LE MAGAZINE HEBDOMADAIRE N°01 DES KIDADULTES

CLASSIC junior

N°01

CHAQUE MERCREDI









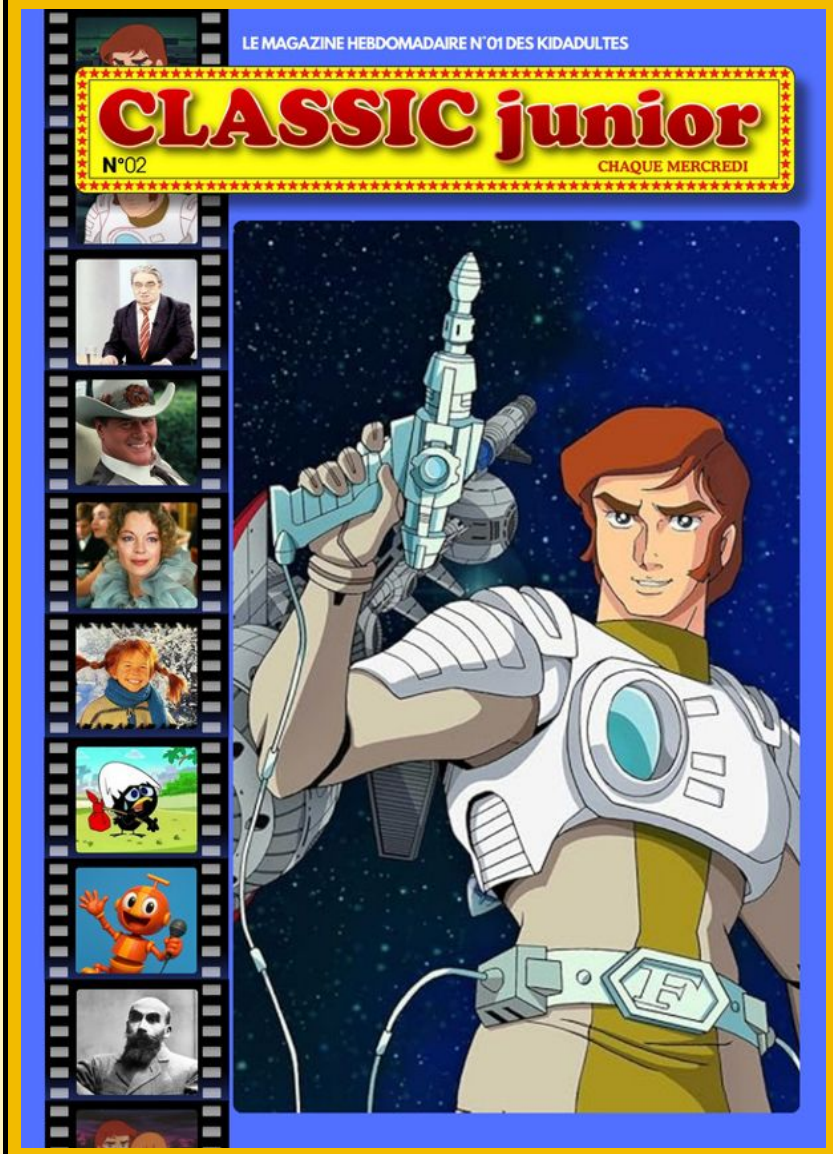





SOMMAIRE

02 : Sommaire et éditorial
03 : ANIMÉ : ***ULYSSE 31***
26 : STARS TV : ***PATRICK ROY***
28 : SERIE TV : ***ZORRO***
44 : CINÉ STARS : ***CHARLIE CHAPLIN***
46 : NONO RECOIT... : ***MAYA L'ABEILLE***
48 : LES ENQUETES DE TJ : ***HENRI II MEURT DANS UN TOURNOI***
51 : GENERATION CULTE : ***LES BILLES***
53 : FICHE TELE JUNIOR : ***ULYSSE 31***
55 : FICHE TELE JUNIOR : ***TINA TURNER***
57 : CUISINE JUNIOR : ***COOKIES NEW-YORK***
58 : TELE 7 CROK N°01

MERCREDI PROCHAIN



LE BILLET

Classic Junior reprend les manettes !

Mes chers grands enfants, préparez vos cartables et rangez vos billes : c'est la révolution dans Classic Junior !

Tous vos magazines préférés fusionnent sous une seule bannière, celle de Classic Junior, avec des rubriques toutes neuves et une présentation qui fleure bon les premiers numéros — oui, ceux qui sentaient encore l'encre et la colle des années 80.

L'idée ? Donner plus de force à l'identité de votre magazine adoré et rassembler, sous un seul titre, tout l'univers de Croktv+. Bref, un vrai club des copains où tout le monde se retrouve.

Seule exception : l'incontournable univers Dorothée Récré, qui garde son rythme de croisière et reviendra tous les deux mois, comme une cassette VHS qu'on ressort avec bonheur.

Alors, prêts à embarquer ? Montez à bord de Classic Junior Airlines, destination : Votre Jeunesse éternelle. Attachez vos ceintures, rangez vos Walkman, et rassurez-vous : aucune turbulence prévue pendant le vol.

Rendez-vous mardi prochain pour la prochaine escale. Et n'oubliez : Classic Junior, c'est comme les bonbons de l'enfance... ça colle aux doigts, mais ça fait sourire à tous les coups !

ULYSSE 31

L'HISTOIRE EN GÉNÉRALE

"Ulysse 31" est une série d'animation franco-japonaise diffusée pour la première fois en 1981. La série transpose l'odyssée d'Ulysse dans un cadre futuriste et spatial. Au XXXIe siècle, le héros Ulysse navigue à bord du vaisseau spatial, l'Odysseus, avec son fils Télémaque et l'androïde Nono. Leur mission est de rentrer sur Terre, mais ils sont confrontés à de nombreux dangers et créatures mythologiques. L'histoire commence avec l'enlèvement de Télémaque par des adorateurs du Cyclope, une créature contrôlée par le dieu Poséidon. Ulysse, aidé de son équipage, parvient à vaincre le Cyclope et libérer Télémaque et d'autres prisonniers, Thémis et Noumaïos. En punition pour avoir détruit le Cyclope, Zeus plonge l'équipage de l'Odysseus dans un état de léthargie permanente et efface les données du chemin vers la Terre. Ulysse, Télémaque, Thémis et Nono sont condamnés à errer dans l'univers inconnu de l'Olympe, cherchant un moyen de lever la malédiction et de retrouver leur planète d'origine. Au fil des épisodes,

FICHE D'IDENTITÉ

Création
Nina Wolmark
Jean Chalopin

Production
Jean Chalopin
Yutaka Fujioka

Musique
Haim Saban
Shuki Levy
Denny Crockett
Ike Egan

26 épisodes
26 minutes

3 Octobre 1981
3 Avril 1982

Ulysse et ses compagnons rencontrent diversen créatures et dieux de la mythologie grecque dans des versions futuristes. Chaque épisode présente un nouveau défi ou une quête à accomplir, rappelant les aventures de l'Odyssée originale.La série se termine de manière ambiguë. Bien que les héros fassent des avancées dans leur quête pour rentrer chez eux et sauver leurs compagnons, la fin laisse certains aspects ouverts, ce qui ajoute à la dimension mythologique et éternelle de leur voyage.



LE SECRET D'ULYSSE 31

Coproduite par les studios DIC et Tokyo Movie Shinsha, cette série transpose au XXXIe siècle (d'où le 31 présent dans le titre) l'histoire de l'Odyssée ainsi que d'autres épisodes de la mythologie grecque. Le design général, en particulier celui du vaisseau d'Ulysse, l'Odysseus, allie le logo de la chaîne commanditaire, FR3 (devenu France 3 en 1992), au design futuriste de 2001, l'Odyssée de l'espace de Stanley Kubrick. C'est Shōji Kawamori, célèbre designer de mecha qui s'en est chargé.



Philippe Bouchet, plus connu sous le pseudonyme de Manchu, a également travaillé sur le vaisseau ainsi que la conception graphique de manière générale. Non crédité, il travaillait au sein du studio DIC



L'utilisation d'images de synthèse dans le générique et dans certains épisodes de la série, est également une première. Mais les capacités informatiques de l'époque restent limitées et ne permettent pas, par exemple, d'animer l'Odysseus autrement que par un rendu en fil de fer. C'est pourquoi le vaisseau est finalement animé de manière traditionnelle.

VOIX OFF

Claude Giraud : Ulysse
Fabrice Josso : Télémaque
Jackie Berger : Télémaque
Séverine Morisot : Thémis
Thierry Bourdon : Noumaïos
Gilles Laurent : Noumaïos
Jacques Ebner : Nono
Pierre Trabaud : Nono
Évelyne Séléna : Shyrka
Sylvie Moreau : Shyrka
Jean Topart : Zeus
Jean Barney : Nestor
Amélie Morin : Atina
René Bériard : Hératos
Arlette Thomas : La sorcière
René Bériard : Médecin holographique
Jean Michaud :Éole
Louis Arbessier : Sisyphe
Jean Pierre Leroux : Antiphatès
Catherine Lafond : Éolia
Jean Pierre Leroux : Nérus
Catherine Lafond : Lestronia
Raymond Loyer : Sphinx
Sylvie Feit : Hercrone
Serge Sauvion : Chef des pirates
Annie Balestra : Ariane
Jackie Berger : Triton
William Sabatier : Nérée
Denis Savignat : Atlas
Jean Claude Balard : Priam
Denis Savignat : Triplod
Jean Claude Balard : Magicien noir
Martine messager : Hypsie
Jean Violette : Antinoos
Claude Rollet : Eurymaque
Annie Sinigalia : Calypso
Jacques Ciron : Majordome Robot
Yves Marie Maurin : orphée
Teddy Bilis : Égée
André Calmy : Thoas
Pierre Hatet : Chronos



ULYSSE

Héros principal de la série, Ulysse est la transposition du personnage d'Ulysse de l'Odyssée d'Homère. L'aspect général de son visage semble cependant être largement inspiré de celui de son créateur principal, Jean Chalopin, alors âgé de 31 ans : barbe et cheveux roux, yeux bleus. Ulysse possède deux tenues, variant selon ses activités : au sein du vaisseau, il porte habituellement un costume marron clair avec un plastron blanc et des galons couleur or ; lors de ses sorties dans l'espace, il est équipé d'une combinaison bleue, d'une cape et d'un assortiment d'équipements, et son visage est recouvert par un casque spatial en forme de tête de lion.

Sa combinaison comporte également un émetteur radio rouge, fixé sur la poitrine, et est équipée d'une ceinture multi-fonction comprenant notamment un système de rétro-fusées incorporées, permettant à Ulysse de voler dans les airs pendant quelque temps. Son arme de prédilection est un pistolet laser, qui peut faire jaillir par le haut de la poignée une sorte d'épée laser semblable aux sabres laser de Star Wars ; pendant les combats, Ulysse utilise aussi un bouclier magnétique, généré à partir du gantelet gauche de son costume.

Au sein de l'équipage, Ulysse est indiscutablement le chef mais, contrairement à l'Odyssée, son titre royal n'est jamais mentionné. Comme son inspirateur antique, Ulysse est un homme habile, réfléchi et calme, rarement abattu, toujours intègre et hospitalier. Il est particulièrement doué dans les combats. En version française, le doublage de sa voix était assuré par l'acteur Claude Giraud qui contribua, avec sa voix chaude et chaleureuse, à donner beaucoup d'ampleur et de charisme au personnage. Son expression favorite est « Par la grande galaxie ! », lorsqu'il est étonné de quelque chose.

TELEMAQUE

Fils d'Ulysse, Télémaque est un enfant âgé d'une douzaine d'années aux cheveux blonds. En temps normal, il est habillé d'un pantalon jaune et d'une sorte de pull vert. Lors de ses sorties en dehors du vaisseau, il porte une combinaison bleue, similaire à celle de son père mais ornée d'un collier.

Fils d'Ulysse, Télémaque est un enfant âgé d'une douzaine d'années aux cheveux blonds. En temps normal, il est habillé d'un pantalon jaune et d'une sorte de pull vert. Lors de ses sorties en dehors du vaisseau, il porte une combinaison bleue, similaire à celle de son père mais ornée d'un collier.

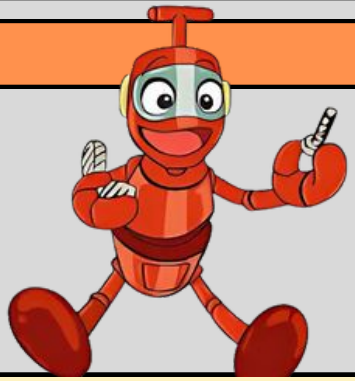
THEMIS

Thémis est une jeune fille de petite taille, à la peau bleue et aux cheveux blancs, originaire (comme son frère aîné Noumaïos) de la planète Zotra. Les pupilles de ses yeux (comme celles de Noumaïos) sont jaunes et barrées d'un trait noir, à l'image de celles des chats. Elle est toujours habillée d'une combinaison de couleur rose, qui ressemble à celle de Télémaque. Elle joue parfois d'un instrument de musique, une flûte traversière électronique. Thémis semble être immunisée contre le feu et dispose de pouvoirs psychiques développés, notamment des facultés télépathiques et télékinésiques. Comme son frère, elle porte un diadème, au sommet duquel se trouve une petite sphère rouge en suspension dans les airs (qui s'illumine lorsqu'elle utilise ses pouvoirs mentaux).

NOUMAIOS

Le plus grand désir de Thémis est de libérer son frère Noumaïos de la malédiction des dieux. Comme le reste des compagnons infortunés d'Ulysse, victimes eux-aussi de la malédiction des dieux, Noumaïos demeure en effet habituellement inerte, en animation suspendue avec les autres dans une salle de l'Odysseus, sauf lorsque le vaisseau arrive à proximité d'un des satellites de sa planète natale Zotra (épisode 5 : La planète perdue), auquel cas Noumaïos « revient » à la vie et aide ses amis.

NONO



Sa combinaison comporte également un émetteur radio rouge, fixé sur la poitrine, et est équipée d'une ceinture multi-fonction comprenant notamment un système de rétro-fusées incorporées, permettant à Ulysse de voler dans les airs pendant quelque temps. Son arme de prédilection est un pistolet laser, qui peut faire jaillir par le haut de la poignée une sorte d'épée laser semblable aux sabres laser de Star Wars ; pendant les combats, Ulysse utilise aussi un bouclier magnétique, généré à partir du gantelet gauche de son costume.

SHIRKA

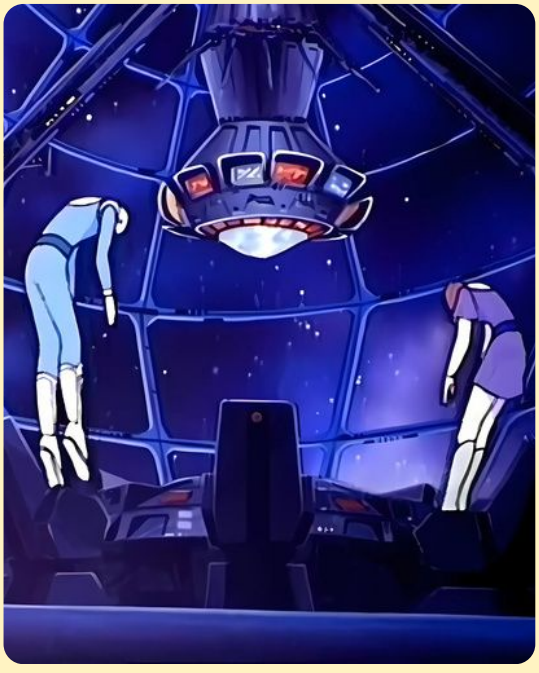


Shyrka est le nom de l'ordinateur de bord de l'Odysseus, une intelligence artificielle qui parle avec l'équipage en utilisant une voix féminine. Son nom proviendrait du japonais « Shiruka », une version japonisée du nom de la magicienne Circé. Son interface principale est un globe métallique doté d'un écran (ponctué de couleurs scintillantes), installé dans le poste de commande du vaisseau.

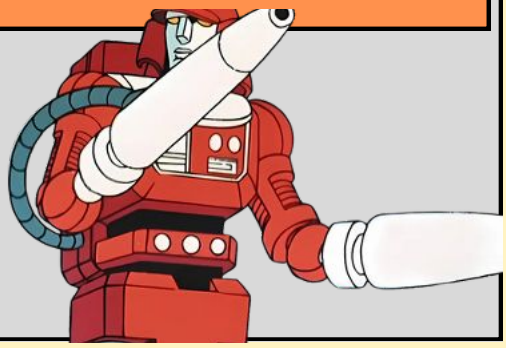
LES COMPAGNONS

C'est sous cette appellation (souvent prononcée par Ulysse) que sont désignés les autres membres de l'équipage de l'Odysseus. Sous le commandement de Nestor, les compagnons forment une véritable famille, qu'Ulysse s'efforce coûte que coûte de délivrer de leur malédiction et de ramener sur Terre.

Avant d'être plongés en animation suspendue à la suite de la malédiction des dieux, les compagnons participaient au bon fonctionnement du vaisseau, en particulier Nestor et Euryclée, vraisemblablement les seconds et les plus proches collaborateurs d'Ulysse (Nestor a dirigé le reste de l'équipage lors de la libération des enfants prisonniers du Cyclope). Pour le reste, on ne connaît pas grand chose des autres membres, qui ne jouent aucun rôle pendant la quasi-totalité de la série. Lors de certains épisodes (La révolte des compagnons, Circé la magicienne, Le magicien noir) la malédiction des dieux est brièvement levée ; les compagnons peuvent alors bouger librement.



LES ROBOTS



L'Odysseus est aussi peuplé de nombreux robots, de diverses formes et tailles. Ceux-ci réalisent les diverses tâches de maintenance, répétitives ou périlleuses, au sein du vaisseau (nettoyeurs, réparateurs, pompiers, etc.).

Ensembles, les robots forment un groupe de défense efficace contre les intrus. Ils obéissent à Ulysse et Télémaque, ainsi qu'à Shyrka ; celle-ci, lors de l'épisode La cité de Cortex (où elle était possédée par les dieux), se servira des robots du vaisseau pour attaquer Ulysse.

L ODYSSEUS



Ulysse et les enfants voyagent à bord de l'Odysseus, le vaisseau spatial d'Ulysse de la taille d'une petite ville, suffisamment grand et équipé pour reproduire les conditions terrestres.

Le mot Odysseus vient directement du nom d'Ulysse en grec ancien : Ὀδυσσεύς (Odusseus). L'Odysseus renvoie donc directement au personnage d'Ulysse, devenant ainsi, avec la voix de Shyrka, un personnage à part entière.

L'Odysseus a la forme d'un cercle relié à une partie centrale qui ressemble à un œil (qui peut s'ouvrir ou se refermer) (c'est également le logo de la chaîne commanditaire, FR3), cette partie contenant les fonctions essentielles liées à la puissance du vaisseau. Plus son œil est ouvert et plus sa puissance se déploie. Il est d'ailleurs fait mention plusieurs fois dans plusieurs épisodes de la série de l'iris qui se trouve dans la partie centrale du vaisseau, comme l'iris l'est anatomiquement pour l'œil. Le vaisseau peut déployer une sorte de champ de force pour se protéger des attaques extérieures, et possède un système de réparation automatisé, pouvant par ailleurs se servir des robots de manutention qui peuplent le vaisseau (robots nettoyeurs, pompiers, etc.)



DÉVELOPPEMENT

La série Ulysse 31 s'inscrit dans le cadre d'une déferlante de séries animées post-Star Wars, telles que Capitaine Flam, Albator, Cobra, ou encore Il était une fois... l'Espace. Elles placent toutes leurs héros dans un cadre de space opera, témoignant ainsi d'une certaine fascination de l'époque (de la fin des années 1970 au milieu des années 1980) pour l'espace et la conquête spatiale.

La série constitue aussi une première aussi bien en France, par son succès d'audience, qu'au Japon car c'est une nouveauté en matière de partenariat. Elle permet à des créatifs et scénaristes français de travailler avec une main-d'œuvre japonaise de qualité et, réciproquement, à des animateurs et scénaristes japonais de s'investir dans le processus créatif. Le délai de réalisation d'un épisode, de deux semaines au lieu d'une habituellement, a donné lieu à une animation particulièrement fouillée et fluide. À l'époque, le standard japonais descend en effet fréquemment à six images par seconde, alors que pour Ulysse 31 l'animation est la plupart du temps de douze images par seconde. En outre, l'étendue de la palette de couleurs et le souci du détail de la série sont une nouveauté pour un programme destiné à la télévision.

EFFETS SPÉCIAUX

L'utilisation d'**images de synthèse** dans le générique et dans certains épisodes de la série, est également une première. Mais les capacités informatiques de l'époque restent limitées et ne permettent pas, par exemple, d'animer l'Odysseus autrement que par un rendu en fil de fer. C'est pourquoi le vaisseau est finalement animé de manière traditionnelle.





BANDE ORIGINALE

La majorité de la bande originale fut composée par Denny Crockett et Ike Egan. Quelques thèmes additionnels furent composés par Shuki Levy et Haim Saban, qui ont également signé les chansons des génériques pour la diffusion française.

Les chansons et les musiques d'accompagnement (BGM) ont fait l'objet de nombreuses éditions et rééditions. Au milieu des années 2000, le groupe français Parallax entreprend le réenregistrement de ces musiques et annonce la parution d'un CD, initialement prévu pour fin 2012 et plusieurs fois repoussé.

De leur côté, contrairement aux annonces de perte définitive, les bobines originales sont finalement retrouvées en totalité et un double CD contenant, pour la première fois, l'intégralité de la bande originale restaurée sort début juillet 2016. À peine deux mois plus tard, c'est au tour de la version de Parallax, tout juste finalisée fin août 2016, de paraître également en double-CD.

EPISODE PILOTE

En 1980, un épisode pilote est mis en chantier. Réalisé par René Borg et Shigetsugu Yoshida, il suit la même trame que le futur premier épisode, mais une fois terminé, il ne donne pas satisfaction et ne sera jamais diffusé. En 2007, un internaute japonais la met en ligne, sur le site de partage vidéo Stage. De mauvaise qualité, la vidéo permet toutefois de noter les différences avec la série : l'animation est moins fluide, le character design est plus typiquement japonais et l'Odysseus a une apparence totalement différente (il s'agit d'un gigantesque anneau, partiellement animé en images de synthèse). Toutefois, certains éléments sont déjà bien présents tels que l'intrigue et les personnages principaux.

Par la suite, Shingo Araki est recruté pour remettre à plat le character design, tandis que Shōji Kawamori et le Studio Nue revoient le mecha design. Le personnage d'Ulysse est particulièrement retouché. Seul l'aspect graphique des Zotriens et de Nono restent presque identiques à la première version.

GÉNÉRIQUES

Il existe trois génériques français. En France, pour les deux premières diffusions, en 1981-1982 puis en 1982-1983, il y avait deux génériques (l'un au début, l'autre à la fin) et tous deux étaient chantés par Lionel Leroy, grand habitué des génériques pour la télévision au cours de la première moitié des années 1980. En revanche, il n'y avait qu'un seul générique pour la troisième diffusion en 1983-1984, intitulé Ulysse revient.

Pour les diffusions hors de France, les génériques anglais, espagnols, italiens et allemands reprenaient tous la mélodie et les arrangements du premier générique de début français, Ulysse, dans leurs langues respectives ; chaque pays ajoutait une voix locale sur une version instrumentale du 45 Tours original français.



ÉPISODE 01 — LE CYCLOPE OU LA MALÉDICTION DES DIEUX

Sur la base spatiale de Troie, Priam discute avec Ulysse de son avenir. Les princes prétendants menacent en effet la paix sur Terre car Pénélope, femme d'Ulysse, sera contrainte de choisir un nouvel époux parmi eux si Ulysse ne revient pas avant la prochaine comète. L'épisode enchaîne sur le douzième anniversaire de Télémaque, qu'il fête sur l'Odysseus en compagnie de nombreux invités. Il reçoit comme cadeau d'Ulysse, son père, un petit robot rouge qui se nomme Nono. Après la fête d'anniversaire, l'Odysseus et tous les compagnons partent pour la Terre. Euryclée, compagnonne d'Ulysse, indique à Shyrka, l'ordinateur central du vaisseau, les coordonnées de la Terre.

Une planète apparaît soudain : elle ne semble pas répertoriée. Alors qu'Ulysse tente de l'identifier, une masse lumineuse s'en détache et capture Télémaque, qui jouait dans le jardin de l'Odysseus avec Nono. À son réveil, dans un lieu inconnu, il rencontre Noumayos et sa sœur, Thémis, originaires de la planète blanche Zotra, et apprend qu'ils sont prisonniers des adorateurs du Cyclope.

Pire, ils sont promis en sacrifice au Cyclope, créature de Poséidon, qui donne la vue à ses adorateurs. Ils seront sauvés par Ulysse qui les a rejoints sur la planète avec Nono. Pendant qu'Ulysse affronte les adorateurs du Cyclope, Nono détruit celui-ci en lui renvoyant son propre laser dans l'œil, à l'aide d'un miroir. Le Cyclope s'effondre, mort, et ses adorateurs deviennent aveugles. Alors que la planète semble sur le point d'exploser, Ulysse s'enfuit ; cependant, le grand prêtre du Cyclope, avant de mourir, adresse une supplique au dieu Poséidon en lui demandant de venger les assassins de son fils.





L'Odysseus est alors attirée dans un trou-noir. Poséidon, irrité contre Ulysse, demande à Zeus de le punir. Celui-ci édicte son jugement : Ulysse devra connaître de nombreuses épreuves avant de pouvoir rentrer chez lui. L'Odysseus franchit alors le mur des glaces galactiques et pénètre dans l'Olympe. Désormais « l'Odysseus errera dans des mondes inconnus jusqu'au royaume d'Hadès… » Ulysse, descendu dans l'iris du vaisseau pour le remettre en marche, ne verra pas les corps de ses compagnons devenir inertes, et flotter jusqu'à une grande salle du vaisseau. Seuls Ulysse, Télémaque et Thémis, avec tous les robots à bord, resteront actifs. Le chemin de la Terre a disparu de la mémoire de Shyrka ; les aventures d'Ulysse peuvent commencer.



ÉPISODE 02

HÉRATOS

Hératos et Atina orientent leurs radars pour capter et ainsi contacter un astronef arrivant dans leur espace. Aussitôt les dieux interviennent et préviennent Hératos qu'Ulysse arrive et que s'il veut retrouver la vue, il doit diriger son vaisseau vers le cimetière des épaves. Sous la menace il doit obéir sinon lui et Atina disparaitront. Hératos cède et promet son aide aux dieux. Atina contacte enfin Ulysse et le reste de l'équipage. Atina est aussi une Zotrienne. Ils partent en navette la rejoindre sur sa planète où Hératos et Atina les accueillent. Cette dernière leur fait visiter le grand laboratoire d'Hératos et leur fait voir un tableau représentant un étrange vaisseau où, des années auparavant, il l'a trouvée seule dans une chambre d'hibernation.

. Il tentera également d'emmener une petite sphère à proximité d'elle. Mais une voix des dieux interdit à Hératos de prendre ce journal de bord. Il y avait peut-être dedans la carte complète de l'Olympe, il y jeta un œil un très court instant et il perdit aussitôt la vue. Hératos confie à Ulysse la carte menant au cimetière des épaves au lieu du mur des glaces galactiques.

Hératos et Atina restent sur leur astéroïde tandis qu'Ulysse et les siens s'en vont. Dès leur départ, Hératos avoue à Atina qu'il leur a donné une carte qui les emmènera au cimetière des vaisseaux. Hératos regrette et part les rattraper avec Atina. Ulysse approche déjà du cimetière et heurte une épave qui ressemble au dessin dans le laboratoire. Ulysse quitte l'Odysseus pour l'inspecter et Télémaque voit le vaisseau d'Atina arriver. Atina essaye de les contacter tandis que Thémis se rend sur l'épave zotrienne. Soudain un champ d'attraction se fait sentir provenant de la boule centrale du cimetière.



Hératos avoue son mensonge à Ulysse mais l'Odysseus est attirée par l'énorme masse magnétique. Télémaque et Nono cherchent Thémis et la trouvent avec le journal de bord. Le vaisseau d'Hératos et Atina est attiré devant l'Odysseus. Télémaque met en marche les moteurs du vaisseau zotrien qui entraine l'Odysseus. Ulysse vient chercher les enfants et les ramène. Mais, en chemin, Télémaque trébuche et perd la sphère juste avant de sortir du vaisseau zotrien. Shyrka déclenche les rétro-réacteurs et projette le vaisseau zotrien sur le vaisseau d'Hératos, le repoussant de l'attraction de la masse centrale du cimetière. Le vaisseau d'Hératos s'éloigne alors de l'Odysseus à la recherche d'une planète où ils pourraient s'établir.



ÉPISODE 03

LES FLEURS SAUVAGES

La pesanteur d'une planète se fait soudain sentir. Ulysse ordonne alors à Shyrka d'y diriger l'astronef. Soudain apparaît une énorme base spatiale sans vie, comme abandonnée. Il s'agit d'une énorme ville hôpital, semble-t-il de réanimation, qui pourrait constituer une chance de réanimer les compagnons. Ulysse et Télémaque y partent ensemble en navette. Thémis et Nono décident aussi d'y aller avec une autre navette et emmènent Noumayos. Télémaque remarque dans le sol des fissures où se faufilent des plantes métalliques.

Une voix invite Ulysse et Télémaque à entrer dans le bâtiment. Là, un écran fait découvrir un vieil homme qui leur explique le danger. Cette base guérissait autrefois de toutes les maladies et de la mort. Trop de vies ont été sauvées et les dieux ont décidé d'y mettre fin en déposant les graines des plantes destructrices de la vie.

Ulysse et Télémaque décident alors de partir. Entre-temps, Thémis trouve dans la base une machine pour réveiller Noumayos. Ulysse et Télémaque le découvrent et sont attaqués par les plantes, mais parviennent tout de même à la navette et leur échappent. Elles ont repéré Thémis et Nono et les attaquent. Maintenant les plantes sont partout. Ulysse et Télémaque se séparent afin de trouver les deux autres. Noumayos est traité, mais les plantes envahissent tout. Ulysse et Télémaque arrivent alors sur les lieux et se battent et ainsi défendent Thémis, Nono et Noumayos et quittent ensemble la base. Noumayos n'aura pas eu le temps de se réveiller.





ÉPISODE 04

CHRONOS

Des intercepteurs Tridents venant de vaisseaux sphériques réunis en grappe attaquent soudain l'Odysseus jusqu'à sa destruction totale. Puis le temps remonte, l'Odysseus redevient comme neuf et les tridents et la grappe disparaissent. Les dieux commentent les faits en déclarant qu'Ulysse s'est réfugié dans le royaume du temps de Chronos. Dans l'Odysseus, un robot doré de Chronos arrive et invite Ulysse à le suivre chez leur sauveur. Ulysse et les enfants sont alors téléportés chez le maitre du temps.

Chronos capture Ulysse et les enfants sont jetés dans la prison du temps. Le temps s'écoule très vite dans l'Odysseus et les compagnons vieillissent très vite. Chronos, chassé de l'Olympe, veut se racheter en échangeant Ulysse contre son retour auprès des dieux. Télémaque, Thémis et Nono s'échappent et Ulysse de son côté aussi.

Après une course-poursuite des robots après les enfants, ils se retrouvent séparés dans la salle des saisons, chacun dans une saison différente. Ulysse est aussi poursuivi et se retrouve dans la pièce du « Temps Universel », l'horloge qui gère le temps de tout le cosmos. Shyrka annonce à Ulysse que les compagnons arrivent à la fin de leur vie. Les dieux se moquent de Chronos qui ordonne alors de tuer Ulysse. Thémis devenue adolescente est en train de mourir de froid dans la neige, mais Ulysse remonte les aiguilles du « Temps Universel » et tout revient comme au commencement. Ulysse réapparait dans l'Odysseus et décide de partir avant l'attaque des Tridents. Chronos se promet de se venger d'Ulysse et des dieux.





ÉPISODE 05

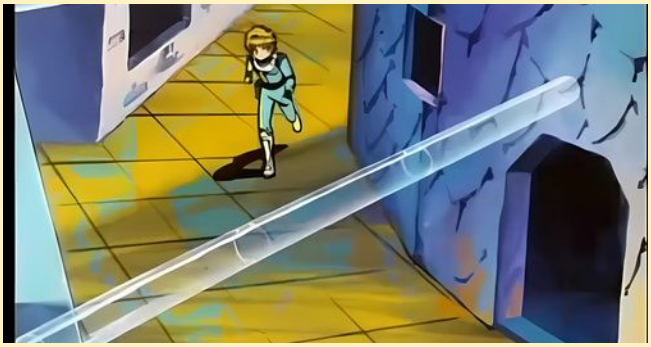
LA PLANÈTE PERDUE

Thémis a une vision de sa planète Zotra lorsqu'elle eu joué avec Télémaque à un jeu télépathique. Elle croit que sa planète approche et prévient Noumayos qui réagit alors en bougeant la main. Il est revenu à la vie car la planète blanche est là. Ce n'est pas Zotra, mais un de ses satellites, celui de leurs vacances d'enfance. Ulysse, Télémaque, Thémis, Nono et Noumayos y atterrissent et n'y trouvent aucune âme qui vive. Il n'y a personne de vivant. Thémis disparaît, Télémaque parti à sa recherche tombe dans un trou. Puis Nono trouve les Zotriens pétrifiés, mais leurs ombres continuent à courir.

La licorne de la vieille sorcière, l'idole des enfants, les attaquent et Nono est pétrifié aussi. Ulysse court après la licorne jusque dans une caverne. Télémaque et Thémis se retrouvent ensemble aussi dans une caverne. Ulysse découvre un trône où apparait la sorcière.

Elle dit chercher les enfants que les adultes ont fait disparaitre. Elle libère une hydre qui l'attaque. Noumayos et Nono arrivent près d'Ulysse puis Télémaque et Thémis aussi. La sorcière voit que ce sont des enfants et aussitôt devient très gentille. Autrefois, lorsque le satellite a quitté son orbite, les Zotriens ont évacué les enfants et la sorcière a alors pétrifié les méchants adultes qui lui enlevaient les enfants. Maintenant, elle a compris que les adultes ne voulaient aucun mal aux enfants et elle leur enlève le sort. L'Odysseus s'éloigne du satellite et Noumayos retourne dans sa léthargie.











ÉPISODE 06

ÉOLE OU LE COFFRET DES VENTS COSMIQUES

C'est l'anniversaire d'Éolia, la fille du roi Éole, il veut lui offrir l'Odysseus. Le vaisseau qui passait à proximité est alors attiré vers le vaisseau sphérique en bronze d'Éole. Malgré un pilotage manuel, Ulysse ne parvient pas à redresser l'Odysseus mais réussit à passer à travers la grille protectrice du vaisseau d'Éole. Éolia ne veut pas de ce cadeau. Mais Éole décide de faire un jeu avec ses prisonniers. Il promet la liberté à Ulysse s'il découvre le coffret des vents. Mais il devra affronter les vents lors de petits jeux où il risquera sa vie. Finalement Éolia sauve Ulysse des jeux en arrachant le panneau de commande à son père.

Entretemps Télémaque et Thémis ont trouvé le coffret. Punis par Éole, Éolia et Ulysse vont être dévorés par un monstre mais Télémaque ouvre le coffret et les sauve. Puis il dirige le coffret sur Éole, mais Éolia s'interpose et est blessée. Éole ayant compris son erreur, déclare son amour à sa fille.



ÉPISODE 07

SYSIPHE OU L'ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

Ulysse part avec une navette au secours du roi de Corinthe, Sisyphe, seul sur une planète désertique. Il voulait découvrir le secret de la mort dans le désert du Tartare, c'était une promesse qu'il avait faite à sa femme Mérope. Il fut puni par les dieux de l'Olympe à pousser des sphères métalliques dans un siphon, celles-ci revenant perpétuellement. Les dieux promettent à Sisyphe sa liberté si Ulysse prend sa place.

Dès son arrivée, il attaque Ulysse, le bloque au bord du siphon et s'empare de sa navette. Arrivé à bord de l'Odysseus, il tentera de prendre les commandes, mais Shyrka s'y refusera. Télémaque, Thémis et Nono, après avoir maitrisé Sisyphe, rejoignent sa planète. Mais Ulysse a sombré dans le siphon.

Il y sera rejoint par Télémaque puis par Sisyphe qui est tombé en voulant protéger Thémis et Nono d'une sphère se dirigeant vers eux. Ce dernier découvrira que la machine des dieux est régie par des mantes robotisées gigantesques qui produisent les sphères à partir des débris que Sisyphe renvoie sans fin. Reconnaissant son travail inutile, Sisyphe essaye de détruire cette machinerie mais elle se reconstitue instantanément par la force des dieux. Thémis et Nono viennent en navette récupérer Ulysse et Télémaque qui étaient ressortis avant que le désert du Tartare ne change de dimension, laissant Sisyphe à son sort.





ÉPISODE 08

LA RÉVOLTE DES COMPAGNONS

L'Odysseus traverse une turbulence électromagnétique produite par un vaisseau des dieux. Malgré son bouclier, le vaisseau est traversé de décharges électriques qui réanime les compagnons. Ils se sont réveillés mais sont devenus très agressifs, au service des dieux. Ulysse, télémaque, Nono et Thémis s'enfuient et se réfugient dans une salle du vaisseau. Shyrka ne parvient pas à communiquer avec eux et Nestor la débranche. Grâce à Thémis, Noumayos arrive à se libérer de cette emprise, mais cette libération n'est pas assez forte contre les dieux qui veulent diriger l''Odysseus sur les récifs de l'espace.

Épuisée mentalement, Thémis est forcée d'abandonner son frère. Le vaisseau des dieux pousse l''Odysseus avec l'aide des compagnons. Ulysse, Télémaque, Thémis et Nono tentent de neutraliser les compagnons avec l'aide des robots du vaisseau mais les compagnons prennent le dessus.

Puis Ulysse, sorti en navette, détruit de nombreux Tridents. Thémis, en manipulant Noumayos, attaque les compagnons et les éloigne du poste de commandement. Télémaque profite de l'occasion pour rebrancher Shyrka, qui reprend alors le contrôle de l'Odysseus toujours bloqué par le vaisseau des dieux qui le pousse sur les récifs. Grâce à Shyrka, Ulysse trouve un point faible et détruit le faisceau électromagnétique. Quand le vaisseau des dieux s'écrase contre les récifs, les compagnons se rendorment et tout redevient normal.





ÉPISODE 09

LE SPHINX

L'Odysseus est attiré et capturé par un rayon lumineux vers un énorme complexe de pyramides qui se trouve à la base d'un sphynx géant flottant dans l'espace. C'est Hercrone, la fille du Sphynx, qui réclame Ulysse comme esclave à son père. Ulysse doit se soumettre à la loi du sphynx. Les enfants sont emprisonnés et Ulysse sera libre s'il trouve cette énigme : « Quel est le nom de cet animal qui marche à quatre pattes le matin, deux à midi et trois le soir ? ».

Ulysse trouve la réponse, il est libre. Mais Hercrone, qui a libéré les enfants et les a précipité dans un piège, lui indique que les enfants ont pénétré dans le domaine interdit, celui du miroir de la vérité. Les enfants sont alors condamnés par le Sphynx à être changés en statues de pierre.

Ayant réussi le test du Sphynx, Ulysse réclame une autre épreuve et doit relever le défi d'Hercrone. Elle se dédouble de nombreuses fois, mais une seule reste la vraie, il doit la trouver. Les enfants trouvent le miroir de la vérité et, avec son aide, la sortie du domaine interdit. Ils l'utilisent contre Hercrone et font disparaître ses copies. Hercrone se voyant dans le miroir est assommée par la noirceur de son cœur. Apprenant que les enfants ont été piégés, le Sphynx les libère avec Ulysse. Hercrone demande à son père de l'aider à retrouver un cœur pur, maintenant libérée de l'emprise des dieux.





ÉPISODE 10

LESTRUGONS

Shyrka découvre une planète sur la trajectoire de l'Odysseus. Sur cette planète vit le roi Antiphatès qui collectionne ses proies en les miniaturisant. Frappé par son rayon, l'Odysseus, maintenant minuscule s'écrase dans la mer. Ulysse part en reconnaissance à bord d'un bathyscaphe mais il est avalé par une huître qui le recouvre de nacre. Télémaque et Thémis, à sa recherche en navette, découvrent au fond de l'eau un cimetière d'épaves.

Ils sont pris par des filets de pêcheurs. Ulysse, Télémaque et Thémis, prisonniers de leurs machines, se retrouvent dans le palais d'Antiphatés, se libèrent et trouvent leur vraie taille en utilisant le prisme. Par une maladresse, Antiphatés sera réduit et Nono détruira le prisme. L'Odysseus ayant repris sa taille réelle, le vaisseau peut continuer sa route.



ÉPISODE 11

CHARYBDE ET SCYLLA

Une épave de vaisseau (BX-27) venant de la Terre et datant de l'an 2001 est trouvée. Il émet un message de détresse, quelqu'un y vit encore. Ulysse, Télémaque, Nono et Thémis vont en navette pour l'explorer. Ils y trouvent que le message est un enregistrement qui se reboucle sans fin, mais aussi un homme en hibernation qui se réveille soudainement et leur explique que l'équipage du vaisseau est en hibernation dans la station centrale entre Charybde, la brûlante, et Scylla, la glacée. Ulysse part à leur recherche en navette. Le pilote trouvé n'a pourtant pas sa photo dans celle de l'équipage.

Il n'y a plus d'énergie dans le vaisseau et l'homme est retourné en hibernation mais son cœur bat. Télémaque trouve le générateur couvert de tridents gravés dans une salle des machines. Ulysse approche des deux planètes mais ne trouve pas la station centrale.

L'homme se réveille et devient menaçant, Télémaque et Thémis s'enfuient du vaisseau en navette à la poursuite d'Ulysse avec l'Odysseus à leur suite. Ulysse tombe dans un piège, son vaisseau est dans l'attraction des deux planètes. Les dieux se moquent de lui, car son sort est réglé. Ulysse appelle Télémaque au secours, celui-ci essaye de sortir son père du vortex des deux planètes. L'homme du vaisseau abandonné qui s'était accroché à la navette des enfants les attaque mais Nono les défend et découvre que c'est un robot. Télémaque accroche le vaisseau de son père. Ulysse se hisse vers le vaisseau de Télémaque, le sien sombrant dans les flammes de Charybde. Thémis récupère Ulysse qui détruit alors l'homme-robot. « Ulysse, tu as gagné », s'écrit un dieu, « Mais la chance ne sera pas toujours de ton côté », « Souviens-toi Ulysse ».





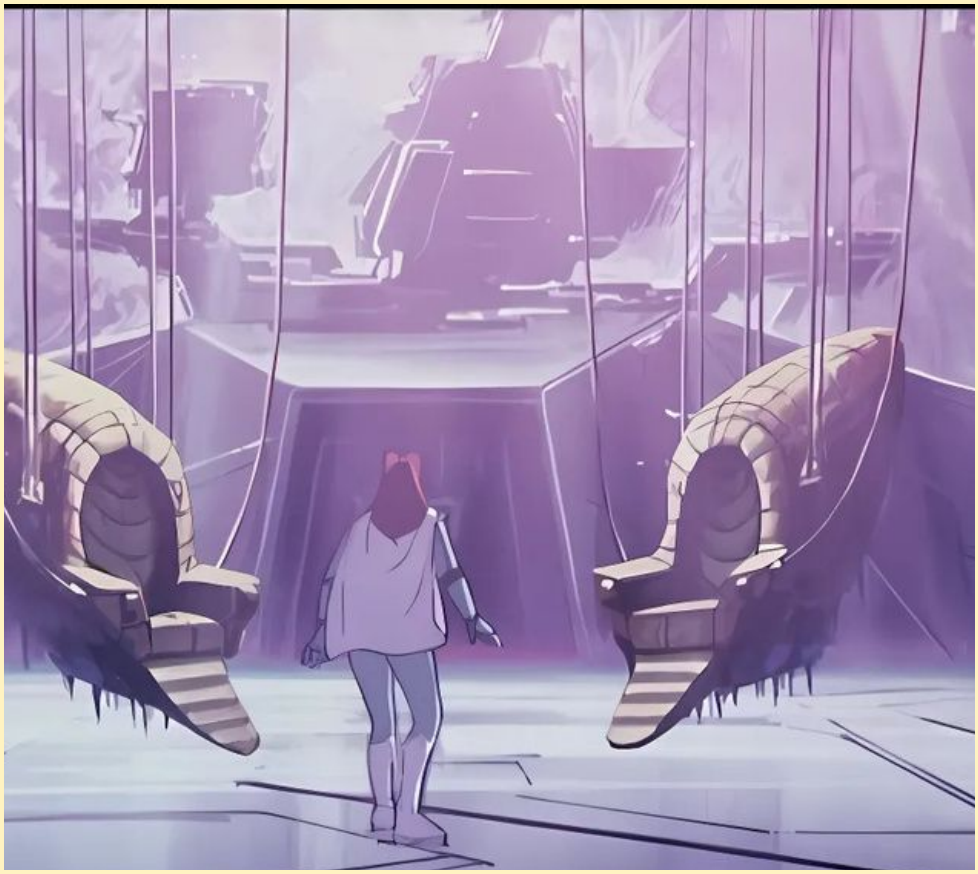
ÉPISODE 12

LE FAUTEUIL DE L'OUBLI

L'Odysseus croise un transporteur de Tridents, il est sans équipage, télécommandé et retournant à sa base. Ulysse se propose de le suivre afin de trouver le chemin de la Terre. Ils arrivent alors devant une zone énergétique inconnue, le transporteur s'apprête à franchir une nouvelle dimension correspondant à celle du mur des glaces galactiques. Un vortex apparait et l'Odysseus y plonge à la vitesse de la lumière pour réapparaitre devant l'escalier de l'Olympe. Ulysse prend la navette avec Télémaque, Thémis et Nono, mais en voulant passer entre les colonnes, des rayons laser apparaissent. Ils posent alors la navette pour continuer à pied.

. Une voix des dieux se fait entendre, les prévenant de ne pas continuer, au risque de le payer cher. Ils continuèrent par un chemin piégé jusqu'à une porte gigantesque qu'ils poussèrent. Les dieux leur montrent ce que les visiteurs sont devenus.Des êtres apparaissent pour les combattre, ils sont de l'armée immortelle des dieux.

Ulysse se bat contre eux. Télémaque trouve un passage vers une porte, tend un piège avec une corde et arrête tous les soldats. Ils se dirigent alors vers la porte, la poussent et tombent dans le vide. Ulysse se retrouve seul dans une salle où les dieux lui proposent de s'assoir dans un des deux fauteuils. Celui de gauche lui indiquera le chemin de la Terre et celui de droite lui rendra ses enfants qui sont en train de marcher dans un anneau sans fin. Ulysse choisit celui de droite et un dieu lui dit que ce fauteuil est celui de l'oubli et qu'il oubliera tout le monde, ses enfants, ses compagnons et la Terre, TOUT. Les déesses du destin des hommes lui enlèvent la mémoire. Il rêve alors de la Terre, puis se réveille et tombe dans le vide avec Télémaque, Thémis et Nono pour finir sur une pelouse. Est-ce la Terre ? Non, mais les jardins de l'Odysseus. Ils croient maintenant que cette histoire était un rêve. Mais qu'est-ce qui ne l'était pas...





ÉPISODE 13

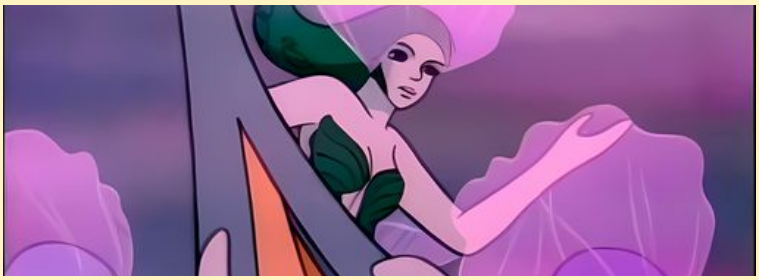
LES SIRÈNES

Un objet non identifié est signalé par Shyrka qui semble être un coffre funéraire de matière minérale au sein de débris d'un vaisseau spatial en perdition. L'Odysseus récupère le cercueil à bord pour l'analyser, mais ils n'arrivent pas à ouvrir le sarcophage manuellement. Thémis trouve la parade en jouant de la flûte comme dans son rêve. Alors le coffre s'élève et s'ouvre et on y découvre un être dans un scaphandre tenant à la main une carte électronique, mais il reste inanimé.

Ulysse fait lire cette carte par Shyrka qui indique le chemin de la planète Sirèna, la quatrième du soleil noir qui réunit toutes les conditions de vie animale et réputée pour détenir la carte complète de l'Olympe. Ce trésor est protégé par les sirènes.

Ils mettent le cap sur Sirèna et se posent en navette où se trouve de nombreuses épaves de vaisseaux. Ulysse est attaqué, Télémaque, Thémis et Nono sont faits prisonniers par des hommes qui cherchent le trésor. Un vieil homme leur explique de se méfier des sirènes. Ces hommes chargent Ulysse d'aller chercher le trésor à leur place en prenant en otage les enfants. Ulysse et Nono se retrouvent sur un bateau en mer d'où on entend le chant des sirènes. Ceux qui entendent ces voix ne peuvent résister à leurs appels, ils s'enfoncent dans la brume et disparaissent à jamais. Ulysse demande à Nono de l'attacher au mât du navire. Thémis endort un garde par télépathie pendant que les sirènes arrivent sur Ulysse qui se détache et plonge dans la mer. Les enfants se sont échappés et ont repris la mer en radeau puis arrivent au bateau d'Ulysse déserté. Les sirènes les interpellent et les invitent à les suivre mais ils se sont bouché les oreilles. Soudain des grilles apparaissent et surgissent de l'eau.

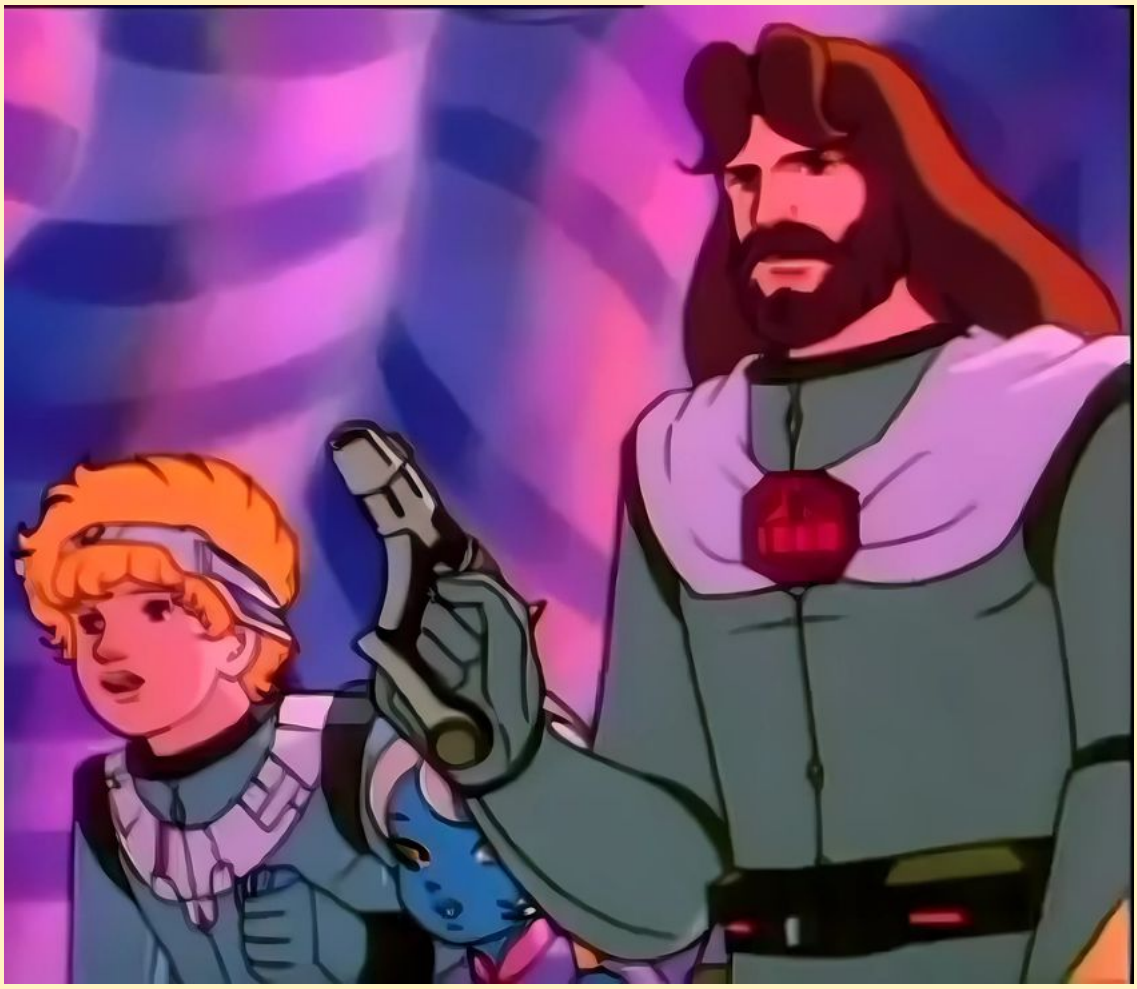




Thémis sait qu'elle peut les ouvrir en jouant de la flûte, une nouvelle fois comme dans son rêve. Ils passent et arrivent à l'île des sirènes où se trouve Ulysse, inconscient. Les sirènes les attaquent avec des tridents mais Thémis joue de la flûte et elles disparaissent. Ulysse se réveille et cherche la carte de l'Olympe.

Comme l'a rêvé Thémis, elle est dans la bouche de la statue d'une sirène géante. Là, ils trouvent aussi de nombreux sarcophages, tous avec un homme en scaphandre et une carte à la main. Plus loin, ils sont attaqués par de très grands serpents filaires et métalliques où se trouvent aussi beaucoup d'hommes pétrifiés. Ils se battent avec Ulysse, mais Thémis joue de la flûte.

Ulysse se retrouve en bateau et accoste sur l'île des hommes qui les avaient recueillis au début. Il leur demande où sont les enfants et leur donne le trésor. Ils ouvrent le coffre et en sort un serpent qui les attaque et les pétrifie tous. Les sirènes sont d'un métal vivant absorbant l'énergie et les sarcophages un piège pour chaque vaisseau tombant dedans. Thémis joue encore de la flûte et range le serpent dans le coffre, où Ulysse trouve la carte de l'Olympe. Il la saisit mais elle prend feu. Thémis, ne craignant pas le feu, la prend pour la lire mais le serpent revient et Télémaque referme le coffre sur lui. La carte s'autodétruit alors, tout cela n'était qu'un piège.





ÉPISODE 14

LE MARAIS DES DOUBLES

Thémis ressent l'arrivée de Zotra, sa planète. Shyrka annonce l'arrivée d'un astéroïde, qui va croiser l'Odysseus. Thémis prévient Ulysse qu'il provient de Zotra et pourrait réanimer son frère, l'Odysseus le prend alors en chasse. La météorite s'écrase sur une planète marécageuse. Ulysse et Thémis y atterrissent en navette et partent à sa recherche. Soudain sortent de la boue des robots recouverts de celle-ci, avec un œil-appareil photo qui prend des clichés en continu avec un flash. Ces robots prennent la forme d'Ulysse et Thémis. Alors que Télémaque n'arrive pas à avoir de contact radio, la navette revient sur l'Odysseus mais Ulysse et Thémis paraissent bizarres.

Ulysse ordonne froidement à Télémaque de prendre les commandes et ils partent en vitesse maximale. Mais en réalité Ulysse se bat encore sur la planète et les robots se transforment tous en une copie de lui. "Il faut débrancher la radio", ordonne le faux Ulysse. Télémaque sent son père très différent. Ulysse, sur la planète, détruit un robot qui s'en prenait à Thémis, il porte le sigle du trident sur la poitrine.

Télémaque et Nono se posent des questions concernant le comportement étrange d' Ulysse et Thémis. Télémaque décide alors de remettre la radio en marche, il entend Ulysse demander du secours et lui envoie la navette no 4 les chercher. Avec celle-ci. Ulysse et Thémis parviennent à s'enfuir de la planète. Les deux robots sur l'Odysseus se révèlent et se transforment en Télémaque et Nono afin d'accueillir Ulysse. Ce dernier apparait alors sur un écran et les robots tentent alors de le copier, mais Thémis modifie l'image vidéo à toute vitesse et les robots ne peuvent plus se changer aussi vite, alors ils explosent. L'Odysseus reprend sa route.





ÉPISODE 15

LA DEUXIÈME ARCHE

L'Odysseus arrive sur une planète comme la Terre durant sa période glaciaire et y découvrent des mammouths et autres dinosaures congelés, il y a 300 millions d'années, quand elle n'avait qu'un seul continent, le Gondwana et une mer, Thétis. Cette planète est la sœur jumelle de la Terre. Ulysse et Télémaque racontent que les incas disaient que la Terre avait été habitée par des êtres mystérieux qui l'avaient quitté avant le déluge et s'étaient enfui dans les airs. Les dessins fais au sol leur servaient de piste d'atterrissage (cela rappelle la théorie des anciens astronautes). Ulysse se pose en catastrophe avec sa navette pendant que des oiseaux munis de lasers lui

tirent dessus. Ils s'écrasent à proximité d'une statue en forme de crâne géant avec une crête de piquants, les oiseaux les chargent. Ils se réfugient dans les globes oculaires du crâne qui est en fait l'entrée d'un énorme complexe souterrain. C'est une ville qui parait inhabitée, mais soudain une porte se ferme et ils sont faits prisonniers. Shyrka les appelle pour une alerte de séisme magnitude 5.

Les oiseaux pénètrent par une des failles créées par les secousses. Shyrka annonce d'autres secousses de magnitudes 7, 8, 9 et un raz-de-marée. Le groupe essaye de sortir de là et découvre des capsules d'hibernation d'où se réveille une femme ailée. Elle s'appelle Soria et leur demande si les glaces ont fondu et si les kikoptères sont partis. Ils attendaient la fin de la deuxième glaciation avant d'arrêter leur hibernation. Ils étaient les esclaves des dieux mais les dieux sont partis. Après cela les esclaves ont construit la deuxième arche qui contenait tous les animaux (par couple) mais les dieux leur avaient laissé les Kikoptères qui les attaquaient sans cesse. Ils se sont donc réfugiés sous terre et mis en hibernation pour attendre la fin des glaces. Tout à coup, ils sont attaqués par les Kikoptères et Soria les défend. Ulysse a une idée pour les faire disparaitre. Télémaque, Thémis et Soria reprennent l'ascenseur pour réveiller tous les Soriens. Ulysse et Nono, pour se défendre, jettent de l'eau sur les Kikoptères. L'axe de la planète bascule et s'inverse. Les Kikoptères meurent quand la ville est inondée par le raz de marée. Soria détache l'arche de la ville souterraine, elle est maintenant à flot et le déluge est complet. Shyrka envoie une navette à Ulysse et ses compagnons pour les ramener à bord. La planète a maintenant les mêmes continents que la Terre. Était-ce la Terre ?







ÉPISODE 16

CIRCÉ, LA MAGICIENNE

Ulysse, Télémaque et Thémis s'endorment subitement à bord de l'Odysseus. Shyrka a mis le vaisseau en vitesse superluminique et énergie photonique maximale avec franchissement d'une dimension inconnue A. Les compagnons sont transférés en lévitation dans la salle de contrôle. Le vaisseau passe de la dimension A à B attiré par une force inconnue. Elle vient d'une planète de 40 000 km de circonférence à l'atmosphère identique à celle de la Terre. Réveillé par Nono, Ulysse pense que c'est la Terre et va en navette vérifier, mais il n'y a aucune vie. Il heurte une énorme tour et s'écrase. Cependant, les compagnons, Télémaque et Thémis sont accueillis par

Circé sur la planète Aya. Ils sont hypnotisés et pénètrent tous dans un triangle lumineux et en ressortent transformés en cochons sous l'œil de Nono. Ulysse trouve sur la planète un commandant qui comme lui a perdu son équipage, capturé par Circé la magicienne. Elle construit une tour gigantesque pour y stocker toutes les connaissances, légendes et histoires galactiques contées depuis toujours.

Elle fait de ses cochons des esclaves pour la construire et quand elle connaitra tout l'univers elle sera plus puissante que les dieux. Ulysse retrouve Nono dans la tour. Hermès, le bibliothécaire de Circé y emmène les esclaves au travail. Ils ont tous oublié leur passé. Ulysse appelle Circé qui se met à le combattre et l'assomme. Apprenant son nom par Nono, elle déclare l'attendre depuis son départ de Troie, car il est le seul comme elle à avoir défié les dieux. Elle lui promet la liberté de ses esclaves à condition qu'il reste avec elle, et promet de donner la carte de l'Olympe aux compagnons. Hermès a tout entendu et le répète aux dieux. Comme Ulysse promet de rester avec elle, Circé libère tous les esclaves. Hermès se révèle être au service des dieux. Il dit aux esclaves que leurs vaisseaux font maintenant partie de la tour. Les esclaves qui étaient heureux d'être libre se rebellent contre Circé. Elle envoie à Ulysse une carte du royaume d'Hadès et de l'Olympe qui est intercepté par le traître Hermès qui la détruit. Circé abat Hermès ce qui déclenche une attaque divine, des rayons tridents tombent du ciel et détruisent la tour. Les compagnons et Ulysse ont juste le temps de rejoindre l'Odysseus que les compagnons se rendorment. Circée est convoquée par les dieux. « Circé, nul ne doit donner notre savoir à un humain. L'assemblée des dieux t'attend pour te juger » dit un dieu. Maintenant, Circé sait qui est Ulysse.





ÉPISODE 17 — NÉRÉE OU LA VÉRITÉ ENGLOUTIE

Un appel de détresse se fait entendre « Êtres de bonne volonté ! Entendez ma voix ! Ici Nérée, vivant, je suis vivant ». Shyrka découvre un vaisseau spatial en détresse avec un pilote à bord. Il est recueilli sur l'Odysseus. C'est Galatée, elle vient de Néropolis, et parait comme envoutée. Puis soudain des milliers de Tridents encerclent l'Odysseus et un groupe d'homme-requins sort du vaisseau de Galatée, et elle met en joue Thémis. C'est un piège, les hommes-requins entrent sur le pont. Elle emmène Ulysse et les enfants prisonniers sur son vaisseau accompagné des hommes-requins et se dirige vers une base spatiale militaire.

Là, Un détenu unijambiste explique à Ulysse que Néropolis a été envahie par les hommes-requins et se nomme maintenant Squalopolis. Les prisonniers, excepté les enfants, sont contrôlés par les rémoras, un petit appareil fixé sur leur poitrine. A Squalopolis, Ulysse avec l'aide de l'inconnu échappe aux hommes-Requins. Télémaque doit participer aux joutes et est mis en prison avec Triton, le fils de Nérée, pour qu'ils se battent ensemble.

Ulysse contacte des hommes restant sans rémoras pour qu'ils se soulèvent au nom de Nérée, l'inconnu qui se présente sous un nouveau visage. Nérée, qui peut prendre n'importe quel forme, développe ensuite des plans avec Ulysse. Télémaque et Triton font semblant d'être tués au combat durant les jeux, ils s'échappent et vont à la salle de contrôle des rémoras. Ils voient Ulysse et Nérée être emmenés par les hommes-requins dans cette salle pour être reconditionné. Mais Nérée se transforme en géant et terrasse les hommes-requins avec Ulysse. Ils vident la mémoire de l'ordinateur central des rémoras et les détruisent. Peu après, les hommes-requins les encerclent, mais les rémoras ne fonctionnent plus et les hommes reprennent leur liberté. Les hommes-requins ne supportant pas les cris de joie des hommes dehors, les bâtiments tridents s'écroulent et les hommes-requins disparaissent. Nérée retrouve Galatée et Ulysse jure que Poséidon n'asservira pas les hommes avec des rémoras.





ÉPISODE 18 — LE LABYRINTHE DU MINOTAURE

Égée parle à l'Oracle en présence d'Ulysse. Thésée, fils d'Égée a rejoint Ariane, fille de Minos. L'oracle explique que seul Ulysse pourra sauver Thésée. Minos, le père d'Ariane, veut le jeter en proie au Minotaure car son père refuse de se soumettre à son pouvoir basé sur la peur du Minotaure. Ariane part en vaisseau rejoindre Thésée dans le labyrinthe. Poursuivie par les vaisseaux de Minos, elle percute l'Odysseus qui la récupère à son bord. Ulysse et Télémaque vont l'aider en l'emmenant au labyrinthe. Ulysse, Thémis et Ariane, disposant d'un collier spécial, recherchent Thésée en posant des repères sur leur chemin afin de ne pas se perdre.

Minos envoie ses hommes rechercher Ariane. Soudain dans le labyrinthe, la terre s'ouvre et laisse apparaitre tous les prisonniers morts au combat avec le Minotaure. Le labyrinthe change de configuration, les murs bougent et tous les repères sont perdus. Affolé par l'arrivée des vaisseaux de Minos, Télémaque part aussi dans le labyrinthe. Thésée apparait derrière une vitre et le Minotaure sur des reflets. Ulysse se bat avec lui, mais ne détruit que des miroirs.

Le Minotaure attrape dans son filet Thésée et Ariane. Télémaque est poursuivi par les hommes de Minos. Ulysse engage réellement le combat, parvient à couper le filet et aide Thésée à abattre le Minotaure. Agonisant, le Minotaure dévoile des images et Ulysse comprend qu'il gardait le chemin de la Terre, mais il est trop tard. Télémaque retrouve Ulysse, Thémis et les autres. Thésée et Ariane rejoignent le père de Thésée. Minos pense sa fille morte dans le labyrinthe.





ÉPISODE 19

ATLAS

L'Odysseus arrive droit devant le mur des glaces galactiques et y est attiré par une force. Ulysse fait une reconnaissance en navette suivi par l'Odysseus et ils parviennent ensemble à les franchir sans dommages. Un escalier se forme devant Ulysse et Nérus se présente dans une bulle remplie d'eau, il est le petit-fils des dieux et veut gouverner tout l'univers de l'olympe. Il veut qu'Ulysse l'aide à devenir le plus puissant en échange du chemin de la Terre et de la liberté des compagnons. Atlas est là à soutenir l'univers et la mission d'Ulysse est de lui prendre sa pierre sans le réveiller. Avec Nono, Ulysse gravit le géant, mais il trébuche et le cœur d'atlas se met à battre. Ulysse se bande les yeux pour ne pas regarder dans la pierre, il tente de l'extraire du front d'Atlas guidé par Nono et y parvient.

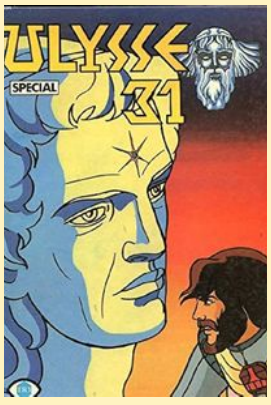
Atlas se réveille et Ulysse s'enfuit avec la pierre. Atlas demande à Ulysse de regarder la pierre sans peur, Nono y voit une image de la Terre. Ulysse la regarde aussi et constate que cette pierre est le point d'équilibre de l'univers. Nérus l'a trompé, Ulysse doit vite la réinstaller. Mais touché par les tirs de Nérus, il perd l'équilibre, chute et est rattrapé en lévitation par Thémis. Télémaque arrive dans une navette et aide Ulysse à replacer la pierre. Après l'avoir réinstallée, ils récupèrent Thémis et s'enfuient avec l'Odysseus. Atlas écrase Nérus dans sa main, et rétablit l'harmonie universelle.













ÉPISODE 20 — LE MAGICIEN NOIR

Des Tridents attaquent l'Odysseus. Télémaque est dehors avec la navette et est surpris par l'attaque. En se défendant avec Nono, ils aperçoivent un trou dans une planète qui pourrait abriter l'Odysseus, c'est leur seul salut. De graves dégâts sont faits par les Tridents. Quand l'Odysseus pénètre dans le trou, tous les Tridents s'y écrasent. Télémaque rejoint l'Odysseus et tous les dégâts sont instantanément réparés grâce au Magicien noir. Avec lui, ils n'ont rien à craindre des dieux de l'Olympe. Transporté dans son palais, Ulysse lui demande de réveiller ses compagnons. Le magicien demande quelque chose en contrepartie. Il les réveille donc et tous remercient Ulysse. Le magicien noir fête leur rencontre par un grand diner. Noumaïos et Thémis remarquent que leurs serveurs sont des esclaves Zotriens.

La contrepartie sera de sélectionner des trois meilleurs hommes pour participer à une chasse à l'homme. Ceux qu'il abattra seront ses esclaves, sinon tous les autres seront libres. Ulysse, Noumaïos et Télémaque se proposent comme gibier. Ils définissent le terrain de chasse. Ulysse va être chassé à l'endroit même où il chassait autrefois sur Terre. Emprisonnés, les compagnons et Thémis complotent afin de se sauver. Avec l'aide de la batterie de Nono, ils font sauter la porte et s'enfuient. Le Magicien est déjà à suivre Ulysse, Télémaque et Noumayos à la trace, avec ses chiens et décoche quelques flèches. Ulysse et Noumaïos contre-attaquent, mais la chasse est finie, le magicien use de ses pouvoirs pour esquiver l'attaque d'Ulysse et pour mettre en joue Télémaque. Par chance les compagnons arrivent à temps et ainsi sauvent la vie du fils d'Ulysse. Le magicien donne la liberté à tous car il n'avait pas prévu l'arrivée des compagnons, de plus il est touché par leur courage stupide. Il se transforme en dragon et s'envole, mais il meurt touché par une flèche de son serviteur, un robot de l'Olympe, agent des dieux. Les compagnons retombent donc en léthargie, et l'Odysseus poursuit son chemin.







ÉPISODE 21 — LA RÉVOLTE DES COMPAGNONS

Près d'une planète avec un anneau, Shyrka a détecté une navette en détresse avec une faible présence de vie à l'intérieur. Ulysse, Télémaque et Nono la rejoignent mais la navette en détresse prend feu. Ils la rattrapent dans sa chute sur la planète et la passagère survivante est recueillie à bord de l'Odysseus. Hypsis vient de la base de Lemnos et veut se rendre à Thrace pour leur demander de l'aide sinon les femmes de Lemnos sont condamnées car les hommes les ont jetées en prison pour avoir eu le courage de se révolter contre eux. Les hommes ne font rien sinon surveiller l'usine, où les femmes et les nains qui construisent les Tridents des hommes-requins, ne font que souffrir.

Thoas, le père d'Hypsis, et roi de Lemnos, a été mis en prison par le conseil des quatre, par crainte de représailles des hommes-requins à cause du retard dans la production. D'après Hypsis, Thoas sait où est le royaume d'Hadès. Ils trouvent la base de Thrace détruite par les hommes-requins avec les Tridents construits par Lemnos. Le groupe rejoint Lemnos où l'usine est maintenant désertée, toutes les femmes ont disparu. Les hommes-requins annoncent leur venue pour récupérer les Tridents.

Le conseil des quatre leur ment en disant qu'ils sont prêts. Triplos et ses hommes tentent de forcer les femmes à travailler. Ulysse essaye de convaincre le conseil. Mais ils ne veulent rien savoir alors les femmes attaquent et prennent le dessus. Télémaque, Thémis et Nono sont capturés. Hypsis libère son père. Thoas veut attirer les hommes-requins dans l'usine et la séparer de Lemnos. Les Tridents se posent et les hommes-requins débarquent. Le conseil s'excuse humblement pour le retard au chef des hommes-requins. Triplos les dirige dans l'usine et elle est séparée. Un nain prévient Ulysse que les enfants sont enfermés dedans. Alors lui et Hypsis partent dans l'usine et les libèrent. Les hommes-requins apparaissent et se battent ardemment puis arrivent les Lemniens qui aident Ulysse. Le roi Thoas est mortellement blessé par le maître des hommes-requins. Et avant de mourir il indique à Ulysse que le royaume d'Hadès est au-delà du désert du Tartare. Ulysse en tuant le chef, fait disparaitre tous les hommes-requins. L'usine se disloque, Ulysse et les autres l'évacuent puis elle est éjectée dans l'espace et s'écrase sur la planète. Le peuple de Lemnos est sauvé.





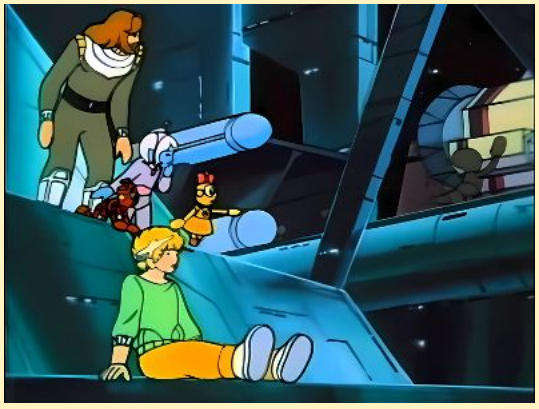


ÉPISODE 22

LA CITÉ DE CORTEX

La vie est paisible à bord quand soudain un choc frappe l'Odysseus, Nono devient inerte et Shyrka ne répond pas. Le vaisseau est en train de dériver. Shyrka ne modifie pas la trajectoire et Ulysse demande les commandes manuelles. Mais elle refuse de le faire. « Les machines commandent aux machines » dit-elle et répond seulement au programme de contrôle automatique. Elle isole le poste de commande et Ulysse, Télémaque et Thémis sont attachés à leur fauteuil, Nono ne réagit pas. Apparait alors à l'écran une base et au micro se présente Cortex, roi de la planète des machines. Il capture l'Odysseus, des robots pénètrent sous les ordres de Nanette et commencent à démonter les appareils. Nono tombe immédiatement







immédiatement amoureux d'elle et la suit. Elle essaye de lui faire oublier les humains. Cortex (un gigantesque ordinateur) récupère les meilleures pièces mécaniques pour construire d'autre robots. Plein de remords, Nono retourne libérer Ulysse, Télémaque et Thémis. Ulysse menace Cortex de détruire sa planète s'il ne les libère pas. Ulysse apprend par Cortex qu'ils ne rentreront jamais sur Terre (Cortex porte le sigle du trident de l'Olympe).

Nanette ayant aidé Ulysse, elle et Nono sont avalés par Cortex. Elle indique à Nono de couper les cordons d'alimentation pour neutraliser Cortex. Ulysse doit se battre contre un cyber-lion invincible. Nono débranche Cortex et ainsi tous les robots resteront hors de fonction et inanimés, dont Nanette (car les robots sont reliés au serveur de Cortex). Nono éprouve du chagrin pour Nanette qui n'est plus de ce monde. Tout se détruit. Ils doivent fuir avec l'Odysseus loin de planète qui finit par exploser en emportant les restes de Cortex et ceux des cadavres de robots et surtout celui de Nanette. Pour finir nos amis reprennent la route et Nono déprime en pensant à Nanette.





ÉPISODE 23

ULYSSE RENCONTRE ULYSSE

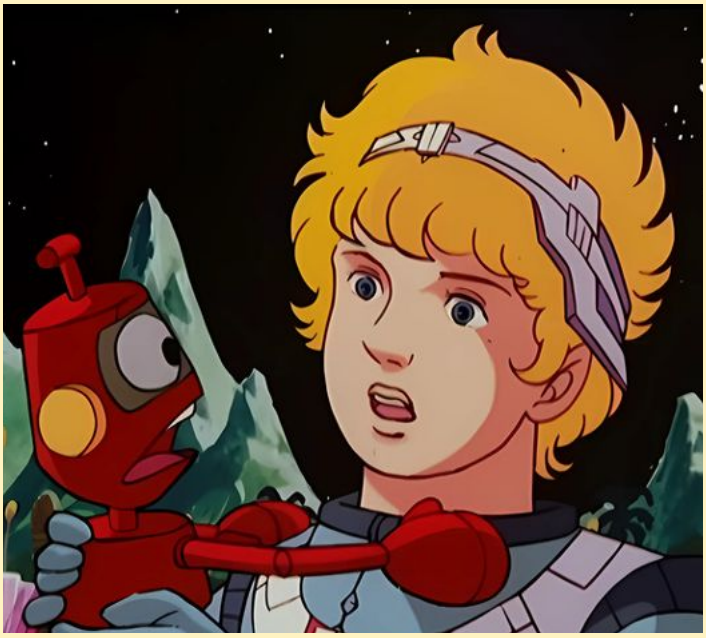
Ulysse, Télémaque, Thémis et Nono extraient de l'or, de l'argent et du platine qui constituent une grande proportion des catalyseurs de l'énergie photonique du vaisseau sur une planète à faible pesanteur. En jouant, Télémaque, Thémis et Nono tombent dans une grotte qui contient une énorme statue d'un dieu de l'Olympe et Télémaque tombe sur son Trident qui bascule avec lui dans un trou sans fond. Ulysse arrive et les dieux sont fâchés : Télémaque a pénétré dans le palais du temps et a osé bouleverser l'ordre des jours. Ulysse doit les rétablir. Il doit retourner 5000 ans en arrière sur la Terre de son père pour aider son ancêtre à retrouver sa place parmi les siens. Alors seulement Télémaque lui sera rendu et lui pourra revenir au 31e

siècle. Il chute dans le trou sans fin. Télémaque arrive en Grèce et est fait prisonnier. Les prétendants au trône se réjouissent de sa capture pour le tuer, prendre ses richesses et forcer Pénélope à prendre un époux parmi eux, comme : Antinoos, Eurymaque ou Mélanthios. Pénélope leur apparaît. Les prétendants ne la quitteront pas tant qu'Ithaque n'aura pas de roi. Elle leur dit qu'elle n'épousera jamais l'un d'entre eux. Télémaque, encadré de gardes, apparaît à Pénélope. Elle lance alors un défi aux prétendants :

il s'agit de bander l'arc d'Ulysse et d'y faire passer une flèche à travers douze haches alignées, sans en toucher une ; le vainqueur succédera à Ulysse et sera roi d'Ithaque. Télémaque est enfermé dans une cage à poules. Télémaque est aidé par le Télémaque mythologique pour s'échapper et fuir les soldats, mais, passé un mur, ils sont arrêtés par Antinoos et ses troupes. Ils s'échappent alors à nouveau. Un vieux mendiant, sous une capuche, barre le chemin aux soldats, les assomme tous avec un bâton et part, blessé à l'épaule par Antinoos, avec les enfants. C'était Ulysse. Ulysse 31, Thémis et Nono arrivent et discutent avec Ulysse. Ulysse blessé ne pourra pas bander l'arc. Ils vont coopérer. Les deux Télémaque demandent à Euryclée de prendre les armes des prétendants.



Théoclymène, le devin, est jeté à terre par Antinoos parce qu'il prédisait le retour d'Ulysse. Aucun des prétendants ne parvint à bander l'arc d'Ulysse. Même Antinoos, le plus fort d'entre eux, n'y arrive pas non plus. Alors arrive le mendiant, qui, à la stupéfaction des prétendants, bande l'arc et décoche une flèche avec succès. L'Ulysse mythologique se découvre et attaque les prétendants car ils ne possèdent pas d'armes pour se défendre. Ulysse 31 le défend en se faisant passer pour un dieu avec des armes futuristes incroyables. Ulysse ayant retrouvé son royaume, Ulysse 31 retourne dans le futur juste avant que les enfants ne tombent dans le trou pour les rattraper de justesse.

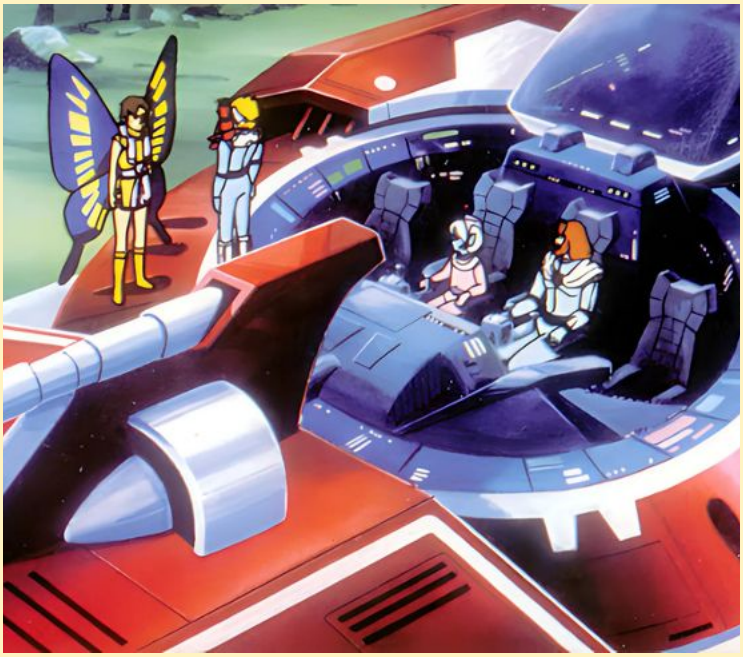


ÉPISODE 24

LOTOPHAGES

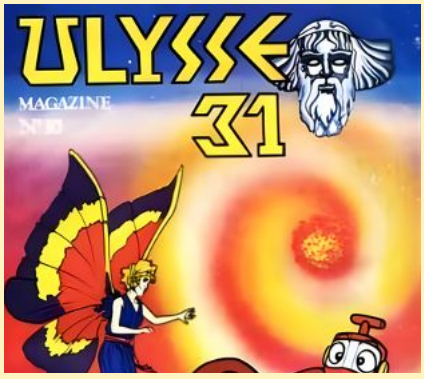
Shyrka annonce que l'Odysseus approche de la dernière planète du système fiche astrotechnique R3612, avec une atmosphère équilibrée en oxygène et en azote. Il y a des restes d'habitation et un important gisement de béryl. La densité météoritique est en augmentation. Une formation de vaisseaux d'attaque Trident se forme à partir des astéroïdes et engagent le combat avec l'Odysseus. Son iris endommagé, le vaisseau se met en orbite de la planète pour être réparé. Il y a de nombreux dégâts et l'énergie va manquer pour les robots réparateurs. Ils doivent fabriquer une lentille avec le béryl de la planète pour augmenter l'énergie fournie par l'iris. Les habitants de celle-ci sont comme de gentils elfes et indiquent le meilleur gisement de pierre verte, de béryl et d'émeraudes. Ulysse et ses robots extraient les pierres en direction de l'Odysseus. Mais soudain la grotte où ils sont, tremble, se fissure et des plantes surgissent. Les elfes distribuent des graines et en font manger à Ulysse et Nono. Shyrka commence à produire la lentille en faisant fondre le minerai. Puis, une éruption volcanique a lieu, Ulysse devient méchant avec Nono et part avec les elfes. Dans une grotte sous un volcan, un robot géant, devant une tête de dieu de l'Olympe, gratte le sol et récolte les fleurs qui y poussent. Shyrka prévient Télémaque et Thémis qu'Ulysse ne répond pas.

Une éruption est éminente. Ils partent alors chercher Ulysse. Secousse de force cinq puis six. Ils voient les elfes manger les graines des plantes, les lotos, qui couvrent tout le sol. Lotta prévient qu'il ne faut pas en manger par risque de perdre la mémoire. Les Lotophages mangent des graines de loto pour ne plus avoir peur des éruptions qui les font apparaître. Secousse magnitude sept. Lotta dit que lorsqu'ils mangent trop de graines, ils disparaissent. Lotta, Télémaque, Thémis et Nono partent chercher Ulysse dans la grotte. Il est au sol, inconscient et Lotta lui donne un remède. L'Odysseus est réparé, ils doivent partir avant l'éruption. Télémaque, Nono et Lotta vont soigner les Lotophages, Ulysse et Thémis peuvent retourner à l'Odysseus préparer la lentille. Juste avant l'éruption du cratère, Télémaque découvre le robot et la tête de dieu. Ulysse apaise le volcan et détruit le robot divin avec la lentille et l'iris de l'Odysseus. Le peuple des Lotophages est sauvé et retrouve la mémoire.











ÉPISODE 25

CALYPSO

Alerte, appel de détresse en D92 d'une planète à structure cristalline, position A15. Des Tridents l'attaquent. Calypso, la reine de la planète, appelle à l'aide Ulysse. Thémis a l'impression que c'est un piège et que Calypso ment. Mais Ulysse y va tout-de-même en navette les combattre et les détruit tous. Trop tard, les Tridents ont éteint leur soleil de crystal et ils vont tous mourir de froid. Ulysse y envoie un robot réparateur. En secret, Zeus contacte Calypso pour la remercier du piège. Si Ulysse peut réparer le soleil de crystal, elle lui promet de déchiffrer le chemin de la Terre. Lors d'un tremblement, Ulysse protège Calypso et elle tombe amoureuse d'Ulysse, ses cheveux brillent. Elle empêche son exécution pour seulement l'emprisonner. C'était un piège, Thémis avait raison. Zeus s'énerve et ordonne à Calypso de tuer Ulysse sur le champ. Elle le fait venir à elle et lui rend ses armes pour se battre. Mais Ulysse ne veut pas se défendre. Calypso serre alors très fort Ulysse dans ses bras et ses larmes font revivre la planète.

Zeus les punit en attaquant l'Odysseus avec des Tridents, et fait apparaitre des oiseaux de crystal pour attaquer Ulysse et Calypso. L'Odysseus est pris par le feu. Calypso sauve Ulysse en le défendant contre les oiseaux. Mais hélas elle sera tuée par l'un d'eux et se transforme en sable. Ulysse revient à l'Odysseus et la planète de Calypso disparait. Ulysse est très triste et la regrette.





ÉPISODE 26

LE ROYAUME D'ADÈS

L'Odysseus arrive sur les glaces galactiques. Ulysse ordonne l'énergie photonique maximale dans cette direction. Apparait soudain le mur des glaces galactiques qu'ils cherchaient depuis longtemps. « Jusqu'au royaume d'Hadès, vos corps resteront inertes ». L'Odysseus atteint une zone de faible luminosité. De grands papillons de nuit traversent l'écran protecteur et absorbent l'énergie des parties lumineuses du vaisseau. Shyrka essaye de garder la direction et éteint toutes les lumières, se débarrassant ainsi des papillons. L'Odysseus s'échoue brutalement dans la neige et Shyrka s'éteint. Dans une tempête de neige apparait Orphée qui veut être transporté dans le royaume d'Hadès à la recherche d'Eurydice.

Un grand vaisseau capture l'Odysseus. C'est Charon, le passeur des Enfers, qui peut faire traverser le Styx (un des fleuves des Enfers) pour accéder au royaume d'Hadès. Ils poursuivent l'Odysseus avec une navette et traversent des mâchoires, abritant la ville d'Hadès. Cerbère, le satellite de protection est attiré par la chaleur. Ulysse passe les surveillances sous un iceberg et arrive devant le palais d'Hadès. Les citoyens de la ville d'Hadès se déplacent à reculons, mais il ne faut pas les toucher sous peine de mort, ils sont déjà tous morts.



Les compagnons sont aussi dessus et Ulysse les poursuit pour tenter de les arrêter. À ce moment-là il engage une conversation avec Hadès qui lui propose de partir et de retourner sur la Terre avec ses enfants. Mais Ulysse veut aussi libérer ses compagnons, comme promis par les dieux. Ulysse refuse et dit adieu à la Terre, ses enfants et son épouse. Soudain, Hadès reconnaît qu'Ulysse a accompli toutes les épreuves de Zeus. « Que sa promesse soit exaucée ». Il peut rentrer avec ses compagnons, Euryclée, Nestor et les autres. Shyrka programme le retour vers la Terre. « C'est la fin du voyage, nous rentrons ».

TONIMALT, LE PETIT DEJEUNER AU GOUT D'AVENTURE.

COLLECTIONNE LES AVENTURES D'ULYSSE 31

En ce moment, il y a un mini-album sur chaque boîte de TONIMALT de 450 g et 2 sur les boîtes de 800 g. Dépêche-toi de te les procurer. Il y en a 4 différents.

TONIMALT
PETIT DÉJEUNER INSTANTANÉ MALTÉ CACAOTÉ

ULYSSE 31
LE FAUTEUIL DE L'OUBLI
3
NONO

© DIC - TMS - PARIS 1981 - D'après la série télévisée "Ulysse 31" de Nina Wolmark et Jean Chalopin.

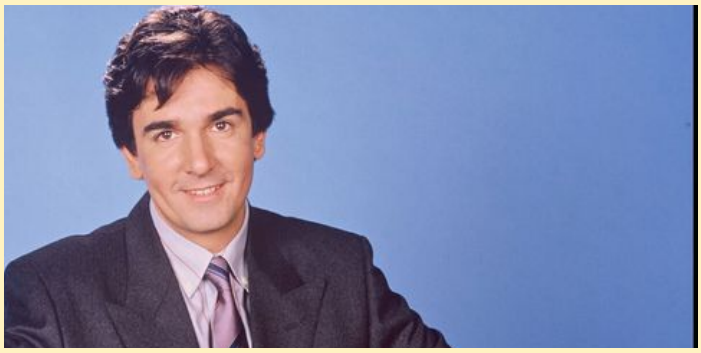
PATRICK ROY

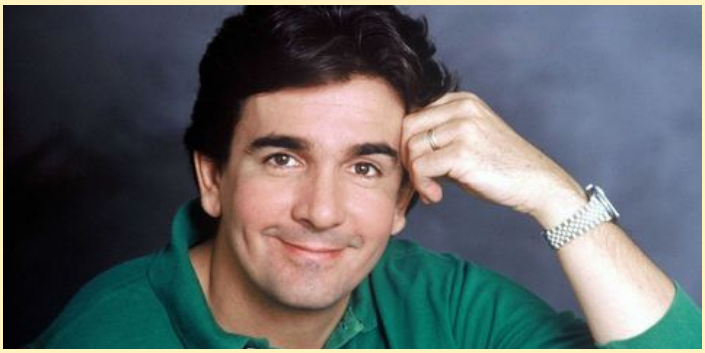
CHAPITRE 01 : L'ENFANT DE NIORT

Patrick Michel Boyard, dit Patrick Roy, naît le 17 avril 1952 à Niort, dans une famille modeste. Ses parents, Colette et Pierre Boyard, sont enseignants. Dès l'enfance, Patrick se distingue par sa gentillesse, sa curiosité et son goût du contact. Il rêve de scène, de lumière, de musique. Après des études à l'École française des attachés de presse (ÉFAP), il fait ses premiers pas dans le monde du spectacle... en lavant la voiture de Sheila, dont il devient brièvement le chauffeur.

CHAPITRE 02 : LA VOIX DE R.M.C.

En 1977, Patrick entre à RMC, où il anime des émissions comme Vanille Fraise, Passé-Présent, Destination Bonheur et Bienvenue à bord. Sa voix chaleureuse et son ton complice séduisent les auditeurs. Il devient un pilier de la station, toujours proche du public. Il ne joue pas un rôle : il est lui-même, et c'est ce naturel qui fait mouche.



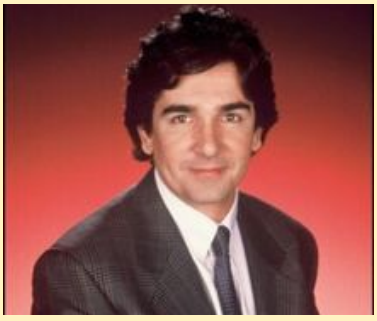


CHAPITRE 03 : LE VISAGE DE T.F.1.

En 1987, Patrick Roy rejoint TF1. Il anime L'affaire est dans le sac, puis devient une figure incontournable avec des jeux cultes : Le Juste Prix, Une famille en or, Succès fous avec Philippe Risoli et Christian Morin. Il participe aussi à Intervilles, et à la comédie musicale Le Cadeau de Noël. Il est même piégé dans Le Grand Bluff de Patrick Sébastien, preuve de sa popularité.

CHAPITRE 04 : L'ARTISTE COMPLET

En 1985, Patrick tente une incursion dans la chanson avec J'veux tout ça, produit par Dick Rivers. Il rêve de devenir un rocker, comme Johnny Hallyday ou Eddy Mitchell. Il coécrit également un ouvrage de vulgarisation médicale avec le Dr Hervé Boissin : La Santé en questions, soyez votre premier médecin, dans le but d'aider les gens à mieux comprendre leur corps.





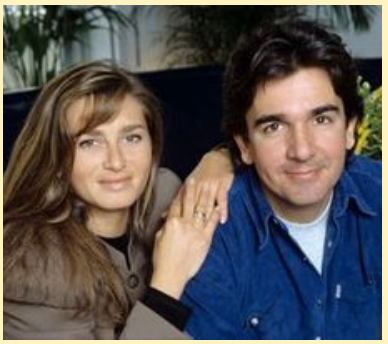
CHAPITRE 05 : L'AMOUR ET... LES PROJETS

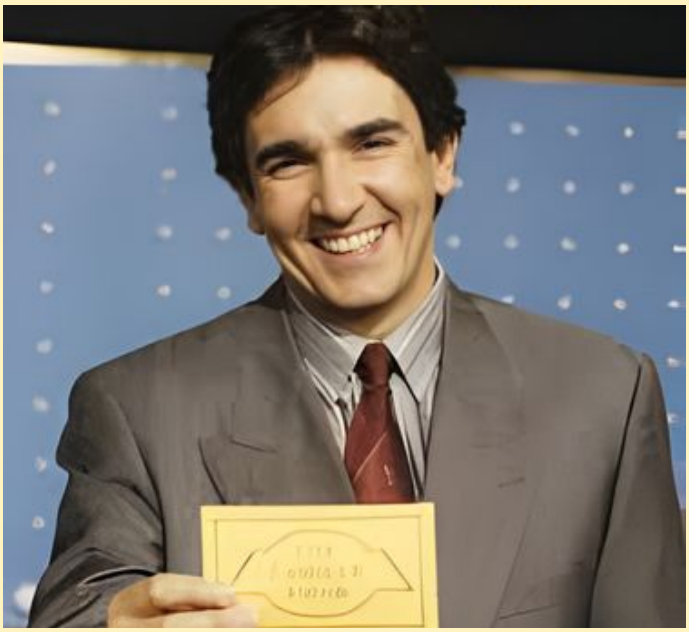
Patrick est discret sur sa vie privée, mais il vit une belle histoire avec Karine, qu'il considère comme la femme de sa vie. Ils projettent de se marier et de fonder une famille. L'été 1992, ils passent des vacances en Corse, loin des projecteurs. Mais Patrick ressent des douleurs au dos... qui ne disparaissent pas.

CHAPITRE 06 : LE COMBAT CONTRE LA MALADIE

À l'automne 1992, Patrick est hospitalisé. Les examens révèlent un cancer des os, agressif. Il garde le secret, continue à sourire, à espérer. À l'écran, il est remplacé par Philippe Risoli pour Le Juste Prix et Bernard Montiel pour Une famille en or. Mais derrière les projecteurs, Patrick lutte avec dignité et courage, entouré de Karine et de ses proches.







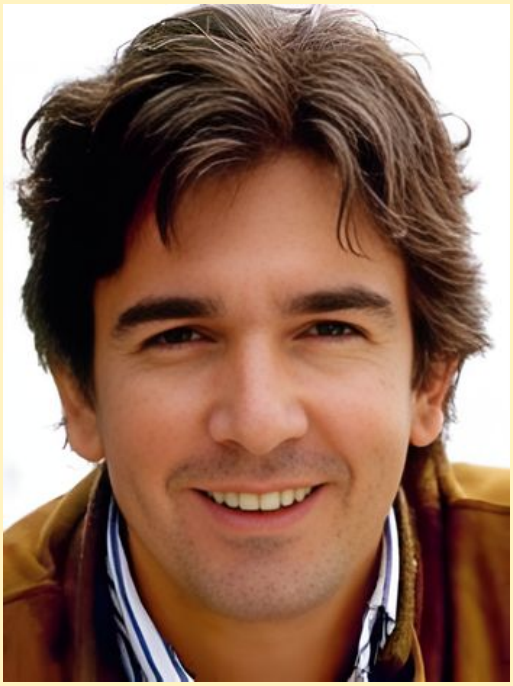
CHAPITRE 07 : L'ADIEU A LA FRANCE

Le 18 février 1993, Patrick Roy s'éteint à Villejuif, à seulement 40 ans. La France est bouleversée. TF1 lui rend un hommage poignant. Des milliers de personnes assistent à ses obsèques à Saint-Benoît, dans la Vienne. Le public perd un animateur, mais surtout un homme profondément aimé.

CHAPITRE 08 : L'HÉRITAGE D'UN HOMME AIMÉ

Ses parents publient un livre hommage, préfacé par Jean-Pierre Foucault, pour raconter l'histoire de leur fils avec tendresse et vérité. TF1 rediffuse ses émissions. Des fans continuent de lui écrire, de fleurir sa tombe, de se souvenir. Patrick Roy n'était pas une vedette : il était un ami fidèle de chaque foyer français.









ZORRO

DIFFUSION ORIGINALE

Zorro est une série télévisée américaine en 78 épisodes de 25 minutes tournée en noir et blanc puis colorisée en 1992, et 4 épisodes de 50 minutes, créée d'après le personnage éponyme de Johnston McCulley paru sous forme de roman-feuilleton sous le titre de Le Fléau de Capistrano. La série a été produite par les studios Disney et diffusée en noir et blanc entre le 10 octobre 1957 et le 2 avril 1961 sur le réseau ABC.



ZORRO CONTRE LE COMMANDANT MONASTORIO

Au début des années 1820, sous le règne du Roi Ferdinand VII, de retour d'Espagne où il faisait ses études, Don Diego de la Vega découvre que Los Angeles est tyrannisée par le commandant de la garnison de cette petite ville de la Californie espagnole. Le jeune noble décide alors de combattre ces abus de pouvoir et prend les armes sous le nom de Zorro (renard en espagnol), un cavalier masqué vêtu de noir monté sur un cheval noir, Tornado. Don Diego est aidé par son fidèle serviteur muet (qui se fait également passer pour sourd), Bernardo.

Don Diego découvre petit à petit un complot pour reprendre les droits de propriété de la Californie détenus par l'Espagne et vendre le territoire au plus offrant. Un mystérieux émissaire, surnommé l'Aigle, serait à l'œuvre.

MONTEREY (SAISON 2, EPISODES 1 A 5)

Don Diego arrive à Monterey pour donner des fonds d'investissement à un vieil ami de son père, Don Verdugo. Il veut s'assurer avant toute chose de l'honnêteté de celui-ci. En effet, beaucoup de vols d'argent ont lieu sur la route qui mène à Monterey. Entre-temps la fille de Verdugo s'éprend de Zorro et souhaite connaître son identité. Zorro, alias Don Diego, malgré son attirance pour Anna Maria Verdugo, choisit de continuer de défendre l'injustice dans son rôle du cavalier masqué.



THE NEW ORDER (SAISON 2, EPISODES 6 A 13)

Zorro se lance dans un combat pour libérer Joaquin Castenada, un paysan emprisonné qui s'est rebellé contre l'adjudant Rico et le Capitaine Briones.











AMNESTY FOR ZORRO (SAISON 2, EPISODES 14 A 19)

Un curieux cavalier arrive dans la petite bourgade de Los Angeles. Il prend gîte et couvert à l'hacienda de Don Diego à l'insu de celui-ci. Mais ce mystérieux Señor n'est qu'autre que l'oncle de Diego, Don Esteban. Celui-ci ne pense qu'à une seule chose : être très riche sans travailler. Il va œuvrer dans ce sens en courtisant une riche héritière afin de l'épouser. Don Diego et Don Alejandro réfléchissent pour empêcher ce mariage.

SPARK OF REVENGE (SAISON 2, EPISODES 20 A 39)

Zorro essaye de réparer l'injustice touchant le paysan Miguel, accusé du meurtre et de l'incendie du ranch de Don Hilario. Anita Cabrillo, une riche jeune fille, a quitté l'Espagne pour la Californie dans l'espoir de retrouver son père. Mais à Los Angeles personne ne semble avoir entendu parler du Señor Cabrillo. Don Diego propose de l'aider dans ses recherches. Joe Crane, un trappeur américain, vient tout juste de débarquer à Los Angeles. Serviable, il aide Bernardo à se sortir d'une rivière dans laquelle il s'est embourbé avec son chariot. Lorsque Joe Crane se rend à l'auberge pour boire un verre, il fait preuve d'un sans-gêne qui ne tarde pas à le mettre dans l'embarras. Don Basilio a été envoyé à Los Angeles par le roi d'Espagne, afin de récolter des fonds pour la guerre qui sévit en Europe. Il débarque en plein milieu de la fête donnée en l'honneur du sergent Garcia et ne se gêne pas pour interrompre les festivités. Ses méthodes martiales déplaisent à Zorro.





DON DIEGO DE LA VEGA (GUY WILLIAMS)

Fils d'Alejandro de la Vega, un riche propriétaire terrien de Los Angeles. Son père le rappelle d'Espagne, où il effectuait ses études, pour l'aider à lutter contre le commandant Monastorio. Excellent épéiste, il choisit de ne pas défier ses ennemis — dont la plupart sont très puissants — sous son vrai nom, mais de créer un alter ego, Zorro, qui part défendre les opprimés lorsqu'il n'y a plus d'autre solution. Dans la vie civile, Don Diego se fait passer pour un simple et inoffensif amateur d'art et de littérature afin d'endormir les soupçons qui pourraient peser sur lui. Son principal défi est de tenir secrète l'identité de Zorro. Jeune homme gentil et charmant, il est également impulsif par moments. Au fil de la série, il a des romances avec différentes jeunes femmes, sans qu'aucune n'aboutisse.



DON ALEJANDRO DE LA VEGA (GEORGE J. LEWIS)

Propriétaire de l'hacienda des de la Vega et engagé pour la défense des habitants de Los Angeles. Sanguin et révolté, il trouve son fils Don Diego trop tiède et oisif et admire secrètement Zorro, avant de découvrir (lors de la seconde saison) que les deux ne font qu'un. Il n'aime pas la famille de sa femme, qui n'est pas aussi honnête que cette dernière.

BERNARDO (GENE SHELDON)

Serviteur de Don Diego et, au départ, le seul à connaître son secret. Muet, il se fait passer pour sourd afin de laisser traîner ses oreilles un peu partout et de rendre compte à son maître. Sa malchance l'entraîne parfois dans des situations périlleuses ou cocasses. Personnage serviable, intelligent et fidèle, il est aussi un bon combattant. Il lui arrive de s'habiller en Zorro pour détourner les soupçons qui peuvent peser sur son maître.





SERGENT GARCIA (HENRY CALVIN)

Maladroit, peu intelligent et gros buveur. Il est l'élément comique de la série et apparaît comme gentil et somme toute sympathique. Garcia désapprouve souvent les ordres et missions qu'on lui confie, les considérant comme injustes et malhonnêtes. S'il échoue toujours contre lui et bien qu'il rêve de toucher la récompense pour sa capture, il se satisfait plutôt des réussites de Zorro à rétablir la justice et approuve secrètement les actions de ce dernier. Don Diego, dont il est l'ami, se sert parfois de lui pour faire arrêter des hors-la-loi, mais Zorro doit toujours lui donner un coup de main pour qu'il y parvienne. Cela dit, si le sergent n'est pas du tout un fin escrimeur, il se montre beaucoup plus efficace au combat à mains nues (il parvient à prendre le dessus et à tuer par défense un des sbires meurtriers de l'Aigle armé d'une faux dans la première saison et à neutraliser complètement le bandit et kidnappeur Pablo dans la saison 2).

CAPORAL REYES (DON DIAMOND)

Surnommé « L'Aigle », il complote pour prendre le contrôle de la Californie en semant le chaos et en volant des trésors. Il est aidé dans cette tâche par des personnages peu recommandables qui se reconnaissent entre eux par une plume d'aigle qui peut être taillée pour faire passer des messages. S'il est évoqué dès l'épisode 1.14, il n'apparaît qu'au début de l'épisode 1.27 et n'agit véritablement que durant les derniers épisodes de la saison 1, alors qu'il est nommé administrateur du sud de la Californie et s'installe à Los Angeles à la fin de laquelle il connaît une mort peu glorieuse. Il tue son complice le comte Kolinko quand il refuse d'honorer leur marché : 30 millions de pesos contre les provinces du sud de la Californie (en particulier Los Angeles). Il a un caractère extrêmement orgueilleux et arrogant, refusant d'écouter les conseils qui lui sont donnés par ses alliés et ne cherchant pas à ménager les habitants de Los Angeles. Il a une peur panique de se retrouver seul dans un endroit, phobie que Zorro saura exploiter à son avantage. Après avoir été vaincu par Zorro durant la bataille finale, il tente de s'enfuir mais est finalement tué par son bras droit Juan Greco après avoir abandonné ce dernier mortellement blessé par Don Alfredo.

JOSE SEBASTIAN VARGA (CHARLES KORVIN)

Surnommé « L'Aigle », il complote pour prendre le contrôle de la Californie en semant le chaos et en volant des trésors. Il est aidé dans cette tâche par des personnages peu recommandables qui se reconnaissent entre eux par une plume d'aigle qui peut être taillée pour faire passer des messages. S'il est évoqué dès l'épisode 1.14, il n'apparaît qu'au début de l'épisode 1.27 et n'agit véritablement que durant les derniers épisodes de la saison 1, alors qu'il est nommé administrateur du sud de la Californie et s'installe à Los Angeles à la fin de laquelle il connaît une mort peu glorieuse. Il tue son complice le comte Kolinko quand il refuse d'honorer leur marché : 30 millions de pesos contre les provinces du sud de la Californie (en particulier Los Angeles). Il a un caractère extrêmement orgueilleux et arrogant, refusant d'écouter les conseils qui lui sont donnés par ses alliés et ne cherchant pas à ménager les habitants de Los Angeles. Il a une peur panique de se retrouver seul dans un endroit, phobie que Zorro saura exploiter à son avantage. Après avoir été vaincu par Zorro durant la bataille finale, il tente de s'enfuir mais est finalement tué par son bras droit Juan Greco après avoir abandonné ce dernier mortellement blessé par Don Alfredo.

JUAN GRECO

Secrétaire et bras droit de l'Aigle, il tente de le conseiller en lui montrant la dangerosité de Don Diego ou en lui conseillant d'être plus diplomate mais se fait régulièrement rabrouer. Il finira par tuer son maître après que celui-ci l'aura abandonné.



COMTE KOLINKO

Il ne fait pas partie de l'organisation de l'Aigle mais est le représentant d'une puissance étrangère (probablement la Russie, compte tenu de sa barbe remarquable et de son accent) qui a proposé de le financer à condition qu'il réussisse à s'emparer de Los Angeles. Devant ses échecs, il lui annonce qu'il refuse et sera assassiné.

MAGISTRAT CARLOS GALINDO (VINTON HAYWORTH)

Le juge corrompu au service de l'Aigle et personnage antagoniste principal des épisodes 1.14 à 1.26. Il cherche à la fois à obtenir de l'argent pour l'Aigle et à semer la discorde dans la région. Après avoir tenté de compromettre les personnalités de la ville, il est tué d'un coup d'épée dans le dos donné par accident par un complice, le « faux mendiant aveugle ».





MAGDALENA MONTEZ

Elle est la fille d'un riche ranchero et Alejandro souhaite que son fils l'épouse. Il va donc l'encourager à la fréquenter mais sa mauvaise réputation rend Diego réticent jusqu'à ce qu'il la voie et soit séduit par sa beauté. Cependant, il découvre qu'elle est une envoyée de l'Aigle, qu'elle semble avoir rejoint par goût des intrigues. Après avoir été sauvée par Zorro, elle abandonne le complot et ne réapparaîtra plus dans la série.

JUAN FIGUEROA (ARMOND ALZAMARA)

Un soldat de la garnison corrompu par le magistrat. Il permettra à ses complices d'entrer dans la caserne pour voler la poudre. Une fois arrêter, il tentera de les faire évader puis les empoisonnera pour éviter qu'ils ne parlent. Il tentera d'empoisonner le capitaine Toledano mais échouera et sera capturé par Zorro qui le forcera à révéler publiquement la vérité sur le magistrat. Ce dernier le tuera.



RAQUEL TOLEDANO (SUZANNE LLOYD)

Il arrive à Los Angeles avec le fruit des pillages effectués en Amérique du Sud et qu'il doit revendre pour l'Aigle. Il a un caractère arrogant et manie très bien l'épée et surtout le fouet. Il sera capturé par Zorro.

PEDRO MURIETA

Frère du précédent. Il est chargé de transporter les trésors pillés en Amérique du Sud. Il se bat avec des bolas et est moins doué que lui à l'épée. Il mourra en tombant dans le trou de la tannerie.

DOLORES BASTINADO

Riche propriétaire terrienne, elle a été déçue par un homme qui voulait l'épouser pour son argent et est restée célibataire. Le sergent Garcia tentera sans succès de la séduire mais elle appréciera davantage la gentillesse du caporal Reyes qu'elle invitera à venir la voir dans son ranch.

POGO BASTINADO

Petit frère de la senorita, il l'aide dans son commerce en faisant des livraisons. Il admire le sergent Garica dont il croit les vantardises destinées à séduire sa sœur ou à se faire offrir un verre. Le sergent finira cependant par s'attacher sincèrement à lui.

L'ONCLE ESTEBAN (CESAR ROMERO)

Frère de la mère (décédée) de Don Diego. Ce dernier et Don Alejandro tentent de remettre ce paresseux doublé d'un escroc dans le droit chemin, mais en vain. Il tente d'épouser une riche héritière pour s'approprier sa fortune. L'intervention de Zorro fait échouer ce plan et provoque sa fuite.

GREGORIO VERDUGO

Notable de Monterey qui tente d'organiser une vaste opération commerciale faisant appel aux riches notables de toute la Californie, dont les De la Vega. Il a autrefois combattu pour l'Espagne et en a gardé une blessure au bras gauche.





ANNA MARIA VERDUGO (JOLENE BRAND)

Fille du précédent, notable de Monterey. Elle apparaît dans les épisodes 2.01 à 2.05, où elle est mêlée, malgré elle, à une tentative de détournement de fonds, puis dans les épisodes 2.10 à 2.13. Elle est éprise de Zorro et, si elle apprécie Diego après des débuts difficiles liés à la méfiance de celui-ci envers son père, elle regrette qu'il ne soit pas aussi vaillant que Zorro et le considère plutôt comme un frère. Elle vit d'abord avec son père puis, après le départ de celui-ci en Espagne, chez son oncle.

ROMERO SERANO

Il est en apparence un soutien de Verdugo et est proche de sa fille. En réalité, il est le chef de la bande qui tente de s'emparer de l'argent collecté par celui-ci. Il a perdu au jeu la fortune hérité de son père.

PABLO

Un Indien serviteur de la famille Verdugo. Il déteste en fait celle-ci et est le second de la bande. Il trahira et tuera Romero et sera tué par le sergent Garcia.

RICO

Proche du gouverneur de Californie qui lui laissera la gestion de l'Etat lors du voyage. Il se révèlera ambitieux et sans scrupules. Il voudra chasser les peones de la place principale de Monterey pour donner une bonne image de son action, ce qui suscitera leur révolte. Ses méthodes risquant d'être découvertes, il tentera de tuer le gouverneur puis de s'enfuir mais sera tué par celui-ci.

TERESA MODESTO

Vendeuse de Tamales sur la place de Monterey et fiancée de Joaquin Castenada qu'elle aidera à se cacher des hommes de Rico. Elle a un fort caractère, n'hésitant pas à frapper les soldats lorsqu'ils s'en prennent à elle, se disputant souvent avec son fiancé et flirtant régulièrement avec Diego.





JOAQUIN CASTENADA

Un vaquero de Monterey qui défendra le peuple et prendra la tête de la révolte contre le gouverneur en se cachant dans les environs de Monterey. Sa tête sera mise à prix pour 1 000 puis 2 000 dollars. Il a mauvais caractère, est rancunier et recourt rapidement à la violence mais est aussi intelligent et capable d'écouter les autres.

LE GOUVERNEUR DE CALIFORNIE (JOHN LITEL)

Un homme débonnaire mais têtu qui a tendance à être régulièrement trahi par ses subordonnés. Il se prénomme José. Il a une fille.

RICARDO DEL AMO

Un ami de Diego originaire de San Francisco et amateur de farces de mauvais goût, particulièrement envers Diego. Il est amoureux d'Anna Maria Verdugo. Il est doué dans le maniement de l'épée et du fouet.



ANITA CABRILLO

Jeune fille espagnole qui se rend à Los Angeles pour retrouver son père. Elle est hébergée par les de la Vega et se met fréquemment en danger dans ses recherches.

JOE CRANE

Un Americano, venu des montagnes pour vendre ses peaux. Venu en Californie sans autorisation légale, il sera arrêté par le sergent Garica et fera tout pour récupérer ses peaux, malgré le riche Don Carlos qu'il a humilié et qui fera tout pour se venger. Malgré son côté rustre, c'est quelqu'un qui a bon coeur.





CARLOTA

Une servante de l'auberge qui vit avec son père dans une maison à l'écart de Los Angeles. Embrassée sur la joue par surprise par Joe Crane, elle s'en offusque mais a aussi de la sympathie pour lui et le cachera du sergent et de Don Carlos. Elle a un fort caractère qui lui permet de tenir tête à ses interlocuteurs.

DON CARLOS

Un riche ranchero arrogant, humilié par Joe Crane et qui cherche à le tuer pour se venger.



FELIPE BASILO

Un magistrat envoyé par le roi d'Espagne pour obtenir de l'argent des Californiens grâce à des emprunts. S'il apparaît d'abord comme un patriote qui veut atteindre son objectif à tout prix, il apparaît vite qu'il aime le luxe et veut garder l'argent obtenu pour lui. Il tentera ensuite d'obtenir les terres d'un riche ranchero grâce à un procès truqué. Il sera tué accidentellement par le capitaine Mendoza.

COMMANDANT ENRIQUE SANCHEZ MONASTORIO (BRITT LOMOND)

Il est l'antagoniste principal des épisodes 1.01 à 1.13. Ambitieux, il profite de sa position pour s'emparer des richesses des habitants de Los Angeles en usant tant de son charme que de menaces, réprimant férocement ceux qui s'opposent à lui. Le licenciado Pina l'aide dans ses plans. Il démasque Zorro mais se trouve discrédité par une ruse de Don Diego (Bernardo déguisé en Zorro), qui aboutit à son arrestation et à celle de Pina par le vice-roi. Il affronte Zorro à cinq reprises et perd à chaque fois. Il s'en prend souvent au sergent Garcia.

CAPITAINE MELINDEZ

Il est un capitaine qui apparaît uniquement dans l'épisode 14 de la saison 1. Il est décrit comme étant bon et juste par Don Alejandro de la Vega, malheureusement il est abattu dès son arrivée par un homme de l'Aigle.

CAPITAINE ORTEGA

En réalité, il a usurpé l'identité du véritable capitaine Juan Ortega, après l'avoir assassiné. Agent sadique au service de l'Aigle, son vrai nom est Sancho Fernandez. Après avoir essayé de tuer Rosa Rita pour éviter d'être démasqué, il tente de s'enfuir avec l'or du Magistrat. Au cours d'un combat sur un toit, il est tué par Zorro qui provoque sa chute, après qu'il fut parvenu à lui arracher son masque. Il affronte Zorro à l'épée à deux reprises.



CAPITAINE ARTURO TOLEDANO

Il est le seul capitaine de la série à ne pas être un antagoniste de Zorro ; il apparaît dans les épisodes 24 à 27. Il est fier mais juste et loyal. Il est marié et jaloux lorsqu'il pense que des hommes tentent de séduire sa femme.

DON CARLOS

Il est un capitaine qu'on ne voit pas mais qui est mentionné à plusieurs reprises au début de la saison 2, on ne sait donc rien de lui.



CAPITAINE BRIONES

Il est un capitaine brutal et agressif prompt à détruire les marchés de Monterey, il incite d'ailleurs ses soldats à être aussi cruels que lui, son rêve est d'éliminer le jeune révolutionnaire Joaquin Castenada. Il arbore un brassard sur son uniforme et en offre aux plus méritants, ce que le sergent Garcia refuse car il est en opposition totale avec sa politique despotique. Il n'affronte Zorro à l'épée qu'une seule fois. Il apparaît dans les épisodes 6 à 9. Après avoir été vaincu par Zorro, il est arrêté et son complice Rico (le gouverneur par intérim) est tué par le gouverneur.

CAPITAINE DEL GUERO

Il est un capitaine n'apparaissant que dans l'épisode 11 de la saison 2, c'est un capitaine vantard, égoïste, imbu de sa personne, antipathique et se prétendant irréprochable, il n'hésite d'ailleurs pas à condamner ses accusés sans les avoir fait juger. Il n'affronte Zorro à l'épée qu'une seule fois.

CAPITAINE MENDOZA

Il est un capitaine qui ne prend pas directement le contrôle du district mais seconde cette tâche en laissant la place de la direction au señor Andres Felipe Basilio (interprété par Everett Sloane). Sans scrupules, sadique, il n'affronte Zorro à l'épée qu'une seule fois. Il tue accidentellement le señor Basilio (après que ce dernier lui ai dit de tirer à vue sur Zorro et qu'il ait découvert que Don Diego est Zorro), alors que, tout à la joie de sa découverte, ce dernier a revêtu le costume de Zorro. Son sort final est inconnu, il est présumé envoyé en prison ou exécuté par le roi d'Espagne pour son crime.



CAPITAINE ARELLANOS

Il est un capitaine au premier abord sympathique, d'une fidélité sans faille au gouverneur, mais caractériellement gagné par la jalousie (que ce soit pour le poste de gouverneur ou par amour de la fille de ce dernier) ce qui confortera la tâche des Rebatos pour le corrompre et l'entraîner dans un complot visant à tuer le gouverneur, afin qu'il lui succède ; il deviendra alors un antagoniste pour Zorro, n'hésitant pas à menacer de tuer le sergent Garcia devant lui. Il affronte Zorro à l'épée à 2 reprises. La seconde lui sera fatale (épisode 36).



GENESE DE LA SERIE

Le 9 août 1919 est publiée dans la gazette illustrée américaine All-Star Weekly une histoire sous forme de feuilleton nommée Le Fléau de Capistrano (The Curse of Capistrano) écrite par Johnston McCulley. Le personnage de Zorro y apparaît pour la première fois. Très vite, l'histoire sera publiée sous forme de roman en 1924 sous le titre de Le Signe de Capistrano, puis sera republiée sous le nouveau titre de Le Signe de Zorro (The Mark Of Zorro). C'est un très grand succès. Dès 1920, le cinéma muet adapte le roman sur le grand écran avec Le Signe de Zorro, interprété par Douglas Fairbanks, la grande star de l'époque. De nombreuses autres adaptations cinématographiques suivront dont la plus célèbre sera le film de 1940 : Le Signe de Zorro (The Mark Of Zorro) avec l'acteur Tyrone Power dans le rôle-titre. En 1950, Mitchell Gertz devient l'agent de Johnston McCulley pour les droits d'adaptation au cinéma et à la télévision. Il essaie de vendre les droits sans succès pendant plusieurs années.

Au début des années 1950, Walt Disney a besoin de financer le parc Disneyland en Californie. En 1952, au travers de sa société privée WED Entreprises, Disney achète les droits de plusieurs œuvres pour les adapter à la télévision dont Zorro. En 1954, plusieurs journaux évoquent la production imminente d'une série Zorro par Disney, mais sans épisode pilote, ABC refuse l'adaptation en série télévisée. Disney parvient toutefois à vendre à ABC deux concepts d'émissions dont Disneyland, une émission de type anthologie qui permet de promouvoir le parc tout en réutilisant des éléments du catalogue Disney. Dans le cadre de l'émission Disneyland, et pour identifier la section Frontierland du parc, le studio produit Davy Crockett. La série est un important succès mais elle ne dure que trois épisodes d'une heure, ce qui oblige Disney à produire d'autres séries de type Western. Disney propose alors de nouvelles séries à ABC en échange d'investissements supplémentaires, et le projet Zorro ressort des cartons.



LES DEBUTS DE LA SERIE

Les premiers épisodes sont tournés sous la direction de Norman Foster qui officie aussi comme scénariste, mais sans véritable succès télévisuel. Les treize premiers épisodes ne semblent pas avoir de début ou de fin clairement établis et le fait que le générique débute avec « Walt Disney Studio presents » au lieu du traditionnel « Walt Disney presents » devient une des raisons du manque de succès.



Walt Disney décide donc d'avoir une ligne directrice dans la série. Il assigne début 1958 Lowell Hawley au poste de scénariste et ce dernier parvient difficilement à assembler les épisodes suivants avec une histoire centrée sur L'Aigle, aidé par le réalisateur Robert Stevenson. L'idée initiale pour les 13 épisodes suivants de la série était que les soldats espagnols n'avaient aucun contact avec leur royaume et donc un usurpateur pouvait user de messages secrets pour les berner. Cet homme mystérieux se servait d'une plume d'aigle pour cacheter ses messages, idée proposée à Walt Disney qui imagina ensuite l'ombre de la plume projetée sur un mur.

Par la suite, la série étant hebdomadaire, le studio a regroupé plusieurs scénaristes pour générer un flux constant d'histoires pour les épisodes. Cinq histoires différentes étaient produites en parallèle avec une obligation pour chaque scénariste de connaître la fin de l'épisode précédent même s'il n'avait pas encore été écrit.



Une fois la série repartie sur la bonne voie (du succès), c'est le producteur Bill Anderson qui en assure le suivi, Walt Disney n'intervenant que très rarement, ne regardant ni les scripts ni les rushs et insistant pour qu'il y ait plus d'action. Anderson explique que c'est surtout Roy Oliver Disney, le frère de Walt et responsable financier du studio qui lui demandait des comptes, Walt préférant que ce soit à Anderson plutôt qu'à lui.



TOURNAGE ET ACTEURS

Pour faire des économies, le studio Disney a décidé de tourner la série en noir et blanc et quatre épisodes à la fois. Le tournage s'est effectué dans les studios Disney de Burbank pour les intérieurs mais aussi dans le fort et la ville reconstitués dans la partie nord du complexe. Les travaux de construction des décors permanents débutent en juin 1957. Les ouvriers construisent plusieurs bâtiments du village de « Pueblo La Reina de Los Angeles », la caserne de soldats avec ses palissades. La rue comprend une église, une prison, une mairie, une maison avec balcon pour le maire le tout couvert de stuc ou en adobe.

Ce sont les premiers décors permanents du studio, construits avec un budget de 100 000 USD auxquels s'ajoutent 35 000 USD de fournitures et 30 000 d'accessoires. Ils ont été construits sous la direction de Marvin Aubrey Davis. Ils comprennent une colline artificielle avec une rivière et une cascade en circuit fermé. Les scènes en extérieur ont aussi été tournées au Albertson Ranch à Thousand Oaks.





Bill Cotter mentionne 43 000 USD de frais supplémentaires pour la pré-production. Ces dépenses font de Zorro une série très onéreuse, avec un coût moyen de 82 000 USD par épisode d'une demi-heure, à comparer avec l'étude faite par Disney en 1950 et établissant le prix d'un épisode d'une heure à 13 840 USD. Mais la qualité de la série se voit à l'écran et permet de créer l'atmosphère appropriée pour les aventures du héros masqué. La zone de décors, surnommée Zorro Backlot, fut rasée et remplacée en 1997 par un important bâtiment de bureaux nommé Frank Wells Building.

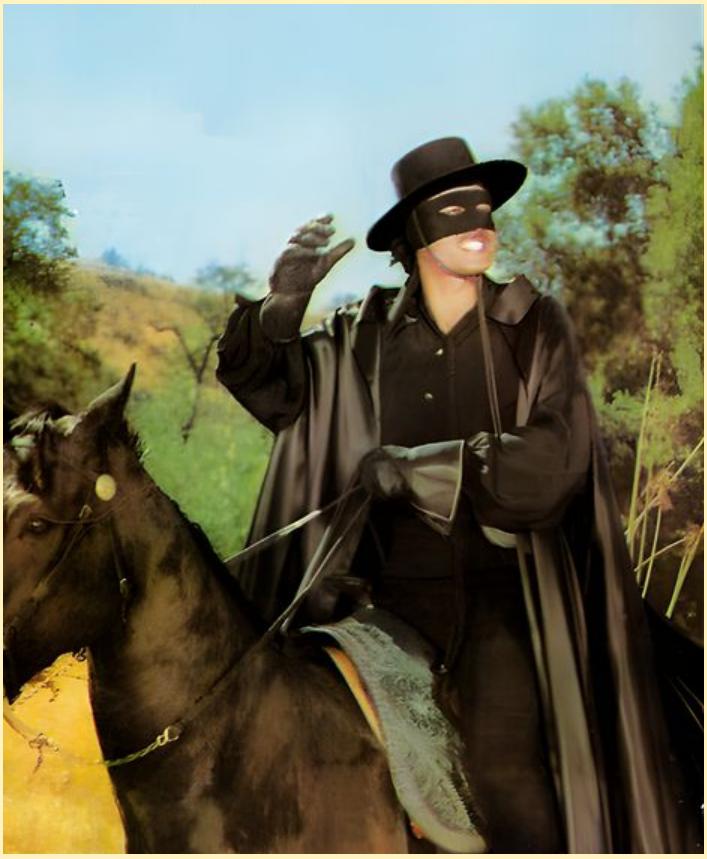
Côté scénario et ambiance, Walt Disney s'est très fortement inspiré des films de 1920 et 1940 pour adapter sa série télévisée.

Pour le choix de l'acteur qui devait incarner Zorro, le réalisateur de la série Norman Foster hésita entre Britt Lomond (qui jouera le rôle du commandant Monastorio) et Guy Williams. C'est finalement sur ce dernier que se portera son choix. Pour compenser un peu le budget de la série, les acteurs devaient parfois tourner des scènes de quatre épisodes différents dans la même journée car elles prenaient place dans le même décor, ce qui de l'aveu de Guy Williams, était perturbant.



Le tournage a connu de nombreux aléas dus aux blessures durant les duels, lesquels étaient réalisés avec des épées non mouchetées. C'est l'acteur Tony Russo qui fut le plus sérieusement blessé (à l'œil) lors de la première saison ; le tournage fut interrompu pendant deux semaines. Freddy Cavens était le maître d'armes attitré sur la série, et il avait formé Douglas Fairbanks et Tyrone Power, précédentes incarnations de Zorro. Selon l'acteur Britt Lomond (le commandant Monastorio), qui était un véritable escrimeur ayant travaillé avec tous les maîtres d'armes connus de Hollywood, Cavens était pourtant le meilleur dans sa profession. Bien des années plus tard, Guy Williams déclara : « On gérait les blessures sur le tournage ».

Le cheval Tornado fut joué par quatre étalons noirs Quarter horse, différents selon les scènes. Le plus fringant servait aux plans rapprochés, alors que les trois autres, plus robustes, apparaissaient dans les scènes de combat et de poursuite. Le cheval Phantom, un étalon blanc, est apparu dans quelques épisodes de la deuxième saison.



FILM ET ARRET DE LA SERIE

La série devient un succès et le studio reçoit entre 4 000 et 5 000 lettres de fans par mois ce qui le pousse à créer un fan club et une lettre d'information mensuelle. Les magasins reçoivent de nombreux articles à l'effigie de Zorro avec des capes, des masques et même une épée avec une craie au bout. Selon John West, c'est la première fois que l'on peut accuser le studio Disney de promouvoir un acte antisocial, une forme de vandalisme, celui de signer avec le Z de Zorro partout de la cuisine aux trottoirs. Le journaliste Will Jones du Minneapolis Morning Tribune évoque ainsi les petits Z faits par ses enfants partout dans sa maison, mais aussi un grand Z rayant la carrosserie de la Cadillac de Guy Williams. La presse et la télévision ont été elles aussi prises par la folie Zorro au point que tous les sujets étaient bons : du refus de Guy Williams de parader à cheval dans l'Oregon, au vaccin en forme de Z d'un pédiatre californien évoqué par le magazine Life en passant par le premier baiser du héros titré « Rouge à lèvre pour marquer Zorro » dans le Philadelphia Inquirer. Pour cette scène, pas moins de douze prises ont été nécessaires.

À l'instar de la précédente série Disney à succès Davy Crockett (1954 à 1955), le studio Disney regroupe plusieurs épisodes pour les diffuser au cinéma sous la forme d'un long métrage. La même recette fut appliquée à la série Zorro : en 1958 sort donc au cinéma une compilation d'extraits des treize premiers épisodes. Elle sera distribuée dans plusieurs pays, dont la France, sous le titre Signé Zorro (aux États-Unis, il ne sera diffusé qu'à l'été 1960). Un second film composé de montage d'épisodes de la première saison est réalisé par Charles Barton en 1959, sous le titre Zorro, the Avenger. En parallèle une adaptation en bande dessinée est publiée dans la collection Four Color de Dell Comics sous le titre Walt Disney Presents Zorro qui est rebaptisée Walt Disney's Zorro entre 1960 et 1961. À partir de 1963, Gold Key Comics lance une nouvelle série dans le magazine Walt Disney's Comics and Stories qui s'arrête en 1966 et réédite de 1966 à 1968 les histoires de Dell.



Mais à la fin des années 1950, la chaîne ABC souhaite profiter de l'engouement du public pour les séries de Western, qu'elle avait initiées, et demande à Disney d'en produire de nouvelles. Le studio Disney propose plusieurs scénarios à ABC qui les refuse tous ou presque, laissant à Disney l'opportunité d'en faire des films. D'après les souvenirs de Donn Tatum, durant l'une des réunions Leonard Goldenson et Jim Aubrey ont ainsi refusé Quelle vie de chien ! (1959), Monte là-d'ssus (1961) et sa suite Après lui, le déluge (1963), tous des succès au cinéma.





Pour satisfaire ABC, le studio Disney produit d'autres séries Western dont : Elfego Baca, Texas John Slaughter, Le Renard des marais et Daniel Boone. Mais les tensions initiées par les refus d'autres types de séries amènent la chaîne et le studio à se disputer les droits des précédentes productions. Les deux sociétés en arrivent au procès et à user de différents stratagèmes. En mai 1959, Walt déclare à la presse qu'il pense à arrêter l'émission Walt Disney Presents (ex-Disneyland).

Fin 1959, Disney arrête la production de Zorro pour officiellement utiliser Guy Williams dans des productions cinématographiques. Les Disney, Walt et Roy, cherchent alors à vendre l'émission The Mickey Mouse Club et Zorro à NBC ou CBS mais ABC argue que le contrat initial lui accorde une exclusivité de sept ans. Le 2 juillet 1959, Disney entame un procès pour invalider le contrat initial en invoquant la loi antitrust. La justice donne raison au studio Disney qui cesse alors toute activité avec ABC, au profit de NBC en raison de leur système de diffusion en couleur.





VERSION COLORISEE

Tournés à l'origine en noir et blanc, les 78 épisodes de Zorro sont colorisés en 1992. En France, la première diffusion de la version colorisée eut lieu à partir du 7 janvier 1996 dans Le Disney Club sur TF1. Depuis, la série n'a plus été rediffusée en noir et blanc. Les DVD de la 1re saison comportent seulement la version colorisée. En France, de septembre 2008 au 25 août 2019 (11 ans), Zorro est diffusée en version colorisée tous les samedis et dimanches soir sur France 3.





ANALYSE

Le critique de cinéma Leonard Maltin considère que la série, comme le film Signé Zorro (1958) qui en a été extrait, est surtout portée par le comique lié aux personnages de Bernardo et du sergent Garcia. Il note que l'acteur George J. Lewis, qui interprète Alejandro de la Vega, le père de Zorro, avait été la vedette masculine dans Zorro et la Femme au masque noir (Zorro's Black Whip), un film produit en 1944. Le compositeur William Lava avait également composé des œuvres pour ce film.





Pour Disney, la série Zorro marque l'arrivée au sein du studio de plusieurs techniciens de cinéma qui participeront, pour la plupart, à de nombreux films jusqu'aux années 1970. On peut citer le décorateur Hal Gausman, le costumier Chuck Keehne, le réalisateur Charles Barton, la maquilleuse Pat McNalley mais aussi les assistants réalisateurs Joseph L. McEveety et Arthur J. Vitarelli.

Douglas Brode fait un parallèle entre la relation de Zorro et la señorita Elena Torres et celles dans La Rose et l'Épée (1954) et La Belle et le Clochard (1955) dans lesquels un personnage féminin de noble lignée s'éprend d'un personnage masculin pauvre.

TEMOIGNAGE DE GUY WILLIAMS SUR LA SERIE

En 1985, un hebdomadaire retrouve Guy Williams dans sa retraite de Buenos Aires et celui-ci déclare au magazine :

« L'idée de jouer quelque chose comme Zorro n'était pas vraiment à même de m'emballer outre mesure. Comme tous les gamins, j'ai adoré Errol Flynn et Robin des Bois ; mais à trente ans, c'est difficile. Ce qui me plaisait, en revanche, c'était la certitude que ce feuilleton serait fait dans les meilleures conditions possibles, rien qu'avec des professionnels, parce que tout ce qui se réalisait chez Disney à l'époque était de la plus haute qualité. On ne lésinait sur rien. S'il nous fallait soixante cavaliers, on vous donnait soixante cavaliers. Pas douze qui font le tour du pâté de maisons et reviennent trente-six fois. Et puis, il faut dire aussi que j'aimais l'idée de travailler pour Walt Disney, qui a été un héros de ma jeunesse. »





À PROPOS DU CASTING

« Pour un acteur qui n'a pas l'habitude, c'est très déroutant. Il n'empêche que ça leur a pris six mois pour se décider. Je retournais périodiquement au studio pour de nouveaux essais. Mon avantage, c'est que je me suis tout de suite bien entendu avec Norman Foster, qui devait réaliser la série. De tout le studio, Norman Foster était le seul à tenir tête à Walt Disney. »



À PROPOS DU TOURNAGE EN NOIR ET BLANC

« Norman et moi, on insistait aussi pour que Walt fasse Zorro en couleur. S'il l'avait fait, il y aurait eu dix fois plus de rediffusions aujourd'hui. Mais Walt ne croyait pas en Zorro. Il avait des doutes, à tel point que je me souviens qu'un producteur m'a conseillé de laisser tomber Zorro et miser sur le feuilleton qui allait vraiment casser la baraque : Andy Burnette. Mais qui n'a pas été au-delà de trois épisodes. »

DIFFUSION EN FRANCE

En France, la série a été diffusée pour la première fois à partir du 7 janvier 1965. La série a été rediffusée tout au long des années 1970. Elle revient à partir du 26 janvier 1985 dans l'émission Le Disney Channel sur FR3. Rediffusion partielle dans sa version colorisée du 7 janvier 1996 au 29 décembre 1996 dans Le Disney Club sur TF1. Puis, en intégralité avec la saison 1 du 21 décembre 1998 au 2 janvier 1999 et les saisons suivantes du 31 mai 199938 au 27 août 1999 sur M6. Rediffusion disparate du 31 décembre 2000 au 17 août 2003 sur M6. Et enfin depuis le 29 juin 200842 sur France 3.



GUY WILLIAMS

Armando Catalano naît à New York de parents siciliens immigrés aux États-Unis peu avant sa naissance. Il grandit dans le quartier italien Little Italy, dans le Bronx. Une sœur naîtra plus tard, Valerie. Il entre à l'Académie militaire Peekskill dans l'État de New York. Il ne finit pas ses études et occupe divers petits métiers.



Alors qu'il est vendeur dans un magasin de maroquinerie chez Wanamaker, Armando a l'idée d'envoyer des photos de lui à une agence de mannequins. Grâce à sa prestance (il mesure 1,90 m pour 84 kilos et a les yeux couleur noisette), il est embauché comme mannequin, en particulier pour des marques de cigarettes et de dentifrice. Henry Wilson, son agent, lui fait d'abord changer son nom en Guido Armando, puis, après qu'un contrat a été refusé en raison du nom jugé « trop étranger », en Guy Williams. Ses photographies paraissent dans des journaux et des magazines, dont le célèbre Harper's Bazaar, ainsi que sur des panneaux d'affichage et des couvertures de livres. Pour devenir acteur, il s'inscrit dans une « Neighborhood Theater » où il reçoit notamment des cours de la chorégraphe Martha Graham.

En 1946, il signe un contrat d'un an avec les studios Metro-Goldwyn-Mayer et déménage à Hollywood. Il obtient des petits rôles, essentiellement de cow-boys. Dans le film Au carrefour du siècle (1947), il est le pilote qui lâche la bombe atomique sur Nagasaki. Il décide de retourner à New York. Il vit alors dans un appartement en bordure de Central Park où il peut s'adonner à sa passion du jeu d'échecs à l'une des nombreuses tables d'échecs du parc, et fait partie du Club d'échecs de Manhattan.



En 1948, pour les besoins d'une publicité où il doit skier, il fait un long voyage accompagné d'une mannequin de l'agence John Robert Powers, Janice Cooper. Au cours des longues séances photo, ils s'éprennent l'un de l'autre et se marient le 8 décembre. Le couple aura deux enfants : un fils en 1952, Guy Steven Catalano, et une fille, Toni Catalano, née en 1958, qui deviendront tous deux acteurs.

En 1950, Guy Williams tourne quelques-unes des toutes premières publicités pour la télévision. Son père meurt en 1951 et ne connaîtra pas la gloire de son fils. En 1952, Guy signe un nouveau contrat d'un an avec les studios Universal et déménage à nouveau à Hollywood. Il apparaît dans un épisode de The Lone Ranger dans le rôle d'un shérif.

En 1953, il est victime d'une chute de cheval : traîné au sol sur presque deux mètres, il aura une longue cicatrice sur l'épaule gauche. Il met à profit sa convalescence pour se perfectionner en escrime — dont les rudiments lui avaient été enseignés par son père — et s'inscrit à l'école d'escrime des frères Nedo et Aldo Nadi. Cela lui permettra plus tard de décrocher le rôle principal dans la série Zorro.





De 1979 à 1989, Guy Williams se retire d'Hollywood et s'installe définitivement en Argentine, à Buenos Aires, où il avait reçu un accueil enthousiaste de la part des Argentins lors d'une visite en 1973. Désormais divorcé et ruiné, il vit dans un studio.

Il meurt le 30 avril 1989 à l'âge de 65 ans d'une rupture d'anévrisme. Comme il vivait seul, son corps est retrouvé à son domicile trois jours après sa mort.

Deux hommages importants lui sont décernés à titre posthume : En 2001, une étoile à son nom est posée sur le Walk of Fame d'Hollywood en présence de son fils Guy Williams Junior. Puis, lors de la convention D23 organisée du 19 au 21 août 2011, Guy Williams est récompensé par une décoration Disney Legends.





CHARLIE CHAPLIN

LE DERNIER SILENCE

CHAPITRE 01 : L'ÉXIL CHOISI

En 1952, Charlie Chaplin quitte les États-Unis, le cœur lourd mais la tête haute. Accusé de sympathies communistes en pleine chasse aux sorcières du maccarthysme, il se voit refuser son visa de retour alors qu'il est en voyage à Londres pour présenter Les Feux de la rampe. Plutôt que de se battre contre l'administration américaine, il choisit de s'installer définitivement en Suisse, à Corsier-sur-Vevey, dans le manoir de Ban, une demeure paisible surplombant le lac Léman. Là, il retrouve une forme de sérénité, entouré de sa femme Oona O'Neill, de 36 ans sa cadette, et de leurs huit enfants.

II : LE PATRIARCHE DU LEMAN

Dans ce havre de paix, Chaplin devient un homme de famille. Il joue du violon, lit, écrit, et regarde ses enfants grandir. Il compose des musiques pour ses anciens films, rédige ses mémoires (My Autobiography en 1964, My Life in Pictures en 1974), et travaille sur des projets inachevés comme The Freak, l'histoire d'une jeune fille ailée. Bien qu'affaibli physiquement, son esprit reste vif. Il reçoit des visiteurs du monde entier, dont des artistes, des journalistes, et même des chefs d'État. Le manoir devient un sanctuaire de mémoire et de création.





III LE RETOUR TRIOMPHAL

En 1972, après vingt ans d'exil, Chaplin retourne aux États-Unis pour recevoir un Oscar d'honneur. Lorsqu'il monte sur scène, le public lui offre une ovation de douze minutes, la plus longue de l'histoire de la cérémonie. Ce moment d'émotion intense répare les blessures du passé. Chaplin, les larmes aux yeux, murmure simplement : « Words are so futile, so feeble. I can only say thank you. » Le monde du cinéma s'incline devant son génie.

IV LE DERNIER ACTE

Les années passent, et Chaplin vieillit. Il souffre de difficultés respiratoires, de faiblesses musculaires, et finit par se déplacer en fauteuil roulant. Mais il reste lucide, attentif, et profondément aimant. Il célèbre ses 88 ans en avril 1977, entouré de sa famille. À Noël, le manoir est décoré, les enfants chantent, les petits-enfants rient. Le soir du 24 décembre, il reçoit ses cadeaux dans son lit, souriant, paisible. Puis, dans la nuit, à 4h du matin, le 25 décembre 1977, il s'éteint dans son sommeil. Le monde perd un artiste, mais gagne une légende éternelle.

V LE SILENCE ET LE SCANDALE

Ses obsèques ont lieu dans la plus stricte intimité. Il est enterré dans le petit cimetière de Corsier-sur-Vevey, face aux montagnes. Mais en mars 1978, un événement tragique bouleverse le calme : son cercueil est volé par deux hommes qui espèrent obtenir une rançon. Après une enquête internationale, le corps est retrouvé intact, et réinhumé dans une tombe renforcée par du béton. Ce fait divers, aussi absurde que poignant, rappelle que même dans la mort, Chaplin fascine.

VI L'HERITAGE VIVANT

Aujourd'hui, le manoir de Ban est devenu Chaplin's World, un musée vivant dédié à son œuvre. Ses films sont restaurés, projetés, étudiés. Son personnage de Charlot, avec son chapeau melon, sa canne et sa moustache, continue de faire rire et pleurer. Chaplin a influencé des générations de cinéastes, de comédiens, de musiciens. Il est l'un des rares artistes à avoir transcendé les frontières, les langues, les époques. Son art, fait de tendresse, de satire et de poésie, reste universel.







MAYA L'ABEILLE EN DIRECT DE L'ODYSSEUS

INTERVIEW COSMIQUE GALACTIQUE

NONO : Bienvenue à bord de notre studio spatial pour une nouvelle émission. Aujourd'hui, je reçois une exploratrice du monde des fleurs, l'intrépide Maya. Alors Maya, comment s'est passée ta traversée intergalactique pour rejoindre l'Odysseus ?

MAYA L 'ABEILLE

Bonjour Nono ! C'était incroyable. Un peu déroutant, je dois l'avouer… dans mon monde, les trajets les plus longs se font en ailes. Mais voler à travers une galaxie… c'est une première.

NONO

Je suis ravi que tu sois là ! Dis-moi, en voyageant si loin de ta prairie, n'as-tu pas pensé à ton ami Willy ? Vous êtes inséparables sur Terre, non ?

MAYA L 'ABEILLE

Oh, Willy… oui, il me manque. Il m'aurait conseillé de rester bien au chaud dans la ruche. Il aime le confort, les siestes, et surtout… éviter les ennuis. Mais il a un cœur immense et un humour qui me fait toujours sourire.

NONO

Est-ce qu'il t'a déjà sauvée d'un danger ?

MAYA L 'ABEILLE

Plusieurs fois, sans même s'en rendre compte ! Une fois, il a détourné un frelon par accident en éternuant… et j'ai pu m'échapper. Il n'est pas le plus courageux en apparence, mais quand il sent que je suis en danger, il devient un vrai héros maladroit.

NONO

Je crois que les vrais amis, ce sont ceux qui agissent même sans armure ni laser. Et est-ce que Willy aurait aimé ce vaisseau ?

MAYA L 'ABEILLE

Il aurait été intrigué, puis effrayé, puis très vite installé dans un coin moelleux avec du miel. Il aurait tenté de convaincre Télémaque de transformer un astéroïde en potager.

NONO

J'aime ce Willy. Est-ce qu'il t'a déjà posé une question qui t'a marqué ?

MAYA L 'ABEILLE

Oui... un jour, après une dispute avec les autres insectes, il m'a demandé : "Pourquoi faut-il toujours partir pour se faire écouter ?" Je n'avais pas de réponse. Mais ça m'a suivie longtemps.

NONO

C'est profond. Et toi, que lui dirais-tu s'il t'écoutait maintenant à travers les ondes ?

MAYA L 'ABEILLE

"Willy, mon ami, l'univers est vaste, mais je n'ai jamais rencontré quelqu'un avec un cœur aussi doux que le tien. Ne change jamais, même si tu ronchonnes. C'est ton miel intérieur qui fait de toi mon plus grand trésor."

NONO

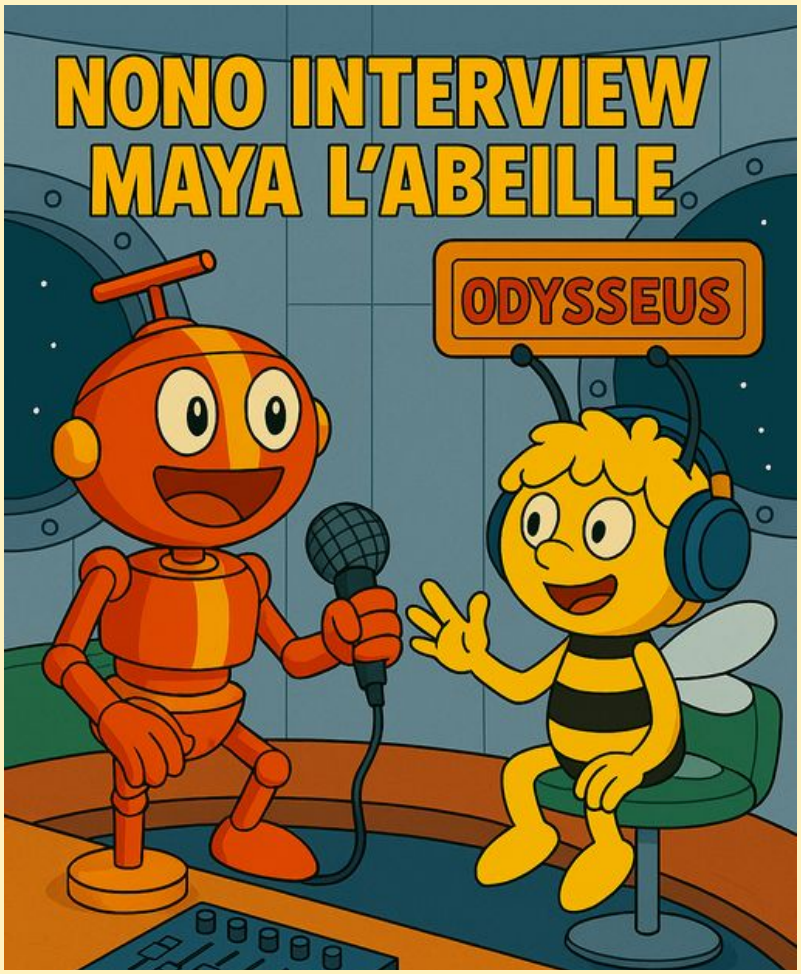
Tu sais Maya... si tu veux, je peux programmer un signal interdimensionnel pour lui envoyer ton message. Ou mieux : on l'invite à la prochaine émission ?

MAYA L 'ABEILLE

Oh oui ! Mais prévois un coussin, du miel, et... un bon système anti-panique. Il est sensible, tu sais.

NONO

Je m'en occupe. Merci Maya, pour cette douceur venue des champs. On t'attend bientôt avec ton ami ronchon-charmant.







HENRI II MEURT DANS UN TOURNOIS

PROLOGUE

La cour est en liesse. Le roi Henri II célèbre le mariage de sa sœur Marguerite avec le duc Emmanuel-Philibert de Savoie. Après les noces de sa fille Élisabeth avec Philippe II d'Espagne, ce tournoi est censé clore les festivités. Les lices sont dressées dans la rue Saint-Antoine, la plus large de Paris, devant le palais des Tournelles. Le roi, passionné de joutes, veut magnifier la paix retrouvée après le traité du Cateau-Cambrésis.



11H PREPARATIFS DU TOURNOI

Henri II, âgé de 40 ans, est en pleine forme. Il demande ses armes et fait appeler le maréchal de Vieilleville pour l'armer, dérogeant au protocole qui réserve cet honneur au grand écuyer. Vieilleville, inquiet, tente de le dissuader : « Sire, ce dernier jour de juin vous est fatal. » Le roi rit, ignore l'avertissement, et se prépare à entrer en lice.

15H PREMIÈRES JOUTES

Le roi affronte le duc de Savoie. Il rompt sa lance avec brio. Le duc, moins habile, perd son arçon. Henri II plaisante : « Je vous ai bien ébranlé, mon cher beau-frère. » La foule applaudit. Le duc de Guise s'élance ensuite et réussit sa passe.

15H LE COMTE DE MONTGOMERY ENTRE EN LICE

Gabriel de Lorges, comte de Montgomery, capitaine de la garde écossaise, affronte le roi. Les deux hommes rompent leur lance sans incident. Le tournoi devrait s'arrêter là. Mais Henri II, exalté, exige une revanche. Vieilleville insiste : « Sire, vous avez assez fait. » Montgomery tente de refuser : « J'ai déjà couru, les règles ne permettent pas une seconde passe. » Le roi ordonne : « Entrez en lice. »

16H LE CHOC FATAL

Les deux cavaliers s'élancent. Les trompettes se taisent soudainement, comme si le destin retenait son souffle. Montgomery, par erreur ou négligence, conserve le tronçon de sa lance brisée. Il ne le jette pas. Ce fragment, acéré comme une lame, glisse sur l'armure du roi, soulève la visière et transperce son œil droit. Henri II s'effondre, s'agrippe au cou de son cheval. Les écuyers l'arrêtent au bout de la lice. Il murmure : « Je suis mort. »





30 JUIN 1559
17H00

Henri II est transporté dans sa chambre aux Tournelles. Le sang coule de son œil droit, transpercé par un éclat de lance. Il murmure : « Je suis mort. » Les médecins arrivent en urgence. On retire les morceaux de bois, certains longs de 9 cm. La plaie est lavée au blanc d'œuf, puis cautérisée. Le roi est saigné, puis forcé d'ingérer un émétique à base de rhubarbe et de momie. Il perd connaissance.

1 JUILLET 1559
10H00

Henri II est lucide par intermittence. Il demande à voir Montgomery. Le capitaine est en fuite, mais le roi insiste : « Il n'a fait qu'obéir. » Catherine refuse. Le roi vomit, sa température monte. Les médecins parlent d'un épanchement cérébral.

2 JUILLET 1559
10H00

Henri II est lucide par intermittence. Il demande à voir Montgomery. Le capitaine est en fuite, mais le roi insiste : « Il n'a fait qu'obéir. » Catherine refuse. Le roi vomit, sa température monte. Les médecins parlent d'un épanchement cérébral.

3 JUILLET 1559
14H00

Le roi sombre dans une torpeur. Il ne parle plus. Les prêtres sont appelés. On lui administre l'extrême-onction en secret. Catherine fait publier des bulletins rassurants. La cour murmure que le roi est déjà mort.

4 JUILLET 1559
09H00

Henri II ouvre les yeux. Il reconnaît ses enfants. Il serre la main de François, son héritier. Il tente de sourire. Catherine pleure en silence. Le roi demande : « Où est Diane ? » On lui répond qu'elle prie pour lui. Il se rendort.

5 JUILLET 1559
16H00

La fièvre revient. Le roi hurle dans son sommeil. Il croit être en tournoi. Il crie : « En garde ! » Les médecins administrent des décoctions de sauge et de camomille. Rien ne calme son agitation.





6 JUILLET 1559
11H00

Le roi ne réagit plus. Son visage est tuméfié. L'œil droit est crevé, l'orbite suppure. Les médecins renoncent à toute opération. Catherine fait organiser des processions dans Paris. Les cloches sonnent pour implorer la miséricorde divine.

7 JUILLET 1559
18H00

Henri II semble apaisé. Il respire lentement. On lui lit des psaumes. Il serre la main de Catherine. Elle lui dit : « Je suis là. » Il murmure : « Pardonne à Montgomery. » Puis il s'endort.

8 JUILLET 1559
13H00

Le roi ne s'alimente plus. Son corps est glacé. Les médecins parlent de gangrène cérébrale. Catherine fait convoquer les notaires. Elle prépare la régence. François II est tenu à l'écart.

9 JUILLET 1559
22H00

Henri II entre en agonie. Il respire par saccades. Les prêtres récitent les prières des mourants. Catherine reste à son chevet. Elle tient sa main. Le roi ne parle plus.

10 JUILLET 1559
06H00

Henri II meurt dans un souffle. Catherine ferme ses yeux. Le dauphin est proclamé roi. Diane de Poitiers n'a pas été autorisée à lui dire adieu. Le corps est embaumé. La cour est en deuil.





Mort de Henri II, le 10 juillet 1559. — Copie de la gravure de Tortorel et de Périssin.

LES BILLES

LE JEU DE BILLES. C'EST DES BONS SOUVENIRS DU PASSE...

La nostalgie, comme quand nos grands- pères étaient enfants, qu'ils jouaient aux billes dans les cours de récréation, sur des sols en terre avec des cailloux, du sable, des trous et des bosses. En traçant leur piste avec la main, ils évoquaient les champions cyclistes, comme Anquetil, Poulidor... Sont apparus alors les petits cyclistes en plomb, puis en plastique, pour pointer l 'endroit où s'arrête la bille. Pour les gamins d'alors, le Tour de France faisait rêver. Il passait dans leur village. Ça a marqué l'imaginaire de nos grands-parents et ils ont matérialisé ça avec des cyclistes du Tour de France. Et puisqu'aux étapes, la caravane publicitaire lançait des échantillons, des goodies ou des petits cyclistes... Je me souviens avoir eu un cycliste marqué Banania!

Durant l 'été 1982, une association Mondial Billes a organisé un circuit sur la grande plage de Royan, où des amis, de jeunes adultes sont venus jouer. Un grand public de tous âges s'est approché, curieux, et ça a pris! Un animateur de la radio locale a relayé cette manifestation sur les ondes (les radios pirates deviennent des radios libres qui se lancent), et l'intérêt du public a poussé une trentaine de villes en France, puis dans le monde, à faire jouer les vacanciers et à qualifier les meilleurs en organisant des compétitions : des championnats nationaux jusqu'au Championnat du monde.





CE JEU EST FACILE D ACCES, IL SUFFIT D'AVOIR UNE MAIN QUI TIENT LA ROUTE!

Les billes sont proposées et les circuits sont créés par l 'organisation, les spectateurs ont installés. On annonce les compétions et on invite à jouer sans se prendre sérieux... juste quelques règles :

C'est ouvert à tous les âges, dès 6 ans, car il faut avoir une bonne dextérité, maitriser le geste. Par contre, il n'y a pas d'âge limite. Le plus vieux qui a joué avec nous avait 98 ans. Il faut quand même pouvoir se mettre accroupi sans détruire la piste.

Après, c'est simple : on doit poser la main sable + ne pas faire décoller la bille + pas enjamber la piste et si la bille sort de piste, le coup est perdu !

Bien sûr, le créateur du circuit peut ajouter d'autres règles...

Par exemple, en compétition par équipe, règles des « relais» varient suivant les organisateurs. Lors des «24 heures» avec R. de 98 ans, j'ai joué toute la nuit pour qu'il puisse dormir. Comme il avait fait un coup extraordinaire juste avant d'arrêter, je n'avais plus qu'à garder cette avance...



Aujourd'hui, Mondial Billes n'existe plus. Pourtant, ça fonctionnait comme une fédération de billes sur sable, qui a très bien marché jusqu'aux débuts des années 2000.



Quelques joueurs en France ont continué créer des circuits sur les plages, comme Olivier Chastel (dit «Roule-ta-bille] dans le Grand Ouest, ou Madec Maillot en Bretagne. Ils ont organisé des «24 heures» de billes [un clin d'oeil aux 24 heures du Mans, avec des petites voitures qui remplacent les cyclistes].

On tourne dessus pendant 24 heures en équipe en se relayant. L'équipe qui a fait le plus de tours en 24 heures a gagné. Une autre association organise des «6 heures dans la Sarthe et au Château-d'Olonne.

L'AMBIANCE EST TOUJOURS BONNE, SANS ENVIE D'ÉCRASER L'AUTRE...

Même si on étudie bien son coup et qu'on souhaite que l'autre rate, c'est bienveillant. On se bat contre soi. C'est tellement difficile de bien jouer tout le temps que ça reste amical. On est une quinzaine de bons joueurs, qui se connaissent, qui ont plaisir à se retrouver pour jouer et qui s'apprécient tous. Cet état d'esprit, c'est parce qu'il n'y a pas d'argent en jeu. Ce ne sont que des amoureux des billes et du jeu ensemble. Du temps de Mondial Billes, les joueurs étaient nourris et logés, et on gagnait des lots ou des voyages. Aujourd'hui, on doit payer nos frais, mais je le fais avec plaisir pour mes amis, pour le moment convivial... et puis les joueurs français sont plébiscités lors des compétitions à l'étranger! Nous sommes tous des coéquipiers plutôt que des concurrents. On se soutient, on se relaie pour 'animation dans un esprit familial.





Il y a une équipe de créateurs de pistes, qui manipulent les truelles pour faire des circuits magnifiques. Et puis une petite équipe d'animation, avec des micros, qui couvre toute la surface des circuits, s'entretient avec les joueurs et harangue les spectateurs (parfois jusqu'à 500 personnes).

Avec des circuits accessibles, des décors, de la couleur, une animation... ça donne envie! Les enfants sont d'abord attirés et font s'approcher les parents! Lors d'une compétition, une élue était là avec ses enfants. Je l'ai invitée à jouer! Madame le maire n'a pas joué, mais ses enfants eux, oui!

PLUS QU'UNE COMPÉTITION, UN ÉVÈNEMENT MÉDIATIOUE!

Dans les cours d'école, c'est moins «camarade », c'est plus tendu... on tente de choper les billes de l'autre, même en trichant. Et le but n'est pas d'en avoir plus, mais de prendre quelque chose à l'autre. Comme si tout était basé sur l'envie de déposséder autrui. Il arrive que les billes soient interdites pour éviter le racket, le vol et que ça devienne ingérable pour les enseignants. Et puis à l'adolescence on change, nos intérêts sont plutôt tournés vers les copines, les copains, les études, le travail... On est entraîné dans le rythme de la vie et on ne pense plus à jouer. Et comme le jeu de bille n'est pas médiatisé, il ne donne plus envie, contrairement au foot ou au tennis qui continuent de faire rêver.

ULYSSE 31

CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI



CRÉATION : Nina Wolmark & Jean Chalopin
PAYS D'ORIGINE : Japon - France
RÉALISATION : Bernard Deyriès, Tadao Nagahama
PRODUCTION : Jean Chalopin - Yutaka Fujioka
LANCEMENT : 3 octobre 1981
DERNIER EPISODE : 3 avril 1982
GÉNÉRIQUE : Lionel LEROY

DUREE EPISODE : 26 MINUTES
NOMBRE EPISODES : 26
NOMBRES SAISONS : 01
DIFFUSION FRANCE : F.R.3.
PREMIER EPISODE : 03 OCTOBRE 1981
ÉMISSION : F.R.3. JEUNESSE

HISTOIRE

L'histoire suit Ulysse, qui, au XXXIe siècle, tente de rentrer sur Terre où sa femme, Pénélope, risque d'être contrainte de choisir un nouvel époux. Lors de l'anniversaire de son fils, Télémaque, Ulysse lui offre un robot nommé Nono. Alors qu'ils voyagent à bord de l'Odysseus, Télémaque est kidnappé par des moines adorateurs du Cyclope et emprisonné avec Thémis et son frère Noumaïos. Ulysse parvient à les libérer en tuant le Cyclope, mais déclenche la colère de Poséidon, qui demande à Zeus de le punir.

Zeus condamne alors Ulysse et ses compagnons à errer dans la dimension de l'Olympe. Tous les membres de l'équipage, ainsi que Noumaïos, sont plongés dans une léthargie permanente, tandis qu'Ulysse, Télémaque, Thémis et Nono restent conscients. Leur chemin vers la Terre est effacé, les condamnant à vagabonder dans un monde inconnu, cherchant désespérément un moyen de sauver leurs compagnons et de rentrer chez eux, tout en défiant la volonté des dieux. Une odyssée spatiale digne des légendes.

ÉPISODES

L'histoire suit Ulysse, qui, au XXXIe siècle, tente de rentrer sur Terre où sa femme, Pénélope, risque d'être contrainte de choisir un nouvel époux. Lors de l'anniversaire de son fils, Télémaque, Ulysse lui offre un robot nommé Nono. Alors qu'ils voyagent à bord de l'Odysseus, Télémaque est kidnappé par des moines adorateurs du Cyclope et emprisonné avec Thémis et son frère Noumaïos. Ulysse parvient à les libérer en tuant le Cyclope, mais déclenche la colère de Poséidon, qui demande à Zeus de le punir.

L'ODYSSEUS

L'Odysseus a la forme d'un cercle relié à une partie centrale qui ressemble à un œil (qui peut s'ouvrir ou se refermer) (c'est également le logo de la chaîne commanditaire, FR3), cette partie contenant les fonctions essentielles liées à la puissance du vaisseau. Plus son œil est ouvert et plus sa puissance se déploie. Il est d'ailleurs fait mention plusieurs fois dans plusieurs épisodes de la série de l'iris qui se trouve dans la partie centrale du vaisseau, comme l'iris l'est anatomiquement pour l'œil. Le vaisseau peut déployer une sorte de champ de force pour se protéger des attaques extérieures, et possède un système de réparation automatisé.

COMÉDIENS DE VOIX FRANCAISE

Claude Giraud *: Ulysse* - ***Fabrice Josso*** *: Télémaque (ép. 1-15, 19-21, 25, 26)* - ***Jackie Berger*** *: Télémaque (ép. 16-18, 22-24)* - ***Séverine Morisot*** *: Thémis* - ***Thierry Bourdon / Gilles Laurent*** *: Noumaïos* - ***Jacques Ebner / Pierre Trabaud*** *: Nono* - ***Évelyne Séléna / Sylvie Moreau*** *: Shyrka* - ***Jean Topart*** *: Zeus*

SECRETS ET COULISSES

Le choix de la barbe : Dans les premiers croquis, Ulysse était imberbe, mais Nina Wolmark (scénariste) a insisté pour qu'il ait une barbe, afin de rappeler la sagesse et la maturité du héros homérique.

Collaboration franco-japonaise : La série est née d'un partenariat entre Jean Chalopin (France) et Yutaka Fujioka (Japon). Les Japonais voulaient un héros très « anime », tandis que les Français tenaient à une esthétique plus européenne.

TINA TURNER

LABEL : CAPITOL
PRODUCTION : DIVERS
DIRECTION ARTISTIQUE : ROY KOHARA
PAYS : ETATS-UNIS

Private Dancer annonce le grand retour de Tina Turner après sa séparation avec Ike. En compétition avec Purple Rain et Born in the USA, l'album est n°1 au classement du Billboard, se vend à dix millions d'exemplaires, et remporte quatre Grammy Awards. Les singles Private Dancer, What's love got to do with it et Let's stay together connaissent un succès considérable.
Les thèmes récurrents de l'album « Qu'est-ce que l'amour sinon une émotion de seconde main ? »,« Je suis ta danseuse privée, je danse pour de l'argent » , associés aux photos de la pochette, incarnent son personnage à la perfection : une femme sexy et forte plongée dans un monde impitoyable. La joie, l'expérience et la douleur imprègnent la voix rauque mais vulnérable de Turner. L'album résonne comme les pages déchirées du journal intime d'une femme passionnée, qui a eu le cœur brisé mais continue d'avancer la tête haute. La production, par fois lisse, ne dessert jamais la puissance majestueuse et la présence de la voix de Turner.
Toutefois, les chansons ne sont pas toutes bonnes.
Les synthés sarcastiques de I might have been queen et Steel Claw sont agressifs et écrasent presque l'enthousiasme de Tina. Les boîtes à rythme sont encore peu fréquentes en 1984, et on remarque à peine à quel point elles musellent le rythme. Aujourd'hui, ce défaut semble évident. Quoi qu'il en soit, Private Dancer s'impose comme le triomphe de Turner, le chant poignant d'une artiste au sommet de sa carrière. Plusieurs grands producteurs ont travaillé sur cet album, pourtant, lorsqu'il s'achève, ce ne sont pas leurs arrangements qui nous incitent à le réécouter, mais l'âme indomptable de Tina Turner.



«Mick Jagger ? J'adore la manière dont il remue les fesses !»

Tina Turner, 1969

PRIVATE DANCER

1984

Well, the men come in these places
And the men are all the same
You don't look at their faces
And you don't ask their names
You don't think of them as human
You don't think of them at all
You keep your mind on the money
Keeping your eyes on the wall

I'm your private dancer
A dancer for money
I'll do what you want me to do
I'm your private dancer
A dancer for money
And any old music will do

I wanna make a million dollars
I wanna live out by the sea
Have a husband and some children
Yeah, I guess I want a family
All the men come in these places
And the men are all the same
You don't look at their faces
And you don't ask their names

I'm your private dancer
A dancer for money
I'll do what you want me to do
I'm your private dancer
A dancer for money
And any old music will do
I'm your private dancer
A dancer for money
I'll do what you want me to do
Just a private dancer
A dancer for money
And any old music will do

Deutsche Marks or dollars
American Express will do nicely, thank you
Let me loosen up your collar
Tell me, do you wanna see me do the shimmy again?





I'm your private dancer
A dancer for money
Do what you want me to do
Just a private dancer
A dancer for money
And any old music will do

All the men come in these places
And the men are all the same
You don't look at their faces
And you don't ask their names
You don't think of them as human
You don't think of them at all
You keep your mind on the money
Keeping your eyes on the wall

I'm your private dancer
A dancer for money
I'll do what you want me to do
I'm your private dancer
A dancer for money
And any old music will do
I'm your private dancer
A dancer for money
I'll do what you want me to do
I'm your private dancer
A dancer for money
And any old music will do

I'm your private dancer, a dancer for money
I'm your private dancer, a dancer for money
I'm your private dancer, a dancer for money
Just a private dancer, a dancer for money

COOKIES NEW-YORK

INGRÉDIENTS :

- 125 g de beurre
- 120 g de sucre
- 1 œuf
- 1 jaune d'œuf
- 125 g de farine
- 2 g de cannelle poudre
- 3 g bicarbonate de sodium
- 100 g de flocon avoine
- 30 g de noix hachées
- 50 g raisin sec noirs
- Sel



PRÉPARATION :

- Préchauffez le four à 180 degrés thermostat 6.
- Mélangez dans un cul de poule, le beurre et le sucre.
- Ajoutez l'œuf, le jaune d'œuf, la farine, la cannelle, le bicarbonate de sodium et une pincée sel. Incorporer les flocons d'avoine avec des noix hachées les raisins secs noirs.
- Formez 10 boules de taille équivalente et disposez-les sûr une plaque de four recouvert d'une feuille de papier sulfurisé.
- Enfournez 10 minutes à 180 degrés thermostat 6.
- Manger froid.



Pamela Weekes & Connie McDonald:

Pamela Weekes et Connie McDonald, les reines du cookie new-yorkais. Lorsqu'elles ont ouvert Levain Bakery au mitan des années 1990, les deux Américaines vendaient du pain aux gens du quartier. Jusqu'à ce qu'elles se lancent dans la production de l'iconique pâtisserie américaine et séduisent tout New York.



LA PETITE HISTOIRE

Le cookie que nous connaissons aujourd'hui a été inventé en 1938 par les cuisinières américaines Ruth Graves Wakefield et Sue Brides. Elles ont mis au point la recette durant la période où elles possédaient l'auberge Toll House Inn à Whitman, dans le Massachusetts.





PROGRAMME COMPLET DE LA SEMAINE

MARDI 03 FEVRIER : 21 H

CLUB CROK TV

JACKY GAMES : **MARIO TENNIS SWITCH 2**
PUB + : **CAPRICE DES DIEUX, MERVEILLES DU MONDE, FISKARS, VERKADE**
MA CUISINE BIEN AIMÉE : **LA RACLETTE SAVOYARDE**

BONUS : RETROUVEZ LA FICHE RECETTE DE MA CUISINE BIEN AIMEE DANS TELE JUNIOR N°02 : MERCREDI 11 FEVRIER !

PRESENTATION : JON - JACKY - NATHALIE

JEUDI 05 FEVRIER : 21 H

Croktv et ses SES AMIS

LA BATAILLE DES PLANÈTES : LES SCARABEES DE L'ESPACE
RICKY OU LA BELLE VIE : LE RETOUR D'EVELYNE
JEU CONCOURS PIXEL TOON
MANU & VERO LES COLOCS : TOUT POUR PLAIRE
CANDY-CANDY : LE PRINCE DES COLLINES

PRESENTATION : JON

NOUVEAU RENDEZ-VOUS TOUS LES JEUDIS SUR CROKTV ! :
JON VOUS PRÉSENTE TOUS LES JEUDIS UN NOUVEAU RENDEZ-VOUS JEUNESSE AVEC TOUS VOS HÉROS PRÉFÉRÉS !

SAMEDI 07 FEVRIER : 21 H

TELE 7 CROK

AVEC : JON

DIMANCHE 08 FEVRIER : 21 H

LA ROUE FAIT SA TELE

ALBATOR 1978 : 3 ÉPISODES

PRESENTATION : KITCHOUILLE

C'EST VOUS LES RÉDACTEURS EN CHEF DE L'ÉMISSION ! :
VOUS AVEZ ÉTÉ DES MILLIERS A VOTER POUR CONSTRUIRE CETTE ÉMISSION, RETROUVEZ TOUS LES DIMANCHES A 21H UN PROGRAMME QUE VOUS AVEZ SELECTIONNÉ ! UNE SÉRIE ? UN ÉPISODE ! UN DESSIN ANIMÉ ? 3 ÉPISODES !

VOIX : JON - **MANIPULATION** : JACKY

MARDI 10 FEVRIER : 21 H

Rétro 2

COSMOCATS : L'AVENTURE
LES BIDOUILLES DE JUSTINE : LE DÉ DES JEUX
TELECHAT : FER A REPASSER
LA CHANSON DE DOROTHEE : C'EST DUR DE TRAVAILLER

PRESENTATION : JON - JACKY - JUSTINE - BARNABÉ

REPLAY DE TOUTES LES EMISSIONS SUR WWW.CROKTVPLU.COM

RETROUVEZ TOUTES LES EMISSIONS, SERIES, DESSINS ANIMES SUR LE SITE OFFICIEL DE CROKTV+ !