

DIE KUNST DES MARVEL-DESIGNS

VON LIZ STINSON

Ein Comicbuch ist die Summe seiner Einzelteile. Gemeinsam erzählen Zeichnungen, Figuren, Logos, Layouts, Lettering, Cover und Farben eine Geschichte, die keines dieser Elemente allein erzählen könnte. Oft bezeichnet man Comics als eigene Kunstform, und das ist auch richtig. Sie sind aber auch eng mit der Welt des Designs verbunden, in welcher die Anordnung visueller Elemente auf einer Seite einem ausdrücklichen Zweck dient. Im Falle von Comics besteht diese konkrete Absicht darin, eine Geschichte zu erzählen, Spannung aufzubauen, den Leser zu faszinieren und manchmal sogar zu verärgern. Kurzum: Ein Comic soll unterhalten.

Das tun Comics mittels einer eindeutig grafischen Art des Storytellings. Anders als ein Roman, der textlastig ist, oder ein Bilderbuch, das kaum Wörter aufweist, kombiniert das Comic Bild und Text und schafft so ein Erzählformat, dessen grafische Elemente wie Lautmalerei, Sprechblasen und Logo-Lettering dieses Medium zum Leben erwecken. Mit diesem Buch möchten wir die einzigartige bildliche Sprache des riesigen Comicbuch-Universums von Marvel erstmalig unter dem Aspekt des grafischen Designs betrachten.

Jahrelang hat Marvel Generationen kreativer Menschen durch das Design seiner Comics inspiriert. Der Einfluss des Verlags hat sich in verschiedenen Bereichen visueller Kultur niedergeschlagen, u.a. in der bildenden Kunst, im Grafikdesign, in der Werbung, in der Gaming-Industrie. Die natürlichen Wechselwirkungen zwischen Comics und visueller Kultur im Allgemeinen ebneten den Weg für dieses Buch.

Im Geiste dieser weitreichenden Einflüsse soll dieses Buch weder ein Comic-Handbuch noch ein Leitfadens sein. Nein, dieses Buch dient vielmehr dazu, all das zu würdigen, was Marvels visuelles Storytelling jahrzehntelang geprägt hat. Das Buch bietet Ihnen immer wieder Gelegenheit, innezuhalten und die Einzelheiten kennen und schätzen zu lernen, die Marvels grafische Sprache so besonders machen. Es gilt, jedes einzelne Element eines Comics – ob Layout, Logo, Lettering, Cover oder Farbpalette – als eigenständiges Handwerk zu beleuchten, mit all seinen Nuancen, Normen und Ausnahmen geltender Regeln. Doch es geht auch darum zu zeigen, dass diese einzelnen Elemente eben nur so stark wie ihre gemeinsam erzeugte Wirkung sind.

Nehmen wir als Beispiel das Lettering – ein Fach, das Hand-Lettering und digitale Typografie miteinander kombiniert. Auf den ersten Blick scheint Lettering nur im Reich von Typografie und Text zu existieren. Dabei ist es ebenso eine Form von Layout-Design, denn die Handwerkskunst des Letterings muss sorgfältig auf das übergeordnete System der gesamten Comicseite abgestimmt sein. Wie der Letterer Nate Piekos von Blambot treffend formulierte: „Alle Letterer sind Grafikdesigner, ob sie es nun wissen oder nicht.“

Diese Einstellung ist in *Marvel By Design* allgegenwärtig. Die besten Comic-künstler – ganz egal welchen Fachs – verstehen, dass der Erfolg ihrer Arbeit auf dem Zusammenwirken aller Einzelteile eines Comicbuchs basiert. Menschen, die noch nie ein Comic gemacht haben, mag es überraschen, dass ein Buch meist nicht die Vision eines einzelnen Künstlers ist, sondern eine kollektive Arbeit, bei der sich Menschen aufeinander verlassen, um ihrem kreativen Auftrag gerecht zu werden. Im Marvel-Universum war diese Art der Zusammenarbeit derart grundlegend für den Geist des Unternehmens, dass sie einen eigenen Namen erhielt: die „Marvel-Methode“.

Wie Autor John Rhett Thomas in seinen Ausführungen ab Seite 30 erklärt, erschuf Marvel eine Art kreative Magie, die es dem Team erlaubte, die durch zu wenig Geld, Zeit und Ressourcen geschaffenen Beschränkungen zu umgehen und einige der bahnbrechendsten Momente des Storytellings im 20. und 21. Jahrhundert zu schaffen. Dies geschah durch den Einfallsreichtum von Stan Lee und Jack Kirby, deren außergewöhnliche Verbundenheit es ihnen ermöglichte, Seiten in einem nie dagewesenen Tempo zu produzieren. Der interdisziplinäre Arbeitsstil von Marvel hat sich ohne Übertreibung als Musterbeispiel für junge Künstler und Designer erwiesen, die ihre kreativen Fähigkeiten innerhalb und außerhalb der Comicbranche ausloten möchten.

Diese Verbindung hat ebenfalls viel mit Grafikdesign zu tun. Designer Mike Essl und Paul Sahre, die beide Essays in diesem Buch verfasst haben, erinnern sich daran, wie ihre frühe Begeisterung für Marvel-Comics sie zu den Designern machte, die sie heute sind. Trotz – oder gerade wegen – der unverschämten Verweigerung von Comicbüchern, dem Regelkanon „guten“ Designs zu folgen, haben Comics einen starken Einfluss auf die Einstellung vieler Designer gegenüber visueller Kommunikation. Comics sind ▶

