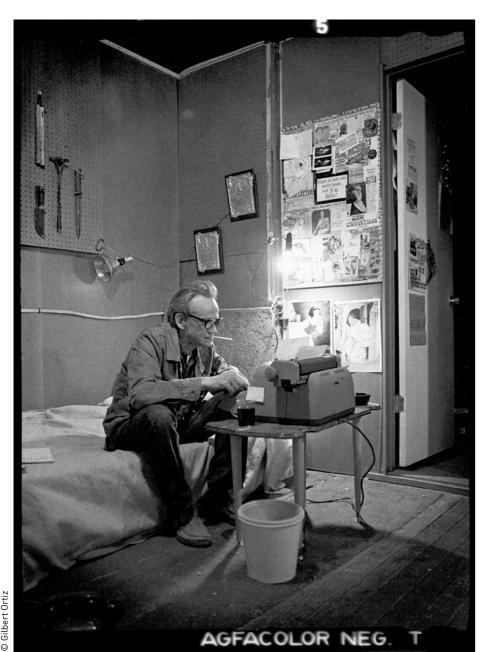
Der Drama-King

Wally Wood (1927-1981) erfährt im All Verlag eine deutsche Edition seiner EC-Klassiker; Tillmann Courth hält Rückschau auf sein Leben und Werk

»Ich glaube nicht an die Zukunft der Comics. Sie sind am Ende, sie scheinen mir Selbstmord zu begehen. Die einzige Hoffnung wäre, den Weg europäischer Comics zu beschreiten – Hardcover-Auflagen, die sich nicht millionenfach verkaufen müssen und nicht bloß zwei Wochen am Kiosk liegen.«

Wally Wood, 1978



Die Resignation, die aus diesen Worten spricht, hat Wally Wood sein halbes Leben begleitet und letztlich ausgebrannt. Sein Ende war so traurig wie der Zustand seiner geliebten Kunstform, deren Aufschwung er in den 80er Jahren nicht mehr miterleben sollte.

Wood sah sich zeitlebens weniger als Zeichner, sondern vielmehr als Storyteller, der mit Bildern kommuniziert. Wie lässt sich einer der besten Comiczeichner des letzten Jahrhunderts aus heutiger Sicht beurteilen?

Als Schüler ist Wood eifriger Leser der Zeitungscomics, sammelt sie in Ausschnitten und träumt davon, wie Alex Raymond zeichnen zu können. Sein Leben lang hütet er sein Archiv solcher Bildvorlagen (die Amerikaner nennen das 'swipe files), sein Motto: "Zeichne nichts, was du auch durchpausen kannst. « Ein üblicher Prozess in der US-Comicindustrie, denn die Zeit war knapp und der Lohn noch knapper.

Doch zunächst beendet Woody mit 17 die Highschool und heuert im letzten Kriegsjahr bei der Handelsmarine an. Ein Jahr später lässt er sich zum Fallschirmjäger ausbilden und wird in Hokkaido stationiert. Wieder ein Jahr später versucht er es mit zwei Semestern auf der Kunsthochschule in Minneapolis, die ihm nach eigener Aussage »nichts brachten«.

LOOK, KID!... NO ENOUGH GUM EEE! ... FLESH! TIONS! I GOT ING OUT OF GOT TO GO THE WATER ... A OFFICE HOURS FIND OUR NAUSEATING, SLIME-OOZING, KNIFE-TOOTHED FROM 12:00 ROCKET SHIP WE'VE GOT TO FIND A ZORK! WAY TO GET TO EARTH



1948 zieht es ihn nach New York, er klopft frech bei Verlagshäusern an, wird aber überall abgelehnt. Beim Antichambrieren trifft er auf den Kriegsveteranen John Severin, sie plaudern, er nimmt Wood ins Schlepptau zu den Kollegen Harvey Kurtzman und Will Elder.

Die haben Kontakt zu Will Eisner, und bald darf Wood den SPIRIT lettern und entwickelt Ehrgeiz: Wally belegt Kurse bei Altmeister Burne Hogarth und begreift, »wie man einen Pinsel hält«. Es scheint mir ironisch, dass Wood beim Hohepriester der Anatomie im Comic lernt, aber die korrekten Körperhaltungen seiner Figuren erst im späteren Verlauf seiner Karriere meistern wird.

In all seinen großen Werken für EC wirken seine Charaktere statuesk, so als hätten sie (mit Verlaub) einen Stock im Hintern. Besonders auffällig, wenn seine männlichen Figuren laufen oder rennen (s. Bildbeispiel anbei). Vielleicht kein Zufall, dass eine der besterinnerten Wood-EC-Comics die Science Fiction-Story *There Will Come Soft Rains* ... ist, die in einer entvölkerten Welt den Zerfall eines Hauses schildert und gänzlich ohne Menschen auskommt.

Seine Frauen hingegen lässt Wood aus gutem

Grund stillstehen, schon früh weiß er, wie sich weibliche Reize ins Bild setzen und ihre Trägerinnen entsprechend positionieren oder drapieren lassen.

Dass seine Kerle gern ein wenig schief herumstehen, macht aber nichts! Denn Wood gleicht das mit schicken Schattierungen, gekonnten Effekten und elektrisierenden Nahaufnahmen von Gesichtern aus. Und natürlich mit einem Gespür für Drama, das man kaum lernen kann. Die Splash-Pages von Wood ziehen den Leser unweigerlich in die Geschichte hinein, seine weiteren Panels zeugen von sachdienlicher, stets organischer Bebilderung. Seine unauffällige >Kamera< handhabt er wie ein Regisseur, der sich im Dienste der Story zurücknimmt.

Woods prinzipielle Ungelenkheit im Bezug auf Körperdynamik schlägt übrigens positiv zu Buch in seinen unterschätzten komödiantischen Arbeiten. Man denke an *Superduperman*; am schönsten gelingt es in der Alex-Raymond-Parodie *Flesh Garden*: Der feine und schwungvolle Strich seines Vorbilds trifft auf Woodsche Grimassen und gestenreiche Hampeleien, die jeglichen Abenteuer-Ernst augenblicklich diskreditieren.

Kollege John Severin gab erstaunt zu Protokoll: »Woods Zeichnungen sind völlig verzerrt, aber wen kümmert's? Sein Storytelling, seine Handhabung von Schwarz und Weiß sind unterhaltsam, das allein zählt. Sein flottes Inking ist attraktiv, auch wenn er Helme zeichnet, die nicht auf Köpfe passen. Bei ihm fällt es nicht ins Gewicht, er ist einfach toll.«

Seite 2 aus der Flesh Gorden-Parodie in MAD Nr. 11, Mai 1954 © MAD

Wer steht denn so, wer geht denn so? Charaktere aus Mars is Heaven in WEIRD SCIENCE #18, März 1950 © EC

And Lustig began to CRY. HIS FINGERS CAME UP, TWISTING AND TREMBLING, AND HIS FACE WAS ALL WONDER AND JOY AND INCREDULITY. HE BEGAN TO RUN, STUMBLING, AWKWARDLY ...



LARGE GREEN HOUSE. TWO OLD PEOPLE STOOD IN
THE DOORWAY, THEIR FACES LIGHTING UP...

GRANDMA!

GRANDMA!

GRANDMA!

T'S BEEN SO MANY

YEARS! HOW YOU'VE

GROWN, BOY...

NOW LUSTIG WAS RUNNING AT FULL SPEED, SHOUTING

SHADY STREET AND LEAPED UPON THE PORCH OF A

HE TURNED INTO A YARD HALF-WAY DOWN THE LITTLE

6 comixene comixene



WEIRD SCIENCE Gaines Agent, Inc.

Comicseite aus TWO-FISTED-TALES #33, Mai, 1953 © Privat Collections

Die rauschhaften Jahre

Doch noch sind wir im Jahr 1948, und Wood schuftet für lachhafte 2,50 Dollar pro Seite (weitere 2,50 Dollar, also satte 50 Prozent, sackte sein Agent Renaldo Epworth ein) für die reißerischen Fox Publications und zeichnet formelhaft Romance, Crime und Abenteuer runter. Dann trifft er Joe Orlando und gemeinsam gründen sie ein kleines Studio. Harry Harrison stößt hinzu, mit dem Wood erste Jobs bei EC landet

(für sagenhafte 26 Dollar pro Seite). Joe Orlando wird ihm später dahin folgen, während Harrison sich mit Wally zerstreitet, das Comiczeichnen sein lässt und Science-Fiction-Schriftsteller wird.

Eine Anekdote berichtet, es seien Wood und Harrison gewesen, die Bill Gaines ein Science-Fiction-Comicheft namens WEIRD SCIENCE

vorgeschlagen hätten (welches dieser 1950 gemeinsam mit WEIRD FANTASY aus der Taufe hebt). Wood ist von Beginn an in beiden Titeln vertreten und entwickelt sich im Laufschritt künstlerisch weiter. Dies tut er allerdings zunächst in den Serien SPACE DETECTIVE und STRAN-GE WORLDS sowie in One-Shots wie FLYING SAUCERS und AN EARTH MAN ON VENUS, die im Verlag Avon erscheinen, wo ihn Redakteur Sol Cohen hofiert.

Die parallele Arbeit für EC zwingt Wood ein Pensum von drei Seiten pro Tag auf, wofür er 12-14 Stunden hinterm Zeichentisch hockt. Kollegen wie Roy Krenkel beschreiben ihn als Arbeitstier, der auch schon mal eine Nacht durchzeichnet: »Um 12 Uhr mittags klingelte ich Sturm bei Wally. Er öffnete mit glasigem Blick, sagte eine volle Minute lang nichts, äußerte dann ein Grunzen und schlurfte wie ein Zombie zurück zum Zeichentisch.«

1952 entscheidet sich Wood, exklusiv für EC zu arbeiten, wo er 1953 in WEIRD SCIENCE Nr. 22 die Sechs-Seiten-Geschichte My World illustrieren darf, eine Selbsthommage seiner Kunst. Ein bis dato unerhörter Vorgang in der Comicindustrie und Ausweis dafür, dass EC seine Künstler in den Vordergrund rückt. Mit 25 Jahren ist Wood auf dem Olymp angekommen, für ihn seine schönste Lebensphase.

Bald kristallisiert sich heraus, dass der in allen Genres aktive Wood ein meisterliches Händchen für Science Fiction hat: Seine Raketen, Raumanzüge, planetaren Landschaften, Weltraummonster und seine Schiffsapparaturen fügen sich zu einem visionären Ganzen, das Science Fiction so greifbar wie nie zuvor macht. Woods Detailverliebtheit ist kein Selbstzweck, sondern untermauert die Glaubhaftigkeit seiner fantastischen Entwürfe. Im Übrigen ist sein Design von eigenwilliger Modernität beseelt, wohingegen das Artwork der Kollegen Alex Raymond, Frank Frazetta und Al Williamson deutlich auf die Illustrationskunst des 19. Jahrhunderts verweist.

Noch im Jahre 1952 ereilt Wood ein Ritterschlag der besonderen Art: Großmeister Will Eisner ruft ihn zum SPIRIT zurück und kollaboriert mit ihm (und Autor Jules Feiffer) an den sogenannten Outer Space- Folgen. Was heute als Comicjuwel gilt, irritierte seinerzeit die Leser: Feiffers Skripte waren unausgegoren, Wood konnte nicht pünktlich liefern, Eisner musste öfter aushelfen als er vorhatte, das Ende der SPIRIT-Serie fiel mit dem Projekt überein.

Dumm gelaufen, aber kein Beinbruch, denn Wally ist auf dem Zenit. Für ECs neues Heft SHOCK SUSPENSTORIES gestaltet er memorable Anklagen gegen Bigotterie und Rassismus mit Geschichten wie Hate!, Under Cover! und The Guilty!. Als MAD an die Kioske geht, ist Wood als Stammkraft dabei und erweist sich als Glücksfall, der Science Fiction auch absurd und spaßig MY WORLD CAN BE A WORLD OF DESOLATION ... WITHOUT LIFE ... WITHOUT HOPE ...



... OR IT CAN BE A WORLD OF EVERLASTING PEACE AND

UNDERSTANDING AND THE BROTHERHOOD OF MAN.

MY WORLD CAN BE A WORLD OF SPACE-STATIONS...





aussehen lassen kann (s. Blobs!, Gookum!). Des Weiteren sind seine Ray-Bradbury-Adaptionen There Will Come Soft Rains ..., Mars Is Heaven! und Home To Stay! Klassiker des literarisch orientierten Comics (die ihm übrigens persönliche Glückwünsche des Schriftstellers eintragen).

Mit dem Zusammenbruch der Comicindustrie 1955 wird auch für Wood die Arbeit (abgesehen von MAD) knapp. Er verlegt sich für einige Jahre auf das Gestalten von Titelbildern und Innenillustrationen für das SF-Magazin GALAXY und zeichnet schlüpfrige Cartoons für PLAYBOY-Imitate wie GENT, NUGGET oder DUDE. Letzteres ein Arbeitsfeld, auf das er später noch zurückfallen wird ...

1958/59 kommt es mit Jack Kirby zur Zusammenarbeit am Zeitungsstrip Sky Masters. Woods exzellente Tuschearbeit dominiert Kirbys Pencilwork, dessen Wirken im Strip-Genre allerdings verschenkt ist. Die Serie floppt, doch bei DC lässt man Wood fünf Ausgaben von Kirbys Challengers Of The Unknown tuschen.

1960, im Alter von 33 Jahren, geht es mit Wallys Gesundheit bergab: Zu seinem Alkoholkonsum

gesellen sich schreckliche Migräneattacken, die Wood für ganze Tage ans Bett fesseln. Ein manisches Arbeiten an schmerzfreien Tagen sowie ein bedenklicher Mix aus Antidepressiva und

Beruhigungsmitteln verbessert seine Situation auch nicht eben. Wood arbeitet in den frühen 1960er-Jahren phasenweise für den Billigverlag Charlton und gestaltet Sammelkarten für Topps (für die berühmte Serie Mars Attacks bleibt es nur bei den Entwürfen).

1964 kommt es zum Zerwürfnis mit MAD, in den Worten von Bill Gaines: »Woody litt lange unter dieser Migräne und war schrecklich mürrisch. Seine Zeichenkunst ließ nach, und er konnte mit der Kritik daran nicht umgehen.« Zu MAD findet Wally regulär nicht mehr zurück, doch Rettung naht - in Gestalt eines Superhelden!

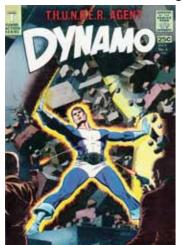
aus My World in WEIRD SCIENCE, © Privat Collections



comixene comixene

Der Teufel in Person

Sein Kumpel Joe Orlando lotst ihn zu Marvel, wo ihn Stan Lee mit offenen Armen empfängt: »Dank der überragenden Künstlerschaft Wally Woods



witzend

schwingt sich DAREDEVIL auf einen neuen Höhenflug!« Auch diese Herrlichkeit wird nur wenige Ausgaben währen, doch Wood ist kurzfristig wieder obenauf. In DAREDE-VIL Nr. 7 verpasst Wally dem Helden das bis heute bekannte wie markante rote Kostüm. Woods mürrische Ader treibt ihn allerdings bald fort aus dem »Haus der Ideen«, für die seinerzeit betriebene >Marvel Method< hat er nur derben Spott übrig: »Klar, Stanley hatte tolle Ideen – so was wie >Lasst die Zeichner ihre Storys auch noch selber schreiben«! Er sackt das Geld ein, und der arme Jack [Kirby] steht

mit wundem Hintern da.« Es gärt in der Industrie, Zeichner wollen Rechte und Beteiligungen, und manche gehen eigene Wege. So auch Wood.

1965 drückt ein neuer Player in den Markt: Tower Comics und deren Verleger Harry Shorten geben Wally vollständige Freiheit, einen Superhelden für sie zu erschaffen. Wood wirft sich mit Feuereifer ins Zeug, heuert Assistenten, Kollegen und Autoren an (darunter Gil Kane und Steve Ditko)

und kreiert die Serie T.H.U.N.D.E.R. AGENTS. Seine Frau Tatjana besorgt die Kolorierung, Ko-Penciler Dan Adkins schläft zeitweilig im >swipe room<, dem Zimmer mit 22 Schubladenschränken voller Referenzmaterial, von der Decke hängen Dutzende Modellflugzeuge, obenauf mit einer dicken Staubschicht überzogen.

In drei Jahren erscheinen 18 Nummern der T.H.U.N.D.E.R. AGENTS, ein doppeldickes Heft zum doppelten Preis der üblichen Comics, dann reißt der Faden, die nächste Nummer erscheint erst nach zehn Monaten im

Herbst 1968, mit einer Nachdrucknummer wieder ein Jahr darauf ist Schluss. Shorten erklärt Wood, es läge nicht an den Heften, sondern am Pressevertrieb, der die Konkurrenz favorisiere. Wie glaubhaft das auch sein mag, es muss Wood getroffen haben. Seine AVENGERS-artige Heldenserie um Dynamo, NoMan, Lightning, Raven und Menthor (angeblich der erste Superheld der Comicgeschichte, der im Dienst fällt) ist actionorientiertes Abenteuer, in der sein Team die ganze Trickkiste der Popkultur auspackt (inklusive Kampfjets, Atombomben, Riesenmonstern und Dinosauriern).

Der Spin-off-Titel DYNAMO erlebt vier Ausgaben und präsentiert Wood auf der Höhe seiner Kunst. Die fieberhafte Produktion fordert privaten Tribut: Trennung und Scheidung von Tatjana, mit der er jedoch freundschaftlich verbunden bleibt (und die eine eigene Karriere als erfolgreiche Koloristin einschlägt!).

Aha-Erlebnis auf DIN A2

Zeit für ein Geständnis zwischendurch: Ich mochte Wood nie besonders. Obwohl ich beinharter Fan von EC bin, gehörte er nicht zu meinen Lieblingen. Bis ich eines Tages die *Artist's Edition* über ihn zu Gesicht bekam. Der Verlag IDW begann 2010 mit der Veröffentlichung von abgescanntem Original-Artwork; als viertes Buch legte man *Wally Wood's EC Stories* auf. Da kam ich aus dem Staunen nicht mehr raus: Seine Seiten quellen über vor Detailfreude, experimentellen Effekten (s. Kasten »Woody der Tüftler«) und liebevollen Miniaturen selbst im Bildhintergrund!

Woods Traum vom selbstverlegten Magazin, bei dem die Rechte bei den Künstlern bleiben, nimmt parallel zur Arbeit für Tower Gestalt an: Zwei Jahre vor Robert Crumbs ZAP COMIX lanciert Wally 1966 sein WITZEND. Anzeigen prahlen mit Artwork von Frazetta, Ditko, Kirby, Eisner und Gil Kane; der Kleinverleger verschickt per Post und warnt seine Kundschaft, Abstand von Extrawünschen beim Versand sowie Leserbriefen zu nehmen (»Don't make trouble!«).

Trotz Fan-Support und der Mitwirkung einiger (Alt-)Stars bewegt sich WITZEND in konventionellen bis künstlerischen Bahnen und begehrt nicht auf. Das Magazin ist eine finanzielle Bauchlandung; Wood verkauft es nach vier Ausgaben symbolisch für einen Dollar an den Kollegen Bill Pearson, der noch weitere neun Nummern veröffentlicht.

Woody der Tüftler

Betrachtet man eine Seite von Wood aufmerksam, fällt auf, dass der Künstler eine Mixtur von Techniken benutzt: nicht nur Bleistift, Tusche und Pinsel, sondern auch den Einsatz von Effektpapieren. Schon als Schüler experimentierte Wood mit *duotone paper*, wie es Roy Crane in seinen Strips benutzte. Hinter den Begriffen Duotone, Duo Shade, Coquille, Zip-A-Tone, Craftint und

auch Letraset verbergen sich diverse Muster- oder Farbverlaufspapiere, die schnelle Kontrastierungen und zeitsparende Textureffekte abseits handgeführter Strichelei erlauben.

Wood hat dazu ein zurechtgeschnittenes Stück Spezialpapier auf den Zeichenkarton geklebt und dann mittels Auftragen zweier Chemikalien verschiedene Halftone-Schattierungen erzielt. Im Verbund mit normal ausgeführten Zeichnungen ergeben sich interessante Kompositionen von Raumtiefe, Komplexität und Atmosphäre.

Im Lauf seiner Karriere behielt Wood diese Vorliebe für Effekte bei, noch verstärkt durch Nutzung von Ben-Day-Aufklebern, Kreide- oder Kohleschattierungen sowie Wischtechniken wie Lavierung (Kollege Bernie Krigstein hat bei EC auch so gearbeitet). Ganz zu schweigen von Woods umwerfendem Detailreichtum, mit dem er seine Panels grafisch gefüllt hat!

comixene

Manchmal kommt zur mangelnden Fortune noch Pech dazu: Hal Foster sucht einen Nachfolger für PRINZ EISENHERZ, entscheidet sich aber für John Cullen Murphy. Vielversprechende Konzepte und Vorarbeiten für Trickfilme laufen ins Leere, weil die Studios Terrytoons und Paramount Animation geschlossen werden. Der Trickfilmer Ralph Bakshi nistet sich zwei Wochen bei Wood ein und entwirft mit ihm einen Film, um diesen Jahre später als eigenes Werk zu realisieren und auszugeben (*Wizards*, 1977).

In den späten 60er Jahren macht Wood alles: Entwirft Sammelkarten, Buttons, Werbeanzeigen, die KRAZY LITTLE COMICS für Topps und das berüchtigte *Disneyland Memorial Orgy*-Poster für die Satirezeitschrift THE REALIST: Mickey setzt sich einen Schuss, während Goofy über Minnie steigt; die Neffen schauen unter Daisys Rock, während Dumbo auf Donald äpfelt; Tinkerbell strippt für Peter Pan und Captain Hook, während der Prinz feststellt, dass Cinderella nicht nur ihren Schuh verloren hat ...

So viele Comics, so wenig Geld

Immer wieder kehrt Wood, der sicher auch beim Film oder in der Werbung hätte arbeiten können, zu seinen Comics zurück – er fühlt sich nicht wohl in Gesellschaft von Medienmenschen und Werbefritzen. Er erledigt weiterhin Tuschearbeiten für Charlton, dann holt ihn Joe Orlando für ein paar Jobs als Inker zu DC. 1970 kehrt er für einige Kurzgeschichten zu Marvel zurück. Er werkelt für die ASTONISHING TALES (*Dr. Doom-*

Episoden) sowie für TOWER OF SHADOWS. Es bleibt bei Gelegenheitsjobs und Stückwerk. Wood kommentiert lakonisch: »Wenn man mich fragt, was mein Lieblingsjob ist – immer der nächste!« Was bleibt ihm anderes übrig?

1971 intensiviert sich notgedrungen die Zusammenarbeit mit dem schlecht zahlenden Warren-Verlag, für dessen Magazine CREEPY, EERIE und VAMPIRELLA Wood eine Handvoll Kurzgeschichten illustriert, teilweise auch schreibt (darunter die Klassiker *The Curse* und *To Kill a God*).

Zeitgleich kann er zwei Stripserien für das Militärblatt OVERSEAS WEEKLY gestalten, das an die Soldaten nach Vietnam geht. Er setzt zwei Ideen der späten 1960er-Jahre fort: CAN-NON und SALLY FORTH. Ersteres eine wüste Agentenplotte, die sich sämtlicher Klischees bedient und einen bodenlosen Sexismus zelebriert. Zweiteres ein versponnenes Kriegsmärchen, das Wood origineller anlegt, deren Hauptfigur jedoch blass bleibt und nur als Pin-up-Weibchen in der Gegend steht bzw. herumliegt. Woods Arbeit wird schlampiger. In CANNON klebt er aus Zeitschriften ausgeschnittene (und leicht retuschierte bzw. auf richtige Größe kopierte) Fahrzeuge, Gebäude und Landschaften einfach in seine Storys ein: »Panel ohne Arbeit!«, wie er feixt.



Wallys wundervolles Werbeposter für Alka-Seltzer: Unverdaute Speisereste lauern im Magen, um Punkt Mitternachtoszuschlagen und ein höllisches Sodbrennen auszulösen.

Erotische Stripserie Sally Forth, 1971





WALLACE















10



Seite 2 von The Curse aus VAMPIRELLA #9, 1971 © Warren

Späte erotische Serie Wizard of Ooz, erschienen in Puritan #4, 1979 Der Autor Larry Hama (G. I. JOE) arbeitet als Assistent an SALLY FORTH und CANNON und erinnert sich an Woods schlechte Laune: »Wenn er trank, wurde er richtig giftig. Ich hatte Angst, mich im Studio aufzuhalten; Hass lag in der Luft. Woody wetterte in einer Tour gegen alle möglichen Menschen, die ihn ausgebeutet hätten. Zielscheibe seiner Wut war oft Stan Lee, aber auf eine allgemeine, wolkige Art. Eines Tages habe ich ihn konkret darauf angesprochen: ›Was hat Stan dir denn getan? Woody brabbelte vor sich hin, dann rauchte er einige Kippen und zog ein Sixpack weg, ehe er grunzte: ›Der Kerl ist zu nett. Der verbirgt doch irgendwas! ««



Hama ist es auch, der von Woods Studiowand die Tipps und Tricks für spannende Bildabfolgen pflückt: 22 Panels That Always Work zeigen kreative Perspektiven und clevere Tuschearbeit, die langweilige Panels aufpeppen (später wird Hama diesen Ratgeber als Redakteur bei Marvel an seine Zeichner verteilen!).

Eine zweite Ehe (mit der Therapeutin Marilyn Silver) endet 1973. Wood zieht in ein winziges Apartment auf der Upper West Side von Manhattan, der Künstler leidet wieder verstärkt an Migräne und Problemen mit dem Blutdruck. Zigaretten, Alkohol, Dutzende Minijobs und wenig Schlaf ziehen ihn runter; heute würde man Burnout diagnostizieren.

1975 versucht der Verlag Atlas-Seabord, Marvel Konkurrenz zu machen. Wood entwirft mit Ditko den Superhelden THE DESTRUCTOR – ein kurzlebiger Spaß, Schluss nach zwei Nummern. Wieder Tuschearbeiten für DC, hier ist er unter anderem am Humorheft PLOP! beteiligt, wo er einige *Wolverton*-Hommagen unterbringt.

Noch im selben Jahr zieht er wieder um, diesmal zwei Autostunden nördlich aufs Land, nach Derby in Connecticut, in die Nähe des Charlton-Verlags. Wood hat einen ersten, kleinen Schlaganfall, der ihn jedoch nicht bremst: Er bekommt einen Fuß in die Tür beim Magazin SCREW, für das er pornografische Comics zu zeichnen beginnt. Kollege John Severin kommentiert: »Woody Pornos waren genauso schmutzig wie die alten Tijuana Bibles, aber sie fühlten sich nicht schmutzig an. Hatten sie nicht auch was sehr Komisches?«

Wood wird sesshaft in Derby, er heiratet 1977 seine dritte Frau (Muriel Van Sweringen), ist dankbar für das Copyright und Einkommen an seinen Erotikcomics und macht sich nebenher an seinen letzten, großen Wurf.

Er ist jetzt 50 Jahre alt und erfüllt sich einen langgehegten Traum: Im Selbstverlag erscheint als Hardcover sein albumlanges Fantasy-Elfenmärchen THE WIZARD KING. Der Zeichner verlautbart stolz: »Dieser Band war lange in der Mache, ich habe fünf Jahre drangesessen. Erste Ideen dazu hatte ich aber schon mit zehn Jahren ... Es ist sozusagen mein Lebenswerk!«

Die geplante Trilogie findet vier Jahre später eine schwache Fortsetzung mit ODKIN, SON OF ODKIN, die von Woods nahem Ende kündet. Sein Strich sitzt nicht mehr, die Story verrutscht ins Belanglose. Seine Vision einer Graphic Novel kommt vielleicht zu früh (oder zu spät für ihn), denn Wood kann nur Comics, und an Comics glaubt er nicht mehr.

Zeichnen bis zum Schluss

1978 spielt sein linkes Auge verrückt: Er muss es abkleben, um noch zeichnen zu können. Wood bekommt zwei schöne >Abschiedsarbeiten für die Industrie hin (beide im Jahr 1980) – *Return to*

Paradise Island für WONDER WOMAN Nr. 269 und das Cover für DAREDEVIL Nr. 164, er tuscht einen Newbie bei Marvel namens Frank Miller.

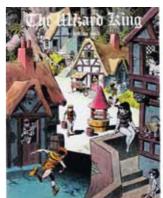
Beim ärztlichen Check-up in New York stellt man fest, dass Woods Nieren nur noch auf Rest-kapazität laufen; er bräuchte bald Dialyse oder eine Nierenspende. »Ich schlucke elf Tabletten täglich und jede hat Nebeneffekte: Von einer wurde ich so müde, dass ich nicht mehr aus dem Bett kam. Eine andere verpasste mir Bauchschmerzen für drei Monate, und zwar andauernd.« Seinen Fans gesteht er in seinem Rundbrief THE WOOD-WORK GAZETTE sogar, dass ihn all das impotent gemacht habe. Eine Reihe von Schlaganfällen tritt hinzu, Wood stürzt häufig.

Ein weiterer Umzug führt in in die Kleinstadt Syracuse im Bundesstaat New York; seine Frau geht nicht mit, ein Fan mit Lastwagen hilft ihm beim Umzug. Wood entlohnt ihn mit den ersten 30 Ausgaben von MAD. Mit 52 Jahren ist Wood ein Wrack.

In dieser letzten Lebensphase haust er wie ein Eremit und produziert Pornografie (darunter 1980 sein WEIRD SEX FANTASY PORTFOLIO in 2.000er-Auflage). Die Verlegerin Barbara Friedman (mit ihrem Label NUANCE auf Pornocomics spezialisiert) sucht den Kontakt und veröffentlicht drei Ausgaben von GANG BANG!, Woods perverse Versionen von Schneewittchen, Li'l Abner, Terry and the Pirates, Sally Forth, Flash Gordon und seine x-te Prinz Eisenherz-Verballhornung: PRINCE VIOLATE.

Friedman ist es auch, die seinen nächsten Umzug an die Westküste finanziert. Im August 1981 nimmt Wood einen Wohnsitz in Van Nuys, Kalifornien, und träumt kurz von Verfilmungen seiner Stoffe. Im September landet er mit Nierenversagen auf der Intensivstation. Im Oktober kümmert sich Friedman um ein Dialyseprogramm.

In der Nacht auf Halloween wird Wood das letzte Mal lebend gesehen. Irgendwann in den folgenden drei Tagen schießt er sich mit einer Pistole

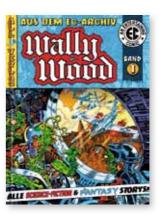




in den Kopf. Er ist 54 Jahre alt. Seine Asche wird im Pazifik verstreut.

Was bleibt von »Woody« (den niemand jemals »Wally« nannte)? Fans und Kollegen verneigen sich in Ehrfurcht vor seiner Allround-Könnerschaft, seiner effektiven Gestaltung und grafischen Dramaturgie, seiner cleveren und unverwechselbaren Ausführung. Wood ist nicht reißerisch wie Kirby oder Eisner, er besticht mit dem Auge fürs Ganze: klare Struktur, Übersicht, Eleganz, gebremste Dynamik und detaillierte Hintergründe.

Menschlich ist Woody immer ein Fossil der Fünfzigerjahre geblieben. Verhaftet in überkommenen Rollenbildern, Frauenbildern und letztlich einem Selbstbild, das zu starr war, um den rettenden Schritt in die Moderne zu tun.

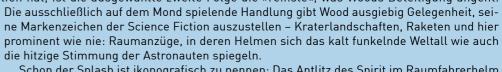


EC Archiv - Wally Wood 1 HC • farbig • 160 Seiten € 29,80 • All Verlag

Vorzugsausgabe mit Variantcover limitiert auf 111 Expl. • € 49,80

Wally Woods Outer Space

Auf den nächsten Seiten präsentieren wir eine der (im Artikel erwähnten) Episoden aus der SPIRIT-*Outer Space*-Reihe aus dem Jahr 1952. Obwohl die Story und das Seitenlayout von Jules Feiffer stammen und Will Eisner selbst zeichnerisch ausgeholfen hat, ist die ausgewählte zweite Folge die »reinste«, was Woods Beteiligung angeht.

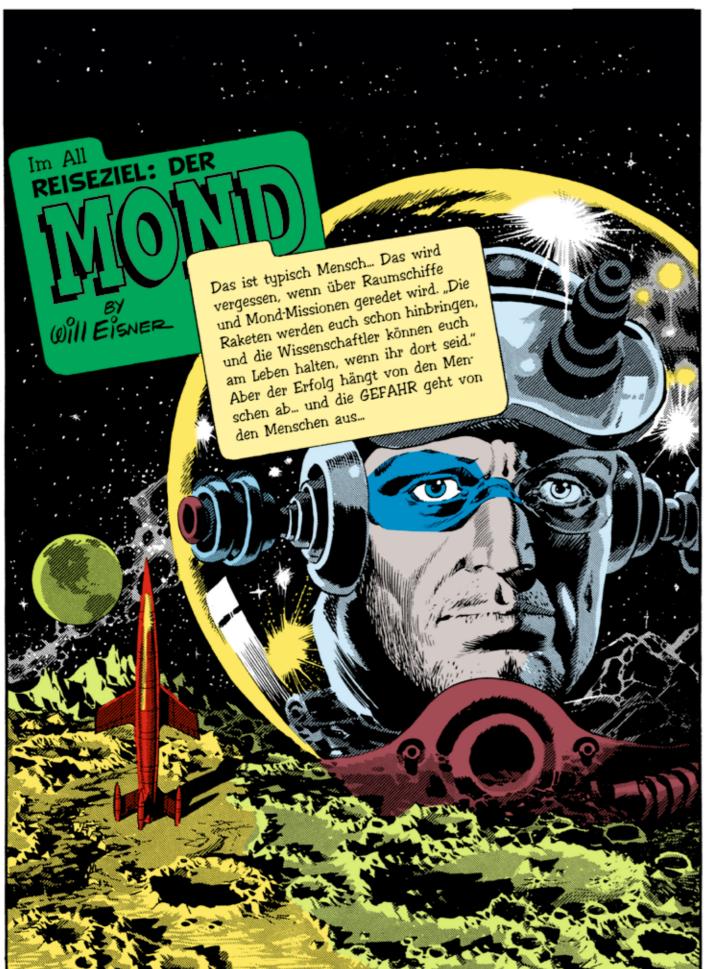


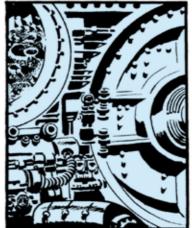
Schon der Splash ist ikonografisch zu nennen: Das Antlitz des Spirit im Raumfahrerhelm schwebt planentengroß über der kargen Mondlandschaft. Der Textkasten darüber lässt uns in Denny Colts Gedanken lesen: Er, der Spirit, begleitet als Aufseher eine Kleingruppe begnadigter Krimineller, die die schwere körperliche Arbeit des Ausladens und Aufbauens der Ausrüstung bewerkstelligen soll. Das Schiff landet und die Mannschaft tut erste Schritte auf dem Mond ...

Wir zeigen die deutsche Fassung, abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von Eckhard Schott und Salleck Publications (dort noch erhältlich: *Spirit Archive*, Band 24).







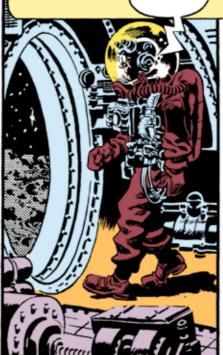






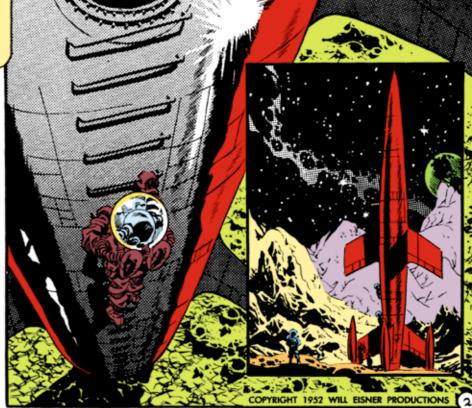
Du wartest, weichst zurück ins Schiff. Wer wird der erste sein?





der Luke...

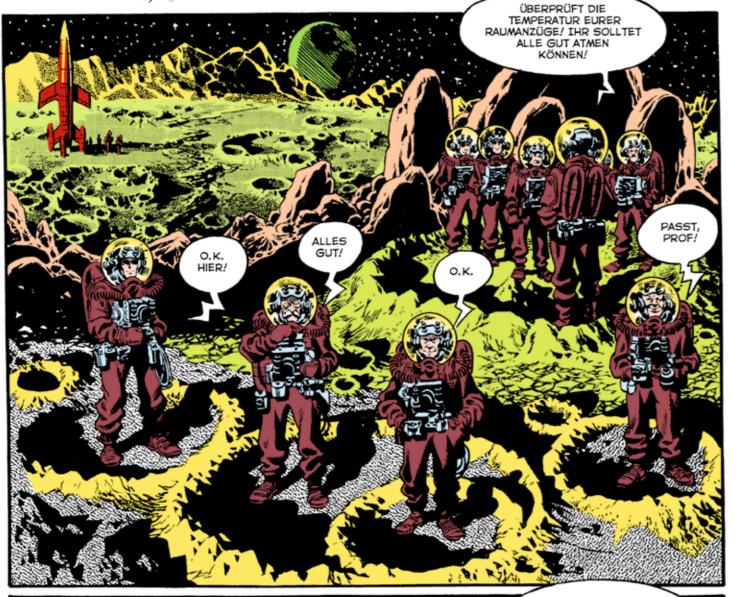
FOLGT MIR!



14









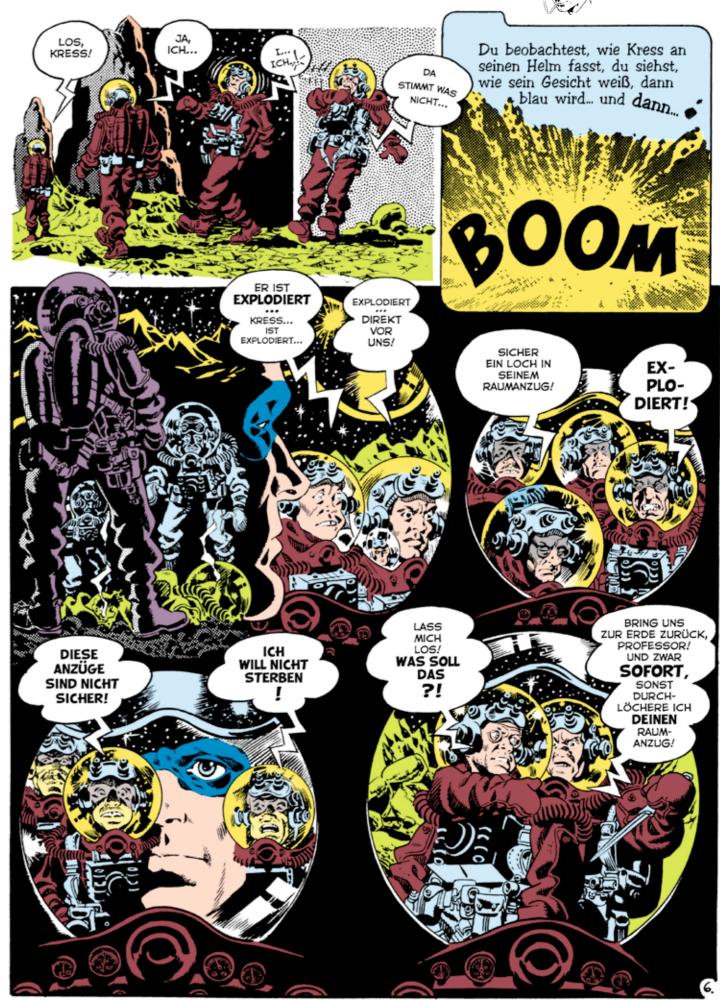




18

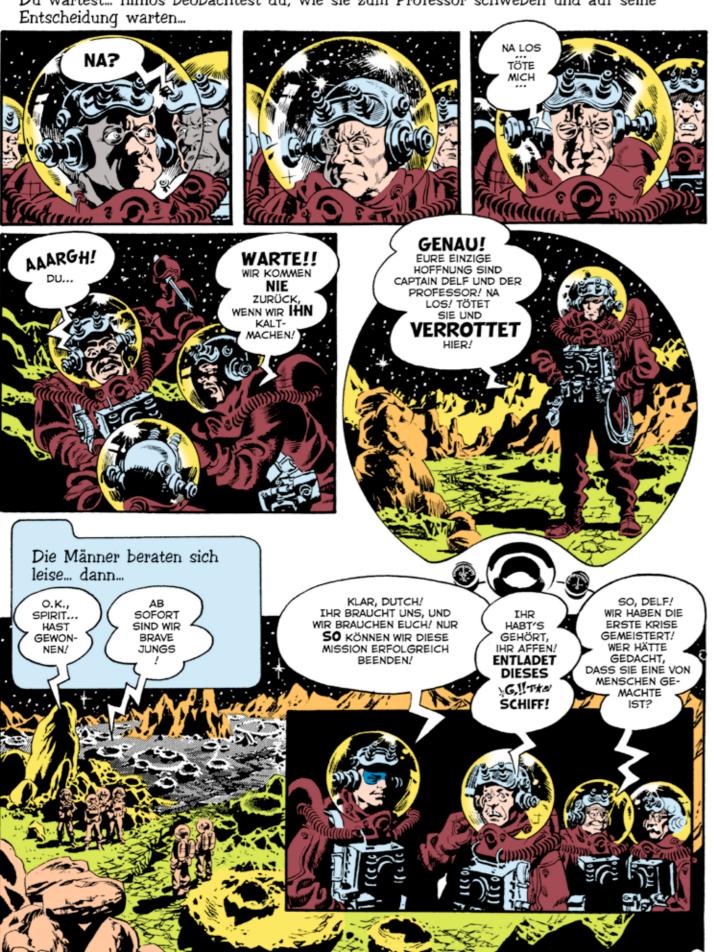








Du wartest... hilflos beobachtest du, wie sie zum Professor schweben und auf seine



Werbung Cross Cult

comixene Ende 20