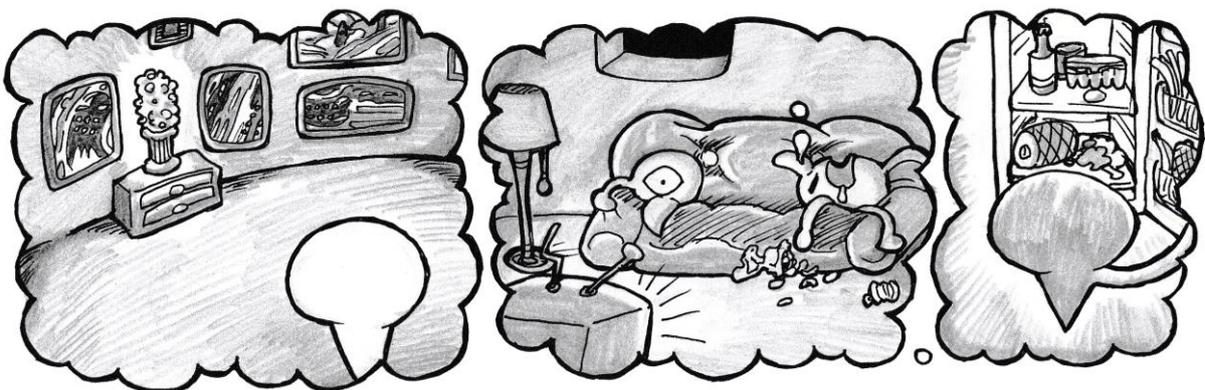
Panel aus  
Eyesores-  
Robin Rosteck

<sup>1</sup> Elie Wiesel, Friedensnobelpreisträger, Zitat ist mündlich überliefert

## Narrativer Verlauf

Die Gleichgültigkeit der Bevölkerung in "Eyesores" verkörpert die Indifferenz gegenüber gesellschaftlichen Problemen, während die Einstellung des Antagonisten Humbaba eine andere Form von Teilnahmslosigkeit darstellt. Der Riese unterscheidet sich wesentlich von der übrigen Alien-Spezies auf Theta-12 durch seine ungewöhnliche Körperstruktur, die es ihm ermöglicht, seine Umgebung zu beobachten, ohne den Schutz seiner Residenz zu verlassen. Diese fehlende Verbindung zu den Leben seiner "Mitmenschen" schafft eine mentale Kluft, die zu einer Form der Abgrenzung führt. Humbaba begnügt sich damit, die Bewohner zu beobachten und keine Interaktion mit ihnen einzugehen, ist jedoch ignorant gegenüber der Tatsache, dass er damit die gesamte soziale Struktur des Planeten verändert. In nur wenigen Panels wird angedeutet, dass die Bevölkerung sich anpasst, indem sie kaum ihre Häuser verlässt und sich mit Medien oder Drogen ablenkt. Der Antagonist selbst ist zunächst mit dieser Situation einverstanden, da er seine Neugier stillen kann, indem er den Lebensraum anderer untersucht. Mithilfe seiner Drohnen schleicht er sich unbemerkt in Häuser und fühlt sich so trotz seines eremitischen Daseins wie ein Teil der Gesellschaft.

Die Protagonistin Jez projiziert ihre eigene Erfahrung mit fehlender Zugehörigkeit auf die Situation von Humbaba, indem sie annimmt, dass der Grund, warum er andere Personen nicht versteht und keine Verbindung zu ihnen verspürt, ebenfalls auf Indifferenz zurückzuführen ist. Obwohl sie dabei nur Probleme aus ihrer eigenen Vergangenheit auf Humbaba überträgt, trifft sie mit dieser Annahme dennoch ins Schwarze. Dieser Teil der Geschichte hat für mich persönlich besonderes Interesse, da ich selbst erkannt habe, dass ich wenig Verbundenheit zu meinen Mitmenschen hatte, jedoch wenig Aufwand betrieb, um sie näher zu verstehen. Menschen, bei denen ich das Gefühl hatte, dass sie sich zu sehr von mir unterschieden, waren für mich von geringem Interesse, und normalerweise war es mir gleichgültig, ob sie mich verstanden. Aus meiner Sicht formte sich dadurch ein Teufelskreis der Gleichgültigkeit füreinander, der nur durch ein verstärktes Interesse an den Lebensumständen anderer Personen durchbrochen werden konnte.



*Drei Panels aus Eyesores – Robin Rosteck*

Es war von erheblicher Bedeutung für mich, dass der finale Konflikt des Comics nicht mit Gewalt, sondern einem einfühlsamen Gespräch endet. Obwohl ich nie ein Fan davon war, dass der "Big Bad" am Ende verschont wird, nachdem die Hauptfigur sich bereits durch Horden von Schergen gekämpft hat, erkannte ich dennoch die Absicht hinter dieser Entscheidung. Aus meiner Sicht ist der Versuch, ein Problem durch Empathie zu lösen, immer ein richtiger Schritt. Selbst jene, die als Feinde betrachtet werden, haben ein Leben durchlebt, das die Grundlage ihrer Weltanschauung bildet, und für jemanden, der sich bemüht, andere Menschen zu verstehen, sollte dies nicht gleichgültig sein.



Jez und  
Humbaba,  
Panel aus  
Eyesores-  
Robin Rosteck