

Frank Plein

Der Eigene Strich

**Stilbildung und Zeichentechnik
für Comic und Illustration**

stiebner

Inhaltsverzeichnis

Ein paar Worte vorab	II
Von Ego, Kunst und Kompetenz	12
FAQs zum Stil	17
Was ist ein „Stil“?	17
Braucht ein Zeichner 'einen* Stil?	19
Muss man realistisch zeichnen können, um einen Comic- oder Illustrationsstil zu entwickeln?	20
Der Weg zum Stil als Reise	22
Vor der Reise	24
Der Blick nach innen	26
Was mag ich. was will ich. was kann ich?	26
Wie hätten Sie's denn gern? Stil und Weltsicht	26
Stil und Inhalt	27

Ich packe meinen Koffer und nehme mit...

Materialien und Tools 32

Vorzeichnung und Skizze 33

Lineart / Tusche 34

Kolorieren 36

Reisebegleiter 38

Mentoren und Gefährten 38

Ausbildungen und Seminare 40

Was hält uns zurück? 44

In den Fußstapfen anderer 48

Weshalb uns das Nachahmen so schwer fällt 50

Was lernen wir beim Kopieren eines Stils? 52

Ein paar Wahrheiten über das Lernen

Wie der Lernprozess verläuft 53

Stile studieren 56

Stil verstehen 56

Der Abgleich mit der Wirklichkeit 57

Abpausen und Kopieren 57

Von der Kopie zur Interpretation	58
Elemente des Stils	59
Abstraktion	60
Formgebung	62
Rendering	65
Stile umsetzen: Skills	70
Modus Operandi	
Von der Skizze zum fertigen Motiv	75
Auf dem Weg zur eigenen Stimme	82
Umgang mit Vorbildern und Einflüssen	84
Eigene Ideen: wo kriege ich die, und wie kriege ich mehr davon?	84
Freischwimmen: Strategien	85
Den Blick erweitern	SC
Die Zeiten um! ihr Strich	88

Stilwege	104
Flix	105
Jim Borgman	106
Ozamu Tezuka	108
Bill SienkiewScz	110
Moebius	112
Zum eigenen Strich: Interviews	114
Jan Suski	114
Daniel Schreiber	116
Flix	117
Sie haben Ihr Ziel erreicht...	118
Nachwort: Mein eigener Weg	120