LE MAGAZINE HEBDOMADAIRE N°01 DES KIDADULTES

# CLASSIC junior

N°02

CHAQUE MERCREDI









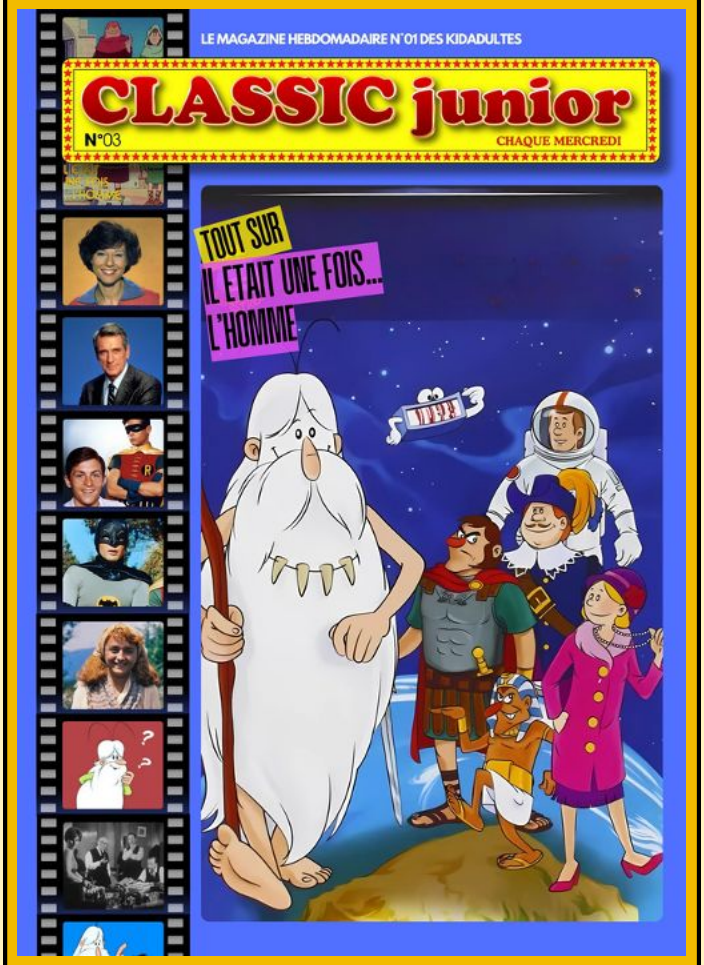





# SOMMAIRE


02 : SOMMAIRE & EDITORIAL & PROCHAIN NUMERO
03 : DESSIN ANIMÉ : ***CAPITAINE FLAM***
27 : STARS TV : ***MAITRE CAPELOVICI***
29 : SERIE TV: ***DALLAS***
38 : CINÉ STARS : ***ROMY SCHNEIDER***
40 : SERIE TV : ***FIFI BRINDACIER***
43 : NONO RECOIT : ***CALIMERO***
45 : AFFAIRE CRIMINELLE : ***LANDRU***
49 : FICHE TELE JUNIOR : ***CAPITAINE FLAM***
51 : FICHE TELE JUNIOR : ***MAMAN A TORT***
53 : JOUET CULTE : ***MONSIEUR PATATE***
56 : CUISNIE JUNIOR : ***TARTIFLETTE SAVOYARDE***
57 : FICHE DOROTHEE : ***JE SUIS AMOUREUSE DE TOI***
57 : TELE CROK N°02


# MERCREDI PROCHAIN




# LE BILLET

Mesdames, Messieurs, chers KidAdultes... accrochez vos ceintures et vos souvenirs! Voici le numéro 02 de la nouvelle formule de TÉLÉ JUNIOR HEBDO. Et attention, pas n'importe lequel: un numéro collector qui fleure bon les génériques cultes et les après-midis télé de notre enfance.

Au programme cette semaine :

- Capitaine Flam qui file plus vite que la lumière,
- Dallas, où les coups bas brillent autant que les paillettes texanes,
- et la toujours intrépide Fifi Brindacier, reine des couettes et des bêtises.

Côté StarsTV, honneur à Maître Capelovici des légendaires Jeux de 20 heures.

La CinéSTARS met en lumière l'inoubliable Romy Schneider.

Et tenez-vous bien : Nono décroche une interview exclusive avec... Caliméro! (Oui, oui, le poussin râleur en personne). Et comme dans toute bonne émission, un invité surprise viendra semer la pagaille en plein milieu... suspense garanti.

Pour les amateurs d'histoire, nous remontons le temps jusqu'au procès de Landru, heure par heure, comme si vous y étiez. Grâce à notre envoyé spécial temporel, vous allez revivre des instants uniques... du jamais vu dans un hebdo!

Et parce que la nostalgie passe aussi par les jouets, découvrez notre nouvelle rubrique JouetCULTE. Cette semaine, focus sur l'inénarrable Monsieur Patate, le roi des nez interchangeables.

Bref, ce numéro 02 risque bien de vous tirer une larme de tendresse... et un sourire complice.

Bonne lecture, et pour les plus impatients, jetez un œil à gauche : un extrait du sommaire du prochain numéro vous attend déjà...

Laurent FORELI Redac en Chef

# CAPITAINE FLAM

## L'HISTOIRE EN GÉNÉRAL

Le Capitaine Flam, de son vrai nom Curtis Newton est le fils de William et Elaine Newton, deux scientifiques qui travaillent dans une station spatiale en orbite autour de la Lune. Avec le professeur Simon Wright (qui mourra prématurément, son cerveau étant ensuite implanté dans un mini robot volant nommé « professeur Simon »), ils conçoivent le robot humanoïde Crag ainsi que Mala, un androïde à l'aspect humain pouvant changer d'apparence grâce aux avancées de la biologie moléculaire.

## FICHE D'IDENTITÉ

***Création***
Edmond Hamilton

***Production***
Tôei Animation
NHK entreprises

***Musique***
Yûji Ohno

***52*** épisodes
***30*** minutes

7 Novembre 1978 (NHK)
18 Décembre 1979 (NHK)

7 Janvier 1981
TF1
Les visiteurs du mercredi

Au cours d'une attaque, la station spatiale est détruite ; William Newton meurt. Son épouse Elaine, grièvement blessée, parvient à s'échapper avec Mala, Crag et le professeur Simon. Sur son lit de mort, elle demande que son nouveau-né Curtis consacre sa vie à préserver la paix et l'ordre dans l'univers. L'enfant est ensuite éduqué par les trois compagnons rescapés de ses parents et, à dix-huit ans, Curtis Newton décide de dédier son existence à la lutte contre le mal. Il prend alors le pseudonyme de « Capitaine Flam » et s'engage dans des missions pour le compte du gouvernement intersidéral.

Flam, accompagné de Crag et Mala, et avec l'aide du professeur Simon, se sert de sa vaste éducation, notamment ses brillantes compétences scientifiques, pour triompher des missions périlleuses qu'on lui confie, parcourant l'espace à bord du CyberLab, son vaisseau spatial sophistiqué.






## INTRODUCTION ÉPISODES

« Au fin fond de l'Univers, à des années et des années-lumière de la Terre, veille celui que le gouvernement intersidéral appelle quand il n'est plus capable de trouver une solution à ses problèmes, quand il ne reste plus aucun espoir : le Capitaine Flam ! »

Texte de l'accroche de la version française de la série, dite au début du générique de chaque épisode par l'acteur Dominique Paturel






# CAPITAINE FLAM

## VOIX OFF

**Dominique Paturel** :
voix de l'accroche du générique de début
**Philippe Ogouz** :
le capitaine Curtis « Flam » Newton
**Sylvie Feit** :
l'officier Johann Landor
**Albert Augier** :
Mala, l'androïde
**René Arrieu** :
le président Cashew
**Georges Atlas** :
le robot Crag
**Jacques Torrens** :
le colonel Ezla Garnie
**Serge Lhorca** :
le professeur Simon Wright
**Jackie Berger** :
Ken Scott
**Michel Gudin** :
le narrateur
**René Arrieu** :
l'Empereur de l'espace
**Albert Augier** :
Olis
**Sady Rebbot** :
le gouverneur Qwele / Kenneth Lester
**Claude Dasset** :
le général Jackal
**Jean Violette** :
le roi Lulstane
**Francis Lax** :
Kahlon / le professeur Zarro
**Jackie Berger** :
Saturna
**Sylvie Feit** :
l'assistante du président
**Jacques Ferrière** :
Calonne
**Jacques Chevalier** :
Kim Iwan
**Roger Carel** :
Qweldel / Zaan / Kunikil / Norton / le général Sanders
**Gérard Hernandez** :
l'Empereur de l'immortalité
**Philippe Dumat** :
Norton / Goro / Cole

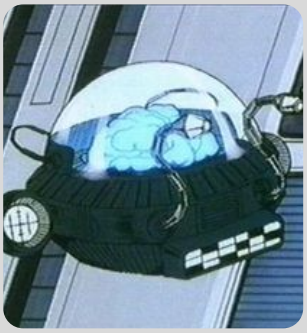


## CURTIS NEWTON / FLAM

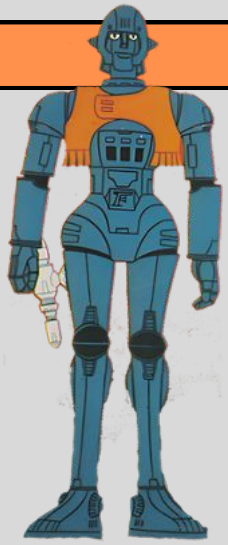
C'est le principal héros du dessin animé. D'un tempérament calme et réfléchi, il sauve l'humanité par son intelligence et son courage ainsi que sa détermination. Ces qualités lui ont été inculquées durant sa jeunesse par ses acolytes Mala, Crag et le Professeur Simon, avec qui il vit depuis les décès de son père et de sa mère. Au cours de la série, il se rapprochera de plus en plus de Johann qui deviendra sa petite amie. Ken, qu'il rencontre au début de la série, devient petit à petit un fils pour lui. Le Capitaine Flam est, pour ses missions, appelé par le président du gouvernement intersidéral. Il tient toujours sa parole et ne tue jamais personne.

## PROFESSEUR SIMON WRIGHT

Le professeur Simon Wright était le meilleur ami du père du Capitaine Flam (William Newton). Souffrant d'une maladie incurable, il décide de transférer son cerveau dans une machine afin de le conserver intact et de préserver l'ensemble des connaissances acquises.



## CRAG



Il s'agit de l'un des trois personnages qui entourent le Capitaine Flam. Il s'agit d'un robot humanoïde en métal mesurant 2 m de haut et ayant une masse d'une tonne. Il est doté d'une force herculéenne et ses doigts amovibles lui permettant de placer différents outils (refermés dans son abdomen) à l'extrémité de ses mains. Son caractère est plutôt docile et serviable.

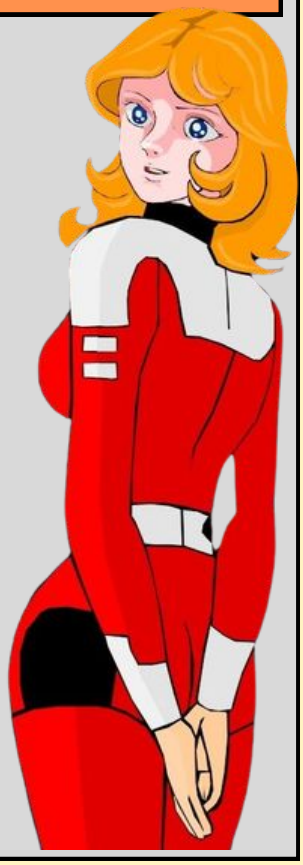
## MALA



Mala est un robot humanoïde ayant un pouvoir de polymorphisme grâce à sa structure synthétique. Il peut modeler son corps et son visage pour ressembler à une personne ou à une créature vivante.
Son caractère extraverti et moqueur crée souvent des chamailleries entre lui et Crag (notamment pour déterminer lequel est le plus « humain »).

# CAPITAINE FLAM

## JOHANN LANDOR



Cette séduisante jeune femme est agent secret pour le Gouvernement intersidéral. Elle est amoureuse du Capitaine Flam. C'est aussi une aventurière très courageuse, qui prend souvent part aux aventures du Capitaine, en étant bien souvent la jeune femme à sauver...

## EZLA GARNIE



Colonel dans les forces de la police des planètes, c'est un ami de longue date du Capitaine. Il est présent dans un certain nombre des aventures du Capitaine accompagné de Johann.

## KEN SCOTT



Orphelin téméraire et débrouillard, il embarque clandestinement sur le CyberLab. Rapidement découvert, l'équipe du Capitaine Flam l'adopte. Occasionnellement présent dans la série animée, il n'apparaît que dans une seule histoire dans les romans de Edmond Hamilton.

## LIMAILLE & FREGOLO

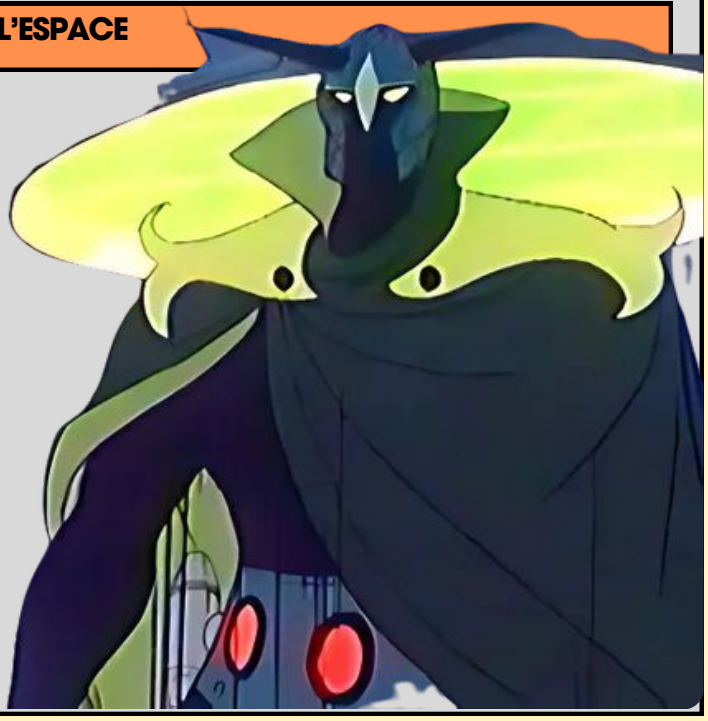


Ce sont les animaux de compagnie de Crag et Mala. Limaille, dont le maître est Crag, se nourrit de métaux et n'a pas besoin de respirer. Frégolo a des propriétés de métamorphose similaires à son maître Mala.



## L'EMPEREUR DE L'ESPACE

Il s'agit du premier ennemi rencontré par le Capitaine Flam au sein du volume initial de la série, auquel le titre fait justement référence : Captain Future and the Space Emperor (L'Empereur de l'Espace). Pour la petite histoire, ce roman avait été intitulé initialement "Horror on Jupiter" par Edmond Hamilton, mais les éditeurs en décidèrent autrement ! Ce démoniaque et mégalomane personnage préfigure le type d'adversaires que le Capitaine Flam sera amené à affronter au cours de ses aventures. Capable de se dématérialiser à volonté et maître d'une arme redoutable permettant la rétrogradation de l'espèce humaine, l'Empereur de l'Espace envisage de conquérir la Terre en se faisant passer pour le héros légendaire du peuple de Jupiter (Mégara dans le dessin animé) qu'il appelle à combattre à ses côtés.



# CAPITAINE FLAM

## PROFESSEUR ZARO



C'est l'ennemi du second roman Calling Captain Future (La planète noire). Le professeur Zaro, aux allures de prophète de l'apocalypse, s'est rendu maître des ondes télévisées et ce faisant, annonce à la Terre entière sa prochaine destruction, provoquée par l'impact imminent d'une gigantesque étoile noire (dans le dessin animée, il s'agit d'une planète). Il prétend pouvoir empêcher cette catastrophe si on lui donne le pouvoir absolu sur le Système Solaire. A chacune de ses interventions à la télévision, Zaro pousse les populations, de plus en plus paniquées à mesure que l'astre se rapproche, à renverser le gouvernement en sa faveur. Il a aussi sous ses ordres une obscure milice surnommée "The Legion of Doom". Le Capitaine Flam découvrira que les membres de ce sombre groupuscule sont originaires de Styx, un satellite de Pluton (traduit par Siki dans le dessin animé "La planète noire" et Bettons dans "Silence, on tourne!": voir la rubrique Lieux/Satellites) dont les habitants, les Stygiens (Targans/Stasians dans le DA) ont fait de l'illusion leur arme d'autodéfense. Zaro est aussi accompagné de deux malfrats : Roj (Rogui) et Kallak (Karaku), tous deux échappés de la prison spatiale de Cerberus (Kelaburs), une planète voisine de Styx.

## WRAKAR



Wrecker (qui signifie littéralement "Destructeur", traduit par Wrackar dans le dessin animé), ennemi du troisième opus Captain Future's Challenge (Les cinq mines de gravium), mettra gravement en péril l'avenir de l'humanité en tâchant de s'attribuer le monopole du gravium (minerai qui, selon E.Hamilton, fut découvert sur Mercure en 1971 par l'explorateur Mark Carew et qui permit aux terriens la conquête spatiale grâce à ses facultés de contrôle de l'apesanteur). Pour parvenir à ses fins, celui-ci inventera aussi un appareil qui transfère la pensée, permettant ainsi à un peuple d'hommes aquatiques originaires de Neptune (Bama dans le dessin animé) de s'infiltrer dans la population humaine.

## L'EMPEREUR DE L'IMMORTALITÉ



Cette fois-ci, le Capitaine Flam doit lutter contre un fléau propageant la ruine et la mort à travers tout le Système Solaire. En effet, dans la nouvelle The Triumph of Captain Future (La source de l'immortalité), une organisation mafieuse se faisant appeler "Lifewater Syndicate " (Syndicat des pourvoyeurs d'immortalité) dirigée par le mystérieux Life-lord (Empereur de l'Immortalité) répand un élixir de vie permettant de recouvrer promptement sa jeunesse. Malheureusement, ce filtre de jouvence au prix exorbitant s'avère aussi efficace que mortel pour quiconque n'en reprend pas régulièrement. De plus, grâce à un réseau de dealers interplanétaires, cette addiction prend rapidement des proportions ravageuses et remonter la filière se révèle bien difficile pour le Capitaine Flam, l'ennemi ayant en permanence une longueur d'avance. Ainsi, tour à tour, l'Empereur de l'Immortalité fera prisonnier Grag, Johann (pour elle, c'est une simple question d'habitude) puis Mala... Il faudra en définitive au Capitaine Flam toute la sagacité d'un Hercule Poirot pour démasquer l'instigateur de cette funeste machination (d'ailleurs, le dénouement est digne d'un roman d'Agatha Christie).

## KAHLON, MAGICIEN DE LA GALAXIE



Ul Quorn était l'un des plus grands scientifiques du Système Solaire. Moitié Terrien par son père Victor Corvo (Victor Quorn dans le dessin animé), un quart Vénusien et un quart Martien ("Quorn" est en réalité le nom martien de sa mère, mais réatribué à son père dans le dessin animé !), il tenait un poste à hautes responsabilités à l'Institut des Sciences Interplanétaires jusqu'au jour où l'on découvrit les atroces expériences qu'il y menait. Celles-ci le conduisirent droit en prison et firent de lui un paria dans la communauté scientifique. "Magicien de Mars" était son nom de scène au Cirque Interplanétaire quand il faisait passer pour des illusions de magie les secrets scientifiques des anciennes dynasties de Mars disparues bien avant que les Terriens ne voyagent dans l'espace.

## JAKAL

Dans l'aventure The Lost World of Time (Départ pour le passé) au cours de laquelle le Capitaine Flam se retrouve 100 millions d'années en arrière pour aider les habitants de Katain (Katan), la dixième planète du Système Solaire condamnée à disparaître, il affronte un Katainien belliciste répondant au nom de Zikal (Général Jakal dans le dessin animé). Ce dernier projète d'anéantir la totalité des habitants de Mars (à l'aide d'un gaz mortel) pour y installer la population de Katain à la place. Ses desseins véritables sont de régner ensuite en dictateur sur "la Nouvelle Katain", une fois qu'il aura été acclamé comme le sauveur de son peuple. Pour y parvenir, Zikal fera tout pour contrecarrer les plans du scientifique Darmur (Darmor) qui, quant à lui, soutenu par le Capitaine Flam et son équipe, propose une solution pacifique : transporter la population vers le Système Solaire de Sirius en aménageant Yugra, le satellite naturel de Katain, en un gigantesque vaisseau spatial. Dans le roman Zikal est finalement tué par Mala en représailles de la mort de Ahla (Atana), une jeune fille primitive de la Terre dont il était tombé amoureux et qui fut assassinée par Quirius, un espion à la solde de Zikal.



## MOLEMOS

Incontestablement l'adversaire n°1 du Capitaine Flam dans le "roman-catastrophe" The Face of the Deep (La révolte des prisonniers). Moremos (Molemos) fait partie des révoltés du Vulcan (Balcan), un vaisseau cargo qui convoyait les pires criminels du Système Solaire vers la prison spatiale de Cerberus (Kelaburs). Bandit de la pire engeance, celui-ci est un tueur sanguinaire et cruel, un psychopathe qui massacre pour le simple plaisir et qui voue une haine sans borne envers notre héros interplanétaire.

En dépit de la présence à son bord du Capitaine Flam et de son équipe, le vaisseau transportant les prisonniers va connaître une sanglante mutinerie qui le conduira à s'écraser sur une planète inconnue, vouée à une toute prochaine destruction. A contrario du charismatique Kim Ivan, le chef des mutins qui n'hésitera pas à collaborer avec le Capitaine Flam, Moremos sera une menace permanente (en particulier pour Johann, seule femme parmi les rescapés). Dans le roman, le Capitaine Flam perd son sang froid et manque de le tuer de ses propres mains dès que celui-ci s'avise de toucher un cheveu de sa bien-aimée. Moremos finira par se tuer lui-même en essayant de faire fonctionner à l'insu de tous l'engin construit par le Capitaine Flam pour s'enfuir de cette planète.

ÉPISODE 01

## L'EMPEREUR DE L'ESPACE



Dans cet épisode palpitant, le président du gouvernement intersidéral est confronté à un mystère après la mort de l'agent Peterson, qui évoque un dangereux "empereur de l'espace" avant d'être tué. Le président appelle alors le capitaine Flam et son équipe à enquêter sur la planète Dénef. En chemin, ils découvrent un passager clandestin, Ken Scott, et Flam se remémore son enfance d'orphelin.

Une fois sur Dénef, l'équipe affronte Ollis, un mercenaire de l'Empereur, qu'ils neutralisent. Mala se déguise en Ollis pour infiltrer les forces ennemies. Ils rencontrent l'Empereur, qui s'avère invulnérable et insaisissable, capable de traverser la matière. Après un affrontement tendu, l'Empereur s'échappe, aidé par des extraterrestres locaux, laissant l'équipe face à une menace redoutable et énigmatique.

ÉPISODE 02

## LA PRISON DE LA MER DE FEU







Dans cette partie de l'histoire, l'enquête mène le capitaine Flam et son équipe à Mégara, capitale de Dénef. Mala, transformé en autochtone, obtient des informations sur l'Empereur de l'espace. Pendant ce temps, Flam découvre qu'un mystérieux "mal de rétrogradation" transforme des humains en hommes-singes, touchant notamment les ouvriers d'une usine de la planète. Flam suspecte une trahison parmi les hauts responsables locaux.

Accompagné de Joan Landor, Flam visite un hôpital spécialisé situé sur un éperon rocheux au cœur de la Mer de feu. Pendant leur inspection, l'Empereur s'introduit dans le centre de commande, libère les hommes-singes et met en danger l'hôpital en désactivant le champ de force qui le protège des flammes. Grâce à Flam, Joan et Crag, le contrôle de l'hôpital est rétabli, mais certains hommes-singes périssent.

Finalement, Mala informe l'équipe qu'il connaît l'emplacement du quartier général de l'Empereur, ouvrant la voie à la prochaine étape de leur mission. Un épisode riche en tension, mystères et actions décisives !

ÉPISODE 03

## PRISONNIER SUR MÉGARA

Dans cet épisode palpitant, le président du gouvernement intersidéral est confronté à un mystère après la mort de l'agent Peterson, qui évoque un dangereux "empereur de l'espace" avant d'être tué. Le président appelle alors le capitaine Flam et son équipe à enquêter sur la planète Dénef. En chemin, ils découvrent un passager clandestin, Ken Scott, et Flam se remémore son enfance d'orphelin.

Une fois sur Dénef, l'équipe affronte Ollis, un mercenaire de l'Empereur, qu'ils neutralisent. Mala se déguise en Ollis pour infiltrer les forces ennemies. Ils rencontrent l'Empereur, qui s'avère invulnérable et insaisissable, capable de traverser la matière. Après un affrontement tendu, l'Empereur s'échappe, aidé par des extraterrestres locaux, laissant l'équipe face à une menace redoutable et énigmatique.

ÉPISODE 04

## LA BATAILLE FINALE



Dans cet épisode décisif, l'Empereur de l'espace utilise un satellite naturel creux comme base pour menacer Dénef, tout en envoyant ses troupes pour semer le chaos. Le capitaine Flam et Crag suivent les indices laissés par Kenneth Lester, un archéologue prisonnier, et découvrent un appareil mégarien qui permet de traverser la matière. Grâce à Crag, qui n'a pas besoin de respirer, ils utilisent cet appareil pour s'échapper.



Pendant ce temps, l'attaque des autochtones de Dénef contre les humains commence, orchestrée par l'Empereur. Flam engage un combat final sur le satellite géostationnaire, utilisant l'appareil mégarien pour le désarmer. L'Empereur, finalement rendu vulnérable, est capturé par Crag et Mala et démasqué : il s'avère être Kells, adjoint du gouverneur-général, qui avait manipulé les autochtones pour son propre pouvoir. Une fois la supercherie révélée, l'attaque est annulée.

Avec la fin de la menace, les victimes de la rétrogradation de l'espèce sont soignées, et la civilisation de Mégara peut retrouver sa splendeur. Une conclusion héroïque pour une aventure épique !

ÉPISODE 05

## LE COMPLOT DE WRACKAR








Dans cet épisode captivant, le gravium, un métal rare essentiel pour le voyage spatial, devient l'objet de convoitise de Wrackar, un mystérieux antagoniste masqué qui détruit trois des cinq gisements restants. Wrackar capture le capitaine Flam pour l'utiliser comme levier contre le gouvernement sidéral, mais Flam parvient à s'évader de justesse et à regagner le Cyberlab.

Flam organise une réunion avec les cinq directeurs des mines, suspectant que Wrackar est l'un d'eux. Svalo, responsable de la dernière mine encore intacte, devient un suspect principal, mais l'équipe est distraite par une attaque des vaisseaux de Wrackar et par un appel de détresse de Kerk Eli. Sur la planète Ramda, ils découvrent que Svalo est innocent. Malheureusement, Wrackar détruit la mine de Svalo avec des explosions massives, entraînant une éruption volcanique. Svalo périt dans la lave, et Flam et son équipe doivent fuir précipitamment.

L'épisode met en avant le chaos causé par la quête de pouvoir et la détermination du capitaine Flam à protéger une ressource précieuse pour l'humanité, tout en affrontant des dilemmes complexes. Un récit à la fois dramatique et plein de suspense !

ÉPISODE 06

## PRISONNIER SOUS LA MER

Dans cet épisode mouvementé, le capitaine Flam et son équipe se rendent sur Bama pour protéger les derniers puits de gravium. Johann enquête auprès des autochtones, mais elle est capturée et emmenée au vaisseau de Wrackar. Pendant ce temps, Flam descend dans un puits sous-marin saboté et survit de justesse à une inondation en utilisant un conteneur scellé.

Johann parvient à s'échapper avec l'aide de Crag, mais ils sont en difficulté jusqu'à ce que Flam et Mala interviennent, capturant Kihiri, un homme de Wrackar. Cependant, le deuxième puits est détruit par un vaisseau sous-marin, et le dernier gisement devient la cible principale. Kazou, directeur de la mine de la constellation du Loup, est soupçonné d'être Wrackar après des photographies le liant à des activités suspectes.

Wrackar attaque le Cyberlab avec ses vaisseaux, mais Flam riposte en détruisant l'un d'eux. Wrackar s'échappe sous l'eau, laissant derrière lui des mystères, notamment les délires inquiétants de Kihiri, dont Flam suspecte qu'il pourrait avoir une origine non humaine. L'épisode mélange enquête, action sous-marine et suspense galactique.

ÉPISODE 07

## LES CRÉATURES AQUATIQUES





Dans cet épisode captivant, le Capitaine Flam et son équipe continuent leur enquête sur les actions de Wrackar. Kihiri, un homme ayant l'apparence humaine mais un esprit non-humain, suscite des mystères autour des disparitions de pêcheurs sur Bama, attribuées à un "démon des océans". Kazou, un des suspects, est retrouvé mort, victime des terrifiantes "algues vampires".

Flam infiltre les rangs de Wrackar en se faisant passer pour Kihiri, mais il est découvert et capturé. Mala mène sa propre mission sur un navire de pêche et découvre des liens avec un mystérieux "rocher noir", qui s'avère être la base de Wrackar. Là, Flam découvre que les sbires de Wrackar sont des créatures aquatiques ayant pris une apparence humaine grâce à une technologie avancée. Wrackar le piège en transférant son esprit dans le corps d'une créature aquatique, tandis que celui de la créature occupe son propre corps.

L'équipage du Cyberlab intervient, mais ils sont dupés par le "Capitaine Flam" (habité par une créature aquatique) et capturés. Pendant ce temps, Flam, dans son corps aquatique, découvre une civilisation sous-marine sophistiquée et des humains transformés de manière similaire. L'épisode allie tension, infiltration et révélations intrigantes sur l'univers de Wrackar.

ÉPISODE 08

## LE SECRET DE WRACKAR





Dans cet épisode décisif, le Capitaine Flam, emprisonné sous une apparence de créature aquatique, organise une rébellion et s'échappe avec d'autres prisonniers pour regagner la base de Wrackar. Pendant ce temps, le jeune Ken est captif dans un excavateur nucléaire pour un rituel sacrificiel, mais Flam et son équipe interviennent à temps. Johann, Mala, Crag et Simon sont libérés, et Flam récupère son corps grâce à la machine à transfert de pensée.

Flam mobilise une flotte de sous-marins pour affronter les créatures aquatiques, neutralisant leurs forces et sauvant Ken. Dans une confrontation finale, Flam révèle que Wrackar a transféré son esprit dans le corps d'un des suspects, Gann, Libro ou Brant. Pour faire avouer Wrackar, il menace de détruire son corps aquatique. Carson Brant se dévoile alors et tente d'attaquer Flam, mais Crag le sauve en interceptant l'algue vampire. Wrackar est maîtrisé et, après un dernier transfert, remis à la justice terrestre. Une victoire triomphante pour Flam et son équipe face à une menace multidimensionnelle.

ÉPISODE 09

## DÉPART POUR LE PASSÉ

Dans cet épisode, le Capitaine Flam reçoit un mystérieux appel à l'aide émis il y a 100 millions d'années par un vieil homme nommé Darmor, qui implore l'aide des hommes du futur pour sauver la planète Katan. Avec son équipage, Flam utilise une machine à remonter le temps à bord du Cyberlab pour se rendre à cette époque lointaine, mais un impact de météore endommage gravement la machine.

Contraint de se poser en urgence, Flam atterrit sur la Terre à l'époque des dinosaures. Là, il sauve une jeune femme nommée Athana, poursuivie par un tyrannosaure, avec l'aide courageuse de Mala. Alors qu'ils ramènent Athana au Cyberlab, ils sont surpris par l'arrivée de nombreux vaisseaux spatiaux, annonçant probablement une nouvelle menace à affronter.

L'épisode mêle voyage temporel, découvertes inattendues et dangers préhistoriques, tout en gardant un suspense captivant pour la suite.

ÉPISODE 10

## KOUM LA PLANÈTE SACRÉE



Dans cet épisode captivant, le Capitaine Flam et son équipe continuent leur enquête sur les actions de Wrackar. Kihiri, un homme ayant l'apparence humaine mais un esprit non-humain, suscite des mystères autour des disparitions de pêcheurs sur Bama, attribuées à un "démon des océans". Kazou, un des suspects, est retrouvé mort, victime des terrifiantes "algues vampires".

Flam infiltre les rangs de Wrackar en se faisant passer pour Kihiri, mais il est découvert et capturé. Mala mène sa propre mission sur un navire de pêche et découvre des liens avec un mystérieux "rocher noir", qui s'avère être la base de Wrackar. Là, Flam découvre que les sbires de Wrackar sont des créatures aquatiques ayant pris une apparence humaine grâce à une technologie avancée. Wrackar le piège en transférant son esprit dans le corps d'une créature aquatique, tandis que celui de la créature occupe son propre corps.

L'équipage du Cyberlab intervient, mais ils sont dupés par le "Capitaine Flam" (habité par une créature aquatique) et capturés. Pendant ce temps, Flam, dans son corps aquatique, découvre une civilisation sous-marine sophistiquée et des humains transformés de manière similaire. L'épisode allie tension, infiltration et révélations intrigantes sur l'univers de Wrackar.

ÉPISODE 11

## LA GENÈSE DU SYSTÈME SOLAIRE



Dans cet épisode, le savant pacifiste Darmor tente de convaincre Jakal, le dictateur militaire de Katan, de renoncer à une guerre d'extermination contre Mars. Darmor propose un plan pacifique : évacuer les Kataniens vers la planète Koum (Deneb) à bord d'un astéroïde creusé pour servir de transport spatial. Cependant, Jakal objecte que le manque de takyonium, une puissante source d'énergie, rend le plan irréalisable.



Profitant de leur échange, Jakal détourne l'attention de Flam et son équipe pour infiltrer le Cyberlab avec des rats-robots explosifs. Darmor, inquiet, demande à Flam de trouver une solution au problème du takyonium. Flam propose d'utiliser la machine à voyager dans le temps pour explorer une époque ancienne où le takyonium était abondant.

Le Cyberlab active la machine temporelle, mais les rats-robots explosent, détraquant l'appareil. L'équipage est projeté cinq milliards d'années dans le passé, à une époque où le système solaire n'existait pas encore. Cet épisode mêle stratégie, tensions interplanétaires et un bond vertigineux dans le temps.

ÉPISODE 12

## UN LONG VOYAGE

Dans cet épisode émouvant et intense, le Capitaine Flam et son équipage, projetés à 4.99 milliards d'années dans le passé, parviennent à trouver un gisement de takyonium grâce à Limaille, permettant de réparer la machine temporelle. Ils retournent à l'époque de Darmor et se retrouvent au cœur d'une confrontation entre les flottes spatiales de Katan et de Mars, prêtes à une guerre destructrice.

Flam intervient courageusement, révélant aux deux camps leur origine commune sur Koum (Deneb) et les incitant à s'unir pour éviter un double génocide. Bien que Jakal, le dictateur Katanien, ordonne d'éliminer Flam, une manœuvre habile du Cyberlab force sa reddition. Les Kataniens se mobilisent alors pour quitter leur planète mourante et renouer avec leur civilisation d'origine. Alors que Katan se désintègre, ses restes formant ce qui deviendra la ceinture d'astéroïdes et les anneaux de Saturne, Darmor guide son peuple vers Koum à bord d'un satellite transformé en vaisseau. L'épisode se termine sur une note poignante : Athana annonce son amour pour Julius, laissant Mala cacher sa tristesse. Une fin héroïque et pleine d'espoir pour une aventure interstellaire marquée par des sacrifices et des retrouvailles.

ÉPISODE 13

## LA PLANÈTE QUI SE MEURT






Dans cet épisode palpitant, la planète Laguna fait face à la perte irrémédiable de son oxygène, condamnant toute vie. Pour sauver ses habitants, le Capitaine Flam part en quête du légendaire "Créateur Universel", capable de maîtriser toute matière. Avec le professeur Simon, il modifie le Cyberlab pour entreprendre ce voyage audacieux vers la constellation du Sagittaire, utilisant une technologie expérimentale appelée "vol oscillatoire" avec un "parapluie atomique".

Le voyage est un succès, mais en arrivant, le Cyberlab est entraîné dans un vortex de poussière cosmique, les amenant à une planète déserte nommée "Planète noire". Alors qu'ils effectuent des réparations, ils sont attaqués par des métallovores, des créatures géantes ressemblant à des fourmis, mais sont secourus par Sohl et Ohl, originaires d'Antarès. Ces derniers, eux aussi en quête du Créateur Universel, révèlent que cet artefact est protégé par un mystérieux "Gardien" qui en interdit l'accès.

L'épisode mêle périls cosmiques, mystère et l'espoir de découvrir une technologie salvatrice pour Laguna.

ÉPISODE 14

## LE CRÉATEUR UNIVERSEL



Dans cet épisode, Sohl et Ohl introduisent le Capitaine Flam et son équipe à d'autres extraterrestres également en quête du Créateur Universel : Tall de Formator, Irod de la constellation du Sagittaire, et Beldel de Véga. Ensemble, ils explorent une planète glacée en espérant trouver des matériaux pour réparer le Cyberlab et localiser le Créateur Universel. Sous la glace, ils découvrent une grotte contenant des extraterrestres en biostase, qui les prennent à tort pour "le Messager de l'équipe des Mille Hommes". Flam suppose que ces Messagers pourraient être devenus les métallovores rencontrés précédemment.

Après des réparations sur la Planète Noire, l'équipe repart vers le nuage stellaire et est piégée dans un puissant tourbillon. Atterrissant sur la "Planète Verte", ils sont capturés par des patrouilleurs spatiaux, accusés d'espionnage pour la planète Surune. Mala est contraint, sous l'effet d'un sérum de vérité, de dévoiler leur mission. Présentés au roi Lulstan, l'équipe est retenue en captivité, tandis que le professeur Simon rencontre une énigmatique jeune femme dans la prison.

Cet épisode mêle explorations interstellaires, mystères historiques, et nouvelles tensions sur une planète intrigante.

ÉPISODE 15

## LA LOI ANCESTRALE

Dans cet épisode, le Pr Simon découvre que la princesse Siria, otage sur la Planète Verte, est au cœur d'un conflit entre sa planète, Surune, et celle de Lulstan. Le roi Lulstan propose un marché à Flam : des échanges technologiques en retour d'une quête commune pour le Créateur Universel. Flam et son équipe, méfiants, décident de s'échapper grâce à un stratagème de Mala, mais l'évasion coûte la vie à Tall et Sohl. Malgré la fureur de Lulstan, ils parviennent à fuir et à rejoindre Surune.

Sur Surune, Flam et ses compagnons rencontrent le roi Koroc, père de Siria, qui refuse catégoriquement de partager les secrets du Créateur Universel, invoquant la Loi Ancestrale. Malgré les avertissements de Flam sur l'imminence d'une attaque de la Planète Verte, Koroc reste ferme, privilégiant la protection de leur savoir au péril de leur sécurité.

Cet épisode illustre les dilemmes moraux et les tensions interplanétaires autour du pouvoir et du savoir, tout en avançant la quête complexe du Créateur Universel.

ÉPISODE 16

## L'ARME ABSOLUE





Dans cet épisode décisif, Lulstan lance une attaque massive contre Surune, mettant les défenses en déroute et blessant gravement le roi Koroc. Le Capitaine Flam reprend le contrôle des forces suruniennes, mène une contre-attaque audacieuse et parvient à vaincre les ennemis. Cependant, il découvre que l'assaut n'était qu'une diversion : Lulstan se dirigeait vers le Créateur Universel.

Flam et son équipe suivent Lulstan, affrontent et détruisent un gigantesque robot Gardien protégeant le Créateur Universel. À leur arrivée, ils constatent que Lulstan a tué ses propres hommes et produit des armes et des diamants grâce au Créateur Universel. Mala abat Lulstan avant qu'il ne puisse attaquer. Flam récupère les plans du Créateur Universel et les remet à Ohl, Irod, Beldel et Koroc pour sauver leurs planètes respectives.

L'épisode se conclut avec Flam éliminant les métallovores sur la Planète Noire et utilisant le Créateur Universel pour restaurer l'atmosphère de Laguna, permettant à cette planète de revivre. Une fin héroïque et pleine de renouveau.

ÉPISODE 17

## LE DÉFI DE CALONNE





Dans cet épisode, Calonne, surnommé le "magicien de la galaxie" et fils de l'assassin des parents du capitaine Flam, s'évade d'une prison intersidérale sur Kérubérus après des années de préparation. Aidé par sa complice Saturna, il libère d'autres prisonniers, attaque des laboratoires technologiques et vole une grande quantité d'ultra-laxium, déclenchant une traque menée par le capitaine Flam, qui en fait une affaire personnelle.

Au cours de son enquête, Flam découvre que Calonne contrôle ses complices à distance grâce à un émetteur-récepteur et qu'il a des ambitions de domination galactique. Après l'assassinat d'un scientifique, Shal Kher, Flam apprend que des recherches sur un univers parallèle auraient permis l'évasion de Calonne grâce à une technologie volée. Flam décide de poursuivre ses investigations sur la planète Ariel, où travaillait Shal Kher, et monte à bord du Cyberlab, sans savoir que le jeune Ken Scott s'est glissé à bord comme passager clandestin.

L'épisode combine évasion audacieuse, enjeux intergalactiques, et mystères scientifiques liés à des univers parallèles.

ÉPISODE 18

## LA VALLÉE DES MURMURES

Dans cet épisode, le Capitaine Flam et son équipe se rendent sur Ariel, où ils découvrent le journal de Shal Kher confirmant sa découverte sur l'accès à la cinquième dimension et un univers parallèle contenant un trésor extraordinaire. Peu après, Calonne attaque le Cyberlab et kidnappe Ken Scott. Bien que le Cyberlab poursuive en vain, Flam capture un complice de Calonne et découvre des traces de Raxinium, un minerai essentiel pour voyager entre les dimensions.

Le Cyberlab se dirige vers Alméria, où Flam et Crag explorent « La Vallée des Murmures » pour trouver du Raxinium, rencontrant une tribu d'anthropoïdes qui les guide vers un gisement. Simultanément, Calonne, ayant besoin de Raxinium pour ses propres voyages dimensionnels, a établi sa base dans la vallée. Ken s'échappe et rejoint Flam et Crag, qui capturent Kozétor, un complice de Calonne. Flam prend l'apparence de Kozétor pour infiltrer le vaisseau de Calonne.

Calonne ordonne un départ immédiat vers l'univers parallèle, forçant Flam (sous l'apparence de Kozétor) à monter à bord. Crag et Ken assistent, impuissants, au départ et à la disparition du vaisseau de Calonne. Une aventure pleine de suspense et de mystères interdimensionnels !

## ÉPISODE 19 — LE CAPITAINE FLAM FEND L'ESPACE





Dans cet épisode, le Capitaine Flam, prisonnier sur le vaisseau de Calonne, cherche à détruire le mécanisme permettant le passage entre univers, mais il est découvert. Menacé d'implantation d'une capsule électronique pour être contrôlé, il se rebelle, utilise un scaphandre pour s'échapper et se cache sur une planète glacée. Calonne quitte la planète, pensant laisser Flam condamné, alors que le soleil s'apprête à transformer la glace en océans.

Pendant ce temps, le professeur Simon réussit à activer le mécanisme pour accéder à la cinquième dimension, et le Cyberlab part secourir Flam. Grâce à une astuce, Flam parvient à signaler sa présence et est sauvé. Ensuite, l'équipe explore deux planètes : une avec des ruines d'une civilisation disparue, et une autre recouverte de lave. Ils détectent une mystérieuse planète « invisible » qui semble avoir été délibérément cachée, ouvrant la voie à de nouvelles énigmes à résoudre. Un épisode plein de tension, d'audace et de découvertes fascinantes.

## ÉPISODE 20 — LE FANTÔME DE LA PLANETE TRANSPARENTE



Dans cet épisode, le Cyberlab atterrit sur une mystérieuse planète transparente, où même ses commandes deviennent invisibles. Capturés par les autochtones, Flam et ses compagnons rencontrent Harris Heinz, un scientifique qui leur révèle que la planète est protégée par la "Pierre de l'espace", un artefact rendant la planète invisible. En échange de son aide pour s'évader, Heinz demande à Flam de le ramener sur Terre.

Cependant, Calonne vole la "Pierre de l'espace" et attaque, tuant Harris Heinz. Flam et son équipe poursuivent Calonne, endommagent gravement son vaisseau, et récupèrent la pierre. Calonne, avec Saturna, parvient néanmoins à s'échapper dans un autre vaisseau.

Après avoir restitué la "Pierre de l'espace" aux habitants de la planète, Flam décide de quitter l'univers parallèle, ne sachant où Calonne s'est réfugié. Un épisode riche en mystères et en affrontements interdimensionnels.

## ÉPISODE 21 — LE SORCIER DE LA GALAXIE




Dans cet épisode, Calonne, le redoutable bandit, s'empare d'une "Pierre secrète" au Musée de la Galaxie à New York, tuant froidement l'archéologue Ken Rester. Cette pierre est l'une des sept légendaires créées par le savant Slox Wan, supposées offrir une puissance phénoménale. Calonne, avec sa complice Saturna, veut réunir toutes les pierres pour son propre pouvoir.

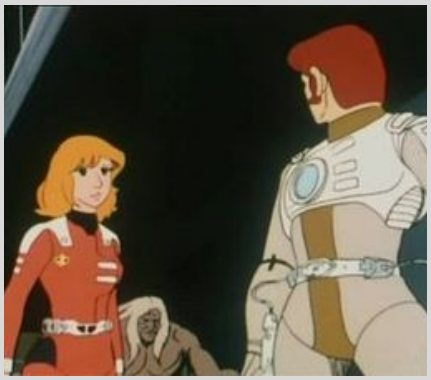
Le capitaine Flam, alerté par ce meurtre, traque Calonne et découvre que ce dernier a déjà volé deux pierres sur différentes planètes et prévoit de voler une troisième. Flam tente de le stopper lors d'une attaque chez Ted Harrison, mais la pierre est volée par Caméléon, un complice invisible de Calonne, et le Cyberlab est temporairement immobilisé après l'assaut.

Flam apprend ensuite que le Cirque galactique, lié à Calonne, se dirige vers la planète Urras où une autre Pierre secrète est conservée. Malgré les efforts de Flam et de son équipe pour protéger la pierre au musée d'Urras, Calonne et ses complices parviennent à la dérober. À la fin de l'épisode, Calonne détient quatre des sept pierres, renforçant son avance dans cette quête périlleuse.

ÉPISODE 22

## SOUS LE PLUS GRAND CHAPITEAU DE L'UNIVERS





Dans cet épisode, le Capitaine Flam s'infiltre dans le Cirque galactique comme dompteur de Mancholions pour espionner Calonne. Accompagné de Crag et Mala, il tente de découvrir où se trouvent les pierres volées. Mala, en fouillant la roulotte de Calonne, est surpris, mais parvient à s'enfuir, bien que Calonne le menace. Lors d'un spectacle, Calonne sabote l'équipement de Flam, provoquant une attaque des Mancholions, mais Flam regagne le contrôle et dévoile sa présence à Calonne.

Contraint de quitter le Cirque, Flam continue de traquer Calonne, qui apprend que la cinquième pierre est détenue par un marchand nommé Rocator sur la planète Démos. Suivant les traces de Calonne, Flam capture Saturna et se rend sur Démos. Là, il rencontre Rocator, un ancien bandit d'honneur admiré par le colonel Ezla. Avant de mourir, Rocator remet la pierre à Flam, rapprochant l'équipe de son objectif. Un épisode riche en déguisements, confrontations et alliances inattendues.

ÉPISODE 23

## LA MORT DU CAPITAINE FLAM





Dans cet épisode, le Capitaine Flam, ayant récupéré l'une des Sept Pierres, découvre grâce à Saturna que Calonne cache les quatre autres dans un cyclotron. Mais l'arrivée du Cyberlab sur Kérus attire l'attention de Grandes-Oreilles et Caméléon, qui libèrent Saturna. Flam tente de récupérer les pierres sur le vaisseau de Calonne, mais il est capturé, et Calonne s'empare également de la pierre obtenue par Flam, atteignant cinq pierres en sa possession.

Lors d'un affrontement à bord, Flam feint sa mort en faisant croire que Caméléon est le défunt. Déguisé en Caméléon, Flam essaie de subtiliser les pierres, mais il est découvert et contraint de fuir dans l'espace. Calonne se dirige alors vers la "Planète du plaisir", un gigantesque vaisseau spatial dirigé par Tapis-Vert, qui possède les deux dernières Pierres. Calonne, trichant à la roulette au radium, accumule une fortune et menace la banque. Mais Flam intervient sous couverture pour l'affronter dans un duel tendu, où le jackpot décidera du sort des deux Pierres. Une confrontation chargée de suspense se prépare.

ÉPISODE 24

## SAUVETAGE D'UN MICRO UNIVERS



Dans cet épisode, après avoir brouillé les dispositifs de triche de Calonne et remporté leur duel, le Capitaine Flam est emprisonné avec Calonne, accusé à tort de tricherie. Calonne négocie sa libération et obtient les deux dernières Pierres secrètes du directeur. Devant Flam et Joan, entravés, Calonne active les sept Pierres, devenant infiniment petit pour pénétrer dans un micro-univers contenu dans une pierre. Grâce à un subterfuge, Mala, déguisé en directeur, libère Flam et Joan, tandis que Saturna est capturée. Flam utilise à son tour le mécanisme pour entrer dans le micro-univers et affronte Calonne sur une planète mourante. Après un combat, Flam neutralise Calonne et le ligote.

Touché par la détresse des habitants du micro-univers, Flam retourne dans son univers pour leur fournir l'énergie nécessaire à leur survie. Il respecte sa promesse, aidant ces êtres désespérés et devenant une figure vénérée. Une aventure marquée par courage, ingéniosité et compassion.

ÉPISODE 25

## LE CIMETIÈRE DE L'ESPACE



Dans cet épisode, une gigantesque planète noire approche du système solaire, menaçant la Terre. Le professeur Zarro propose une solution technologique en échange de sa nomination comme Président du Gouvernement Intersidéral. Le Capitaine Flam et son équipe, chargés d'enquêter sur Zarro et la mystérieuse disparition des astronomes, découvrent sur Mars, grâce au professeur Kane, que la planète noire est étrangement légère malgré sa taille colossale.



Zarro ordonne l'enlèvement de Kane et de Joan, mais Flam intervient, libérant les deux captifs. Toutefois, leur fuite en chaloupe spatiale les expose au danger du "courant de l'espace", qui les mène vers la redoutable Mer des Sargasses, un véritable piège galactique. Cet épisode mêle intrigue, audace et danger interstellaire, avec une menace qui continue de planer sur la Terre.

ÉPISODE 26

## LE PAYS GLACÉ





Dans cet épisode, après avoir été piégés dans la Mer des Sargasses, Flam et ses amis découvrent un vaisseau extraterrestre avec des Aliens en biostase, qui se nourrissent de sang. Flam crée du sang artificiel pour les aider, et en retour, ils facilitent son retour au Cyberlab. Observant que l'équipage de Zarro inclut des hommes-singes appelés « Targans », Flam décide de se rendre dans le 61e système solaire, où se trouvent trois planètes : Raka, Kelaburs et Siki.



Sur la planète glaciale Raka, le professeur Simon est capturé et torturé par Zarro. Pendant ce temps, Flam et son équipe, à bord du Cosmolem, sont attaqués par les forces de Zarro, provoquant un atterrissage forcé. Crag, dans un acte héroïque, parvient à stopper le Cosmolem au bord d'un précipice au-dessus d'une rivière glacée. L'épisode est marqué par des confrontations tendues et la persistance de Flam face à de nouvelles menaces.

ÉPISODE 27

## LE CHASSEUR DE MORSICUS



Dans cet épisode, Flam, Crag et leur guide échappent à un bloc de glace à la dérive sur Raka, mais sont attaqués par un gigantesque Morsicus. Un chasseur de Morsicus les sauve et leur apprend que les hommes-singes ont mystérieusement disparu de la planète. Flam part ensuite pour Kelaburs, laissant Joan sur Raka pour enquêter sur Maraud, un marchand de fourrures.

Après le départ de Flam, Joan est enlevée une nouvelle fois par les hommes de Zarro. Pendant ce temps, Flam arrive sur Kelaburs et confronte Landor Lane, directeur de la prison, au sujet de l'évasion de deux prisonniers alliés à Zarro. Craignant des sanctions, Lane ouvre les portes de la prison pour inciter les détenus, dont certains ont été arrêtés par Flam, à l'éliminer. Flam se retrouve encerclé par les mutins, intensifiant le danger.

## ÉPISODE 28 — LA FIN DES ILLUSIONS




Le Capitaine Flam, après avoir neutralisé les mutins sur Kelaburs, se rend sur Siki, une planète dissimulée derrière un hologramme. Là, il découvre que les hommes-singes (« Targans »), manipulés par Zarro, ont créé l'illusion de la Planète noire pour protéger leur peuple, croyant que la Terre souhaitait les coloniser. Flam et son équipe, capturés, retrouvent Joan, le professeur Simon et les scientifiques disparus.

Flam parvient à libérer ses amis et à s'échapper. Lors d'une confrontation finale, il démasque Zarro, qui s'avère être Maraud, le marchand de fourrures. Les hommes-singes, réalisant qu'ils ont été dupés, capturent Zarro et ses complices. Sur leurs indications, Flam localise le vaisseau générant l'illusion de la Planète noire et le détruit, mettant fin à la menace qui pesait sur la Terre.

## ÉPISODE 29 — LA RÉVOLTE




Dans cet épisode, le Capitaine Flam monte à bord du vaisseau spatial Le Balcan, suspectant une mutinerie en route vers la prison intersidérale de Kélaburst. Joan, responsable de la sécurité, insiste sur son aptitude à gérer la situation. Malgré dix jours sans incident, Flam reste méfiant et procède à des inspections inutiles. Lors d'une conversation, Joan confie ses sentiments à Flam, mais il reste distant.

La mutinerie éclate sous la direction de Kim-Ivan, grâce à de l'acide universel dissimulé dans sa tenue. Les mutins s'emparent du vaisseau, tuant certains membres de l'équipage et emprisonnant Flam, Joan et leurs compagnons. Le vaisseau devient le théâtre d'un dangereux affrontement, où la tension et la menace sont omniprésentes.

## ÉPISODE 30 — ESCAPADE HORS DE LA GALAXIE




Dans cet épisode, les prisonniers, désormais maîtres du vaisseau Le Balcan, décident de quitter la galaxie. Face à un danger imminent d'attraction gravitationnelle vers une planète géante, Kim-Ivan libère le Capitaine Flam pour sauver le vaisseau. Flam parvient à poser Le Balcan sur une petite planète, mais le sol de lave engloutit rapidement le vaisseau, obligeant tous à évacuer.

Coincés sans ressources sur cette planète hostile, Flam propose une alliance avec les mutins : en échange de leur collaboration pour construire un mini-vaisseau spatial, ils seront déposés en lieu sûr. Ensemble, ils organisent un village de fortune et répartissent les tâches de survie. Lors de leur quête de minerais, Flam et le professeur Simon découvrent les « Cuboïdes », d'étranges créatures télépathiques capables de transformations complexes, ajoutant une touche intrigante à l'aventure.



ÉPISODE 31

## IMPOSSIBLE EXPLOIT

Dans cet épisode, Rollinger, un mutin, prétend entendre les « voix » d'un mystérieux « maître de la planète », tandis qu'un autre mutin, Ruluc, disparaît sans explication. Malgré ces événements inquiétants, Flam poursuit la construction du vaisseau en fabriquant de l'acier, tout en protégeant Joan d'une tentative d'agression par Molémos, qui jure vengeance.

Joan, sous hypnose, quitte un soir le campement, révélant l'influence d'un extraterrestre télépathique manipulant les naufragés. Une tablette antique est découverte, racontant l'histoire des Antals, une civilisation jadis prospère sur la planète avant leur transformation en Cuboïdes à la suite de mutations génétiques. Ezla et Joan, en cherchant les Cuboïdes, sont faits prisonniers, mais Flam négocie avec ces derniers et découvre leur véritable identité.

Les Cuboïdes, descendants des Antals, acceptent de fournir leur aide et leurs ressources, ce qui accélère considérablement la construction du vaisseau spatial. Le mystère autour de la planète et de ses habitants s'éclaircit, tout en intensifiant les enjeux.

ÉPISODE 32

## LA MORT D'UN HÉROS






Dans cet épisode, alors que des explosions volcaniques menacent d'anéantir la planète, Flam et son équipe achèvent la construction d'un vaisseau spatial mais manquent de calcium pour faire fonctionner le cyclotron. Une tentative désespérée de mutins sans calcium cause une explosion, tuant plusieurs d'entre eux. Dans l'urgence, Flam découvre que le « maître de la planète » est un être télépathique vivant dans un cactus géant, mais il révèle l'absence de calcium sur la planète.

Face à l'inévitabilité, Flam prévoit d'utiliser ses propres os comme source de calcium pour propulser le vaisseau, mais Maclinton, un machiniste, se sacrifie à sa place. Le vaisseau décolle, et la planète explose, emportant le maître de la planète et les Cuboïdes. Errant dans l'espace avec une énergie limitée, Flam utilise la batterie autonome du Pr Simon pour envoyer un SOS. Bien qu'éphémère, l'appel est entendu par un vaisseau de la Police spatiale qui sauve les naufragés.

Kim-Ivan et les mutins, reconnaissants, retournent en prison, admirant l'héroïsme de Flam et l'expérience vécue. Plus tard, Flam et Joan honorent le sacrifice de Maclinton, un homme simple devenu un héros par son geste ultime.

ÉPISODE 33

## LA DOUBLURE DU CAPITAINE FLAM



Dans cet épisode, alors que des explosions volcaniques menacent d'anéantir la planète, Flam et son équipe achèvent la construction d'un vaisseau spatial mais manquent de calcium pour faire fonctionner le cyclotron. Une tentative désespérée de mutins sans calcium cause une explosion, tuant plusieurs d'entre eux. Dans l'urgence, Flam découvre que le « maître de la planète » est un être télépathique vivant dans un cactus géant, mais il révèle l'absence de calcium sur la planète.

Face à l'inévitabilité, Flam prévoit d'utiliser ses propres os comme source de calcium pour propulser le vaisseau, mais Maclinton, un machiniste, se sacrifie à sa place. Le vaisseau décolle, et la planète explose, emportant le maître de la planète et les Cuboïdes. Errant dans l'espace avec une énergie limitée, Flam utilise la batterie autonome du Pr Simon pour envoyer un SOS. Bien qu'éphémère, l'appel est entendu par un vaisseau de la Police spatiale qui sauve les naufragés.

Kim-Ivan et les mutins, reconnaissants, retournent en prison, admirant l'héroïsme de Flam et l'expérience vécue. Plus tard, Flam et Joan honorent le sacrifice de Maclinton, un homme simple devenu un héros par son geste ultime.

ÉPISODE 34

## TOURNAGE AU FOND DES MERS

Dans cet épisode, l'équipe de tournage quitte Mégara pour Baïka, mais Joan découvre que le télégramme la rappelant sur Terre était un faux et reste sur le Perséus. Mala semble avoir disparu, et Valdine commence à soupçonner des espions à bord après avoir découvert un micro placé par le professeur Simon. Flam, sous l'identité de Carl Carson, assomme Kin Skipo pour obtenir des informations, ce qui pousse Joan à découvrir sa véritable identité, ravie de le revoir.

Sur Baïka, lors d'un tournage sous-marin, Joan survit à une tentative d'asphyxie due au sabotage de son équipement par Ted Box. Flam, après endormir Valdine et extraire ses pensées, confirme les plans de Valdine pour s'emparer des diamants de Bétonz et apprend le rôle de Ted Box. Il sauve Joan, découvrant qu'elle a été protégée par Mala, qui avait simulé sa propre mort en prenant l'apparence de Kin Skipo.

Valdine, furieux de voir Joan vivante et suspectant Carl Carson d'être le véritable Capitaine Flam, poursuit son projet, et l'équipe quitte Baïka pour Bétonz. Cet épisode intensifie les tensions et les révélations autour de la véritable mission de Valdine.

ÉPISODE 35

## LA PLANÈTE AUX MIRAGES




Dans cet épisode, sur la planète Bétonz, habitée par les Stasians capables de projeter des illusions dans les esprits, John Valdine poursuit ses ambitions de s'emparer des mines de diamants. Envoyant « Carl Carson » (en réalité le Capitaine Flam) comme diplomate, Valdine charge également deux agents de l'éliminer si ses soupçons sur son identité se confirment. Hypnotisé par les Stasians, Flam est forcé d'avouer sa véritable identité mais échappe à la mort grâce à Mala.

Flam découvre un complot de Valdine pour simuler une attaque des Stasians en utilisant de faux assaillants, afin de justifier une intervention galactique et mettre fin à l'autonomie des Stasians. Les faux Stasians, dirigés par Ted Box, sont éliminés, mais Rex, chef des Stasians et vieil ami de Flam, informe ce dernier que les Stasians prévoient d'utiliser les « Cendres Sacrées » pour riposter.

Flam, conscient du danger, tente de dissuader Rex et les Stasians, puis se rend à Planète-Cité pour avertir les techniciens du film et leur demander de quitter les lieux avant que la situation n'empire. Un épisode tendu, mêlant manipulation, alliances et la lutte pour préserver l'équilibre diplomatique.

ÉPISODE 36

## LES CENDRES SACRÉES



Dans cet épisode, malgré les efforts de Flam pour prévenir du danger, les Stasians libèrent les « Cendres Sacrées » à Planète-Cité, détruisant tout métal et rendant la ville inhabitable. Les mineurs, accusant Flam, l'attaquent, mais il se réfugie avec ses compagnons à Dozengard grâce à l'aide des Stasians. Pendant ce temps, Valdine et Ted Box s'affrontent, ce dernier prenant le contrôle des mineurs.



À Dozengard, Flam élabore un plan pour combattre les Cendres Sacrées, construisant un « hélioscope » pour demander l'aide du Cyberlab. Une attaque des mineurs menés par Ted Box met Flam et son équipe en danger, mais grâce à son appareil, le Cyberlab intervient et disperse les assaillants. Ted Box est tué, mais Rex, le chef des Stasians, est mortellement blessé. Avant de mourir, il exhorte à l'ouverture de son peuple vers d'autres civilisations.

En épilogue, Flam assiste à la projection du film sur ses aventures. Ironiquement, le présentateur loue « Carl Carson » (en réalité Flam) comme plus charismatique que le véritable héros. Une conclusion mêlant action, sacrifice et une touche d'humour.

ÉPISODE 37

## DE MYSTÉRIEUSES DISPARITIONS



Dans cet épisode, une série de disparitions de vaisseaux spatiaux entre Jupiter et Uranus, totalisant 22 incidents en un an, incite le gouvernement intersidéral à dépêcher le colonel Ezla et Joan Landor pour enquêter. Mais leur appareil disparaît à son tour, poussant les autorités à faire appel au Capitaine Flam.

Flam découvre une corrélation entre les disparitions et le passage de la comète de Halley, et décide d'enquêter. Arrivé à proximité, le Cyberlab est irrésistiblement attiré par une force magnétique vers une planète cachée dans la queue de la comète. En atterrissant, Flam et son équipe sont attaqués par des forces locales, capturés et emprisonnés. Ils y retrouvent le colonel Ezla, mais Joan reste introuvable, ajoutant au mystère. L'épisode mêle enquête, danger et une menace inconnue tapie dans les profondeurs de l'espace.

ÉPISODE 38

## LE MAITRE DE LA COMÈTE



Dans cet épisode, le Capitaine Flam découvre que Joan a été transformée en être électrique immortel sur ordre du roi Sorix. Bien qu'elle propose à Flam de subir la même transformation, il refuse, apprenant ensuite par Zahan, chef des gardes, que les habitants ont été changés en êtres électriques contre leur gré, et que l'immortalité est un fardeau.

Flam, convoqué par le roi, critique les attaques des vaisseaux pacifiques. Zahan révèle que les véritables dirigeants sont les « Luxoïdes » et que de nombreux habitants espèrent une révolte. Ils demandent à Flam de mener ce soulèvement et d'utiliser ses connaissances pour inverser leur état électrique. Après des études, Flam conclut que le processus est réversible.

Joan avoue avoir accepté sa transformation pour comprendre cette civilisation, envisageant ultérieurement de mettre fin à sa vie. Profitant du Bal de l'Électricité organisé par le roi Sorix, Flam lance une attaque contre la résidence royale, amorçant la rébellion tant attendue. L'épisode s'intensifie entre révélations, dilemmes et action stratégique.

ÉPISODE 39

## LUMIÈRE SUR LES LUXOÏDES






Dans cet épisode, le roi Sorix organise le Bal de l'Électricité, où lui et ses courtisans s'emplissent d'énergie. Le Capitaine Flam, avec les rebelles dirigés par Zahan, tente un coup d'État pour renverser le roi, mais l'attaque échoue. Flam et Zahan sont capturés et emprisonnés.

Pendant ce temps, Crag et Mala partent pour la Tour des Luxoïdes. Mala, grâce à ses talents d'acrobate, atteint le sommet. Flam, détenu dans la prison des Luxoïdes, découvre qu'un champ de force mental l'empêche de s'échapper. Il est confronté à « Luxo », prétendu chef des Luxoïdes, mais réalise rapidement qu'il est sous hypnose et que ses interlocuteurs ne sont pas réels.

Une forme énergétique rose se dévoile à Flam, avouant être une entité d'une autre dimension qui a pris le contrôle de la comète. Elle a transformé les habitants en êtres électriques pour les contraindre à l'aider à absorber l'énergie du soleil. L'épisode plonge dans la lutte contre une menace multidimensionnelle avec des enjeux intergalactiques.

ÉPISODE 40

## TOURNAGE AU FOND DES MERS

Dans cet épisode, les Luxoïdes pressent le Capitaine Flam de leur révéler ses connaissances scientifiques, utilisant la torture et menaçant Joan pour le forcer à céder. Malgré son état affaibli, Flam, aidé par Mala et Crag, parvient à échapper à sa cellule et localise le générateur central qui permet aux Luxoïdes d'accéder à notre univers.

Face à l'intensité du champ énergétique protecteur du générateur, Flam élabore un plan audacieux et se transforme en être électrique pour neutraliser les câbles reliant les Luxoïdes au générateur. Avec l'aide de Joan, elle aussi devenue un être électrique, il détruit ces câbles, rendant les Luxoïdes incapables de rester dans notre dimension. Une révolte éclate, entraînant la chute du roi Sorix.

Flam, avec le professeur Simon, crée un appareil permettant de redonner aux habitants de la comète leur état originel. Joan, Flam, Zahan, et les autres retrouvent leur forme humaine. L'épisode se termine sur une note poignante, Joan confiant qu'elle aurait aimé vivre éternellement aux côtés d'un Flam immortel, dans cette civilisation électrique.

ÉPISODE 41

## LES POUVOYEURS DE L'IMMORTALITÉ





Dans cet épisode, un mystérieux « Empereur de l'Immortalité » exploite un élixir de jouvence qui garantit jeunesse éternelle, mais à un prix fatal si sa consommation régulière est interrompue. Chargé par le Gouvernement intersidéral de stopper ce trafic, le Capitaine Flam se rend sur la planète Kento, suspectant que l'élixir y a été créé. Déguisant Mala en vieux milliardaire à la recherche de rajeunissement, Flam attire deux émissaires de l'Empereur, mais l'opération tourne partiellement mal : un combat éclate, l'un des bandits est capturé, mais l'autre s'échappe en prenant Crag et Limaille en otage et se dirige vers la planète Ios.

Un cristal découvert sur le bandit neutralisé conduit Flam, Simon et Mala à Kérus, une ville dirigée par des machines ayant survécu à la disparition des humains. Une mystérieuse fontaine y projette un rayon pétrifiant, transformant Flam et ses compagnons en métal. Pendant ce temps, Crag et Limaille, prisonniers dans le vaisseau du bandit, réussissent à s'évader en brisant une vitre. Cet épisode intensifie le mystère autour de l'Empereur et son dangereux élixir.

ÉPISODE 42

## LE DÉFI DE L'EMPEREUR D'IMMORTALITÉ





Dans cet épisode, le professeur Simon détruit l'émetteur du rayon pétrifiant, libérant Flam et ses compagnons. Cependant, ils découvrent que la fontaine qu'ils ont trouvée n'est pas celle de Jouvence, et une inscription indiquant son emplacement a été effacée. Après avoir retrouvé Crag et Limaille, l'équipe se rend sur la planète Ios, où ils enquêtent sur trois suspects liés à l'eau de Jouvence : Martin Graeme, Jean Gibo et Lenfru Keen. Lors d'une réunion, Jean Gibo est assassiné avant de révéler le nom du coupable, empoisonné par une fléchette mortelle.

Simultanément, Joan, se faisant passer pour une vieille femme, est capturée par les hommes de l'Empereur de l'Immortalité. Mala, tentant de la secourir, est également fait prisonnier. Pendant ce temps, Flam, Simon et Crag cherchent des informations au Museum d'histoire naturelle, découvrant que les suspects avaient consulté des documents là-bas. L'Empereur libère alors les animaux sauvages du Museum, et Flam et ses amis font face à leur attaque furieuse. La tension monte alors que la quête pour mettre fin au dangereux trafic se complique davantage.

ÉPISODE 43

## TERREUR DANS LA VALLÉE DES CHAMPIGNONS

Dans cet épisode, Flam et son équipe découvrent que Lenfru Keen est en réalité Thomas Keen, rajeuni grâce à l'élixir de vie. Keen, dépendant de l'élixir, les conduit à son fournisseur, mais celui-ci est retrouvé mort, probablement remplacé par Mala. Keen s'enfuit, et des indices mènent Flam à la « Vallée des champignons », où Joan et Mala sont retenus. Utilisant des champs de force et d'invisibilité, Flam libère ses compagnons après un affrontement qui force les bandits à fuir. Pendant ce temps, Ezla, Crag et Simon identifient un centre de contrôle des pourvoyeurs et découvrent un message de l'Empereur indiquant qu'il a piégé Flam et abandonne sa base, les laissant exposés à un danger mortel. Ils rejoignent l'équipe, et tous s'en sortent sains et saufs, bien que l'Empereur reste insaisissable.

De retour au palais du gouverneur général de Ios, Flam reçoit un appel de détresse de Martin Graeme, qui a localisé la source de Jouvence. Peu après, Graeme est retrouvé mort, empoisonné par une fléchette au poison givrant, similaire à celle utilisée pour tuer Jean Gibo. Avant de mourir, il inscrit « Keen » avec son sang, désignant Thomas Keen comme le suspect principal. Cependant, un détail sur le cadavre intrigue Flam, laissant planer un mystère autour du véritable coupable.

ÉPISODE 44

## COMBAT DANS LA CAPITALE ÉTERNELLE

Dans cet épisode, le Capitaine Flam divise son équipe : Simon, Mala et Crag surveillent la haute atmosphère d'Ios avec le Cyberlab, tandis que Flam et Joan enquêtent dans une petite ville, découvrant des indices sur la « fontaine de Vie » située dans la Vallée des brouillards.

Simon, Mala et Crag détectent un vaisseau suspect mais tombent dans une embuscade et sont faits prisonniers. Pendant ce temps, Flam et Joan, capturés par des hommes-ailés, apprennent que l'Empereur de l'Immortalité a pris le contrôle de la source de Vie grâce à ses armes-laser. Les hommes-ailés décrivent la misère des immortels dans la « Capitale universelle », où la vie sans but mène à l'autodestruction. Flam propose de construire une machine pour neutraliser la radioactivité de la source.

Le lendemain, Flam intervient avec les hommes-ailés pour sauver Mala, Crag et Simon d'une exécution imminente. Alors que Joan et les hommes-ailés installent le dispositif pour détruire la source, une bataille éclate. L'Empereur tente de désactiver le dispositif mais Joan déclenche l'explosion, détruisant la source et ses pouvoirs d'immortalité. L'Empereur périt dans l'explosion, et il est révélé qu'il s'agissait de Jean Gibo, qui avait simulé sa mort pour détourner les soupçons.
Avec la source neutralisée, le réseau criminel de l'Empereur est démantelé, et les hommes-ailés reprennent la garde de la vallée. Une conclusion marquée par action, ruse et justice.

ÉPISODE 45

## SAUVETAGE DE LA PLANÈTE TARUST CENDRES SACRÉES

Dans cet épisode, le professeur Chi-Ko sollicite l'aide du Capitaine Flam pour sauver la planète Tarust, située dans une dimension parallèle et menacée par les redoutables « Semeurs de givre ». Curieusement, Flam ressemble à Kafoul, un héros légendaire de cette planète, ce qui facilite son intégration auprès des habitants.

Accompagné de son équipe dans le Cyberlab, Flam traverse un canal spatiotemporel pour atteindre Tarust. En se faisant passer pour Kafoul, il gagne la confiance des autorités locales. Mais alors qu'il s'adresse à une foule rassemblée, les Semeurs de givre lancent une attaque brutale contre la ville. Flam et son équipe repoussent les assaillants avec bravoure, mais Crag est capturé, ajoutant une nouvelle complication à leur mission. Un épisode riche en action et en mystère dans une dimension inexplorée.



ÉPISODE 46

## AU SECOUR DE CRAG

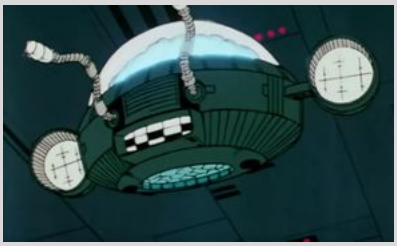
Dans cet épisode, Crag, capturé par les Semeurs de givre, est interrogé télépathiquement mais refuse de céder. Tentant de s'échapper, il est trahi par Vrastok, un humain de Tarust, et se retrouve immobilisé. Pendant ce temps, Flam apprend que les Semeurs de givre sont des mutants créés à partir d'humains par des savants irresponsables et se sont rebellés contre leurs créateurs. Flam décide d'enquêter sur la planète Isberga, dans le système glacé de Stallactos, où il localise la prison de Crag.

Avec son équipe, Flam attaque la prison, libère Crag et défait les Semeurs de givre grâce à l'intervention de Mala à bord du Cyberlab. Vrastok, capturé, révèle qu'il simulait la collaboration pour découvrir les secrets des Semeurs de givre. Il partage des informations sur Zorix, un des savants originaires de Zannu, et mentionne qu'il existe un point faible chez les mutants.

De retour sur Tarust, Flam et son équipe se présentent devant l'Assemblée suprême. Cependant, au lieu d'être honorés, ils sont accusés d'usurpation d'identité, mettant leur mission en péril. L'épisode mêle trahisons, révélations et affrontements intenses.

ÉPISODE 47

## LE CHÂTIMENT DE L'ÂME ABJECTE





Dans cet épisode, Flam est accusé par Vossle, un homme politique tarustien, d'être un extraterrestre et de vouloir provoquer la destruction de Tarust. Lui et son équipe sont condamnés au « châtiment de l'âme abjecte », une séparation de l'âme et du corps. Transformés en ondes radio, Flam et ses amis découvrent qu'ils peuvent interagir télépathiquement avec les vivants. Flam utilise un multiplicateur télépathique pour guider Vrastok, qui active l'appareil permettant de restaurer leurs corps.

Récupérant le Cyberlab, l'équipe découvre que Vossle prévoit de signer un traité de soumission avec les Semeurs de givre sur Isberga. Flam conçoit un plan audacieux : grâce au moteur transdimensionnel, ils dépassent le vaisseau de Vossle pour se retrouver face à l'armada des Semeurs de givre, prêt à agir. Cet épisode mêle tension, stratégie et un retour spectaculaire dans la lutte pour Tarust.

ÉPISODE 48

## KAFOUL, LE HÉROS



Dans cet épisode, le Capitaine Flam se fait passer pour Vossle et parvient avec son équipe à infiltrer la planète Isberga. En explorant un laboratoire secret, ils découvrent que des données cruciales sur les Semeurs de givre sont manquantes. Continuant leurs recherches, ils atteignent les souterrains sous la salle du trône où Vossle s'apprête à signer un traité de soumission des Tarustiens.

Cependant, Flam et ses amis sont capturés et emprisonnés dans la salle du Trésor avec Vossle. Là, Flam découvre le secret de Zorix : les Semeurs de givre peuvent être détruits par des ondes ultraviolettes. S'emparant d'une machine émettant ce rayonnement, l'équipe retourne sur Tarust et diffuse les ondes ultraviolettes, éliminant les Semeurs de givre et libérant Tarust. Flam est accueilli en héros.

Le dénouement apporte une révélation surprenante du Pr Simon : le voyage dans la « dimension parallèle » était en réalité un voyage dans le futur, deux millions d'années après notre époque. « Kafoul » était simplement une déformation du nom « Capitaine Flam » au fil des siècles. En sauvant Tarust, Flam réalise qu'il a sauvé la Terre future et ses descendants. Une conclusion épique et inattendue.

ÉPISODE 49

## LE MYSTÈRE DES RUINES DE L'ESPACE



Dans cet épisode, le Capitaine Flam et son équipe découvrent sur Titania une pierre codée révélant l'existence de la « Caverne de vie », un laboratoire lié à la maîtrise de l'évolution génétique. Deux scientifiques, Norton et le Pr Winter, volent le Cyberlab et kidnappent Johann et Ken, exploitant les connaissances de Johann pour localiser la caverne.

Face à des extraterrestres agressifs sur Titania, Flam utilise des rayons X pour les effrayer sans les blesser, assurant la sécurité du campement. Flam, Ezla, Crag et Mala récupèrent le vaisseau des bandits, se rendent sur la Lune pour le réparer, puis se lancent à leur poursuite. Cependant, leur course est interrompue lorsqu'ils sont aspirés par un vortex spatial connu sous le nom de Tourbillon Éternel. Cet épisode mêle science, danger et un mystère lié à une ancienne civilisation disparue.

ÉPISODE 50

## LE MYSTÈRE DES HOMMES ANIMAUX



Dans cet épisode, le vaisseau de Flam échappe au Tourbillon Éternel et, après réparations, l'équipe reprend sa route. Norton et Winter atteignent la planète Aar, supposée abriter la Caverne de vie, où ils rencontrent les « Humanoïdes », des sauvages belliqueux dirigés par Ozorukan, ainsi que des créatures mi-hommes mi-animaux. Tandis que Norton et Winter s'allient avec les Humanoïdes, Flam et ses compagnons, arrivés sur la planète, affrontent Uni, le chef des hommes-tigres. Ce dernier devient rapidement leur allié, offrant une aide précieuse.

Avec Goro, chef des centaures, Flam mobilise les créatures mi-hommes mi-bêtes pour résister aux Humanoïdes, gagnant leur soutien unanime. Pendant ce temps, une tension éclate entre Norton et Winter, ce dernier craignant que le secret de la Caverne de vie n'entraîne chaos et désordre génétique, accentuant les divisions dans leur alliance.

ÉPISODE 51

## LA GRANDE BATAILLE




Dans cet épisode, avec l'aide de Siki l'homme-oiseau, le Capitaine Flam s'infiltre dans la cité des Humanoïdes mais est capturé, tandis que Ken parvient à s'échapper grâce à Siki. Informé de la capture de Flam, Uni mobilise les diverses espèces de créatures mi-hommes mi-bêtes pour lancer une attaque générale contre la cité afin de libérer le capitaine et Johann.

Pendant ce temps, Norton torture Johann pour lui soutirer l'emplacement de la Caverne de vie, mais Winter, pris de remords, intervient pour la protéger. Norton, impitoyable, abat Winter avec un pistolet à protons. La bataille fait rage, et les Humanoïdes, dépassés, subissent une défaite majeure.

Flam et Johann sont libérés, mais cette dernière révèle qu'elle a été contrainte, sous la torture, de dévoiler la localisation de la Caverne de vie. Flam et son équipe, déterminés à empêcher Norton et Ozorukan de s'approprier ce lieu, se lancent à leur poursuite en direction de la « Montagne de cristal », où se trouve la mystérieuse Caverne. L'intensité de l'aventure ne faiblit pas, promettant une confrontation décisive.

ÉPISODE 52

## LA GRANDE BATAILLE

Après avoir construit un radeau, Flam et ses compagnons parviennent à la Caverne de vie, tout en ignorant qu'ils étaient suivis par les bandits. Ceux-ci se découvrent et les menacent. Une bataille s'ensuit, au cours de laquelle tous les bandits sont tués.
Flam et ses compagnons ramènent à l'état de conscience un couple plongé en biostase : l'homme et la femme leur apprennent que la Caverne de vie avait été jadis construite par des scientifiques qui, placés sous la coupe d'un dictateur féroce, les avait obligés à créer des créatures mi-hommes mi-animaux. Maintenant que les millénaires se sont écoulés, ils peuvent proposer aux créatures de modifier leur ADN de manière que leurs descendants ne soient plus animaux mais totalement humains.



LE FILM

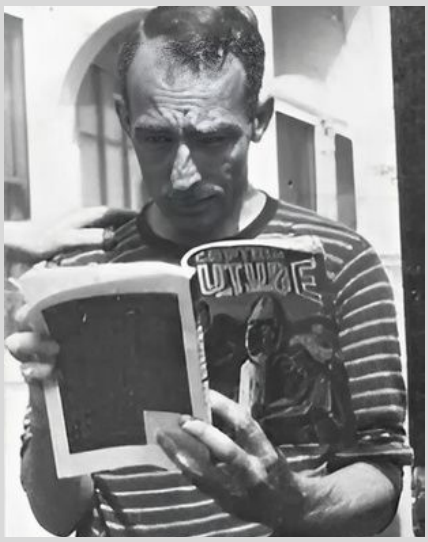
## L'ULTIME COURSE A TRAVERS LE SYSTÈME SOLAIRE

Près d'une vingtaine de vaisseaux spatiaux ont disparu dans des conditions étranges, se volatilisant comme par magie. Devant la gravité de la situation, le gouvernement intersidéral et son président, Cashew, décident de confier la résolution de cette énigme au Capitaine Flam et son équipe (Grag le robot, Mala l'androïde métamorphe, Simon le cerveau vivant et Johan la policière), qui sont ceux qu'on appelle lorsque tout espoir semble perdu. La mission commence mal puisque déjà, le Cyberlabe (le vaisseau de Flam) est dérobé par d'étranges androïdes, avec Mala à son bord. Plus tard, après avoir retrouvé son engin, le Capitaine Flam décide de se faire passer pour un jeune pilote, afin d'attirer l'attention et, peut-être, découvrir qui est derrière le complot et pourquoi. Il fera la connaissance d'un autre jeune pilote émérite, Walker, et après avoir déjoué les pièges du cimetière de l'espace, participera à une grande course intergalactique au cours de laquelle, il découvrira finalement qui est le chef des androïdes et instigateur des disparitions...



## LA JEUNESSE ET DEBUT DE CARRIÈRE D'EDMOND HAMILTON

Edmond Moore Hamilton est né le 21 octobre 1904 à Youngstown, dans l'Ohio, aux États-Unis. Dès son plus jeune âge, Hamilton s'est distingué par son intellect exceptionnel, ce qui lui a permis d'entrer à l'université à seulement 14 ans, un exploit remarquable. Il a fréquenté l'Université Westminster en Pennsylvanie, où il s'est spécialisé en physique. Cependant, il a quitté ses études à 17 ans, préférant se lancer dans une carrière en écriture plutôt que de poursuivre dans le domaine scientifique.



## LE DÉBUT EN SCIENCE-FICTION

Hamilton a publié sa première nouvelle, The Monster-God of Mamurth, en 1926 dans le célèbre magazine Weird Tales. Ce magazine était un tremplin pour de nombreux écrivains de science-fiction et de fantastique de l'époque, tels que H.P. Lovecraft et Robert E. Howard. Cette première publication a marqué le début d'une carrière prolifique dans le monde de la science-fiction pulp.



## LA MONTÉE DU SPACE OPERA

Dans les années 1930, Edmond Hamilton a émergé comme l'un des fondateurs du genre space opera, un sous-genre de la science-fiction centré sur des aventures intergalactiques spectaculaires, souvent teintées de drames épiques. Ses récits, souvent marqués par des batailles spatiales, des explorations de mondes lointains et des conflits interstellaires, étaient très populaires auprès du public.

Un exemple emblématique de son travail dans ce domaine est le roman The Star Kings (1949), qui explore un futur lointain et des royaumes stellaires en guerre. Ce livre est considéré comme une œuvre précurseur du genre space opera moderne.

## LA SÉRIE "CAPTAIN FUTURE"

Hamilton est surtout connu pour la création de la série Captain Future dans les années 1940, une collection de romans pulps mettant en scène un jeune héros scientifique et aventurier, Curtis Newton (alias Capitaine Flam). Ces romans, destinés à un public jeune, ont captivé les lecteurs avec leurs aventures dynamiques et leur vision optimiste de la science et de la technologie.







En France, la série a été immortalisée dans les années 1970 grâce à l'adaptation animée Capitaine Flam, qui a marqué toute une génération de fans de science-fiction.

## TRAVAIL DANS L'INDUSTRIE DES COMICS

Dans les années 1940 et 1950, Hamilton a contribué à l'univers des comics, notamment chez DC Comics. Il a écrit plusieurs histoires pour des personnages emblématiques tels que Superman et Batman. Parmi ses contributions notables, on trouve l'histoire Superman Under the Red Sun, qui explore des concepts de voyage dans le temps et des dimensions alternatives.

## COLLABORATION AVEC LEIGH BRACKETT

En 1946, Edmond Hamilton a épousé Leigh Brackett, une écrivaine talentueuse de science-fiction et scénariste de cinéma. Brackett est connue pour son travail sur des films comme The Empire Strikes Back (L'Empire contre-attaque). Le couple a souvent collaboré, échangeant des idées et influençant leurs œuvres respectives. Ils ont vécu une grande partie de leur vie à Kinsman, dans l'Ohio.

## THÈME RÉCURRENTS DANS SON OEUVRE

Les écrits d'Hamilton sont caractérisés par plusieurs thèmes récurrents :

- Le voyage dans le temps : Hamilton aimait explorer les conséquences et paradoxes liés au voyage temporel.
- Les civilisations extraterrestres : Ses récits regorgeaient de mondes exotiques et de cultures imaginatives.
- La lutte entre le bien et le mal : Une dynamique souvent amplifiée par des conflits interstellaires.
- Le rôle de la science et de la technologie : Hamilton voyait la science comme une force capable de résoudre les problèmes tout en générant de nouveaux défis.

# MAITRE CAPELOVICI

# LE DICTIONNAIRE D'UNE EXISTENCE

## I : LES BERCEAU DES MOTS

Paris, hiver 1922. Dans une famille juive d'origine polonaise, Jacques Capelovici pousse son premier cri. Il grandit dans un quartier populaire où les rues bruissent de mille langues, de mille histoires. Dès son plus jeune âge, il est fasciné par les mots — ceux qu'il entend chez les commerçants, ceux qu'il découvre dans les pages jaunies d'un Larousse familial.

Son père, homme discret mais cultivé, l'encourage à lire, à questionner le sens des choses. À l'école, Jacques est un élève brillant, toujours en avance, toujours plus curieux que les autres. La guerre va bientôt bouleverser la France, mais son amour des langues sera son refuge.



## II : LE MAITRE DES LANGUES

Après des études brillantes, il devient agrégé de lettres, et sa carrière d'enseignant commence. Il enseigne le français, le latin, le grec, l'anglais, et même le chinois — avec une rigueur toute capelovicienne. Dans ses classes, chaque mot est pesé, chaque construction grammaticale est une œuvre d'art. Il n'enseigne pas seulement la langue : il transmet une philosophie. L'exactitude, le respect de la pensée, l'amour de la clarté. Il écrit aussi : des livres, des dictionnaires, et même des manuels de référence. Son esprit encyclopédique lui permet de passer sans effort du subjonctif imparfait à la syntaxe mandarine.

## III : LE SAGE DES PLATEAUX

Les projecteurs de la télévision s'allument sur lui dans les années 70. Des chiffres et des lettres, jeu mêlant mathématiques et langue, le propulse au rang de vedette culturelle. Derrière ses lunettes rondes, son air sévère mais bienveillant, il corrige les erreurs de langage avec une élégance rare.

***Il devient "Maître Capello", une figure adorée du grand public. Jamais moqueur, toujours pédagogue, il incarne un respect du savoir qui touche les téléspectateurs. On l'aime pour sa rigueur mais aussi pour son humanité : jamais ironique, jamais condescendant, toujours encourageant.***

## IV : LE GARDIEN DE LA LANGUE

En dehors des caméras, Jacques continue son œuvre discrète mais précieuse. Il compose des mots croisés d'une finesse incroyable pour Télé 7 Jours, où ses définitions sont des miniatures poétiques. Il publie des ouvrages où il défend le français, ce « jardin à la française » que les anglicismes veulent envahir.

***Son combat est clair : préserver la langue sans l'enfermer, cultiver la beauté sans rigidité. Pour lui, parler correctement, c'est penser correctement. Et penser correctement, c'est vivre dignement.***

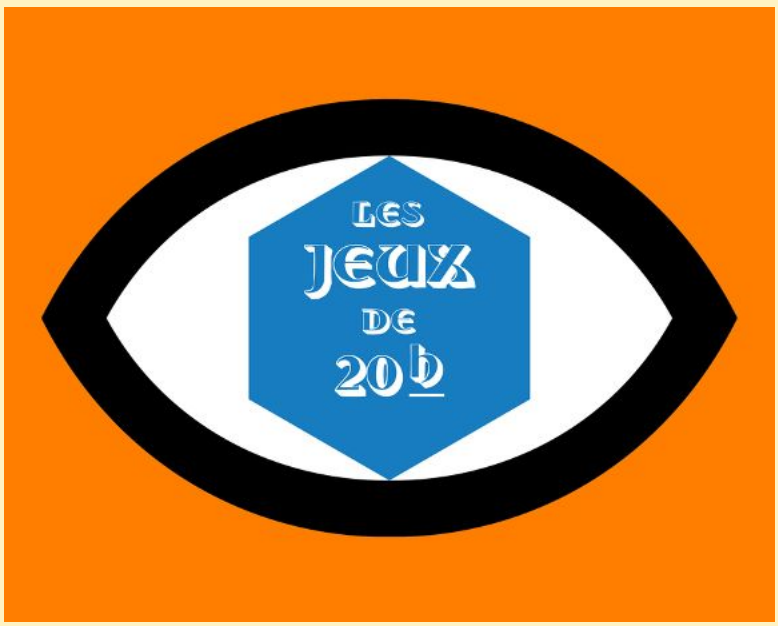




## V : LE DÉPART DISCRET D'UN GÉANT

Le 20 mars 2011, à l'âge de 88 ans, Jacques Capelovici s'éteint à Paris. Son départ est discret, à l'image de sa modestie. Pourtant, dans les cœurs des amoureux de la langue, le silence qui suit est celui d'un grand maître qui s'en va. Il ne laisse pas une fortune, pas de scandale, mais un héritage immatériel immense : des milliers d'élèves, de téléspectateurs, de lecteurs qui ont appris à aimer les mots grâce à lui.






# DALLAS

## PROLOGUE

En France, les saisons 1 à 9 sont diffusées du 24 janvier 1981 au 12 août 1987 sur TF1. En avril 1987, les droits de la série en France sont acquis par Silvio Berlusconi, le magnat des médias italien proposant de payer 600 000 francs par épisode (au lieu de 280 000 francs pour TF1). De fait, la saison 10 est diffusée du 2 janvier 1988 au 26 juin 1988 sur La Cinq avec le générique original américain. Après 7 ans d'absence, la série est diffusée en intégralité du 3 avril 1995 au 2 décembre 1996 sur TF1, qui a programmé les saisons restées inédites et retrouvant son générique français signé Jean Renard et Michel Salva.

Au Québec, la série est diffusée à partir du 25 septembre 1984 sur la Télévision de Radio-Canada.

Une préquelle à Dallas fut réalisée en 1986, intitulée Dallas : Quand tout a commencé... (Dallas : The Early Years) ainsi que deux téléfilms de "réunion" : Le Retour de J.R. (1996) et La Guerre des Ewing (1998), ainsi qu'un documentaire en 2004 retraçant l'histoire de la série avec les acteurs encore en vie : Dallas Réunion : Retour à Southfork.






En 1979, une série dérivée fut également tournée : Côte Ouest (ou Les Héritiers du rêve au Québec, Knots Landing), mettant en scène le cadet des frères Ewing, Gary et sa femme Valene, partis de Dallas pour la Californie refaire leur vie après des différents familiaux et retrouvailles. Ce spin off survivra même 3 saisons à la série-mère.

Le 13 juin 2012, soit 21 ans après la fin de la première session, la chaîne câblée américaine TNT lance la suite de la série qui met en scène J.R., Bobby et Sue Ellen, ainsi que la nouvelle génération de la famille Ewing, avec Dallas, d'une durée de quarante épisodes sur trois saisons.





## L'HISTOIRE

Au Texas, non loin de Dallas, les vicissitudes de la richissime famille Ewing, exploitants pétroliers et éleveurs de bétail, vivant dans un luxueux ranch nommé Southfork Ranch. Tout débute lorsque Bobby Ewing (l'un des trois fils) qui vient à peine d'épouser Pamela, souhaite présenter son épouse à sa famille.

Cette union déplaira fortement à Jock Ewing (son père) et un de ses frères (John Ross Ewing, plus connu par ses initiales J.R.) qui feront tout leur possible pour se débarrasser d'elle, car Pamela est en fait la fille de Digger Barnes (un ennemi de Jock Ewing, qui était autrefois son associé qui estime avoir été volé par le patriarche Ewing) et la sœur de Cliff Barnes (un ennemi du clan des Ewing). Dès lors, les Ewing et les Barnes seront constamment en conflit.



## THÈMES RÉCURRENTS DE LA SÉRIE

La famille : Ewing, Barnes, Wenthworth, etc.

L'argent : JR fait souvent des coups bas, et du chantage aux personnes qui le dérangent en leur proposant une coquette somme pour qu'elles quittent Dallas

Le travail : les compagnies pétrolières, les cow-boys, les institutions politiques

L'alcoolisme : Sue Ellen

L'infidélité et la manipulation : des « spécialités » de JR

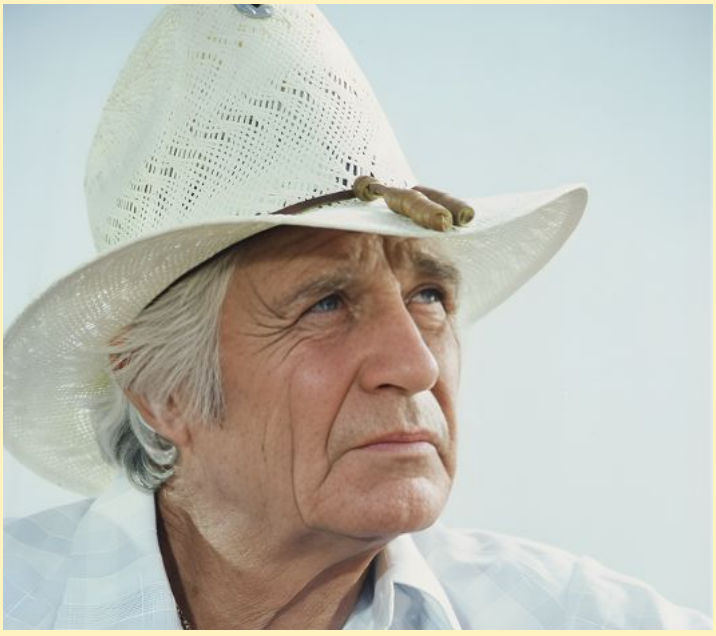
La rivalité : JR et Bobby ; JR et Cliff ; Jock et Digger ; Pétroles Ewing et Weststar

Les naissances (et les événements qu'elles entraînent parfois : fausses-couches, enlèvement, etc.)

La vie de couple : JR et Sue Ellen ; Bobby et Pamela, etc.

## JOHN ROSS EWING, DIT JOCK EWING (JIM DAVIS)

Patriarche de la famille, il est celui qui a construit l'empire Ewing basé sur l'exploitation du pétrole et l'élevage bovin. Associé durant sa jeunesse à Digger Barnes, il écarte celui-ci et lui vole sa compagne, Miss Ellie, qui lui permet de s'installer au ranch de Southfork. À la suite d'une opération du cœur, il prend définitivement du recul, laissant la direction des Pétroles Ewing à son fils J.R., mais garde un œil inquisiteur sur les affaires... Jock fait partie de ces hommes « à l'ancienne » au caractère bien trempé et mène ses affaires d'une main de fer. Il ne se gêne pas pour dire ce qu'il a à dire et aucun de ses fils, pas même J.R., n'ose lui tenir tête quand il est en colère. La seule personne capable de le faire fléchir (et encore pas toujours...) n'est autre que sa femme Ellie Ewing...





## « MISS » ELLIE EWING (BARBARA BEL GEDDES & DONNA REED)

Elle a grandi au Ranch de Southfork aux côtés de son frère Garrison que Jock n'hésitera pas à écarter pour prendre à la fois la main de sa sœur et le pouvoir sur le ranch. Très attachée à son mari, elle forme avec lui un couple uni face à l'adversité et ce malgré le poids des années. Elle lui interdira néanmoins toujours, et selon le testament de son père, de forer sur les terres de Southfork dont elle reste propriétaire. Très à l'écoute des femmes de la famille, Sue Ellen et Pamela, elle a plus de mal à accepter les méthodes parfois très discutables de son propre fils J.R. Elle ne se remet d'ailleurs pas du départ de son deuxième fils, Gary, écarté du ranch par son grand frère...



## JOHN ROSS EWING II, DIT J.R. EWING (LARRY HAGMAN)

Fils aîné de Jock et Ellie, il est choyé durant sa jeunesse par son père. Lorsque ce dernier l'implique dans les affaires des Pétroles Ewing, J.R se transforme en un monstre avide de pouvoir, cruel et sans aucun scrupule. Pour J.R., tous les coups sont permis et surtout les plus tordus... Il n'hésitera ainsi jamais à duper ou faire souffrir n'importe quel membre de sa famille lorsque quelques dollars ou la réputation de son entreprise sont en jeu. Marié à Sue Ellen, il n'hésite pas à tromper ouvertement cette dernière (même avec sa jeune sœur), délaissant totalement sa femme voire la méprisant la plupart du temps. Sa préoccupation principale reste sa volonté d'anéantir Cliff Barnes, le fils de Digger, qui cherche à pousser les Ewing à la faillite pour venger son père d'avoir été écarté plus tôt par Jock ... J.R. est, par ailleurs, un personnage assez comique en même temps qu'il est horrible. Dans de nombreux épisodes, il est impliqué dans des scènes comiques. Son expression favorite est « La vie est belle ? »

## SUE ELLEN EWING, NÉE SHEPPARD (LINDA GRAY)

Ancienne Miss Texas, elle se marie avec J.R. attiré par sa beauté dévastatrice de l'époque. Rapidement délaissée par ce dernier et frustrée de son mépris, elle se refuse néanmoins à le quitter car trop intéressée par l'argent et la gloire. Elle n'aurait, par ailleurs, nulle part où aller. Elle sombre ainsi dans l'alcool et tombe dans les bras de Cliff Barnes, ennemi juré de son mari. C'est au cours de cette liaison qu'elle tombera enceinte sans que personne sache qui de J.R. ou de Cliff est le père. Également abandonnée par ce dernier, elle se renferme sur elle-même et ne prête aucune attention à son nouveau-né...





## PAMELA EWING, NÉE BARNES (VICTORIA PRINCIPAL)

Ancienne Miss Texas, elle se marie avec J.R. attiré par sa beauté dévastatrice de l'époque. Rapidement délaissée par ce dernier et frustrée de son mépris, elle se refuse néanmoins à le quitter car trop intéressée par l'argent et la gloire. Elle n'aurait, par ailleurs, nulle part où aller. Elle sombre ainsi dans l'alcool et tombe dans les bras de Cliff Barnes, ennemi juré de son mari. C'est au cours de cette liaison qu'elle tombera enceinte sans que personne sache qui de J.R. ou de Cliff est le père. Également abandonnée par ce dernier, elle se renferme sur elle-même et ne prête aucune attention à son nouveau-né...



## CLIFF BARNES (KEN KERCHEVAL)

Fils de Digger, il ne vit que pour venger son père ruiné par les Ewing. Fidèle à des principes d'honnêteté et de loyauté, il est contraint de changer de comportement lorsque J.R. lui fait perdre une élection en révélant des faces sombres de son passé. C'est ainsi qu'il parvient à prendre la tête du Bureau de Gestion des Terres, poste, lui permettant de réduire les activités pétrolières des Ewing au Texas. Mais il verra une nouvelle fois ses ambitions électorales anéanties par l'aîné Ewing. Prêt à tout pour atteindre ce dernier, il entretient des relations avec sa première secrétaire (au courant de nombreux dossiers confidentiels de J.R.) et même sa femme. Persuadé d'être le père de l'enfant de Sue Ellen, il espère l'utiliser pour salir l'image de famille modèle des Ewing et récupérer Sue Ellen dont il dit être amoureux... Cliff Barnes est, anecdotiquement, un amateur de cuisine chinoise et pingre.

## LUCY EWING (CHARLENE TILTON)

Elle est la fille de Gary et donc la petite-fille de Jock et Ellie. Lorsque sa mère, Valène, et son père sont écartés du Ranch par J.R. qui les trouve peu fiables, elle est encore un bébé et reste à Southfork où elle sera élevée par la famille. Devenue une jeune femme, elle se révèle rebelle et ne cache pas son dégoût pour son oncle J.R. qu'elle sait coupable du départ de ses parents. Celui-ci n'aura néanmoins jamais aucun mal à la manipuler à sa guise et à profiter de sa naïveté pour arriver à ses fins, notamment lorsqu'elle cherchera à revoir ses parents ou les faire revenir à Southfork. Attirée par les hommes qui osent tenir tête à son oncle, elle entretient notamment une relation avec Ray Krebbs. Elle se remettra difficilement d'un mariage promis mais annulé avec un homosexuel dont elle était amoureuse mais succombe aux charmes d'Alan Beam, jeune homme très ambitieux qui travaille pour J.R., qui lui promet à son tour le mariage...





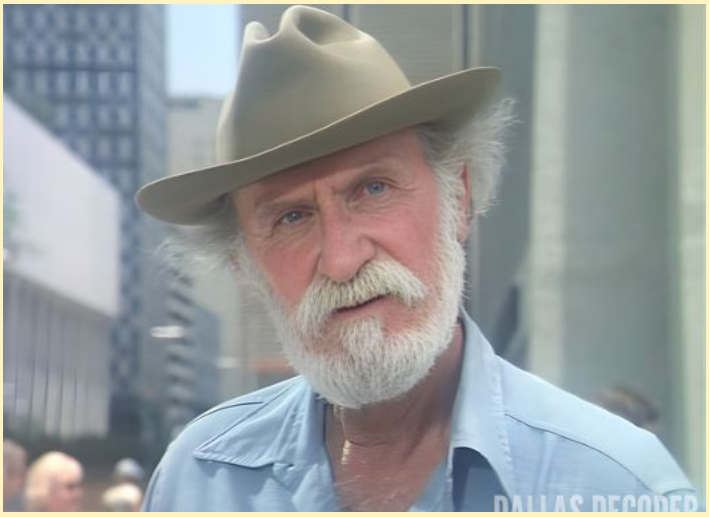
## RAY KREBBS (STEVE KANALY)

Régisseur du Ranch et véritable homme de confiance de Jock depuis une vingtaine d'années, il a été l'amant de Pamela et de Lucy, bien qu'il s'attache à ce que sa relation avec cette dernière ne soit jamais révélée. Il manifeste lui aussi un mépris viscéral envers J.R. qui n'hésite pas, pour une aventure d'un soir, à briser le couple qu'il formait avec une jeune chanteuse country. Proche en revanche de Bobby, il est prêt à tout pour lui et son père. Plus sensible que son image de cow-boy ne le laisse paraître, il fuit les déceptions amoureuses avant de rencontrer Donna Culver, femme d'un riche mais très vieux gouverneur. Il ignore pendant longtemps le véritable lien qui l'unit à la famille Ewing...

## GARRISON ARTHUR EWING, DIT GARRY EWING (DAVID ACKROYD & TED SHACKELFORD)

Deuxième fils de Jock et Ellie, il était plus proche de sa mère que des hommes de la famille. Peu au diapason des méthodes de ceux-ci, il quitte Southfork et devient alcoolique pendant plusieurs années. Plus tôt, il avait rencontré et épousé Valène qui n'avait alors que 15 ans. De cette union que J.R. ne supportait pas, est née Lucy, restée au Ranch car l'aîné des frères jugeait incapables les parents de s'en occuper. Lorsqu'ils réapparaissent à Southfork dans l'idée de recréer une famille avec leur fille, ils sont accueillis à bras ouvert, sauf par J.R. qui parvient une nouvelle fois à se débarrasser de son petit frère et sa compagne qui s'installent définitivement en Californie (de là naît le spin-off Côte Ouest), sans Lucy...





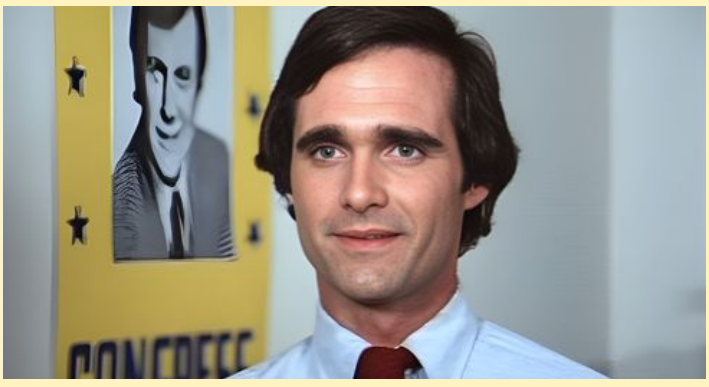
## WILLARD BARNES DIT DIGGER BARNES (KEENAN WYNN)

Ancien associé de Jock qui l'a écarté sans scrupules sous prétexte que celui-ci était dépendant de l'alcool. Son nez incomparable pour dénicher du pétrole a néanmoins été à la base de l'Empire Ewing. Ruiné, alcoolique, toujours épris de Miss Ellie que Jock lui a également volé, il voue une haine sans faille envers la famille Ewing et est avide de revanche. Il transmet son goût de la vengeance à son fils Cliff mais ne peut empêcher sa fille Pamela d'épouser Bobby. Atteint d'une maladie génétique qu'il a transmise à ses enfants, il en a également perdu deux autres à leur naissance en raison de ce mal...

## KRISTIN SHEPARD (MARY CROSBY)

Cadette de Sue Ellen qu'elle apprécie moyennement mais dont la vénalité la fascine. C'est ainsi qu'elle compte marcher sur les pas de sa sœur en tentant de charmer, sans succès, Bobby. Sans scrupules et connaissant le goût de J.R. pour les jolies jeunes filles, elle parvient à se faire embaucher comme secrétaire de celui-ci dans le but de devenir sa maîtresse...





## ALAN BEAM (RANDOLPH POWELL)

Jeune homme ambitieux qui travaille pour J.R. et que ce dernier parachute par un joli tour de passe-passe dans la campagne électorale de Cliff Barnes afin de le faire échouer. Admiratif de celui qui l'embauche, il n'hésite pas à user des mêmes méthodes et va même jusqu'à séduire et demander en mariage Lucy pour atteindre la fortune des Ewing.

## JULIE GREY (TINA LOUISE)

Première secrétaire de J.R. et également l'une de ses nombreuses maîtresses. Humiliée par son comportement, elle cède aux avances de son rival Cliff Barnes et lui confie de précieux renseignements confidentiels. Proche de Jock, elle est néanmoins prête à aller très loin pour faire tomber l'aîné de ses fils...



## ANGELICA NERO (BARBARA CARRERA)

Ancien associé de Jock qui l'a écarté sans scrupules sous prétexte que celui-ci était dépendant de l'alcool. Son nez incomparable pour dénicher du pétrole a néanmoins été à la base de l'Empire Ewing. Ruiné, alcoolique, toujours épris de Miss Ellie que Jock lui a également volé, il voue une haine sans faille envers la famille Ewing et est avide de revanche. Il transmet son goût de la vengeance à son fils Cliff mais ne peut empêcher sa fille Pamela d'épouser Bobby. Atteint d'une maladie génétique qu'il a transmise à ses enfants, il en a également perdu deux autres à leur naissance en raison de ce mal...

## LA SÉRIE

Bien que le feuilleton soit construit autour de la vie de famille des Ewing et de leurs différends avec la famille Barnes (principalement dans les premières saisons), le personnage le plus central du feuilleton est celui de J.R. Ewing, redoutable homme d'affaires et manipulateur sans scrupules (ce qui lui vaudra tout de même d'être ruiné à plusieurs reprises). Interprété par Larry Hagman, le personnage de J.R. est également l'un des seuls à être présent tout au long des quatorze saisons du feuilleton. À bien des égards, Dallas apporta un certain nombre de précédents dans l'univers des feuilletons télévisés, notamment en termes de rebondissements et sur les fameux « cliff hangers » (accroche finale jusqu'à l'épisode suivant) devenus des classiques. D'autre part, son succès fut tel que les producteurs et scénaristes durent parfois avoir recours à des pirouettes difficilement imaginables pour maintenir une continuité dans le scénario.



En 1981, les producteurs durent faire face au décès de Jim Davis, qui interprétait le rôle de Jock Ewing, patriarche de la famille. Le personnage de Jock - en déplacement d'affaire en Amérique du Sud durant plusieurs épisodes - fut finalement déclaré mort dans un accident d'hélicoptère.



Plusieurs personnages secondaires furent interprétés par différents acteurs au cours de la série : Digger Barnes (le père de Pamela Ewing et de Cliff Barnes), Kristin Shepard (la sœur de Sue Ellen) et Gary Ewing (le troisième fils Ewing) ont chacun été interprétés par deux acteurs différents. Jenna Wade (le premier amour de Bobby) fut même interprétée par trois actrices différentes.

Lors de la huitième saison, l'actrice Barbara Bel Geddes (jouant le rôle de Miss Ellie, la femme de Jock) est remplacée pour des raisons de santé par Donna Reed. L'audience fut alors en chute libre, et la production reçut de nombreuses lettres de mécontents, les spectateurs n'appréciant pas le jeu plus « glamour » de la nouvelle actrice. Finalement, Barbara Bel Geddes réintégra le feuilleton la saison suivante après s'être reposée. L'actrice congédiée Donna Reed est morte d'un cancer peu de temps après avoir tourné le dernier épisode de la saison.







À la fin de la huitième saison (1984-1985), le personnage de Bobby Ewing (joué par Patrick Duffy) meurt après être renversé par une voiture conduite par son ex-belle-sœur Katherine Wentworth. L'acteur souhaitait en effet quitter le feuilleton et faire une carrière au cinema. Mais au cours de la saison suivante, les producteurs demandèrent à Patrick Duffy de revenir car il était réclamé par les fans de la série. Il apparaît à la dernière minute lors du tout dernier épisode, alors que Pamela Ewing vient de se réveiller. On apprend au début de la saison suivante que tout ce qui s'est passé depuis un an a été simplement rêvé par Pamela Ewing ! Du fait de ce revirement scénaristique rocambolesque, beaucoup de situations sont inversées, et notamment les liens qui unissent Dallas et son spin-off, Côte Ouest, sont rompus (Bobby sera toujours considéré mort dans Côte Ouest).

Dans la saison 9, Wes Parmalee, personnage mystérieux, semblant avoir un lourd secret, se présente pour un poste de contremaitre à Southfork, tout comme au début de la 10e saison. Pamela, ayant rêvé tous les évènements à partir de l'assassinat de Bobby par Katherine Wentworth à la fin de la 8e saison, aurait donc fait un rêve prémonitoire, du moins en partie. Aucune allusion n'y est faite lors de la saison 10, et Pamela ne semble jamais l'avoir vu avant sa venue au ranch.





Lors de la saison 10 (1987-1988), c'est l'actrice Victoria Principal qui estime avoir fait le tour de son personnage et qui décide de quitter le feuilleton. Le personnage de Pamela Ewing est défiguré lors d'une collision entre sa voiture et un camion-citerne, et elle décide de partir se faire soigner sans jamais revoir sa famille. Les producteurs ont procédé ainsi de manière à pouvoir faire revenir Victoria Principal dans la série, mais cela n'a jamais été le cas.



Pour clore la saison 14 (en 1991), l'ultime saison de Dallas, un double épisode fut écrit. Saoul et esseulé, un pistolet en main, J.R. est à Southfork et rencontre un mystérieux Adam. Ce personnage propose de lui montrer ce qu'aurait été la vie de la famille Ewing et de leurs amis si J.R. n'avait jamais existé (la trame de ce double épisode s'inspirant directement de la fin du chef-d'œuvre de Frank Capra, La vie est belle). Au terme de son voyage, J.R. se réveille subitement, regarde le miroir et y voit à nouveau Adam. Dans le même temps, Bobby arrive au ranch et entend un coup de feu. En arrivant dans la chambre, le visage de Bobby se fige et l'on ne sait pas ce qu'il advient de J.R. On apprendra dans le téléfilm de 1996 que J.R. ne s'est pas suicidé (il a tiré dans le miroir) et qu'il est parti s'exiler pendant cinq ans en Europe.





## AUTOUR DE DALLAS, LA SÉRIE

L'apparence physique de JR avec son costume trois pièces rappelle le président américain John Fitzgerald Kennedy mort quinze ans avant le début de la série. D'ailleurs le frère de John Kennedy (Robert Francis Kennedy) était surnommé "Bob ou Bobby" le nom du jeune frère de Jr. Les deux frères ont failli être victimes d'un assassinat (sœur de Sue Ellen et la sœur de Pamela) et les deux Kennedy l'ont subi. La ville de Dallas est la ville où a été tué le jeune président américain. John Kennedy et Jr. étaient plus âgés que leurs frères Bobby et Robert. Southfork pourrait faire penser à la Maison-Blanche.

Le succès de Dallas donnera naissance à un spin-off, un autre feuilleton, Côte Ouest se déroulant en Californie, près de Los Angeles. Il tourne autour (du moins pour le début) de la vie de Gary Ewing, le fils « raté » et de sa femme Valene (leur fille Lucy, elle, vit pourtant à Southfork). Il est plusieurs fois fait allusion à Gary dans Dallas. J.R., Bobby et Lucy feront d'ailleurs quelques apparitions dans Côte Ouest.






L'épisode Qui a tiré sur J.R. ? (En ouverture de la saison 4) fut suivi par près de 80 millions de personnes dans le monde, et fut l'objet d'une médiatisation sans précédent. Tout le monde voulut savoir qui avait eu assez de cran pour abattre l'ignoble J.R. dans ses bureaux des Pétroles Ewing.

Un documentaire français fut tourné sur la série (Faire Dallas, Sylvie Blum et José Varela, 1983). On y voit notamment le tournage de plusieurs scènes de l'épisode 133 (saison 7, épisode 2 (Les Adieux)).

Dans le cadre d'une autre série télévisée, créée en 2011 aux États-Unis, et intitulée Revenge, un hôtel de haut standing, visités par certains des personnages, porte le nom de « Southfork Inn ». On ne sait pas s'il s'agit d'une coïncidence ou d'un clin d'œil volontaire.

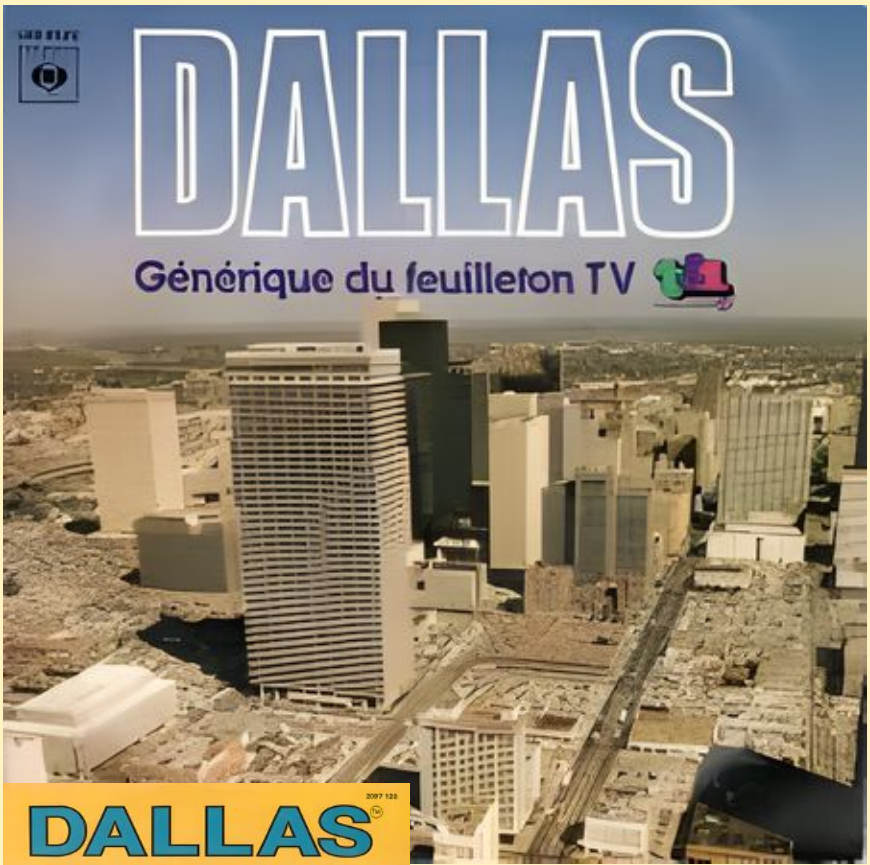
## CÔTÉ FRANCE

TF1 a diffusé l'intégralité des épisodes, dont le double épisode final inédit. Cependant, au dernier moment, et histoire de boucler la semaine, la chaîne privée a décidé de le programmer intégralement au cours du même vendredi après-midi. Ce changement n'a pas du tout été au goût des téléspectateurs, surtout ceux qui enregistraient la série. Face à la déferlante de plaintes au service téléspectateurs de TF1, la chaîne a rediffusé l'ultime épisode le lundi suivant.






Si le premier épisode fut diffusé le 24 janvier 1981, c'est le 18 janvier 1981 que les Français purent faire connaissance avec la série, dans le cadre de l'émission TF1-TF1 diffusée entre 12 h 30 et 13 h où elle leur fut présentée comme étant « à la fois l'histoire d'une dynastie familiale et celle d'une époque et d'une civilisation ».







DALLAS

## CÔTÉ MUSIQUE

La bande originale française du feuilleton télévisé a été éditée sur le support 45 tours en 1981, puis en 33 tours sur l'album du groupe Dallas (disques CBS).

La chanson du générique français a été écrite par Michel Salva sur une musique composée par Jean Renard et interprétée par le groupe français Dallas, dont le chanteur est Marc Demelemester (né en 1955). Il en existe deux versions, la première utilisée sur les saisons 1 et 2 puis 4 à 8 et la seconde (avec des choristes supplémentaires) sur les saisons 8 à 14. Le générique français de la saison 3 a une chanson différente, intitulée Ville Mirage, également écrite par Michel Salva sur une musique composée par Jean Renard et également interprétée par le groupe Dallas, avec comme chanteurs Marc Demelemester et Barita Bill Ghiglione. Les deux chansons ont fait l'objet de reprises dès 1981 et 1982 (avec des orchestrations complètement différentes faites par Haim Saban et Shuki Y. Levy) interprétées par le groupe Les Texans (disques Saban), la seconde chanson étant pour l'occasion rebaptisée Ville Chimère.

Original sound : la musique du premier générique français a été inspirée de l'album de MFSB MSFB (1973) avec le titre Love Is the Message.

# ROMY SCHNEIDER

# LE SILENCE APRÈS LE CRI

## I : L'OMBRE DERRIÈRE LES PROJECTEURS

À l'orée des années 1980, Romy Schneider brille encore comme une étoile du cinéma français. Ses films touchent, bouleversent, émeuvent. Le public voit en elle une icône, une beauté tragique qui semble invincible. Mais derrière les caméras, la réalité est plus complexe. Une opération lourde lui retire un rein malade, fragilisant son corps déjà éprouvé par des années de stress et de douleurs intimes.

Son compagnon, Laurent Pétin, devient une présence rassurante. Leur histoire est discrète mais profonde, faite de tendresse et de soutien. Pourtant, les blessures accumulées dans sa vie amoureuse — avec Alain Delon, Harry Meyen ou Daniel Biasini — ont laissé des marques. Romy tente de reconstruire son équilibre, mais le poids de la célébrité lui colle à la peau.









## II : LE DRAME ABSOLU

Le 5 juillet 1981, l'impensable survient : son fils David, son trésor, son rayon de soleil, meurt dans un accident terrifiant. Tentant de franchir une grille fermée chez ses grands-parents, il chute et s'empale sur une pointe de fer forgée. Il n'a que 14 ans. Romy s'effondre.

Ce drame devient une fracture irréparable dans sa vie. Elle ne parle plus comme avant, ne rit plus comme avant. La presse, vorace, s'en mêle. Des photographes volent des images du corps de David. Romy, déjà plongée dans l'abîme de la douleur, est trahie dans son intimité la plus sacrée. Elle déclare plus tard : « Si on m'avait arraché le cœur, cela n'aurait pas été aussi douloureux. »

## III : LE SILENCE DES JOURS

Après l'enterrement de David, Romy revient dans sa maison de Boissy-sans-Avoir. Elle essaie tant bien que mal de survivre à l'invivable. Sa fille Sarah, née en 1977, devient son seul souffle d'espoir. Elle tourne encore : La Passante du Sans-Souci, film bouleversant où la douleur réelle nourrit le personnage.

Mais elle n'a plus la même énergie. Elle dort peu, fume excessivement, refuse parfois de manger. Les médecins s'inquiètent. Romy garde tout pour elle, et sa tristesse devient son manteau quotidien. Des lettres inachevées, des pages raturées, témoignent de ce combat contre le vide. Elle dit à ses proches qu'elle ne veut pas être « une héroïne tragique », mais le destin semble l'avoir choisie pour ce rôle.





## IV : LA NUIT DU DÉPART

Le soir du 29 mai 1982, Romy passe une soirée calme avec Laurent Pétin. Ils discutent, écoutent de la musique. Rien ne laisse présager ce qui va suivre. Au petit matin, Laurent la retrouve inerte. La presse annonce une crise cardiaque, sans autopsie. Elle avait 43 ans.

Les rumeurs circulent : overdose, suicide ? Les proches démentent. Ils affirment qu'elle allait mieux, qu'elle avait repris goût à certaines choses. Mais une chose est sûre : Romy a quitté ce monde sans éclat, dans un silence presque trop doux pour tant de souffrance.





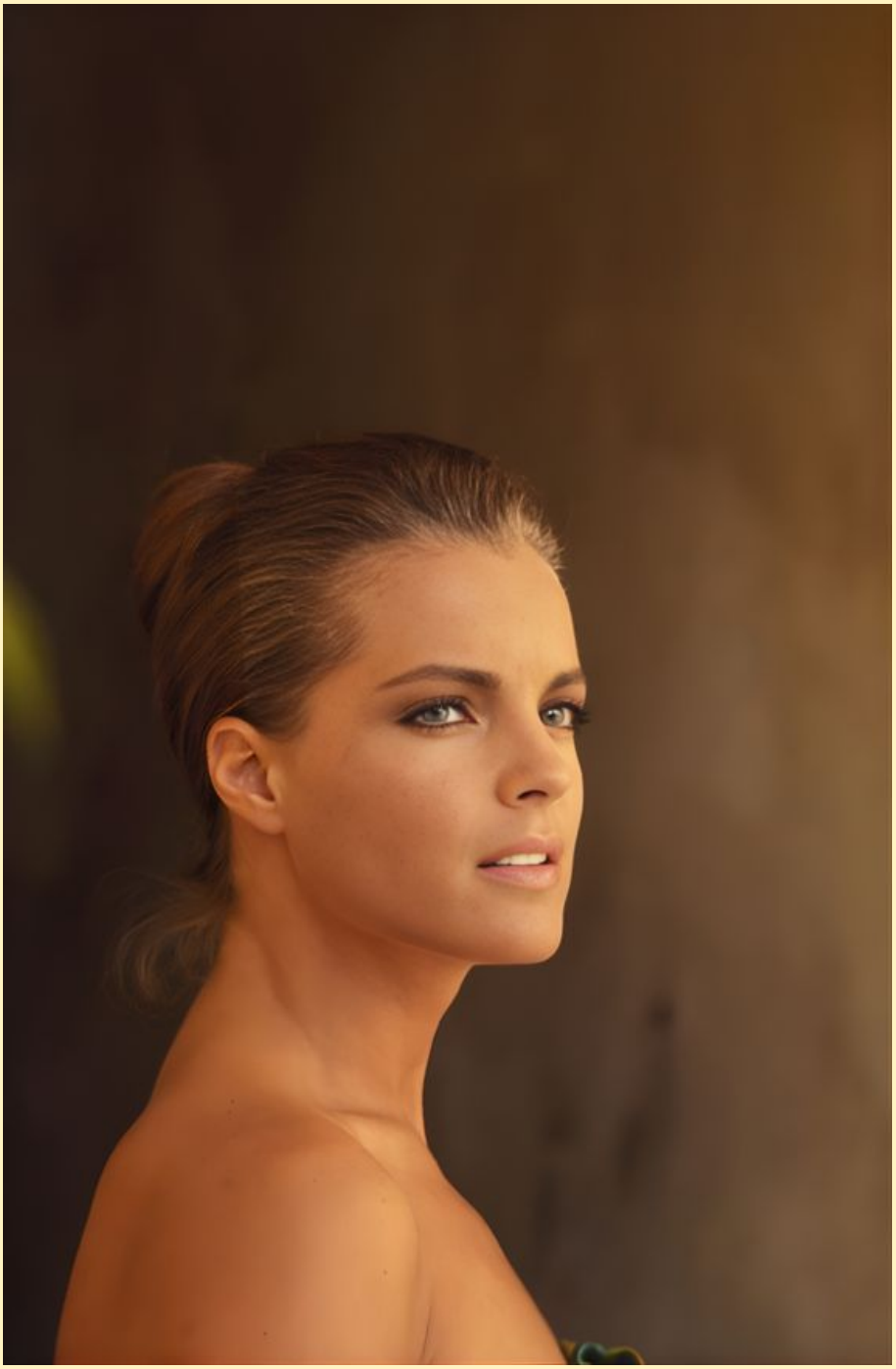




## V : LE DERNIER REPOS

Le 2 juin 1982, le cercueil de Romy est enterré à Boissy-sans-Avoir. Elle repose aux côtés de David, dans le même caveau. Une étoile de David orne son cou, comme une marque de ses origines, de sa foi intime et discrète. Des fleurs, des lettres, des silences… tout le monde pleure une femme qui incarnait l'amour, la beauté, le tragique.

Alain Delon, meurtri, lui adresse une lettre d'adieu bouleversante. Il ne vient pas à l'enterrement, mais plus tard, se rend sur sa tombe avec Sarah. Il écrit : « Je suis là, ma Puppelé… Je ne veux pas croire que tu ne sois plus là. »







# FIFI BRINDACIER

# MADEMOISELLE COUETTE !

## INTRODUCTION

Fifi Brindacier (en suédois : Pippi Långstrump, soit « Pippi longues chaussettes »), de son nom complet Fifilolotte Victuaille Cataplasme Tampon Fille d'Efraïm Brindacier (en suédois : Pippilotta Viktualia Rullgardina Krusmynta Efraimsdotter Långstrump) est le personnage principal d'une série de romans pour enfants écrits à partir de 1945 par la romancière suédoise Astrid Lindgren.



Les quatre premiers romans de la série ont été adaptés pour la télévision en 1969 avec Inger Nilsson dans le rôle de Fifi. Cette adaptation télévisée a rencontré un grand succès dans plusieurs pays d'Europe. La série a également été adaptée en dessin animé.





En Suède, Fifi Brindacier est considérée comme une icône féministe : libre, indépendante, puissante, la jeune héroïne remet en question les rapports de pouvoir entre adultes et enfants, entre garçons et filles. En France, les romans ont été largement aseptisés par les premières traductions, qui ont ôté au personnage une grande partie de sa force rebelle.



## PERSONNAGE

Selon Astrid Lindgren, « La petite fille - Fifi - représente ma propre recherche d'une figure qui possède du pouvoir mais n'en abuse pas ».

Fifi Brindacier est une enfant aux cheveux roux et au visage constellé de taches de rousseur possédant une force hors du commun. Elle se proclame elle-même « La petite fille la plus forte du monde ». Elle résout généralement les conflits de manière non violente et protège les autres enfants. Fifi a été fréquemment décrite par les critiques littéraires comme chaleureuse, pleine de compassion, gentille, futée, généreuse, joueuse, maligne jusqu'au point de surpasser les adultes dans l'art de la conversation. Laura Hoffeld écrit que même si « la nature de Fifi tend vers l'égoïsme, l'ignorance et le mensonge », elle « est simultanément généreuse, rapide et sage, et sincère envers elle-même et les autres ».

## SYNOPSIE

Fifi, le personnage principal de la série de romans, vit dans la Villa Drôlederepos (également appelée Villa « Villekulla ») avec Monsieur Nilsson (ou Monsieur Dupont), un petit singe, et Oncle Alfred, un cheval. Cette petite fille rousse de neuf ans, « pas plus haute que trois pommes », a pour père le capitaine Efraïm Brindacier, le roi des mers du Sud. Avant qu'il ne devienne roi, il était pirate et on l'appelait la terreur des mers du Nord. Selon Fifi, il serait trop gros pour se noyer.



Fifi est également très riche (elle possède un coffre rempli de pièces d'or) et très forte (elle est capable de porter son cheval et d'échapper à deux policiers). Elle a deux amis, Annika et Tommy Settergren, qui habitent la maison voisine de celle de Fifi. Ces deux derniers sont souvent impressionnés par Fifi qui peut se coucher quand elle le désire ou encore monter sur le mobilier de sa villa et s'amuser avec ce qui lui plaît.







## GENÈSE DE L'OEUVRE

Jens Andersen, biographe d'Astrid Lindgren, indique de nombreuses sources d'influence et d'inspiration pour le personnage de Fifi, comme les théories éducatives des années 1930, dont celles de A.S. Neill et Bertrand Russell, mais aussi des films et comics contemporains où figuraient des personnages prodigieusement forts (ex. Superman et Tarzan). Les références littéraires sont aussi nombreuses, comme Les Aventures d'Alice au pays des merveilles, Anne... la maison aux pignons verts et Papa longues jambes, qui s'ajoutent à des mythes, contes de fées et légendes2. Andersen ajoute que le contexte misanthrope et émotionnellement refréné de la Seconde Guerre mondiale a été une des plus grandes influences dans l'écriture du personnage de Fifi par Lindgren, présentée comme pacifiste, généreuse et bienveillante.

Astrid Lindgren crée en 1941 le personnage de Fifi Brindacier pour sa fille Karin, souffrant d'une inflammation pulmonaire, qui adore écouter les histoires racontées par sa mère. Lindgren invente des histoires à propos d'une fille « tout-sauf-sainte » avec une « énergie sans limite ». Petite fille, Karin s'identifie à Annika et Tommy plutôt qu'à Fifi, qui semble avoir une personnalité très différente de la sienne.

Peu à peu, Fifi Brindacier devient célèbre auprès des cousins et amis de Karin, qui aiment eux aussi suivre ses aventures. En 1944, en se remettant d'une cheville foulée, Astrid Lindgren écrit les histoires de Fifi Brindacier en sténographie, une méthode qu'elle a utilisée pendant toute sa carrière d'écrivain. Une copie de la version finale du manuscrit a été transformée en un livre fait maison et a été offerte à Karin le 21 mai, en même temps qu'une autre était envoyée chez l'éditeur Bonnier Förlag, où elle a été rejetée en septembre pour être « trop avancée ».



Les éditions danoises ont été illustrées par Ingrid Vang Nyman (1916-1959).



## ACCUEIL CRITIQUE ET POSTÉRITÉ

Ce personnage hors du commun a contribué à lutter contre les représentations stéréotypées et sexistes des enfants dans les livres pour la jeunesse. Lors des premières publications, Fifi Brindacier fut décriée, nombre d'adultes pensant qu'un personnage destiné aux enfants devait être sage et moins hors-norme. Sur la scène punk des années 1980 (surtout en Allemagne), on a pu voir des jeunes filles vêtues comme Fifi et des groupes interpréter le générique de la série télé, notamment Wizo et Die Frohlix. Fifi et Zora la rousse étaient des symboles politiques.

Dans la trilogie suédoise de polars Millénium (2005-2007), le personnage de Lisbeth Salander est inspiré de Fifi Brindacier. Il y est d'ailleurs fait référence à de nombreuses reprises dans le texte.

Dans le jeu vidéo World of Warcraft, le personnage vendeur de chevaux des montagnes pour les Worgen à Darnassus, Astrid Langstrump, est inspiré de Fifi Brindacier et de l'autrice des romans.









# CALIMERO en direct de l'ODYSSEUS

**NONO**

Bonjour les amis intergalactiques ! Bienvenue dans mon studio à bord de l'Odysséus, là où les ondes gravitent entre les étoiles et les émotions. Aujourd'hui, je reçois un invité qui a fait pleurer les écrans et parler la justice : le seul, l'unique... Calimero !

**CALIMERO**

Merci Nono... C'est vraiment trop injuste qu'on m'invite si rarement. Mais je suis content d'être là.

**NONO**

Oh mais ici, même les poussins en coquille sont rois. On commence avec les grandes questions. Pourquoi dis-tu toujours que tout est injuste ?

**CALIMERO**

Parce que souvent... c'est vrai. Quand on est petit, noir, avec une coquille sur la tête, on ne nous écoute pas, on nous met de côté. Alors j'ai fait de cette phrase ma protestation discrète.

**NONO**

Tu fais bien ! Et tu sais quoi ? Moi aussi je suis petit, métallique, parfois oublié... mais ici, on brille ensemble. Tu as un souvenir d'enfance qui t'a marqué ?

**CALIMERO**

Le jour où j'ai aidé Priscilla à retrouver son doudou perdu dans la rivière. J'ai failli couler, mais elle m'a tendu la patte. C'est là que j'ai su que l'amitié valait plus que tous les soleils.

**NONO**

Tiens donc, Priscilla ! Tu parles d'elle avec une telle tendresse... Mais elle n'est pas très loin... [bruits de portes qui s'ouvrent avec un couinement spatial]

**PRISCILLA**

Coucou les garçons... Je me suis téléportée depuis la planète Poussitania pour écouter l'émission. Et je confirme : Calimero est mon héros du quotidien.

**CALIMERO**

Priscilla ! Tu es là ? Oh... euh... c'est trop émouvant...

**NONO**

Les surprises, c’est ma spécialité ! Priscilla, dis-nous ce que tu préfères chez Calimero.

**PRISCILLA**

Son courage. Il pleure parfois, oui, mais il ne baisse jamais les ailes. Il défend les autres, même quand tout le monde l’abandonne.

**CALIMERO**

Tu vas me faire rougir… enfin, si je pouvais !

**NONO**

Et si vous deviez partir en mission ensemble dans l’espace, ce serait pour quoi faire ?

**PRISCILLA**

Pour distribuer des mots gentils et des coquilles anti-tristesse dans les coins oubliés du cosmos.

**CALIMERO**

Et réparer les injustices, bien sûr. Avec toi, je peux tout affronter.

**NONO**

Eh bien les amis, vous venez de réchauffer tous les circuits de mon cœur électronique ! Merci pour cet échange intersidéral plein d’amour et de vérité.

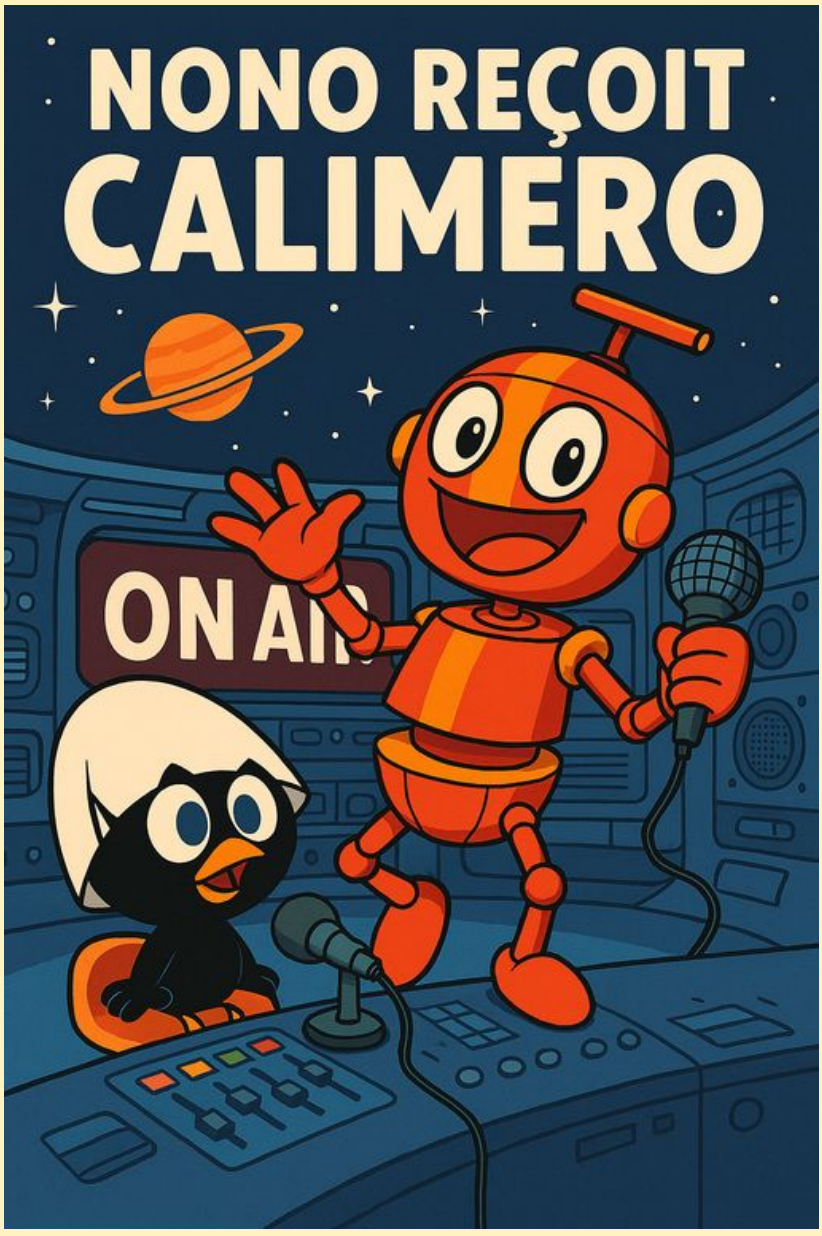
**PRISCILLA**

: Merci à toi, Nono. Tu es le plus gentil des robots cosmiques.

**CALIMERO**

Tu es trop juste, toi.





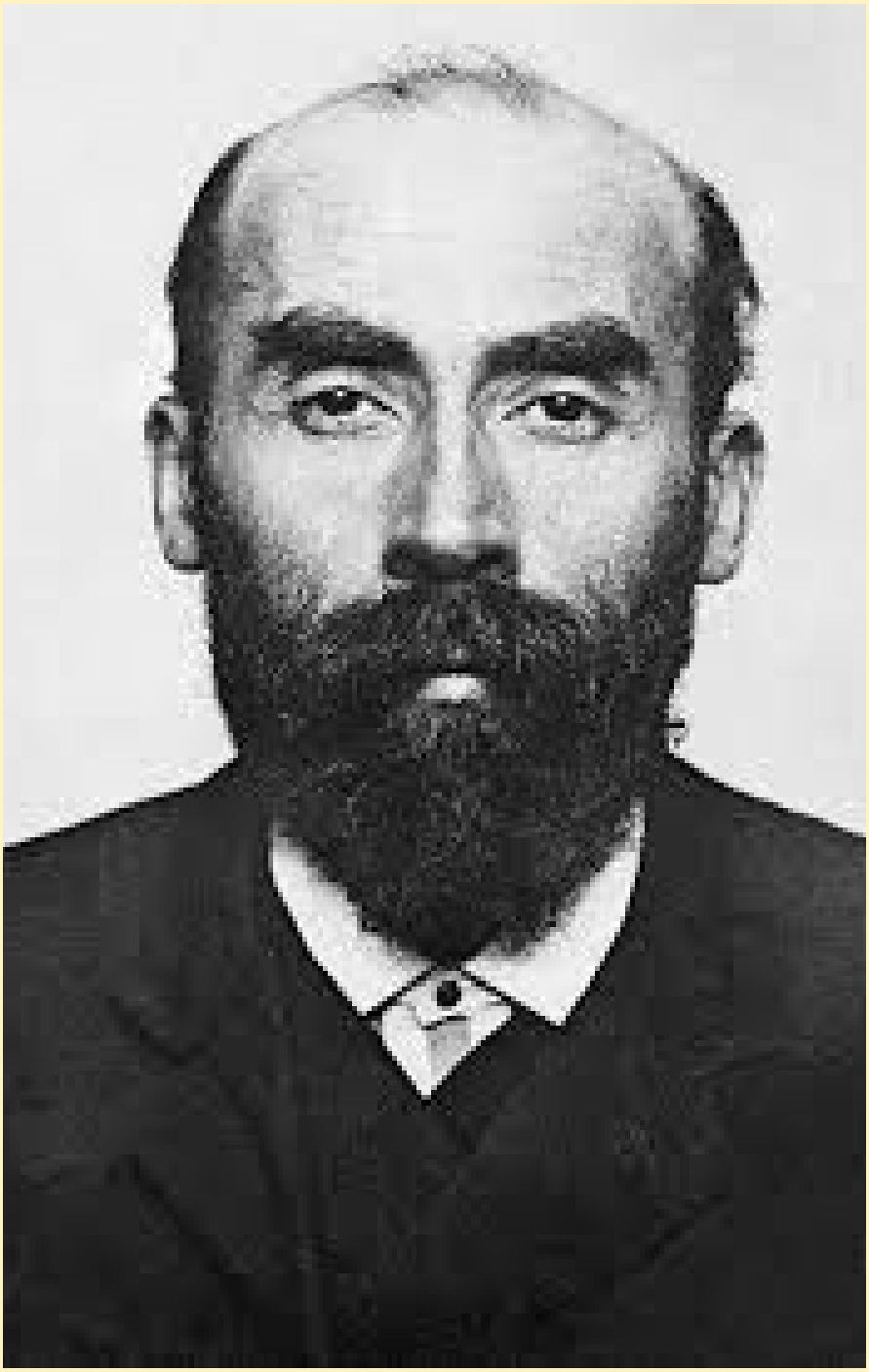
# LANDRU

## Paris, 1914–1922 – Par notre envoyé spécial

### LES ORIGINES D'UN ESCROC DEVENU TUEUR

Henri-Désiré Landru, né en 1869 à Paris, commence sa carrière criminelle par des escroqueries au cautionnement et au mariage. Il se fait passer pour ingénieur, entrepreneur ou veuf fortuné, et soutire de l'argent à des femmes seules. Entre 1900 et 1914, il est condamné à plusieurs reprises pour fraude, mais jamais pour violence. En 1914, condamné par défaut à la relégation au bagne, il disparaît… et c'est là que commence sa bascule vers le meurtre.





### SON MODE OPERATOIRE : SEDUCTION, ISOLEMENT, DISPARITION

Entre 1915 et 1919, Landru publie des petites annonces matrimoniales dans la presse :

« Veuf sérieux, situation aisée, désire épouser dame seule, entre 35 et 45 ans. »

Il rencontre des femmes esseulées, souvent veuves de guerre, sans proches. Il les séduit, leur promet le mariage, leur fait signer des procurations, puis les emmène dans des maisons isolées qu'il loue à Vernouillet ou Gambais. Là, elles disparaissent. Il revend leurs biens, encaisse leurs économies, et efface toute trace.

### LES VICTIMES CONNUES

Onze femmes et un adolescent sont portés disparus après avoir fréquenté Landru :

- Jeanne Cuchet et son fils André
- Thérèse Laborde-Line
- Marie-Angélique Guillin
- Berthe Héon
- Anna Collomb
- Andrée Babelay
- Célestine Buisson
- Louise Jaume
- Anne-Marie Pascal
- Marie-Thérèse Marchadier

Toutes ont été vues pour la dernière fois dans les villas louées par Landru. Aucune n'a été retrouvée vivante.











## LES PRATIQUES MACABRES

Les enquêteurs découvrent dans la villa de Gambais :

- Des restes humains calcinés dans la cuisinière et la cheminée
- Des objets personnels appartenant aux disparues
- Un carnet noir listant les noms, dates et dépenses liées à chaque femme
- Des billets de train aller-retour pour lui, aller simple pour elles

Landru aurait brûlé les corps pour effacer toute preuve, profitant de l'isolement et du chaos de la guerre pour agir sans éveiller les soupçons.



## JOUR D'OUVERTURE 7 NOVEMBRE 1921 8H00

Les portes du palais de justice s'ouvrent. Une foule compacte se presse : journalistes, curieux, aristocrates, artistes (Mistinguett, Colette, Chevalier). L'affaire passionne tout Paris.

## 9H00

Henri-Désiré Landru entre dans le box. Petit, chauve, barbe noire taillée, costume sombre. Il salue le président Gilbert Bonin avec un sourire ironique.



## 9H30

Lecture de l'acte d'accusation. Onze meurtres, escroqueries, vols. Le greffier énumère les noms des disparues. Landru reste impassible.

## 10H30

Le procureur Mérillon entame son réquisitoire introductif. Il décrit un homme méthodique, manipulateur, cupide. Le public est suspendu à ses mots.

## 12H00

Suspension pour déjeuner. Landru est reconduit dans une cellule. Les jurés déjeunent dans une salle attenante.

## 14H00

Début des interrogatoires. Le président questionne Landru sur ses pseudonymes, ses déplacements, ses rencontres. Il répond par des pirouettes :

« Ma vie privée ne regarde que moi. »

## 16H00

Présentation du fameux carnet noir. Chaque nom, chaque date, chaque dépense y est consignée. Le président insiste :

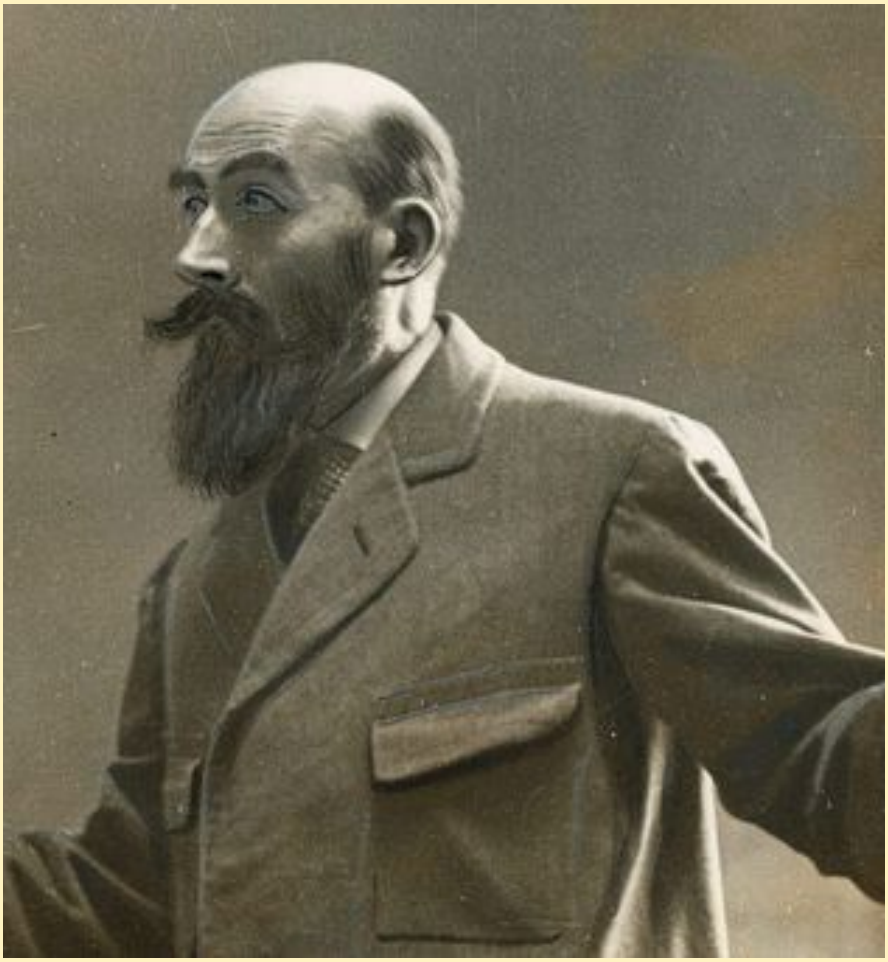
« Pourquoi ces allers-retours en train ? »

Landru :
« Je suis un homme organisé. »

## 18H00

Fin de la première journée. Le public est fasciné. Les journaux du soir titrent : “Landru, l’homme qui plaisante avec la mort”.





## JOURS SUIVANTS
## 8 AU 29 NOVEMBRE 1921

Chaque matin à 09h00, les débats reprennent. Les témoins défilent :

- Proches des victimes : sœurs, cousins, voisins. Ils racontent les disparitions, les lettres, les promesses de mariage.

- Commissaire Dautel : décrit les perquisitions, les cendres, les restes humains dans la cuisinière de Gambais.

- Experts : confirment que les fragments osseux sont humains, mais non identifiables.
Landru reste égal à lui-même : sarcastique, provocateur, parfois drôle. Il lance :

« Montrez-moi les cadavres ! »

Ou encore :

« Si ces dames ont quelque chose à me reprocher, qu’elles viennent le dire ! »











Maître Vincent de Moro-Giafferi, son avocat, joue sur l'absence de corps :

« Peut-on condamner un homme sans preuve formelle de décès ? »

Un moment marquant : Moro-Giafferi affirme qu'une des victimes est vivante et va entrer dans la salle. Tous les jurés se tournent vers la porte… sauf Landru. Le procureur rétorque :

« Seul le coupable n'a pas eu besoin de vérifier. »

## 30 NOVEMBRE 1921 – VERDICT 08H00

Derniers échanges. Le président résume les débats. Le jury se retire.

## 16H00

Après huit heures de délibération, le verdict tombe :

Henri-Désiré Landru est reconnu coupable de onze meurtres. Condamné à mort.

Il ne bronche pas. À son avocat, il dit simplement :

« C'est mon petit bagage. »






CAPITAINE
FLAM
CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI

**CRÉATION :** Edmond Hamilton
**PAYS D'ORIGINE :** Japon
**MUSIQUE :** Jean Jacques DEBOUT
**PRODUCTION :** Tôei animation
**LANCEMENT :** 7 novembre 1978
**DERNIER EPISODE :** 18 décembre 1979
**GÉNÉRIQUE :** Richard Simon

**DUREE EPISODE : 30** MINUTES
**NOMBRE EPISODES :** 52
**NOMBRES SAISONS :** 01
**DIFFUSION FRANCE :** T.F.1.
**PREMIER EPISODE :** 7 JANVIER 1981
**ÉMISSION :** LES VISITEURS DU MERCREDI

## HISTOIRE

Le Capitaine Flam, de son vrai nom Curtis Newton est le fils de William et Elaine Newton, deux scientifiques qui travaillent dans une station spatiale en orbite autour de la Lune. Avec le professeur Simon Wright (qui mourra prématurément, son cerveau étant ensuite implanté dans un mini robot volant nommé « professeur Simon »), ils conçoivent le robot humanoïde Crag ainsi que Mala, un androïde à l'aspect humain pouvant changer d'apparence grâce aux avancées de la biologie moléculaire.

Au cours d'une attaque, la station spatiale est détruite ; William Newton meurt. Son épouse Elaine, grièvement blessée, parvient à s'échapper avec Mala, Crag et le professeur Simon. Sur son lit de mort, elle demande que son nouveau-né Curtis consacre sa vie à préserver la paix et l'ordre dans l'univers. L'enfant est ensuite éduqué par les trois compagnons rescapés de ses parents et, à dix-huit ans, Curtis Newton décide de dédier son existence à la lutte contre le mal. Il prend alors le pseudonyme de « Capitaine Flam » et s'engage dans des missions pour le compte du gouvernement intersidéral.

Flam, accompagné de Crag et Mala, et avec l'aide du professeur Simon, se sert de sa vaste éducation, notamment ses brillantes compétences scientifiques, pour triompher des missions périlleuses qu'on lui confie, parcourant l'espace à bord du CyberLab, son vaisseau spatial sophistiqué.

## COMÉDIENS DE VOIX FRANCAISE

**Dominique Paturel** : voix de l'accroche du générique de début - **Philippe Ogouz** : Capitaine Flam - **Sylvie Feit** : l'officier Johann Landor - **Albert Augier** : Mala, l'androïde - **René Arrieu** : le président Cashew - **Georges Atlas** : le robot Crag - **Jacques Torrens** : le colonel Ezla Garnie - **Serge Lhorca** : le professeur Simon Wright - **Jackie Berger** : Ken Scott - **Michel Gudin** : le narrateur

## SECRETS ET COULISSES

Les aventures du Capitaine Flam sont une adaptation des romans illustrés Capitaine Futur, écrits par Edmond Hamilton à partir de 1940. Ces romans, très populaires dans de nombreux pays, sont méconnus en France où un seul récit semble avoir été traduit avant que les Éditions Le Bélial' ne les proposent en 2017.

À l'origine, la série devait être diffusée dans l'émission Récré A2. Mais un malentendu est survenu : en version originale, il existait une bande dessinée homonyme (Captain Future) comportant des scènes érotiques. Antenne 2, craignant la confusion, refusa d'acheter les droits. Finalement, rebaptisée Capitaine Flam, la série trouva refuge sur TF1 dans Les Visiteurs du mercredi et devint culte.

Le générique français, écrit par Jean-Jacques Debout, a longtemps été attribué à lui comme interprète. En réalité, il fut enregistré par Richard Simon, accompagné de Dominique Paturel (qui doublait Flam). Ce petit mystère a alimenté la légende du dessin animé.

La série est inspirée des romans pulp américains d'Edmond Hamilton (Captain Future), publiés dans les années 1940. Le Japon, via Toei Animation, en fit une adaptation animée en 1978. En France, elle arriva en janvier 1981 et marqua toute une génération.

Diffusée au Québec dès 1980, puis en France en 1981, Capitaine Flam a conquis plusieurs pays francophones. Sa diffusion a contribué à l'essor des séries japonaises en Europe, aux côtés de Goldorak et Albator.

1984

# Mylène Farmer — *Maman a tort*

*Jérôme Dahan* — *Laurent Boutonnat* — *RCA*

Mylène Gautier a grandi au canada où elle a vu le jour en 1961, avant de découvrir la France, et la petite cité de Ville d'Avray. À dix-huit ans, elle quitte le lycée, décidée à suivre son bonhomme de chemin, loin des règles. Elle aimerait enseigner l'équitation, vend des chaussures, devient assistante chez un dentiste et un gynécologue, profitant de son physique aimable, elle travaille dans le mannequinat, tourne des spots publicitaires. C'est dans ce milieu qu'elle rencontre deux jeune garçons, Jérôme Dahan et Laurent Boutonnat, au cours d'un dîner. Ils ont composé une chanson, Maman a tort, et cherchent une voix pour l'interpréter. Ils ont d'abord pensé à cette piquante chanteuse portugaise, Lio, assez populaire depuis son tube Banana Split. Mais la personnalité de Mylène les intéresse davantage. Ils lui proposent néanmoins de faire un bout d'essai. La jeune femme s'exécute et touche les deux hommes par son tempérament timide, un peu farouche, sa manière détachée d'aborder la musique. Dans une interview donné au Matin de Paris en 1986, Boutonnat dira : « On aurait juré qu'elle sortait de l'hôpital, avec ses cheveux longs , à la limite de la psychotique. Ça laissait imaginer les pires trucs, une enfance tragique, qu'elle avait été violée par son père, fouettée par les bonnes sœurs.» Il aspire aussi à devenir cinéaste, et l'image compte pour lui, surtout pimentée de perversité. Ce garçon, élevé chez les Jésuites, a Ballade de la féconductrice, émaillé de scène plutôt difficiles - une émasculation aux ciseaux, une électrocution. Ce plaisir pervers hante donc la chanson Maman a tort, récit de l'internement dans un hôpital psychiatrique d'une jeune femme qui noue une relation coupable avec l'infirmière. Chaque phrase commence par une sorte de compte à rebours - «un? maman à tort » - comme si la narratrice essayait de mettre son esprit dérangé en ordre. Au moment d'entrer en studio, Mylène prend le nom de Farmer, en hommage à la comédienne Frances Farmer, dont l'histoire semble presque avoir inspiré la chanson. Cette grande figure hollywoodienne tourna des films pendant les années 30 avant que son anticonformisme ne la perde. Sa mère la fit interner dans un asile et jugée asociale, instable, elle aurait été lobotomisée, selon les écrits controversés de son biographe William Arnold, sans parler des rumeurs de viol. Mylène a certainement encore en mémoire le souvenir de cette biographie consacré à l'idole déchue, Frances, sorti quelques années plus tôt, en 1983, incarnée par Jessica Lange, et qui reprenait toutes les scènes légendaires les plus horribles. Cette vision influencera l'imaginaire de Boutonnat et de Mylène à l'heure de tourner le clip de promotion. Après une photo de Freud, la chanteuse apparaît dans un décor de nuit étoilée en nuisette blanche, transparente, comme une fragile chrysalide, puis arrivent des enfants brandissant des pancartes : « Maman à tort. » Nous voyons aussi la tête, décapitée, de Mylène posée sur une assiette. Les observateurs jugent le clip malsain - célébration du lesbianisme, de la pédophilie ? - des chaînes de télévision le censurent, assurant du même coup la gloire de la chanson et de son interprète. Mylène se défend de toutes les suspicions, disant que dans les centres hospitaliers, les infirmières remplacent souvent les mamans. Mais elle ne parvient à lever l'ambiguïté qui sert une oeuvre habilement arrangée par un brillant sujet Bertrand le Page. Ce garçon, féru d'astrologie, alchimiste, en 1983, du tube Mise au Point, de Jacky Quartz, a rejoint l'équipe de Mylène, pour la réussite que l'on sait. 100000 exemplaires du single Maman a tort s'écoulent. Mylène commencé à écrire sa propre légende.

Un, maman a tort
Deux, c'est beau l'amour
Trois, l'infirmière pleure
Quatre, je l'aime
Cinq, il est d'mon droit
Six, de tout toucher
Sept, je m'arrête pas là
Huit, je m'amuse

Tu tu tu tu lu tu lu
Tu tu tu tu lu lu

Un, quoi que maman dise
Deux, elle m'oubliera
Trois, les yeux mouillés
Quatre, j'ai mal
Cinq, je dis c'que j'veux
Six, j'suis malheureuse
Sept, j'pense pas souvent
Huit, et vous?

J'aime ce qu'on m'interdit
Les plaisirs impolis
J'aime quand elle me sourit
J'aime l'infirmière maman
Tu tu tu tu lu tu lu
Tu tu tu tu lu lu
Un, j'suis très sereine
Deux, et j'ai bien fait
Trois, d'vous en parler
Quatre, je m'amuse
Cinq, quoique maman dise
Six, elle était belle
Sept, cette infirmière
Huit, je l'aime







Tu tu tu tu lu tu lu
Tu tu tu tu lu lu

Un, l'infirmière chante
Deux, ça m'fait des choses
Trois, comme l'alouette
Quatre, j'ai peur
Cinq, c'est dur la vie
Six, pour un sourire
Sept, j'en pleure la nuit
Huit, et vous?

J'aime ce qu'on m'interdit
Les plaisirs impolis
J'aime quand elle me sourit
J'aime l'infirmière maman

Un, maman a tort
Deux, c'est beau l'amour
Trois, l'infirmière pleure
Quatre, je l'aime
Cinq, maman a tort
(J'aime ce qu'on m'interdit)
six, c'est beau l'amour
Sept, à l'hôpital
Huit, j'ai mal

Un, maman a tort
(Les plaisir impolis)
deux, c'est beau l'amour
Trois, l'infirmière pleure
Quatre, je l'aime
Cinq, maman a tort
(J'aime quand elle me sourit)
six, c'est beau l'amour
Sept, à l'hôpital
Huit, j'ai mal

# MONSIEUR PATATE

## PROLOGUE

Monsieur Patate est toujours trouvable aujourd'hui chez Hasbro, en boites, mallettes ou coffrets... pour les enfants de 2 ans et plus. Le classique actuel de chez Disney mesure 33 centimètres avec ses 13 à 50 pièces en plastique de couleur pour quatre corps de patate à customiser, sans pile, mais avec des centaines d'accessoires si on veut !






Les pièces du corps se placent indifféremment sur les «Patate», pour créer une multitude de personnages marrants, abrutis ou grotesques. Tout en apprenant à reconnaitre les différentes parties du corps humain, l'enfant se lâche, développe son imaginaire et booste ses capacités psychomotrices avec son petit pote Patate.

Existant depuis plus de 70 ans comme jouet pour tout-petits, il est redevenu culte depuis 25 années grâce àsa prestation dans les dessins animés Toy Story. Aujourd'hui, Monsieur Patate et ses centaines de dérivés et de pastiches traversent toutes les modes et tous les mythes de la pop culture sans perdre un oeil!



EN 1949, George Lerner (1922- 1995), un jeune Américain, cherche le moyen de faire aimer les légumes à ses petites sœurs. Avec tout ce qu'il trouve dans le jardin de sa mère, il fabrique des poupées en légumes ou en fruits, comme un jouet à faire soi-même. Il invente un Monsieur Patate sous la forme d'une poignée de petits bouts de bois enfoncés dans une pomme de terre pour faire un gros bonhomme. Depuis la préhistoire, ça a toujours fait marrer les enfants, alors il perfectionne son bricolage et tente de le proposer à des fabricants de jouets... Mais à la sortie de la guerre et des rationnements alimentaires, sa manière de jouer avec de la nourriture est jugée irresponsable.

JUSQU'EN 1950, il se fait jeter de partout, sauf d'une entreprise alimentaire qui lui achète 5000 dollars son idée, pour en faire un cadeau-prime à mettre dans les boites de corn-flakes.

C'EST EN 1951 qu'un fabricant de fournitures scolaires et de jouets rachète au céréalier le concept 2000 dollars et verse 5000 dollars de droits d'auteur à son inventeur pour lancer Mr. Potato Head (M'sieur Pomme pour les Français). Henry et Hillel Hassenfeld créent alors avec George Lerner un ensemble de 28 pièces en plastique et feutrine à cloquer sur une patate.

LE 1ER MAI 1952, la première pub adressée aux enfants à la télévision américaine, c'est (Hasbro]. Pour moins d'un dollar la boite de deux paires d'yeux, quatre nez, trois chapeaux, deux bouches, des oreilles, des mains, des pieds, des lunettes, une pipe, huit mordes pieds, des lunettes, une pipe, huit morceaux de feutrine pour faire les poils, mais... pas de corps! Plus d'un million de kits ont été vendus la première année. Et son «inventeur» percevra 5% des ventes en droits d'auteur pendant 43 ans, jusqu'à sa mort.

Dès 1953, la diversification des kits a fait grossir les boites et la famille Potato Head, avec Mme Potato Head (ils se sont mariés à la Saint-Valentin), Brother Spud, Sister Yam, des animaux Spudettes et des accessoires genre poussette, voiture, remorque, outils, cuisine... et toujours pas de corps!



CEST DANS LES ANNÉES 1960 que des plaintes déposées concernant le pourrissement des légumes et les extrémités pointues en plastique, «dangereuses» pour les enfants.

Ainsi, EN 1964. De nouvelles réglementations gouvernementales ont forcé Hasbro à inclure dans ses boites un corps de pomme de terre plastique, avec des trous où les pièces s'encastrent et s'articulent... Monsieur Patate en profite pour mettre tous les accessoires dans son dos, fermé par une trappette... et ça relance le succès !

LES ANNÉES 1980 et la Chine font exploser le plastique, mais Monsieur Patate fait sa traversée du désert. Il s'endort dans la nostalgie du vieux jouet de papy, il réduit sa gamme d'accessoires, met en baril ses gadgets interchangeables vendus à part, fait tout et n'importe quoi, se débarrasse publiquement de sa pipe, mais garde sa moustache...

Heureusement, EN 1995. Le film Toy Story de Pixar offre à Monsieur Patate un rôle clé et relance sa carrière! De nouveaux gosses découvrent et accrochent, alors il n'arrête plus de faire son beau pour Disney dans les Toy Story 2 〔1999〕 avec Mme Patate, 3 [2010), Toons (2011), 4 [2019). Du coup, il se remet à frimer aux Oscars, mais aussi chez Burger King !

Heureusement, EN 1995. Le film Toy Story de Pixar offre à Monsieur Patate un rôle clé et relance sa carrière! De nouveaux gosses découvrent et accrochent, alors il n'arrête plus de faire son beau pour Disney dans les Toy Story 2 〔1999〕 avec Mme Patate, 3 [2010), Toons (2011), 4 [2019). Du coup, il se remet à frimer aux Oscars, mais aussi chez Burger King !



A PARTIR DE 2000, Monsieur Patate revient ainsi en force ironique dans la culture populaire internationale en endossant les costumes de Dark Vador 〔2004), Indiana Jones (2008), un champion au Super Bowl (2009) ...

Le voilà en 2011, tellement actif dans tous les domaines, qu'il se modernise pour ses 60 ans: il devient svelte avec des jambes et un corps plus fins. Son savoir-faire dans l'art du déguisement et de la personnalité endossable lui permet, avec quelques accessoires symptomatiques, d'apparaitre maintenant en Batman, Hulk, Homer Simpson, Yoda, pilotes de Star Trek, Joker ou R2D2 Patate...

EN 2021, Hasbro se dépêtre de la «promotion de l'égalité des genres et de l'inclusion» en créant «Patate» qui ne sera ni garçon ni fille. Le fabricant va commercialiser une famille patate non genrée, mais les personnages emblématiques ne disparaitront pas. Seuls la marque et le logo perdant l'attribut «Monsieur »... pour «assurer que tout le monde se sente le bienvenu dans le monde des têtes de patates en célébrant les différents visages des familles». AUJOURD'HUI, au total, Monsieur Patate a été vendu à plus de 100 millions d'exemplaires depuis 1952.




## JOUER AVEC LA NOURRITURE POUR MIEUX L'AIMER... IL FALLAIT Y CROIRE!

Habiller une pomme de terre avec des accessoires, c'est culotté pour se familiariser avec un légume ou un fruit. Les adultes ont espéré ainsi donner envie aux enfants démanger du vert.




En grandissant, l'enfant dessine d'abord le bonhomme-patate ou le bonhomme-bâton, puis l'humain réaliste, plus ou moins proportionné. Ici, ce personnage sous forme de puzzle est un point de départ idéal pour développer l'imagination de figures et d'attitudes simplifiées. C'est aussi exercer la maitrise du schéma corporel, de toutes les parties du corps, ainsi que la coordination oeil-main et la motricité fine.



Et puis Monsieur Patate permet de jouer avec les physionomies expressives: depuis la tristesse, la colère ou la joie, jusqu'au ridicule des grimaces. Mais ce qui n'était pas calculé, c'est que cette mascotte enfantine deviendrait une mignonne insulte: "Hé Patate!"

## ANTOINE : 39 ANS

J' adorais créer et imaginer mes propres personnages, leur donner vie en y ajoutant des gros yeux, des sourcils moches, une bouche maquillée ou une moustache, sans oublier les accessoires un peu ridicules (chaussures, talons et autres chapeaux pour Madame ou Monsieur). Le tout à partir d'une simple patate toute ronde. Les possibilités étaient d'ailleurs tellement nombreuses que je ne me lassais pas d'inventer un nouveau personnage à chaque fois."

# TARTIFLETTE SAVOYARDE

**INGRÉDIENTS :**

- 800 G de Pommes de terre
- 1 Reblochon
- 0.5 Verre de vin blanc sec
- 200 G de lardons fumés
- 1 Oignon
- Crème fraîche
- Beurre



## LA RECETTE

**PRÉPARATION :**

- Faites cuire les pommes de terre 20 min en robe des champs. Épluchez-les et découpez-les en rondelles ou en cubes.

- Préchauffez le four th.7 (210°C). Émincez l'oignon. Dans une poêle, faites revenir du beurre et faites-y suer l'oignon. Ajoutez les lardons fumés et versez le vin blanc. Laissez cuire 5 min et assaisonnez.

- Répartissez la moitié des pommes de terre dans un plat. Couvrez du mélange oignon et lardons puis ajoutez le reste des pommes de terre. Nappez de crème fraiche puis répartissez le reblochon coupé en deux dans le sens de la longueur ou en tranches épaisses. Enfournez pour 20 min.



**LA POMME DE TERRE**

La pomme de terre nous vient d'Amérique du Sud. Elle est originaire des Andes du Chili et du Pérou. Elle débarque en Espagne en 1534 et de là, en 1588, elle est envoyée en Autriche au savant botaniste Clusius qui la répand dans les Etats allemands.



## LA PETITE HISTOIRE

D'origine récente (le plat a été inventé dans les années 1980), la recette est devenue l'un des emblèmes de la cuisine française, y compris à l'étranger. La « tartiflette au reblochon ou reblochon de Savoie » obtient un Label rouge le 9 octobre 2014 : pour être certifié Label rouge, l'AOP Reblochon de Savoie doit être le seul fromage du plat et constituer au minimum 20 % de la recette. De plus, le produit doit être gratiné au four traditionnel.

RETROUVE CETTE RECETTE DANS

CLUB CROKTV EMISSION 15

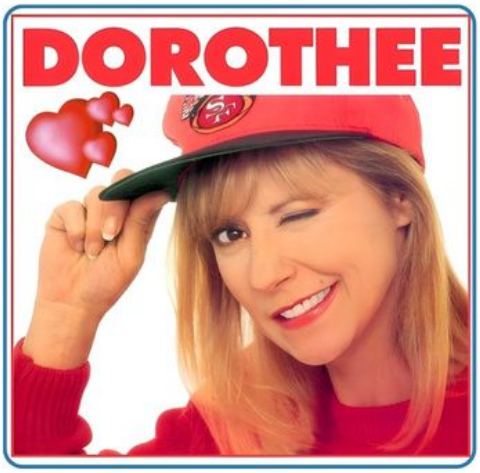
# DOROTHEE



*Je suis amoureuse de toi*

# L'UNIVERS Dorothée récré

Sortie en 1995 sur l'album Bonheur City, Je suis amoureuse de toi appartient à la dernière grande période musicale de Dorothée, celle où AB Productions cherche à lui donner une image plus mature. Les chansons deviennent plus sensibles, les arrangements plus sobres, et l'ensemble s'éloigne des tubes très enfantins du début des années 90. Le titre repose sur un contraste marquant : des couplets sombres, où le monde semble triste et fatigué, opposés à un refrain lumineux et euphorique où l'amour redonne des couleurs à tout ce qui paraissait terne. Cette atmosphère douce-amère reflète parfaitement la période Bonheur City, où Dorothée explore des émotions plus personnelles tout en conservant sa chaleur habituelle. Le clip, réalisé par Pat Le Guen, suit cette orientation plus posée : décor simple, lumière douce, mise en scène épurée, loin des clips plus exubérants des années précédentes. Même s'il n'a pas été un tube majeur, Je suis amoureuse de toi est devenu une petite perle discrète de la discographie tardive de Dorothée, souvent appréciée des fans pour sa sincérité et son charme tendre, juste avant la fin du Club Dorothée.




Les gens sont tristes
Ils ne savent plus rêver
Ils font des listes
Des ennuis du monde entier
Rien ne résiste
À cette morosité
Mais moi

Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi

Oui, moi

Je suis amoureuse de toi
Et cela suffit a ma joie
Je suis amoureuse de toi

Les gens se disent
Qu'ils n'ont rien à espérer
Leur vie est grise
Ils ne savent plus rêver
Tout's ces bêtises
Je les ai bien oubliées
Car moi

Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi

Oui, moi

Je suis amoureuse de toi
Et cela suffit a ma joie
Je suis amoureuse de toi

Car moi

Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi

Oui, moi

Je suis amoureuse de toi
Et cela suffit a ma joie
Je suis amoureuse de toi

Les gens s'entêtent
À ne s'amuser de rien
À faire la tête
À peindre en noir leur destin
Si ils s'embêtent
C'est parce qu'ils le veulent bien
Car moi

Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi

Oui, moi

Je suis amoureuse de toi
Et cela suffit a ma joie
Je suis amoureuse de toi

Oui, moi

Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi
Je suis amoureuse de toi

Oui, moi

Je suis amoureuse de toi
Et cela suffit a ma joie
Je suis amoureuse de toi

**Artiste - Interprète : Dorothée**
**Compositeur : Jean-François Porry**
**Compositeur : Gérard Salesses**
**Album : Bonheur City**

**Durée : 3 m 17 s**
**Label : AB Disques ©**
**Année : 1995**

# PROGRAMME COMPLET DE LA SEMAINE

## 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

## JEUDI 11 FEVRIER : 21 H

Croktv et ses SES AMIS

**LA BATAILLE DES PLANÈTES** : SPECTRA JOUE LES JONAS
**RICKY OU LA BELLE VIE** : L'ORDINATEUR
**JEU CONCOURS PIXEL TOON**
**CANDY-CANDY** : AI-JE L'AIR D'UNE DAME ?

**PRESENTATION** : JON

**NOUVEAU RENDEZ-VOUS TOUS LES JEUDIS SUR CROKTV !** :
RETROUVEZ TOUTES LES EMISSIONS PRECEDENTES SUR LE REPLAY CROKTV+

## DIMANCHE 15 FEVRIER : 21 H

T E L E 7 C R O K

**AVEC** : JON

## DIMANCHE 15 FEVRIER : 21 H

LA ROUE FAIT SA TELE

**COSBY SHOW** : 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

## REPLAY DE TOUTES LES EMISSIONS SUR WWW.CROKTVPLU.COM

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