LE JOURNAL DES FANS DE COMICS

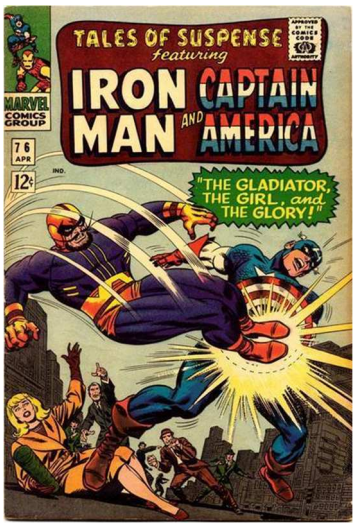
N°11
JUILLET 2011

© Reedman et Organic Comix

Les premiers super-vilains français

La Gargouille Grise – Batroc – Le Spadassin – Le Cyclone

Journey into Mystery #103
Août 1964



Tales of Suspense #76
Avril 1966

The Avengers #19
Août 1965

Amazing Spider-Man #143
Avril 1975

ÉDITORIAL

Chers amis, le journal des fans de Comics est heureux de vous retrouver pour ce nouveau numéro. Et oui, c'est déjà le onzième ! Je vous souhaite donc la bienvenue dans cette webgazette dédiée aux amoureux de Strange, Spécial Strange et de manière plus général des éditions LUG.

Après deux numéros consacrés à des sujets contemporains (Spécial Jean Grey et L'Escadron Suprême), je reviens aujourd'hui avec un sujet qui j'espère va faire plaisir aux amoureux du « silver-age ».

Au programme principalement de ce nouveau numéro, le portait des quatre vilains français ayant marqué l'univers Marvel.

En espérant, comme d'habitude que vous prendrez du plaisir à la lecture de ce nouveau numéro.

N'hésitez pas me faire parvenir vos remarques sur le forum de PIMPF ou à cette adresse courriel :

journalfanscomics@laposte.net

Bonne lecture à tous et vive les comics !

Les vilains français dans l'univers Marvel

Amis lecteurs, je suis persuadé qu'à chaque parution d'une nouvelle histoire ou création d'un nouvel héros, vous regardez si un représentant de notre beau pays n'est pas concerné. J'ai eu donc envie de connaître un peu mieux la présence française dans l'univers Marvel et après mûre réflexion, j'ai décidé de consacrer la grande partie de ce numéro aux premiers vilains apparus dans les pages de l'éditeur américain.

Vous pourrez donc lire dans ce numéro des portraits détaillés de quatre vilains français, à savoir Paul Duval dit la Gargouille Grise, Georges Batroc dit Batroc, Jacques Duquesne dit le Spadassin, le Sabreur ou le Bretteur et pour finir André Gérard dit le Cyclone.

La chronique de Persépolis : Doom Patrol et Dave Cockrum

Persépolis aujourd'hui nous parle de la Doom Patrol (en français la Patrouille Z ou la Patrouille du destin) équipe de super-héros de DC Comics dont Stan Lee s'est « fortement » inspiré pour créer les X-Men.

Persépolis nous parle également d'un des chouchous du Journal de fans de Comics, le très regretté Dave Cockrum. Vous pouvez retrouver une biographie de cet auteur dans le numéro deux du Journal des fans de Strange. Persépolis évoque le travail majeur effectué par Dave sur a Légion des Super-héros de DC Comics.

Et ce n'est pas tout !

Également dans les pages de ce numéro, un article sur la série **Journey Into Mystery,** des biographies de **Ross Andru** et **Gerry Conway**, créateurs d'André Gerard dit le Cyclone et un jeu concours vous permettant de gagner deux biographies d'artistes à l'égo surdimensionné, à savoir Jim Steranko et Jack Kirby !

Vous voulez recevoir le numéro zéro du journal des fans de comics ? Alors rendez-vous en page en 43.

À tout seigneur, tout honneur ! Pour débuter ce nouveau numéro de mon modeste fanzine, le sujet est notre ami Paul Duval dit la Gargouille Grise, premier vilain français de l'univers Marvel (hors période Timely Comics). La première aventure de la Gargouille Grise a lieu dans le numéro 107 de la revue Journey Into Mystery et c'est donc celle-ci que je vous propose de résumer.

Journey into Mystery #107
"When The Grey Gargoyle Strikes"

Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **Jack Kirby**. Encreur : **Chic Stone.** Lettrage : **Art Simek.**

C'est un docteur bouleversé que l'on retrouve dans les premières pages de cette nouvelle aventure de Thor. En effet, l'aller-ego du dieu Asgard, l'humain Donald Blake se meurt d'amour pour sa jolie assistante, la belle Jane Foster. Odin le père de Thor, s'oppose à l'union de son fils et de cette mortelle, même si cette dernière est aussi intelligente que belle. De plus notre docteur Blake étant un timide maladif, il redoute plus que tout le verdict de sa bien-aimée si il lui confessait son secret. Et si l'élue de son cœur n'aimait que Thor….

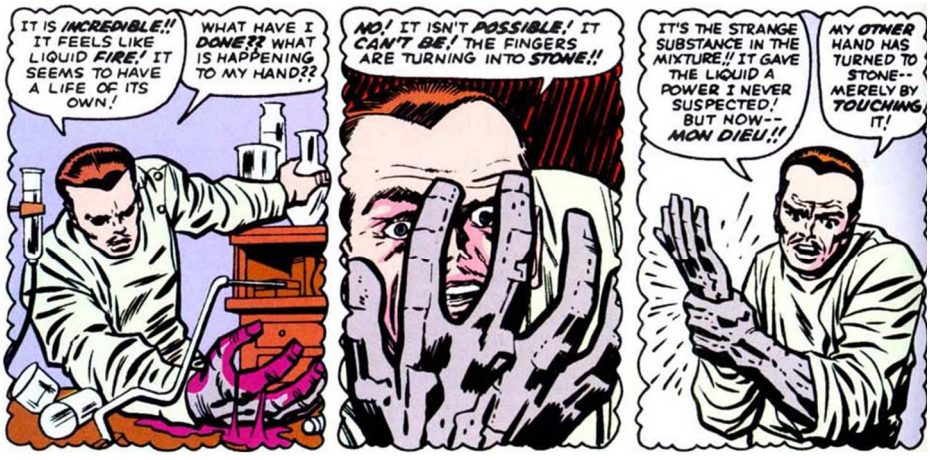
Comment faire pour résoudre l'équation ? Le docteur Blake frappe le sol avec sa canne se transformant ainsi en Thor. Peut-être qu'une idée lui viendra plus facilement à l'esprit sous l'apparence du dieu. Nordique. Malchance quand tu nous tiens ! Jane Foster entre dans la pièce où se trouve Thor. Donald Blake pensait être seul à son cabinet médical.

Cette situation lui donne une idée. Devant la jeune femme Thor critique le souffreteux docteur et comprend quand la secrétaire prend la défense de son patron qu'elle l'aime. C'est donc un Thor aussi radieux que le soleil qui part virevolter dans les airs.

Laissons Thor tout à sa joie pour nous intéresser à un avion qui atterrit à l'aéroport international de New-York. Rien de spécial à priori, sauf qu'il ne sort de l'appareil qu'un seul passager. Ce n'est pas un vol privé donc où sont passés les autre voyageurs ? À l'intérieur et ils sont figés comme des statues de pierre. Non pas pour l'éternité comme ceux qui croisaient le regard de Méduse la célèbre gorgone mais seulement pour une heure. Mais quel homme est l'auteur de ce prodige ?

Il s'agit de Paul Duval, un jeune chimiste français qui lors d'une expérience a renversé un liquide sur ses mains. Cela l'a immédiatement transformé en être de pierre. L'enchantement ne s'arrête pas à sa propre personne, tout ce qu'il touche se transforme également en pierre. La seule différence est que Pierre Duval contrairement à ses victimes est conscient et peut donc ainsi agir librement.

Ambitieux et plein de mépris pour l'infériorité de ses congénères, Pierre Duval s'est nommé lui-même « la Gargouille Grise » (the Grey Gargoyle en version originale), certainement en référence aux statues qui ornent les églises parisiennes et notamment la plus célèbre d'entre elles, Notre-Dame de Paris.



Grace à son nouveau pouvoir, Pierre Duval débute une carrière de voleur. Bijoux, argents ou œuvres d'art, rien ne lui résiste.

Mais Pierre Duval ne peut se contenter de ses peccadilles et l'oisiveté n'étant pas son fort, il cherche un nouveau défi à la hauteur de son ambition et le trouve en la personne de Thor.

Voler le marteau du dieu Asgardien lui confèrerai le pouvoir suprême, à savoir l'immortalité. C'est pour cela que la Gargouille Grise a entrepris ce périple. On retrouve donc notre français en plein New-York où il prend un malin plaisir à transformer en pierre toutes les personnes qui croisent sa route.

Cette action sans nul doute attirera l'attention du dieu de la foudre et Pierre Duval pourra ainsi mettre à exécution son plan. La première partie du piège de la Gargouille se passe bien. Thor arrivé sur les lieux ne peut que constater les dégâts. Il décide avec l'accord des autorités locales de ramener un « exemplaire » au cabinet du Docteur Donald Blake.

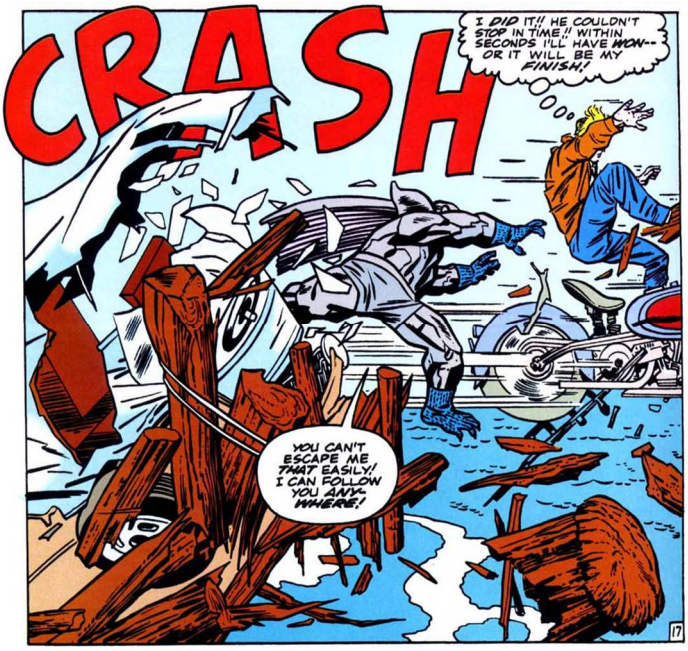
De loin, Pierre Duval observe la scène et suit son nouvel adversaire. En arrivant au lieu où Thor s'est arrêté, notre vilain français est stupéfait de tomber nez-à-nez avec un humain.

Ce n'est pas Thor qui lui fait face mais Donald Blake. Ce n'est pas grave. Il fera parler cet homme souffreteux et devant une telle force, il sera bien obligé d'indiquer où se trouve Thor. Le docteur Blake parvient à s'échapper de justesse, non pas qui refuse le combat mais il ne veut pas montrer qui lui et Thor ne sont qu'une seule personne.

À l'abri des regards, le docteur se change en Thor. C'était moins une car voici qu'apparaît Pierre Duval. Le combat fait rage et malgré son air pataud, la Gargouille grise parvient à étourdir le géant blond grâce à une explosion. Notre vilain de service en profite pour récupérer le marteau de son ennemi mais ne parvient pas à le soulever.

Concentré à sa lourde tâche, il ne voit pas Thor qui a repris conscience, surgir et lui reprendre le marteau. Dans un geste vif comme l'éclair, Pierre Duval touche notre vengeur le transformant en statue de pierre. Il ne peut profiter de cet avantage car les policiers armés de lance-flammes l'obligent à fuir.

Thor changé en pierre vacille sous son poids. En percutant le sol, le marteau transforme notre héros en Donald Blake ! En effet, c'est Thor qui est sous l'influence maléfique et non ce bon docteur. De retour à son cabinet médical, Donald Blake cogite. S'il se transforme à nouveau en Thor, il se figera en pierre pour une heure et restera à la merci de la Gargouille Grise.



Même si Pierre Duval ne peut subtiliser le marteau, qui sait ce qu'il pourrait faire au corps figé du dieu. Il faut donc que Thor agisse sous sa forme humaine. Pour ce sortir de ce mauvais rêve, le docteur décide de faire appel à son ami Tony Stark. Grace au milliardaire américain, il récupère un projecteur d'hologrammes, le fixe sur sa moto et parcourt la ville en projetant des images de Thor. La Gargouille Grise se laisse prendre au piège et se lance à la poursuite d'un fantôme.

Voyant que ses coups sont vains, Pierre Duval comprend qu'il a été joué. Tout à coup son regard se porte sur une motocyclette et surtout sur son conducteur. La Gargouille Grise s'empare d'une camionnette et continue sa traque.

Le plan du médecin fonctionne à merveille car Pierre Duval aveuglé par son ultime défi ne voit pas qu'il fonce tout droit sur l'Hudson. Le docteur Blake peut nager, la Gargouille Grise, Non !

Dans un terrible fracas la fourgonnette se fracasse contre la berge et notre vilain français se retrouve à l'eau et coule comme une pierre ! Donald Blake a gagné sans l'aide de Thor. Ce fait de gloire séduit encore plus la jeune et jolie Jane Foster.

Toutes les images de ses deux pages, sont extraites de Journey Into Mystery #107.

Paul Duval, la Gargouille Grise

Créateurs : Stan Lee et Jack Kirby.

Première apparition USA : Journey into mystery #107 d'août 1964.

Première apparition France : Étranges aventures n°48 du 4ème trimestre 1975.

Première apparition dans Spécial Strange : n°9 d'août 1977 : L'Araignée et Captain America… ensemble. Ciel de Granit ! (Marvel Team-Up (1°) #13).

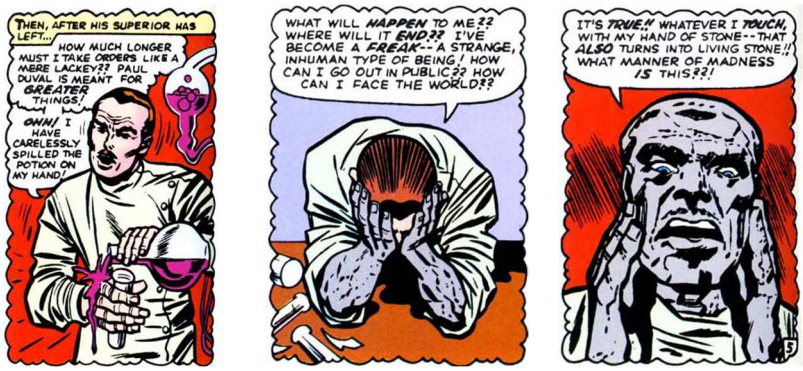
Première apparition dans Strange : n°176 d'août 1984 : L'Homme-Araignée. Peter Parker… Criminel ! (Amazing Spider-Man #219).

Nom : Paul Pierre Duval. **Nationalité :** française. **Né à :** Fontainebleau – France.

Taille : 1,80 mètre. **Poids** : 80 kilos (1650 kilos en Gargouille).

Pouvoir principal : la Gargouille Grise peut se transformer en homme de pierre pour une heure environ. Malgré son poids, il est vif comme l'éclair. Il peut s'il le souhaite figer toute personne pour la même durée. Contrairement à lui, ses cibles touchées par sa main ne peuvent plus se mouvoir.

Vous venez de lire la première aventure de Paul Duval alias la Gargouille Grise. Nous avons laissé notre ami en bien mauvaise posture. Ce vilain, le premier de nationalité Française a été créé par le duo terrible composé de Stan Lee et de jack Kirby. La première apparition de la Gargouille Grise s'effectue en août 1964 dans le numéro 107 de la revue « Journey into Mystery ».



Paul Pierre Duval est donc un jeune chimiste travaillant pour le compte d'une société pharmaceutique basée à Paris. Durant une expérience, notre jeune ingénieur est contaminé par une potion de son invention. Il se transforme en être de pierre.

Paul Duval peut non seulement se changer en être de pierre mais en faire de même avec les êtres humains. La seule différence et elle est notable, se trouve dans le fait que Pierre Duval reste conscient pendant la transformation, à contrario de ses victimes qui elles restent figées pour une heure.

Paul Duval, hautain et ambitieux entame une carrière de voleur. Ayant réussi tous ses objectifs, il décide de voler le marteau de Thor. Mal lui en prend car pour sa première aventure, il finit dans l'Hudson.

La Gargouille Grise ne reste pas ad vitam aeternam dans les profondeurs du fleuve. Dans le numéro **113** de **Journey into Mystery** paru en février en 1965, nous avons le plaisir de retrouver Paul Duval. Repêché par les employés du musée du coin, la Gargouille Grise grâce au réchauffement ambiant reprend vie.

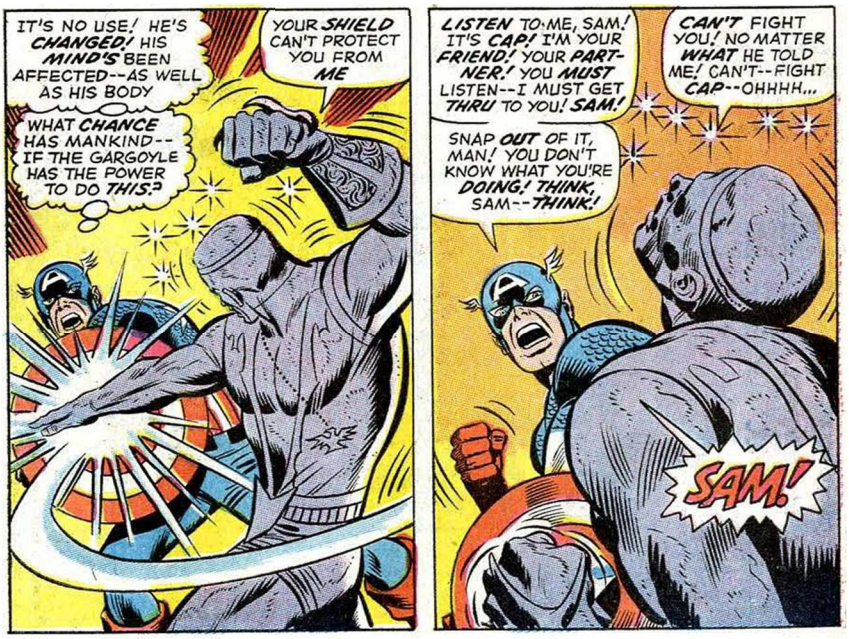
Pierre Duval est de retour… et se précipite chez le docteur Donald Blake pour lui faire sa fête. Malheureusement, ou heureusement pour les fans de Thor, le dieu Asgardien grâce à son marteau soude littéralement la Gargouille au béton.

Notre ami ne reste pas bien longtemps en prison. Dans son apparition suivante c'est-à-dire dans le numéro **93** de **Tales of Suspense** de septembre 1967, Paul Duval s'échappe de sa prison. Il est à noter que les origines du vilain sont rappelées dans les deux premiers numéros ou apparaît la Gargouille. Au cas, où le lectorat n'avait pas retenu ce déplaisant personnage.

Journey into Mystery #113 de février 1965

Un peu plus tard, la Gargouille Grise continue sa carrière de mercenaire en prêtant main forte au Docteur Fatalis pour gâcher le mariage de Sue et Reed Richards. Cette parenthèse fermée, Paul Duval a toujours le même objectif, récupérer le marteau de Thor.

Captain America #141 and the Falcon – septembre 1971



Cette fois, notre ami si prend différemment. Il investit l'usine de Tony Stark et parvient à voler l'arme ultime qui lui permettra de réaliser son rêve. Iron-Man parvient à maîtriser la Gargouille Grise mais non sans mal, car cette nouvelle arme au cobalt fait de gros dégâts.

Après cette nouvelle défaite, Paul Duval retourne à sa vie de voleur et tente de s'emparer d'un élément chimique nommé « Élément X » qui n'est autre que le plus puissant des explosifs existant sur Terre. Avec ce produit la Gargouille Grise serait quasiment invincible.

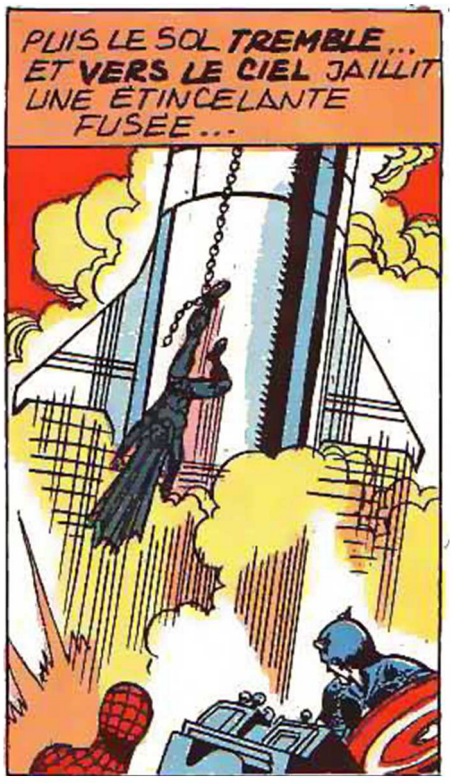
Captain America accompagné du Faucon, se retrouve encore une fois sur la route du maudit français. La Gargouille Grise par la magie du scénario de Stan Lee la Gargouille Grise a de nouvelles idées.

Grace à sa nouvelle invention, le chimiste peut contrôler les ennemis qu'il a changés en pierre. Dans cette aventure, Paul Duval prend le contrôle du Faucon le forçant ainsi à se battre contre Steve Rogers. Le mercenaire se voit déjà maître du monde avec une armée de statues vivantes !

Captain America #141 and the Falcon – septembre 1971

Pour mener à bien son projet de domination, il lui faut absolument l'élément X. La Gargouille Grise croit enfin en la réussite quand il tient entre ses mains cette arme fabuleuse mais Redwing le faucon du Faucon lui subtilise.

La Gargouille Grise doit se rendre à l'évidence… il y a toujours un grain de sable dans ses aventures. Pour finir, Captain America, le Faucon, Nick Fury et Sharon Carter mettent fin aux envies de conquête de Paul Duval et l'envoi encore une fois dans l'espace !



Il est à noter que cette dernière péripétie de la Gargouille se déroule sur quatre numéros de la revue **Captain America et le Faucon**. De juillet 1971 à octobre 1971, les lecteurs américains ont rendez-vous avec le vilain français.

En France, les publications de ses histoires se feront en 1979 dans la collection « Artima Color Marvel Super Star » et plus précisément dans le numéro 7 de la série Captain America. Malgré le lettrage insupportable de la maison d'édition Aredit, la transposition est de bonne facture. La couleur pas toujours présente chez cet éditeur fait du bien !

Avec cette apparition de longue durée, le personnage de Paul Duval prend un peu plus de consistance. Dans le numéro **13** de la revue **Marvel Team-up** de septembre 1973 parue en France dans le **Spécial Strange** numéro **9** d'août 1977, la Gargouille Grise se retrouve invitée par l'AIM (Advanced Idea Mechanics) à « organiser » la défaite de Captain America. En fait Paul Duval est redevable de l'AIM car c'est grâce aux terroristes qu'il est libre. Dans ses aventures précédentes contre Cap America et le Faucon, notre ami s'est retrouvé en orbite coincé dans une fusée.

L'AIM a délivré le vilain français et toujours en quête de domination, met à sa disposition de quoi organiser sa revanche. Pauvre Gargouille ! Malgré les moyens mis à sa disposition, il ne parvient pas à ses fins et termine comme à l'accoutumée… en orbite autour de la terre !

Spécial Strange numéro 9 d'août 1977

Captain America aidé de Spider-Man renvoie encore une fois en orbite le français attaché à une fusée qui contient une arme terriblement puissante. La frustration de notre ami est encore plus forte car il lui est impossible d'utiliser cette arme.

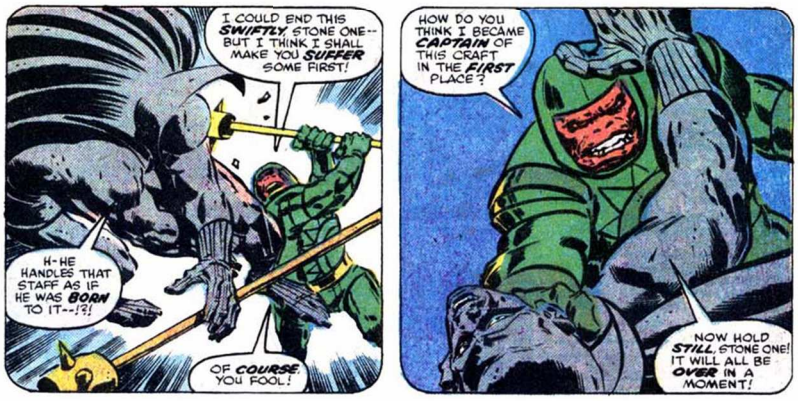
Le personnage de pierre revient dans les pages de la revue **Thor**. Pouvons-nous considérer que Thor est son ennemi préféré ? Je veux le croire car cela donne un peu plus de crédibilité au vilain. Donc, comment Paul Pierre Duval peut être encore vivant ? Les scénaristes doivent se creuser les méninges pour ramener le français sur le devant de la scène. Cette fois, c'est Len Wein qui trouve la solution ou plutôt l'explication. Paul Duval a été secouru par des aliens !

Capitaine du vaisseau « Bird of prey » (le Vautour en version française), la Gargouille rencontre le fameux Starjammer. Il n'est pas occupé par Christopher Summers et ses acolytes mais par Thor, Sif et les trois fameux guerriers qui accompagnent régulièrement notre dieu de la foudre à savoir Fandral, Hogun et Volstaag.

Thor #257 – mars 1977

Les aliens sous la houlette de la Gargouille Grise capturent Thor et ses amis et les réduisent en esclavage. Thor malgré un collier de force qui entrave ses pouvoirs, fomente une mutinerie et parvient à se libérer grâce à l'aide d'un robot nommé l'enregistreur.

Thor #259 – mai 1977



Paul Duval intervient et au lieu d'affronter Thor comme nous le pensons, lui propose un marché. Il ne souhaite qu'une seule chose ; il veut retourner sur cette bonne vieille Terre et promet à Thor et à ses compagnons la liberté si Thor accepte de l'aider. L'alter-ego de Donald Blake se méfie de la perfidie de mercenaire. La Gargouille Grise raconte donc sa dernière aventure.

Envoyé dans l'espace contre son gré, il n'a dû son salut qu'à l'intervention d'aliens. Mais le capitaine de ses derniers, le cruel Sklarr veut en faire un esclave.

La fierté du français lui empêche de se soumettre. Paul Duval affronte donc pour sauver son honneur et accessoirement sa vie, le capitaine du vaisseau

Thor #259 – mai 1977

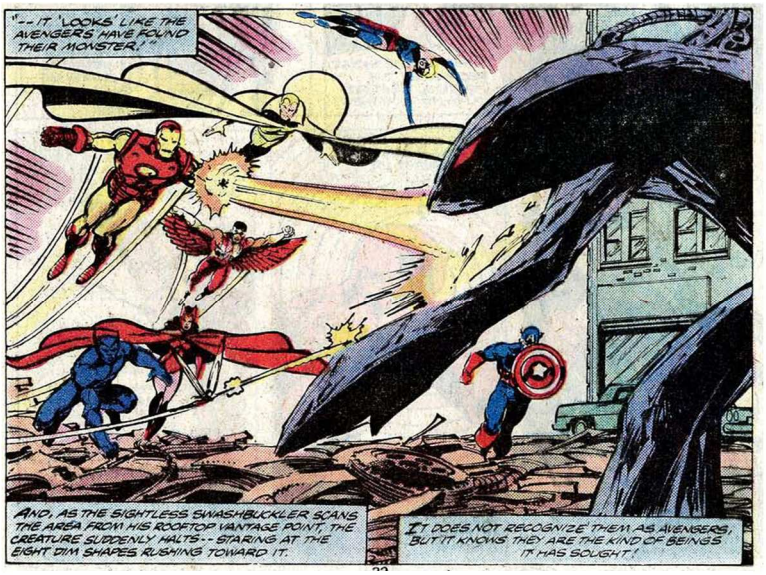
Sklarr ne connaît pas le pouvoir de la Gargouille et se retrouve rapidement en miettes. Voici ainsi Paul Duval devenu capitaine.

Mais un incident va compliquer la situation. Fee-lion, le second du vaisseau a entendu la conversation entre la Gargouille Grise et Thor. La rébellion va donc être tuée dans l'œuf. Thor ne l'entend pas de cette oreille. Débarrassés des colliers de force, Thor, ses compagnons, les esclaves et la Gargouille Grise engagent le combat. Fee-lion ne pardonne pas la trahison de son ancien capitaine et le poursuit jusqu'à la chaloupe de sauvetage où Paul Duval a pris place.

Malheureusement, la Gargouille Grise touche le panneau de contrôle du module provoquant ainsi une explosion qui le laisse pour mort. Mais notre ami est résistant. Paul Duval a survécu. Grace à son don, il s'est entouré d'un cocon de pierre qui l'a protégé de la fabuleuse explosion.

Ce numéro du Journal des Fans de Comics vous propose un petit concours ! Testez vos connaissances et gagnez une biographie de Jim Steranko ou de Jack Kirby ?

Rendez-vous en page 29 pour tenter votre chance !



Avengers #190 – décembre 1979

En maniant son cocon qui au passage devient une arme vivante, il parvient à rejoindre enfin la terre et sème la panique. Tout ce périple ne lui pas donné plus de jugeote car bien qu'encore enfermé dans sa nouvelle arme, au lieu de fuir, il attaque les Vengeurs frontalement. La personnalité de notre héros ne change pas malgré bon nombre de séjours en orbite autour de la terre. Il est toujours autant hautain.

Les efforts conjugués de la Sorcière Rouge et d'Iron-Man permettent de briser le cocon. Libre de sa prison vivante, la Gargouille Grise peut s'en donner à cœur joie. Grâce à l'effet de surprise et à son merveilleux touché, il fige plusieurs Vengeurs et même Daredevil qui dans cette aventure seconde les Vengeurs. Encore une fois les talents de la Sorcière Rouge sort nos amis de ce guêpier.

La sœur de Pietro Maximoff transforme la Gargouille Grise en Paul Duval. Sous sa forme humaine, le chimiste ne vaut pas grand-chose et le Fauve d'un joli coup de poing vient le lui rappeler. Il est à noter dans ce numéro **191** des **Vengeurs** datée de janvier 1980 que le scénariste du moment, le brillant David Michelinie, réexplique aux lecteurs les origines de notre vilain français.

Un peu plus tard, Paul Duval s'échappe de prison, cette fois-ci par un tunnel, et devient un des membres de l'équipe de super-vilains, nommé les Maîtres du Mal. À cette occasion, il affronte le Chevalier Noir qui au passage se trouve en compétition amoureuse avec un de mes héros / vilains favoris, le dénommé « le paladin ». Durant le combat la Gargouille Grise saisit l'arme enchantée du Chevalier Noir et reçoit en retour une rafale d'énergie qui le laisse groggy. Le Chevalier Noir ne laisse pas passer l'occasion et met knock-out le super-vilain (**Strange 233** de mai 1989). .

Strange n°233 – mai 1989

Dans la revue **Iron-Man** et plus particulièrement dans les numéros **235** et **236** (parus en France dans les **Strange 241** et **242**), tout nous laisse croire que Paul Duval s'est rangé. Sous le nom de Paul Saint Pierre, il devient sculpteur et compte bien rapidement devenir célèbre et immensément riche.

Strange n°242 – février 1990

En très peu de temps, les sculptures de Paul Saint Pierre deviennent mondialement connues car éminemment réalistes. Notre ami a su de ses mains saisir à la perfection les émotions humaines. Notre héros, pardon vilain français, aurait-il acquis un nouveau superpouvoir ? Pas du tout ! La Gargouille Grise a pris un raccourci. Ses statues sont tout simplement des êtres vivants que la Gargouille a statufiés. Grace à un nouveau procédé chimique, le changement en statue devient permanent.

C'est Marcy Pearson, la responsable des relations publiques des entreprises Stark qui découvre le pot aux roses. Son amie Cinta a disparu. En menant l'enquête elle découvre que Cinta enquêtait sur la disparition de jeunes femmes. Marcy Pearson remonte la piste à son tour et se retrouve figée par la Gargouille Grise.

James Rhodes, l'ami de Marcy découvre à son tour les mauvaises intentions de Paul Duval et affronte directement la Gargouille Grise et ne doit la vie sauve qu'à l'intervention énergique d'Iron-Man.

Tony Stark intrigué également par la personnalité de Paul Saint Pierre et de la qualité de ses compositions, a décidé d'analyser une des sculptures. Les résultats obtenus confirment ses doutes. Les statues sont vivantes. Tony Stark fait rapidement le lien entre Paul Saint-Pierre et la Gargouille Grise. Iron-Man intervient et met rapidement hors-service le vilain français.

La Gargouille Grise s'échappe à nouveau de sa geôle et ses talents étant largement reconnus par la communauté malfaisante des États-Unis, ne reste pas longtemps inactif. Il est recruté par le Docteur Fatalis durant l'histoire « Actes de Vengeance » réunissant les vengeurs et les 4 Fantastiques.

Le contrat que Paul Duval a accepté concerne Hulk ni plus ni moins ! À cette époque, Hulk possède un alter-ego gris… voyez-vous venir la méprise de Paul Duval ! Pensant avoir figé le terrible Hulk, la Gargouille Grise se déconcentre et se retrouve avec l'avant-bras cassé en mille morceaux.

Hulk #363 – décembre 1989

Passé cette douloureuse épreuve, la Gargouille grise continue ses méfaits. On le retrouve aux prises avec Miss Hulk, Captain America, Spider-Man et même dans **Daredevil** #**361** de février 1997 où la Veuve Noire lui fait passer un très mauvais moment.

Fantastic Four #38 – Vol. 3. février 2001

On constate avec satisfaction que la Gargouille Grise s'installe durablement dans l'univers Marvel malgré un déficit de talent criant surtout à notre époque. Comme tous les personnages ayant peu ou prou de pouvoir, l'installation dans la durée chez l'éditeur américain est problématique. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, je trouve que Stan Lee et les premiers scénaristes de la Gargouille Grise ont réussi à adapter le contexte aventureux pour que notre ami français ne se trouve pas trop à la traîne.

Il faut dire qu'à cette époque, peu de héros possédait de pouvoir dépassant l'entendement et même un vilain très limité pouvait faire bonne figure. Marvel est en train de prendre conscience que la création de personnage aux pouvoirs fabuleux n'avait plus beaucoup d'intérêt. La mort de Sentry va dans le bon sens… si je peux dire. Que faire d'une multitude d'héros aux pouvoirs illimités ?

Mais revenons à la suite des aventures de la Gargouille Grise. Paul Duval toujours en quête d'argent redevient un mercenaire de tout premier plan comme l'atteste son curriculum vitae. Engagé par le trust « Gideon », sa nouvelle mission consiste à voler une technologie de pointe développée par les Quatre Fantastiques et son éminence grise, le scientifique élastique Reed Richards.

La Gargouille Grise comme test d'évaluation imposé par ses nouveaux employeurs doit s'en prendre en premier lieu à la Chose. Grâce à son pouvoir, Paul Duval parvient à figer Ben Grimm ! Mais à priori le pouvoir de la gargouille perturbe le métabolisme de la Chose car ce dernier parvient à s'échapper du cocon pierreux mais surtout permet au pilote chevronné de se changer volontairement en Chose ou en Ben Grimm.

Malheureusement pour ce dernier, cette possibilité ne sera que passagère et le bougon redevient un bon gros caillou. Au passage les autres membres des Fantastiques parviennent à maitriser la Gargouille Grise. Pour ceux intéressés par une version française, il faut dénicher les numéros **14** et **15** de la revue **Marvel Elite** parue dans les années 2000.

Fantastic Four #39 – Vol. 3. mars 2001

Après cette épopée, on retrouve Thor aux trousses de la Gargouille Grise. Après avoir volé le marteau de Thor-Girl, notre ami ne sait pas trop si dorénavant son but ultime est atteint. Est-il invulnérable voir immortel ?

Thor #46 – Vol. 2. avril 2002

En effet, Paul Duval sait pertinemment que Moljnir, le marteau de Thor le rendrait immortel mais celui en sa possession en ferait-il de même en cas de danger ? La Gargouille Grise décide enfin de tester ce marteau. Il saute de la fenêtre et malgré une chute effrayante reste en vie.

Paul Duval devient encore plus ambitieux quand il découvre qu'avec son nouvel objet il peut voler et lancer des rafales d'énergies. Le but de la Gargouille Grise est enfin atteint et plus rien ni personne ne pourra se dresser devant lui. Jake Olsen le Thor du moment, lui se met en travers du chemin de la Gargouille Grise.

Thor #48 – Vol. 2. juin 2002

Thor n'a pas le temps de raisonner Paul Duval que Desak, le tueur de dieux arrive.

Cet ennemi redoutable en veut non pas à la Gargouille Grise mais à Thor. Le français se croyant invulnérable, fanfaronne avec le marteau de Thor-Girl.

Et bien il a tort car Desak lui administre une bonne raclée l'obligeant ainsi à fuir. Son immortalité attendra ! À nouveau prisonnier du célèbre pénitencier « The Raft », la Gargouille Grise parvient à s'échapper quand Electro organise l'évasion généralisée de tous les vilains du coin.

Lethal Legion #3 - novembre 2009

Rapidement repris, il est une nouvelle fois libéré par Hood et intègre son armé de super-criminels et prend part aux différents affrontements. Notre pauvre ami se verra encore une fois battu, cette fois-ci par un sort du Docteur Strange. Mais personne ne peut arrêter Paul Duval ! Il essaye encore une fois de se sauver en profitant d'une panne de courant au Raft et rejoint la « Lethal Légion » du moissonneur. Pour donner le change, le soir il rentre en prison et fait de la sculpture pour passer le temps ! Enfin, c'est ce que j'ai compris à la lecture de la minisérie « Lehtal Légion », minisérie légèrement confuse.

Il est vrai que de nos jours, les éditeurs de comics multiplient les titres lors de leurs interminables crossovers et la lecture des séries annexes en devient très complexe !

Dans la revue « **Young Allies** » qui fait partie du renouveau de Marvel via son « Age Héroïque », une nouvelle vilaine fait son apparition. Cette jeune fille qui se fait appeler Mortar déclare être la fille de la Gargouille Grise. Paul Duval aurait-il eu une fille ?

Il est vrai que la ressemblance est frappante… au niveau de l'apparence. Cette vilaine fait partie du groupe prénommé « Bastards of evil ».

Young Alliees #3 – octobre 2010

Fear it self the worthy 4 – mai 2011

Chers amis, il ne me semble pas nécessaire de traduire ce nouveau nom d'équipe ! Mortar fait équipe avec d'autres jeunes plaisantins aussi désagréables qu'elle et qui se nomment, Aftershock, Singularity, Warhead et Ember.

Hélas, la Gargouille Grise n'a pas encore de descendance car on découvre un peu plus tard que cette jeune fille se nomme Liana Feeser et qu'elle n'est pas la fille de Paul Duval mais une « création » d'un vilain nommé Superior !

Aux dernières nouvelles, dans la saga Feart itself, qui ne va pas tarder à sortir en version française, la Gargouille Grise sous l'emprise du Serpent, un dieu nordique qui se réclame être le dieu des dieux Asgardiens, devient l'un des sept marteaux de la Terre.

Paul Duval déambulant dans les rue de Paris réfléchit à sa condition de super-criminel. Il ne peut s'empêcher de penser à toutes les humiliations que lui ont fait subir, Thor, Cap America et consorts. Aura-t-il enfin un jour, la gloire qu'il cherche ? Un cadeau tombé du ciel va lui permettre de réaliser son rêve.

Iron-Man #504 – juillet 2011

Ce présent tombé du firmament est tout simplement un marteau.

La Gargouille Grise touche l'objet est se transforme en « Digne ». Les Dignes sont les généraux du divin Serpent et ils brandissent tous un puissant marteau. Son nom est désormais Mokk, le briseur de foi ! (j'aurais bien aimé savoir quel nom aurait donné LUG !). Au passage, Paul Duval a été légèrement relooké.

Iron-Man décide de venir enquêter en France au sujet de cet objet tombé du ciel. À peine arrivé, il constate que tous les habitants de Paris sont statufiés. Malgré tout, il trouve un habitant fait encore de chair et de sang. Mais Tony Stark n'a pas le temps de prendre en compte la mise en garde de ce parisien que Mokk arrive. Dorénavant un seul regard suffit au vilain sur-vitaminé pour pétrifier ses ennemis et le pauvre habitant de la ville lumière en fait les frais.

Iron-Man engage le combat et prend une bonne raclée ! Il finit le visage écrabouillé par le marteau de Paul Duval. À son réveil toutes les statues ont été détruites. Est-ce Iron-Man qui a fait cela ? À suivre dans vos kiosques !

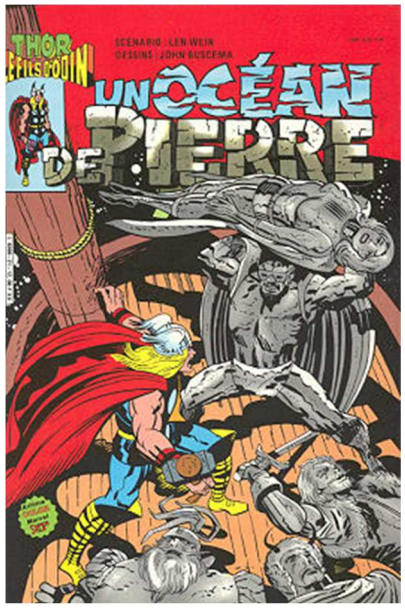
Les apparitions de la Gargouille Grise dans les revues Lug et Aredit

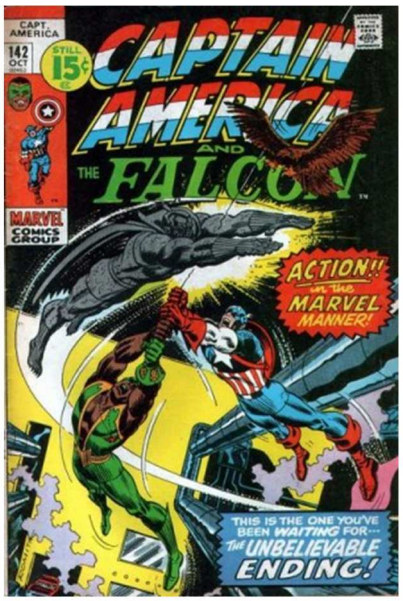
Version originale	Version française
Journey into Mystery #107	Étranges Aventures (Pocket) 48 (10/75) Thor Flash Pocket 10 (09/78)
Journey into Mystery #113	Hulk Pocket Flash (Pocket) 11 (08/78 Strange Spécial Origines 148 (04/82)
Fantastic Four Annual #3	Marvel (Lug) 13 (04/71) Strange Spécial Origines 217 (01/88)
Captain America #139	Captain America (Arédit, 1979) 6 (10/79)
Captain America #140	Captain America (Arédit, 1979) 7 (11/79)
Captain America #141	Captain America (Arédit, 1979) 7 (11/79)

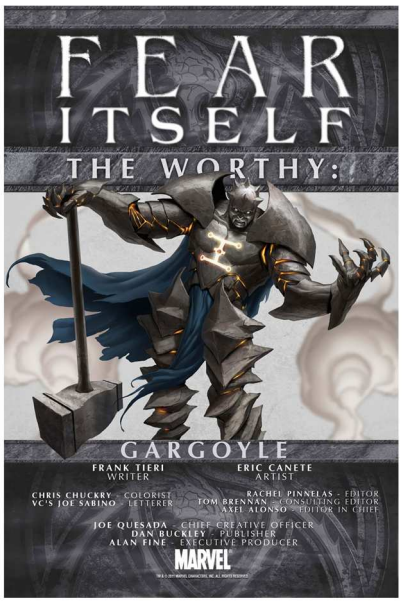
Les apparitions de la Gargouille Grise dans les revues Lug et Aredit

Version originale	Version française
Captain America (1968) #142	Captain America (Arédit, 1979) 7 (11/79)
Marvel Team-Up (1972) #13	Spécial Strange 9 (08/77)
Thor (1966) #257	Thor Le Fils d Odin 21 (11/83)
Thor (1966) #258	Thor Le Fils d Odin 21 (11/83)
Thor (1966) #259	Thor Le Fils d Odin 21 (11/83)
Avengers (1963) #190	Vengeurs (1980) 9 (02/83)
Amazing Spider-Man (1963) #219	Strange 176 (08/84)
Avengers (1963) #271	Strange 233 (05/89)
Iron Man (1968) #235	Strange 241 (01/90)
Iron Man (1968) #236	Strange 242 (02/90)
She-Hulk (1989) #27	Nova 172 (05/92)
Fantastic Force (1994) #6	Nova 218 (03/96)

Quelques couvertures de Comics avec la Gargouille Grise







J'espère que vous avez apprécié le portrait de ce vilain français. Il est à noter que Paul Duval est toujours à la page quarante-sept ans après sa création. Le bougre est solide et j'espère qu'il le restera après le crossover « Fear itself ». Comme vous avez pu lire dans l'introduction, notre second vilain à être disséqué est Georges Batroc. En avant pour la grenouille bondissante !

NB : comme vous avez pu le constater, les scans sont issus des revues américaines. Non pas que je sois cent pour cent allergique à Aredit / Artima (je possède les revues), mais j'ai beaucoup de mal quand même !

Tales of Suspense #75
"30 Minutes to live"

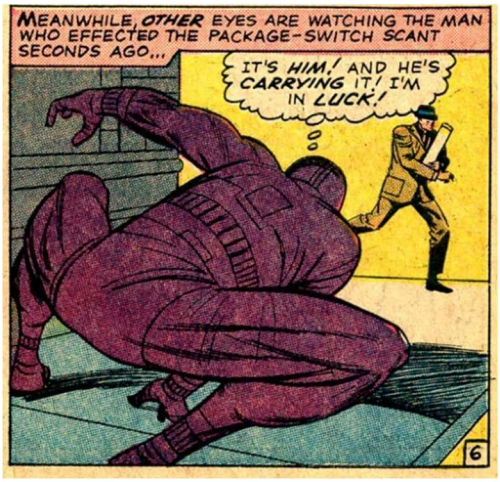
Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **Jack Kirby et Dick Ayers**. Encreur : **John Tataglione.** Lettrage : **Artie Simek.**

La première aventure de Batroc a lieu dans le numéro 75 de la revue **Tales of Suspense**. Captain America revient victorieux d'un combat contre les automates de Red Skull mais se trouve en mauvaise posture. Il chute dans l'océan à une vitesse vertigineuse et ne doit la vie qu'a sa condition de super-athlète merveilleusement entrainé.

Tandis que Steve Rogers suite à son repêchage par des marins se refait une santé dans un appartement luxueux appartenant à son ami Tony Stark, dans l'ombre des vilains aux tendances fascistes s'organisent dans l'idée bien habituelle de dominer le monde. Les scientifiques de l'AIM (Advanced Idea Mechanics ou Idée Avancée en Mécanique) pour arriver à leur but veulent utiliser un puissant explosif nommé Inferno 42.

Malheureusement pour l'AIM qui fut un temps une branche de la nébuleuse Hydra, ses responsables ne disposent plus de l'Inferno 42. En effet un agent du DREM (Division de répression de l'Espionnage Mondial) a subtilisé le puissant explosif

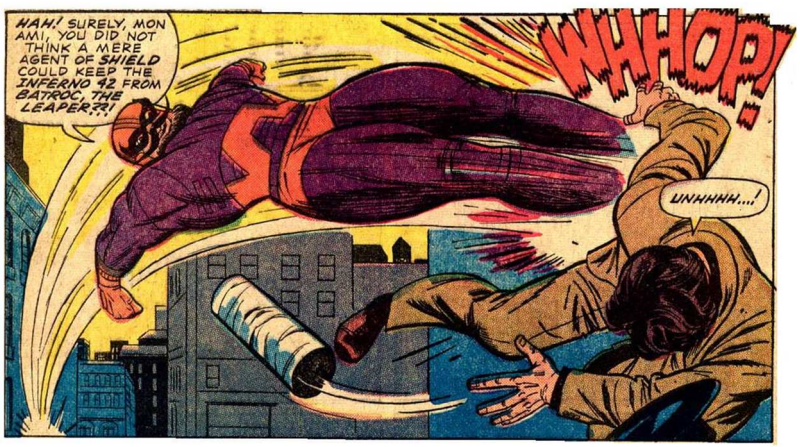
Sachant l'opération de récupération très risquée car les agents du DREM sont très prudents et bien formés à échapper aux griffes de leurs ennemis, les scientifiques décident de faire appel à un professionnel et embauchent un mercenaire français du nom de Batroc.



Pendant ce temps, Steve Rogers après sa dernière aventure fait un point sur sa situation et sur ce nouveau monde qui dorénavant l'entoure. Celui-ci a bien changé depuis son retour et comble de malheur son amour de toujours lui manque terriblement. Afin de se changer les idées, Captain America vêtu comme tout à chacun se balade en ville. Son attention se fixe sur une jeune femme au comportement anxieux. Steve Rogers croît l'avoir déjà vu.

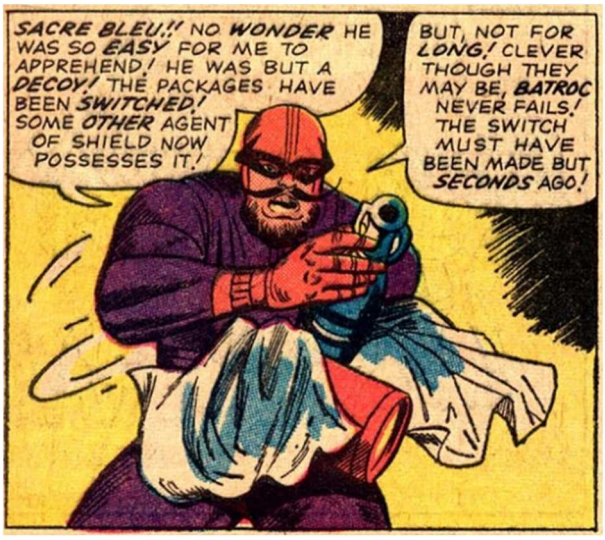
Elle ressemble énormément à son premier amour. Steve Rogers ne peut détacher son regard de la jeune femme et s'inquiète quand il voit un étranger la percuter. Durant ce très court instant, Steve Rogers constate que l'homme a substitué le paquet que porte la jeune femme par un autre du même gabarit.

C'est un vol manifeste. Même décontenancé par ce nouvel environnement, Steve Rogers n'oublie pas son but essentiel ; celui de toute sa vie à savoir protéger au péril de sa vie, ses congénères.



D'un pas rapide il engage la poursuite avec le voleur et à la vue des qualités athlétiques de notre héros, nous connaissons la fin. Mais Steve Rogers est vite stopper dans son élan par la jeune femme. « Tout va bien » lui dit-elle dans son plus beau sourire.

Pour autant le danger n'est pas si loin. Tapi dans l'ombre, un inconnu contemple la scène. Il suit le voleur qui n'est autre qu'un agent de la DREM et choisit le bon moment pour frapper sa proie. Batroc le bondissant, s'empare très facilement du cylindre renfermant l'Inferno 42.



Notre vilain français doit vite déchanter. En effet, le tube qu'il tient en main est un faux. « Sacre bleu » s'exclame Georges Batroc (cher Stan, sans blanc entre les deux mots, cela aurait été mieux ☺). Batroc, furieux d'avoir été joué, comprend rapidement sa méprise. Un échange de cylindre a eu lieu et c'est la jeune femme qui détient l'original.

Les agents de la DREM sont bien plus malins qu'on le croit. Batroc retourne donc sur ses pas et attend que la jeune femme soit seule pour se présenter. Malgré ses origines latines, Batroc ne souhaite qu'une chose, obtenir le cylindre. Il arrive rapidement à ses fins mais les cris de la belle ont alerté notre justicier.

Steve Rogers qui ne s'était pas trop éloigné, se change prestement en Captain America et intervient pour sauver cette jeune femme qui ressemble tant à celle qui l'a connu.

Le duel commence et le héros américain trop présomptueux de sa supériorité mange le bitume d'entrée suite à un salto avant de notre maître de la savate. Passé la surprise, Captain America se ressaisit et parvient à maîtriser le mercenaire.

Batroc n'a pas d'autre choix que d'avouer le but de sa mission. « Mordious », il faut retrouver au plus vite ce cylindre ou la ville de New-York et ses habitants disparaîtront de la surface de la terre. En effet, dans sa chute la protection du cylindre s'est fendue et à tout moment une terrible explosion peut arriver.

Afin de mettre un terme à cette menace, Captain America se lance à la poursuite de la jeune femme. Suivre l'agent de la DREM n'est pas bien difficile car le cylindre mal protégé rayonne de mille feux.

Toutes les images ci-dessus sont extraites de Tales of Suspense #75

Batroc ne voulant pas perdre son contrat et les dollars qui vont avec, suit Steve Rogers comme son ombre. Ainsi ce termine la première partie de l'aventure du mercenaire français.

Tales of Suspense #76
"The Gladiator, the Girl and the Glory"

Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **John Romita**. Lettrage : **Artie Simek.**

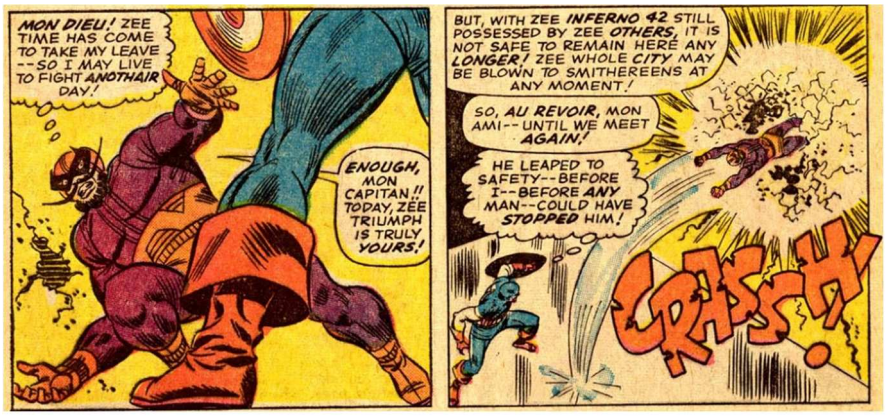
Les aventures de Batroc continuent dans la revue **Tales of Suspense #76** d'avril 1966. Vous pourrez voir un peu plus loin la sublime couverture de John Romita Sr.

Nos deux amis localisent l'agent de la DREM mais seul Captain America réussit à esquiver le piège que la jeune femme a déclenché. Cette dernière s'écroule, inconsciente. L'inferno 42 a fait son œuvre et a contaminé l'agent de la DREM. Du côté des commanditaires, l'attente est longue. Batroc a du retard. Revenons voir où en est le mercenaire français. Celui-ci revient à la charge, parvient à mettre knock-out le serviteur du peuple américain et s'empare du cylindre.

Victoire ! À lui la prime. Il rapporte illico-presto l'inferno 42 a ses employeurs qui sitôt l'objet en leur possession, l'enferment dans un emballage hermétique. Batroc réclame son dû. Tout travail mérite salaire. Le vilain commence même à s'énerver car ses patrons rechignent à le payer car ils souhaitent que Batroc reste à leurs côtés pour les aider à conquérir le monde.

Le mercenaire n'est pas du tout du même avis. Il tient à sa liberté et seul l'argent compte pour lui. Mais notre ami hexagonal n'a pas le temps de le dire avec ses poings car Captain America apparaît. Et oui ! Il n'était pas du tout évanoui. Il a feint l'inconscience pour suivre le vénal aventurier et ainsi débusquer les têtes pensantes de complot.

Batroc se dresse une nouvelle fois sur la route de Steve Rogers mais cette fois-ci malgré sa vaillance ne fait pas le poids. Batroc sentant la défaite proche file à l'anglaise. Ses commanditaires faisant de même. Captain America retourne immédiatement auprès de la jeune femme et ne poursuit pas les possesseurs du cylindre… ce qui paraît inconcevable vu la dangerosité du produit. Captain America a bien compris que la jeune femme a une nouvelle fois échangé les cylindres. La DREM a gagné cette manche mais pas encore la partie.



Toutes les images ci-dessus sont extraites de Tales of Suspense #76

STRANGE ☺

Steve Rogers quant à lui reste perplexe. Il éprouve des sentiments pour cette jeune femme, mais celle-ci pense-t-elle de même ? Ami lecteur, as-tu deviné quel est le nom de cette jeune beauté ? Allez, un effort ! Ce n'est pas très compliqué. Toujours pas ? Et bien il ne te reste plus qu'à lire la biographie de Georges Batroc car je reparle un peu plus loin de cette jeune et jolie blonde.

Le langage « imagé » de George Batroc !

Comme vous avez pu le lire en version originale ou en version française, les répliques de Batroc sont parsemées de mot français que même au fin fond de notre pays, ne sont plus utilisés plus depuis quelques décennies pour ne pas dire plus !

Au passage Paul Duval, la Gargouille Grise, s'exprime dans un anglais des plus parfaits et ne glisse qu'un « Bah » de temps en temps.

Batroc, le bondissant

Créateurs : Stan Lee et Jack Kirby.

Première apparition USA : Tales of Suspense #75 de mars 1966.

P**remière apparition France :** Eclipso n°42 de juin 1976.

Première apparition dans Spécial Strange : n°9 d'août 1977 : L 'Araignée et Captain America… ensemble. Ciel de Granit ! (Marvel Team-Up (1°) #13).

Première apparition dans Strange : n°72 de décembre 1975 : La brigade de Batroc (Marvel première – Iron-Fist).

Nom : Georges Batroc. **Nationalité :** Française. **Né à :** Marseille – France.

Taille : 1,83 mètre. **Poids** : 102 kilos.

Pouvoir principal : Batroc le bondissant ou le « Sauteur » suivant les traductions n'a aucun superpouvoir. Il compense cette faiblesse par une condition physique de tout premier plan et une maîtrise parfaite des arts martiaux dont la Savate ou Boxe Française. Georges Batroc a été également militaire dans la fameuse Légion étrangère. Pour finir, il se sert temps en temps de cannes-fouets.

En créant ce nouveau vilain par l'intermédiaire de Stan Lee et de Jack Kirby, Marvel offre aux lecteurs de comics le second vilain français. Georges Batroc dit « Batroc » apparait en mars 1966 dans le numéro 75 de la revue mythique « Tales of Suspense ».

Tales of Suspense #76 – avril 1966

Batroc contrairement à la Gargouille Grise est défini comme un « vrai français » vu des États-Unis. Paul Duval lui peut passer inaperçu à New-York mais certainement pas Batroc !

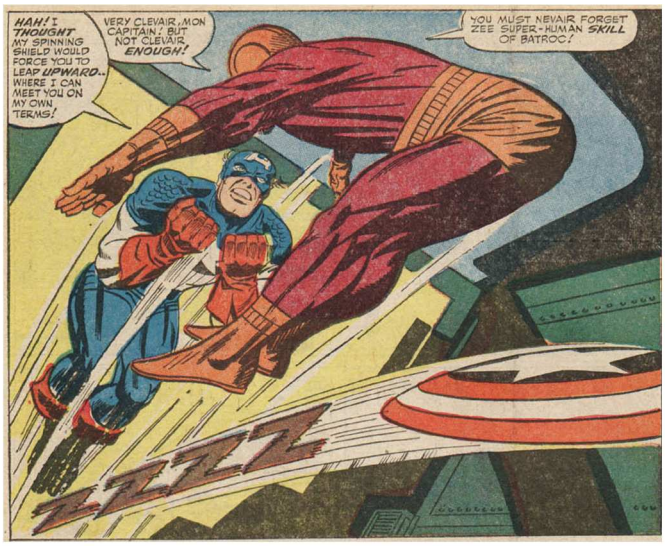
Stan Lee et Jack Kirby, l'on bien gâté ! Le patronyme de « Batroc » n'est pas innocent puisque Batroc vient de Batraciens, ordre bien connu qui regroupe entre autre les grenouilles. Stan Lee au passage ajoute un « Roc » tout à fait indispensable car comme vous avez pu le lire dans la première aventure de Georges Batroc, malgré l'absence de superpouvoir est dur au mal.

On notera également que d'un point de vue comportemental Georges Batroc se comporte comme un vrai Français vu par les Américains : accent, tic de langages, manière de se déplacer et même jusqu'à la petite moustache fine qui fait penser au plus grand héros de la littérature française tels D'Artagnan ou les mousquetaires du roi !

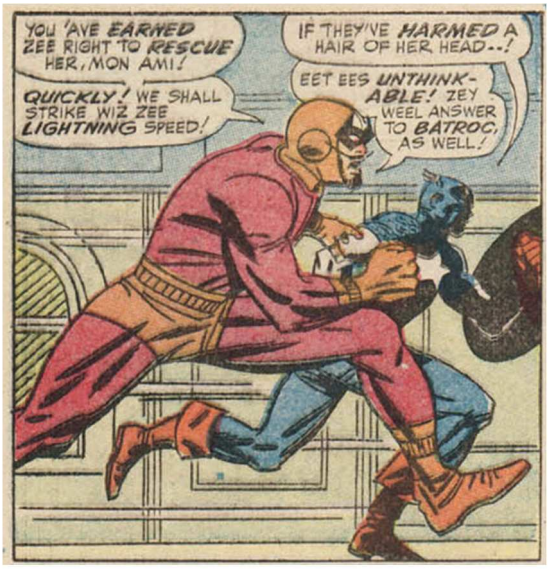
Revenons aux origines de Georges Batroc. Ce dernier est né en France et plus précisément à Marseille. Spécialiste de la Savate, notre ami a servi dans la légion étrangère.

Le temps passé dans ce corps d'armée lui a donné une endurance et une force supérieures à celle d'un homme lambda. Ses talents athlétiques lui donnent toute latitude pour entamer une carrière de mercenaire. Comme en plus il semble assez intelligent, il ne peut que réussir.

Comme vous avez pu le lire précédemment, le premier « ennemi » de Batroc est Captain America. Il est difficile de dire que Steve Rogers est « l'ennemi » car dans cette première aventure, leur rencontre est plus le fait du hasard. Dans cette entrée en matière on voit que malgré l'absence de superpouvoir, Batroc arrive quand même à mettre en difficulté Captain America. Leur seconde rencontre se produira dans le numéro **85** toujours dans **Tales of Suspense**.



Tales of Suspense #85 – janvier 1967



Tales of Suspense #85 – janvier 1967

Batroc cette fois est engagé par l'organisation terroriste nommé l'HYDRA pour s'attaquer à Captain America. Bien évidemment vous connaissez cette organisation mais savez-vous pourquoi elle s'appelle HYDRA ?

Non ? Merci à vous… ce nom vient de l'Hydre de Lerne, créature tuée par Héraclès qui à chaque fois que l'on lui coupait un membre, ce dernier repoussait en double exemplaire. D'où la devise de l'Hydre : « coupez un membre, deux repoussent ». Bon revenons à la biographie.

Captain America enquête sur la disparition de l'Agent 13. L'agent 13 n'est autre que Sharon Carter, l'agent de la DREM qui transportait le fameux Inferno 42. Steve Rogers dans ses investigations se retrouve une nouvelle fois face à Batroc. En fait, l'HYDRA ne compte pas sur le Français car elle sait pertinemment qu'il n'est pas de taille.

La présence du mercenaire est juste là pour faire diversion. À distance, les agents de l'HYDRA guettent Captain America et lui tirent dessus dès que l'occasion se présente. Ce comportement déloyal choque profondément Batroc et énerve au plus haut point le mercenaire.

Au lieu de profiter de cet avantage, Batroc décide d'aider Captain America à mettre hors d'état de nuire les hommes de cette organisation criminelle.

La troisième aventure de Batroc se fait cette fois dans les pages de la nouvelle revue dédiée à **Captain America**. Dans le numéro **105** paru en septembre 1969 (édité en France en août 1977 dans le numéro 1 de la revue Thor Collection Flash) nous allons assister à la première apparition de la brigade Batroc.

Captain America #105 – septembre 1968

Comme à l'habitude, Batroc prépare un mauvais coup. Celui-ci étant tellement dur à réaliser qu'il se voit obliger de recruter du personnel hautement qualifié. Ainsi le Laser Vivant et Swordsman rejoignent la première brigade de Batroc. Swordsman ou Spadassin en version française est un compatriote de Georges Batroc. Vous pouvez lire un peu loin dans ses pages, la biographie de ce personnage.

Captain America #105 – septembre 1968

L'objectif de la brigade est de voler une nouvelle arme superpuissante capable de créer des séismes. Cette arme créée par des ennemis des États-Unis déclenchera trois tremblements de terre avant de provoquer le plus grand séisme qu'ait connu l'humanité. Batroc pourrait donc demander une très forte rançon s'il arrive à mettre la main dessus. Par un drôle de hasard, les militaires informent Steve Rogers de l'existence de cette invention et le charge de la retrouver. Selon les espions de l'armée américaine, l'arme se trouve dans le quartier de Manhattan.

Captain America se rend sur place et tombe directement sur Batroc et sa brigade. Le Spadassin attaque Steve Rogers tandis que Batroc et le Laser Vivant cherchent l'engin. Malgré ses talents, le Spadassin ne peut rien contre Captain America et se retrouve hors-jeu. Mais le temps presse car une première explosion vient d'intervenir.

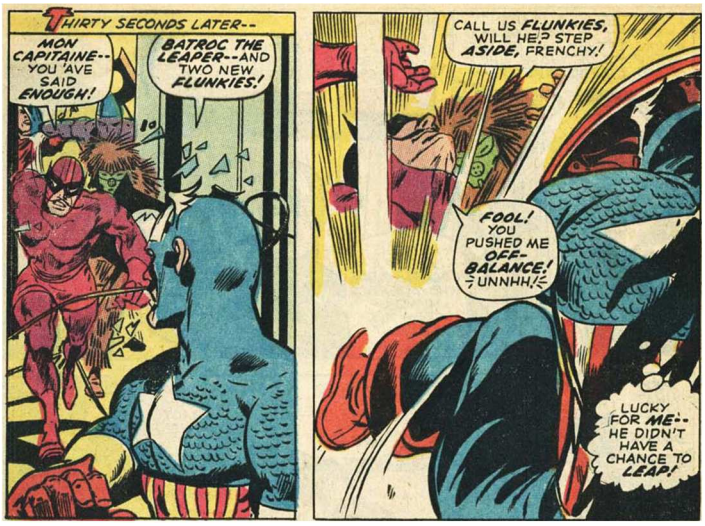
Le héros américain retrouve la trace de Batroc et de son compagnon. Le Laser Vivant attaque Cap America tandis que Batroc prend du recul. Mais comme précédemment, Captain America gagne rapidement son combat.

La seconde secousse retentit. Steve Rogers explique au Laser Vivant la situation et lui demande de lui indiquer où se trouve l'arme car le vilain l'a découvert. Le Spadassin conscient du terrible danger dévoile le lieu de la cachette, un entrepôt à proximité.

Captain America sans se méfier se rend promptement à l'endroit donné. Batroc profite de la situation pour attaquer Captain America. Le combat s'engage mais est très vite interrompu par la troisième explosion.

Captain America #105 – septembre 1968

Steve Rogers doit encore une fois expliquer le contexte. À l'écoute des propos de son ennemi favori, Georges Batroc prend peur et s'enfui à toute jambe laissant Cap America se débrouiller. Mais comme à l'habitude, Cap arrive à désamorcer l'engin quelques secondes avant son explosion.



Captain America #130 – octobre 1970

Un peu plus tard c'est-à-dire dans le numéro **130** de **Captain America**, l'androïde connu sous le nom de « Hood », conçu par Starr Saxon, le génie scientifique embauche Batroc et sa seconde brigade pour une nouvelle mission. L'androïde qui visuellement est à l'image du Baron Strucker, demande à Batroc de s'attaquer une nouvelle fois à Captain America.

Cette seconde équipe est composée de Porc-épic et de l'Homme-Toupie (ou Cyclone suivant les traductions) s'en prend à Captain America. En fait ce n'est pas le Baron Strucker qui tire les ficelles mais bien le plus grand ennemi de tous les temps de Steve Rogers, la maléfique Crâne Rouge. Attaqué sur un plateau de télévision, Captain America se sort de ce piège encore une fois avec brio.

Batroc ne compte pas en rester là et forme une troisième brigade. Cette fois, cette dernière n'est pas composée de super-vilains, mais uniquement des « vilains tout court ».

Captain America #130 – juin 1972

Un dénommé Jakar qui a pris l'apparence de l'Étranger, loue les services de Batroc pour enlever des enfants et s'en prendre accessoirement à Captain America et son compagnon attitré du moment, Faucon.

En effet comme vous les savez, le titre Captain America est renommé en « Captain America and the Falcon » en février 1971. Le duo dure jusqu'en juin 1978 soit plus de sept ans ce qui n'est pas rien dans le monde des comics.

Revenons aux aventures de notre ami Georges Batroc. Jakar a donc demandé au mercenaire d'enlever des enfants. Batroc s'est exécuté car il pensait simplement que son employeur allait demander une rançon et que les enfants seraient relâchés une fois le chèque encaissé. Mais il n'en est rien. Jakar a besoin de corps pour ramener à la vie son propre peuple.

Mais notre ami français malgré sa forte propension à aimer l'argent, à quand même quelques valeurs. Batroc se retourne contre son employeur et aide les deux héros américains à battre Jakar. Il est à noter avec bonheur que c'est la seconde bonne action du français !

Il ne faut pas rêver non plus car dans l'épopée suivante qui se passe dans le **Strange 72** de décembre 1975 (Marvel Premiere #20), Ward Meachum embauche Batroc et sa brigade pour s'attaquer à Iron-Fist.

Strange 72 – décembre 1975

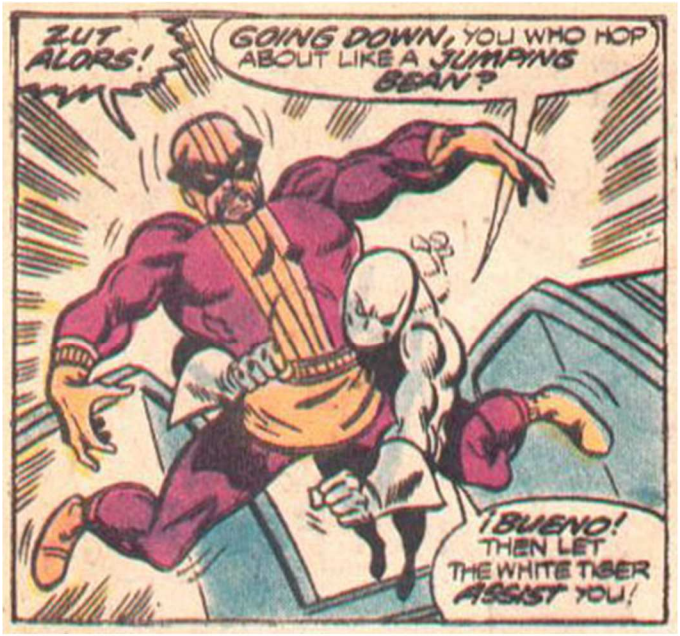
Ayant encore une fois repoussé les attaques des adeptes de la secte Kara-Kai, Iron-Fist doit prouver son innocence. Il n'est pas le responsable de la mort du père de Joy Meachum. Il se rend donc dans la société où travaille la jeune femme pour lui démontrer toute sa bonne foi. Malheureusement, Joy a du mal à croire en l'innocence de Danny car ses parents ont été assassinés par Harold Meachum qui n'est autre que son père.

La jeune femme pense donc légitimement que Danny Rand a voulu se venger. Ward Meachum qui n'est autre que le frère d'Harold, enrôle le mercenaire français comme indiqué plus haut pour se débarrasser d'Iron-Fist. Le kung-fu contre la savate ! Un beau duel en perspective.

Le combat fait rage et Daniel Rand ne doit son salut qu'à son poing d'acier et à la formidable énergie qu'il dégage grâce au chi. Georges Batroc ne pouvant seul remplir son contrat, fait appel à son armée de mercenaires.

Même si ceux-ci n'ont pas de pouvoir particulier, Iron-Fist a du mal à s'en défaire. Ils sont bien trop nombreux. La chance est du côté de Danny. Un ninja apparu de nulle part lui vient en aide et les deux justiciers se défont des hommes de Batroc. Le ninja grâce à la magie transporte notre roi du kung-fu bien loin de ce carnage puis s'évanouit.

Mais qui est donc de mystérieux personnage ? Il s'agit de Wing Lee professeur d'histoire et père de Coleen Lee, l'amie de Danny Rand. Vous ne m'en voudrez pas je l'espère, de ne pas trop parler d'Iron-Fist. Mais sachez qu'Iron-Fist est un personnage ancien de Marvel. Créé par Roy Thomas et Gil Kane Iron-Fist est apparu pour la première fois en mai 1974 dans le numéro 15 de la revue Marvel Premier. Le début des années soixante-dix est marqué par l'éclosion du Kung-Fu au cinéma et à la télévision. Ce phénomène s'amplifiera encore après la mort de Bruce Lee en 1973 et chaque éditeur de comics se doit d'avoir dans sa galerie de personnage un ou plusieurs karatékas de renoms.



Revenons à la vie de notre mercenaire préféré. Le numéro **52** de **Marvel Team-up** qui met en scène Captain America et Spider-Man n'a pas laissé un souvenir impérissable il faut bien le dire. Batroc manipule un démon pour régner sur la ville de New-York. La fin de cette aventure se termine comme quasiment toutes les autres, notre français termine en prison sous la protection bienveillante du S.H.I.E.L.D.

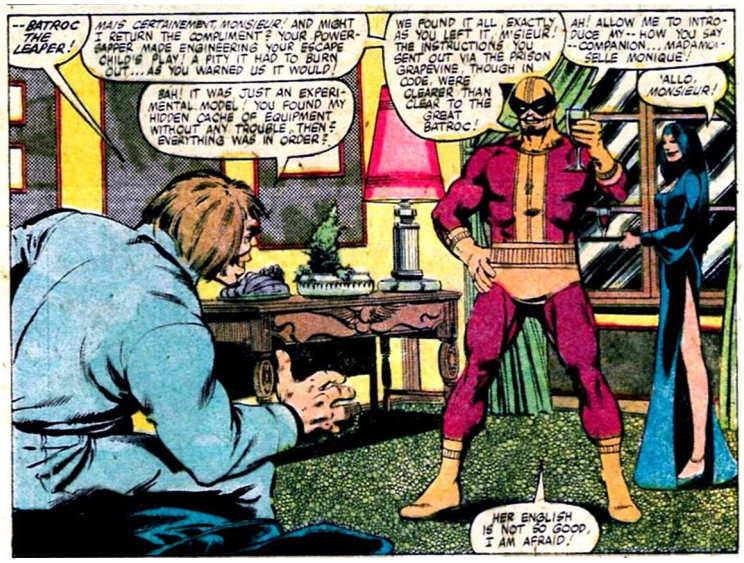
Après cette petite épreuve, Batroc joue à nouveau les utilités. Dans les numéros **63** et **64** de la revue **Defenders** de 1978, le mercenaire rejoint un groupe de malfrats qui se fait passer pour l'équipe de super-héros « les Défenseurs ». Sous cette couverture ils attaquent et pillent les commerces à haute valeur ajoutée ! La vraie équipe de Défenseurs, Hercule en tête mettent fin à cette duperie.

Defenders #64 – octobre 1978

Usé de prendre raclée sur raclée, Geroges Batroc décide de ne plus s'en prendre aux super-héros. Il envoie un commando de ses meilleurs hommes délivrer un super-vilain qui se trouve enfermé dans la prison de « Ryker's Island ». La cible du mercenaire français est l'un des plus grands ennemis de Daredevil à savoir l'horrible Mister Hyde.

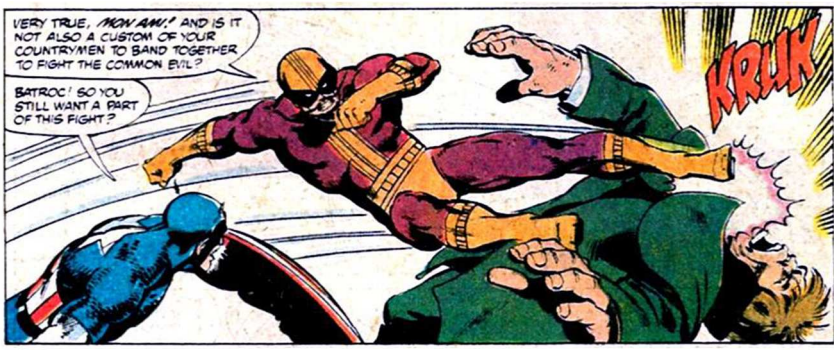
Batroc reçoit donc dans ses appartements le fugitif et lui demande les cinq millions de dollars promis pour sa libération. Mais Mister Hyde est sans le sou ce qui oblige Batroc à accepter sa proposition de devenir son associé. À la lecture du journal il vient une idée à Calvin Zabo, petit nom de Mister Hyde.

Batroc et son nouvel associé arraisonnent un tanker rempli jusqu'à la gorge de pétrole. Aux commandes de la « Reine d'Égypte », les deux compères demandent une rançon d'un billion de dollars !



Captain America #251 – novembre 1980

Si les dirigeants de la compagnie pétrolière ne paient pas, alors Hyde et son complice feront sauter le pétrolier dans New-York. Mais cette aventure se déroulant dans les pages de **Captain America #251** de novembre 1980, vous vous doutez bien que le héros national ne va pas les laisser faire. Mais ce que ne peut c'est que Batroc a de la mémoire. Afin d'éviter d'avoir dans les pattes ce fichu bienfaiteur, Batroc demande à ce que ce dernier soit livré comme otage.



Captain America #251 – novembre 1980

Quand le français vient chercher son colis, il a la mauvaise surprise de se voir accueillir par des gaz soporifiques et ne résiste pas longtemps à Captain America. Mais ce dernier voit arriver Mister Hyde et ne lui résiste pas bien longtemps. Notre héros se retrouve donc attacher à la proue du pétrolier.

Dans la suite de cette aventure, Batroc comprend que son associé est un peu dérangé car même si la rançon lui est versée il fera exploser le tanker dans New-York, juste pour supprimer l'homme qu'il déteste le plus, le vilain le Cobra. Batroc l'attaque afin d'éviter une catastrophe monumentale mais a du mal à résister face à la puissance de Mister Hyde. Heureusement pour lui, Captain America s'est débarrassé de ces liens et vient au secours du français.

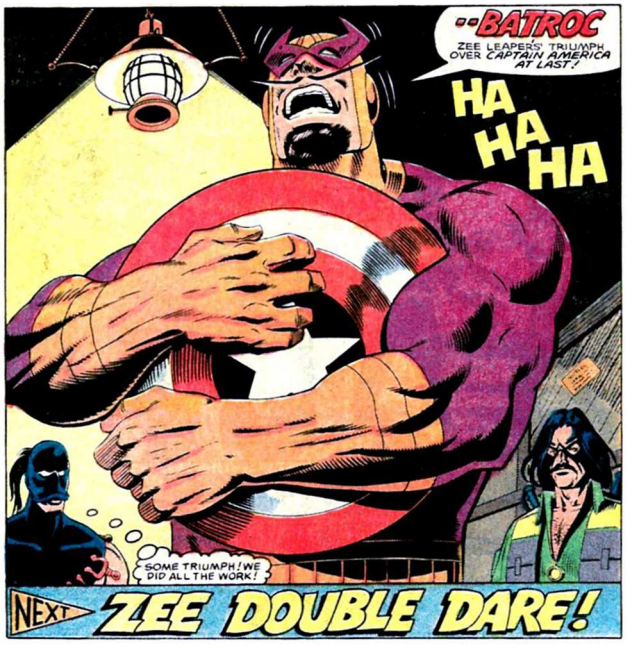
L'entrée en matière percutante de Captain America permet au mercenaire français de souffler. Steve Rogers même au mieux de sa forme surtout dessiné par John Byrne, peine face au scientifique géant. Mister Hyde ne sera pas vaincu par les héros du moment mais par une conduite de gaz liquide.

En effet après avoir pris en plein visage le bouclier de Captain America, il veut immédiatement lui rendre la pareille. Pour ce faire il prend le premier objet à portée de main. Malheureusement pour lui, c'est la fameuse conduite de gaz liquide. Aspergé, il se gèle à la vitesse grand V et devient un glaçon. Mister Hyde tente de bouger mais sous son poids trébuche et finit au fond de l'eau. Batroc s'est échappé avec la rançon mais Captain America le retrouve très vite… C'est la Vie !

Captain America #252 – décembre 1980

Batroc constitue une nouvelle brigade. Celle–ci est constituée de Maximilian Zaran le maître des armes et de Machete. Mais ce dernier se croît bien plus fort que Captain America et demande à Batroc le chef de cette nouvelle équipe d'attaquer seul le héros américain.

Captain America #302 – février 1985



Machete de son vrai nom Ferdinand Lopez est un mercenaire qui avec le gain de ses contrats soutient la révolution dans son pays, le San Diablo. Captain America est encore la cible de Batroc. Cette fois c'est Obadiah Stane qui a loué ses services dans les numéros **302** et **303** de **Captain America**. Le but de sa mission : dérober le bouclier si particulier de Captain America. De retour au quartier général de la brigade, Machete tout penaud se fait tancer par Batroc.

Comment a-t-il pu croire que seul il arriverait à se défaire de Captain America. Batroc décide de changer de stratégie et envoie Zaran aider le sud-américain. Cette fois Batroc triomphe ! Comment ? Et bien grâce au Nomade, un ami de Steve Rogers.

Nomade de son vrai nom Jack Monroe est également un super-héros auquel lui a été injecté une variante du sérum du super-soldat. Dans cette aventure Nomade accompagne Captain America et nos deux héros sont attirés dans un piège. Dans la bagarre, Nomade se retrouve avec la lame de Machete sous la gorge. Captain America n'a pas d'autre choix que laisser filer les bandits.

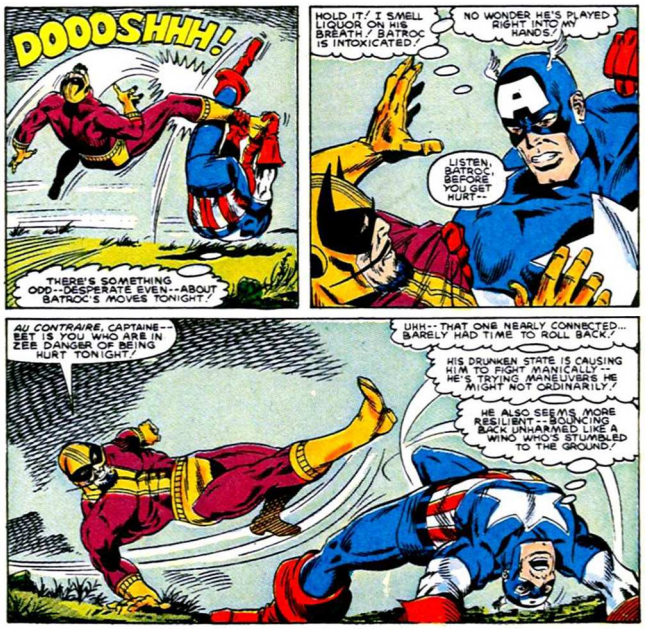
Dans la confusion de leur départ, les deux mercenaires ont empruntés le bouclier de Steve Rogers. Batroc est aux anges !

Steve Rogers est effondré. Une partie de lui-même s'est envolée. Il trouve du réconfort auprès de Bernadette Rosenthal son amie du moment. Pendant ce temps Batroc et ses deux complices livrent à leur employeur l'arme tant convoitée.

Le Docteur Myron MacLain travaille pour Obadiah Stane et malgré tout son génie n'a jamais réussi à reproduire le métal dont est fait le bouclier de Captain America, le vibranium. Il est vrai que c'est Myron MacLain qui a créé par hasard l'alliage qui a servi à la conception du bouclier. Comme lui disent si bien ses employeurs, maintenant avec l'original il n'a plus le droit à l'échec.

Captain America #303 – décembre 1980

Pendant ce temps, Batroc est ses équipiers ont récupéré leur dû et décident de fêter leur victoire dans un bar malfamé de Long Island. Georges Batroc énerve ses camarades car il fanfaronne. Avoir battu Captain America est le summum de sa carrière. Machete et Zarane trouvent son attitude respectueuse car ce sont eux qui ont fait le travail.



Après quelques verres la situation devient tendue entre nos vilains. Batroc n'en finit plus de pérorer et se laisse griser. Zarane lui lance un défi. Qu'il batte Captain America comme eux l'ont fait ! L'orgueil du français prend le dessus, parie avec ses associés sa prime du jour sur sa victoire et s'en va à la chasse aux héros ailé.

Zarane et Machete suivent leur chef avec l'idée qu'ils vont bien rigoler car Batroc va dérouiller. Les vilains retrouvent Captain America et sans préambule Batroc engage le combat. Le français peine et ses amis tranquillement assis sur un muret rigolent bien en assistant à cette déculottée.

Humilié de la sorte Batroc passe à la vitesse supérieure et d'un magistral coup de pied envoie valdinguer contre un mur Captain America. La puissance de son coup était telle que même Batroc est surpris. Un « mon dieu » sort de sa bouche pensant qu'il a tué Captain America et dans le très beau dessin de Paul Neary on ressent que Batroc tient à Steve Rogers.

Captain America #303– décembre 1980

La déconcentration de Batroc permet à Captain America revenu à lui d'assommer son adversaire d'un terrible coup de poing. Zarane et Machete comprennent à ce moment que leur victoire était usurpée et que Captain America est bien plus fort qu'ils l'ont crû.

Captain America #303– décembre 1980

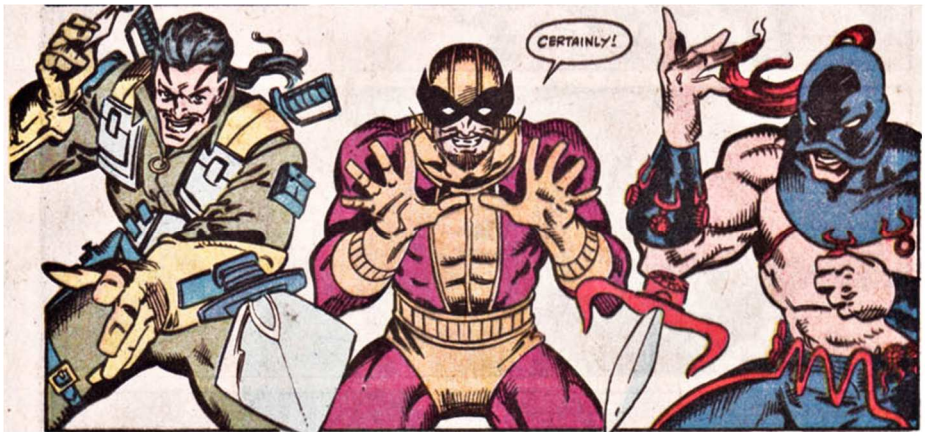
Les deux lascars ne demande pas leur reste et après avoir dépouillé leur chef, s'enfuient à toutes jambes. La présence de Batroc s'arrête ici. Captain America arrive-t-il à retrouver son bouclier ? Pour le savoir lisez le Captain America 304 paru dans … rien du tout puisqu'inédit en France ! Comment se termine cette aventure ?

Bien ! Captain America contacte Nick Fury pour savoir qui pourrait se cacher derrière tout cela. Le nom d'Obadiah Stane revient avec insistance dans la bouche du patron du S.H.I.E.L.D. Voilà une bonne piste. Captain America avec l'aide du Nomade qui a tant à se faire pardonner, trouve à la fois les locaux où est entreposé son objet fétiche et un allié de circonstance. Le Docteur MacLain a fait le bien jusqu'à maintenant. Il est hors de question de mettre son génie au service du crime. Grâce à ce renfort, Captain America prend le dessus et récupère son bien.

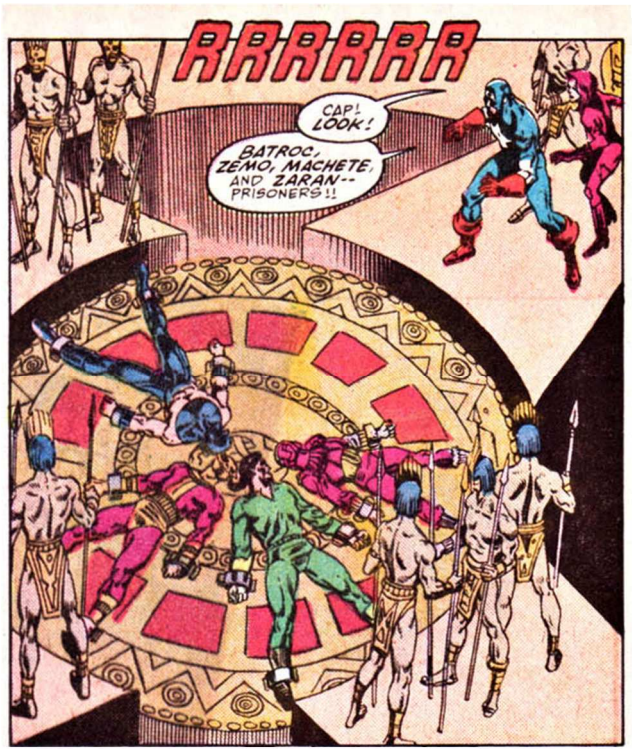
La péripétie suivante est moins passionnante. Dans le numéro **trois** de la revue **Solo Avengers**, Georges Batroc est enrôlé par Trick Shot, un vilain qui en veut à Œil de Faucon.

Passons vite sur cet épisode qui n'apporte pas grand-chose à la biographie de Batroc et intéressons-nous à l'aventure suivante.

Cette fois c'est le Baron Helmut Zéro qui loue les services de Batroc. Dans l'arc nommé Bloodstone paru aux États-Unis dans les numéros **357** au **362** de la revue **Captain America**, Batroc et sa brigade ont pour mission de voler un objet présent au musée d'Histoire Naturelles de New-York. Batroc accompagné de Machete et de Zarane (pas rancunier pour deux sous notre ami) s'introduit dans le dit musée et n'a pas de difficulté à remplir sa mission.



Captain America #357– septembre 1989



Le trio ramène à leur patron du moment l'objet tant convoité. Le baron Zéro ouvre le paquet et se trouve nez-à-nez avec un squelette. Cela le réjouit ! Enfin le squelette d'Ulysses Bloodstone est en sa possession.

Pourquoi le Baron veut à tout prix le squelette de cet aventurier qui a vécu plus de mille ans ? Tout simplement pour récupérer les cinq pierres de sang. ! Les os d'Ulysses Bloodstone ayant été imprégnés par un diamant alien, ils ont la faculté de retrouver les pierres de sang. Mais quel est le pouvoir des pierres de sang ? un fois toutes réunies, elles ont des facultés régénératrices.

Captain America se met à l'ouvrage pour démêler ce sac de nœud. Mais dans quel but a-t-on volé ce squelette ? L'enquête menée par Steve Rogers et DiamondBack, une jeune femme terriblement énergique, l'emmène en Amazonie. Après avoir survécu à une multitude de piège, Captain America se retrouve comme Batroc et sa brigade, prisonnier des indiens locaux. Le sort de nos compagnons est scellé.

Captain America #358– septembre 1989

Ils finiront sacrifiés sur l'autel prévu à cet effet. Mais pourquoi Batroc se trouve à cet endroit ? Toujours mandaté par le Baron Helmut Zero, le mercenaire français cherche la seconde pierre qui permettra au Baron de réaliser son but ultime.

Grâce à un accord avec le chef du coin, le Baron récupère les gemmes tant convoitées. La seconde phase du plan est réussie. Je vous rassure chers amis, Captain America arrive à s'échapper en compagnie de Diamonback. La troisième étape du tour du monde des pierres de sang est la très belle île des Bermudes. Tout ce petit monde combat joyeusement dans l'eau quand un banc de requins vient se mêler à la fête.

Steve Rogers ne doit la vie qu'a Georges Batroc qui au péril de sa vie, vient le sauver d'un requin affamé. Geroges Batroc est peut être un mercenaire de la pire espèce mais il a une grande considération pour Captain America. Pour autant, Batroc n'en a pas oublié sa mission et ramène au Baron la gemme tant convoitée.

Les deux autres destinations que sont l'Égypte et le Japon permettent à Batroc de se mettre en évidence. Malgré un nombre de pièges incalculables le français ramène les pierres à son patron. Enfin, le Baron Helmut Zero a tout ce qu'il faut pour ressusciter son père !

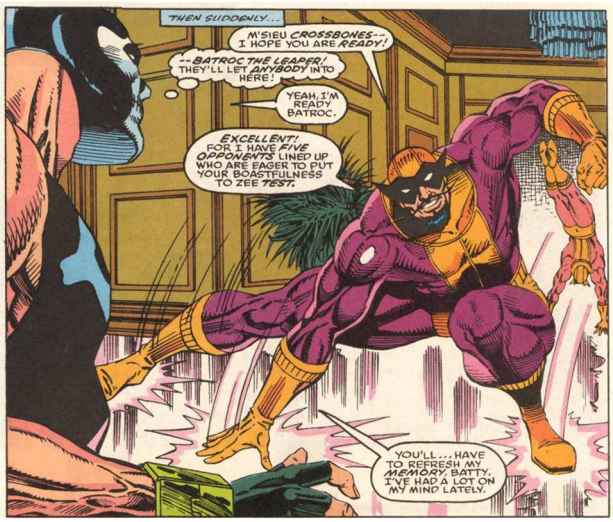
Captain America #360 – octobre 1989

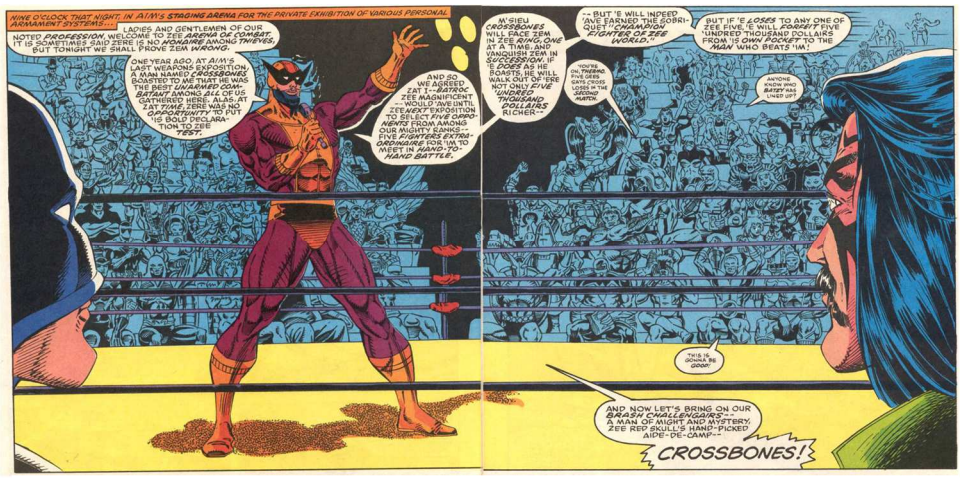
Voilà enfin le but du Baron dévoilé. Mais contrairement à ce que croyait Helmut Zero ce n'est pas l'âme de son père qui a réintégré le corps mais l'âme d'un alien nommé Hélix Infernal. Batroc et ses amis constatant que la situation dégénère quelque peu, décident avec beaucoup de sagesse et de maturité de s'éclipser.

Captain America arrive tout de même à mettre fin à cette situation bien aidé il est vrai, par le vilain Crossbones qui pour le compte de Crâne Rouge détruit la gemme que porte sur le front la réincarnation de cet alien maléfique. Les aventures suivantes de Batroc avec et contre le Punisseur, Klaw et la Panthère Noire sont bien moins intéressantes.

Dans le numéro **411** de janvier 1993 de la revue dédiée à l'icône américaine, Batroc va revenir sur le devant de la scène et se confronte encore une fois à Captain America. Ce dernier accompagné du Faucon et de Diamondback appelle Nick Fury pour obtenir des renseignements sur Sheoke Sanada, une aventurière connue sous le nom de code de Snapdragon. Le patron du S.H.I.E.L.D indique à Steve que cette dernière se trouve à l'exposition organisée en toute illégalité par l'AIM.

Captain America #411 – janvier 1993





Captain America #411 – janvier 1993

« L'Advanced Idea Mechanics » organise un week-end où toute la racaille de la terre s'est donné rendez-vous pour lui acheter des armes et accessoirement se défouler dans des activités bien peu louables. Nick Fury demande à Steve Rogers et à ses amis d'infiltrer cette manifestation pour le compte du S.H.I.EL.D.

Nos amis acceptent la proposition et se rendent sur l'île de Boca Caliente où se déroule cette manifestation.

Mais pas question d'y aller avec leurs costumes de super-héros. Ce serait du suicide ! Captain America se déguise en Crossbones, le Faucon en Jack O'Lantern et la sexy Backdiamond en Mother Night. Arrivé dans l'hôtel où loge une aéropage impressionnant de malfrats et de vilains en tout genre, Captain America ou plutôt Crossbones à la surprise de voir arriver Batroc. Ce dernier lui propose cinq combats afin que Crossbones montre qu'il est aussi fort en actes qu'en paroles. Le français lui rappelle au passage que l'enjeu est de 500 000 dollars.

Le soir venu, Geroges Batroc en animateur de soirée présente le premier combat de Crossbones. Il faut que celui-ci affronte Bob Baxter alias « Mad Dog ». Pendant le combat, Diamondback remarque assise au troisième la vilaine nommée « Iron-Maiden » (sic !).

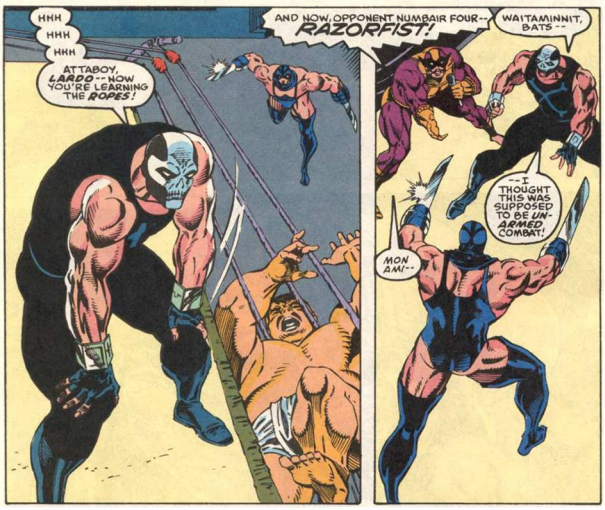
Cette dame de fer nommée Melina Vostokoff est un ancien agent russe qui maintenant travaille pour son compte en tant qu'assassin de première catégorie, connaît Snapdragon.

Captain America de son côté n'a pas le temps de souffler après sa victoire sur Mad Dog. À peine le combat terminer et le corps du vaincu évacué par Zarane et Machete les fidèles complices de Batroc, que l'opposant suivant se présente. Cette fois Batroc propose à Crossbones, un vilain nommé Ramrod. Pendant que Cap teste son adversaire, Diamonback décide de suivre Iron-Maiden qui a quitté la salle. Pas de chance pour la belle Rachel Leighton.

Elle se retrouve non seulement nez-à-nez avec Snapdragon mais aussi avec trois autres femelles bien décidées à en découdre.

Captain America #411 – janvier 1993

Snapdragon, Iron-Maiden, Blackbird et Superia les membres de l'équipe des Fémizones, lui font face.



Captain America #412 – février 1993

Sur le ring, Cap America peine mais réussi à se débarrasser de son adversaire. Mais encore une fois, Batroc lui réserve une surprise. Le troisième combattant arrive ans le numéro **412** de **Captain America.** Il s'agit de Général Wo, un sumo de plus de 200 kilos ! Pendant que Cap America évite de mourir étouffé, Diamonbak n'a qu'une seule idée en tête. Faire payer à Snapdragon sa mort.

En effet la jeune femme est morte noyée par la faute de Snapdragon qui l'a jeté par-dessus bord d'un bateau. (Diamonback fut ramenée à la vie par Superia).

Note de l'auteur : on ne voit pas beaucoup Batroc dans cette partie du résumé… mais en lisant ses aventures, j'ai trouvé vraiment sympathique cette partie de la vie de Captain America jamais publiée en France à ma connaissance.

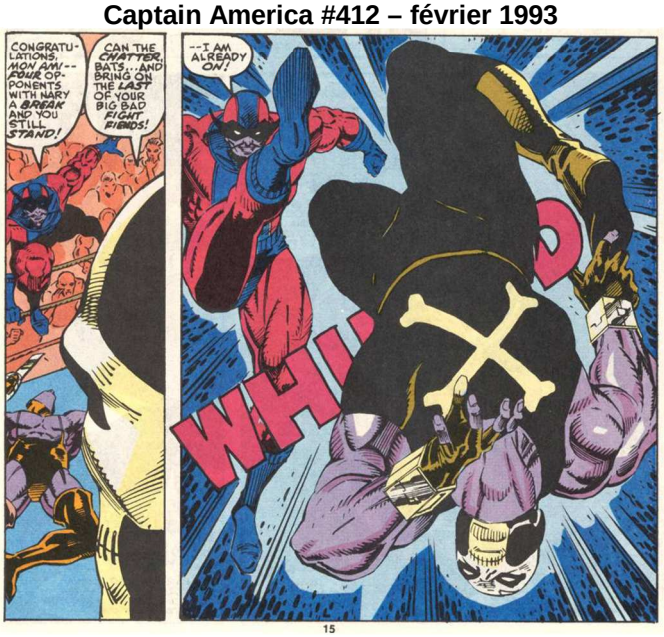
Donc, revenons à notre histoire. Diamondback n'a rien à craindre contrairement à ce qu'elle pouvait penser. Il n'y aura pas de combat car les Fémizones s'adressent à Mother Night et non à Diamondback. Superia, la cheffe du groupe invite même Rachel à les rejoindre.

Captain America #412 – février 1993

Toujours décidée à se venger, Diamondback suit à distance les Fémizones. Pendant ce temps, Crossbones parvient à se défaire du Général Wo. Les combats s'enchainent. Le quatrième adversaire est Razorfist. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Razorfist prend une raclée en deux temps et trois mouvements. Quel est donc maintenant le dernier adversaire de Captain America ?

Et bien, tout simplement Batroc lui-même ! Le français a reconnu le style de combat de Captain America et lui demande de perdre. Sinon, il révélera son identité et la centaine de vilains se trouvant dans les gradins l'écharperont !

Captain America refuse le chantage et tord la cheville de Batroc. Interloqué, le français ne sait quoi faire ! Doit-il révéler la vraie identité de Crossbones ? Zarane va le faire pour lui. Captain America reprend alors son costume bleu, blanc et rouge



De son côté Diamonback retrouve Snapdragon, sa meurtrière. Elle va pouvoir enfin assouvir sa soif de vengeance.

Marvel Comics Present #139 – octobre 1993

Dans le numéro **413**, nous connaissons la fin de l'aventure. Batroc redevient un simple spectateur en assistant au combat d'un homme contre cent. Steve Rogers ne devra la vie qu'à l'intervention du Faucon. De son côté, Diamondback près avoir révélé à Snapdragon sa véritable identité, lui rend l'a pareil si l'on peut s'exprimer ainsi. Rachel Leighton noie sa rivale dans une fontaine !

Dans le numéro **139 de Marvel Comics Presents** d'octobre 1993, Batroc a droit à une one-shot rien que pour lui. Dans une histoire nommé « Feat First » et qui se passe à Montréal, Batroc se fait engager par une vieille dame pour qu'il sauve son mari, un banquier enlevé par des malfrats. Batroc retrouve la horde qui a dévalisé la banque mais également le mari qui végète dans les poubelles ! Après un combat qui ne sera pas épique, Dahm et l'Escouade des Détraqués est mis au pas et arrêté par la police !

Batroc est un héros. Interviewé pour la télévision, Georges Batroc fier comme un paon commence son numéro. Mais la vieille dame et son mari enfin revenu à lui, lui volent la vedette. Furieux, Georges Batroc leur renverse une poubelle sur la tête et file en n'oubliant pas de garder une partie de l'argent volée à la banque !

Un peu plus tard Batroc à l'honneur d'inaugurer la nouvelle version de la série mythique « **Tales of Suspense** ». Marvel reprend la série et signe donc le premier janvier le premier numéro du volume **2** qui d'ailleurs restera le seul ! Et on le comprend mieux à sa lecture. Graphismes et scénario proche du néant.

Marvel Comics Present #139 – octobre 1993

Batroc retrouve encore une fois Captain America dans la revue du même nom. Il vient demander de l'aide à Steve Rogers. Son ancien coéquipier Machete a été tué par un inconnu et il aimerait savoir si Captain America à des renseignements. Oui. Il sait qui est l'auteur du meurtre. C'est Zeitgesit. Batroc n'a maintenant qu'une seule idée en tête, se venger. Mais Batroc est perturbé par l'attitude de Captain America et lui force un peu la main pour parler devant un bon verre d'alcool… cela sera du café !

Captain America avoue à Batroc qu'il va bientôt mourir. Son cœur est à bout de souffle. Le français est bouleversé car il tient beaucoup à Steve. La fin de l'épisode **443** de Captain America se termine avec la mort du héros où plutôt sa disparition…. À suivre. Une petite chose en passant… c'est la première fois que l'on voit Batroc sans son masque !

Captain America #443 – septembre 1993

Un peu plus tard Batroc et son associé Zarane, sont engagés par le Nouveau Fils (New Sun en version originale) pour tuer Gambit. Ce nouveau Fils n'est autre qu'un Gambit d'une autre réalité. Rémy Lebeau sait également se servir de ses pieds et force les mercenaires à se replier.

Batroc se trouve derrière les barreaux ! En effet le français, suite à un contrat de l'Hydra a été capturé et est incarcéré dans une prison nommée « la Cage ». Dans cet endroit, Georges Batroc est un peu le roi. Cette prison est un peu particulière car elle annule les pouvoirs de ses occupants. Batroc n'étant ni un mutant ni un « super », il n'est pas affecté par la « Cage ».

De son côté Diamonback retrouve Snapdragon, sa meurtrière. Elle va pouvoir enfin assouvir sa soif de vengeance. Georges Batroc est libéré. Mais on ne change pas facilement après tant d'années de rapines et de fourberies.

Après avoir tenté de voler le public d'un match de baseball, Batroc et son nouveau Machete qui n'est autre que Mariano Lopez l'un des frères du premier Machete, Batroc sont engagés par Maelström pour dérober des composants d'une machine. Dans la revue **Great Lake Avengers** (numéros 2, 3 et 4 de 2005), la brigade de Batroc trouve non seulement sur son chemin les Vengeurs des Grands Lacs mais également la folie de Maelström. Ce dernier ne souhaite qu'une seule chose, détruire l'humanité.

Le mercenaire français à l'annonce des véritables motivations de Maelström décampe ! Maelström est arrêté par l'Immortel qui le dupe en lui faisait comprendre que l'absence de l'humanité ne peut qu'entraîner sa propre disparition. Il n'aura plus aucune raison de vivre. L'Immortel et Maelström passent un pacte. Ils se suicident. Tour à tour, l'Immortel et Maelström se tirent une balle dans la tête, mais seul l'Immortel ressuscite.

Batroc revient quelque temps après pour convaincre Zarane et Machete de renoncer à leurs projets terroristes. Les anciens compagnons de Batroc veulent s'en prendre aux habitants de Londres. Batroc est un bon gars et vient en aide à Jack Chapman dit Union Jack en lui fournissant le numéro de téléphone de Zarane via un SMS !

Cette aventure se déroule dans la minisérie « **Union Jack London Falling** », jamais parue en France à ma connaissance. Fait important également, on voit pour la seconde fois, le visage de Batroc.

Durant le règne de Norman Osborn, Georges Batroc intègre l'Iniative et devient instructeur de super-vilains. Trouvant cet arc terriblement décevant, et en accord avec moi-même, j'ai décidé de ne pas en dire plus !

Plus tard Batroc retourne à sa vie de mercenaire et se confronte à James Barnes, le nouveau Captain America. Batroc pour le compte de l'Homme sans visage (qui n'est pas le véritable commanditaire) a pour mission de récupérer des données informatiques au siège des Nations Unis. C'est en sortant des locaux que Batroc se confronte au nouveau Captain America. Batroc grâce à sa brigade peut s'enfuir.

On note avec bonheur que dans ce numéro de **Captain America (Vol 5 numéro 43)** que Batroc s'exprime dans un français quasi parfait. Cela fait du bien !

L'avant-dernière apparition de Georges Batroc s'effectue dans « **X-Men : to serve and protect** ». Notre ami investit le Musée d'Histoire Naturelle afin de dérober un diamant ayant appartenu à « Joséphine ».

L'objet devrait être en France, nom d'un chien. Malheureusement, Batroc est devancé par Fantomex qui le quitte en lui disant « A plus Loser ». Batroc lui répond « Son of une chèvre ! ».

Batroc a une fille nommée Marie. Celle-ci suit les traces de son père et devient à son tour mercenaire. Elle est recrutée avec Jacinda Rodriquez, la fille de la Tarentule Noire par Higashi (vent d'est) un des chefs du cartel des « Quatre Vents ». La mission des filles est de tuer l'Agent X, la superbe Outlaw et l'Horrible Maitre des corvées (Taskmaster). Les deux filles n'ont pas de chance. À peine le combat démarré contre le maître des Corvées, elles perdent l'équilibre et tombent du toit où elles se trouvent.

Le maître de Corvée ne laisse pas passer l'occasion et les tuent. Les derniers mots des héroïnes seront « Caramba » et « Zut Alors » ! L'intellectuelle au scenario du numéro **6 d'Agent-X** daté de Février 2003 est Gail Simone. Bravo à elle ! La création et la mort des deux personnages en une page ! À l'heure où j'écris ses lignes, un premier numéro de « Captain America and Batroc the Leaper » vient juste de sortir aux États-Unis. À suivre. Voilà, c'est terminé pour Georges Batroc, notre vilain national !

Les membres de la Brigade de Batroc

Le Spadassin
Première brigade

Le Laser Vivant
Première brigade

L'Homme-Toupie
Deuxième Brigade

Porc-épique
Troisieme brigade

Machete
Quatrième brigade

Zaran
Quatrième brigade

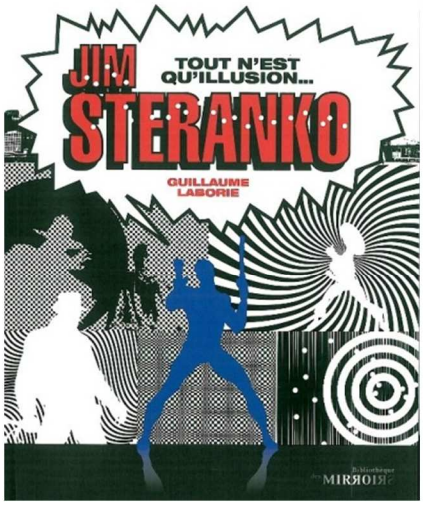
Les apparitions de Batroc dans les revues françaises

Version originale		Version française	
Tales of Suspense #75	03/1966	Eclipso numéro 42	06/1974
Tales of Suspense #76	04/1966	Eclipso numéro 42	06/1974
Tales of Suspense #85	01/1967	Eclipso numéro 49	1er trim.75
Captain America #105	09/1968	Thor Collection Flash 1	08/1977
Captain America #112	04/1969	Thor Collection Flash 7	06/1978
Captain America #130	10/1970	Captain America (Arédit - 1°série) n°3	2ème trim. 1979
Captain America #149	05/1972	Captain America (Arédit - 1°série) n°10	2ème trim. 1979
Marvel Premiere #20	01/1975	Strange 72	17/1975
Marvel Premiere #21	03/1875	Strange 73	01/1976
Captain America #185	05/1975	Hulk (Collection Flash) n°25	01/1983
Marvel Team-Up #52	12/1976	Captain America et Spider-Man	3e trim. 1980
Defenders #63	09/1978	Hulk (Collection Flash) n°22	07/1982
Defenders #64	10/1978	Hulk (Collection Flash) n°22	07/1982
Captain America #251	11/1980	Captain America (Arédit - 2°série) n°2	03/1985
Captain America #252	12/1980	Captain America (Arédit - 2°série) n°2	03/1985
Amazing Spider-Man #246	11/1983	Strange 193	01/1986
Secret Wars II #7	01/1986	Spidey n°84	01/1987
Solo Avengers #3	02/1988	Spidey n°109	02/1989
Captain America Vol 3 #4	04/1998	Fantastic Four (Marvel France - 2°série) n°4	06/1999
Gambit Vol 3 #16	05/2000	X-Men Extra n°25	03/2001
Gambit Vol 3 #18	07/2000	X-Men Extra n°25	03/2001
Gambit Vol 3 #19	08/2000	X-Men Extra n°26	05/2001
Gambit Annual #2000	09/3000	X-Men Extra n°26	05/20 01
Captain America Vol 3 #41	05/2001	Captain America (Marvel France / Monster Edition)	01/2003
Captain America Vol 4 #9	04/2003	Marvel Elite n°37	01/2004
Captain America Vol 4 #30	10/2004	Marvel Icons Hors Série n°2	08/2005
Black Panther Vol 4 #3	06/2005	Marvel Knights n°3	11/1999
Black Panther Vol 4 #4	07/2005	Marvel Knights n°4	12/1999
Black Panther Vol 4 #5	08/2005	Marvel Knights n°5	01/2000
Black Panther Vol 4 #6	09/2005	Marvel Knights n°5	01/2000
Thunderbolts #104	06/2005	Civil War (Monster Edition) n°1	08/2007
Captain America Vol 5 #43	12/2008	Marvel Icons 53	09/2009
Captain America Vol 5 #44	01/2009	Marvel Icons 54	10/2009
Captain America Vol 5 #45	02/2009	Marvel Icons 55	11/2009
Captain America Vol 5 #50	07/2009	Marvel Icons 60 Marvel Icons 62	04/2010 05/2010

Merci à www.comicsvf.com et à www.comicsheroesreferences.com
pour les références croisées

Grand concours « Journal des fans de Comics »

Vous voulez gagner l'un des deux ouvrages consacrés à de grands dessinateurs de comics ? Rien de plus facile ! Retrouvez tout simplement qui est qui ! Vous avez les bonnes réponses ? Alors adressez-moi vite un message ici : journalfanscomics@laposte.net



Jim Steranko

Chers lecteurs et amis,

Il y aura deux tirages au sort. Le premier réunissant uniquement ceux ayant trouvé toutes les bonnes réponses.

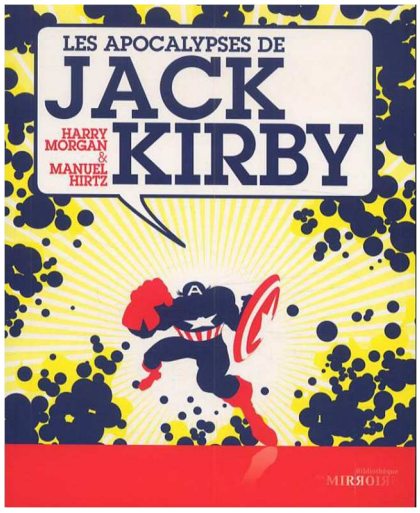
Le second tirage réunira tous les participants et ce quel que soit la véracité de leurs réponses. Les perdants du premier tirage participeront également au second.

Clôture du concours : mi-août 2011.

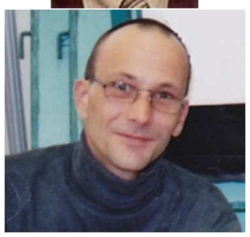
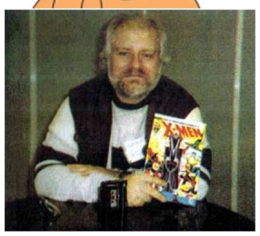
P.-S : Il manque un nom. À vous de le trouver !

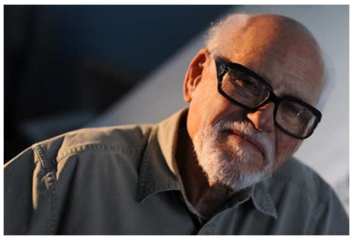
P.-P.-S : Non. Joe Dassin n'est pas là !

Bonne Chance !



Jack Kirby



Classer les photos de 1 à 21.

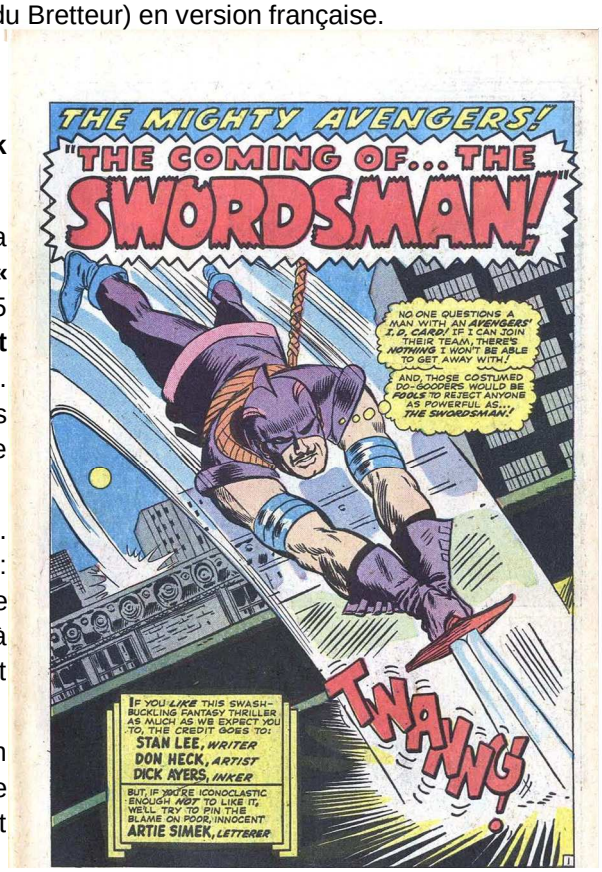
D'abord de gauche à droite puis de bas en haut.

A. Sam Goldberg
B. Don Heck
C. Stan Lee jeune
D.Wallace Wood
E. Gene Colan
F. Artie Simek
G. Chris. Claremont
H. John Byrne
I. Jack Kirby
J. Al Hartley
K. Sam Rosen
L. Reedman
M. Larry Lieber
N. Stan Lee mûr
O. Abe Simpson
P. Gil Kane
Q. Dick Ayers
R. Sol Brodsky
S. Stan Lee jeune mais moins
T. Giant Moore / Dwarf Kirby

Après les portraits de ses deux vilains encore une fois bien plus sympathique que méchant (sauf pour la dernière transformation de la Gargouille Grise), intéressons-nous à un autre personnage de l'univers Marvel. Il s'agit de Swordsman en version originale et du **Spadassin** (ou du Sabreur ou du Bretteur) en version française.

Avengers 19
"The Coming of the Swordsman"

Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **Don Heck**. Encreur : **Dick Ayers.** Lettrage : **Art Simek.** Date de parution : **août 1965.**

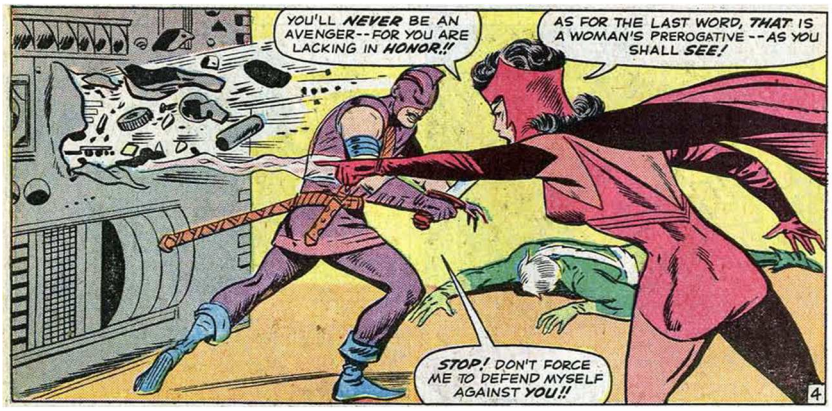


La première aventure de Swordsman ou du Spadassin dans la langue de Molière a lieu en 1965 dans le numéro **19** de la revue **« Avengers ».** Cette première histoire a été publiée en France en 1975 (troisième trimestre) dans le numéro 15 de **Vengeur Comics Pocket** de chez Aredit et notre héros français prend alors le nom du Sabreur. Par convenance notre vilain prendra le nom du Spadassin dans les différents articles dédiés à ce personnage de Marvel… notre langue est si belle !

Jacques Duquesne dit le Spadassin n'a qu'une seule idée en tête. Devenir un membre des Vengeurs. La raison en est simple : personne ne refuse rien aux héros de cette équipe. Être un membre des vengeurs apporte énormément de gloire et le Spadassin tient à en profiter. Il se rend donc au quartier général des Vengeurs et l'investit. Ah quels goujats ces français.

Le Spadassin se retrouve nez-à-nez avec la Sorcière Rouge et son frère Vif-Argent car les deux héros sont de permanence. Le Spadassin ne pèse pas bien lourd face aux pouvoirs des Vengeurs et met rapidement de lui-même fin au combat.

Il indique à la Sorcière rouge le but de sa visite et le pourquoi d'un tel affrontement pour se présenter. Il voulait juste vérifier que ses futurs coéquipiers soient à sa hauteur. Mais il souhaite quand même laver l'affront qui lui été fait par Vif-Argent et avec le flanc de son épée assomme Pietro Maximoff.



La Sorcière Rouge venge son frère et grâce à son pouvoir assomme le Spadassin. Captain America le héros de toute la nation américaine alerté par le bruit intervient prêt à aider ses amis. Steve Rogers, méfiant, interroge l'ordinateur des Vengeurs pour savoir si nouveau personnage est fiché.

Et oui, il l'est. Le Spadassin est recherché dans une douzaine de pays et sa fiche l'indique comme extrêmement dangereux.

Avant que Captain America ne puisse passer les menottes a ce nouvel adversaire, le Spadassin à l'aide de son arme coupe l'électricité et parvient à s'enfuir.

Quelques temps plus tard, Œil de Faucon rejoint ses amis et Captain America lui parle de cet étrange agresseur. À l'énoncé du nom de ce nouveau vilain, Œil de Faucon sursaute. Il connait ce « Spadassin » !

Clint Barton a connu Jacques Duquesne dans un cirque et s'est entraîné à ses côtés. Leur amitié ne dura pas longtemps car Clint a surpris Jacques en train de faire main basse sur l'argent de la caisse. Un combat s'engagea est le futur Spadassin dû s'enfuir après avoir laissé pour mort son ancien ami.

Laissons Cap America et Œil de Faucon disserter ensemble pour retrouver les agents de l'Hydra. Deux des membres de la plus grande organisation criminelle mondiale observent à la jumelle l'ancien bureau de Nick Fury le nouveau directeur du S.H.I.E.L.D.

Ils veulent absolument savoir où se trouve Nick Fury depuis sa démission de la CIA. Une lettre attire leur attention. Peut-être qu'elle contient des informations pouvant les mener à lui.

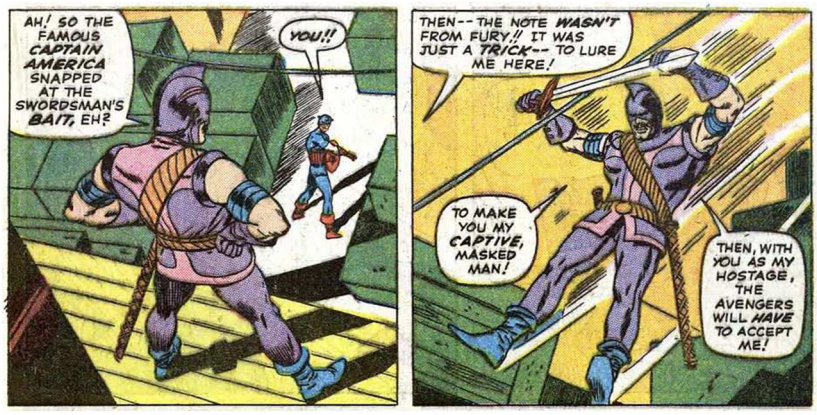
Les images de ses deux pages sont issues d'Avengers #19 d août 1965.

Grâce à une invention géniale de l'Hydra qui permet de téléporter des objets, les deux agents récupèrent la lettre. Malheureusement pour eux, elle ne contient pas d'informations pouvant les aider. Elle indique juste que Captain America aimeraient bien travailler avec Nick Fury.

Jugeant cette information peu pertinente, un des agents de l'Hydra jette la lettre par la fenêtre. Mais cette information n'est pas perdue pour tout le monde. Un malfrat qui passe par là, récupère la lettre et après lecture comprend qu'il pourrait en tirer un bon prix.

Il contacte donc le Spadassin qui jubile. Il va pouvoir tendre un piège à Captain America. Steve Rogers reçoit une lettre de Nick Fury. Il est aux anges. Le directeur du S.H.I.E.L.D lui annonce qu'il va pouvoir servir son pays dans l'organisation la plus secrète du pays.

L'attitude de Captain America déçoit quelque peu Œil de Faucon. Penser en premier lieu à sa personne n'est pas digne d'un Vengeurs et surtout du premier d'entre eux. La déception de Clint Barton est de courte durée. Il reprend vite sa vie de justicier et au cours d'une ronde déjoue un cambriolage.



Un des malfrats prend peur devant le Vengeur et pour minimiser ses futurs ennuis lui donne l'information relative au piège que prépare le Spadassin. Œil de Faucon après une période de réflexion sur le comportement à adopter retourne au siège des Vengeurs car après tout Steve Rogers est un grand garçon et cette situation, il l'a un peu cherché.

Pas rancunier pour autant, Clint Barton arrivé au quartier général, recherche Captain America pour l'informer du piège. Mais il est trop tard, Steve Rogers est déjà parti au rendez-vous et ni la Sorcière Rouge ni Vif-Argent ne savent où se trouve le héros. Mais pourquoi le Spadassin a monté ce traquenard ? Tout simplement pour entrer chez les Vengeurs !

Ce nigaud de Jacques Duquesne croit qu'en enlevant Captain America, les Vengeurs seront obligés de l'accepter. Le combat fait rage et encore une fois, malgré l'absence de pouvoir véritable, le Spadassin fait bonne figure. Pendant ce temps, la Sorcière Rouge, Vif-Argent et Œil de Faucon cherchent à localiser le super-héros. Grâce à une invention de Tony Stark, nos amis y parviennent. En effet le bouclier de Captain America contient un émetteur mais il est trop tard.

Le Spadassin a enfin réussi à capturer son ennemi du moment. La fin de ce premier épisode se termine dans un suspense insoutenable.

Notre vaillant héros américain réussira-t-il à se sortir de ce mauvais piège ? La réponse se trouve page suivante !

Captain America, les mains attachées dans le dos est placé à quelques mètres du vide. Le Spadassin force le leader des Vengeurs à prendre place sur le bout d'une planche, elle-même située en haut d'un building en construction. Le marché est clair. Soit Georges Duquesne devient le nouveau chef de l'équipe de super-héros soit il pousse Captain America dans le vide et c'est la mort assurée. Steve Rogers prend adversaire et alliés de court en se jetant dans le vide….

Avengers 20
"Vengeance is ours !"

Scénariste : **Stan Lee.** Dessinateur : **Don Heck**. Encreur : **Wallace Wood.** Lettrage : **Artie Simek.** Date de parution : **septembre 1965.**

Le héros américain n'est pas fou. Il compte simplement sur ses amis ! Dès le début de sa chute, Vif-Argent crée à l'aide d'une antenne de télévision un vortex qui ralentit sa chute. Œil de Faucon d'un tir ajusté lui coupe les liens qui l'entravaient et pour finir la Sorcière Rouge parvient à mettre une poutre sur sa route.

Voilà notre héros sur ses deux pieds. Captain America finit par rejoindre ses amis grâce au filin lancé par Clint Barton. Après cette démonstration superbement exécutée du travail d'équipe, le Spadassin réalise que les héros qu'il prenait pour des amateurs sont de vrais professionnels.

Conscient de son erreur, le Spadassin à son tour crée un vortex d'air pour éloigner ses ennemis et surtout pour s'enfuir. Cela ne suffit pas car voici les Vengeurs qui l'attaquent et l'encerclent. Ça y'est son heure est venue. Oh surprise ! Une grande lumière apparaît et notre Spadassin disparaît… laissant cois nos amis Vengeurs. Mais où est passé le Spadassin ? Mais tout simplement dans le palais du Mandarin !

Et oui, le plus grand adversaire d'Iron-Man embauche. Il se constitue une équipe de mauvais garçons pour combattre les Vengeurs et celui qui se fait appeler Tem Borjigin a un plan parfait pour le Spadassin. Il va intégrer les Vengeurs !

Cela laisse sans voix notre français. Mais après avoir vu le Mandarin modifier son épée pour lui donner un énorme pouvoir, il se dit que le plan du Mandarin peut réussir. Le Mandarin contacte les Vengeurs par l'intermédiaire d'un hologramme d'Iron-Man et leur donne l'ordre d'accepter le Spadassin dans leur équipe. Vif-Argent est ses amis sont très sceptiques à cette idée après les ennuis qu'ils ont déjà eu à cause de cet énergumène.

Le Mandarin finit par convaincre les Vengeurs en rappelant qu'avant de devenir un élément incontournable de l'équipe, Œil de Faucon était un vilain. Tout le monde a droit à une seconde chance.

L'argument fait mouche et les Vengeurs acceptent sa présence. Son intégration se passe bien mais il reste sous la constante surveillance de ses nouveaux amis. Le Spadassin profite d'un moment de liberté pour poser une bombe qui tuera les ennemis du Mandarin.

Le français en gentleman est fort désolé de ce qui va arriver à la Sorcière Rouge… cette femme est si belle. Pendant la nuit, le Mandarin sous forme d'hologramme joint Jacques Duquesne. La bombe doit exploser maintenant car Iron-Man arrive et le milliardaire déjouera vite les plans du Spadassin.

Le français ne souhaite pas gagner de cette façon et décide de désamorcer la bombe. Pendant qu'il effectue cette action, les Vengeurs interviennent.

Pas le temps de s'expliquer que le combat commence. Le Spadassin se voit au regret de décamper. Cet échec, met le Mandarin dans une colère noire et ajoute à sa longue liste d'ennemis, un nouveau nom : Georges Duquesne.

Georges Duquesne, le Spadassin

Créateurs : Stan Lee et Don Heck.

Première apparition USA : Avengers #19 d'août 1965.

P**remière apparition France :** Vengeur Pocket n°15 du 3 ème trimestre 1975.

Première apparition dans Strange : n°75 de mars 1976 : Captain Marvel. Le commencement de la fin (Captain Marvel (1°) #31).

Première apparition dans Strange : aucune.

Nom : Georges Duquesne. **Nationalité :** française. **Né en :** France ou plus certainement au Sin-Cong.

Taille : 1,93 mètre. **Poids** : 114 kilos.

Pouvoir principal : le Spadassin appelé également le Bretteur ou le Sabreur ne dispose pas de superpouvoir. Georges Duquesne est un athlète de très haut niveau grâce à son travail durant de nombreuses années dans un cirque. Il possède une dextérité certaine pour les armes et maitrise parfaitement l'épée qui devient ainsi son arme de prédilection.

Cela sera encore plus vrai après l'intervention du Mandarin. Le seigneur des dix anneaux greffe à l'épée de Georges Duquesne la technologie Makluan, lui donnant ainsi une formidable puissance. Son épée est donc capable de projeter de l'énergie électrique, du gaz paralysant, des rayons désintégrateurs ou encore des flammes.

Le personnage de Jacques Duquesne a été créé par Stan Lee et Don Heck en 1965. Comme indiqué dans le résumé de sa première aventure, Jacques à fait sa première apparition en août 1965 au numéro**19** de la revue **Avengers**. Son apparition est fêtée comme il se doit car cette première aventure s'étale sur deux numéros, chose rare à l'époque.

Commençons la biographie du troisième vilain de ce nouveau numéro du Journal des fans de Comics. Georges Duquesne est peut-être né en France mais plus surement au Sin-Cong pays imaginaire situé au-dessus du Vietnam. Le Sin-Cong est un pays colonisé par la France. C'est donc dans ce pays que l'on entend parler pour la première fois de Jacques Duquesne. Ce jeune homme de 18 ans est un descendant direct du « Crimson Cavalier » un héros de la première guerre mondiale et son père Armand Duquesne est un membre du gouvernement de colonisation.

Jacques Duquesne n'aime pas l'attitude de son père envers le peuple de ce pays. Il traite les habitants du Sin-Cong comme des esclaves. Il n'en faut pas plus pour que Jacques prenne la défense de ce peuple et se heurte à sa patrie d'origine.

Enthousiasmé par les propos du leader de la révolution, le dénommé Wong-Chu, Jacques Duquesne décide de prendre les armes. Pour faire honneur à son illustre ancêtre, il se costume et sous le nom de Spadassin combat aux côtés des rebelles. Son aptitude à l'épée le rend bientôt indispensable au général rebelle « Wong- Chu ». Ce nom ne vous semble

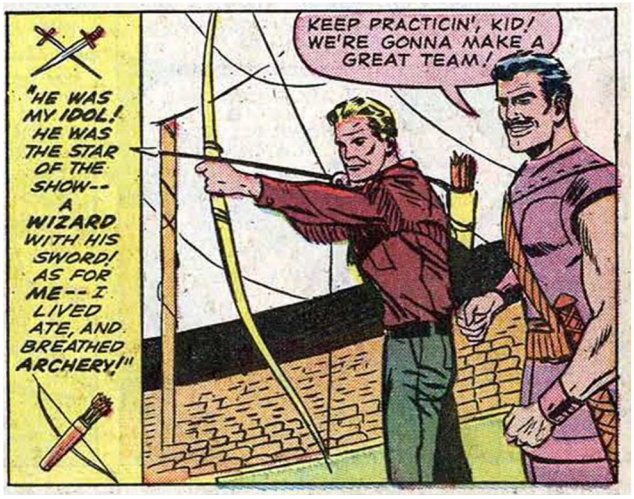
pas familier ? Mais si ! Ce militaire n'est autre que celui qui a capturé Tony Stark pour le forcer à lui fabriquer des armes. Jacques Duquesne aurait dû se méfier car ce guerrier sanguinaire n'a aucune parole et justement il en a tenu une au Spadassin. Lui et son père ne seront pas inquiétés par la révolution.

Les rebelles deviennent maîtres du pays et les français n'ont pas d'autre choix que de reconnaître leur défaite et de quitter le pays. Jacques est fier d'avoir apporté sa pierre à la démocratie. Enfin le croit-il ! Car à cette époque chez Marvel, les communistes sont des tyrans, des traitres et des ennemis de l'Amérique.

Comme vous l'avez certainement deviné, le père de Duquesne n'est plus de ce monde. L'ignoble Wong-Chu l'a assassiné. Et maintenant c'est au tour du fils ! Le jeune Duquesne ne s'en laisse pas compter et arrive à mettre Wong-Chu à ses pieds. Mais lui, n'est pas un meurtrier. Déçu, le Spadassin laisse la vie sauve a son ancien allié et quitte le pays.

Orphelin, Jacques Duquesne émigre aux États-Unis. On le retrouve dans un cirque ou il fait le show grâce à son habilité dans l'utilisation des armes et des épées.

Il prend sous son aile un jeune homme à qui il enseigne les rudiments des armes. Clint Barton, c'est son nom, deviendra plus tard Œil-de-Faucon. Mais Jacques Duquesne à des ennuis. Il doit de l'argent et se voit obligé de voler l'argent de la caisse du cirque. Surpris par Clint Barton, il n'a pas d'autre choix que de fuir. Il compte sortir de cette mauvaise passe en se faisant embaucher par les Vengeurs mais cela ne se passe comme prévu (voir le résumé de sa première aventure dans Avengers 19 et 20). Son arrogance aura raison de lui.



Avengers #19 – août 1965

Le Spadassin s'enfuit de la demeure des Vengeurs avec énormément de regrets. En effet même si notre français a fait preuve de suffisance et de tricherie pour intégrer l'équipe de super-héros, il a fait preuve d'humanité en désamorçant la bombe.

Avengers #30 – juillet 1966

Les Vengeurs et on les comprend n'ont pas cru à cette histoire. Jacques Duquesne se dit que finalement il n'a pas tant perdu au change.

Avec son épée équipée de la puissante technologie Makluan, celle-là même qui a servi à créer les anneaux du Mandarin, Jacques Duquesne bascule du côté obscur. On retrouve donc le Spadassin aux côtés de la Veuve Noire et du premier Power Man connu maintenant sous le pseudonyme d'Atlas.

Dans les numéros **29** et **30** de la revue **Avengers**, Jacques Duquesne a été engagé par Natacha Romanov pour s'attaquer aux Vengeurs. La Veuve serait-elle repassée de l'autre côté du rideau de fer ? Non ce n'est pas volontaire. La belle héroïne russe a subi un lavage de cerveau de la part des services secrets chinois. Les ignobles « rouges » comme le signale la scénariste, lui ordonnent de s'en prendre à l'image des États-Unis donc aux Vengeurs.

Du côté du bien, la vie n'est pas toute rose non plus. Les Vengeurs ont également leurs problèmes. La Sorcière Rouge et Vif-Argent voyant leurs pouvoirs déclinés ont quitté le groupe et Goliath ne doit plus descendre sous la taille des 10 pieds sous peine de voir sa vie sérieusement menacée. C'est dans ses conditions que la Veuve Noire et ses mercenaires attaquent les Vengeurs. Les héros sont capturés à l'exception de Goliath et de la Guêpe.

Mais il ne vaut mieux pas s'inquiéter pour les héros de l'Amérique. La Veuve noire récupère ses esprits et avec son ami Clint Barton reprend le contrôle de la situation. Le Spadassin est battu mais à cette occasion, il fait la connaissance de Power Man et les deux hommes décident de faire équipe.

Tales of Suspense #88 – avril 1967

La première aventure du nouveau duo se fait en avril 1967 dans le numéro **88** de la revue **Tales of Suspense**. Au manoir des Vengeurs Captain America reçoit un appel de détresse de Bucky disparu depuis quelques années. L'acolyte de Steve Rogers se dit prisonnier sur l'île de Gull. Captain America se rend sur place est accueilli par le Spadassin et Power Man. Les deux vilains ont été engagés par les maîtres des lieux pour neutraliser Captain America. Mais c'est mal connaître le vétéran de la seconde guerre mondiale.

Il se défait rapidement des opposants mais se retrouve prisonnier dans une bulle de plastique. Son adversaire n'est autre que l'infâme Crâne Rouge.

Je vous laisse le soin de lire la suite des aventures de Captain America dans les pages de Tales of Suspense ou dans le petit format Eclipso daté de 1975 (numéro 54).

À priori le travail en équipe plaît à Jacques Duquesne. Il se joint à Batroc et au Laser Vivant pour créer la première brigade de Batroc et affronte encore une fois Captain America.

Après ce travail en équipe, le Spadassin reprend sa vie de mercenaire solitaire. Il fait son retour dans les pages de la revue **Avengers**, (numéro **65** de juin 1969) sous la plume de Roy Thomas et de Gene Colan. Le français est engagé par Elihas Starr autrement dit Tête d'œuf pour lui ramener son ennemi juré, le scientifique Hank Pym alias Giant-Man. Le français lui ramène bien la proie commandée mais Tête d'œuf à la désagréable surprise de constater que ce n'est pas Pym mais Clint Barton. En effet, le commanditaire ignore qu'à cette époque, Hank Pym est le Pourpoint Jaune.

Déçu, Tête d'œuf refuse de payer le mercenaire. Clint Barton alias Goliath en profite pour mettre hors-service les deux vilains.

Avengers #65 – juin 1969

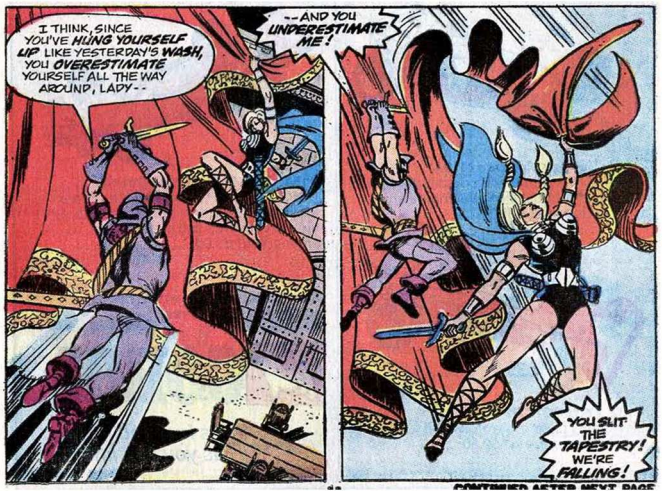
Après une péripétie contre Arès, Jacques Duquesne va enfin pouvoir vivre l'aventure de sa vie. À bout de souffle, le mercenaire français accepte les contrats les plus pitoyables et sombre dans l'alcool. La chance lui sourit enfin quand il rencontre une belle vietnamienne nommée Mantis,

Cette dernière, rencontrée au Viêt-Nam, le remet dans le droit chemin et lui fait comprendre qu'il doit mettre son talent au service du bien. Mantis, après avoir aidé la Sorcière Rouge à se sortir des mains graisseuses d'ouvriers qui voyait en la fille de Magnéto un divertissement, rejoint avec sa nouvelle amie le quartier général des Vengeurs. Mais les deux jeunes femmes ne viennent pas seules. Elles sont accompagnées du « Spadassin » ce qui entraîne immédiatement l'ire de Captain America.

Après avoir exposé son cas, Jacques Duquesne demande humblement une seconde chance. Avec l'aide de Wanda, il parvient à convaincre les autres membres du groupe et intègre avec sa nouvelle amoureuse l'équipe des Vengeurs. Le français est aux anges !

Avengers #114 – août 1973

Le Spadassin s'entraîne dur pour faire ses preuves et se sentir accepté. Il fait montre d'un grand talent dans les exercices et gagne la confiance de ses nouveaux partenaires.



L'ancien mercenaire est vite confronté à la vie de super-héros. Avec l'aide de Mantis, il parvient à capturer le « Dieu Lion » ennemi intime de la Panthère Noire. Mais pour arriver à leurs fins, le duo a dû faire croire qu'ils étaient des traitres pour endormir la méfiance du « Dieu Lion ».

Capturé, le dieu est enfermé dans une prison d'adamantium puis est envoyé dans une autre dimension grâce à Thor. Malgré cet acte héroïque, Captain America reste méfiant et il a tort. Notre ami le Spadassin prend sa part dans l'aventure qui oppose les Vengeurs aux Défenseurs. Swordsman se retrouve confronté à la Valkyrie et oppose une farouche résistance. Malheureusement il se sort de cette aventure gravement blessé.

Avengers #116 – octobre 1973

Pour la petite histoire, dès que les deux groupes de super-héros comprendront qu'ils ont été manipulés par Dormammu et Loki, ils uniront leurs forces pour vaincre leurs ennemis.

Jacques Duquesne se remet sur pieds et va vivre la mission de sa vie. Son ami Mantis commence à s'éloigner de lui. En effet la jeune femme est attirée par la Vision. La coupe est pleine quand Kang qui est à la recherche de la « Madone Céleste », capture les Vengeurs à l'exception du Spadassin.

Giant-Size Avengers #2 – novembre 1974

En effet, Kang considère le mercenaire français comme inutile pour arriver à ses fins. Humilié, le Sabreur n'a qu'un seul but, délivrer les Vengeurs et prouver ainsi sa valeur. Le Spadassin avec l'aide d'Œil de Faucon de retour d'une absence prolongée se rend à la base de Kang, située dans la pyramide de Gizeh. Là il rencontre Rama-Tut qui n'est autre que le Kang d'une version d'un futur alternatif. Kang de son côté trouve la Madone Céleste. Ce n'est autre que Mantis et Kang imagine déjà la puissance que va lui apporter sa nouvelle épouse. Le Spadassin, Ramat-Tut et les Vengeurs mettent fin aux plan diaboliques de Kang. Ce dernier, voyant qu'il ne pourra jamais avoir Mantis, décide de la tuer. Dans un sursaut d'orgueil Jacques Duquesne se jette pour protéger son amoureuse de la rafale d'énergie.

Giant-Size Avengers #4 – juin 1975

Jacques Duquesne alias le Spadassin est enterré dans le jardin des prêtres de Pama qui ont jadis élevé Mantis. Note de l'auteur : la biographie de Mantis n'est pas développée dans ses lignes. Vous pouvez la voir actuellement dans l'excellente revue Marvel Universe. Ce jardin abonde d'une végétation extra-terrestre nommée « Cotati ». Le hasard fait que le Spadassin est enterré près de l'arbre Cotati censé s'unir avec la Madone Céleste.

Pour réaliser ce mariage l'arbre Cotati redonne vie au corps de Jacques Duquesne et en prend le contrôle. Le Spadassin « ressuscité » retrouve Mantis et lui explique cette longue histoire. En présence des Vengeurs, Immortus le seigneur des limbes qui n'est autre que Rama-Tut unit les deux amoureux qui dès leur vœux énoncés, se transforment en énergie et disparaissent de la terre. Le numéro **4** de la revue **Avengers Giant-Size** marque donc la fin des aventures de Jacques Duquesne. Notre ami reviendra dans quelques revues Marvel sous la forme d'un mort-vivant, mais cela n'est pas très intéressant.

Les apparitions du Spadassin dans Strange

Version originale		Version française	
Captain Marvel #31	03/1974	Strange 75	03/1976
Captain Marvel #32	04/1974	Strange 76	04/1976
Captain Marvel #33	05/1974	Strange 76	04/1976
Fantastic Four #150	10/1974	Strange Spécial Origines 217	01/1988
Avengers #38	03/1967	Strange Spécial Origines 238	10/1989

Nous terminons notre « tour de France » par le portrait d'André Gerard dit le Cyclone. Tous les autres super-héros ou super-vilains français qui viendront nous égayer dans les pages de Marvel après le Cyclone n'auront plus ce charme désuet qui me plaît tant. Ils seront comme tous les héros contemporains, bourrés de pouvoirs et anonymes parmi les leurs.

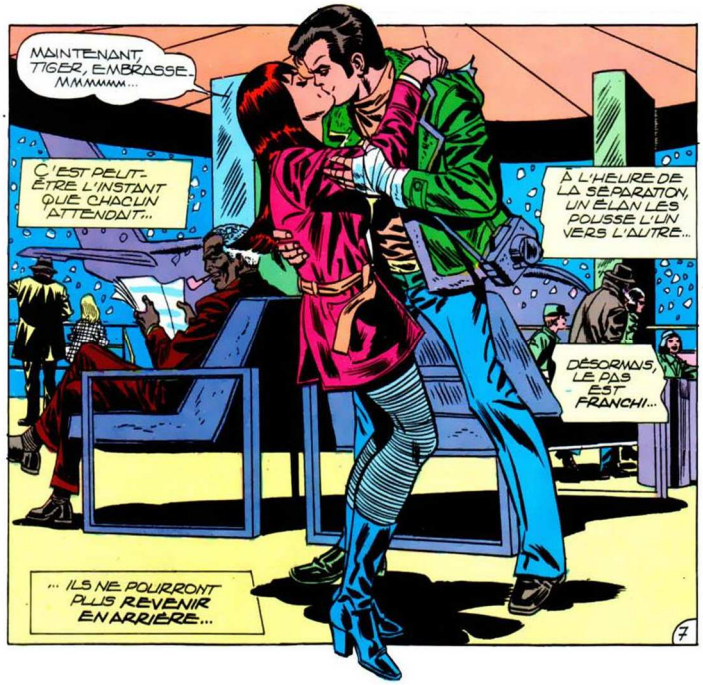
Amazing Spider-Man #143
"And The Wind Cries : Cyclone !"

Scénariste : **Gerry Conway.** Dessinateur : **Ross Andru**. Encreurs : **Frank Giacoia et David Hunt.** Lettrage : **Art Simek.** Date de parution : **avril 1975.**

Peter Parker en cette veille de jour de l'an perd la tête. En effet, il voit partout son ancienne amoureuse, le blonde Gwen Stacy. Malheureusement, comme nous le savons tous, Gwendoline est morte quelques temps auparavant. Peter se dit que son dernier combat contre Mysterio l'a sévèrement touché s'il commence à avoir des hallucinations. Pour ne rien arranger, Peter pense que son patron, le très affable Jonah Jameson est pour quelque chose dans l'attaque d'un des plus anciens vilains de Spider-Man.

Peter Parker décide de faire un tour par les bureaux du Daily Bugle pour en savoir un peu plus. À son grand étonnement il ne trouve pas trace du rédacteur en chef et s'en inquiète auprès de de Betty, la secrétaire. L'ancienne amoureuse de Peter lui indique que Jonah Jameson a du s'absenter de New-York. Il se trouve en Europe et plus exactement à Paris.

En sortant des locaux, le jeune étudiant en chimie rencontre Joseph Robertson le bras droit de Jonah. Robbie lui fait part de son inquiétude au sujet de son patron et lui montre un télégramme.



Celui-ci est de Jonah lui-même. Il demande à son bras droit de venir rapidement dans la deuxième plus belle capitale du monde (la première étant bien évidemment Rome) et d'emmener avec lui une rançon d'un million de dollars en valeurs négociables. Robbie demande à Peter de l'accompagner.

Après un temps d'hésitation bien compréhensible, Peter Parker décide d'accompagner son ami. Afin de partir l'esprit libre, le jeune homme demande l'autorisation de s'absenter à son professeur principal, Miles Warren qui en raison des bons résultats de l'étudiant lui accorde.

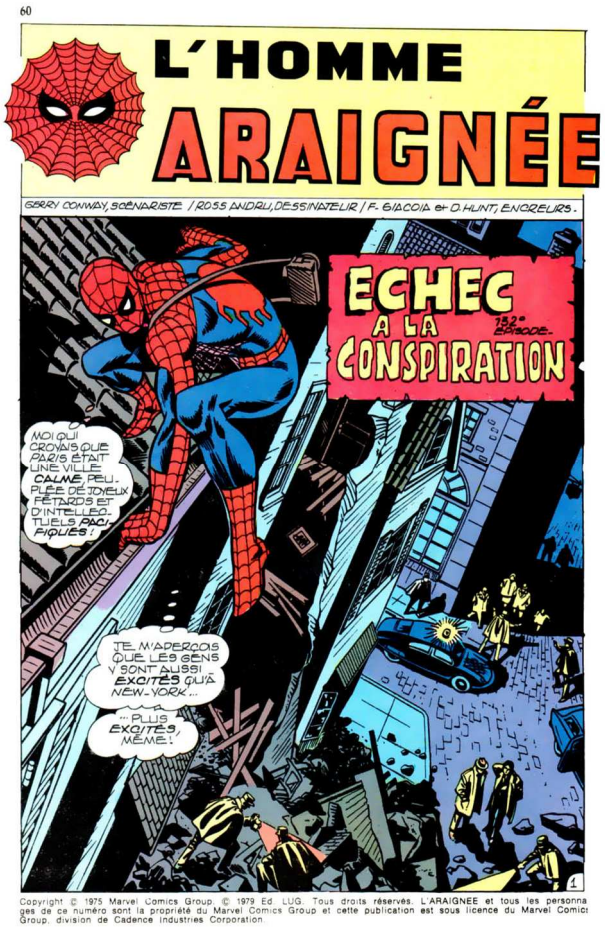
Peter et Robbie se rendent à l'aéroport pour prendre leur avion. Juste avant de partir, Spider-Man à l'agréable de voir Mary-Jane Watson. Celle-ci est venue l'embrasser avant de partir et ce au sens propre du terme puisque ce sera la premier baiser entre Peter et Mary-Jane.

Arrivé en France, Robbie Robertson se rend au rendez-vous. Peter Parker ou plutôt Spider-Man, suit de loin le rédacteur en chef adjoint. Robbie est attendu puisqu'à peine arrivé sur le lieu d'échange, notre ami est attaqué par des hommes masqués qui le mette knock-out.

Afin de sauver son ami, Peter Parker se voit obliger d'intervenir. En effet, Robbie n'a pas amené la rançon et si l'Araignée n'intervient pas il va passer un sale quart d'heure. Mettre hors d'état de nuire les hommes de mains est chose aisée, mais s'occuper du chef est une autre paire de manche. Le Cyclone fait son apparition déstabilisant Peter. André Gerard enlève Robbie.

Amazing Spider-Man #144
"And The Wind Cries: Cyclone !"

Scénariste : **Gerry Conway.** Dessinateur : **Ross Andru**. Encreurs : **Frank Giacoia et David Hunt.** Lettrage : **Ray Holloway.** Date de parution : **mai 1975.**

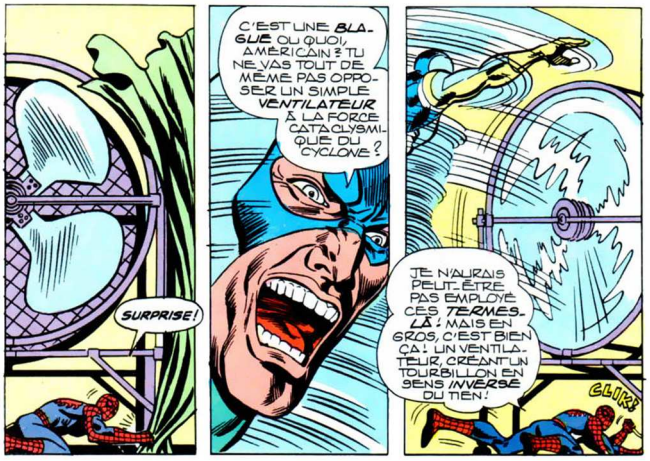


Peter ayant repris ses esprits retourne à son hôtel. Un message des ravisseurs l'attend. Ce doux billet lui demande justement d'attendre ! Pour passer le temps, Peter appelle sa chère tante May qui va aller au cinéma avec son ami Anna. Après avoir pris congé de son neveu, la vieille dame sort de chez elle. À Peine sorti de sa résidence, Tante May aperçoit une silhouette qui lui est familière… c'est Gwen Stacy ! Peter Parker n'est donc pas le seul à avoir la berlue.

Notre jeune homme n'attend pas longtemps. Il a la visite des hommes de mains du Cyclone. Ces derniers malmènent notre jeune étudiant qui se laisse faire pour donner le change. Les Cyclone-boys ordonnent à Peter d'apporter la rançon le lendemain soir à Notre-Dame.

Le lendemain, Peter Parker récupère l'argent. Les bons négociables par la magie du scénario se sont transformés en jolis billets verts. Peter Parker en allant au rendez-vous se demande comment il va battre le Cyclone. En passant devant une quincaillerie, son regard est attiré par un objet qui pourrait lui être fort utile. Notre ami repart donc en poussant un lourd chariot.

À la cathédrale Notre-Dame, Spider-Man retrouve le Cyclone et ses hommes. Le combat commence. Cette fois Peter ne se laisse pas surprendre. C'est ici que va entrer en jeu l'objet que le jeune étudiant a acheté.



Pour donner le change, Peter Parker a enregistré sa voix sur un magnétophone trompant ainsi ses employeurs. Jonah et Robbie pensent que Peter est dans le clocher de Notre-Dame et que ce point de vue permet de faire de magnifiques photographies.

De retour à New-York, Peter Parker est surpris de ne pas voir Mary-Jane à l'aéroport. En arrivant chez lui, Peter aperçoit sur le palier Anna Watson la tante de Mary-Jane. Elle indique au jeune homme que sa tante a subit un très fort choc émotionnel et qu'elle est à l'hôpital. Anna Watson lui dit également que « la cause » de ce choc est dans son appartement. Peter monte les marches quatre à quatre et en ouvrant la porte découvre une revenante…Gwen Stacy !

Spider-Man après s'être débarrassé des tueurs français, attire André Gerard dans son piège. Le jeune homme a acheté ni plus ni moins qu'un ventilateur géant ! En le mettant en route, le ventilateur créé un tourbillon géant à l'inverse de celui-généré par le Cyclone.

Le pauvre André Gerard est collé au ventilateur comme une mouche sur un pot de miel ! Spider-Man peut libérer Jonah Jameson et Robbie Robertson.

André Gerard, le Cyclone

Créateurs : Gerry Conway et Ross Andru.

Première apparition USA : Amazing Spider-Man #143 d'avril 1975.

P**remière apparition France :** Strange 114 de juin 1979.

Première et unique apparition dans Strange : Strange 114 de juin 1979 : L'homme Araignée - Place au Cyclone (Amazing Spider-Man #143).

Nom : André Gerard. **Nationalité :** française. **Né en :** France à Lyon.

Taille : 1,80 mètre. **Poids** : 89 kilos.

Pouvoir principal : Comme ses confrères Batroc et Spadassin, Cyclone n'a pas de superpouvoir à proprement dit. C'est grâce à son appareil qui génère des cyclones ou de très fortes rafales de vent, que le Cyclone peut rivaliser avec les super-héros.

Intégré à son costume, cet appareil peur générer des masses d'air pouvant se déplacer jusqu'à la vitesse de 450 kilomètres par heure sur un rayon de 30 mètres autour de son corps. En utilisant les vents générés avec habilité, le Cyclone parvient à voler et à aspirer ses adversaires.

Il ne faut pas oublier non plus qu'André Gerard est un scientifique éminemment brillant, spécialisé en ingénierie mécanique.

André Gérard est comme l'indique terriblement son patronyme est un super-vilain français. Créé par Gerry Conway et Ross Andru (les biographies de ses deux artistes se trouvent un peu plus loin dans le journal) le Cyclone fait sa première apparition en 1975 dans le numéro **143** de la revue « **Amazing Spider-Man** ».

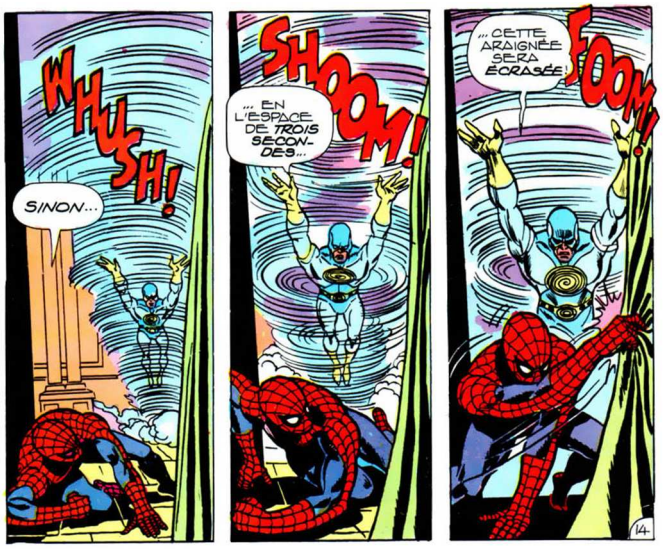
En France cette première aventure du Cyclone a été publiée dans notre revue préférée à tous, c'est à dire **Strange** en juin 1979 par l'intermédiaire du numéro **114**.

André Gérard né à Lyon est un ingénieur travaillant pour l'O.T.A.N. Suite à une brouille avec ses employeurs, ceux-ci souhaitent acheter les armes aux américains et non se servir de ses propres inventions, André Gerard décide de se mettre à son compte et développe un antiaméricanisme aigue frisant la paranoïa. Notre homme récupère ses inventions dont un appareil extrêmement sophistiqué qui génère de fortes tornades voir de petits cyclones.

Il se créé un costume et l'équipe de ses nouveaux gadgets. Ainsi il devient le « Cyclone ». Il est amusant de constater qu'encore une fois d'un point de vue étasunien, un français ne peut pas avoir véritablement de pouvoir et qu'André Gérard est dans la continuité de notre ami Georges Batroc !

Mais passons sur ce point de vue totalement subjectif car Exodus un autre vilain français lui en regorge de pouvoir (mais il n'a pas été créé à la même période). Ne boudons pas notre plaisir d'avoir un nouveau compatriote dans la place.

Donc, André Gerard sous le pseudonyme du Cyclone commence sa carrière de malfaiteur et fait des débuts très prometteurs. En effet par un heureux hasard, Jonah Jameson le directeur du Daily Bugle est en France. Le Cyclone en profite pour l'enlever et demander une rançon proportionnelle à l'égo du rédacteur en chef, c'est-à-dire extrêmement élevée. Celle-ci est fixée à 1 million de dollars.



La lettre demande que Joseph « Robbie » Robertson apporte au plus vite cette somme. Mis dans la confidence par le bras de droit de Jonah Jameson, Peter Parker est très surpris. Robbie demande à Peter de l'accompagner à Paris. Le jeune photographe hésite car cette escapade imprévue lui ferait manquer les cours.

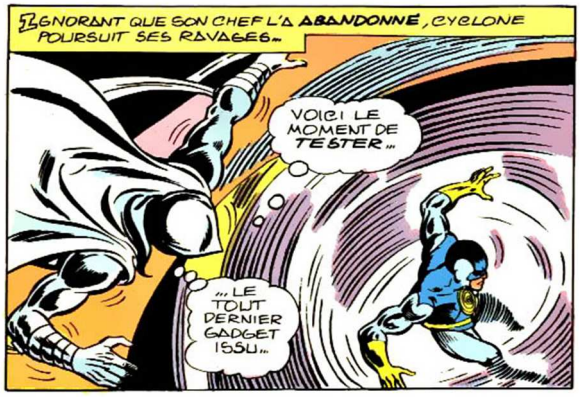
Il demande donc à son professeur principal, Miles Warren, l'autorisation de s'absenter quelques jours. Arrivé à Paris, Robbie est vite contacté par les ravisseurs et se rend au lieu de rendez-vous.

Joseph Robertson est à son tour kidnappé ce qui oblige Peter Parker sous les traits de l'Araignée à intervenir. Grace à un ventilateur géant, le photographe déjoue les plans du Cyclone et libère les deux journalistes. À son retour aux États-Unis, Peter Parker fera une nouvelle rencontre… Gwen Stacy est vivante… mais cela est une autre histoire.

Note de l'auteur : même si la case ci-contre n'a pas de lien avec le Cyclone, je ne peux résister à vous la montrer. Gwen me manque !

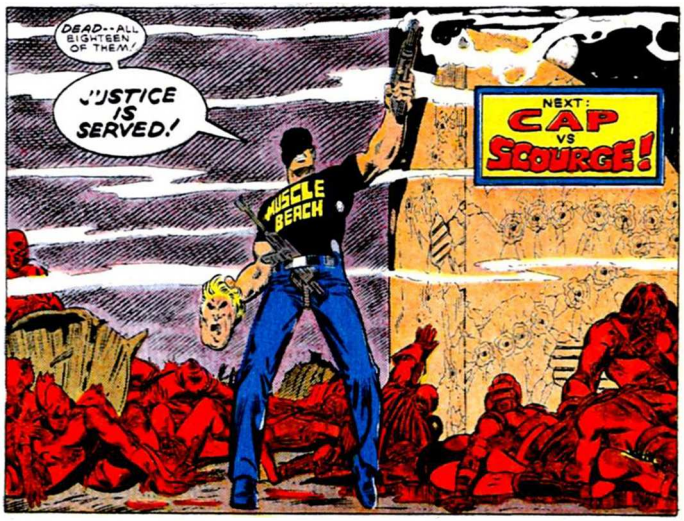
Après cette première expérience de criminel, le Cyclone sort de prison avec l'aide du Maraudeur Masqué et devient un membre de la Maggia, l'organisation maffieuse dirigée par la famille Nefaria. La mission que lui confient ses nouveaux patrons se résume en l'assassinat de Spiderman et de Moon Knight.

Cette aventure s'est déroulée dans les pages américaines de « Spectacular Spider-Man (numéros 22 et 23) et en France dans les pages de la **Nova** (numéros **19** et **20** respectivement d'août et de septembre 1979). Le Chevalier de la Lune sort vainqueur de ce nouveau combat.



Nova n°20 – septembre 1979

Quand les super-vilains sont soudainement abattus les uns après les autres, André Gerard décide de se mettre au vert. Redevenu civil il fréquente le propriétaire d'un bar, un homme d'affaires véreux et ancien super-vilain nommé Gary Gilbert.



Captain America #319 – juillet 1986

Lors d'une réunion de super-vilain organisé par Gary Gilbert alias Firebrand pour trouver un moyen de stopper ses exécutions, le dénommé Scourge membre de l'organisation Underworld et responsable des meurtres se déguise en barman et investi l'établissement. Un carnage s'en suit.

Seul le Sorcier des Eaux échappe au massacre. Dix-huit super-vilains dont le Cyclone périssent sous les armes de Scourge. Quelques temps plus tard, l'ADN d'André Gerard fut combiné avec d'autres ADN par Armin Zola pour créer un prototype de vilain nommé « proto-husk ». Cette création ayant pour objectif de tuer Deadpool. Ce dernier étant toujours présent dans l'univers Marvel, on devine sans mal que le proto-husk n'a pas rempli sa mission.

Durant la minisérie Captain Marvel de 2007, le Cyclone fait son grand retour. À notre désespoir ce dernier n'est pas l'original mais un Skrull et Captain Marvel met fin à la vie de l'alien. Mais, oh soulagement le vrai André Gerard fait sa réapparition en 2009 dans les pages du **Punisher volume 7**.

Le terrible vilain Hood grâce au pouvoir de Dormammu redonne non seulement la vie à dix-sept super-vilains dont le Cyclone mais aussi à Linus Lieberman dit Microchip, un spécialiste des techniques de renseignements. Microchip connaît bien le Punisseur puisque c'est lui qui lui a fourni armes et équipements pendant des années.

Hood promet à Microchip de ressusciter son fils s'il parvient à l'aider capturer le Punisseur. Mais Hood ne s'arrête pas en si bon chemin. Il indique également aux ressuscités que leur assassin n'est autre que Franck Castle.

La horde se met en chasse et capture rapidement le Punisseur. Après la capture de ce dernier, Hood décide de redonner la vie au fils du Punisher. Cela nécessite un sacrifice. Hood donne un couteau à Franck Castle pour qu'il tue G.W Bridge, un ancien membre du S.H.I.E.L.D qui a pour mission de le capturer. Dans un réflexe le Punisseur se dégage de l'emprise hypnotique de Hood et utilise le couteau pour trancher la gorge de Cyclone.

Punisher n°10 – décembre 2009

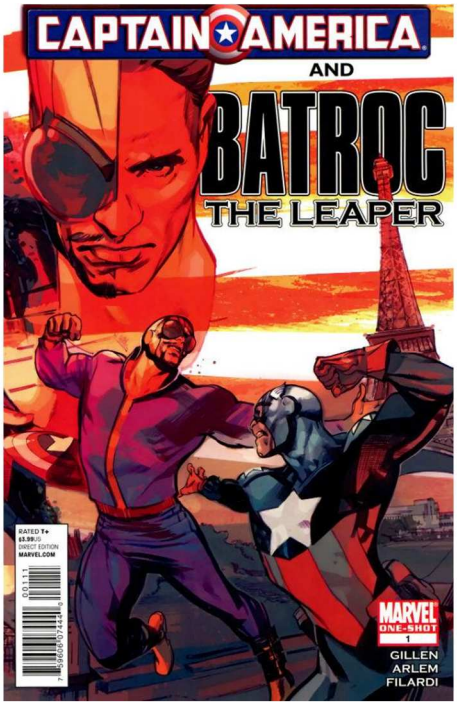
Microchip lui n'a pas la force mentale du Punisseur et ne résiste pas à Hood. Il tue Bridge de sang-froid. Pour André Gerard, l'aventure Marvel est close. Notre ami est définitivement mort.

Les super-vilains français

Voilà ici se termine les aventures de nos quatre amis. En regardant d'un peu plus près les péripéties des héros français, nous pouvons que constater à quel point elles se ressemblent. Les vilains ont vraiment dû mal à s'inscrire dans la durée et n'arrive qu'épisodiquement à faire bonne figure. Même le Spadassin, qui aura la chance d'intégrer l'équipe des Vengeurs, disparaîtra très rapidement du devant de la scène.

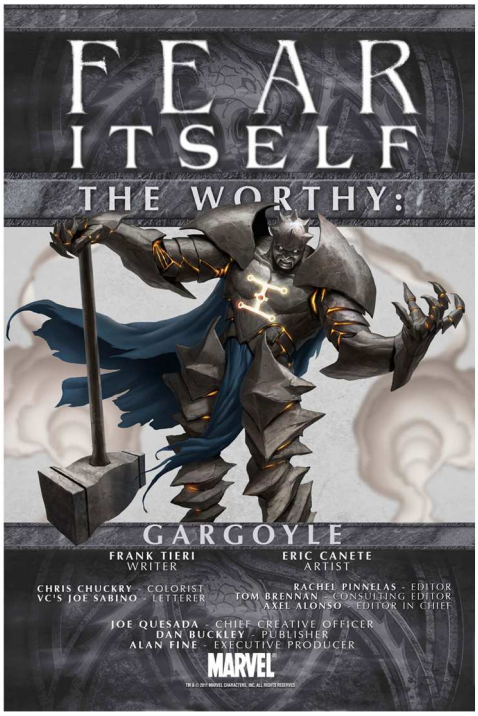
Mais tout n'est pas perdu ! La Gargouille Grise récemment transformé en Mokk apparaît dans le dernier crossover de Marvel « Fear it Self ». Il reste à espérer que Paul Duval ne termine pas sa carrière en morceaux. Quand à Georges Batroc, j'ai eu l'agréable surprise de le voir dans un one-shot « Captain America and Batroc the Leaper » de juin 2011. En espérant que cette aventure qui ne brille ni pas le scénario ni par le dessin assez médiocre de Renato Arlem, paraisse en France.

Un cinquième vilain français et certainement le plus connu des dans de comics est « Exodus ». Bennet du Paris, par manque de place dans ce nouveau numéro et surtout par cohérence éditoriale, n'est pas traité dans ce numéro. En effet je souhaite donner un esprit très vintage à cette webgazette. Qui sait un jour, si Exodus ne sera pas traité par l'intermédiaire d'un nouvel article.



Captain America and Batroc the Leaper

Exodus



Fear itself – The Worthy : Gayrgoyle

Ce Fan-art vous est offert par FLORENCE. Merci à elle pour cette superbe peinture.

Le club des Amis de Strange

Chers lectrices et lecteurs, c'est avec un immense plaisir que je vous annonce avec l'ouverture du « Club des amis de Strange ».

Quel est le but de ce club ? Le but principal est de réunir les amateurs de Strange qu'il soit nouveau ou ancien et au-delà de ce magazine référence, réunir tous les passionnés des univers **LUG** et **Organic Comix**. L'inscription au club est **gratuite** (attention : ce n'est pas une association, donc pas de statuts, pas d'Assemblée Générale, ...).

Oui, c'est très bien tout cela, mais que vais-je avoir ?

L'inscription au club donne droit :

- à une carte de membre de très belle facture qui est en cours d'impression (voir ci-contre),
- à une **newsletter** qui sera mensuelle ou bimestrielle,
- à des articles supplémentaires en plus des numéros du JFC,
- au **numéro 0 du Journal des Fans de Comics** qui sera disponible à la rentrée,
- des **news**, **previews** et autres en exclusivité de chez **Organic Comix**.

Comment s'inscrire ?

C'est très facile ! Il suffit de m'écrire ici : journalfanscomics@laposte.net (pas d'inscription par MP). Il faut me donner **obligatoirement** une **adresse courriel valide**, vos **nom**, **prénom** et **adresse** pour l'envoi de votre carte de membre et du numéro **zéro** du JFC. Vos coordonnées seront bien évidemment tenues secrètes.

Venez nombreux partager votre passion et rendez-vous en septembre !

STRANGE 350

Reed man et toute son équipe sont présents au rendez-vous ! Au programme de ce nouveau numéro : Mikros et Photonik, l'Araignée Bondissante, Fantask Force et Lorelei.

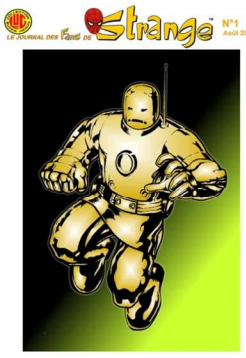
N'hésitez plus ! Allez vite sur le site d'Organic Comix
http://www.organic-comix.fr/shop/index.html

N'oubliez pas d'acheter votre nouveau Strange pour seulement 6 euros port compris !

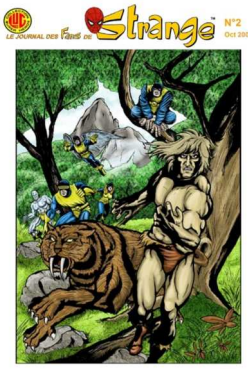
ORGANIC COMIX
« Les Terres » 42670 Belmont de la Loire

Abonnement NOUVELLE FORMULE
Des numéros 351 à 354, soit 1 an

Supplément « collector » hors commerce, livré avec le N° 352 (décembre 2011).



Numéro 1- août 2008



Numéro 2 – octobre 2008

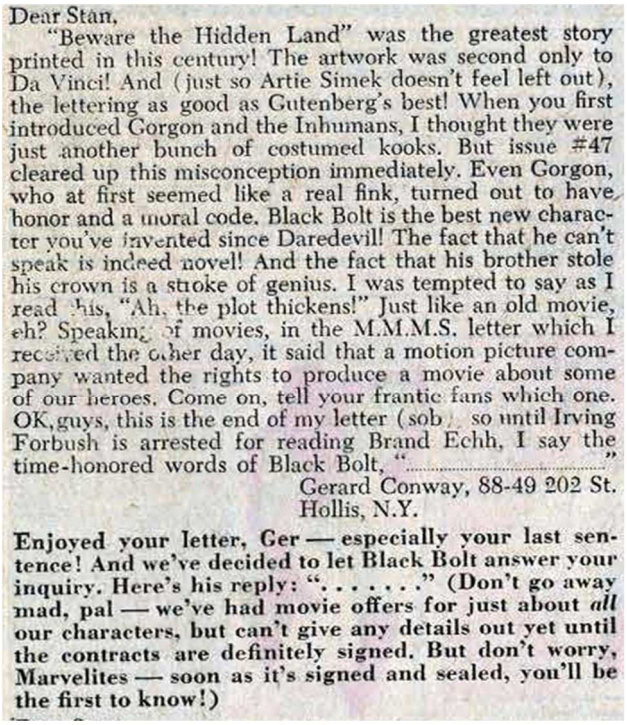
Numéro 3 – décembre 2008

Numéro 4 – février 2009

Un artiste : Gerry Conway

Gerard F. Conway dit **Gerry Conway** est un auteur de comics né le 10 septembre 1952 à New-York. La carrière de Gerry Conway chez Marvel sera marquée par la création du personnage « The Punisher » et par la mort de Gwen Stacy la petite amie de Peter Parker. Chez DC Comics, Gerry Conway s'illustre par la création du super-héros Firestorm et par sa longue présence de plus de huit ans sur le titre « Justice League of America ».

Gerry Conway restera dans l'histoire du monde des comics comme le scénariste ayant œuvré pour le premier crossover entre Marvel et DC Comics. Cela s'est effectué en avril 1974, via le one-shot « Superman versus the Amazing Spider-Man » paru dans la revue Marvel / DC (One Shots).



Dear Stan,
"Beware the Hidden Land" was the greatest story printed in this century! The artwork was second only to Da Vinci! And (just so Artie Simek doesn't feel left out), the lettering as good as Gutenberg's best! When you first introduced Gorgon and the Inhumans, I thought they were just another bunch of costumed kooks. But issue #47 cleared up this misconception immediately. Even Gorgon, who at first seemed like a real fink, turned out to have honor and a moral code. Black Bolt is the best new character you've invented since Daredevil! The fact that he can't speak is indeed novel! And the fact that his brother stole his crown is a stroke of genius. I was tempted to say as I read this, "Ah, the plot thickens!" Just like an old movie, eh? Speaking of movies, in the M.M.M.S. letter which I received the other day, it said that a motion picture company wanted the rights to produce a movie about some of our heroes. Come on, tell your frantic fans which one. OK, guys, this is the end of my letter (sob) so until Irving Forbush is arrested for reading Brand Echh, I say the time-honored words of Black Bolt, "....."
Gerard Conway, 88-49 202 St.
Hollis, N.Y.

Enjoyed your letter, Ger — especially your last sentence! And we've decided to let Black Bolt answer your inquiry. Here's his reply: "....." (Don't go away mad, pal — we've had movie offers for just about *all* our characters, but can't give any details out yet until the contracts are definitely signed. But don't worry, Marvelites — soon as it's signed and sealed, you'll be the first to know!)

Premières années :

Comme indiqué dans la présentation succincte du début, Gerry Conway est né à New-York. Comme beaucoup de futurs artistes, Gerry Conway est un fan de comics. D'ailleurs on peut retrouver dans numéro **50** des **Quatre Fantastiques** de mai 1966, une lettre de Gerry dans le courrier des fans. Gerry Conway au travers de son blog, nous en dit plus sur ses origines :

« Je suis un immigrant de deuxième génération. Mes grands-parents sont nés en Irlande. Ils sont venus à l'âge de l'adolescence en Amérique au siècle dernier. Mon grand-père était un ouvrier travaillant sur les chantiers navals de Brooklyn. Ma grand-mère était femme de ménage au « Hunter College » de Manhattan. Parce qu'ils étaient irlandais donc de classe inférieure, ils étaient tolérés mais certainement pas « adoptés » par la société et souvent considéré avec mépris par la classe supérieure. Mon père était amer du peu de considération que les américains avaient pour les irlandais. D'ailleurs dans les années cinquante, il m'a dit que dans son entreprise on les nommait lui et son collègue irlandais, le « quota d'Irlandais ».

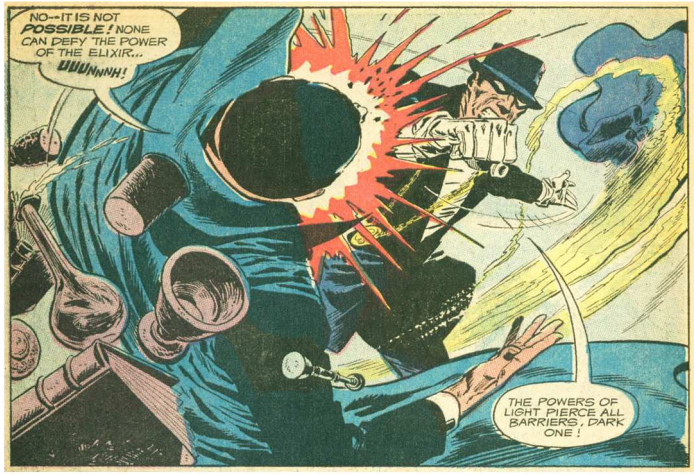
Note de l'auteur : en anglais on utilise souvent le terme de Token (jeton) pour parler de quota… d'où le nom de l'enfant noir « Token » dans le dessin animé South Park !.

Laissons Gerry terminer son propos : « *Il est certain que dans le domaine de l'immigration, il y avait pire que d'être Irlandais mais ce rejet a laissé une trace indélébile dans ma famille. Mon patrimoine d'immigrant irlandais est la principale raison pour laquelle le sujet de l'immigration me passionne* ».

Pour finir sur le côté vie privée de Gerry Conway, ce dernier est marié à Karen Britten une psychologue qui s'occupe d'enfants autistes et qu'il est le père de deux filles d'un premier mariage.

On notera pour la petite histoire que Carla Joseph la première femme de Conway a écrit avec lui les scénarios de plusieurs histoires (Vampire Tales #8 et #9, Savage Tales #10 et #11, Fantastic Four #170, Miss Marvel #1, The Fury of Firestorm #19 et du #24 au #27 et Superman #407).

Mais arrêtons la digression certes passionnante pour revenir au début du jeune Conway. Son premier travail pour l'industrie des comics à lieu en septembre 1969. Il s'agit de la publication d'une histoire d'horreur de 6 pages et demi pour la revue **House of secrets** de l'éditeur DC Comics. Cette histoire nommée « **Aaron Philips' Photo Finish !** » a été publiée en France dans le numéro 19 d'Hallucinations et dans le numéro 3 de Névrose (comics pocket).



Jack Sparling s'occupa de mettre en dessin le premier script de Gerry Conway. Gerry Conway a la chance de pouvoir continuer son travail dans cette même revue. Il signe donc 14 autres scénarios, du numéro 83 au numéro 89 ; puis dans les numéros 94, 111, 112, 140 et 150.

Il œuvre pour l'occasion avec différents artistes déjà très renommés comme Gil Kane, Don Heck, Neal Adams, Tony DeZuniga ou Bill Draut. Gerry Conway fait une infidélité à DC Comics en travaillant pour Marvel sur les séries « Chamber of Chills » et « Tower of Shadows ». En même temps, il continue chez DC et publie de petites histoires dans les revues « All-Star Western » et dans « Super DC Giant #S-14 ».

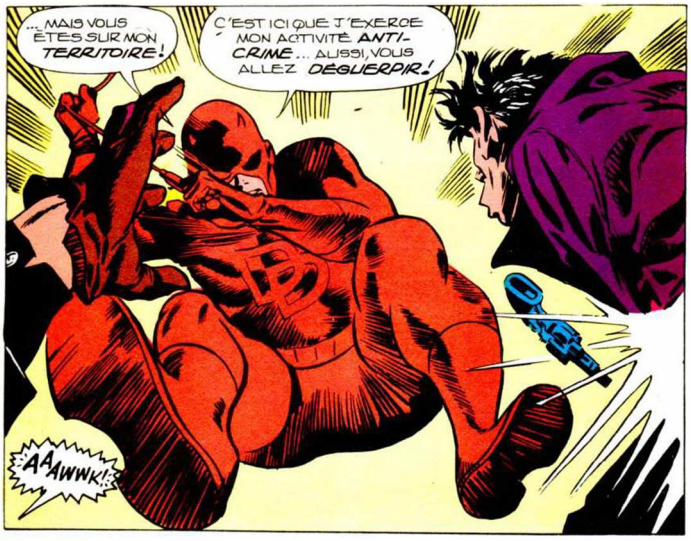
Phantom Stranger #10 – décembre 1970 – Dessin de Jim Aparo

Son travail suivant sur « Phantom Stranger » en 1970 lui permet d'écrire pour la première fois des histoires se continuant. Il signe donc deux épisodes successifs des aventures du héros de DC Comics. Cela n'est peut-être pas beaucoup mais c'est déjà un début ! Mais ce travail au coup par coup ne convient pas à Gerry Conway. Comme tous les scénaristes, il espère travailler à plein temps sur une revue ou sur un personnage. Dans la revue Back Issue 26 de février 2008, Gerry Conway raconte :

« *J'écrivais pour DC Comics depuis deux ou trois ans... mais pour paraphraser la blague sur les ambitions du scénariste voulant être son propre éditeur, ce que je voulais vraiment faire c'était d'écrire des histoires de super-héros et plus précisément celles concernant les héros de Marvel. Grâce à des amis, j'ai pu entrer en contact avec Roy Thomas, qui était à cette époque le bras droit de Stan Lee. Roy m'a offert l'opportunité d'écrire un scénario test. Stan n'a pas été impressionné, mais Roy a aimé mon travail et m'a donné quelques tâches subalternes dont entre autre l'écriture partielle d'un scénario de Ka-ZAR* ».

Après ce premier script pour le Seigneur de jungle Ka-Zar paru dans la revue « Astonishing Tales » (numéro 3 de décembre 1970), Gerry Conway commence à écrire des histoires de super-héros avec **Daredevil # 72** (janvier 1971).

Strange #72 – décembre 1975 – Dessin de Gene Colan



Il commence ainsi à faire sa place tout doucement et obtient un début de confiance de la part de Marvel car Gerry Conway scénarise les aventures d'Iron-Man, de l'incroyable Hulk, des Inhumains et de la Veuve Noire. Mais bon, notre scénariste « débutant » ne publie pas encore dans les titres éponymes de nos héros car ces histoires sont publiées dans la revue « Amazing Adventures ».

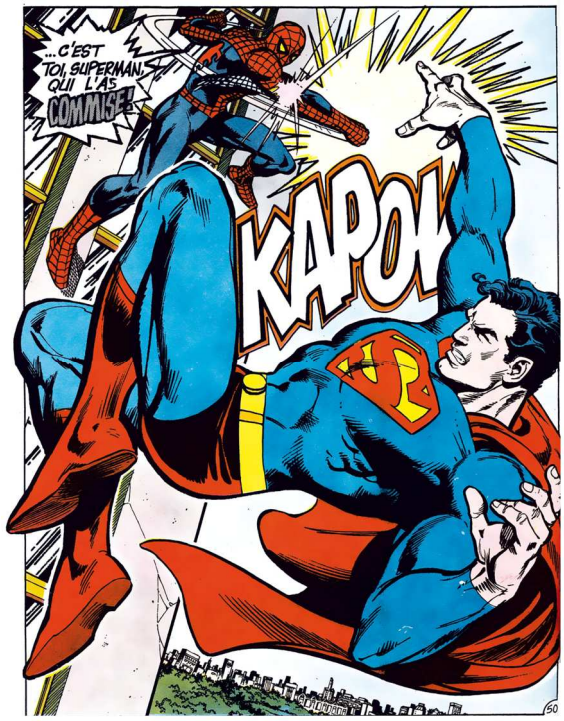
Gerry Conway continue sur cette dynamique et en 1971 en association avec Stan Lee, Roy Thomas, Gray Morrow créé l'Homme-Chose. En 1972, toujours avec Roy Thomas mais aussi Mike Ploog, Gerry Conway créé le personnage de Russel le Loup-Garou ou autrement « Werewolf by Night ». Cette histoire paraît dans le numéro 2 de **Marvel Spotlight #2** (février 1972). Il continue dans le même type d'histoires avec la Tombe de Dracula introduisant les vampires dans un univers jusqu'à présent réservé aux super-héros.

Vous avez des remarques à m'adresser ? erreurs ou omissions ?
N'hésitez pas, écrivez-moi à journalfanscomics@laposte.net

Spider-Man et le premier crossover inter compagnie :

L'année de ses vingt ans, Gerry Conway se voit confier le scénario d'un des titres phares de la maison à idées. Ainsi, Roy thomas lui demande en 1973 de s'occuper de la vie de Peter Parker et de son alter ego, Spider-Man dans la prestigieuse revue « The Amazing Spider-Man ». Son passage sur ce titre dure un peu plus de 3 ans, du numéro 111 au numéro 149 soit d'août 1972 à octobre 1975. Son règne sera marqué principalement par deux faits marquants. La première est la disparition de Gwen Stacy (comment Roy Thomas a pu accepter cela !). La seconde est l'arrivée du Punisher ou du Punisseur en français. Le Punisseur devient immédiatement célèbre et aura même sa propre revue.

On note également la participation de Gerry sur le titre des Quatre Fantastiques où il scénarise une vingtaine de numéros (du numéro 133 au numéro 152 soit d'avril 1973 à novembre 1974). Gerry Conway aura à 22 ans à peine, travaillé sur deux titres phares de Marvel, ce qui semble tout à fait impensable. Il prouve ainsi que la maturité n'attend pas le nombre des années. Interrogé sur cette redoutable précocité, Gerry Conway dans une entrevue donnée en 2009 au site FantasticFourHeadquarters.com, 2009, répond :



« La précocité est une malédiction connue, c'est la majeur partie de la pression. Je me sentais comme un jeune écrivain volontaire. Je voulais être accepté par d'autres écrivains et artistes comme étant leur égal, ce qui m'a mis dans certaines situations embarrassantes (faire semblant d'être plus mature que je ne l'étais, émotionnellement et professionnellement). En l'occurrence, j'ai été assez bon pour feindre la maturité, que je n'avais pas, ce qui avait des avantages et de toute évidence certains inconvénients. Je pense que les gens ont souvent oublié combien j'étais jeune et ils attendaient de moi d'être toujours au plus haut niveau ce qui bien souvent était hors de ma portée.

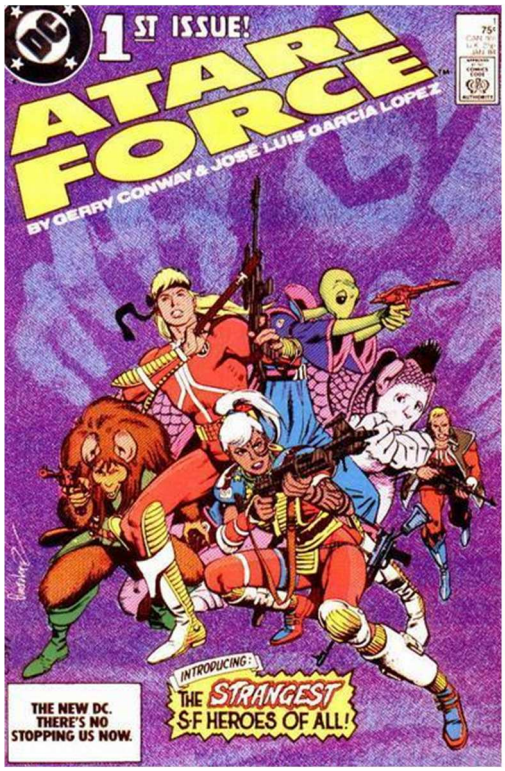
Tout cela a fait que j'étais assez stressé pendant mes débuts de scénaristes et que souvent je n'avais aucune idée de ce que je faisais. J'écrivais injectivement du plus profond de mes tripes. Par exemple, quand j'écrivais sur le titre d'Amazing Spider-Man, j'étais très fier de mes histoires. Quand cette partie instinctive a disparue de mon travail, j'ai eu du mal à l'admettre et la qualité de ma production de scenario a été très inégale. »

Gerry Conway retourne chez DC Comics au milieu de l'année 1978 et débute avec trois séries : Hercules Unbound #1, Kong the Untamed #3 et Swamp Thing #19. Quelques temps après, Gerry Conway est choisi par les rédacteurs en chef de Marvel et DC Comics pour écrire le scénario du premier crossover Marvel /DC Comics. Cette histoire historique mettra en avant Spider-Man pour Marvel et Superman pour DC et se déroulera sur 96 pages à 2 dollars au lieu des 25 cents habituels pour un comics.

Tarzan #250 – juin 1976 – Dessin de JL.Garcia Lopez

Cette aventure sera dessinée par Ross Andru et encrée par Dick Giordano, et publiée en France en 1976 chez Sagédition puis par Sémic en août 2001. Gerry Conway continue sa besogne chez DC Comics et s'occupe d'une grande variété de titre. Cela va de Superman jusqu'à Tarzan en passant par l'infatigable Batman et par la Justice League of America.

Gerry Conway retourne chez Marvel en mars 1976 en tant que rédacteur en chef en remplacement de Marv Wolfman mais renonce au poste très rapidement (le même mois) et cède sa place à Archie Goodwin.



Mais cette péripétie passagère n'affecte pas la production de Gerry Conway car peu de temps après il est à l'affiche en même temps chez Marvel et chez DC Comics.

Janvier 1977 sera le mois le plus prolifique de sa carrière. En effet on le retrouve aux manettes de Superman, d'Action Comics, des Vengeurs, des Défenseurs, de Captain Marvel, d'Iron Man, du Spectacular Spider-Man et aux premiers numéros de Miss Marvel et de l'âge de cristal (Logan's Run).

Retour chez DC Comics :

Gerry Conway en août 1977 devient auteur exclusif pour DC Comics. Pendant une dizaine d'année il travaille sur les titres suivants : Wonder-Woman, la légion des Super-Héros, Weird Western Tales, Atari Force et Sun Devils. Cependant, ce n'est pas sur l'un de ses titres qu'il officiera le plus de temps mais sur la Justice League of America qu'il scénarise pendant huit ans (du numéro 151 au numéro 255 soit de février 1978 à octobre 1986).

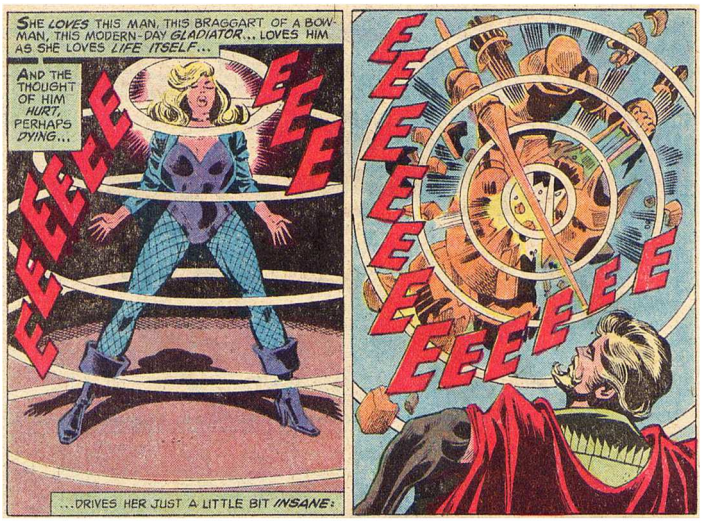
Gerry Conway retrouve également Superman à l'occasion des deux histoires prévues pour les journaux à savoir Superman versus Wonder-Woman dessiné par José Luis Garica-Lopez et Superman versus Shazam, mis en lumière par Rich Buckler.

Atari Force #1 – janvier 1984 – Dessin de JL.Garcia Lopez

En mars 1978 dans leurs revues éponymes, il créé avec Al Miglrom le Héros Firestorm et avec le géant Don Heck, il créé Steel, l'homme indestructible. Toujours autant prolifique dans la création, Gerry Conway nous fait découvrir de nouveaux personnages tels que Vibe, Gypsy, Killer Croc ou Jason Todd qui devient le second Robin succédant ainsi à Dick Grayson.

Gerry Conway est devenu avec le temps un collaborateur fréquent de Roy Thomas. Ensemble, ils écrivent pour DC Comics Present (numéros 33 et 34 de mai et juin 1981) l'histoire « Superman-Shazam team-up » puis un mini-comics Atari Force and Swordquest qui se trouvait dans les boites des consoles Vidéo Atari 2600.

Ils terminent leur collaboration du moment par deux crossovers : un entre la Justice League of America et la Justice Society of America et un autre entre la JLA et les Vengeurs de chez Marvel. Ce second crossover ne sera jamais publié en raison des divergences de vue entre Marvel et DC Comics. Dans les années 1980, Gerry Conway retourne chez Marvel. Il devient le scénariste régulier de Spider-Man sur les titres « Spectacular Spider-Man » et « Web of Spider-Man ».

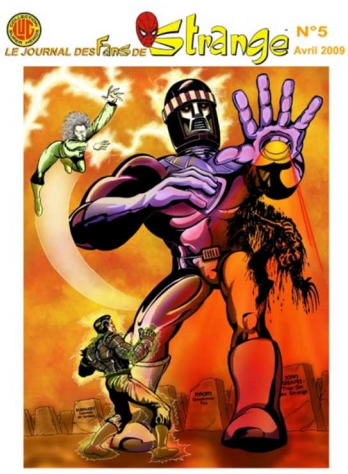

SHE LOVES THIS MAN, THIS BRAGGART OF A BOW-MAN, THIS MODERN-DAY GLADIATOR... LOVES HIM AS SHE LOVES LIFE ITSELF...
AND THE THOUGHT OF HIM HURT, PERHAPS DYING...
...DRIVES HER JUST A LITTLE BIT INSANE!
EEEE

Concernant sa participation à la télévision, il démarre en 1983 par un film animé appelé « Fire and Ice » (Tygra, la glace et le feu en version française) coécrite encore une fois avec son acolyte habituel Roy Thomas et ce à partir des personnages de Ralph Bakshi et Frank Frazetta. À noter également, que le duo écrira le script initial de « Conan le Destructeur » sorti en salle en 1984.

Gerry Conway est capable d'écrire n'importe quel type de scénario et on le retrouve à la baguette de séries télévisées bien différentes des unes des autres : « Le père Dowling », « Diagnostic Meurtre », Matlock, « Pacific Blue », « Perry Mason », « Law & Order » et même un épisode du dessin animé Batman.

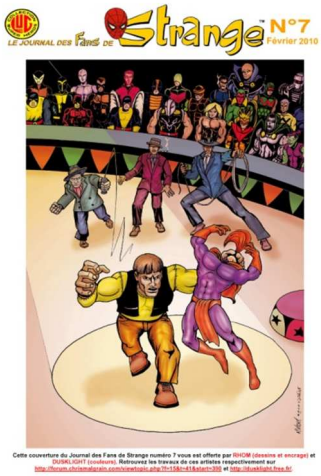
Biogaphie sélective :

Action Comics #457, #467, #477, #478, #479, #486, #517 à #523
Adventure Comics #442, #444, #459, #460, #463, #464
Amazing Adventures (2e) #7, #8, #9, #10, #11, #18, #19
Amazing Spider-Man (1e) #111 à #149
Atari Force #1 à #13 - **Batman** #295, #305, #306, #337 à #346, #348 à #359 - **Brave and Bold** (1e) #161, #171 à #174
Captain America (1e) #149 à #152 - **Challengers of the Unknown** (1e) #81 à #87
Conan the barbarian #226 à #231 - **Daredevil (1e)** #72 à #98, #118, #144, #145
Detective Comics #463, #464, #497 à #512, #513, #515 à #526
Fantastic Four (1e) #133 à #152 - **Flash (1e)** #289 à #304 - **Fury of Firestorm** #1 à #28, #31, #33 à #36, #38 à #53
House of Mystery #188, #193, #196, #199, #200, #202 –
House of Secrets (1e) #81, #83 à #86, #88, #89, #94, #111, #112, #140, #150 - **Iron Man (1e)** #35 à #44, #91 à #97
Justice League of America (1e) #125, #126, #127, #131 à #134, #151 à #166, #167 à #199, #201 à #216, #219, #221, #222, #223, #228 à #230, #233 à #239, #241 à #25
Spectacular Spider-Man (1e) #2, #3, #6, #137 à #174
Sub-Mariner #40 à #49 - **Superman (1e)** #301, #303, #304, #307 à #309, #345, #346, #348, #350, #351, #407
Tarzan (DC) #250 à #254 - **Thor (1e)** #193, #195 à #238 - **Web of Spider-Man (1e)** #35, #36, #47, #48, #50 à #70
Weird Western Tales (1e) #45 à #58, #60 à #70 - **Wonder Woman (1e)** #233 à #241, #259 à #285, #329
World's Finest (1e) #246 à #248, #251, #252, #261, #262



Numéro 5- avril 2009

Numéro 6- septembre 2009



Numéro 7- février 2010

Numéro 8- mai 2010

Numéro 9- octobre 2010

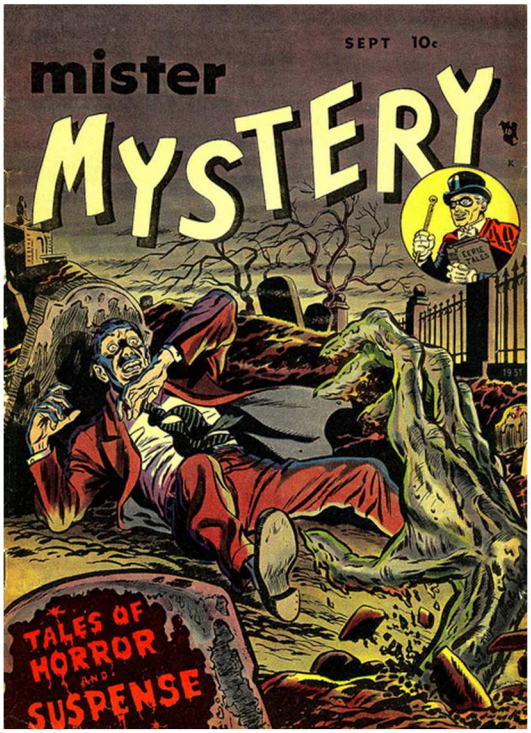
Numéro 10- février 2011

Un artiste : Ross Andru

Ross Andru né le 15 juin 1927 et décédé le 9 novembre 1993, était un artiste-auteur de magazines de bandes dessinées, fort connu pour son travail sur les héros de DC Comics (Wonder-Woman, Flash et Metal Men) et sur notre ami Spider-Man de Marvel.

Ross Andru dès son plus jeune âge souhaite travailler dans l'animation. Pour ce faire il décide de prendre des cours et se trouve une discipline de prédilection, les Comics. Il étudie à la « Music and Art High School » puis à la « School of Visual Arts », célèbre école suitée à New-York et s'oriente ainsi vers les Comics.

C'est grâce à l'un des fondateurs de l'école School of Visual Arts que Ross Andru trouve son premier emploi. En effet, Burne Hogarth le très célèbre dessinateur de Tarzan a créé la « Cartoonists and Illustrators School » (premier nom de l'école) en 1947 avec Silas Rhodes célèbre personnage du monde de l'animation. Cette célèbre école aura vu sortir de ses rangs de prestigieux noms tels que, Carmine Infantino, Phil Jimenez, Klaus Janson, Harvey Kurtzman, David Mazzucchell, Walter Simonson ou encore Art Spiegelman.



Le jeune Ross Andru est donc repéré par Burne Hogarth. Ce dernier lui propose de l'assister dans sa production hebdomadaire du Comic-strip Tarzan pour les journaux du dimanche. Ainsi il prend en 1948, à l'âge de 21 ans un très bon départ dans sa vie professionnelle.

Trois plus tard il commence une longue coopération avec l'encreur Mike Esposito qui encrera la plus grande partie des dessins de Ross Andru. Le début de leur collaboration est marqué par la création de « Mister Univers » et de « Mister Mystery », toujours pour la presse. Ils collaborent également avec l'éditeur Standard Comics puis avec Ziff-Davies et Fawcett pour ma publication d'histoires d'amour.

Ross Andru et Mike Esposito créèrent même leur propre maison d'édition, MR Publications en 1951 puis s'autoéditent en 1953 et 1970 respectivement avec les sociétés Mike Roos Klevart. Les titres publiés étaient « Get Lost, Mr Mystery » et « 3D Love »… tout un programme. En 1990 Ross Andru retente l'aventure de l'autoédition mais n'arrive pas à réunir le financement nécessaire.

DC Comics :

En 1952 il commence à travailler pour DC Comics et ce régulièrement jusqu'en 1971. Toujours avec Mike Espositio, il créé le personnage de Sergent Rock et se fait le spécialiste de la branche « armée » chez DC Comics en travaillant sur bon nombre de titres tels que « All American Men of War (1953-1964) », GI Combat (1957), « Our Army At War (1953) » qui devient plus tard « Sgt. Rock », « Our Fighting Force (1955) et « Star Spangled War Stories ».

En parallèle de cette production régulière d'histoires militaires, Ross Andru officie également pour des comics (comme nous l'entendons plus généralement en France), consacrés aux super-héros. Il débute en 1961 par « Rip Hunter, Time Master » puis co-créé les « Metal Men » pour la revue Showcase.

Les quatre grands de chez DC passent également sous sa plume. Superman (1968), Batman, (1967) Wonder-Woman et Flash (1967) sont donc mettre à son actif avec une mention particulière pour la belle amazone. Ross Andru reste neuf sur le titre « Wonder-Woman », et avec le scénariste Robert Kanigher (1915-2002) réinventeront le personnage. Cette nouvelle définition persistera durant tout l'âge d'argent des comics.

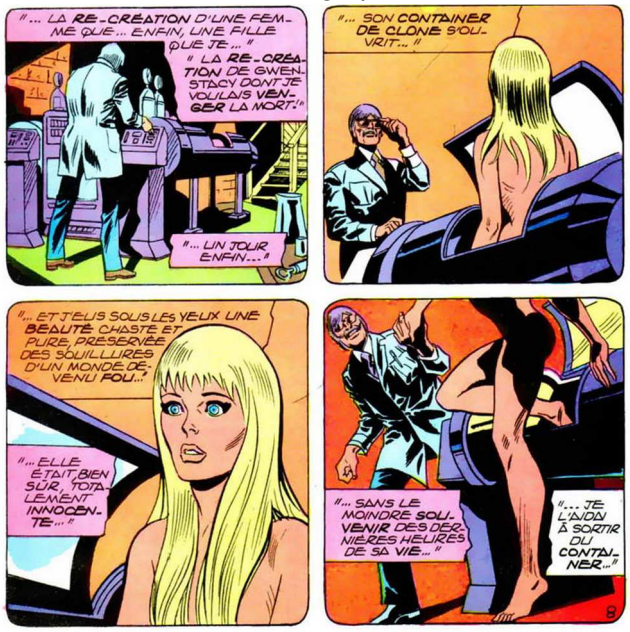
Marvel Comics :

Ross Andru quitte DC Comics pour Marvel en 1972. La raison en est simple. Il devient tout simplement l'un des artistes principaux de Spider-Man et ce dans la plus belle revue consacrée au tisseur, à savoir « Amazing Spider-Man ».

Au passage il succède à l'immense John Romita Sr. Cette activité dure 5 ans de 1973 à 1978 et il travaille avec les plus grands scénaristes du moment de la maison à idée. Roy Thomas, Len Wein et Marv Wolfman lui fournissent la matière principale. D'ailleurs avec ce dernier, il créé en 1974 le personnage de Franck Castle alias le Punisher ou le Punisseur dans la langue de Molière.

Mais ses deux action ne sont pas ses uniques faites de gloire. Avec l'infatigable Roy Thomas il crée en 1971 le groupe de super-héros nommé les Défenseurs pour la revue Marvel Feature puis en 1972 il créé toujours avec Roy Thomas la revue Marvel Team-up. Mike Esposito s'occupe de l'encrage de ce dernier titre alors que « Marvel-Feature » est encré par le merveilleux Bill Everett.

Parallèlement à ses travaux, il pige pour les quatre Fantastiques, Doc Savage, Shanna la diablesse, Docteur Strange ou encore les X-Men (uncanny X-Men, 36 et 37 de 1967). Comme on peut le constater, Ross Andru ne chôme pas !



Il est à noter que durant cette période faste chez Marvel, le titre « Amazing Spider-Man » auquel il participe sera l'un des titres les plus vendus aux États-Unis.

Son dernier coup d'éclat chez Marvel est sa participation au premier crossover entre Marvel et DC Comics. En 1976, il réalise les planches de « **Superman versus the Amazing Spider-Man** ».

Retour chez DC Comics et fin de carrière :

En 1978 Ross Andru retourne chez DC Comics. Pendant cette période, il fait beaucoup de couvertures pour les titres Superman et Action Comics. Travaillant avec Marv Wolfman et Mike Esposito, il crée en 1979 le comic-strip « **The unexplained** » (ci-contre).

En 1980 il revient pleinement à l'illustration sur des titres comme « Jonah Hex (1982-1984) », « Vigilante (1984) », « Blue Beetle (1987-1988) », « El Diablo » ou encore « Atari Force ».

En 1993, il rejoint son complice de toujours, Mik Esposito sur « Zen Intergalactic Ninja » pour Archie Comics. Ross Andru décède un an plus tard. En 2006, Ross Andru et Mike Esposito furent le sujet d'un livre nommé « Andru and Esposito : Partners for life » aux éditions Hermes Press. D'autres livres faisant découvrir le travail de Ross Andru et de Mike Espostio ont été édités cher Herms Press. Il s'agit de « Ross Andru and Mike Esposito's Get Lost ! The Comic Designed to Send You ! » et de « Up Your Nose ».

On note également un petit hommage à Ross Andru dans le numéro 87 de février 2006 dans la revue Ultimate Spider-Man. Ross Andru est le proviseur du collège où Peter Parker fait ses études. Cet hommage est bien peu de chose à tout ce qu'a apporté Ross Andru au monde des Comics.

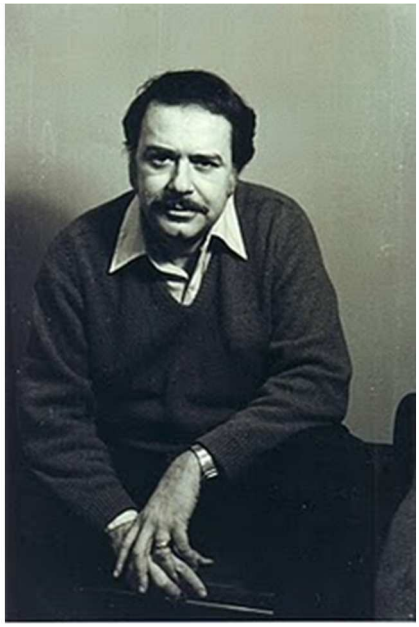
Pour finir, on peut qu'applaudir des deux mains les tentatives entreprises par Ross Andru et Mike Epsosito pour créer un syndicat du Comics-Strip. Trop d'artistes ont été spoliés de leurs travaux par les maisons d'éditions.

Blue Beetle #19 – décembre 1987

Biogaphie sélective :

Action Comics #362à #366, #368, #391, #392, #393, #599
Amazing Spider-Man (1ꝟ) #125 à #131, #133 à #149, #151 à #153, #156 à #185
Blue Beetle (DC 1ꝟ) #15, #16, #19 à #22
Brave and Bold (1ꝟ) #1, #25 à #27, #37, #38, #39, #74, #75, #77, #89, #90, #199
Doc Savage (1ꝟ) #1 à #7
Fantastic Four (1ꝟ) #131, #145, #146
Flash (1ꝟ) #175 à #177, #179 à #186, #188 à #194
GI Combat #44 à #52, #54 à #58, #60, #63, #65, #66, #67, #70 à #74, #76, #77, #81 #83, #84, #85, #100, #101, #107, #134 à #136 - **Metal Men (1ꝟ)** #1 à #29
Our Army at War #14, #16, #18, #20, #27, #28, #30 à #32, #34 à #40, #42, #44 à #52, #54 à #60, #62 à #64, #66, #67, #69, #71, #72, #74, #75, #77, #78, #81 à #84, #89, #96 à #99, #102, #106, #116, #125, #134, #141, #150, #161, #220, #238
Shanna the She-Devil (1ꝟ) #2 à #5
Teen Titans Spotlight #3 à #6
Unexpected #120, #147 - **Vigilante (1ꝟ)** #8 à #11
Wonder Woman (1ꝟ) #98, #99, #103 à #125
World's Finest (1ꝟ) #180 à #183, #185 à #187, #189, #190, #193 à #195, #296, #300

Un artiste : Mike Esposito



Mike Esposito est un dessinateur et encreur de comics né le 14 juillet 1927 à New-York et décédé à Suffolk County le 24 octobre 2010 à l'âge mémorable de 83 ans. Mike Esposito connu également sous les pseudonymes de Mickey Demeo, Mickey Dee, Michael Dee ou Jo Gaudioso, restera dans l'histoire des Comics comme étant l'encreur quasi attitré de Ross Andru.

Adolescent, Mike souhaite faire carrière dans l'animation et plus précisément chez Disney. Ses parents refusent car cela les obligeraient à envoyer leur enfant en Californie, là où se trouvent les studios de la souris la plus célèbre de la terre. Mike Esposito se rabat donc sur la prestigieuse école « High School of Music and Art » et fait la connaissance d'un dessinateur de talent qui deviendra son complice de toujours. Il s'agit bien évidemment de Ross Andru.

Après son service militaire, Mike Esposito démarre sa carrière dans le monde des comics en dessinant pour les éditeurs « Fiction House » et « National Comics » qui ne s'appelle pas encore DC Comics. Il fait une pige également en février1951 chez « Atlas Comics » qui deviendra Marvel, sur le numéro 6 du titre *Men's Adventures* #6. Il s'assure à cette occasion le dessin et l'encrage.

Au début des années 1950 avec son compère Ross Andru il fonde sa maison d'édition « MR Publications. Leur première publication se nomme « The Jungle That Time Forgot » et est publiée en 1951 dans le numéro 2 de Mister Univers vendue sur le second semestre de l'année.

En 1953 ils créent « MikeRossPublications » et publient leurs travaux entre autre dans les titres « Mister Universe » « Get Lost'». Ils n'échappent aux récits d'amour, succès du moment en proposant des histories de romane en 3D (3-D Love et 3-D Romance) ! Ces bandes dessinées à l'eau de rose sont publiées dans « Heart and Soul ».

Out of the Shadows #6 - Facts on the Fantastic - 1952

Les deux compères illustrent également pour DC Comics via leur société, des récits de guerre (voir la liste dans la biographie de Ross Andru) et d'horreur. Malheureusement leur petite entreprisse doit cesser son activer suite à l'entrée en vigueur du Comics Code.

Silver Age :

Accompagnant Ross Andru, Mike Esposito montre tout son talent chez DC Comics sur les titres Flash, Superman, Batman et sur Wonder-Woman (quasiment 10 ans sur ce personnage). En compagnie du scénariste Robert Kanigher, les deux complices créent les « Metal Men » en avril 1962. Pendant toute la période du silver-age, Mike Esposito accompagne Rosse Andru dans ses pérégrinations.

Il est à noter que Mike Esposito à encré en 1965 la couverture du numéro 3 des « Fantastic Four Annual » mais qu'il n'est pas crédité pour ce travail. Tout l'honneur en revient à Jack Kirby. Mike Esposito continue ses piges pour Marvel en encrant les dessins de Bob Powell pour « Human Torch and the Thing » qui paraît dans *Strange Tales* #132.

Il encre également sous le nom de Mickey Demeo « Amazing Spider-Man » de John Romita Sr (numéros 39, 40, 41, du 50 au 64 et 66), l'histoire d'Iron-man publié en 1965 dans Tales of Suspense (dessins de Don Heck) et le numéro 18 de Marvel Super-héros mettant en scène les Gardiens de la Galaxie (1969). Mike Esposito utilise des pseudonymes afin de ne pas entrer en conflit avec son patron de l'époque qui est DC Comics. Dans les années soixante-dix, Mike Esposito continue sa collaboration avec Ross Andru

Comme indiqué dans la biographie de Ross Andru, le duo créent en 1970, une nouvelle maison de production nommée « Klevart Enterprises ».

Commence alors la grande période Spider-Man. En plus de son travail la sur la série régulière « Amazing », Mike Esposito encre des histories d'enfants et plein de petits compléments qui leur sont destinés (*Spidey Super Stories*, *Spider-Man Giveaway: AIM Toothpaste Exclusive Collectors' Edition* (1980), *Spider-Man Giveaway: National Committee for Prevention of Child Abuse* #1 (1984)).
La participation de Mike Esposito au titre « Amazing Spider-Man » prend fin à la mort de son ami Ross Andru. Les dernières pages de Mike Esposito pour Marvel sont au nombre de onze et consacrées en juillet 1993 à « Darkhold ».

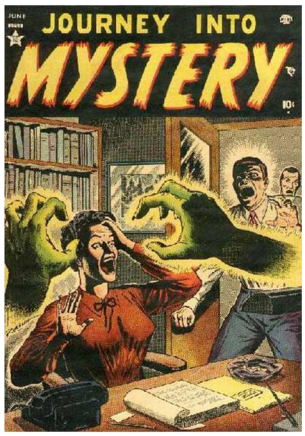
En raison de son nouvel emploi comme directeur de la publication chez Archie Comics, Mike Esposito se voit contraint de délaisser son travail chez Marvel Ce nouveau travail ne l'empêche pas d'encrer jusqu'en 1997 les pages du dessinateur Stan Goldberg dont les histoires sont publiées dan Betty.

Mike Espositio passe le reste de sa vie entre Lake Grove et New York. Il meurt en 201. Mike Esposito est entrée au Will Eisner Comic Book Hall of Fame en 2007 avec son compère Ross Andru. Un timbre avec son travail sur Wonder-Woman a été édité par la poste américaine en 2066.

Biogaphie sélective :

Amazing Spider-Man (1ère) #39, #40, #41, #50 à #64, #66, #146 - **Avengers (1ère)** #15, #60, #110, #111, #114, #115 à #118, #122, #144, #180 - **Captain America (1ère)** #186, #188, #218, #220 à #228 - **Defenders (1ère)** #16, #22, #70, #73, #75, #78, #79, #107, #110 - **Human Fly** #7, #9, #10, #11 - **Incredible Hulk (2ème)** #137, #229, #231, #232, #235, #236, #239, #244 - **Iron Man (1ère)** #20 à #23, #32 à #36, #38, #44, #55 à #71, #99 à #106, #161
Marvel Team-Up (1ère) #1, #5, #6, #11, #17, #18, #20, #23, #38 à #46, #48 à #52, #54, #94, #99, #101 à #103, #106 à #150 - **Marvel Two-In-One** #6, #7, #8, #17, #45, #96 - **Shogun Warriors** #6, #7, #8, #12, #13, #14, #16 à #18
Spectacular Spider-Man (1ère) #1 à #5, #8 à #16, #19 à #21, #23, #35, #36, #122, #155, #156, #158, #159, #165
Spider-Woman (1ère) #17 à #24, #26 à #28 - **Spidey Super Stories** #1 à #40, #48 à #57
Sub-Mariner #14, #16 à #18, #25 à #31, #37, #43, #46 à #48 - **Superman's Girl Friend, Lois Lane** #82 à #85, #87, #88, #107 à #110

Journey into Mystery



JIM #1 – juin 1952

JIM #69 – juin 1963

JIM #48 – août 1962

JIM #97 – octobre 1963

Journey into Mystery – Volume 1 :

Le premier numéro de « Journey into Mystery » paraît en juin 1952 sous la bannière d'Atlas Comics. Cette nouvelle série est encore une fois sous la responsabilité du jeune Stan Lee. Comme déjà évoqué pour d'autres revues Marvel de cette époque, cette nouvelle publication est placée sous le signe du fantastique et de l'horreur. La couverture de ce premier numéro est réalisée par Russ Health, qui se fera mieux connaître en tant que dessinateur de « Little Annie Fanny » dans les pages de la revue des cadres soit disant supérieurs, Playboy.

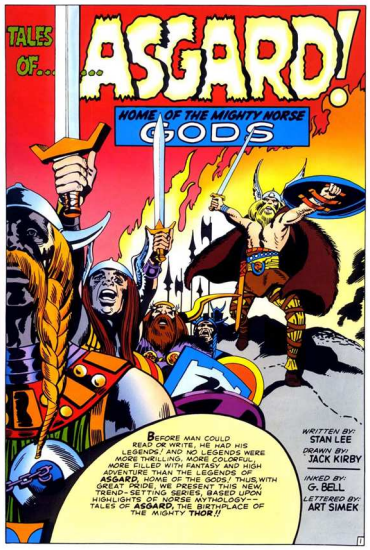
Les histoires de science-fiction et d'horreurs se poursuivent jusqu'au numéro 82. Pendant cette période, de nombreux artistes reconnus tels que Stan Lee, Steve Dikto, Bill Everett, Carl Burgos, Jack Kirby, Joe Sinnott, Don Heck et d'autres un peu moins connu comme John Fiorte, Robert Sale ou Peter Morisi travaillent sur le titre. Il faut dire que chaque numéro comprenait jusqu'à sept histoires ce qui nécessite d'avoir du monde. En juin 1961, Marvel applique pour la première fois son logo sur la couverture de la revue (MC).

En août 1962 se produit un événement avec l'arrivée du Dieu Thor au sein de la revue. Au début des années soixante, les super-héros sont enfin revenus à la mode et Journey Into Mystery n'échappe pas à la règle. Dorénavant il faut au moins un super-héros dans chaque revue Marvel. C'est donc Thor, dieu de la mythologie nordique qui fait son apparition. Les débuts de ce nouveau personnage créé par Stan Lee, Larry Lieber et Jack Kirby se font au détriment des autres récits de la publication.

D'emblée, Thor prend à lui seul la moitié de la pagination. Trois histoires nommées « Les Hommes de Pierre venus de l'espace ! », « Le pouvoir de Thor ! », et « Thor contre-attaque ! » occupent treize pages contre seulement dix pages à l'horreur.

1ere apparition de Thor : journey into mystery #83 de 1962

Les thèmes de l'horreur et du super-héros, cohabitent jusqu'au numéro 96 de septembre 1963. Au numéro suivant, les aventures des dieux nordiques prennent encore plus de place. On retrouve donc la série principale Thor accompagnée d'une minisérie, consacrée aux dieux scandinaves comme l'indique son titre « Tales of Asgard ».

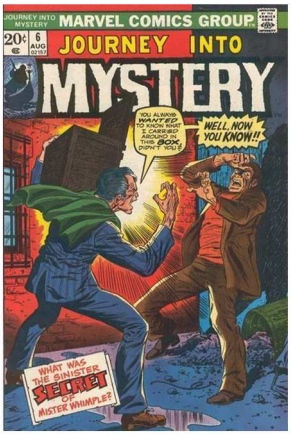


L'épisode relatif à l'horreur, au suspense ou au fantastique est définitivement supprimé et ce à partir du numéro 102 de mars 1964. En juin 1964, la série voit son nombre de pages s'accroître. Cinq pages supplémentaires sont accordées à la série principale Thor. Le titre « Journey into Mystery » poursuit son chemin jusqu'au numéro 125. À partir du numéro 126, la série est renommée en « The Mighty Thor ». Stan Lee, Jack Kirby et Vince Colleta seront les auteurs privilégiés de la nouvelle revue Thor.

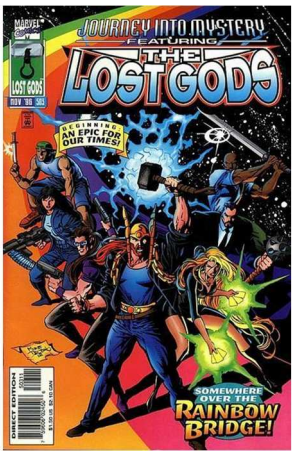
Journey into Mystery – Volume 2 :

Comme pour d'autres titres, le milieu des années soixante-dix aura été prolixe en « relaunch » de toutes sortes. « Journey into Mystery » n'échappe pas à la règle et redémarre pour 19 numéros en juin 1972.

JIM #1 – Vol 2 - octobre 1972



JIM #6 – Vol 2 - août 1973



JIM #503 – Vol 3 – novembre 1996

JIM #622 – Vol 4 – juin 2011

Sous l'impulsion de Roy Thomas, le titre revient aux fondamentaux, à savoir le traitement de séries de fantastique, de science-fiction et surtout d'horreur. Les lecteurs peuvent ainsi redécouvrir deux séries mythiques que sont "The Chamber of Darkness » et « Tower of Shadows ».

Au numéro 6 de cette seconde parution, la revue republie les histoires parues dans les différents revues Marvel telles que Amazing Adult Fantasy, Strange Tales, Strange Worlds, et Tales to Astonish.

JIM #4 Vol 2 - – Dessin par Winslow Mortimer

<u>Journey into Mystery – Volume 3</u> :

En 1996, suite à l'énorme et très controversé événement de la maison Marvel nommé « Heroes Reborn », Thor est envoyé dans un univers alternatif pour un an. De ce fait, la revue Thor est renommée en « Journey into Mystery » même si le contenu n'a plus rien à voir avec celui des volumes 1 et 2. Au mois de novembre 1996, dans le numéro 503, « Journey into Mystery » accueille dans ses pages la minisérie « Lost Gods ». Au fur et à mesure des numéros, on retrouve les séries : les Maîtres du Kung-fu, La Veuve Noire et Hannibal King. Ce dernier n'est pas le héros le plus connu du monde Marvel.

Il n'est pas uniquement un vampire qui refuse sa condition et qui ne s'attaque ni aux humains ni aux animaux pour étancher sa soif de sang. C'est surtout un détective du super-naturel comme l'était avant lui, Docteur Droom dans les pages d'Amazing Adventures. Marvel renoue ainsi avec son style d'origine.

En juillet 1998 Thor fait sa réapparition dans la continuité principale de Marvel et reprend sa place dans la revue éponyme. De ce fait, « Journey Into Mystery » s'arrête au numéro 521.

<u>Journey into Mystery – Volume 4</u> :

Récemment, Journey into mystery a repris sa place… au numéro 622 ! Il prend la suite logique du Thor 622. Le crossover « Feart itself » ne doit pas y être pour rien.

JIM #505 – dessin de Mike Deodato Jr.

JIM #624 – dessin de Doug Braithwaite

La chronique de Persepolis

Aujourd'hui au Persépolis nous propose trois sujets : Doom, Patrol, Dave Cockrum et les mutants avant les X-Men. Vous pouvez retrouver ces très bons articles sur le site de Persépolis : **http://nogent.forumactif.com/forum.htm.**

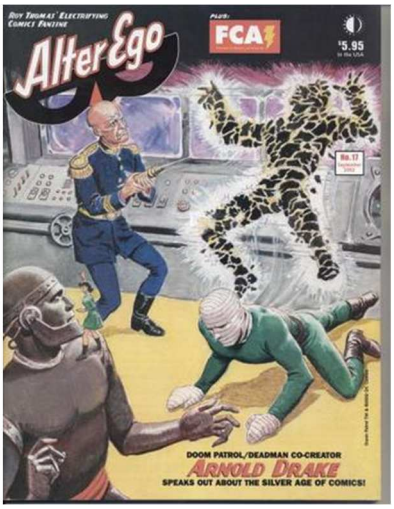
En 1963, une nouvelle équipe de super héros est introduite dans le monde des comics, comprenant un groupe de marginaux sociaux avec des pouvoirs bizarres qui les font remarquer.

Rejetés et craints par l'humanité, ces parias sont rassemblés par leur mystérieux chef lié à une chaise roulante qui les convainc d'utiliser leurs pouvoirs pour protéger un monde qui les évite et les ostracise.
Il ne s'agit pas des X-Men mais de ... DOOM PATROL

La patrouille du destin (malheureux) ou la patrouille Z (comme elle a été traduit dans les comics en français) est apparue chez DC Comics en juin 1963 dans « My greatest adventure #80 » et a duré cinq ans.

Arnold Drake en a toujours été le scénariste et Bruno Premiani le dessinateur.
Bob Haney a participé au scénario du premier numéro.

Arnold Drake a fait souvent des croquis de couvertures des comics qu'il écrivait.
C'est le cas pour My Greatest Adventure #80. Bruno Premiani a fait quelques changements pour la couverture publiée (voir ci-contre).



Luis Dominguez a peint une version proche du croquis de Drake des années plus tard (voir ci-contre).

Index des comics où la patrouille du destin apparaît:

- My greatest Adventure #80 à 85
- Doom Patrol #86 à 121
- Deux associations avec un autre héros: The Brave and The Bold #65 (Flash) et Challengers of the Unknown #48

1) les auteurs :

Arnold Drake :
Prolifique, il a écrit plus de 2000 histoires de comics le long de sa carrière incluant un travail sur des films, pièces de théâtre, romans, animation, radio, télévision. Né en 1924, Drake a commencé son travail dans l'industrie du comics avec un projet étonnamment innovant : le roman imagé « It rythms with lust »' de St John Publications qu'il a coécrit avec Leslie Waller. Il a apporté la même inventivité à DC où il a écrit une large variété de titres dans des différents genres dans les années cinquante et soixante.

En plus des longues séries sur House Of Mystery, House of secrets, Mystery in Space, Challengers of Unknown, Tales of the Unexpected, Drake a aussi conçu deux des histoires les plus innovantes de l'époque:Doom Patrol dans My Greatest Adventure et Deadman dans Strange Adventures. Pour Marvel, il a écrit sur les X-Men et il a créé les gardiens de la galaxie.

Ensuite, il a travaillé abondamment pour la ligne comics de Western's Publishing 's Gold Key dans les années soixante-dix et début quatre-vingt. Des années plus tard, il a été profondément impliqué dans the Veterans Bedside Network, une organisation du monde du spectacle utilisant musique et théâtre comme thérapie dans les hôpitaux des vétérans de l'armée. Il est décédé en mars 2007.

Bruno Premiani : le dessinateur par lui-même dans le dernier numéro de Doom Patrol.

Né à Trieste en 1907 dans l'empire Austro-Hongrois, Giordano Bruno Premiani a étudié l'école des beaux-arts de la ville avant d'émigrer en Argentine en 1930 pour échapper à la vague du fascisme italien.

Suivant les deux décades, il a aiguisé ses talents de dessinateur pour des journaux de strips, des comics books , des magazines et l'industrie de la publicité à Buenos Aires avant de se lancer dans les comics américains en 1948 en illustrant des histoires de crimes pour Hillman. Après quatre années de travail indépendant avec Jack Kirby et le studio Crestwood de Joe Simon, Premiani est devenu un régulier de DC, faisant des couvertures et des pages d'histoire pour une large étendue de titres des années 50 et 60.

En 1963, il a commencé son titre qui l'a rendu le plus célèbre : Doom Patrol. Il en a dessiné la plupart des aventures jusqu'à la suppression en 1968. Il s'est retiré du monde des comics en 1970 et il est retourné en Argentine où il est décédé en 1964.

2) les personnages :

Rita Farr : Sa carrière brillante à Hollywood s'est finie quand elle a inhalé accidentellement des étranges fumées volcaniques qui lui ont donné l'unique pouvoir d'augmenter ou de réduire son corps.

Dans un monde qui a peur du mystérieux et de l'inconnu, la mystérieuse et inconnue Rita appelée maintenant Elasti-Girl est devenue une paria.

Larry Trainor : Volant dans une fusée expérimentale, il a été exposé à des radiations solaires non identifiés.

En conséquence, son corps radioactif a dû être recouvert de bandages. Il peut maintenant lâcher Negative Man, un être d'énergie radio qui se déplace à la vitesse de la lumière. Si Negative Man ne retourne pas dans le corps de Larry dans la minute qui suit, Larry meurt et Negative Man devient de l'énergie dispersée. Larry est aussi un banni.

Cliff Steele : Il était fois un international casse-cou en bonne santé qui a eu un grave accident de course de voiture .Son corps en entier a brûlé, laissant seul son cerveau non endommagé.

Un brillant inventeur chirurgien a transféré le cerveau dans un robot,le transformant en Robotman. Ainsi est né un nouvel exilé.

Niels Caulder: il est le génie qui a sauvé Cliff et qui a rassemblé les trois bannis. Confiné dans une chaise roulante, le chef mène la Patrouille du Destin. Il communique avec le reste de l'équipe grâce à un poste que porte autour du cou Robotman.

Maintenant, les quatre exilés de la race humaine se consacrent à protéger le monde qui a les rejetés.

Les ennemis les plus remarquables :

Le général Immortus : il n'a pas d'âge .Il est responsable indirectement du handicap du Chef. C'est son ennemi de toujours. Il apparaît dès le premier épisode. On le croit mort à chaque fin d'épisode mais il revient toujours.

La confrérie originale du mal : elle comprend le Cerveau, le gorille et madame Rouge (pour information, l'homme avec des lunettes appelé Morden veut faire partie de la confrérie ; voir image page suivante).

Arnold Drake ne sait pas pourquoi il en a fait des vilains français. Il aime la culture française et est allé plusieurs fois en France. Il a appris le français à l'école et s'est sans doute inspiré de sa professeure de français pour créer madame Rouge.

Le **cerveau** est le chef de la confrérie. Il avait un corps aussi autrefois. Suivant sa mort, le gorille a suivi ses instructions et a transféré le Cerveau dans un liquide spécial pour le préserver. Il communique par l'intermédiaire d'une radio.

Le gorille, monsieur Mallah, est très intelligent et parle même. Au début, il a été sélectionné parmi d'autres singes pour ses qualités physiques par le Cerveau Soumis à un traitement de choc et à des méthodes secrètes d'enseignement, il est devenu un génie. C'est le bras du Cerveau.

Madame Rouge : Laura De Mille était une jeune actrice française au théâtre à Paris. En plein succès, elle a eu un grave accident de voiture qui a nécessité cinq heures d'opération. Son cerveau en a pris un coup. Elle est devenue schizophrénique: des fois elle est angélique, des fois elle est tigresse.

Elle a accepté d'être opéré par un chirurgien qui s'est révélé être le Gorille. Au lieu de diminuer la zone négative de sa personnalité et d'augmenter la zone positive, il a fait l'inverse pour qu'elle se joigne à leur confrérie. Elle enseigne à présent le français en France à des filles qui parlent anglais. L'école des filles où elle enseigne abrite en cachette le quartier général de l'équipe.

Au début, elle n'a pas pouvoir puis elle en acquiert suite à des expériences faites par le Gorille et préparées par le Cerveau. Elle a une attraction amoureuse partagée avec le chef. Elle a un rôle dans la fin des super-héros.

Garguax : Extra-terrestre gros et vert, il rêve de dominer son monde et la Terre par sa technologie. Les principaux épisodes de la Doom Patrol :

- les débuts de l'équipe dans My Greatest Adventure #80
- la première apparition de la confrérie du mal dans the Doom Patrol #86
- l'origine du handicap du Chef dans Doom Patrol #88
- les transformations de madame rouge dans Doom Patrol #90
- la première apparition de Mento dans Dom Patrol # 91
- les origines de Beast-Boy dans Doom Patrol #100
- le mariage d'Elasti-Girl avec Mento dans Doom Patrol #104
- l'origine de Negative-Man dans Doom Patrol #106
- Mento et Elasti-Girl adoptent Beast Boy dans Doom Patrol #110
- la fin de l'équipe dans Doom Patrol #121

Tous ces épisodes (et d'autres encore) sont chroniqués dans la rétro du forum http://www.buzzcomics.net/forumdisplay.php?f=154] ou sur mon site forum [url=http://nogent.forumactif.com/forum]nogent forumactif.

3) la création et la fin de la Patrouille du Destin :

Arnold Drake et Bob Haney sont les écrivains de la Patrouille du Destin, Bruno Premiami le dessinateur et Murray Boltinoff l' éditeur. En 1963, les titres omnibus de DC comme Strange Adventures , House Of Mystery , House Of Secrets and My Greatest Adventures se vendaient mal. Leur éditeur Murray Boltinoff était ennuyé. Il cherchait des nouveaux super héros pour séparer My greatest Adventure de la bande. Il en a parlé à Arnold Drake un jeudi après-midi et il avait besoin d'une réponse pas plus tard que mardi.

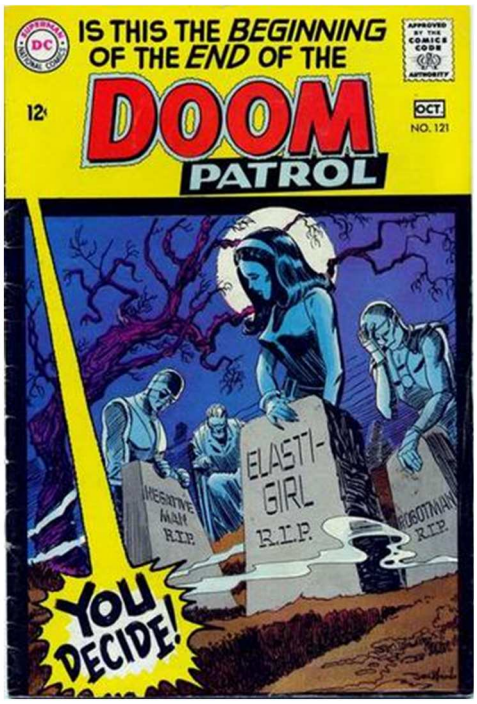
Arnold Drake a passé la nuit à chercher une idée qui reflétait ces temps difficiles. Le vendredi, quand il a fait sa présentation, la plupart des personnages et l'atmosphère étaient bien développés : le chef, un génie scientifique lié à une fauteuil roulant, a convoqué trois disparates super hommes pour rassembler leurs pouvoirs pour le bien-être général. Mais ces super hommes étaient très en colère. Pourquoi devraient-ils aider un monde qui les traite comme des monstres ? Bien que le chef les a finalement convaincus, leur ressentiment n'a jamais cessé de couvrir. Murray a acheté le concept complètement. Pour la création du chef, Drake s'est inspiré du frère de Sherlock Holmes, Mycroft Holmes qui résolvait les crimes chez lui, qui dédaignait l'activité physique et qui aidait son frère quand celui-ci avait un problème.

Pour dessiner le chef, Bruno Premiani s'est inspiré de l'acteur Sebastian Cabot qui joue dans dans la série télé Family Affair. Mais Drake n'avait que deux super hommes : Rita Farr, la femme très extensible et Automaton, l'horrible nom qu'il a donné d'abord à Robotman.

Il avait besoin de trouver un troisième personnage et le temps pressait. Il est entré un bon ami et des fois un collaborateur, Bob Haney. Lors de ce décisif vendredi, Haney et Drake ont créé Larry Trainor/ Negative Man. Ils ont alors divisé l'intrigue en deux et à 150 km de distance, chacun en a écrit la moitié, Drake sans doute la première.

Le mardi, ils se sont rencontrés et ont aplani les deux moitiés. Cela faisait une bonne histoire. Après ce qu'ils avaient besoin, c'était un sacré bon dessinateur. Mais les meilleurs de Murray étaient tous occupés. Cela signifiait que Doom Patrol aurait un dessinateur de réserve. Arnold Drake était pessimiste quand Murray lui a présenté Bruno Premiani, un type très maigre, au nez d'aigle, aux joues creusées, avec des verres de lunettes très épais. Mais le talent et le travail de Premiani ont réduit le préjudice de Drake en poussière.

Le dessinateur a immédiatement reconnu que les super hommes devaient être aussi humains que possible. Il a capturé l'esprit de la page une et l'a maintenu pendant quarante-deux numéros : malgré les pouvoirs fabuleux, des ennemis fantastiques, les super êtres sont restés des personnes réelles. Arnold Drake n'a cessé d'admirer le travail de Bruno Pemiani. Il lui a dit plus d'une fois de lui qu'il dessinait avec un stylo italien.



Ses femmes n'étaient pas Betty Grable ou Ingrid Bergman mais Anna Magnani et Sylvana Mangano Ils sont devenus de bons amis. Ils étaient tous les deux des dévoués antifascistes. Drake a travaillé à défendre la république d'Espagne contre les troupes de Franco. En 1942, il s'est porté volontaire dans l'armée américaine et a combattu en Europe. Mais Bruno Pemiani a commencé bien avant lui. Il a dû fuir à cause de ses idées politiques l'Italie de Mussolini puis l'Argentine de Peron.

La Patrouille du Destin a été un succès dès le début. Au numéro 86, la revue Greatest Adventure a pris le nom de Doom Patrol. Le comics a fait son chemin individuel jusqu' au numéro 121. En 1968, les ventes sont descendues à 250 000 et la direction a décidé de l'arrêter. D'une façon générale, les super héros avaient moins la côte alors que les comics d'horreur et de mystère devenaient populaires.

Drake a essayé de faire un appel aux lecteurs pour sauver le titre mais c'était trop tard. Alors il a demandé l'autorisation de tuer l'équipe littéralement. Si le titre doit se terminer, pourquoi ne pas utiliser l'opportunité de dire aux lecteurs « même les super héros meurent ».Le dernier numéro est devenu un classique.

Le dessinateur Bruno Premiani et l'éditeur Murray Boltinoff apparaissent au début et à la fin de l'histoire demandant aux fans d'écrire à DC pour la résurrection de Doom Patrol. L'éditeur a été dessiné à la place de l'écrivain Arnold Drake parce que ce dernier a été renvoyé après une dispute sur la paie avec le co-éditeur Irwin Donenfeld (qui ne l'a pas augmenté comme promis) et qu'il est allé chez Marvel Comics.

On a ainsi imposé à Bruno Premiani de mettre la tête de Murray Boltinoff sur le corps d'Arnold Drake alors que le dessinateur aurait voulu lui refaire complètement le personnage. Drake a fini le script uniquement par amitié pour l'éditeur.

4) un titre de DC différent qui se rapproche de Marvel :

En 1963, DC était en tête de vente des comics, Marvel son challenger. Les comics édités par les deux compagnies étaient si différents que si vous aimiez l'un, vous n'aimiez pas l'autre. Si vous vouliez les super originaux des années quarante avec un look lisse et mis à jour, vous étiez partisan de DC. Si vous vouliez de l'action rapide mêlée à de l'angoisse reflétant un monde où l'agitation sociale commençait lentement à bouillir, vous apparteniez plus à Marvel.

Mais un titre de DC dans les années 60 attirait les fans de Marvel, c'était Doom Patrol. Les héros de la patrouille du destin sont les seuls de DC à avoir des problèmes personnels en 1963. Ils se rapprochent en cela de Marvel qui vise un public plus adulte. Drake a lu les titres de Marvel et a analysé très vite les raisons de leur succès. Il a vu que Marvel faisait des efforts pour être plus près de leur audience. Les éditeurs de DC ne répondaient jamais aux lettres des lecteurs alors que Marvel les lisait et en tirait les conséquences.

Une autre différence avec la plupart des comics de DC est le taux élevé d'humour irrévérent. Drake s'est délecté de l'opportunité de construire des intrigues et des dialogues inhabituels chez DC. La patrouille du destin est arrivée sous le radar des chefs de DC. L'éditeur Boltinoff ne s'occupait pas de héros hautement visibles comme Flash ou Superman.
Il pouvait faire ce qu'il voulait de ses titres (House of Mystery, House of Secrets) à condition qu'ils se vendent raisonnablement bien. Il a donné carte blanche à Arnold Drake qui avait assez d'expérience pour avoir sa confiance. Drake aime les films de comédie avec Bob Hope et Bing Crosby. Les deux se disputent toujours et se moquent d'eux-mêmes et il a essayé de mettre cela dans la patrouille du destin.

Il est toujours fasciné de voir deux éléments opposés comme la comédie et le drame fonctionner ensemble. Sarcasmes , jeux de mots et mauvais gags font partie du comics comme l'étrangeté des personnages. Un exemple de l'humour de Arnold Drake nous ait donné dans l'interview de Alter Ego #17.

Il raconte que lors d'une convention sur Doom Patrol , un gars lui a dit qu' il avait changé sa vie. Drake a voulu savoir comment. Il se demandait s'il connaissait sa mère quand il était plus jeune ou quelque chose comme ça Mais l'autre était déjà parti .

5) comparaison avec les X-Men :

Le titre X-Men de Marvel est paru trois mois après My Greatest Adventure #80. Il y a des similitudes entre les deux :

- Ce sont deux équipes de parias fuis par la société et menées par un homme confiné dans un fauteuil roulant ayant une intelligence surnaturelle.
- Les accroches sur les magazines sont voisines. Pour My Greatest Adventure # 80 ,il s'agit de « the world's strangest heroes (les héros les plus étranges du monde) » .Pour X-Men , il s'agit de « the strangest super- heroes of all » (les plus étranges super héros de tous).
- La première association de malfaiteurs s'appelle Brotherhood of Evil pour la Patrouille du Destin et Brotherhood of Evil Mutants pour les X-Men.
- Les deux groupes sont apparus tous les deux en mars 1964.

Marv Wolfman qui a écrit une trilogie des New Teen Titans qui recherchent les meurtriers de la patrouille du destin évoque une des plus étranges coïncidences de tous les temps. Arnold Drake, au contraire, est persuadé que le concept des X-Men est basé sur celui de Doom Patrol. Selon lui, beaucoup d'écrivains et de dessinateurs travaillaient furtivement entre les deux compagnies DC et Marvel à ce moment.

Il était facile pour quelqu'un qui passait au moment où il discutait du concept de Doom Patrol avec l'éditeur Murray Boltinoff dans son bureau, de l'entendre puis de le rapporter après à Stan Lee qui aurait eu pu ainsi avoir un temps de préparation pour créer les X-Men allant jusqu' à six mois. Arnold Drake a pointé les fantastiques similarités aux éditeurs de DC quand le titre X-Men est sorti trois mois après My Greatest Adventure #80 .

Weisinger lui a répondu de ne pas créer de tumulte. Son homme dans un fauteuil roulant n'est pas une nouvelle idée. Nero Wolfe ne quitte jamais ses orchidées pour résoudre un crime et Mycroft Holmes conseille Sherlock de la meilleure chaise de son club. L'éditeur oublie simplement que les deux personnages ne sont pas handicapés physiquement au contraire du Chef et du professeur Xavier.

Arnold Drake a travaillé cinq années plus tard pour Stan Lee sur les X-Men du numéro 47 à 54 et n'a pas évoqué avec lui le problème. Stan Lee se défend d'avoir copié Doom Patrol. Il ne l'a jamais lu, de même que Green Lantern. En fait il n'a jamais réellement lu les comics DC. Il n'a jamais eu le temps (trop occupé à son travail chez Marvel) ou l'intérêt de les lire . Au plus, il les feuilletait pour voir à quoi ressemblaient les dessins et quels étaient les dessinateurs. Comme pour les X-Men, il y eut des épisodes solos qui se passent avant la création de l'équipe, des réimpressions qui ont suivi la suppression du titre et une nouvelle équipe a été créé en 1977 (the new doom patrol) mais qui n'a pas eu de succès.

Cependant Doom Patrol partage des similitudes fondamentales avec le titre paru plus tôt de Marvel les Quatre Fantastiques. Voici les arguments :

- Les deux équipes ont quatre membres dont une femme.
- Ils n'ont pas d 'identité secrète ,pas de costumes.
- Ils se querellent entre eux.
- Chacun a un membre qui peut s'allonger.
- Chacun a un membre qui a un pouvoir autour du feu et vole.
- Chacun a un membre avec une force brute et un corps monstrueux et qui le vit avec amertume.
- Chacun a un membre qui est invisible ou qui reste secret au public.

Tous ces points communs amènent à penser que Patrouille du Destin a été créé avec les Quatre Fantastiques en mémoire. Sachant aussi que les Quatre Fantastiques eux-mêmes ont sans doute été créés d'après le titre de DC « The challengers of Unknown ».

6) Mon opinion :

Alors qui copie l'autre ? Pour ma part, ayant lu et apprécié des épisodes de la Patrouille du Destin, les similitudes ne m'ont pas marqué. Les personnages et les histoires sont différents. Le titre a bien vieilli : les histoires sont plaisantes et faciles à lire en version originale. Il manque un peu de folie, des intrigues plus longues , des relations entre les personnages plus développées et un plus de renouvellement. C'est un peu sur le même rythme tout le long. L'équipe comporte toujours les mêmes membres , même si deux nouveaux l'intègrent de temps en temps (Mentlo et Beast Boy).
J'ai beaucoup aimé la finesse des dessins de Premiani (regarder par exemple le visage de Rita Farr). Il a un style élégant et réaliste , éloigné de celui exagéré de Kirby.

Sources :

http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_Patrol ; comics creators on x-men ; archives DC Doom Patrol vol#1 à 5
Amazing Heroes #6 ; Alter Ego #17; La chronique de
http://www.buzzcomics.net/showthread.php?t=2147&highlight=doom+patrol

DAVE COCKRUM ET LA LEGION DES SUPER-HÉROS

Dave Cockrum fait partie de nos artistes préférés au sein du journal des fans de comics. Un article lui a été consacré dans le numéro n°2 du journal des fans de Strange. Avant d'en reparler plus précisément, évoquons d'abord celui qui travaillé avec lui sur la Légion des Super-Héros.

Cary Bates :

Il est le scénariste des histoires de la Légion des Super-Héros dessinées par Cockrum. Né en 1948 dans l'Ohio, Cary Bates est avec Jim Shooter âgé de treize ans un des formidables garçons de Mort Weisinger qui contribuent à donner des idées d'histoires et des croquis de couvertures à Weisinger, quand il a à peine dix-sept ans. À l'époque , Weisinger encourage Bates à soumettre de scripts à DC.

En tant qu'auteur de Superman, Bates s'est trouvé un travail stable qui a duré presque vingt ans. À la fin des années quatre-vingt, Bates en devenant éditeur d'histoire pour les séries de télévision Superboy, quitte entièrement le monde des comics pour poursuivre une carrière au cinéma et à la télévision. Il laisse derrière lui une large charge de travail qui fait de lui un des écrivains définitifs de Superman.

1) les premières relations de travail avec DC :

Dave Cockrum a commencé à écrire des lettres aux comics quand il était à la Navy .

Il a fait le croquis d'un vilain de Hawkman qu'il a appelé Black Shrike (la pie-grièche noire) dans une lettre à l'éditeur de DC Julius Schwarz en 1966. Le personnage appelé simplement « The Shrike » a été utilisé dans **Hawkman #11** par l'écrivain Gardner Fox et le dessinateur Murphy Anderson, sans en avoir averti Cockrum.

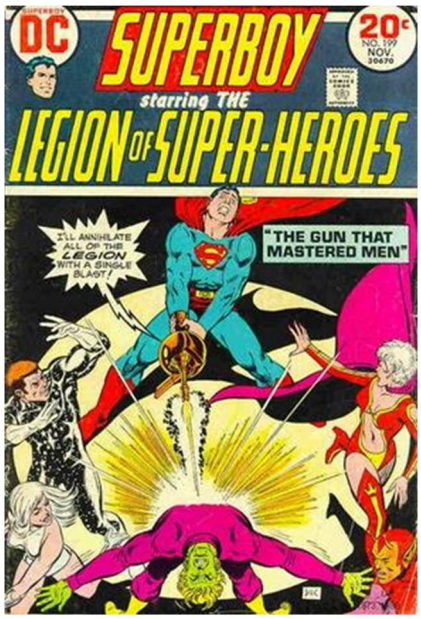
Après la sortie du comics, Cockrum a écrit une lettre à l'éditeur publié dans Hawkman #13, lui rappelant qu'il était sans doute à l'origine du personnage.
L'éditeur l'a confirmé et lui a envoyé en appréciation l'original de la couverture de Anderson. Des années plus tard, Cockrum a été engagé par Anderson pour être son assistant. Il a toujours eu beaucoup d'admiration pour lui aussi bien en tant qu' homme que dessinateur. Anderson encrait Curt Swan sur Superman et Bob Brown sur Superboy, sans compter d'autres titres.

Il avait besoin d'un second encreur de fond pour aider le régulier Jack Abel à garder l'allure. Il a parié sur Cockrum qui était terrifié au début de ruiner son travail parce qu'il n'avait réellement aucune idée de ce qu'il allait faire. Mais Anderson était patient et de bonne humeur et Cockrum a commencé à apprendre lentement le métier.

Alors la chance arriva. La Légion de super héros est une association de jeunes avec des super pouvoirs qui luttent pour la préservation de la paix et de la liberté dans le monde au trentième siècle. La série mourait d'une mort lente en 1972 depuis deux ans, pataugeant comme histoire de recours occasionnel dans Superboy. C'était arrivé à un point où l'équipe éditoriale ne trouvait même pas de dessinateur qui en voulait.

Murphy a glissé à Cockrum que le titre était disponible. Ce dernier a foncé tout excité dans le bureau de l'éditeur Murray Boltinoff , Flash lui-même n'aurait pas été plus vite. Cockrum a eu le travail parce qu'il n'y avait personne d'autre. Parce que Cockrum était un nouveau venu, Murray n'était pas entièrement convaincu qu'il était capable pour ce travail. Il comptait sur Murphy qui s'occupait de l'encrage pour contrôler la qualité du travail de Cockrum. Cockrum avait fait trois pages de la Légion au cas où il aurait le poste.

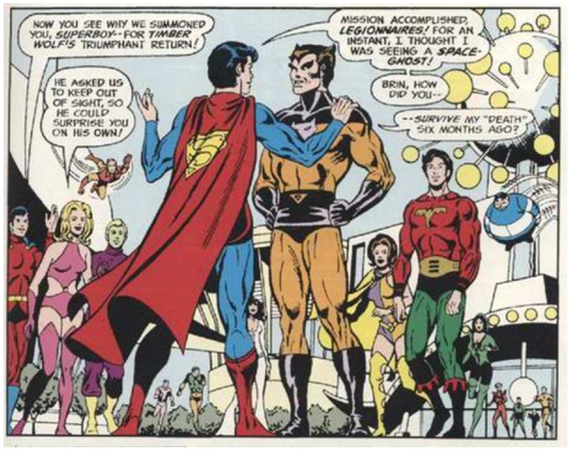
2) présentation du travail et des histoires :



La période de Cockrum sur la Légion s'étale sur deux ans (1972 à 1974) sur douze numéros de Superboy (de 184 à 202). Cary Bates en est le scénariste. La légion quand Cockrum a commencé n'était qu'une série d'appoint dans Superboy. Elle apparaissait dans le magazine d'une façon irrégulière.

Grâce au succès du travail de Cockrum ,tout cela change. La légion paraît de façon mensuelle. Le titre Superboy devient à partir du numéro 197 Superboy starring the legion of super-heroes. Superboy est devenu qu'un membre comme un autre du groupe. La star a perdu son livre au profit de ses acolytes. Cockrum n' a fait qu'une couverture pour la Légion dans **Superboy #199**.

Mais comme le dessin du super héros ne convenait pas, Nick Cardy a repris la suite. D'une façon générale, les histoires de la Légion sont courtes (6-8 pages), ont souvent aucun rapport les unes avec les autres, les super héros sont nombreux et changent souvent. Tout cela rend difficile de s 'accrocher ou de se passionner pour la Légion. Sauf preuve contraire, aucune histoire dessinée par Cockrum n'a été traduite en français.



Cockrum a été content de la façon dont son travail a été réimprimé en un seul volume dans Archives DC Comics Légion of super-heroes vol 10. Il n'a pas vu de problème de couleur comme cela lui a été rapporté. La légion des super héros est une équipe de jeunes avec des super pouvoirs qui protègent l'univers. Les légionnaires sont au nombre de vingt-trois.

Superboy et Mon-El figurent parmi les plus puissants d'entre eux et peuvent voler d'eux-mêmes. Les autres doivent porter un anneau spécial à leur doigt pour prendre les airs. Il y a un tour de rôle pour celui qui doit devenir chef. Si Superboy vit au vingtième siècle, les autres vivent au trentième siècle. Les aller-retour entre les deux époques sont fréquents.

Les plus importants légionnaires avec Cockrum sont : Superboy, Mon-El qui a les mêmes pouvoirs que Superboy, Bouncing Boy assure la partie comique, Brainiac fait fonction d'inventeur et de docteur, Chameleon Boy prend l'apparence des personnes qui veut imiter, Erg est un nouveau personnage.

Parmi les femmes, les légionnaires remarquables sont :Saturn Girl avec ses pouvoirs télépathiques et Duo Damsel capable de se dupliquer en deux demoiselles jumelles. Superboy accueille Timber Wolf dans Superboy #195.

À sa gauche, se trouvent Mon-El, Saturn Girl et Brainiac. À sa droite, figurent Duo Damsel dont le costume est divisé en deux couleurs et Bouncing Boy en forme de ballon. Parmi les adversaires , les plus notables sont :

Fatal Five, une association de super vilains :

- Tharok est le chef. Mi-homme mi-ordinateur avec une intelligence élevée, il commande Validus.
- Validus : fort et résistant , il projette des éclairs d'énergie par son cerveau.
- Mano : désintègre tout ce qui touche avec sa main droite.

  Il porte un casque car il ne peut pas respirer l'air des différentes planètes.
- Persuader : contrôle psychiquement ses ennemis et manipule une hache atomique.
- Emerald Empress (impératrice d'émeraude) : commande l'œil d'émeraude d'Ekron qui envoie des éclairs d'énergie .

Tyr, un nouveau personnage.

Il apparaît dans Superboy 197. Il est capable de se téléporter dans une autre dimension. A la place de sa main droite, il a créé un pistolet qui déclenche des tirs, qui peut se détacher de son bras et agir de lui-même comme un être propre. Si vous voulez en savoir plus sur les histoires de la Légion de Cockrum , je vous renvoie à mon site ou à celui de buzz comics où j'ai fait des résumés : http://nogent.forumactif.com/forum et http://buzzcomics.net.

3) les apports de Cockrum : des nouveaux costumes et un nouveau super héros :

Cockrum choisit toujours pour ses personnages des costumes très clairs et très brillants. Le réel numéro qui fait date pour Cockrum est Superboy #193. L'artiste y a conçu pour la première fois de nouveaux costumes pour les légionnaires (Chameleon Boy,Duo Damsel, Shrinking Violet et Karate Kid).

Il a regretté celui de Karate Kid et lui a remis l'ancien costume après. Il jugeait les anciens comme des mauvaises copies de celui de Superboy. Beaucoup de gens ont pensé qu' il a changé celui aussi de Matter -Eater Lad mais c' est faux. D'abord, il aimait celui qu'il portait .

Puis le coloriste s' est trompé sur la couleur de son costume : du rouge au lieu du vert. Ci-dessus de gauche à droite : **Chameleon Boy, Shrinking Violet, Matter-Eater Lad, Karate-Kid.** À gauche, **le costume de Duo Damsel**.

Après Superboy 193, Cockrum a conçu des nouveaux costumes mais que pour les personnages principaux afin de ne pas mettre de confusion. Il ajoutait des costumes par pour le plaisir du changement mais parce qu'il pensait que cela améliorait le dessin. En un an, il a changé la plupart des vêtements des légionnaires. Au fur et à mesure que la série attirait de l'attention, Murray Boltinoff devenait de plus en plus conservateur.

Il pensait que ce serait porter malchance à une bonne chose en continuant d'y toucher. Il lui a donc dit d 'arrêter d' ajouter de nouveaux costumes à partir de Superboy #197. Comme Cockrum voulait introduire de nouveaux (incluant celui de Lightning Lad qu'il aimait particulièrement), il les a glissés en douce et il s'est s'assuré que le coloriste utilisait les couleurs correctement. Si Murray l'a remarqué, il n'a jamais rien dit.

Cockrum a introduit dans Superboy #195 un nouveau légionnaire dénommé ERG-1 (pour Energy release Generator), le seul qu'il ait créé. À l'origine, son personnage travaillait comme ingénieur d' un nouveau système de propulsion d'une fusée quand l'accident s'est passé. La valve de sécurité s'est cassée et il a reçu une décharge d'antimatière de la fusée.

Son corps s'est alors transformé en énergie qui a été contenue dans un uniforme spécial qu'il ne peut quitter. Son pouvoir consiste à lâcher une grande quantité d'énergie à partir de son visage ou de ses quatre membres. Quand il l' a créé, Cockrum l'avait appelé Starfire et il avait l'intention d'en faire un membre permanent.

Il a dû changer de nom car Starfire était déjà employé dans deux personnages de DC. Après que Cockrum ait lancé Wildfire, DC a pourtant sorti deux nouveaux Starfire alors que le nom lui avait été refusé avec une Starfire apparue en 1976 dans Starfire #1 et une seconde apparue en 1980 dans DC Comics Presents. Après l'avoir apparemment tué à la fin de l'histoire de Superboy #195 ,il a demandé le retour de ERG-1.

Cary Bates et lui ont imaginé un moyen. Le problème était de convaincre Murray Boltinoff. Si le personnage revient, il devra avoir un meilleur nom qui sonne plus destructeur. Il est réapparu dans Superboy #201 puis dans Superboy #202 sous le nom de Wildfire, dans une pleine page de dessin.

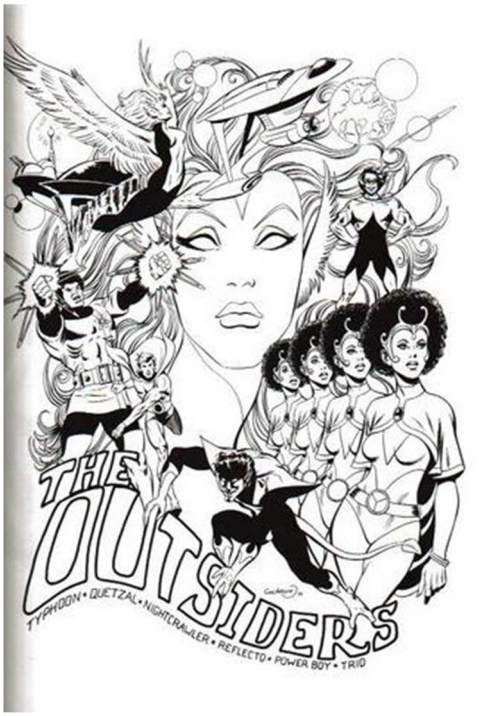
Cockrum avait pu corriger heureusement auparavant son erreur grâce à Mark Hanerfeld qui avait remarqué qu'il avait écrit Wildfirf.

4) liens avec les X-Men :

Au moment de Superboy #195, Cockrum a également proposé trois nouveaux légionnaires. Mais Murray toujours conservateur a rejeté Nightcrawler parce qu'il avait une apparence amusante. Il avait peur d'offenser les lecteurs.

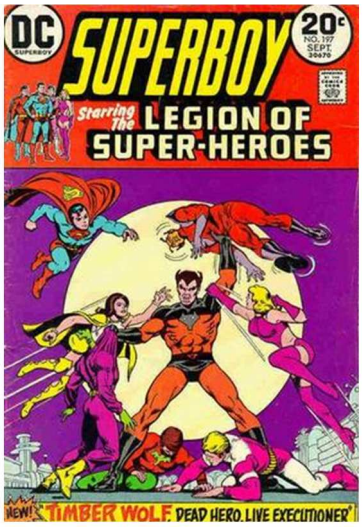
Les deux autres Quetzal et Typhoon n'ont jamais été sérieusement considérés mais en combinant les deux ,ils seront à la base de la future Tornade qui emprunte le physique de Quetzal et le pouvoir de Typhoon sur les vents. Quetzal est le personnage ailée. Typhoon est l'homme au-dessus des quatre femmes identiques. Dans Superboy #197, il a réutilisé et dessiné un personnage à qui Wolverine ressemblera beaucoup physiquement , Timber Wolf. Timber Wolf est agile et très rapide.

Dans ce numéro figure également Tyr, le seul personnage retenu du groupe des ennemis de la légion appelé « the devastators » proposé par Cockrum. Un personnage appelé **Wolverine** y appartient également.



La Garde Impériale apparue en 1977 dans X-Men #107 est un hommage à la Légion des Super Héros. Pendant qu'il était sur le titre , Cockrum avait eu des restrictions sur des idées de costumes ,de personnages et de scénario.

Cockrum avait voulu faire un hommage aux Blackhawks, son comics préféré de tous les temps, mais Murray n'avait pas voulu de sa proposition favorite en disant que les Blackhawks ne sont plus publiés et qu'ils sont obsolètes. De même Murray lui a refusé de faire un crossover à travers le temps entre la Légion et les Teens Titans.



Cockrum a une grande querelle avec Cary Bates sur Superboy #200 où Duo Damsel et Bouncing Boy se marient. Il avait dessiné plus de cinquante personnages mais l'écrivain n'aimait pas les scènes avec plus de quatre légionnaires à la fois. Alors quand le vilain est apparu au mariage, au lieu de partir en masse pour l'écraser comme un insecte, les légionnaires ont choisi quatre des leurs pour s'en occuper.

Tous les membres de la Garde Impériale apparus dans **X-Men #107** sont basés sur ceux de la Légion. On peut citer comme exemple : Fang avec Timber Wolf, Gladiator avec Superboy, Hobglobin avec Chameleon Boy, Impulse avec Wildfire. Les autres membres de la Légion apparus durant X-Men #137 par Claremont et Byrne n'ont pas de ressemblance avec ceux de la Légion.

Un crossover Légion / X-Men avec Cockrum comme dessinateur a été envisagé mais un crossover New Teen Titans / X-men a été jugé plus rentable et Walt Simonson l'a dessiné en 1982.

5) la fin sur la Légion :

En 1973, un incident a mené l'artiste à quitter DC. À ce moment, DC ne rendait pas les dessins au contraire de Marvel. Il a demandé juste la scène de mariage entre Bouncing Boy et Duo Damsel dans **Superboy 200** (ci-contre). Murray Boltinoff était d'accord mais Carmine Infantino, le directeur de publication de DC, le lui a refusé.

Alors Cockrum est parti. En fait, il a eu la double page plus tard et il l'a revendue à un prix qu'il ne pouvait pas refuser. Cockrum voulait continuer à faire Captain Marvel Junior dans Shazam pour DC .Il avait participé au numéro 9. Julie Schwartz de DC et Roy Thomas de Marvel étaient d'accord mais pas Carmine Infantino. Donc Cockrum a fini par travailler exclusivement pour Marvel.

Quand Murray Boltinoff a engagé Mike Grell pour prendre la place de Cockrum, il lui a tenu cet étonnant discours : « *Félicitations, vous avez le poste. Maintenant pour les mauvaises nouvelles, vous allez avoir des lettres de haine. En premier parce que vous remplacez le dessinateur le plus populaire que la Légion ai eu. En deux, nous allons tuer un de leurs personnages favoris, Invisible Kid ».*

Cockrum a gardé du temps passé sur la Légion un très bon souvenir. C' était sa première bande dessinée régulière ,il a appris beaucoup et il a pris beaucoup de plaisir. Avec les x-men ,il a pu se libérer des contraintes connues avec la Légion et y exprimer tout son talent.

6) sources bibliographiques :

Archives DC Legion of Super Heroes vol # 10 ; Alter Ego #78 ; The Legion Companion par Cadigan ; Best of Legion Outpost ; Back Issue #14 ; http://www.redszone.com/forums/showthread.php?t=40123&page=3.

Retrouvez les chroniques de Persépolis sur son site.

Les X-Men

Bienvenue sur mon site

Attention ! le numéro zéro du Journal des fans de Strange / Comics est réservé aux abonnés du club ! Plus un instant à perdre ! Abonnez-vous ! ☺

Nota bene et sources :

- Les articles sur les auteurs sont des adaptations très libres d'articles anglais de Wikipedia. Ils sont de ce fait soumis à licence libre de documentation libre GNU (http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil) et ont été complétés par des informations personnelles libres de tout droits (entre autre sur le site Marvel Database). Tous les autres textes de ce journal hormis la Chronique de Persépolis qui appartient à son auteur, sont des créations personnelles et ne peuvent pas être reproduits sans mon autorisation. Les dessins et textes appartiennent à leurs auteurs respectifs.
- Merci à Blek grand manitou du forum PIMPF pour le stockage du document. Merci aux membres de Pimpf, Buzz et Marvel Comics Forum qui me soutiennent (mention spéciale pour les pimpfeurs). Merci à Florence, Rhom et Reed Man.
- Merci à www.comicsvf.com et à www.comicsheroesreferences.com pour les références croisées.
- Ce journal est fait par un amateur, passionné de Comics et du magazine Strange. Merci de ne pas l'oublier quand vous lisez ce fanzine ;).

Journal interdit à la vente. Tous les personnages appartiennent à leurs auteurs respectifs. © Marvel © DC Comics © Le journal des fans de Comics.