L'UNIVERS Dorothée récré

MAGAZINE N°08

Bon anniversaire Anthony !
Merci pour ces instants magiques qui ont bercé nos après-midis devant le Club Dorothée.

"Quand Kevin retrouve sa mère, c'est un mélange de larmes, câlins… et de 'Tu vois, j'ai survécu sans toi, mais la déco de Noël a pris cher !"



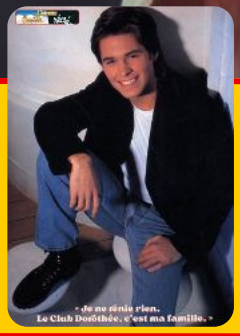
« Vous appelez ça une voiture ? Sur Melmac, on se déplaçait en hamster géant. Écologique et affectueux. »



« Il y a des refrains qui ne vieillissent pas, des sourires qui traversent le temps. Dorothée revient… et c'est tout notre cœur d'enfant qui bat à nouveau. »

EN CADEAU
2
SUPER
POSTERS





2 4 0 9 2 0 2 5 0 8 3 0

L'UNIVERS Dorothée récré

Dans ce numéro

03 Le miel et les Abeilles

05 L'inspecteur Gadget

10 Cinéma : Maman, j'ai raté l'avion

11 Dorothée

12 Fan Club : Chantal goya

13 Super Mario Bros

18 Made in 80's nos jouets culte : Mange disque

19 Générique de dessins animés : Heidi

20 Star : Boy George

22 Tortues ninja

24 Anthony Dupray

26 Evènement : Nouvelle dates du Concert de Dorothée

27 La télé en séries : Chateauvallon, Vivement Lundi, ALF

28 Remi sans Famille

29 Les aventures de Dorothée

Éditorial

Chers lecteurs,

Ce mois-ci, notre ruche bourdonne de trésors. Entre les éclats de rire de Le miel et les abeilles et les gadgets improbables de l'inspecteur le plus futé de la télé, on replonge dans un monde où chaque générique était une promesse d'aventure.

Côté grand écran, on se glisse dans les couloirs enneigés de Maman, j'ai raté l'avion, tandis que notre Fan Club ouvre ses bras à Chantal Goya, éternelle magicienne des chansons. Les manettes chauffent avec Super Mario Bros, et notre Jouet Culte du mois — le mythique Mange Disque — nous rappelle que la musique avait aussi son rituel tactile.

On fredonne le générique de Heidi, on danse avec Boy George, on croise les Tortues Ninja en pleine mission, et on retrouve Anthony Dupray, figure familière des écrans.

Événement immanquable : Dorothée annonce de nouvelles dates de concert, promesse d'un voyage collectif vers nos années dorées.

Enfin, notre rubrique La télé en séries déroule le tapis rouge à Châteauvallon, Vivement Lundi, ALF, Rémi sans famille et Les aventures de Dorothée — autant de rendez-vous qui ont façonné nos soirées.

Ce numéro est une invitation : celle de feuilleter, sourire, et se laisser porter par la douce certitude que nos souvenirs sont toujours là, prêts à reprendre vie.

Rédacteur en Chef : Sébastien Colau

Source: Divers Auteurs

©Septembre 2025 Crok éditions

17 Poster : Super Mario Bros

25 Poster : Anthony Dupray

LE MIEL ET LES ABEILLES

Le joyeux carrousel des Girard tourne à plein régime en cet automne 1992. À l'atelier, les équipes déco d'Yves Pirès enchaînent les constructions. Parmi les innovations, ils échafaudent un décor à étage promis pour une autre famille... Et le 3 novembre 1992 débute le tournage d'une nouvelle sitcom baptisée Le miel et les abeilles. Au centre de la ruche, l'héroïne se prénomme cette fois Lola. Ses parents sont divorcés et elle habite avec son journaliste père, la quarantaine bien tassée. Les Garnier ne manquent de rien, surtout pas de brioche, de gaufres et de pain perdu au menu des petits déjeunés mitonnés par Mélanie, leur gouvernante. Ils évoluent dans le milieu cossu d'une bourgeoisie qui ne porte pas vraiment son nom. Lola passe le plus clair de son temps à la cafèt' avec ce bon vieil Émile plutôt que de s'assoir sur les bancs scolaires. Les lieux font aussi office de bowling dans l'arrière-salle. Quatre étudiants sont transis d'amour pour la belle et prêts à tout pour qu'elle leur offre un simple baiser. Édouard, Éric, Richard et Jean-François (remplacé dès l'épisodes 10 par Bruno) restent pourtant à ses yeux de simples bons amis... Lola représente le « miel » autour duquel bourdonnent ses « abeilles ». « Au départ, il fallait trouver un nouveau thème, raconte Jean-Luc Azoulay. Et il est complètement différent de celui qui arrivé à la fin... Mon concept de départ, c'était une jeune fille de 20 ans qui n'a pratiquement pas connu son père. Elle s'installe chez lui et ce dernier a des copines qui ont l'âge de sa fille. De son côté, l'héroïne a des abeilles autour d'elle. Mallaury Nataf était tellement folle, déjà à l'époque, que ça a dévié vers une série surréaliste. » Avant d'en arriver jusqu'à l'absurdité totale,

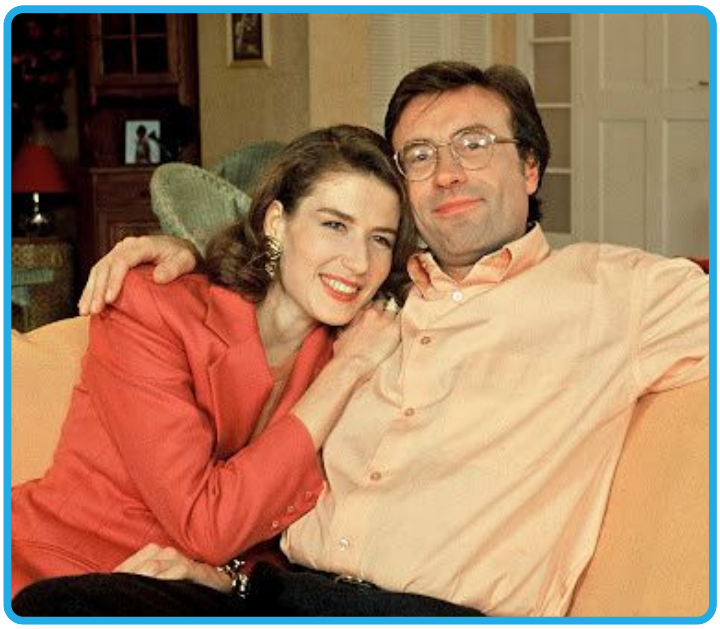




Le Miel et les abeilles débute donc sur un concept plutôt sage. Sin héroïne n'a d'ailleurs aucun travers apparent au visionnage des premières épisodes. Elles s'inscrit même dans la droite ligne d'une Hélène ou d'une Justine... Et pour cause ! Au premier jour de sa diffusion sur TF1, Le Miel et les abeilles s'installe dans la vitrine du 18 h25. Le résumé envoyé par le service de presse aux magazines présente la série en ces mots : « Le Miel et les abeilles retrace les aventures de Lola, une belle étudiante de 17 ans toujours entourée d'une cohorte d'admirateurs, de sa gouvernante Mélanie et de son père, Antoine, journaliste, divorcé, grand séducteur, qui a du mal à supporter l'invasion de la maison par les prétendants de sa fille. » À l'image de Premiers baisers seulement un an plus tôt, Lola et ses courtisans bénéficient des vacances de Noël pour faire plus ample connaissance avec le grand public. Ce lundi 21 décembre-là, Dorothée prend l'antenne dès 16 h 15 avec Jinny de mes rêves et Huit ça suffit au menu des réjouissances. Bernard Montiel présente ensuite sa « Famille en or » à partir de 17 h 25. Puis Premiers baisers sert de locomotive à 17 h 55 pour attirer les amateurs de sitcom dans la ruche du Miel et les abeilles, lui-même programmé avant « Coucou, c'est nous ! » animé par Christophe Dechavanne. Il faudra encore attendre jusqu'au 1er janvier 1993 pour connaître la véritable identité de Lola Garnier. Car il s'agit, ni plus ni moins, de la cousine de Justine et d'Hélène !

À l'occasion du Nouvel An, TF1 et AB Productions ont préparé un épisode spécial réunissant tous les personnages principaux de leurs sitcoms. Ce cross-over s'intitule initialement « Les Girard font une fête dans le salon ». Rebaptisé La famille fou rire, le programme a été tourné au début décembre, soit seulement un mois après le début de la production du Mile et les abeilles. sur un scénario de Jean-François Porry et une réalisation de Jacques Samyn, les héros de Salut Les Musclé, Premiers baisers, d'Hélène et les garçons et du Miel et les abeilles s'installent tous autour d'une grande tablée dans le salon des Garnier. Avec ce 52 minutes, AB Productions tisse un lien indéfectible entre tous ses univers et pousse le vice jusqu'au retournement final... Sur le carton d'invitation, seuls les membres du cercle restreint des Girard sont conviés, mais cet épisode spécial réserve bien des rebondissements. Antoine a donc invité son beau-frère Roger et ses deux filles pour la nouvelle année. Nicolas et Jérôme, les fiancés respectifs d'Hélène et de Justine, se mettent tout naturellement sur leur 31 pour faire bonne figure dans la belle famille... Sauf que Roger va lui-même inviter son frère, alias Framboisier, tellement heureux de





revoir « la pitchounette », Minet, Rémi, René et Éric font grise mine. Ils sont bien jaloux de ne pas retrouver Justine, mais c'est sans compter sur les talents d'Hilguegue... En un coup de synthé, voici que les cinq « Musclé » sont conviés au diner, pour mettre l'ambiance et pousser la chansonnettes ! Sauf que les cinq musiciens ont besoin d'instruments et qu'ils n'en ont pas sous la main... Le hasard faisant bien les choses, les amis d'Hélène ont tout ce qu'il faut au garage. Sébastien, José et Christian apportent donc leurs instruments chez Lola, avec l'aide de la bande de Premiers baisers venus leur prêter main-forte. Et toute la sympathique troupe s'entrecroise au domicile des Garnier ! Chacun sa place et le dîner peut commencer. La sonnette de la porte d'entrée retentit entre la poire et le fromage... Qui manquent à l'appel ? Mélanie la gouvernante, n'a prévenu personne, mais elle a aussi des invités et pas n'importe lesquels. Il s'agit de sa nièce... Dorothée ! L'animatrice n'est pas venue seule non plus. Elle est accompagnée d'Ariane, Jacky, Patrick et Corbier. La boucle est bouclée.

La Famille fou rire demeure un cas exceptionnel dans la saga des sitcoms AB. Ce rendez-vous marque particulièrement le début d'une année 1993 qui verra AB Productions continuer sa monté en puissance, avec un volume d'heures en perpétuelle progression sur TF1 et toutes les activités en net développement (production de dessins animées, droits de diffusion, ventes de disques, magazines et concerts). Les chiffres ont alors de quoi faire tourner la tête et appartiennent à la légende : 9 000 m² de surface au sol à La plaine Saint-Denis, 50 000 m² de locaux et 1 300 fiches de paie selon les compteurs parus dans la presse. Les noms par milliers des détenteurs de la célèbre carte de membre du « Club Dorothée » défilent continuellement au générique de leur émission favorite à l'heure de leur anniversaire. Le phénomène est total. Dorothée s'installe même le dimanche sur la case de 18 heures avec un rendez-vous caritatif « Des millions de copains ». Des années plus tôt, l'animatrice a d'ailleurs été la première à vouloir adapter « Le Téléthon » en France sur Antenne 2, sans y parvenir à l'époque. Depuis, Dorothée et AB Productions, mettent un point d'honneur à soutenir les associations, mettre en lumière les témoins de l'ombre et faire des appels aux dons au travers de leurs programmes, en particulier « Le Noël de l'amitié ». Durant cette émission spéciale, les acteurs des sitcoms répondent aux donateurs depuis le centre d'appels.



INSPECTEUR GADGET

2 ème partie

Les clefs d'un succès

C'est T.M.S qui regroupait le travail des différentes équipes puis l'homogénéisait afin qu'il n'y ait pas une trop grande différence entre chaque épisode. « Dans l'équipe de Nelvana, il y avait plusieurs équipes. Du coup, il y avait une différence de qualité selon les équipes. Quand ce n'était pas bien fait, il fallait retravailler dessus avec l'équipe japonaise et cela prenait beaucoup de temps. Une seule équipe faisait du très bon boulot et le staff japonais attendait cela avec grande impatience. De plus à l'époque, il y avait un ordre suprême qui disait que l'animation de Gadget ne devait pas être trop japonaise. On a donc fait très attention pour que ce soit le plus européen possible. Pour ma part, j'étais très fan de l'animation américaine, mais parmi les animateurs japonais, certains étaient très gênés voire handicapés par cette méthode de travail ».



Cependant, le résultat est là car cette première saison, diffusée pour la première fois sur FR3 le 24 octobre 1983, sera très bien accueillie et bénéficiera des mêmes avantages que pour Ulysse 31, avec la diffusion tous les soirs d'un morceau de 5mn qu l'on pouvait retrouver dans sa globalité le samedi soir. Il y a deux raisons essentielles qui font que l'inspecteur Gadget reste l'une des séries les plus regardées de la DIC encore aujourd'hui. La série repose d'abord sur un système de personnages très fort, fonctionnant come des caricatures des personnages célèbres de l'époque, que ce soient les gentils ou les méchants. Les scénarii eux-mêmes sont une parodie du style et tournent nos héros en dérision. Il est alors « mission impossible » pour les spectateurs de les prendre au sérieux. Et c'est pour cela qu'on les aime tant : parce qu'ils sont tout le contraire de ce que l'on attend d'eux.



Des personnages très emblématiques

Tous ont une personnalité bien distincte qui les rend très attractifs. L'inspecteur tout d'abord. Et oui, malgré les apparences, il reste le héros de la série ! D'ailleurs, même si ce n'est pas lui qui résout les enquêtes, c'est quand même lui qu'on félicite à la fin acquérant ainsi une réputation de fin limier. Et on se demande bien comment ! Cet improbable personnage a tout ce qu'il faut pour réussir. Suite à un tragique accident de banane, la voilà transformé en homme-robot, équipé d'une panoplie de Gadgets à faire pâlir de jalousie James Bond en personne. D'ailleurs, le téléspectateur que nous sommes ne s'y trompera pas. C'est sur ! ce super inspecteur ne peut pas qu'arrêter les méchants. Seulement, ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Malgré tous les ajouts technologiques dernier cri, rien n'a pu améliorer son sens de la perspicacité. Ce don qui fait d'un policier un bon policier fait cruellement défaut à notre cher inspecteur, qui n'a décidément rien d'un Columbo si ce n'est son imperméable. Confondant systématiquement les gentils et les méchant, il interprète souvent mal les missions qu'on lui confie. Et lorsqu'il passe à l'action, c'est toujours pour courir après les mauvais suspects (les auteurs auraient peut-être dû améliorer sa vision, ainsi l'inspecteur aurait passé moins de temps à poursuivre Finot déguisé pour les besoins de l'enquête...). D'ailleurs, c'est pour cela qu'on l'aime tant notre inspecteur. On attend avec délices qu'elle sera la prochaine gaffe qu'il va commettre tel un Pierre Richard. Comment va-t-il encore se sortir des pièges tendus par les agents MAD ? Et que va-t-il sortir de son chapeau magique ? Un lapin, un parapluie ? Peut-être le bon gadget... À condition qu'il soit en état de marche...

Heureusement pour notre distrait inspecteur, sa nièce Sophie veille devenant ainsi l'adulte de la série. Jean Chalopin ne s'y trompe pas en ajoutant un enfant à la série. Jean Chalopin ne s'y trompe pas en ajoutant un enfant à la série. Retenant les leçons du passé sur Ulysse, il sait que la présence de cette dernière permettra de toucher un plus large public et une meilleure identification de ce dernier. Avec Sophie, ce sont les enfants qui sont obligés de surveiller les adultes et de réparer leurs catastrophes. Le fantasme de chaque enfant ! Qui n'a jamais rêvé d'être à sa place et de voler au secours de notre inspecteur grâce à son super livre-ordinateur et sa montre-ordinateur ? Tout enfant à l'époque voulait les mêmes à la maison. Ainsi équipée comme son oncle, c'est peut-être elle le véritable héros de la série. Grâce à sa malice et son intelligence sans faille, elle résout les enquêtes en deux coups de cuillères à pot. Mais surveiller l'inspecteur est un travail à plein temps. C'est pourquoi elle est aidée dans cette noble et lourde tâche par ce brave Finot, leur chien domestique. Mieux dressé que lui, ça n'existe pas, Lassie et compagnie peuvent aller se rhabiller ! Il sait tout faire : se déguiser, parler en mime, marcher sur ses deux pattes comme un humain. Tout le monde s'y laisse prendre. A commencer par l'Inspecteur Gadget ! Mais grâce à lui, ce dernier a souvent échappé de peu à une mort certaine. Ce sont d'ailleurs ses bonnes actions qui pousseront l'inspecteur à le pourchasser.

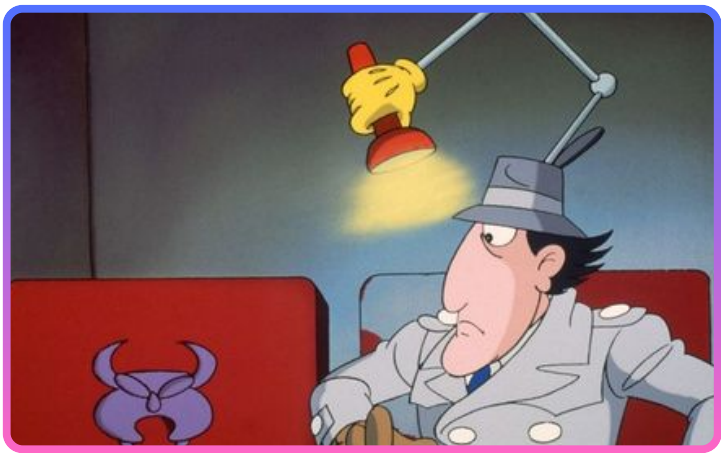




Un scénario bien ficelé

Le succès de la série tient beaucoup, outre ses personnages, à la structure de ses épisodes. En effet, chaque épisode ou presque est construit sur le même schéma. Cela était sûrement dû au fait qu'ils étaient deux pour écrire et qu'il était plus facile, pour la cohérence de la série, d'avoir une base communs. C'est cette répétition qui plaisait tant aux d'enfants.
Les scénarii sont construits sur une parodie des films ou séries d'espionnage qui connaissent de grands succès à l'époque. Ainsi avec l'Inspecteur Gadget, tout est vu à travers un miroir déformant où les valeurs habituelles sont inversées.
Le démarrage de la mission secrète d'abord. C'est bien connu, plus il y a de monde, plus on passe inaperçu. D'ailleurs le chef Gontier met un point d'honneur à être le discrétion même.

Passé maître dans l'art de la dissimulation, il met un soin particulier à appliquer la maxime : « Le ridicule ne tue pas ». Aucun endroit ne le rebute : bouche d'égout, poubelle, frigidaire, coffre-fort... plus l'espace est prtit, plus ninja Gontier s'y plaît ! Ses cachettes sont tellement efficaces que Gadget ne le trouve ni ne le reconnaît jamais ! D'ailleurs, ne soyons pas mauvaise langue : ce n'est pas par étourderie que l'inspecteur lit le message à haute voix mais parce qu'il est encore sous l'effet de la surprise... Message qui s'autodétruit invariablement au nez du commissaire qui ne peut l'éviter. Et que dire du déroulement de la mission ! Ne perdant pas une secondes, l'inspecteur se met en route pour mener son enquête après que Sophie lui ait donné ses dernières recommandations, telle la mère à son enfant. Bien sûr, n'ayant aucune confiance en son oncle connu pour étourderie, elle envoie Finot le surveiller discrètement. Et bien lui en a pris car la première chose qu'il fait une fois arrivé sur place c'est, bien sûr , d'interroger les mauvais suspects. Finot profitera de la méprise de l'inspecteur pour l'aider à mener son enquête et l'emmener là où il le désire. Du coup, c'est le monde à l'envers : ce sont les méchants qui



poursuivent l'inspecteur. En effet, le Docteur Gang cherche par tous les moyens à l'éliminer par l'intermédiaire de ses agents. Autre ineptie, c'est parfois l'Inspecteur Gadget lui-même qui aide les agents MAD à emporter leur butin. Quant à Sophie, qui les a rejoints, elle suit le bon déroulement de l'enquête grâce à l'intermédiaire de Finot. Menant sa propre investigation, elle pénètre grâce son livre-ordinateur le système informatique du docteur Gang et fait échouer son plan démoniaque.

Elle appelle alors le chef Gontier. Tout est bien qui finit bien : les méchants sont vaincus. Tout le monde est arrêté. Tout le monde...ou presque puisque le Docteur Gang parvient toujours à s'échapper à bord de sa Madmobile en promettant de se venger de son ennemi juré.



Une marque de fabrique

Mais la série ne serait pas ce qu'elle est si à la fin de l'épisodes, on ne retrouvait pas l'Inspecteur Gadget avec Sophie et Finot chez eux pour nous donner un dernier conseil qui touchait des sujets très variés comme les dangers de la peinture dans un endroit clos en passant par l'auto-médicamentation ou encore la circulation des piétons en ville.
Ce conseil n'est pas qu'un simple prétexte pour mettre en scène une dernière fois la maladresse de notre inspecteur, mais cette fois dans un cadre domestique. C'est une réelle volonté des auteurs qui voulaient que la série se démarque des autres dont le but était exclusivement commercial. Jean Chalopin ne désirait pas que la série tombe dans ce travers et qu'elle ne serve pas qu'à vendre des produits dérivés. Il souhaitait également qu'elle fasse passer un message auorès des jeunes téléspectateurs. Cela rentrait aussi dans la droite ligne des dessins animés éducatifs que la DIC avait produits en France comme Archibald le magichien ou Petrus, petro, petrole (voir partie institutionnelle). Il est possible que, par lamême occasion, Jean Chalopin voulait toucher Hélène Fatou, directrice des programmes de France 3 qui venait du milieu de l'éducation. Si l'Inspecteur Gadget fut la première série a instauré cette minute éducative, ce ne sera pas la dernière. Elle deviendra par la suite la marque de fabrique de la DIC et sera présente sur la majorité des séries produites par cette dernière, les Entrechats, le Minipouss...

Mais qui est le Docteur Gang ?



Un vrai mythe dans la série

Un autre personnage est devenu un vrai mythe dans la série. Parce qu'il n'y a pas de bon héros sans méchant digne de ce nom, les auteurs en créent un à sa juste mesure en la personne du docteur Gang. Double machiavélique de Gadget, ils se sont inspirés librement du Spectre et de fantomas.

Si beaucoup de choses les rapprochent (la présence de métal chez les deux personnages), d'autres les différencient complétement. Autant l'inspecteur Gadget est d'une naïveté sans bornes, autant le Docteur Gang est rusé et sans scrupules quant aux moyens utilisés pour parvenir à ses fins. À la manière du Spectre, le Docteur Gang est un savant fou, à la tête d'une organisation criminelle M.A.D (Méchant, Affreux et Diaboliques) qui cherche par tous les moyens à s'enrichir. Le personnage apparaît d'autant plus diabolique que son identité ne nous est jamais dévoilée. On voit juste un bras dépassé, ganté de métal et orné d'un bracelet à pointes et d'une bague en or, le reste du corp étant caché par le dossier d'un siège comme le Spectre dans On ne vit que deux fois.

Et c'est bien là le problème. car pauvre téléspectateur que nous sommes, on se demandera sans cesse « mais qui est le Docteur Gang ? » Beaucoup de fantasmes jailliront de nos cerveaux en ébullition. À chaque épisode, on sera de tout cœur avec l'inspecteur pour qu'il arrête enfin le Docteur gang et satisfasse notre curiosité mise à mal.
On garde l'espoir lorsqu'on le voit passer les menottes à un bras métallique dans le générique. Qui sait avec l'aide de Sophie ?Mais qui fut le plus machiavélique du Docteur gang ou de ses créateurs ?
Car jusqu'au dernier épisode, on y a cru... Hélas cette question restera sans réponse et devra peut-être nous hanter toute notre vie !

Il y a bien eu une tentative de réponse quelque temps plus tard dans un numéro de Pif Gadget lorsque Bruno Bianchi nous livre sa vision du Docteur Gang. Mais, une foie encore, l'auteur nous joue un pied de nez, car il faut bien le dire, on n'est pas plus avancé avec cela. Et le mystère plane toujours.
L'espoir renaît en 2003 lorsque Bandaï sort un jouet à l'effigie de ce dernier. Mais bien sûr, ce n'était pas une action charitable envers un public avide de savoir. L'entreprise fut purement commerciale et non créditée par les auteurs. mais savent-ils eux-mêmes qui est le Docteur Gang ?

Une saison de trop !

Le succès de la série est tel qu'une nouvelle saison voit le jour, un peu plus courte puisqu'elle ne fera que 21 épisodes. Les ingrédients qui ont fait le succès de la série sont toujours au rendez-vous. De même qu'une majorité de la première équipe qui a travaillé sur la saison précédente. À ceci près que les scénaristes ont changé : Eleanor Burian-Mohr, Mike O' Mahoney, Glen Egbert et Jack Hanrahan prennent la suite (Hanrahan and Burian-Mohr écriront plus tard l'épisode spécial Noël L'Inspecteur Gadget sauve Noël aussi bien que la série Gadget Boy). Hélas cette secondes saison ne connaîtra pas le même succès. À cela, sans doute plusieurs raisons. La première étant déjà un budget bien inférieur à la première saison. La deuxième et la plus important était que certaines des idées qui avaient plu et séduit les jeunes téléspectateurs n'étaient plus aussi présentes. Par exemple, le rôle de Sophie a été amoindri alors qu'elle était un vecteur d'identification très fort pour le jeune public. De même que celui de Finot. Quant à Gadget, il ne contrecarre que rarement les plans de Mad. Il est plutôt devenu la cible à abattre. De plus, il fait preuve de plus réflexion. Ses gadgets sont mieux choisis et sa maladresse apparaît forcée, comme un cheveu sur la soupe, nous donnant presque l'impression que les scénaristes se sentaient obligés d'être comiques, rajoutant le gag qu'ils avaient oublié.



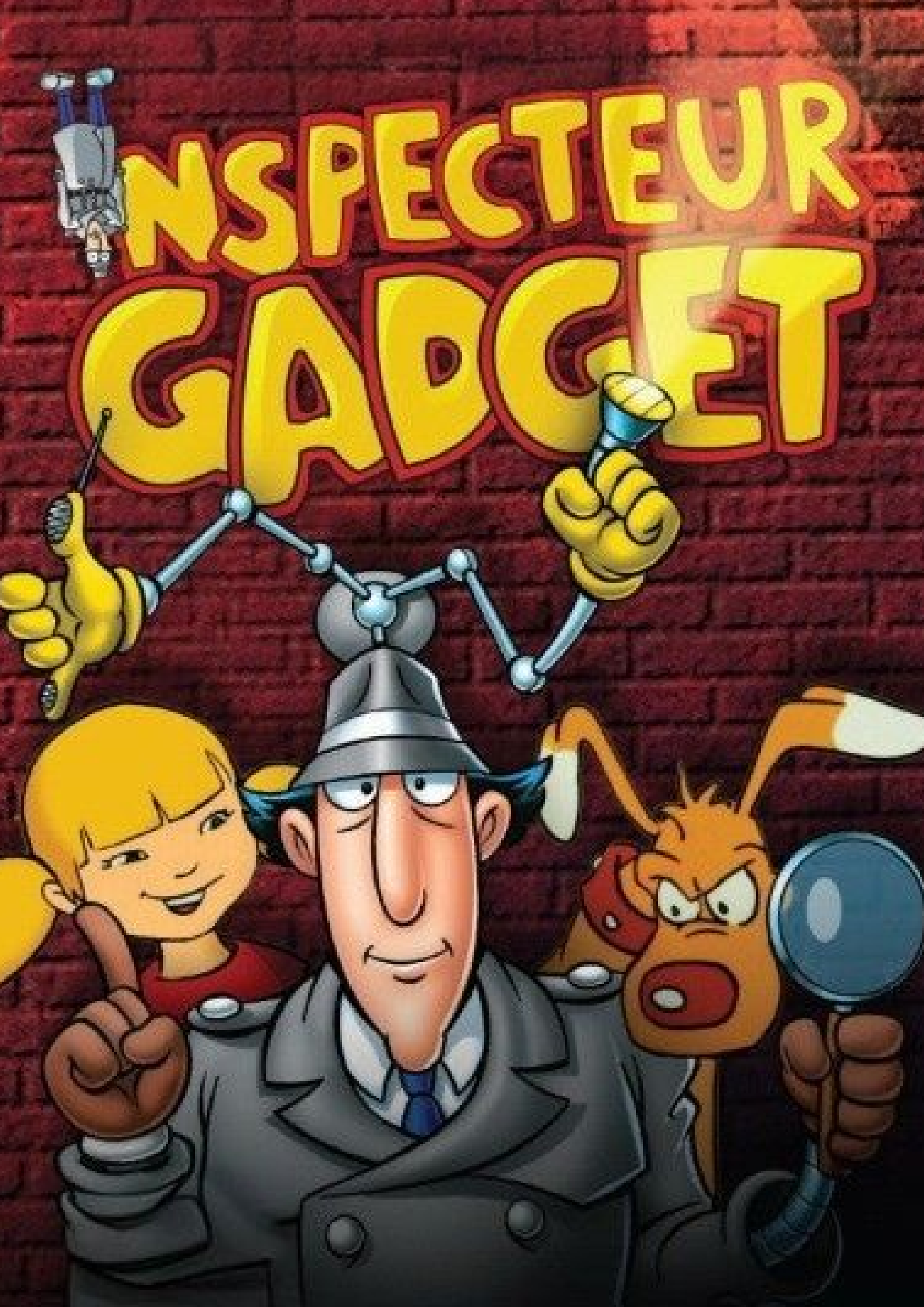
UN PERSONNAGE ATTACHANT

C'est peut-être pour cela que les auteurs décideront d'apporter le plus grands changement de cette ultime saison : désormais notre inspecteur ne sera plus seul. Il sera dorénavant accompagné par son fidèle assistent Capeman. Le public a eu ainsi le droit à deux super héros pour le prix d'un ! Mais pour être sûr que les enfants l'identifient digne de Superman ou d'un Batman. Il apparaîtra dans huit épisodes. Une manière d'américaniser encore un peu plus la série puisque les comics sont une institutions aux États-Unis. Fan du grand inspecteur, il ne le lâchera plus d'une semelle créant autant (si ce n'est plus !) de catastrophes que lui. Ce personnage attachant, imaginé par Jean Chalopin, a été dessiné par Bruno Bianchi, mais comme il le dira lui-même : « J'ai créé le personnage de Capeman : lorsque vous faites une suite, il est parfais nécessaire d'apporter quelque chose de nouveau, changer un peu les choses de façon à différencier la secondes série de la première.

Et puis c'est un peu comme dans chapeau melon et bottes de cuir où change la partenaire, voire tout l'équipe ! Il faut ce petit plus et c'est pour ça qu'on a rajouté ce personnage...
En définitive, je ne pense pas que c'était une excellente idée. Je le dis d'autant plus que c'est moi qui l'ai créé ! Peut-être qu'on l'a mal exploitée... Le fait qu'il soit un peu débile était peut-être malvenu puisqu'on avait un personnage naïf sympathique en Gadget.

Capeman faisait peut-être doublon et il n'avait pas le charme de Gadget. C'était une caricature de Superman, quelqu'un qui se prenait pour un super-héros. Il ne s'insérait peut-être pas bien dans le concept de Gadget ».
Malgré plusieurs tentatives pour rendre le personnage sympathique, notamment par sa maladresse, le fait est qu'il est resté très impopulaire auprès du jeune public.

Même si à l'époque les téléspectateurs n'étaient pas encore prêts à accepter ces changements qui devaient renouveler la série. La seconde saison de Gadget reste cependant de très bonne facture avec une réalisation très soignée et on prend plaisir à se replonger dans les aventures comico-loufoques du grand inspecteur.


INSPECTEUR
GADGET

CINEMA

Kevin, héros de Maman, j'ai raté l'avion!, accomplit le rêve de tout garnement qui se respecte : s'affranchir des règles posées par les adultes et faire ce que bon lui semble. Un film où, pendant quelques jours, l'enfant est roi.

Maman, j'ai raté l'avion ! de Chris Columbus est un classique pour enfants. Le jeune Kevin (Macaulay Culkin), laissé par erreur seul à la maison pendant que sa famille part fêter Noël sans lui, affronte de maladroits cambrioleurs en son absence.

Ce qui explique en partie le succès de ce film, c'est qu'il exploite de manière amusante le concept psychanalytique de « roman familial » proposé par Sigmund Freud en 1990. Kévin, en décalage avec les adultes qui l'entourent, se plaît à rêver, non pas qu'il aurait été échangé à la naissance ou que ses parents biologiques viendraient le reprendre à sa méchante famille actuelle, mais qu'il possède de véritables pouvoirs. Et non des moindres ! Alors que le reste de sa famille est partie à la hâte du domicile, Kevin se convainc qu'il a le don de les faire disparaître (« J'ai fait disparaître ma famille ! »), ce qui lui permet de faire toutes les bêtises qu'on lui interdisait jusque-là. Pourtant, même regarder des films douteux et manger des sucreries, cela manque de piment au bout d'un moment. L'arrivée de deux cambrioleurs change la donne.

« C'est ma maison, je me dois de la défendre! » L'humour potache adopté, hérité des dessins animés, puise directement dans la culture visuelle et populaire du héros : pour se défendre contre les malfrats qui essaient de cambrioler sa maison en l'absence de ses parents, il a recours à des pièges dignes des LOONEY TUNES et de TOM ET JERRY. Plus exactement, il installe dans toutes les pièces des mécanismes montés sur le principe d'une machine de Rube Goldberg, c'est-à-dire que de la succession d'actions absurdes naît une opération souvent ridicule. À la manière de la chasse de Bip Bip par le Coyote, les intrus tombent dans l'escalier, se font brûler, mais en réchappent chaque fois. De cette façon, MAMAN, J'AI RATÉ L'AVION ! se met à hauteur d'enfant : un garçonnet qui est terrifié par son voisin Marley parce que son grand frère a inventé une légende à son sujet, mais qui, à l'inverse, se sent invincible, comme un super-héros, quand il s'agit d'affronter les « méchants » de l'histoire. Enfin, le film n'est pas exempt d'une morale universelle. À la manière du conte Un chant de Noël de Charles Dickens mettant en scène le désagréable Ebenezer Scrooge radouci après été visité par le fantôme de son défunt associé, Kevin subit une métamorphose. Lui qui souhaitait la disparition de sa famille - qui lui gâche la vie - joue à présent à l'adulte, sans plaisir aucun. Soulagement pour lui, il peut à nouveau redevenir un fils à maman à la fin du film, alors que les deux personnages se retrouvent non sans émotion.





DOROTHÉE

SPÉCIAL DU 24 SEPTEMBRE 1989

DOROTHÉE, NOTRE STAR PRÉFÉRÉE, ENFLAMME LE PLATEAU !

Ce dimanche 24 septembre 1989, le Club Dorothée a encore frappé fort ! Dès les premières minutes, l'ambiance était électrique : Dorothée est apparue en pleine forme, sourire aux lèvres, micro à la main, prête à faire vibrer les téléspectateurs. Avec sa tenue flashy et son énergie débordante, elle a lancé l'émission comme une vraie rockstar !

Et devine quoi ? Elle nous a offert une performance en direct de son tube "Nicolas", entourée de danseurs et d'un décor coloré digne des plus grands shows télé. On a chanté, on a dansé... c'était la fête dans nos salons !



DES DESSINS ANIMÉS QUI DÉCHIRENT !

Ce jour-là, on a eu droit à un cocktail explosif de séries animées :

- Dragon Ball : Sangoku continue son entraînement pour devenir le plus fort !
- Les Chevaliers du Zodiaque : Seiya affronte de nouveaux ennemis dans une bataille cosmique !
- Bioman : Les héros en armure luttent contre les forces du mal avec leurs méchas géants !

Chaque épisode nous tenait en haleine, avec des combats épiques et des rebondissements de folie !



LA BANDE DU CLUB TOUJOURS AU TOP !

À ses côtés, Dorothée peut toujours compter sur sa super équipe :

- Ariane, pétillante et drôle, qui nous fait rire avec ses blagues et ses jeux.
- Jacky, le roi du délire, toujours prêt à se déguiser pour nous faire marrer.
- Corbier, guitare en main, qui nous balance ses chansons pleines d'humour.
- Patrick, le gentleman du groupe, qui anime les jeux avec classe et bonne humeur.

Leur complicité fait plaisir à voir, et on sent qu'ils s'amusent autant que nous !

DES CADEAUX À GOGO !

Comme toujours, le Club Dorothée a gâté ses membres : des concours, des jeux, des cartes de membre collector... et des tonnes de surprises pour les fans ! Tu n'as pas encore ta carte ? Vite, envoie ta lettre et rejoins le club le plus cool de la télé !

LE MOT DE LA FIN

Dorothée nous l'a dit en direct : "Le Club Dorothée, c'est pour vous, les enfants ! Alors continuez à rêver, chanter et rigoler avec nous !" Et nous, on dit : OUI DOROTHÉE !

Rendez-vous la semaine prochaine pour encore plus d'aventures, de rires et de musique avec ton émission préférée !

FAN CLUB

FICHE FAN CLUB : CHANTAL GOYA, LA FÉE DES ENFANTS ! ÉDITION SPÉCIALE CLUB DOROTHÉE



NOM COMPLET

Chantal Goya — née Chantal de Guerre, le 10 juin 1942 à Saigon (Vietnam)

POURQUOI ON L'ADORE

Chantal Goya, c'est la magie incarnée ! Depuis les années 70, elle fait rêver les enfants avec ses chansons féeriques, ses costumes de princesse et ses spectacles enchanteurs. Elle ne chante pas seulement… elle raconte des histoires, elle fait vivre des mondes imaginaires, et elle nous emmène avec elle dans son univers peuplé de pandas, de lapins et de poupées qui parlent.



SES PLUS GRANDS TUBES

- Pandi-Panda — l'hymne des petits fans !
- Bécassine — la chanson qui donne envie de danser en sabots !
- Un lapin — attention, il a tué un chasseur !
- Voulez-vous danser, Grand-Mère ? — un classique intergénérationnel

SUR SCÈNE ET À LA TÉLÉ

- Elle a rempli les plus grandes salles : Palais des Congrès, Zénith, Bercy… avec des décors féeriques et des costumes dignes d'un conte de fées.
- Invitée régulière du Club Dorothée, elle venait chanter ses chansons, parler de ses spectacles et partager des moments tendres avec Dorothée et toute la bande.
- Elle a aussi joué dans des films et séries jeunesse, souvent dans des rôles de conteuse ou de princesse.

LE COIN DES FANS



- Elle adore recevoir des dessins, des lettres et des petits mots doux.
- Ses albums sont des trésors à collectionner.
- Ses spectacles sont des rendez-vous magiques à ne pas manquer !

LE SAVIEZ-TU ?

- Elle a commencé comme chanteuse yéyé dans les années 60, aux côtés de Jean-Jacques Debout, son mari et compositeur.
- Elle a joué dans des films de Jean-Luc Godard avant de devenir l'icône des enfants.
- Elle a son propre univers musical, appelé Le Monde Merveilleux de Chantal Goya.

MESSAGE AUX FANS

- "Je chante pour les enfants, mais aussi pour les grands qui ont gardé leur cœur d'enfant."

SUPER MARIO BROS.

LE PARCOURS D'UNE LÉGENDE VIDÉOLUDIQUE

HISTOIRE

Sorti en septembre 1985 au Japon sur la Nintendo Entertainment System (NES) et le Famicom Disk System, Super Mario Bros a marqué un tournant décisif dans l'histoire du jeu vidéo. Avant cela, la marque Mario était déjà familière auprès des joueurs grâce à Donkey Kong (1981) et Mario Bros (1983), mais c'est ce nouvel opus qui allait véritablement propulser le personnage au rang de star mondiale. Le concept d'un jeu de plateforme à défilement horizontal y était manié avec une limpidité et une ingéniosité inédites à l'époque, ouvrant la voie à d'innombrables descendants et suscitant un engouement sans précédent auprès de toutes les générations de joueurs. Dans un contexte où le marché vidéoludique des années 1980 était en crise, notamment après le fameux krach de 1983, Super Mario Bros a aussi largement contribué à réhabiliter l'image du jeu vidéo, réinstaurant la confiance auprès du public, des journalistes et des distributeurs. Le joueur incarnait pour la première fois Mario à travers 8 mondes composés chacun de 4 niveaux variés, affichant pour l'époque une stabilité technique et une richesse de décors impressionnantes. Les innovations apportées par ce jeu, tant au niveau de la jouabilité que de la conception sonore et graphique, l'ont rapidement imposé comme la référence du genre plateforme, influençant durablement toute l'industrie du jeu vidéo. Rapidement, le succès de Super Mario Bros s'est étendu au-delà du Japon. Dès 1985, le jeu devient le fer de lance de la commercialisation de la NES en Amérique du Nord puis en Europe. Associé à la console, il participe à un raz-de-marée commercial qui change la donne pour Nintendo et façonne le segment console de salon. La capacité du jeu à séduire un public familial, en proposant une maîtrise progressive et un univers attachant, a achevé de faire entrer le personnage de Mario et la franchise Super Mario Bros dans le panthéon de la culture populaire.





DÉVELOPPEMENT DU JEU

La genèse de Super Mario Bros trouve son origine dans la volonté de Nintendo de repousser les limites de la Famicom/NES alors que la console n'est sur le marché japonais que depuis peu. Aux commandes du projet, deux figures emblématiques de Nintendo : Shigeru Miyamoto, créateur de Donkey Kong, et Takashi Tezuka. Le développement du jeu a duré environ un an, mobilisant une petite équipe d'une dizaine de personnes, un chiffre modeste comparé aux productions actuelles, mais représentatif du contexte artisanal du développement de jeux vidéo au milieu des années 1980.

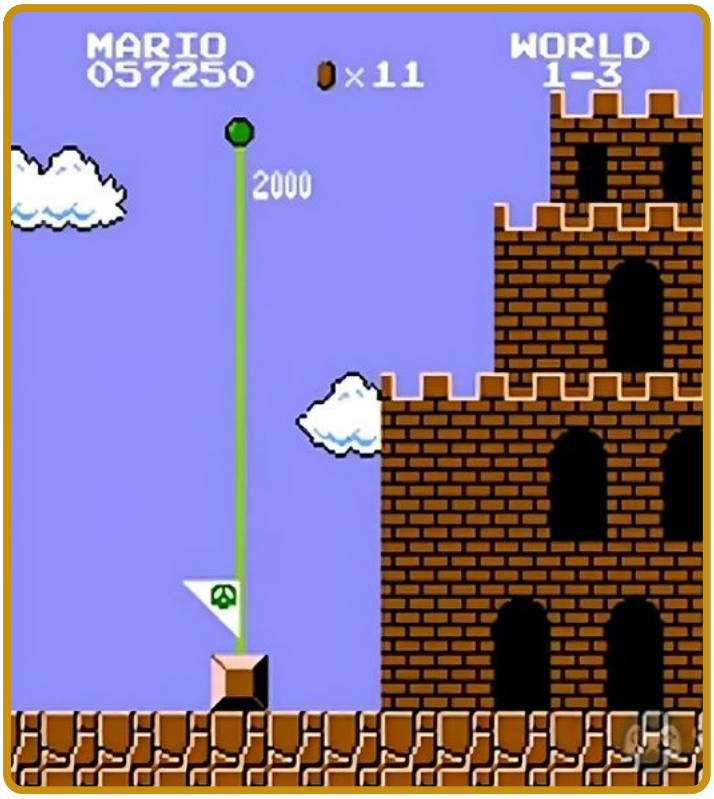
L'objectif fondamental, selon les témoignages de Miyamoto et d'autres membres de l'équipe, était de concevoir un jeu de plateforme « facile à prendre en main mais difficile à maîtriser ». Le level design a été minutieusement pensé pour présenter de nouveaux éléments de gameplay de façon progressive, permettant aux joueurs d'apprendre les règles du jeu sans même lire la notice. Ainsi, dès les premières secondes, Mario doit sauter par-dessus un Goomba ou l'écraser, tout en expérimentant par lui-même les conséquences d'un « power-up » caché dans un bloc.

Le développement du son et de la musique a également joué un rôle crucial. Koji Kondo, le compositeur, a imaginé des mélodies qui deviendront iconiques, s'adaptant dynamiquement à l'action et intégrant complètement la musique au ressenti du joueur. Les bruitages, tout aussi cultes, traduisent chaque interaction de manière immersive et renforcent l'impact des actions, des sauts aux transformations.

Un défi majeur de l'équipe fut la gestion des limitations techniques de la NES. Le hardware étant très restreint – 2 Ko de RAM seulement – ils ont dû optimiser chaque élément graphique et sonore. D'ailleurs, la moustache de Mario et sa casquette sont le fruit de choix techniques autant que stylistiques, permettant de faire ressortir son visage avec peu de pixels tout en masquant l'absence d'animation de cheveux et de bouche. Cette approche créative face à la contrainte donnera naissance à un style graphique devenu emblématique.

IMPACT CULTUREL

L'influence de Super Mario Bros sur la culture populaire est absolument considérable. Dès sa sortie, le jeu devient un phénomène mondial, inspirant une myriade de produits dérivés : dessins animés, films, livres, jouets, peluches, vêtements et même des céréales à son nom. Le succès transcende toutes les frontières, transformant Mario en véritable icône, au même titre que Mickey Mouse dans son domaine. Des générations entières grandissent avec la mélodie entêtante du « Ground Theme » et la phrase culte « It's-a me, Mario ! ».





Le jeu a aussi inspiré tout un pan de la création artistique : musiciens, illustrateurs, vidéastes et artistes détournent régulièrement l'univers de Mario, qui s'est hissé au rang de symbole du pop art numérique. L'image de Mario, reconnaissable entre mille, trône aujourd'hui aux côtés des plus grands héros de la culture mondiale. Les conventions de fans et les compétitions d'e-sport mettent fréquemment à l'honneur le jeu et ses déclinaisons. Sur le plan social et éducatif, Super Mario Bros a influencé les usages et discours autour du jeu vidéo. Le « gameplay Mario » est étudié dans de nombreuses écoles de design et d'informatique, servant de référence pour la pédagogie du level design et de la courbe d'apprentissage . De plus, l'empreinte de Mario sur la langue populaire est indéniable : même les non-joueurs connaissent le personnage et emploient des références issues du jeu (« warp zone », « champignon géant », etc). L'impact de Super Mario Bros sur l'industrie s'est aussi manifesté sous forme de crossovers et caméos dans d'autres médias, tandis que Nintendo s'est appuyé sur le personnage pour renforcer sa légitimité sur le marché mondial du divertissement. Selon de nombreux analystes, l'apparition de Mario a définitivement bouleversé la perception des jeux vidéo, faisant de ce loisir un bien culturel à part entière.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Super Mario Bros met en scène une galerie de personnages devenus cultes. Au cœur de l'aventure, Mario, le plombier moustachu, est accompagné de son frère Luigi, initialement accessible uniquement dans le mode deux joueurs. Le but du jeu : sauver la Princesse Peach (initialement appelée Toadstool en Amérique) des griffes du terrible Bowser, roi des Koopas.

On retrouve aussi de nombreux personnages secondaires, emblèmes de l'univers Mario :



- Les Goombas : les tout premiers ennemis du jeu, simples mais inoubliables.
- Les Koopas Troopas : tortues dont la carapace peut être utilisée comme projectile.
- Les Toads : alliés de Peach qui accueillent Mario à la fin de chaque château intermédiaire.
- Bowser : l'antagoniste principal, qui trône à la fin de chaque monde sous diverses formes.
- Princesse Peach : l'incarnation de la « demoiselle en détresse », mais aussi figure d'évolution dans la saga.

Cette galerie de personnages, aux caractéristiques simple mais marquantes, participe à la dimension universelle du jeu : chacun est immédiatement identifiable, tant par son design que par son rôle dans l'univers.

La personnalité de Mario, figure de courage au grand cœur, fait de lui un héros accessible et sympathique. Sa simplicité permet à chacun de s'y identifier, ce qui a grandement participé à son succès intergénérationnel. Les antagonistes, bien que redoutables, sont dotés d'une dimension comique, rendant l'univers moins manichéen que d'autres œuvres de l'époque.

MÉCANIQUES DE JEU

Le gameplay de Super Mario Bros est à la fois simple à aborder et d'une incroyable profondeur. L'un des ingrédients clés de son succès réside dans ses mécaniques de jeu novatrices pour l'époque, qui ont posé les bases du genre plateforme pour les décennies suivantes.
Le joueur dirige Mario à travers huit mondes composés de quatre niveaux chacun. La mission est d'avancer de gauche à droite, en évitant ou en éliminant des ennemis, en sautant par-dessus des précipices et en collectant des bonus cachés. Chaque saut, chaque power-up, chaque ennemi possède une réponse claire et cohérente, rendant le jeu accessible mais jamais répétitif. Parmi les mécaniques les plus marquantes :

- Le saut : cœur du gameplay, il permet d'éviter les obstacles, de vaincre les ennemis et de découvrir des secrets.
- Les power-ups : champignons pour grandir, fleurs de feu pour lancer des projectiles, étoiles d'invincibilité.
- Blocs à frapper : pour obtenir pièces, bonus ou champignons cachés.
- Tuyaux et Warp Zones : pour voyager entre mondes ou découvrir des passages secrets.
- Gestion du temps et des points : qui ajoute une dimension stratégique à la progression.



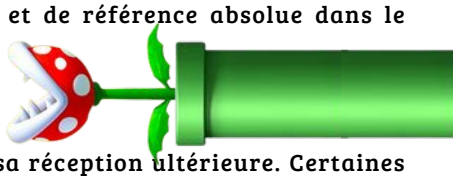
Le plan des niveaux, pensé pour être à la fois intuitif et stimulant, encourage l'exploration et l'expérimentation. L'apparition de secrets, passages cachés et raccourcis (comme les célèbres « warp zones ») récompense la curiosité du joueur sans jamais le punir violemment.
L'équilibre entre précision des contrôles, difficulté croissante et inventivité dans la conception de chaque niveau constitue un modèle souvent cité dans l'industrie. De nombreux experts en game design considèrent Super Mario Bros comme une « école du ludique » en soi : chaque nouvel élément est présenté en toute sécurité avant d'être exploité dans des configurations de plus en plus complexes, offrant ainsi une expérience didactique et ludique à la fois.



ÉVOLUTION À TRAVERS LES GÉNÉRATIONS DE CONSOLES



Super Mario Bros n'est pas resté figé dans son format originel. Au contraire, il s'est réinventé et a traversé toutes les générations de consoles Nintendo, profitant à chaque fois d'améliorations graphiques, de fonctionnalités inédites, ou de défis supplémentaires. Cette capacité d'adaptation garantit non seulement la pérennité de la licence, mais recrute sans cesse de nouveaux joueurs. L'évolution de Super Mario Bros témoigne d'une capacité unique à se renouveler tout en conservant la recette d'origine. Dès Super Mario All-Stars, Nintendo avait compris l'intérêt de proposer le jeu sur des supports modernes, en l'enrichissant graphiquement et techniquement, sans jamais trahir le gameplay initial. Avec l'arrivée de la Game Boy Color et le titre Super Mario Bros Deluxe, le jeu s'adapte à la portabilité tout en offrant de nouveaux modes de défis et la possibilité de sauvegarder à tout moment, une révolution pour l'époque.
Les différentes « Virtual Console » sur Wii, 3DS et Switch Online ont, quant à elles, permis à de nouvelles générations de joueurs de (re)découvrir le jeu, souvent accompagné de fonctions modernes comme les sauvegardes rapides, le multijoueur en ligne et la remasterisation sonore ou graphique. Chaque version a permis d'enrichir le contenu, d'élargir la base de fidèles, tout en rappelant l'importance patrimoniale de Super Mario Bros dans l'histoire du jeu vidéo.
Au fil de ces évolutions, la saga a endossé de nombreuses innovations, du jeu coopératif en ligne aux classements mondiaux, prolongeant son rayonnement bien après l'ère 8-bit. Nintendo veille ainsi à préserver l'accessibilité et la modernité de son jeu-phare, qui fait office aujourd'hui d'ambassadeur de la marque et de référence absolue dans le secteur.



ANECDOTES INTÉRESSANTES

L'univers de Super Mario regorge d'anecdotes, tant durant le développement que dans sa réception ultérieure. Certaines font désormais partie du « mythe Mario », entretenu par la communauté des joueurs aussi bien que par Nintendo elle-même.

- Origine du nom Mario : Le personnage tire son nom du propriétaire des entrepôts de Nintendo of America, Mario Segale. Lors d'une visite inattendue, il aurait impressionné les équipes au point de donner son prénom au moustachu.
- La moustache par nécessité : Si Mario porte une moustache et une casquette, c'est pour des raisons techniques : avec peu de pixels pour son visage, ces éléments simplifiaient son animation et le rendaient plus reconnaissable.
- Le premier drapeau : Le système du drapeau à la fin de chaque niveau, désormais iconique, fut instauré pour donner un sentiment d'accomplissement instantané à chaque joueur.
- Le world 1-1 comme tutoriel parfait : Ce premier niveau est souvent cité comme le meilleur tutoriel du jeu vidéo, enseignant sans texte toutes les mécaniques essentielles du gameplay en quelques secondes.
- Des portages à profusion : Super Mario Bros détient un record de portages et remakes, offrant ainsi aux joueurs la possibilité d'y (re)jouer sur quasiment toutes les machines Nintendo à travers les âges.
- Le bug du « minus world » : Un célèbre bug permettait, via une manipulation précise, d'accéder à un niveau glitche appelé « Minus World », une zone impossible à terminer et qui renforça la légende du jeu.
- Mario, le caméléon : Outre le jeu de plateforme, Mario a endossé tour à tour les rôles de médecin (Dr Mario), pilote de kart, golfeur, tennisman, footballeur, organisateur de fêtes (Mario Party) et plus encore.

Chacune de ces anecdotes illustre combien l'aura de Mario dépasse le simple périmètre du jeu vidéo, constituant une part essentielle de la culture geek et populaire à l'échelle internationale.

CITATIONS DE DÉVELOPPEURS, CRITIQUES ET FIGURES MARQUANTES

Super Mario Bros s'est attiré mille louanges et commentaires de la part des plus grands créateurs de jeux, journalistes et critiques spécialisés. L'équipe de développement, à commencer par Shigeru Miyamoto, n'a jamais caché sa fierté et son attachement à la franchise.
Shigeru Miyamoto, créateur de la saga, affirme :
« Nous voulions que chaque joueur puisse ressentir la joie de la découverte, sans jamais être frustré. C'est ce qui nous a guidés à chaque choix de développement ».
Dans une interview pour Nintendo France, le compositeur Koji Kondo déclare à propos du thème principal :
« Je souhaitais une mélodie qui s'accroche immédiatement à l'oreille, qui soit aussi rythmée et entraînante que le gameplay l'est pour le joueur ».
Le critique britannique Edge Magazine écrit en 2007 :
« Super Mario Bros n'est pas seulement un jeu, c'est un cours de maîtrise ludique dont chaque créateur devrait s'inspirer ».
Le journaliste Julien Chièze, l'un des spécialistes français du jeu vidéo, souligne dans une émission :
« Mario, c'est le pont entre toutes les générations de joueurs. Il sait convaincre aussi bien le casual gamer que le hardcore player, et c'est là sa formule secrète ».
Enfin, Philippe Ulrich, pionnier français du jeu vidéo, déclare :
« Super Mario Bros a montré que le jeu vidéo pouvait raconter une histoire, transmettre une émotion universelle, et faire rêver petits et grands. »
Au fil des décennies, le jeu continue d'être une source d'inspiration et de respect dans la profession, et nombre d'artistes lui rendent hommage dans leurs œuvres, que ce soit dans le design, la musique ou même la littérature.

SUPER MARIO BROS AU XXIE SIÈCLE : NOUVEAUX DÉFIS, NOUVELLES GÉNÉRATIONS



En 2025, Super Mario Bros fête ses 40 ans de succès ininterrompu. L'univers Mario est loin d'avoir dit son dernier mot. Chaque anniversaire ou sortie majeure est l'occasion pour Nintendo de préparer de nouvelles surprises, qu'il s'agisse de remasters, de collaborations ou de créations totalement inédites, à l'instar de Super Mario Bros Wonder sorti sur Switch en 2023, acclamé pour son retour aux sources autant que pour ses innovations.
La longévité de la saga repose sur un savant équilibre entre fidélité et innovation. Les mécaniques classiques côtoient sans cesse de nouveaux éléments de gameplay, assurant à la série une modernité permanente. L'attachement du public pour Mario n'a d'égal que sa capacité à se réinventer, preuve, s'il en fallait, de la vitalité du marché et du génie créatif des équipes de Nintendo.
Mario est aujourd'hui plus qu'un simple jeu : il représente une philosophie du jeu vidéo, conjuguant plaisir, défi, accessibilité et émotion dans un univers fédérateur et profondément ancré dans la mémoire collective des joueurs du monde entier.

CONCLUSION



Super Mario Bros est devenu en 40 ans bien plus qu'un simple jeu de plateforme : il est le symbole même du jeu vidéo accessible à tous, exigeant et inventif. Son histoire, son impact, la richesse de ses évolutions et la force de ses personnages en font un trésor du patrimoine culturel mondial. La saga continue de se perpétuer auprès de nouvelles générations qui découvrent ou redécouvrent avec émerveillement la magie d'un gameplay aussi simple qu'inoubliable.
Mario a su traverser les modes, les supports et les époques, gardant toujours cette étincelle d'innovation et de convivialité qui fait de lui une légende. En fêtant ses 40 ans, il incarne toujours l'avenir du jeu vidéo : un monde d'aventure, d'amitié, de challenge et de rêve, ouvert à tous.





Super Mario Bros : la légende continue...




L'UNIVERS
Dorothée
récré
SUPER
MARIO
BROS.

La Boîte Magique de Nos Premiers Tubes

Qu'est-ce qu'un mange-disque ?

LE MANGE-DISQUE, C'EST CE LECTEUR DE 45 TOURS AU LOOK FUTURISTE, SOUVENT EN PLASTIQUE FLASHY (ORANGE, ROUGE, BLEU, JAUNE), DANS LEQUEL ON GLISSAIT LE DISQUE COMME UNE LETTRE DANS UNE BOÎTE AUX LETTRES. PAS DE BRAS ARTICULÉ VISIBLE : LE DISQUE DISPARAISSAIT DANS LA FENTE, ET LA MAGIE OPÉRAIT.

- Format : exclusivement 45 tours
- Fonctionnement : insertion directe, lecture automatique
- Alimentation : piles (et beaucoup de patience)
- Son : mono, mais avec le cœur



Design et couleurs pop

Les modèles les plus célèbres venaient de marques comme Philips, Pathé Marconi, ou Weltron. Leur design évoquait les jouets de l'époque : arrondis, ludiques, presque cartoon. Certains ressemblaient à des soucoupes volantes, d'autres à des radios de l'espace.

"C'était comme avoir un mini-jukebox personnel, sans les pièces de monnaie."

Les tubes qui tournaient en boucle

Le mange-disque était le trône des 45 tours cultes :

- "La danse des canards" 🦆
- "Joe le taxi" de Vanessa Paradis 🚕
- "Capitaine Flam" ou "Goldorak" pour les fans de génériques 🚀
- Et bien sûr, les disques AB Productions : Dorothée, Hélène, Bernard Minet...

Chaque disque avait sa pochette cartonnée, souvent usée par les écoutes frénétiques. On les empilait comme des trésors, avec des autocollants, des dédicaces, et parfois des traces de chocolat.



Un objet de mémoire

Le mange-disque, c'est plus qu'un lecteur : c'est une capsule temporelle. Il incarne :

- L'autonomie musicale : écouter son disque, quand on veut
- La découverte sensorielle : le bruit du disque qui glisse, le clic du mécanisme, le son un peu grésillant
- La magie de l'objet : un appareil à la fois simple et mystérieux

Le mange-disque aujourd'hui : revival et déco

Aujourd'hui, il revient en force dans les brocantes, les boutiques vintage, et même en déco dans les cafés rétro. Certains modèles sont réédités, d'autres détournés en enceintes Bluetooth. Mais rien ne vaut le charme de l'original, avec ses petits défauts et ses grands souvenirs.

À la-ia
À la-io

Heidi, Heidi
Petite fille des montagnes
Heidi, Heidi
Petite fée de nos campagnes

Les bois, les monts
Les vallées bleues,
Les prés, les fleurs
Heidi, Heidi
C'est là tout ton bonheur

Halala hidi
halala hidi
Halala hidi
halala hidi
Halala hidi
halala hidi
Halala hidi
halala hidi

Halala
di-i hadi hadi
Haldi ha ha

Heidi, Heidi
Reviens donc,
La maison
est là pour t'accueillir

Là-haut sur la montagne
vivait une petite fille
Les biches étaient ses compagnies
et les fleurs, ses amies

Pendant l'hiver, pendant l'été
Quand le soleil brillait
Toute la vallée résonnait
de son rire enchanté

Heidi, Heidi
Petite fille des montagnes
Heidi, Heidi
Petite fée de nos campagnes



Les bois, les monts
Les vallées bleues,
Les prés, les fleurs
Heidi, Heidi
C'est là tout ton bonheur

Halala hidi
halala hidi
Halala hidi
halala hidi
Halala hidi
halala hidi
Halala hidi
halala hidi

Halala
di-i hadi hadi
Haldi ha ha

Heidi, Heidi
Reviens donc,
La maison
est là pour t'accueillir



Titre : Heidi (petite fille des montagne)
Année : 1980
Auteurs compositeurs : Wolfgang Weinzirl - Andrea Wagner - Christian Bruhns / Lucien Adès
Durée : 2 m 54 s
Label : Adès
Interpréte : Danielle Licari

STAR

Boy George

L'androgyne flamboyant qui a électrisé le Club Dorothée

Des débuts londoniens entre punk et néo-romantisme

Né George Alan O'Dowd le 14 juin 1961 à Bexley, dans le Grand Londres, Boy George grandit dans une famille irlandaise catholique. Dès l'adolescence, il se passionne pour la scène underground londonienne, fréquentant les clubs punk et les soirées du mouvement New Romantic, aux côtés de figures comme Spandau Ballet et Steve Strange. Son style androgyne, ses maquillages spectaculaires et ses tenues excentriques deviennent rapidement sa signature. Il attire l'attention du producteur Malcolm McLaren, mais c'est en fondant son propre groupe, Culture Club, en 1981, qu'il trouve sa voie artistique.



Culture Club : le raz-de-marée pop

Avec Mikey Craig (basse), Jon Moss (batterie) et Roy Hay (guitare), Boy George crée un groupe aux influences multiples : reggae, soul, pop et new wave. Leur premier album Kissing to Be Clever (1982) propulse le groupe sur le devant de la scène grâce au tube planétaire :

- Do You Really Want to Hurt Me — numéro 1 dans plus de 12 pays

Leur deuxième album, Colour by Numbers (1983), est un triomphe mondial avec des titres comme :

- Karma Chameleon — vendu à plus de 7 millions d'exemplaires
- Church of the Poison Mind
- Victims

Culture Club devient l'un des groupes les plus emblématiques des années 80, avec plus de 30 millions de disques vendus.



Une apparition au Club Dorothée

Dans le cadre de la promotion européenne de Karma Chameleon, Boy George fait une apparition au Club Dorothée, probablement autour de 1984, à l'apogée de sa popularité. Ce passage est resté dans les mémoires : vêtu de ses tenues colorées et coiffé de son célèbre chapeau, il interprète ses tubes devant un public français fasciné par son charisme et son style hors norme.

Cette venue marque l'ouverture du Club Dorothée à la pop internationale, et Boy George devient l'un des rares artistes britanniques à avoir foulé le plateau de l'émission jeunesse la plus regardée de France.

Fidèle à lui-même, il traverse les époques

Un look, une voix, une étoile qui ne s'éteint pas !



Une carrière solo entre succès et scandales

Après la séparation de Culture Club en 1986, Boy George entame une carrière solo avec l'album Sold (1987), porté par le hit Everything I Own. Il explore des styles variés, du dance au trip-hop, et fonde son propre label More Protein.
Mais sa vie est aussi marquée par des démêlés judiciaires, des problèmes de dépendance, et une relation tumultueuse avec Jon Moss, son batteur. Malgré tout, Boy George reste une figure résiliente et créative, publiant des autobiographies, devenant DJ, et même styliste.

Une icône LGBTQ+ et un artiste engagé

Boy George n'a jamais caché son homosexualité, à une époque où cela était encore tabou dans l'industrie musicale. Il devient un symbole de liberté d'expression, de fluidité de genre, et de lutte contre les discriminations. Son style androgyne et ses prises de position en font une figure respectée de la communauté LGBTQ+.

Le retour de Culture Club

Le groupe se reforme à plusieurs reprises :

- En 1998, pour l'album Don't Mind If I Do
- En 2018, avec Life, un album salué par la critique

Boy George continue de se produire sur scène, notamment en tant que coach dans The Voice Australia, et reste une voix influente dans la pop mondiale.

Ses looks les plus iconiques

Boy George, c'est un défilé vivant. Il a redéfini les codes du genre et de la mode avec des tenues qui mêlent punk, gothique, ethnique et glam. Voici quelques images qui illustrent son style légendaire — chapeaux oversize, maquillage théâtral, imprimés audacieux et silhouettes sculpturales :









Il a participé au dernier défilé de Jean-Paul Gaultier en janvier 2020, aux côtés de Mylène Farmer, Amanda Lear et Dita von Teese. Un moment fort où son style et son aura ont parfaitement trouvé leur place dans l'univers du couturier français.

comme une étoile filante qui refuse de s'éteindre.

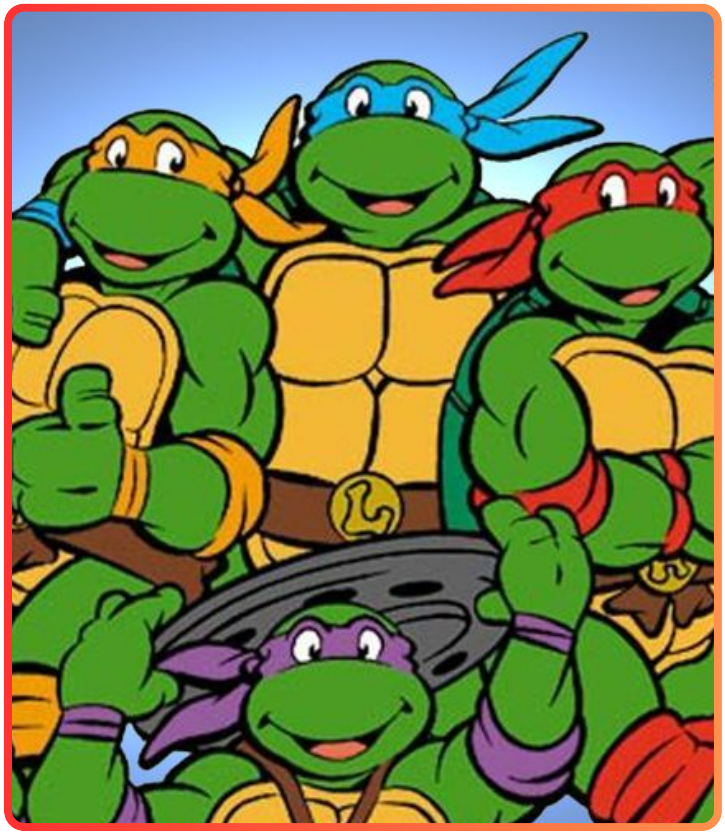
TORTUES NINJA

1 ère partie

LES CHEVALIERS D'ÉCAILLES

« J'AI DESSINÉ UNE TORTUE AVEC DES NUNCHAKU, ET PETE EN A FAIT UNE AUTRE ENCORE PLUS PLUS COOL EXPLIQUE KEVIN EASTMAN, COCRÉATEUR DES TORTUE NINJA. IL FALLAIT BIEN QUE JE FASSE MIEUX, ALORS J'EN AI DESSINÉ QUATRE DANS UNE POSITION DRAMATIQUE, ET J'AI LÉGENDÉ "NINJA TURTLES". PETE A ENCRÉ LE DESSIN ET AJOUTÉ "TEENAGE MUTANT", ET ON A EXPLOSÉ DE RIRE, POUR ÊTRE HONNÊTE.»

Kevin Eastman et Peter Laird ne savent pas alors qu'ils sont en train d'inventer certains des nouveaux héros les plus représentatifs des années 1980 dans leur studio, un soir de novembre 1983. Comme Eastman le dit à son compère : « C'est le truc le plus con du monde. » Fort heureusement, ils finissent par comprendre le potentiel de leur idée, et auto-éditent une bande dessinée en noir et blanc, intitulée Teenage Mutant Ninja Turtles, datée de mai 1984. Le fascicule présente les quatre justiciers reptiles, nommés d'après des peintres de la Renaissance : Leornardo, Donatello, Michelangelo et Raphael. Ce premier numéro relate leurs origines ainsi que celle de leur mentor, un rat connu sous le nom de Splinter. Ces cinq animaux ont été exposés à un produit mutagène radioactif qui a fait d'eux des mutants bipèdes et intelligents de la taille d'un homme. Sous la tutelle de Splinter, les quatre tortues apprennent l'art du ninjutsu et utilisent leurs récentes capacités afin de protéger les citoyens de New York contre l'ennemi de leur mentor, Shredder, et ses disciples du Clan des Foot. Grâce à un article opportun de l'Associated Press promouvant les auteurs et leur nouvellebande dessinée, le premier tirage est épuisé du jour au lendemain. Le numéro retroune aussitôt à l'impression avec un tirage plus élevé qui se vend tout aussi bien. La série gagne en popularité à chaque nouvelle livraison. «Teenage Mutant Ninja Turtles





est devenueun boulot à temps plein pour nous deux alors que nous faisons le deuxième numéro. On a fait des réimpressions du premier, et la demande croissait toujours, remarque Peter Laird. Je croix que le second tirage montait à six mille exemplaires, et le troixième à quinze mille. Quand j'ai fait les comptes pour le second numéro, avant la publication, j'ai remarqué qu'on avait dégagé chacun deux mille dollars. Et chaque nouveauté avait un tirage supérieur, si bien qu'on s'est dit qu'on pouvait continuer comme ça et voir où cela noux menait. On faisait quelque chose qu'on adorait, et on gagnait beaucoup d'argent avec. » À l'été 1986, les deux auteurs sont contactés par Mark Freedman, fondateur et unique employé de Surge Licensing, qui s'apprête à donner une plus grande visibilité aux Tortue Ninja. Il pense que, sous la bonne direction, la franchise a un potentiel infini. « Il y avait déjà tout en termes d'histoire, de personnages et de direction qu'on pouvait donner au récit, explique Freedman. J'ai immédiatement su qu'il était possible d'en faire une série animée. Je l'avais constaté moi-même avec G.I.Joe, et il faut se rappeler que les grands marques de l'époque, c'était l'autre produit Hasbro, les Transformers, ainsi que les Maîtres de l'univers de Mattel. » Peter Laird apprécie la vision que Freedman a des Tortues. « Nous nous sommes entendus dès le départ, et Mark était si enthousiaste qu'il nous a conquis, au point qu'on s'est demandé ce qu'on avait à y perdre. On a signé avec lui

quasiment aussitôt. Et s'avère que l'instant de Mark était bien placé, et le reste, c'est de l'histoire. » Freedman se réjouit du défi qui l'attend, consistant à faire d'une bande dessinée indépendante au dessin sombre et à l'action omniprésente un produit pour un public de tout âge, et estime que le potentiel en termes de produits dérivés est illimité. Convaincre les autres est une bataille sans relâche. Il tente sans succès de présenter les Tortues à toutes les grandes compagnies, y compris Mattel, qui rejette le concept sous prétexte qu'il est « ridicule », ainsi que LJN et Hasbro. Freedman est à court d'option quand il appelle son ami Richard Sallis, qui vient de rallier le département du marketing et du développement chez Playmates Toys. Si cette société n'a aucune expérience en termes de figurines, ils sont intéressés et, en décembre 1986, ils signent un accord avec Surge Licensing ainsi que Freedman et Laird en vue de produire un ligne de jouets sur les Tortues. Freedman convainc Sallis et Playmates qu'une série animée présentant les personnages à leur public cible profiterait aux ventes des jouets. La société accepte de financer cinq épisodes, ce qui suffit pour une programmation durant une semaine sur les chaînes locales. Un financement complémentaire pourvu par International Vidéo Entertainùent (IVE) assure la distribution de cette mini-série en vidéocassettes.



Afin de produire le programme, Playmates se tourne vers son agence de publicité, Sachs Finley, qui organise une réunion avec Fred Wolf, de la société de Production Murikami-Wolf-Swenson. « Je travaillais sur la première saison de La Bande à Picsou à l'époque, mais Jerry Sachs Finley, m'a invité à une réunion avec Richard Sallis, explique Wolf. Ils ont ouvert une serviette et sorti deux bandes dessinées. Si je me souviens bien, les couvertures étaient en couleurs mais les pages intérieurs en noir et blanc. Ils nous ont demandé si on pouvait en tirer une série télé, et j'ai répondu qu'on pouvait faire une série d'a peu près n'importe quoi. »
« J'ai entendu parler des Tortues lorsque j'ai passé un entretien pour un emploi chez Playmates, sans doute à la fin 1986, se rappelle Karl Aaronian, aujourd'hui vice-président senior du marketing. Durent l'entretien, ils ont sorti une ou deux bandes dessinées en me demandant ce que j'en pensais. J'ai eu la même réaction que plein de responsables du marketing, j'imagine, à savoir que les personnages étaient cool, mais qu'ils se ressemblaient tous. Comment créer un produits autour de quatre héros dont les seules différences, se sont les armes. Et c'est la réponse qu'ils voulaient entendre. »



Faire des Tortues quatre individus facilement identifiables est au centre des préoccupations durant la première rencontre entre Eastman et Laird d'un côté et la compagnie de jouets de l'autre. « Notre première réunion a tourné autour de la manière de faire passer ces personnages, avec succès, des pages de la bande dessinée aux rayons des jouets, se souvient Laird. Et l'un des grands axes, c'était de savoir comment passer de quatre personnages que seules les armes distinguent à quatre personnages assez distincts pour que les gamins puissent les reconnaître. je crois que c'est durent la réunion qu'on a eu l'idée de donner des codes couleurs aux Tortues, qui portaient toutes du rouge dans la bande dessinée, et de mettre leurs initiales sur les boucles de ceinture. »
Aaronian estime que le véritable élan est donné par Fred Wolt, essentiel selon lui à l'adaptation des tortues au format destiné à la jeunesse. « Il ne fait aucun doute qu'Eastman et Laird sont les pères des Tortues, puisqu'ils ont créé les personnages. Mais Fred a joué un rôle vraiment crucial en décantant les éléments essentiels pour un public jeune. En changeant des détails, en utilisant un humour de jeunes, des blagues sur les pizzas... Fred et son équipe ont ajouté bien des principes au mélange. Ce n'est pas facile de respecter l'essence de quelque chose en rajoutant du contenu, mais je crois qu'il a fait un boulot d'enfer en trouvant un juste équilibre. »

ANTHONY DUPRAY

DU CLUB DOROTHÉE À NAVARRO, L'ÉTERNEL CHARMEUR DU PETIT ÉCRAN

Il a fait battre le cœur des ados dans les années 90, avant de s'imposer dans les séries policières. Aujourd'hui, Anthony Dupray continue de séduire entre théâtre, musique et souvenirs d'une époque culte.



La révélation AB : un rêve devenu réalité

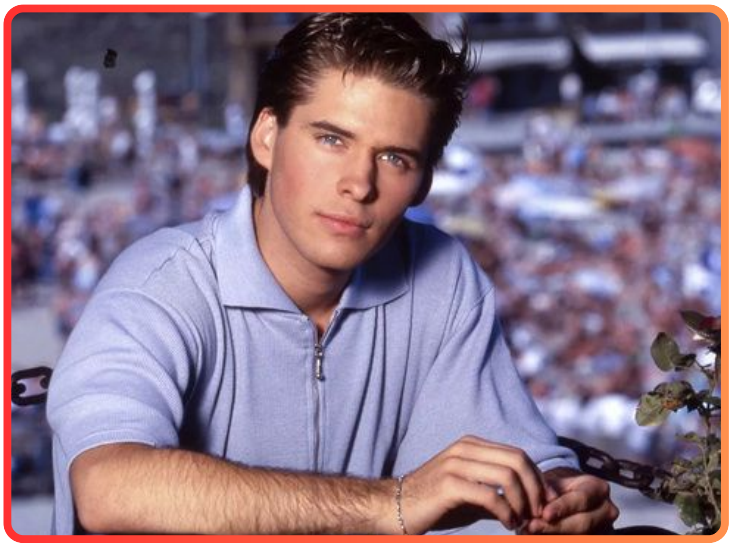
À 17 ans, Anthony Dupray quitte Le Havre avec une valise pleine d'espoir. Il enchaîne les petits boulots, les castings, les figurations… jusqu'au jour où AB Productions lui ouvre ses portes. Le jeune homme devient rapidement l'un des visages phares du Club Dorothée, grâce à une chanson dédiée à Hélène Rollès : Autour de toi Hélène. Une histoire de cassette envoyée à la production, un peu romancée, mais qui fait mouche auprès du public.
Il enchaîne les apparitions dans les émissions cultes, les tournées avec Jacky, les concerts au Zénith… et surtout, il décroche un rôle dans Premiers Baisers, sitcom emblématique des années 90. Son personnage d'Anthony, romantique et un brin rebelle, devient l'un des chouchous des téléspectateurs.
« Je vivais un rêve éveillé. Tout allait très vite. On tournait, on chantait, on partait en tournée… C'était une époque magique. »

CHANTEUR AU CŒUR TENDRE

Sous la plume d'Ariane Carletti et la musique de Rémy Sarrazin, Anthony enregistre plusieurs titres qui font fondre les fans :

- Comme dans un rêve
- Prendre la route avec moi
- Champion (avec le boxeur Jérôme Le Banner)

Son style ? Des ballades pop sentimentales, à mi-chemin entre variété française et teen pop. Il sort deux albums : Rêves… et Coupable, et participe à des compilations comme Le Noël des étoiles.



VIRAGE DRAMATIQUE : NAVARRO ET LA MATURITÉ

Après la fin du Club Dorothée, Anthony prend des cours de comédie et se réinvente. Il décroche un rôle dans Navarro, aux côtés de Roger Hanin. Son personnage, Lucas Paoli, jeune inspecteur fougueux, lui permet de montrer une autre facette de son talent.
Il enchaîne ensuite les rôles dans des séries comme Sous le soleil, Le Bleu de l'océan, L'Instit, Ma voyante préférée… et devient un acteur régulier du paysage télévisuel français.

RETOUR AUX SOURCES : THÉÂTRE ET NOSTALGIE

Dans les années 2010, Anthony revient sur scène avec la comédie musicale Salut les copains, puis avec la pièce Derniers baisers, clin d'œil à l'univers AB. Il y retrouve son public, toujours fidèle, et partage avec humour les souvenirs de cette époque dorée.
En parallèle, il sort le single Interdits en 2012, preuve que la musique reste une passion vivace.

L'ÉTERNEL CHARMEUR

Toujours souriant, Anthony Dupray incarne une génération, celle des ados des années 90, bercés par les sitcoms AB et les chansons d'amour. Mais il est aussi un artiste complet, qui a su évoluer, se réinventer, et rester fidèle à lui-même.



« Je ne renie rien.
Le Club Dorothée, c'est ma famille. »

EVENEMENT

Dorothée, éternelle icône de la télévision et de la chanson française, continue de prouver que sa popularité ne connaît ni l'usure du temps ni les limites des générations. Annoncé comme un événement rare et attendu, son concert du 4 avril 2026 au Palais des Congrès de Paris a affiché complet en quelques minutes à peine — un véritable raz-de-marée émotionnel qui témoigne de l'attachement profond du public à cette artiste hors norme.

Face à cet engouement phénoménal, une seconde date a été ajoutée : le 5 avril 2026, toujours dans le cadre prestigieux du Palais des Congrès. Une chance inespérée pour les fans qui n'avaient pas pu obtenir de place lors de la première mise en vente.

Ce retour sur scène, après seize années d'absence, s'annonce comme un moment historique. Dorothée, qui a bercé l'enfance et l'adolescence de millions de Français avec ses émissions cultes et ses refrains inoubliables, reste une figure centrale de la culture populaire. Son dernier passage sur scène remonte à 2010, lorsqu'elle avait enflammé l'Olympia et Bercy dans une série de concerts mémorables. Aujourd'hui encore, son aura traverse les décennies. Elle rassemble les nostalgiques du Club Dorothée, les amoureux de la variété française, et même les plus jeunes, curieux de découvrir celle qui a marqué l'histoire du petit écran. Ce concert ne sera pas qu'un simple tour de chant : ce sera une célébration, un moment de communion, une parenthèse enchantée où Dorothée interprétera ses plus grands succès, entourée d'une mise en scène soignée et de surprises qui promettent de faire vibrer la salle.





Après le triomphe de ses deux concerts parisiens au Palais des Congrès, complets en quelques minutes, Dorothée prolonge la magie ! À 72 ans, l'icône de nos souvenirs revient sur scène pour une mini-tournée exceptionnelle au printemps 2026. Entourée de musiciens et de danseurs, elle fera vibrer les refrains qui ont bercé des générations.

« Se retrouver... pour se dire que ce n'est jamais terminé. Je compte sur vous ! » – Dorothée

Dorothée est bel et bien de retour, et elle n'a rien perdu de sa magie.

Deux soirs, deux déluges d'émotion. Dorothée revient, et même les Minikeums se demandent s'ils n'ont pas raté leur carrière musicale.

LA TELE EN SERIES



Châteauvallon

Bien avant sa diffusion, Châteauvallon s'annonçait comme le Dallas français. Et le pari est tenu : sur fond de passions, de rivalités et de luttes de pouvoir, les familles Berg et Kovalic s'affrontent dans un combat sans merci. Le décor majestueux du château de Mauvières, à Saint-Forget-les-Sablons, sert d'écrin à cette saga où se mêlent amour, trahison et ambition.
Au cœur de l'intrigue, Florence Berg — incarnée par Chantal Nobel — incarne la femme moderne des années 80 : belle, brillante, riche et déterminée. À la tête du groupe de presse familial, elle tente de sauver l'entreprise tout en renouant avec sa fille Alexandra. Mais dans cet univers impitoyable, même ses proches ne sont pas dignes de confiance.
Dès le premier épisode, diffusé le 4 janvier 1985 sur Antenne 2, le succès est fulgurant : quatorze millions de téléspectateurs sont au rendez-vous. Et le générique, Puissance et Gloire interprété par Herbert Léonard, devient un tube du Top 50, gravant la série dans la mémoire collective.



Vivement Lundi

Avec Vivement Lundi, TF1 proposait entre 1988 et 1991 une sitcom savoureuse sur la vie de bureau, ses petits bonheurs, ses tensions et ses personnages familiers — volontairement caricaturés mais étonnamment proches de ceux qu'on croise au quotidien.
Les 104 épisodes de 26 minutes mettent en scène une galerie de comédiens bien connus des téléspectateurs de l'époque : Jacques François, Bernard Menez, Jean Rougerie, Arielle Séménoff et Katia Tchenko. Tous incarnent avec humour les travers du monde professionnel, entre absurdités administratives et dynamiques humaines. Parmi eux, un jeune coursier attire l'attention : Élie Semoun, encore inconnu, mais déjà doté d'un style à part. Sa finesse comique et son sens du timing laissent entrevoir un talent prometteur… qui ne tardera pas à éclore.
Une série drôle, tendre et résolument ancrée dans son époque, à redécouvrir pour le plaisir des nostalgiques et des amateurs de comédie bien sentie.



ALF

Baptisé ALF — pour Alien Life Form — par la famille Tanner qui l'a recueilli après son crash sur Terre, cet extraterrestre venu de la planète Melmac découvre un monde où il s'amuse follement. Farceur, bavard et souvent maladroit, il multiplie les gaffes qui pourraient lui coûter cher : les autorités, informées de sa présence, cherchent à le capturer pour mener des expériences. Heureusement, sa famille d'adoption veille sur lui et le protège coûte que coûte.

Un détail savoureux : ALF adore les chats… mais pour les manger ! Il tente régulièrement de s'emparer du félin de la maison, dans une course-poursuite hilarante qui dure tout au long des 102 épisodes d'une série familiale culte, drôle et pleine de tendresse.

REMI SANS FAMILLE



Cet anime réalisé par les studios TMS (Tokyo Movie Shinsha) et Madhouse est inspiré du roman Sans Famille d'Hector Malot, publié en 1878. Il compte 51 épisodes de 24 minutes. Il est arrivé en France en 1982 dans Me-cre-dis-moi-tout, avant d'arriver sur La Cinq, puis France 3, france 5 et Mangas.

L'histoire

Nous sommes à Chavanon, dans le massif central. Rémi est un petit garçon de 8 ans, qui vit avec sa mère, madame Barberin. Son père, Jérôme, vit loin d'eux, à Paris. Rémi aide donc sa mère aux travaux de la ferme. Mais un jour, Jérôme est victime d'un accident au travail. Il intente un procès à son employeur dans le but d'obtenir une compensation financière, mais sans succès : il n'a d'autre choix que de rentrer à Chavanon. Rémi va alors apprendre qu'il est un enfant trouvé et que son père adoptif n'a jamais voulu de lui : comme il le lui explique, il voulait le placer dans un orphelinat... En réalité, quand il a trouvé le nourrisson enveloppé dans des langes luxueux, il espérait se voir accorder une récompense, mais il n'est pas parvenu à retrouver ses parents. Désormais désireux de se débarrasser de cet enfant dont il ne veut pas, Jérôme ne va pas hésiter à vendre Rémi à un artiste de rue du nom de Vitalis pour 40 francs, sous le prétexte qu'ils n'ont pas les moyens de l'élever - en se gardant bien d'en parler à sa femme... Heureusement pour le jeune garçon, Vitalis est un homme bon et sensible, qui va apprendre à Rémi à jouer de la harpe, à lire et à jouer la comédie. L'enfant va également nouer des liens avec les animaux qui les accompagnent. Cependant, sa vie sur les routes sera difficile et il ne mangera pas souvent à sa faim, jusqu'à ce qu'un véritable miracle se produise...

- ***Le saviez-vous ?***

L'histoire se déroulant en France, on peut y voir des décors familiers : Ussel, Aurillac, Bordeaux, Avignon, Pau, Le canal du Midi, Montélimar, Lyon, Carcassonne, Sète, Arles, Orange, Reignier, Toulouse et, bien sûr, Paris !

- ***Incroyable, mais vrai !***

Les auteurs japonais se sont permis quelques libertés avec la réalité lors de la réalisation de cette adaptation. Ainsi, une montagne pousse aux alentours de Troyes, la ville de Saint-Émilion se retrouve inhabitée et, plus incroyable encore, la carte consulte régulièrement Rémi (une carte Michelin) indique les autoroutes !

Les héros d'hier



Malgré les épreuves, ce jeune garçon va faire preuve d'une remarquable résilience. La perte de certains de ses compagnons sera très difficile à accepter, mais une belle surprise l'attend au bout du chemin.



Ce musicien itinérant est en fait le célèbre chanteur italien Carlo Balzani. Avec l'Age, sa voix s'est affaiblie. Honteux, il a préféré disparaître et changer d'identité pour devenir le «signor Vitalis ».



Ces trois chiens dociles et fidèles vont faire le bonheur du petit garçon.



Ce petit singe vif et espiègle est l'un des rares personnages de l'anime à faire sourire les téléspectateurs.


JE DÉTESTE L'AUTOMNE !...

L'UNIVERS Dorothée recré

"On se retrouve dans le prochain numéro,
à ne pas manquer !"

Je compte sur vous !

