



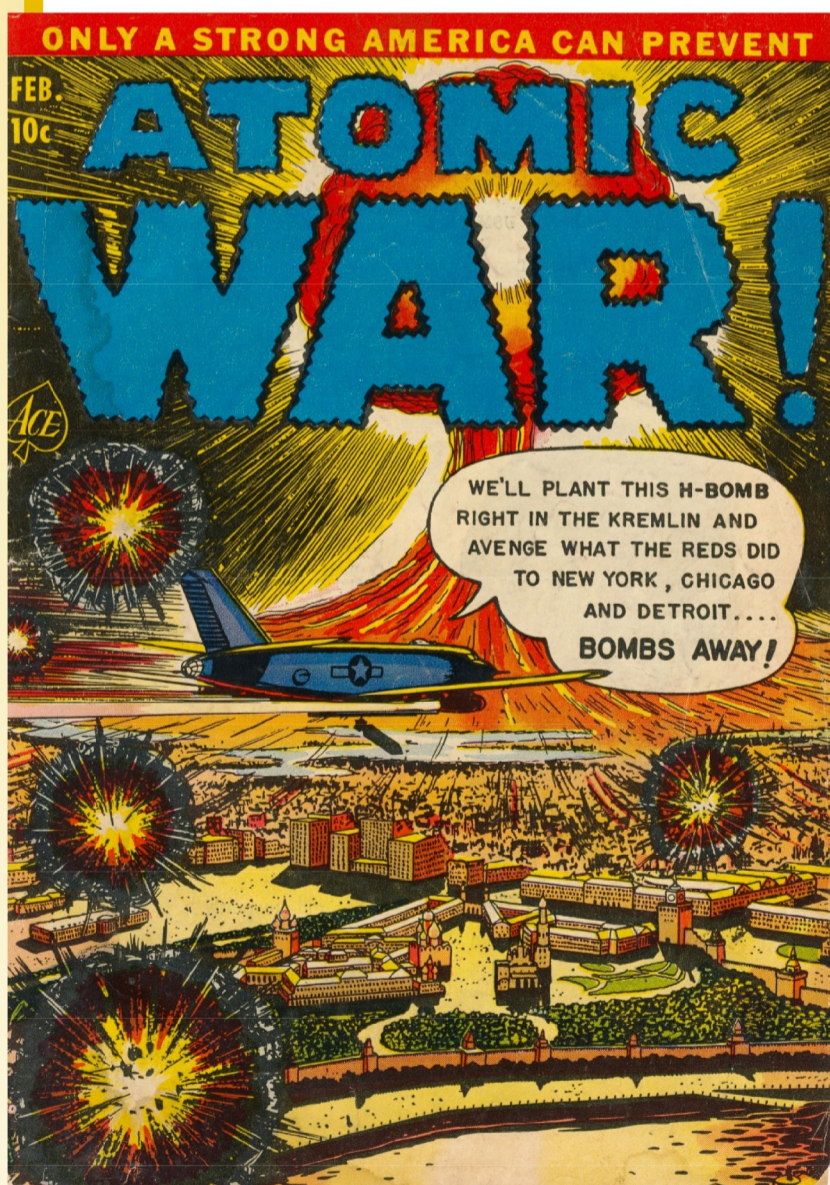
L'UTOPIE DE L'INNOVATION TRIOMPHANTE

À la manière de Jules Verne, les scénaristes des comic-books de l'âge d'or ou d'argent se sont montrés attentifs au progrès technique et scientifique et ont parfois préfiguré les mondes d'aujourd'hui et de demain.

Dans les années 1960, le personnage de Tony Stark, PDG héritier de l'entreprise d'armement Stark Industries, invente la transistorisation qui permet d'accroître la puissance des armées confrontées au défi logistique du transport des armes lourdes sur un terrain impraticable. Durant une inspection de la ligne de front au Vietnam, il est gravement blessé. Il utilise alors à son profit ses transistors pour créer un stimulateur cardiaque grâce auquel il survit mais qui le transforme en un homme super puissant : Iron Man.

Ce héros offre un intérêt prospectif, notamment pour les militaires et la puissante industrie de défense. En effet, doté d'une armure technologiquement avancée, il incarne le chevalier du futur, capable de voler dans les airs, de lancer de puissants rayons répulsifs, de déployer une force physique égale à celle de plusieurs dizaines d'hommes. C'est l'archétype d'un hyper-soldat, sorte de cyborg disposant d'une grande variété de cuirasses et apte à remplir des missions généralistes ou spécialisées, toujours au secours de la liberté et de la démocratie. Chez lui, l'extension des pouvoirs n'est ni physique, ni psychique. Elle est obtenue par un revêtement prothétique, digne anticipation des exosquelettes progressivement développés dans les armées contemporaines.

Très rapidement après l'invention et la première utilisation de la bombe atomique à Hiroshima qui conduit le Japon à la reddition, les auteurs de comics se saisissent du thème de l'arme nucléaire comme d'une super arme aussi innovante que décisive. Par sa puissance jamais égalée, elle incarne une terrible prise de conscience de l'apocalypse nucléaire susceptible de détruire le monde. Les auteurs n'en sont pas moins fascinés par cette innovation, illustration parfaite de la surprise stratégique conférant à ses détenteurs un pouvoir de terreur à l'échelle du globe. Elle devient un élément scénaristique familier des comics de cette époque.



Atomic war !, February 1952



Science Comics, n°1, 1946, p.1

L'univers Marvel a développé à partir de 1963 la série *X-Men* dans laquelle un ensemble de super-héros, les Mutants, naissent dotés d'une variation génétique due au gène X, dit aussi facteur X, à l'origine de pouvoirs aussi divers que redoutables. Ils peuvent ainsi manipuler la météorologie ou des objets à distance par télékinésie, lire les pensées par télépathie, se téléporter d'un point distant à un autre... Symbolisée par la lutte entre le Professeur X et Magneto, une opposition fondamentale sépare les mutants en deux clans : le premier qui souhaite une cohabitation constructive avec les hommes ordinaires et le second qui utilise ses superpouvoirs pour dominer l'humanité. Dans ce combat, la surprise stratégique ne prend plus la forme d'une innovation technologique mais celle de capacités surhumaines apparues de manière aléatoire chez un individu.

Face à ces menaces mutantes, le gouvernement américain utilise le génie robotique pour construire une machine puissante et imposante, dotée d'une intelligence artificielle. Les robots Sentinelle, seuls capables de juguler la supériorité mutante, apparaissent dans la série en 1965.

Publié à partir de 1982, le comic-book *New Mutants* montre un nouvel aspect de la guerre génétique. En 1990, apparaît le super-vilain Stryfe qui crée le virus Legacy, véritable arme de guerre mise au point pour attaquer spécifiquement les mutants. Développé artificiellement par génie génétique, ce viroïde provoque chez les mutants la perte de contrôle de leurs pouvoirs en engendrant de nombreuses catastrophes, avant de tuer ou d'affaiblir son hôte.

Le premier numéro de *Captain America* est daté de mars 1941 même si, dans les faits, il a été distribué à partir de décembre 1940, en pleine montée de la guerre et jusqu'en 1950 ; à l'exception d'une furtive réapparition en 1954, il ne renaît officiellement qu'en 1964.

Les créateurs à l'origine de ce super-héros campent un volontaire qui accepte de servir de cobaye à l'US Army Medecine en recevant une injection destinée à le rendre fort. Fruit d'une recherche biomédicale, ce sérum vise à préparer les soldats au mieux de leur condition physique et opérationnelle, voire à augmenter leurs performances, dans le but de faire face aux ennemis qu'ils affrontent. Mais il provoque des modifications physiologiques et le développement de facultés hors normes chez celui qui le reçoit.

Cette idée est également présente chez le policier Dan Garret, personnage originel de *Blue Beetle* (1939) qui accroît ses capacités physiques en ingérant la vitamine 2X.

**BLUE
BEETLE**



JULY
THE

BLUE BEETLE

10¢
NO 32



IN THIS ISSUE
3
BLUE BEETLE THRILLERS
including
SECRET WEAPON MYSTERY
•
MANY OTHER FEATURES
of
ACTION • ADVENTURE • MYSTERY