













N°24

NOUVELLE FORMULE

CLASSIC junior

MAGAZINE

Le magazine hebdomadaire N°1 des Kidadultes de CrokTV+ !

INCLUS
La galerie des MONSTRES



SOMMAIRE

02 : EDITO - SOMMAIRE - PROCHAIN NUMERO
03 : DOSSIER ANIMÉ : SCOOBY-DOO
23 : EMISSION CULTE : LES MARIÉS DE L'A2
24 : BANDE DESSINEE : BENCO ET LES SCHTROUMPFS
25 : SERIE TV : LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR
29 : JOUET CULTE : SUPERBALL OU BALLE MGAIQUE
31 : GENERATION CULTE : LES CANETTES
33 : BANDE DESSINEE : GOLDORAK ET LE BARRAGE

PROCHAIN N°



CLASSIC junior MAGAZINE

REDACTEUR EN CHEF : Laurent FORELLI
PRODUCTION TELE JUNIOR HEBDO : OxygènPOP Association 2027

EDITORIAL

Chers amis de CLASSIC JUNIOR,
Scoubidou-bidou-ouuuuu ! Pour ce nouveau numéro, préparez-vous à pousser les portes de vieux manoirs, à explorer des châteaux inquiétants et à poursuivre quelques fantômes particulièrement récalcitrants, car Scooby-Doo et toute sa bande débarquent dans CLASSIC JUNIOR !

Et pour l'occasion, nous avons décidé de voir les choses en grand !

Vous retrouverez un méga dossier consacré à Scooby-Doo, avec la présentation de tous les personnages qui ont fait le succès de cette incroyable aventure : Scooby bien sûr, Sammy, Fred, Daphné et Véra. Mais ce n'est pas tout ! Pour la première fois dans CLASSIC JUNIOR, nous vous ouvrons les portes de notre GALERIE DES MONSTRES DE SCOOBY-DOO ! Fantômes, créatures, momies, vampires et autres phénomènes étranges vous donnent rendez-vous au fil des pages. Tremblez... enfin, pas trop quand même !

Et pour celles et ceux qui veulent tout savoir sur les aventures de notre célèbre chien détective, nous vous proposons également le guide complet des épisodes, histoire de replonger pleinement dans cet univers devenu culte.

Mais ce numéro ne s'arrête pas là !

Changement radical d'ambiance avec notre grand dossier consacré à LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR, l'une de ces sagas télévisées qui ont marqué les téléspectateurs et laissé une empreinte durable dans leurs souvenirs.

Et avant de vous laisser tourner la première page, je peux déjà vous annoncer que nous travaillons sur le prochain CLASSIC JUNIOR. Et là encore, nous allons sortir les grands moyens...

Nous prendrons la direction de Walnut Grove pour retrouver la famille Ingalls dans un MÉGA DOSSIER consacré à LA PETITE MAISON DANS LA PRAIRIE.

Le prochain numéro vous proposera donc la PREMIÈRE PARTIE de cette grande aventure !

Bonne lecture à toutes et à tous, et bienvenue dans ce nouveau CLASSIC JUNIOR !

Laurent FORELLI

DOSSIER SCOOBY-DOO

AUTEUR : IWAO TAKAMOTO - JOE RUBY - KEN SPEARS

1. CONTEXTE : LA TÉLÉVISION AMÉRICAINE À LA FIN DES ANNÉES 1960

À la fin des années 1960, les dessins animés du samedi matin sont dominés par des séries d'action parfois jugées trop violentes pour les enfants.

CBS, sous l'impulsion du producteur Fred Silverman, cherche alors une série plus douce, plus humoristique, mais toujours capable de captiver les jeunes spectateurs.

C'est dans ce contexte que le studio Hanna-Barbera reçoit la mission de créer un nouveau concept mêlant mystère, humour et aventure.





2. LA CRÉATION : RUBY, SPEARS, HANNA, BARBERA ET… UNE CHANSON

Les créateurs Joe Ruby et Ken Spears imaginent d'abord une série plus sombre, inspirée de The Many Loves of Dobie Gillis pour les personnages, et de films d'horreur classiques pour l'ambiance.

Mais CBS veut quelque chose de plus léger.

Le nom Scooby-Doo vient d'une improvisation de Frank Sinatra dans Strangers in the Night (« doo-be-doo-be-doo »), reprise par Fred Silverman.

Le design du chien est confié à Iwao Takamoto, qui s'inspire d'un dogue allemand… mais en faisant volontairement l'inverse des standards de beauté :

– pattes trop longues,
– menton fuyant,
– dos arrondi,
– couleur improbable.

Résultat : un chien maladroit, adorable et immédiatement iconique.



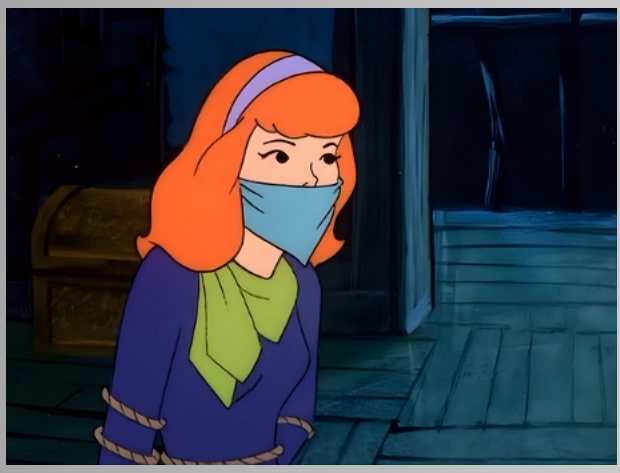
3. LE CONCEPT FINAL : UNE BANDE D'ADOS ET UN CHIEN FROUSSARD

La série met en scène

- Fred Jones, le leader rationnel
- Daphne Blake, la casse-cou glamour
- Velma Dinkley, la cerveau du groupe
- Shaggy Rogers, l'éternel affamé
- Scooby-Doo, son double canin, peureux mais héroïque malgré lui.

Leur van, la Mystery Machine, devient un symbole pop à part entière.





Le principe narratif est simple et génial :

Un monstre apparaît

La bande enquête

Pièges, poursuites et gags

Révélation finale : le monstre est un humain déguisé

Morale : « Et j'aurais réussi si vous ne vous en étiez pas mêlés ! »

4. LA PRODUCTION : UN RYTHME INFERNAL

La série est produite par Hanna-Barbera, spécialistes de l'animation limitée.

Les épisodes sont réalisés très vite, avec :

- réutilisation de décors,
- cycles d'animation répétés,
- musiques stock,
- bruitages maison.





Malgré ces contraintes, l'ambiance est soignée :

- couleurs psychédéliques,
- musiques pop-rock,
- humour slapstick,
- atmosphère de faux film d'horreur.





5. DIFFUSION ORIGINALE (1969–1970)

Selon les sources consultées :

- La série est diffusée sur CBS du 13 septembre 1969 au 31 octobre 197Θ.

- Elle compte 25 épisodes pour les deux premières saisons selon les sources francophones, mais 41 épisodes si l'on inclut les épisodes produits plus tard et regroupés sous le même titre.

En France, elle arrive en 1975 dans Les Visiteurs du mercredi sous le titre Scoubidou.





6. LES ÉPISODES : UNE FORMULE QUI DEVIENT CULTE

Chaque épisode suit une structure quasi immuable, mais les variations sont nombreuses :

- fantômes,
- chevaliers noirs,
- robots,
- sorcières,
- pirates,
- extraterrestres (toujours faux).

Les titres sont souvent humoristiques, et les poursuites sont accompagnées de chansons pop composées spécialement pour la série.

7. LE SUCCÈS IMMÉDIAT

Le public adore :

- le mélange humour + mystère,
- la dynamique entre les personnages,
- la révélation finale,
- Scooby-Doo lui-même, devenu une mascotte instantanée.

La série devient un pilier du samedi matin américain.





8. L'HÉRITAGE : UN EMPIRE DE 50 ANS

Scooby-Doo, Where Are You! lance :

- plus de 15 séries dérivées,
- des dizaines de téléfilms,
- des films cinéma,
- des crossovers (Batman, les Harlem Globetrotters...),
- des jouets,
- des jeux vidéo,
- des bandes dessinées,
- un univers pop-culturel inépuisable.

La formule « monstre → enquête → masque » devient un archétype.





9. POURQUOI CETTE SÉRIE EST-ELLE DEVENUE UN MYTHE ?

Parce qu'elle combine :

- une structure narrative simple et addictive,
- des personnages immédiatement identifiables,
- un humour universel,
- une ambiance unique (entre horreur et comédie),
- un générique inoubliable,
- un chien qui incarne la peur... et le courage.

10. ANECDOTES SAVOUREUSES

- Le générique a été enregistré par Larry Marks puis George A. Robertson Jr..
- Shaggy devait être un beatnik sérieux, mais Casey Kasem en fait un personnage comique.
- Scooby devait être un chien plus petit, mais Takamoto a insisté pour un dogue maladroit.
- Le premier épisode diffusé fut "What a Night for a Knight" (La nuit du chevalier noir).
- Le succès fut tel que CBS demanda immédiatement des suites.







11. CONCLUSION : UN MONUMENT DE LA CULTURE POPULAIRE

Scooby-Doo, Where Are You! n'est pas seulement un dessin animé :

C'est la matrice d'un genre, un pilier de l'animation mondiale, et l'un des rares shows des années 1960 encore massivement regardés aujourd'hui.

Il a posé les bases d'un univers qui continue de se réinventer depuis plus de 50 ans.

SCOOBY-DOO

Scooby est brun de la tête aux pieds avec plusieurs taches noires sur le haut du corps. Il est généralement un quadrupède, mais présente parfois des caractéristiques « humaines » bipèdes. Scooby a également des pouces opposables et peut utiliser ses pattes avant comme des mains. Il a le nez noir et porte un collier bleu et jaune pâle en forme de losange avec un SD (ses initiales) et a quatre orteils à chaque pied. Contrairement aux autres chiens, Scooby n'a qu'un seul coussin sur chacune de ses pattes (il était donc plus facile de dessiner dans les annuaires Scooby-Doo).





Scooby-Doo est un dogue allemand dont la personnalité a évolué au fil des séries. Il partage avec son compagnon Sammy plusieurs traits de personnalité dont un énorme appétit et une tendance à la lâcheté. En raison de cette dernière, Scooby-Doo et Sammy doivent souvent être soudoyés par leurs amis (Véra, Daphné et Fred) avec des Scoobyscuit (et non pas Croque-biscuit) pour aller servir d'appâts auprès des méchants.

Scooby-Doo a parfois de la difficulté avec la prononciation et particulièrement avec les « r ». Son slogan, habituellement hurlé à la fin de chaque épisode, est « Scooby-Dooby-Doo ! ».

Les créateurs, Joe Ruby et Ken Spears, hésitaient au départ entre un grand chien peureux et un petit courageux. La première option ayant été retenue, se posa ensuite le problème de la race : berger allemand ou bobtail. Après consultation de Joseph Barbera, le personnage qui s'appelait encore Too-Much devint un dogue allemand, malgré les réticences de Ruby et Spears qui craignaient que le personnage rappelle trop le héros de la bande dessinée Marmaduke .





La conception du personnage tient du comique de contraste. Iwao Takamoto consulta une collègue du studio, qui se trouvait être éleveuse de grands danois, afin de s'enquérir des caractéristiques de l'espèce puis décida de déroger à la réalité en ajoutant à son personnage des jambes arquées, un double menton et un dos cambré. Sa capacité à ingurgiter toute nourriture en totale impunité est également loin de la grande fragilité digestive de cet animal, tout comme son caractère pleutre et exubérant qui tranche avec un chien réputé calme et courageux, destiné à la chasse au sanglier et la garde des grandes propriétés.

Le producteur Fred Silverman rebaptisa quant à lui le personnage Scooby-Doo. Selon Ruby et Spears, ce nom lui aurait été inspiré à Fred Silverman par le dernier vers en scat de la chanson Strangers in the Night interprétée par Frank Sinatra (« Doo-be-doo-be-doo »).

SAMMY ROGERS

Sammy est un grand dadais mal rasé aux cheveux longs, qui se fait souvent traiter de hippie ou de beatnik. Il porte toujours un long tee-shirt vert, un pantalon de couleur bordeaux et des chaussures noires. C'est le meilleur ami de Scooby-Doo et, comme lui, il est goinfre et peureux, mais il fait preuve de courage quand ses amis sont en danger. Son expression favorite : « Genre ! » (ou « Mordicus ! »).



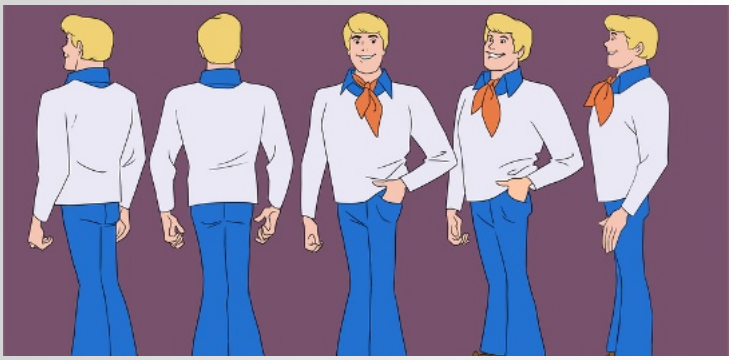
Il a entre 17 et 19 ans, cela dépend des saisons et des séries/films.



Ses parents, Colton et Paula Rogers, sont des snobs qui font des après-midis peinture et qui aimeraient beaucoup qu'il arrête de résoudre des enquêtes. La saison 10 nous apprend qu'il est le neveu d'Albert Shaggleford (côté maternel), un savant milliardaire. Il a également un autre oncle appelé Beauregard dont il hérite d'un vieux manoir dans le vieux Sud des États-Unis. Il est, avec sa cousine au 3e degré Tony Rogers, l'un des descendants du célèbre cow-boy et hors-la-loi Jack Rogers dit l'Elégant. Selon Scooby-Doo et la légende du Roi Arthur, il serait le dernier descendant de messire Norville de Morgonia, éphémère roi de Camelot et vainqueur de la Fée Morgane.

FRED JONES

Il est le leader du groupe avec Véra. Il dirige le groupe, donne des ordres, crée les pièges à monstres et propose à chaque épisode que le groupe se sépare en deux pour rechercher des indices. Le plus souvent, Sammy et Scooby-Doo vont d'un côté tandis que lui, Véra et Daphné vont de l'autre.

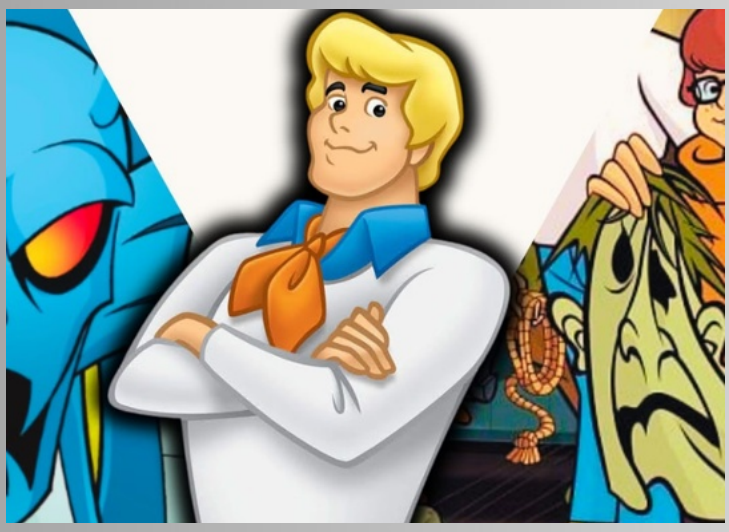




Beau garçon grand et musclé, il a des cheveux blonds et des yeux noirs. Il s'habille toujours avec un jeans bleu, une chemise de la même couleur que le jeans dont le col dépasse d'un pull blanc (avec une rayure horizontale bleue dans les versions les plus anciennes), toujours un foulard orange noué autour du cou et des chaussures beiges. Sa phrase favorite est « C'est l'heure des pièges ! ».

Dans la 11e série, on apprend que son incarnation dans cette même série est le fils adoptif du maire de Crystal Cove, Fred Jones Sr.. Ses vrais parents étant en réalité Brad Chiles et Judy Reeves, membres du premier groupe Mystères associés. Ils auraient été chassés de Crystal Cove par le maire Jones qui leur a enlevé Fred, encore bébé, pour l'élever comme son propre fils. Cette version est en contradiction avec celle établie dans Scooby-Doo et le Triangle des Bermudes, où ses parents sont présentés comme un couple ordinaire et se nomment Skip et Peggy Jones. D'après la série "Trop cool, Scooby-Doo !", son père serait Donal Jones, plus connu sous le nom de "professeur Hein !", un dangereux criminel. Il est l'un des descendants directs, par son oncle William, de Marie Laplaque, « la vieille sorcière des bois », pirate et fondatrice de Lighthouse Harbor.





Fred est le conducteur du van du groupe ainsi que son propriétaire mais depuis le sixième épisode de la saison 2 de Quoi d'neuf Scooby-Doo ?, Fred tient à la Mystery Machine comme à la prunelle de ses yeux au point de la chérir comme si c'était sa propre fille. Fred ne supporte pas de voir son van détruit ou vendu car sans la Mystery Machine, Fred est abattu au point de perdre goût à la vie. Bien qu'étant le conducteur, il laisse parfois le volant à Sammy quand il ne veut pas conduire pour faire des activités dans le véhicule. Il existe aussi un lien entre Fred et la Mystery Machine car il peut entendre le « cœur » du véhicule battre quand il le reconstruit avec ses amis à la fin de Joyeux Halloween, Scooby-Doo!.

DAPHNE BLAKE

Pour la création du personnage, Hanna-Barbera Productions s'est inspiré du personnage de Dobie Gillis, interprétée par Tuesday Weld dans la série télévisée du même titre. Dans la première série d'animation, elle est le stéréotype de la demoiselle en détresse, Daphné étant régulièrement capturée (et souvent ligotée et bâillonnée) par les nombreux méchants que le groupe affronte. À la pointe de la mode, elle est également maladroite car elle essaye de prouver qu'elle n'est pas une jeune fille superficielle. Elle prend toujours soin de son apparence et son sac à main contient toute sorte d'accessoires de mode qu'elle utilise parfois contre les méchants.





Néanmoins, au fur et à mesure que la franchise avance, le personnage s'éloigne de ce stéréotype considéré comme sexiste. Elle garde certaines de ses facettes, comme son goût pour le style, mais devient plus forte et indépendante. Le personnage devient également plus intelligent et aide à résoudre de nombreuses énigmes.

Selon les versions, les origines et histoires des personnages sont différentes, néanmoins, Daphné est toujours représentée comme issue d'une famille riche et nombreuses, avec des membres partout dans le monde.

Daphné est la fille de George Robert Nedley Blake et Elizabeth Maxwell-Blake (Barty Blake et Nan Blake dans Scooby-Doo : Mystères associés). Elle a quatre sœurs : Daisy, qui est médecin ; Dawn, qui est mannequin ; Dorothy, une conductrice automobile ; et Delilah, une marine, et un frère Jacob.

Elle a deux oncles paternels : Matt Blake, qui gère un ranch ; et Thornton Blake V, qui gère un golf. Elle a également un oncle maternel, John Maxwell, qui est réalisateur, et une tante, Olivia Dervy. Dans Scooby-Doo et Compagnie, on découvre également qu'elle a un autre oncle (ami de famille), lequel n'est nul autre qu'Alfred Pennyworth, le majordome de Bruce Wayne, alias Batman



Daphne a cinq cousins : Jennifer ; Danica LaBlake, une mannequin française ; Shannon Blake, une écossaise ; ainsi que Anna et Anne Blake.

Sa famille compte également une aïeule pirate : Amélia Rose Blake dite "Ginger Furz" (Le fantôme de Barbe-à-Gauche, Trop cool, Scooby-Doo ! S02E26). Selon les versions, les origines et histoires de Daphné peuvent varier.



D'après les courts-métrages Scooby-Doo: Behind the Scenes, Daphné rêvait de devenir mannequin et détective enfant. La jeune fille étant issue d'une famille très riche, les premières enquêtes de Mystère et Cie ainsi que leurs camion, la Mystery Machine, ont été financés par le père de Daphne.

Dans les années 1980, la franchise se concentre sur les personnages de Scooby-Doo, Sammy Rogers et Scrappy-Doo. Mettant de côté Daphne, Vera et Fred. Néanmoins, Daphné fait son retour avec la série d'animation Mystérieusement vôtre, signé Scoubidou en 1983 dans laquelle elle assiste le trio. Mystère et Cie n'existe alors plus vraiment, Vera et Fred ne faisant que de simples apparitions. Elle continue d'aider Scooby-Doo et Sammy par la suite dans Les Treize Fantômes de Scooby-Doo.

Le groupe se reforme à la fin des années 80 avec Scooby-Doo : Agence Toutou Risques qui suit la jeunesse des personnages. La série introduit le majordome de Daphné, Jenkins. Dans cette série, Daphné ne croit pas aux fantômes, aux monstres et au surnaturel.

Dans le film Scooby-Doo sur l'île aux zombies, elle est la présentatrice d'une émission de télévision produite par Fred.

Depuis le début de la franchise, les spectateurs ont souvent cru que Daphné formait un couple avec Fred. Néanmoins, cette relation a été réellement introduite plus tard dans l'histoire de la franchise, notamment dans les films.



VERA DINKLEY

Elle est de loin la plus intelligente des cinq amis de « Mystères et Co. », les quatre autres étant : Scooby-Doo, Sammy Rogers, Daphné Blake et Fred Jones. Véra porte toujours un pull à col roulé orange, une jupe rouge plissée, des chaussettes orange tirées jusqu'au genoux et des Mary Janes aux pieds. Sa réplique fétiche est : « J'ai un indice ! » (en VO : « Jinkies! »).





Elle sait lire les langues anciennes ainsi que le mandarin ou le japonais, déchiffrer des manuscrits ou raconter l'histoire d'un endroit. Elle est également très forte en calcul et en informatique. Elle utilise toujours ses connaissances pour résoudre les énigmes. Elle perd souvent ses lunettes, ce qui constitue un gag fréquent dans la série. Sans elles, elle se dit aveugle. Elle arrive toujours à amadouer Sammy et Scooby grâce à des Scooby Snack ou Croc' Scooby (petits biscuits pour chien). Dans les versions récentes, elle a créé un site, Spécial Mystère, où elle raconte toutes ses aventures avec ses amis.

Dans Scooby-Doo : Mystères associés, elle dit souvent « Oy » et « Oy gevalt » et écoute de la musique klezmer, ce qui implique qu'elle est juive.

ORIGINES ET JEUNESSE DE WILLIAM HANNA

William Denby Hanna naît le 14 juillet 1910 à Melrose, au Nouveau-Mexique.

Issu d'une famille modeste, il déménage souvent durant son enfance, suivant les déplacements professionnels de son père.

Il développe très tôt un goût pour le dessin, la musique et la mécanique, trois domaines qui influenceront plus tard son approche de l'animation.

En 1930, il rejoint le studio Harman-Ising, puis MGM, où il commence à travailler sur des courts-métrages animés.





ORIGINES ET JEUNESSE DE JOSEPH BARBERA

Joseph Roland Barbera naît le 24 mars 1911 à New York, dans une famille d'immigrés italiens.

Il grandit dans un environnement urbain, découvre très tôt les comics et se passionne pour le dessin.

Avant d'entrer dans l'animation, il travaille dans la banque, tout en envoyant ses dessins à des magazines.

En 1937, il est recruté par MGM comme animateur et scénariste.

LA RENCONTRE CHEZ MGM ET LA NAISSANCE D'UN DUO

Hanna et Barbera se rencontrent à la fin des années 193O dans les studios MGM Cartoons.

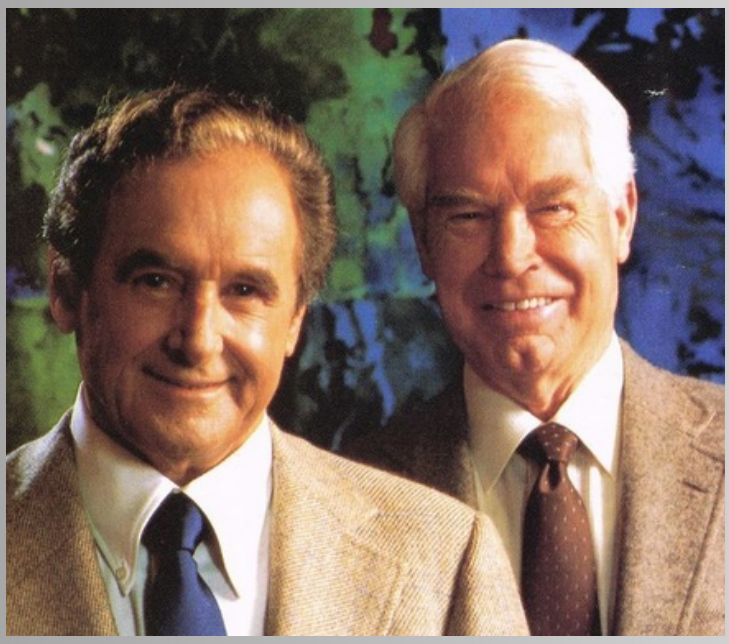
Leur complémentarité est immédiate :

- Hanna excelle dans le rythme, la mise en scène et le timing comique.
- Barbera maîtrise l'écriture, le gag visuel et la construction narrative.

Ensemble, ils créent en 194O un duo devenu mythique : Tom et Jerry.

Le succès est immense : les courts-métrages remportent sept Oscars, et deviennent l'une des séries animées les plus célèbres de l'histoire.





LA CRÉATION DE HANNA-BARBERA PRODUCTIONS (1957)

En 1957, ils fondent H-B Enterprises, bientôt renommé Hanna-Barbera Productions.

Ils comprennent avant tout le monde que l'avenir de l'animation se trouve dans la télévision, un média en pleine expansion.

Leur défi : produire des séries animées à bas coût, mais avec un style reconnaissable.

Ils inventent alors l'animation limitée, un procédé qui réduit le nombre d'images par seconde tout en conservant le dynamisme des personnages.

LES PREMIERS SUCCÈS TÉLÉVISÉS

Dès 1958, ils connaissent un premier triomphe avec The Huckleberry Hound Show, qui leur vaut un Emmy Award. Puis viennent des séries devenues cultes :

- The Flintstones (196O), première série animée en prime time
- The Jetsons (1962)
- Jonny Quest (1964)
- Scooby-Doo, Where Are You! (1969)
- Super Friends (1973)
- The Smurfs (1981, adaptation américaine)

Leur style devient la signature de l'animation télévisée américaine pendant plus de trente ans.



UNE DOMINATION CULTURELLE DE PLUSIEURS DÉCENNIES

Entre les années 1960 et 1980, Hanna-Barbera devient un empire.

Le studio produit des dizaines de séries, crée des centaines de personnages et influence durablement la culture populaire.

Leur approche repose sur :

- des personnages attachants
- des intrigues simples mais efficaces
- un humour accessible
- une production rapide et économique

Hanna-Barbera devient le studio le plus prolifique de l'histoire de la télévision animée.





LE RACHAT PAR TURNER ET LA FIN D'UNE ÉPOQUE

En 1991, le studio est racheté par Turner Broadcasting System, qui l'utilise pour alimenter la nouvelle chaîne Cartoon Network.

Hanna et Barbera restent impliqués, mais leur rôle devient progressivement symbolique.

En 1996, Turner fusionne avec Warner Bros., et Hanna-Barbera est absorbé dans l'organisation de Warner Bros. Animation.

LES DERNIÈRES ANNÉES ET LA DISPARITION DES DEUX CRÉATEURS

William Hanna meurt le 22 mars 2001 à Los Angeles.

Joseph Barbera continue à travailler ponctuellement sur des projets d'animation jusqu'à sa mort, le 18 décembre 2006.

Leur partenariat aura duré plus de 50 ans, un record dans l'histoire de l'animation.





HÉRITAGE ET INFLUENCE

L'héritage de Hanna et Barbera est immense. Ils ont :

- inventé un modèle économique pour l'animation télévisée
- créé certains des personnages les plus célèbres du XXe siècle
- influencé des générations d'animateurs
- façonné l'esthétique du cartoon moderne

Leur studio a été le berceau de séries qui continuent d'être diffusées, adaptées et célébrées dans le monde entier.

SAISON 01 :
1. WHAT A NIGHT FOR A KNIGHT

Monstre : ***Le Chevalier Noir***

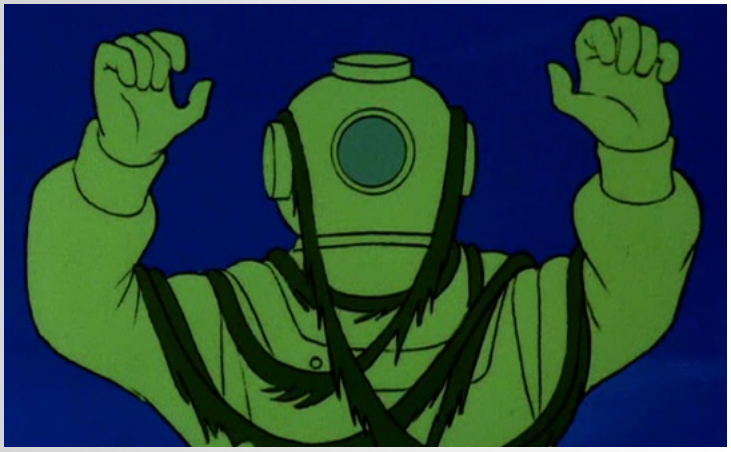
Scooby et Sammy découvrent un camion abandonné contenant une armure médiévale. En ramenant l'armure au musée, l'équipe apprend que le conservateur a disparu. Le Chevalier Noir semble prendre vie les nuits de pleine lune. L'enquête mène les jeunes détectives à un trafic d'œuvres d'art et à l'identité réelle du chevalier.



SAISON 01 :
2. A CLUE FOR SCOOBY-DOO

Monstre : ***Le Fantôme du Plongeur (Ghost of Captain Cutler)***

Plusieurs bateaux disparaissent mystérieusement. Le fantôme d'un plongeur en combinaison phosphorescente hante la baie. L'équipe découvre que le « fantôme » est lié à un ancien marin disparu en mer. L'affaire tourne autour de sabotages et de vols de bateaux.



SAISON 01 :
3. HASSLE IN THE CASTLE

Monstre : ***Le Fantôme de Vasquez le Pirate***

Bloqués sur une île après un brouillard épais, les jeunes explorent un château abandonné. Un fantôme de pirate semble hanter les lieux. L'enquête révèle un réseau de contrebande utilisant le château comme base secrète.



SAISON 01 :
4. MINE YOUR OWN BUSINESS

Monstre : ***Le Mineur 49er***

Dans une ville fantôme, un mineur spectral effraie les visiteurs. L'équipe explore une mine abandonnée et découvre que le « fantôme » cherche à cacher une exploitation illégale. Le mineur n'est qu'un déguisement destiné à éloigner les curieux.



SAISON 01 :
5. DECOY FOR A DOGNAPPER

Monstre : ***Le Fantôme du Chef Indien***

Des chiens de concours disparaissent mystérieusement, et un fantôme d'indien apparaît dans les environs. Scooby sert d'appât pour retrouver les ravisseurs. Le fantôme n'est qu'un leurre utilisé pour couvrir un trafic de chiens de valeur.





SAISON 01 :
6. WHAT THE HEX GOING ON?

Monstre : ***Le Fantôme d'Elias Kingston***

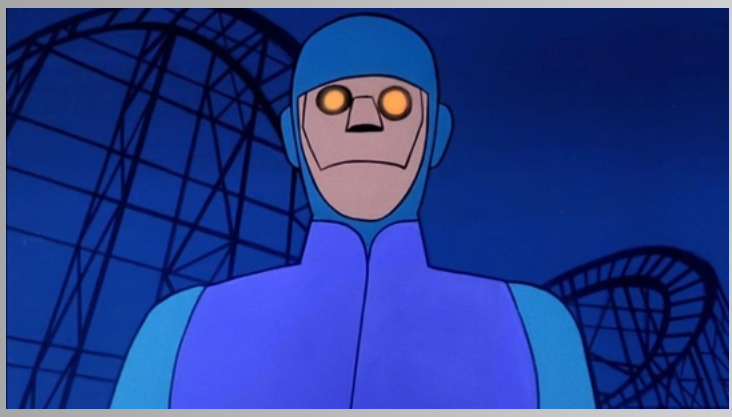
Une famille est victime d'une malédiction : l'oncle semble vieillir à vue d'œil. Le fantôme d'Elias Kingston réclame l'âme d'un membre de la famille. L'équipe découvre une manipulation destinée à s'emparer de l'héritage familial.



SAISON 01 :
7. NEVER APE AN APE MAN

Monstre : ***L'Homme-Singe (Ape Man)***

Sur un plateau de tournage, un homme-singe sème la panique. L'équipe enquête dans les décors du film et découvre que le monstre est utilisé pour saboter la production. Le coupable cherche à faire fermer le studio.



SAISON 01 :
8. FOUL PLAY IN FUNLAND

Monstre : ***Charlie le Robot***

Dans un parc d'attractions automatisé, un robot humanoïde devient incontrôlable. Contrairement aux autres épisodes, le « monstre » n'est pas un humain déguisé mais un robot défectueux. L'équipe découvre un problème de programmation causé par un sabotage.



SAISON 01 :
9. THE BACKSTAGE RAGE

Monstre : ***Le Marionnettiste Masqué***

Scooby trouve un portefeuille rempli d'argent, puis un violoniste masqué apparaît. L'équipe découvre un réseau de contrefaçon utilisant des marionnettes pour transporter de faux billets. Le marionnettiste est le cerveau de l'opération.



SAISON 01 :
10. BEDLAM IN THE BIG TOP

Monstre : ***Le Clown Fantôme (Ghost Clown)***

Un clown hypnotiseur terrorise un cirque abandonné. Les membres de l'équipe sont tour à tour hypnotisés. Le clown utilise ses talents pour saboter le cirque et se venger de son renvoi. L'enquête révèle un ancien employé mécontent.

SAISON 01 :
11. A GAGGLE OF GALLOPING GHOSTS

Monstres : ***Dracula, le Loup-Garou, Frankenstein***

L'équipe visite un château européen reconstitué aux États-Unis. Très vite, trois créatures classiques apparaissent : Dracula, un loup-garou et un monstre de Frankenstein. Les jeunes détectives découvrent que le château cache un réseau de contrefaçon de bijoux. Les monstres sont des déguisements utilisés pour éloigner les visiteurs et protéger l'opération criminelle.



SAISON 01 :
12. SCOOBY-DOO AND A MUMMY, TOO

Monstre : ***La Momie d'Anka***

Lors d'une exposition universitaire, une momie disparaît de son sarcophage et semble se réveiller pour réclamer un ancien trésor. L'équipe enquête dans les sous-sols du campus et découvre que la momie est un imposteur cherchant à voler une formule secrète. Le déguisement sert à effrayer les étudiants et à couvrir le vol.



SAISON 01 :
13. WHICH WITCH IS WHICH?

Monstres : ***La Sorcière, le Zombie***

Perdus dans un marais, les jeunes rencontrent une sorcière inquiétante et un zombie silencieux. Le village voisin vit dans la peur. L'enquête révèle que les deux créatures sont utilisées pour dissimuler un trafic de faux billets. Le marais sert de cachette, et les monstres permettent de tenir les curieux à distance.



SAISON 01 :
14. GO AWAY GHOST SHIP

Monstre : ***Le Fantôme du Capitaine Cutler (retour)***
Un navire fantôme apparaît dans la baie et coule des bateaux. L'équipe découvre que le capitaine Cutler, déjà rencontré dans l'épisode 2, semble revenu d'entre les morts. En réalité, un gang utilise un navire maquillé pour mener des opérations de piraterie moderne. Le « fantôme » est un déguisement destiné à semer la panique.



SAISON 01 :
15. SPOOKY SPACE KOOK

Monstre : ***Le Fantôme Spaceman***

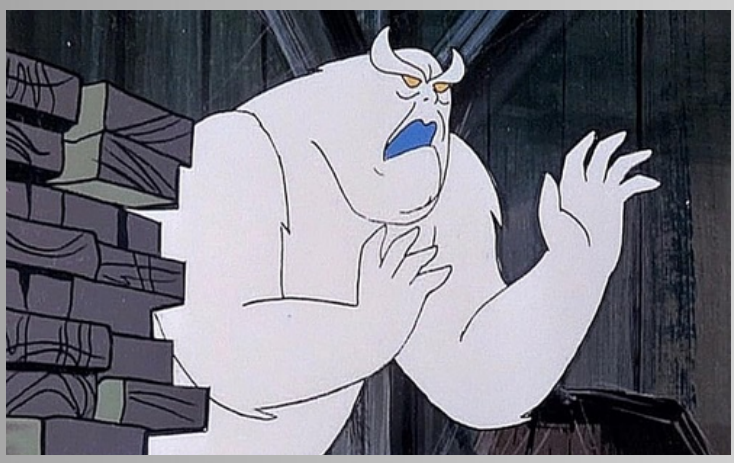
Dans un aérodrome abandonné, un extraterrestre phosphorescent hante les hangars. Des lumières étranges apparaissent la nuit. L'équipe découvre que le « spaceman » est un déguisement utilisé pour faire fuir les habitants et racheter les terrains à bas prix. Le coupable manipule également des effets sonores et lumineux pour renforcer l'illusion.



SAISON 01 :
16. A NIGHT OF FRIGHT IS NO DELIGHT

Monstres : ***Les Fantômes Verts***

Scooby hérite d'une fortune à condition de passer la nuit dans un manoir hanté. Plusieurs héritiers disparaissent les uns après les autres, enlevés par deux fantômes verts. L'équipe découvre que les fantômes sont des imposteurs cherchant à éliminer les autres héritiers pour récupérer l'héritage. Le manoir regorge de passages secrets utilisés pour les enlèvements.



SAISON 01 :
17. THAT'S SNOW GHOST

Monstre : ***Le Yéti (Snow Ghost)***

Dans une station de ski isolée, un yéti blanc terrorise les visiteurs. L'équipe enquête dans un vieux moulin et découvre que le monstre est lié à un trafic de pierres précieuses. Le yéti utilise les montagnes et la neige pour se cacher et effrayer les témoins. Le déguisement permet de couvrir les déplacements nocturnes du criminel.



SAISON 02 :
1. NOWHERE TO HYDE

Monstre : ***Le Fantôme de Mr. Hyde***

Sur le chemin du retour, l'équipe croise le Fantôme de Mr. Hyde, un voleur de bijoux recherché. Les indices mènent à la maison du Dr. Jekyll, qui craint d'être lui-même responsable des crimes, comme s'il se transformait en Hyde. L'enquête révèle que le fantôme utilise la maison comme couverture pour ses vols et manipule l'identité du docteur pour détourner les soupçons.



SAISON 02 :
2. MYSTERY MASK MIX-UP

Monstres : ***Les Zombies du Dragon***

Daphne achète un masque ancien dans une boutique chinoise, mais celui-ci est volé par deux zombies menaçants. L'équipe découvre que le masque appartient à une ancienne légende liée à un gang criminel. Les zombies sont des hommes déguisés cherchant à récupérer le masque, qui contient un indice menant à un trésor volé.





SAISON 02 :
3. SCOOBY'S NIGHT WITH A FROZEN FRIGHT

Monstre : ***L'Homme des Glaces (Frozen Caveman)***

Un homme préhistorique congelé est retrouvé dans un bloc de glace et transporté dans un laboratoire universitaire. Mais la créature semble revenir à la vie et s'échapper. L'équipe découvre que le « monstre » est utilisé pour couvrir un trafic scientifique illégal. Le faux homme des glaces se sert du laboratoire pour mener ses opérations.



SAISON 02 :
4. JEEPERS, IT'S THE CREEPER

Monstre : ***Le Creeper***

Un mystérieux homme verdâtre, le Creeper, attaque une banque et recherche un mystérieux disque contenant une preuve contre lui. L'équipe tente de protéger le disque tout en échappant au monstre. Le Creeper est en réalité le responsable de la banque, qui se déguise pour détourner l'attention et couvrir ses propres détournements d'argent.



SAISON 02 :
5. HAUNTED HOUSE HANG-UP

Monstre : ***Le Fantôme du Colonel Sanders (Phantom of the Old Mansion)***

En panne de voiture, l'équipe cherche de l'aide dans un vieux manoir où un fantôme effraie les visiteurs. Le fantôme tente d'empêcher quiconque d'explorer la maison. Les jeunes détectives découvrent que le manoir cache un passage menant à un trésor. Le fantôme est un déguisement utilisé pour garder le secret.



SAISON 02 :
6. A TIKI SCARE IS NO FAIR

Monstres : ***Le Tiki Géant, le Sorcier Mano Tiki Tia***

En vacances à Hawaï, l'équipe assiste à l'enlèvement d'un guide local par un sorcier géant. Le sorcier Mano Tiki Tia et une idole vivante terrorisent la région. L'enquête révèle un réseau de contrebande utilisant les légendes locales pour effrayer les habitants et dissimuler leurs opérations.









SAISON 02 :
7. WHO'S AFRAID OF THE BIG BAD WEREWOLF?

Monstre : ***Le Loup-Garou***

En pleine randonnée, l'équipe découvre une tombe portant l'inscription « Ici repose un loup-garou ». La créature apparaît bientôt dans la forêt. Les jeunes détectives découvrent que le loup-garou est un déguisement utilisé pour protéger une opération illégale dans les bois, notamment un trafic utilisant un moulin abandonné.



SAISON 02 :
8. DON'T FOOL WITH A PHANTOM

Monstre : ***Le Fantôme de Cire***

Lors d'une émission télévisée, un fantôme de cire apparaît et enlève le présentateur. L'équipe enquête dans une fabrique de cire abandonnée. Le fantôme est lié à une affaire de sabotage et de fraude. Le coupable utilise les mannequins de cire pour dissimuler ses activités et effrayer les témoins.



SAISON 03 [1978] :
1. WATCH OUT! THE WILLAWAW!

Monstre : ***Le Willawaw (créature ailée géante)***

En route pour rendre visite à l'oncle de Velma, l'équipe découvre sa cabane saccagée et l'homme disparu. Une créature volante monstrueuse, le Willawaw, rôde dans la forêt. L'enquête mène les jeunes à un trafic de contrebande utilisant la légende du Willawaw pour éloigner les curieux. Le monstre sert à couvrir les déplacements nocturnes des criminels.



SAISON 03 [1978] :
2. TO SWITCH A WITCH

Monstre : ***La Sorcière de Salem***

À Salem, une sorcière brûlée au XVIII^{e} siècle semble être revenue d'entre les morts pour se venger. L'équipe découvre que la légende est exploitée pour masquer une opération criminelle. La sorcière est un déguisement utilisé pour effrayer les habitants et récupérer un héritage caché.





SAISON 03 [1978] :
3. A CREEPY TANGLE IN THE BERMUDA TRIANGLE

Monstres : ***Les Pirates Fantômes du Triangle des Bermudes***

En bateau, l'équipe est prise dans une tempête et capturée par des pirates fantômes opérant dans le Triangle des Bermudes. Les pirates utilisent une base secrète sous-marine pour détourner des avions et des bateaux. Les jeunes détectives découvrent que les « fantômes » sont des criminels modernes utilisant la légende du Triangle pour couvrir leurs opérations.



SAISON 03 [1978] :
4. THE CREEPY CASE OF OLD IRON FACE

Monstre : ***Old Iron Face (masque de fer)***

Un mystérieux criminel au visage de fer hante une île-prison abandonnée. L'équipe découvre que le monstre utilise des requins dressés pour se déplacer sur l'eau. L'enquête révèle un réseau de contrebande utilisant l'île comme base. Old Iron Face est un déguisement destiné à terroriser les visiteurs.



SAISON 03 [1978] :
5. THE CHILLER DILLER MOVIE THRILLER

Monstre : ***Le Gorille Fantôme***

L'équipe visite un studio de cinéma où une actrice célèbre est harcelée par un gorille fantôme. Le monstre apparaît sur les plateaux et sabote les tournages. Les détectives découvrent que le gorille est utilisé pour faire fuir l'actrice et s'emparer de son héritage. Le coupable manipule les décors pour renforcer l'illusion.



SAISON 03 [1978] :
6. THE SPOOKY CASE OF THE GRAND PRIX RACE

Monstre : ***Le Phantom Racer (Pilote Fantôme)***

Lors d'une course automobile, un pilote fantôme tente d'éliminer les concurrents. L'équipe enquête dans les stands et découvre que le fantôme cherche à saboter la compétition pour favoriser un pilote complice. Le déguisement permet au criminel de se déplacer incognito sur la piste.









SAISON 03 [1978] :
7. THE OZARK WITCH SWITCH

Monstres : ***La Sorcière des Ozarks, le Monstre-Chauve-Souris***

Dans les montagnes Ozarks, une sorcière semble se transformer en créature ailée. L'équipe découvre que la légende locale est exploitée pour couvrir une opération de contrefaçon. Les deux monstres sont des déguisements utilisés pour effrayer les habitants et protéger une cache secrète.



SAISON 03 [1978] :
8. THE CREEPY CREATURE OF VULTURE'S CLAW

Monstre : ***La Créature du Vulture's Claw***

Dans un centre de recherche botanique, une créature reptilienne géante apparaît. L'équipe découvre que le monstre est lié à un vol de plantes rares. Le déguisement permet au criminel de se déplacer dans les serres sans être reconnu et de détourner des spécimens précieux.



SAISON 03 [1978] :
9. THE DIABOLICAL DISC DEMON

Monstre : ***Le Disc Demon***

Dans un studio d'enregistrement, un démon rockeur apparaît et menace un musicien. Le Disc Demon utilise les coulisses du studio pour se cacher et saboter les enregistrements. L'équipe découvre que le monstre cherche à voler des chansons inédites pour les revendre.



SAISON 03 [1978] :
10. SCOOBY'S CHINESE FORTUNE KOOKY CAPER

Monstre : ***Le Dragon Chinois***

En Chine, l'équipe enquête sur un dragon légendaire qui apparaît dans un temple. Le monstre est utilisé pour couvrir un trafic d'objets anciens. Les détectives découvrent que le dragon se déplace grâce à un mécanisme complexe et sert à effrayer les visiteurs.

SAISON 03 [1978] :
11. THE TAR MONSTER

Monstre : ***Le Monstre de Goudron***

L'équipe explore une cité souterraine en Turquie, où un monstre composé de goudron attaque les visiteurs. Le monstre semble surgir des tunnels et peut engluer ses victimes. Les détectives découvrent que la créature est utilisée pour couvrir un vol d'artefacts archéologiques. Le déguisement permet au criminel de se déplacer dans les galeries sans être reconnu.

SAISON 03 [1978] :
12. A HIGHLAND FLING WITH A MONSTROUS THING

Monstre : ***Le Monstre des Lochs (créature écossaise)***

En Écosse, l'équipe rend visite à un ami de Daphne et découvre qu'un monstre géant hante les ruines d'un château. La créature apparaît près du lac et terrorise les habitants. L'enquête révèle que le monstre est utilisé pour détourner l'attention d'un trafic de moutons et d'une tentative d'usurpation d'héritage.



SAISON 03 [1978] :
13. THE CREEPY CASE OF THE CYCLOPS

Monstre : ***Le Cyclope***

Lors d'une visite d'un parc d'attractions abandonné, un cyclope géant apparaît et attaque les intrus. Le parc cache en réalité un réseau de contrefaçon. Le cyclope utilise les attractions et les décors pour se déplacer discrètement et effrayer les curieux.



SAISON 03 [1978] :
14. THE STRANGE CASE OF THE DEMON DOG

Monstre : ***Le Chien Démoniaque***

Un groupe de rock est poursuivi par un chien démoniaque qui semble surgir d'une légende nordique. L'équipe découvre que le monstre est lié à un vol de bijoux précieux. Le chien est un déguisement utilisé pour saboter la tournée du groupe et détourner les soupçons.



SAISON 03 [1978] :
15. THE MARK OF SCOOBY

Monstre : ***El Bandito Fantôme***

Au Mexique, un bandit fantôme réapparaît après un siècle pour terroriser un village. L'équipe découvre que le fantôme cherche à s'emparer d'un trésor caché. Le déguisement permet au criminel de se déplacer dans les ruelles et les haciendas sans être reconnu.



SAISON 03 [1978] :
16. THE BEAST IS AWAKE IN BOTTOMLESS LAKE

Monstre : ***La Bête du Lac Sans Fond***

Au Canada, l'équipe enquête sur une créature amphibie qui hante un lac réputé sans fond. La bête attaque les pêcheurs et semble surgir des profondeurs. L'enquête révèle que le monstre est utilisé pour couvrir une opération de contrebande passant par des tunnels sous-marins.

Cet épisode est confirmé dans les sources vidéo consultées.

LES MARIES DE L'A2

7 NOVEMBRE 1987 - 3 JUILLET 1992 - ANTENNE 2

AVANT LES Z'AMOURS...

7 novembre 1987

Présenté par Patrice Laffont, le jeu met en scène 4 couples pendant 30 minutes. Des questions saugrenues, parfois coquines sont posées aux candidats d'abord séparément. Puis, la confrontation de leurs réponses permet de juger de leur bonne connaissance mutuelle. Le couple gagnant peut participer à une finale et gagner un voyage en amoureux.



Les Mariés de l'A2 est adapté du format américain The Newlywed Game, créé par Nick Nicholson et E. Roger Muir diffusé du 11 juillet 1966 sur ABC au 14 février 2013 sur GSN.





En 1995, Sony Pictures Television France propose une nouvelle version appelée Les Z'amours, présentée par Jean-Luc Reichmann, puis par Tex, puis par Bruno Guillon et qui reprend le même principe, mais avec 3 couples.

Un jeu de société issu de l'émission a été commercialisé en 1989 par Schmidt Spiele

POPULARISATION DU "JEU DE COUPLE" À LA TÉLÉVISION

Les Mariés de l'A2 a contribué à installer durablement en France un type de divertissement centré sur la vie conjugale, l'intimité et l'humour autour du quotidien.

Ce modèle sera repris et amplifié par Les Z'amours, lancé en 1995, qui s'inspire directement de l'émission.





UNE TÉLÉVISION DE PROXIMITÉ

L'émission mettait en scène des couples ordinaires, ce qui renforçait l'identification du public.

À une époque où la télé française se modernisait, ce format participait à une télévision plus "quotidienne", plus proche des gens.

Ce ton a contribué à installer une tradition française du jeu familial du midi, un créneau encore très fort aujourd'hui.

Benco ET LES SCHTROUMPFS!



SÉRIE T.V.

LES OISEAUX SE CACHENT POUR MOURIR

1 SAISON - 4 EPISODES - 117 MINUTES - 27 MARC 1983 - 30 MARS 1983

UNE SÉRIE QUI CRÉA UN SCANDAL

Cette série retrace l'histoire du père Ralph de Bricassart, de son arrivée en Australie jusqu'à sa nomination en tant que cardinal au Vatican, tiraillé entre ses choix religieux et ses choix d'homme, et de la famille Cleary et de leur fille Meggie, depuis leur élevage de moutons en Nouvelle-Zélande à leur installation en Australie.



PREMIÈRE PARTIE

Australie 192O. Le père Ralph de Bricassart est muté d'Irlande en Nouvelle-Galles du Sud pour ne pas avoir respecté son vœu d'obéissance. Dans ce pays de Cocagne, il fait la connaissance de Mary Carson, une vieille dame qui règne en maîtresse sur Drogheda, riche propriété spécialisée dans l'élevage de moutons. Cette femme tombe très vite folle amoureuse du séduisant prêtre et n'a de cesse de le tourmenter pour qu'il lui cède.

En vue de léguer un jour son domaine, elle fait venir son frère Paddy Cleary de Nouvelle-Zélande avec toute sa famille à Drogheda. Fiona, sa femme, a quatre garçons et une fille, Meggie, à qui elle n'accorde que peu d'importance. Le père Ralph prend en charge l'éducation de cette dernière et lui voue un amour paternel sans borne qui a pour effet de rendre jalouse la matriarche, Mary. Deux ans plus tard en 1924 le cinquième enfant de la famille, né depuis peu, décède d'une grave maladie. La mort de son petit frère bouscule énormément Meggie qui se met en retrait de toute sa famille.



Cette série retrace l'histoire du père Ralph de Bricassart, de son arrivée en Australie jusqu'à sa nomination en tant que cardinal au Vatican, tiraillé entre ses choix religieux et ses choix d'homme, et de la famille Cleary et de leur fille Meggie, depuis leur élevage de moutons en Nouvelle-Zélande à leur installation en Australie.







La vieille dame, qui n'ignore rien des sentiments qu'il éprouve pour Meggie, met fin à ses jours la nuit même et, pour tourmenter Ralph une ultime fois, laisse un deuxième testament à son intention, dans lequel elle lègue toute sa fortune à l'Église, faisant ainsi de lui le subveneur aux besoins de la famille Cleary et un prêtre prodigue aux yeux du Vatican... Mary avait vu juste ; Ralph se sent coupable de déposséder Meggie et sa famille mais, ambitieux par-dessus tout, il décide de faire valoir ce nouveau testament. Il est bien vite appelé au Vatican, où une brillante carrière s'annonce pour lui, loin de Meggie.



DEUXIÈME PARTIE

Lors d'un incendie à Drogheda, Paddy meurt. Stuart, le plus jeune frère de Meggie, est tué par un sanglier lors d'une battue en forêt pour retrouver son père. Ralph est ordonné évêque au Vatican.

Le pape le renvoie en Australie comme son représentant. Son retour redonne du courage à la famille Cleary, qui sombrait dans le désespoir. Hélas, sa flamme pour la jeune Meggie n'est pas éteinte et elle, de son côté, l'aime plus que jamais. Il retourne cependant au Vatican et essaye de l'oublier au mieux.

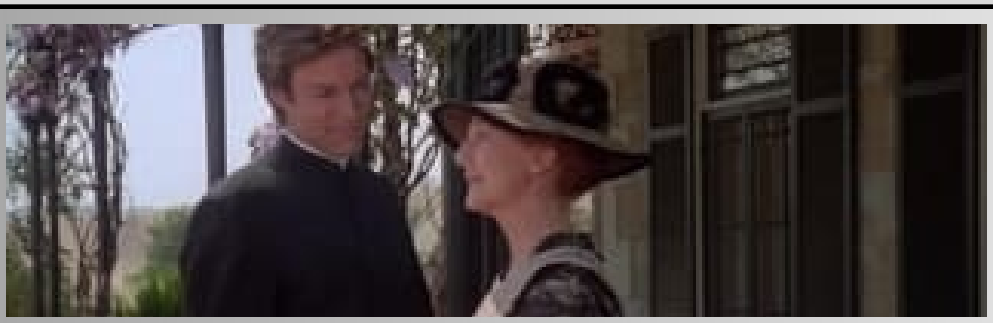
Pendant ce temps, un employé du ranch du nom de Luke O'Neill s'éprend de Meggie et lui fait la cour, avec la ferme intention de la prendre pour épouse.

TROISIÈME PARTIE

Pour oublier Ralph, Meggie accepte d'épouser Luke et le jeune couple va s'installer au Queensland, où Luke fait engager Meggie comme servante chez de braves gens, tandis qu'il travaille comme coupeur de canne à sucre et doit vivre dans des baraquements. Pour le rapprocher d'elle et l'obliger à s'installer, elle tombe enceinte, mais celui-ci réagit mal à la nouvelle et c'est seule, qu'elle donne naissance à leur fille Justine.



Au Vatican, Vittorio, un archevêque chargé de la carrière de Ralph, a découvert son secret... Il lui explique que cet amour nuit à son avancement au sein de l'Église et le renvoie en Australie, auprès de Meggie, afin qu'il choisisse.



Meggie va alors se reposer sur une île paradisiaque et c'est sur cette île que Ralph la retrouve et cède enfin à la passion. Malgré le bonheur intense qu'il éprouve avec elle, il ne veut pas quitter l'Église et dit adieu à Meggie.

QUATRIÈME PARTIE

Après ses quelques moments de bonheur avec Ralph, Meggie décide de quitter Luke et retourne vivre à Drogheda, avec sa fille Justine.

Mais elle donne bientôt naissance à un petit garçon, Dane, sur lequel elle reporte toute son affection, car cet enfant est de Ralph.



Vingt ans plus tard, lorsque Ralph revient à Drogheda, il retrouve Meggie avec la même passion, mais ignore que le jeune homme qu'il a en face de lui est son propre fils, comme Dane ignore que le prestigieux cardinal de Bricassart est son père.

Et Dane veut devenir prêtre lui aussi...

Chacun suit son destin, mais Ralph, revenu mourir à Drogheda, dans les bras de Meggie, comprend alors qu'il est peut-être passé à côté du sien.



INFOS BONUS

Ce feuilleton a connu un succès retentissant dans le monde entier, et il fait partie des nombreuses séries populaires des années 1980.

Certaines périodes de l'histoire sont omises dans cette adaptation comme celle de la Seconde Guerre mondiale qui est essentiellement centrée sur Ralph ou encore celle où Luke revient à Drogheda pour connaître Dane, le fils de Meggie (et de Ralph), et exiger d'en obtenir la garde.

Ces événements seront cependant adaptés dans Les oiseaux se cachent pour mourir : Les Années oubliées, une pseudo-suite diffusée en 1995. Seul Richard Chamberlain reprendra son rôle.



La fin tragique de Dane a été simplifiée : si dans la série, il se noie avec les deux baigneuses allemandes, il parvient au contraire à les sauver dans le roman mais a une crise cardiaque une fois revenu sur la plage. Il s'effondre en priant Dieu, lui disant qu'il est prêt à monter au ciel.

La fin de l'histoire quant à elle est nettement réduite par rapport au roman. En effet, dans le livre, Justine repart à Londres après l'enterrement de Dane. Se sentant coupable de la mort de son frère, elle songe à renoncer non seulement à sa carrière d'actrice mais à son amitié (voire son amour) pour Rainer, pour retourner vivre à Drogheda auprès de sa mère et de sa grand-mère. Mais au moment de prendre le départ, Justine reçoit une lettre de Meggie, celle-ci lui disant qu'elle n'a pas à sacrifier son bonheur pour celui du berceau familial. Finalement Justine laisse sa valise et court rejoindre Rainer pour lui faire part de ses sentiments pour lui. L'histoire se termine avec un épilogue dans lequel Justine apprend à sa mère qu'elle est devenue Madame Rainer Hartheim et qu'elle est très heureuse.

Par ailleurs, la mort de Ralph de Bricassart n'est que mentionnée par Justine dans le roman, cette dernière apprenant la nouvelle dans un journal. Dans la série, Ralph meurt avec Meggie à ses genoux.

INFOS BONUS

TITRE ORIGINAL : The thorn Birds
TYPE DE SERIE : Mini-série - Dramatique
REALISATION : Daryl Duke
PRODUCTION : David Wolper – Stan Margulies Productions – Edward Lewis Productions – Warner Bros Télévision.
ACTEURS PRINCIPAUX : Richard Chamberlain – Rachel Ward – Sydney Penny – Barbara Stenwyck – Jean Simmons
MUSIQUE : Henry Mancini
PREMIERE DIFFUSION AMERICAINE : 27 mars 1983 – 30 mars 1983 – ABC
NOMBRE DE SAISON : 01 – NOMBRE D'EPISODE : 04
DUREE : 117 minutes (467 minutes au total)





CULTE LA BALLE MAGIQUE

LES ORIGINES SCIENTIFIQUES D'UNE BALLE PAS COMME LES AUTRES

Tout commence en 1964, dans un laboratoire américain. Un chimiste du nom de Norman Stingley met au point un matériau étonnant : le Zectron, un caoutchouc synthétique composé de polybutadiène, de dioxyde de silicium hydraté, d'oxyde de zinc, d'acide stéarique et de quelques autres ingrédients mystérieux. Après un processus de vulcanisation au soufre à 165 °C sous une pression de 500 psi, le résultat est une petite sphère dotée d'un coefficient de restitution exceptionnel.



En clair, cette balle pouvait rebondir presque à la même hauteur que celle d'où elle était lâchée. Mieux encore : lancée avec force, elle pouvait franchir un immeuble de trois étages. De quoi fasciner les enfants... et les adultes.



LE LANCEMENT COMMERCIAL ET LA FOLIE DES ANNÉES 60

La société Wham-O, déjà célèbre pour avoir popularisé le Frisbee et le Hula-Hoop, flaire immédiatement le potentiel de cette invention. Elle commercialise la Super Ball sous le nom de "balle magique". Rapidement, le jouet devient un phénomène culturel.

Dans les années 1960, des millions d'exemplaires sont vendus. Les enfants s'amusent à la faire rebondir dans les cours de récréation, tandis que les parents découvrent avec stupeur que cette petite boule peut s'échapper d'une pièce en un seul bond. La Superball devient un symbole de l'ingéniosité américaine et un objet culte des jouets de l'époque.

UN JOUET AUX PROPRIÉTÉS FASCINANTES

Ce qui rend la Superball si unique, ce n'est pas seulement son rebond spectaculaire, mais aussi :

- Sa durabilité : malgré des chocs répétés, elle garde sa forme.
- Son imprévisibilité : un lancer mal maîtrisé pouvait transformer une partie de jeu en véritable chasse à la balle.
- Son aspect magique : certaines versions contenaient des particules scintillantes, renforçant l'impression d'avoir entre les mains un objet venu d'ailleurs.





LA SUPERBALL DANS LA CULTURE POPULAIRE

La balle magique ne s'est pas limitée aux cours de récréation. Elle a inspiré des publicités, des sketchs humoristiques et même des métaphores politiques. Dans les années 1960, elle est devenue une référence culturelle, au même titre que le Frisbee.

Son nom est resté associé à l'idée de rebond infini et d'énergie incontrôlable, une image qui a traversé les décennies.

HÉRITAGE ET DÉCLINAISONS MODERNES

Aujourd'hui, la Superball existe encore, souvent sous des formes revisitées : balles lumineuses, balles volantes (comme l'Orbi Ball), ou balles rebondissantes vendues dans les distributeurs automatiques de jouets. Mais l'esprit reste le même : une petite sphère capable de défier les lois de la gravité et d'apporter des heures de divertissement.





UN PETIT OBJET, UNE GRANDE HISTOIRE

La Superball est bien plus qu'un simple jouet. Elle incarne la rencontre entre la science des matériaux et la magie du jeu. Inventée par hasard, elle a conquis le monde par son incroyable rebond et continue d'émerveiller les enfants comme les nostalgiques.

En somme, la balle magique est un chef-d'œuvre miniature : simple, brillante, et toujours prête à s'échapper de nos mains pour nous rappeler que parfois, les plus grandes inventions tiennent dans la paume d'une main.



RACONTE-MOI LES CANETTES

LA NAISSANCE DES CANETTES

Dans les années 198⊙, plus que jamais, l'Amérique fait vendre. Tout ce qui vient de l'autre côté de l'Atlantique fait souffler un vent de nouveauté qui fait bondir les ventes. Certaines de ces nouveautés américaines on prit une telle place dans nos habitudes qu'on ne les remarque plus, et nous semblent là depuis bien plus longtemps que les années 198⊙.



La « canette » par exemple, est bien connue : c'est la bouteille en verre avec son bouchon qui bascule, libérant le gaz des limonades. Aux États-Unis, ce terme a pris un autre profil depuis que les lourdes bouteilles de verre ont fait place à une innovation tout en légèreté qui remonte à 1935 : des boîtes en métal léger, des « can ». Dans les années 197⊙, l'industrie de la bière s'en empare avec succès et inonde le marché occidental... mais pas en France, il faudra attendre les années 198⊙ et ce que l'on appelle les conduites « nomades » d'individus hyperactifs : on veut pouvoir consommer sa boisson favorite partout, dans les meilleures conditions, sans embarquer une bouteille encombrante, sans besoin de verre.

Le cool, c'est d'acheter sa boisson favorite au distributeur au boulot, de la siroter en filant sur ses rollers... Un contenant pour un type précis de boisson. L'eau a fait sa propre révolution avec des bouteilles en plastique, et dans notre culture, l'eau se source ne s'accorde pas à une boîte en aluminium. Pas plus que le vin, dont l'aura de tradition rejette cette vision comme une hérésie.

La canette est l'emballage des boissons appréciées des jeunes : sodas, jus de fruits, bières... Et cet accessoire jetable à d'indéniables atouts. Sa matière, surtout l'aluminium, promet un idéal de recyclage particulièrement écologique, et rend la boite hyper légère et résistante. Le secret de la canette, c'est sa languette. Fruit de toutes les attentions, cette invention permet de dégoupiller la boîte... qui prend des allures de grenade si la canette de soda a été énergiquement secouée avant d'être ouverte et de doucher son propriétaire...

Si la boite devient un objet « culte », la languette devient aussi un objet en soi, que l'on retrouve partout. C'est par terre que le héros du film Wargame en ramasse une pour improviser un contact pirate dans un téléphone public...Une pollution qui devient un fléau, coupant doigts et pieds en se cachant dans le moindre recoin, sous le sable des plages.



La guerre est déclarée par les pédiatres américains dès 1978, désespérés que les gamins en avalent trop souvent… Ce qui mènera à une autre révolution, la « stay-on-tab », languette qui une fois utilisée reste attachée à la boite ! Si cette canette envahit les rayonnages et nos habitudes pendant la décennie, c'est qu'elle a une autre vertu essentielle :



C'est un support publicitaire majeur. Dépassant l'étiquette de la bouteille, c'st tout l'emballage qui devient un support coloré, graphique. Détournée, récupérée, customisée, la canette devient très vite une référence culturelle, une surface d'expression que l'on confie à des artistes pour des « séries limitées », formule magique pour initier les ambitions des collectionneurs. Objet commun devenu iconique, la canette appartient à cette « pop culture » qui traverse les décennies depuis les années 198Ʊ. En France, on en consomme 5 milliards chaque année. Leur place dans l'inconscient collectif a été soulignée par des études très sérieuses : le simple « pschitt » qui suit le « clac » de la languette que l'on bascule suffirait ç déclencher une envie de se désaltérer… Incroyable non ??







GOLDORAK

LE BARRAGE

Scénario: SACHA

Dessins: DOMENECH













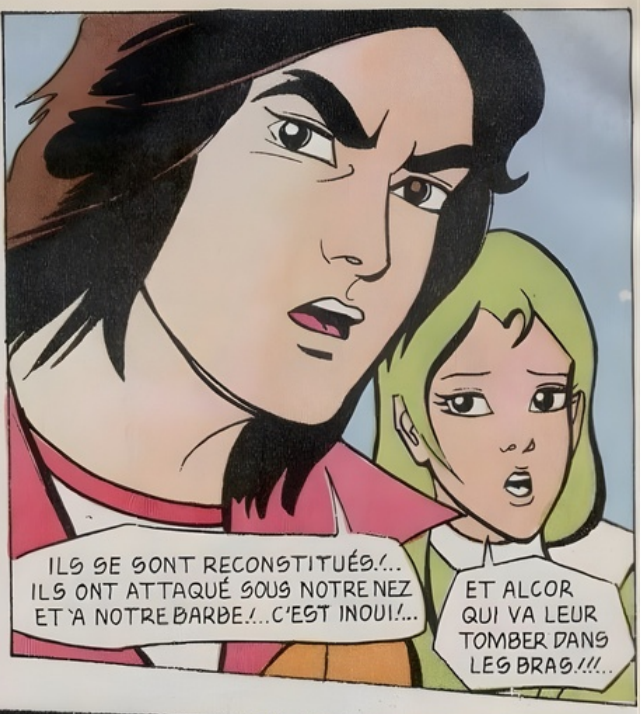


1

© 1980 Toei-Animation — Pictoral Films — Antenne 2.


QUE SE PASSE-T-IL, PÈRE ?...
REGARDEZ !...
J'AI DIRIGÉ PAR HASARD LE FAISCEAU DE L'ULTRA-TÉLÉLASER SUR L'ÎLE D'OKABÉ !... ET VOILÀ !...
DES RUINES !... RIEN QUE DES RUINES !...
MAIS COMMENT...?
C'EST INVRAISEMBLABLE !... CES ÉVÉNEMENTS VIENNENT DE SE PRODUIRE ET NOUS N'AVONS RIEN VU, RIEN ENTENDU !...
AUCUN DE NOS DÉTECTEURS NE S'EST DÉCLENCHÉ !...
IL Y A LÀ QUELQUE CHOSE D'INCOMPRÉHENSIBLE : C'EST COMME SI NOUS ÉTIONS COUPÉS DU MONDE !...
ANTARÈS, CONTINUE LE BALAYAGE SYSTÉMATIQUE DES ZÔNES S 07 À Y 10 QUANT À TOI, ALCOR...
...FILE EXPLORER LA RÉGION AFIN DE LOCALISER L'ORIGINE DE CE FLÉAU !...
COMPRIS...
PROFESSEUR !... VENEZ VOIR !...

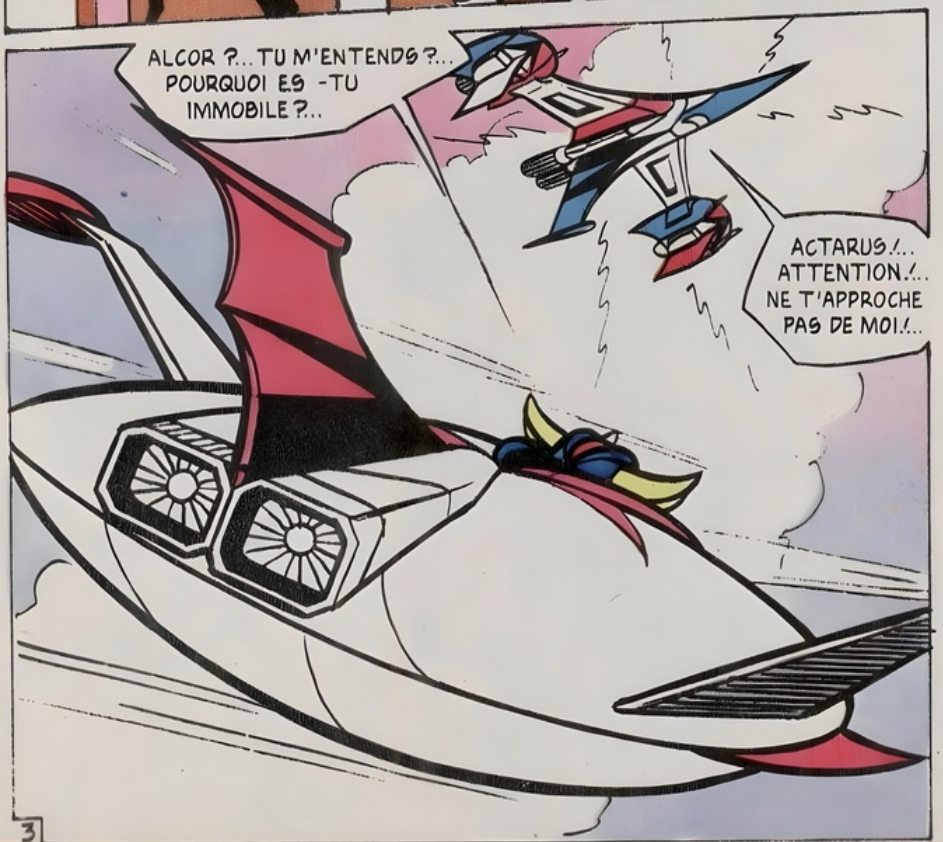

LA FLOTTE DE VEGA!!!...
MAIS C'EST IMPOSSIBLE!...

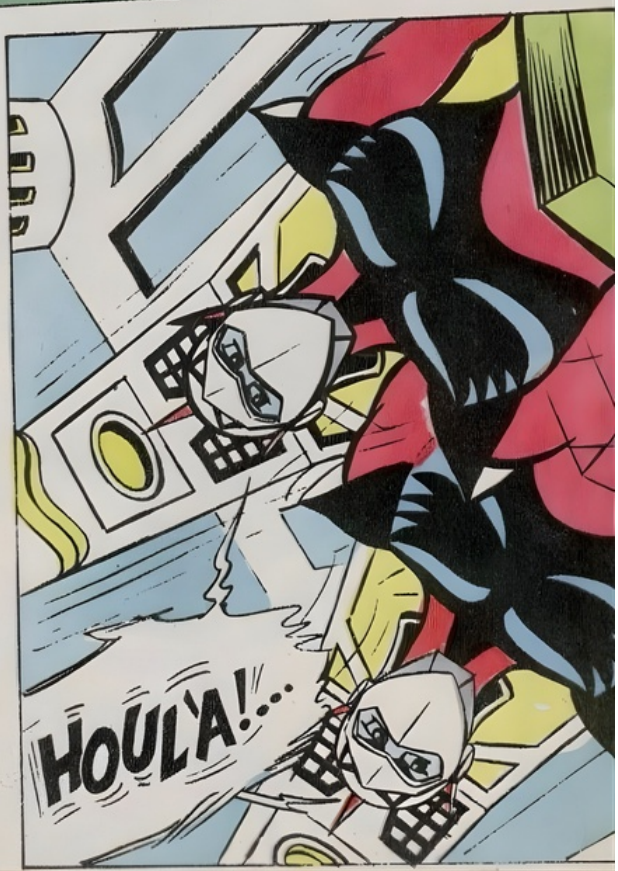

ILS SE SONT RECONSTITUÉS!... ILS ONT ATTAQUÉ SOUS NOTRE NEZ ET À NOTRE BARBE!... C'EST INOUI!...
ET ALCOR QUI VA LEUR TOMBER DANS LES BRAS!!!...

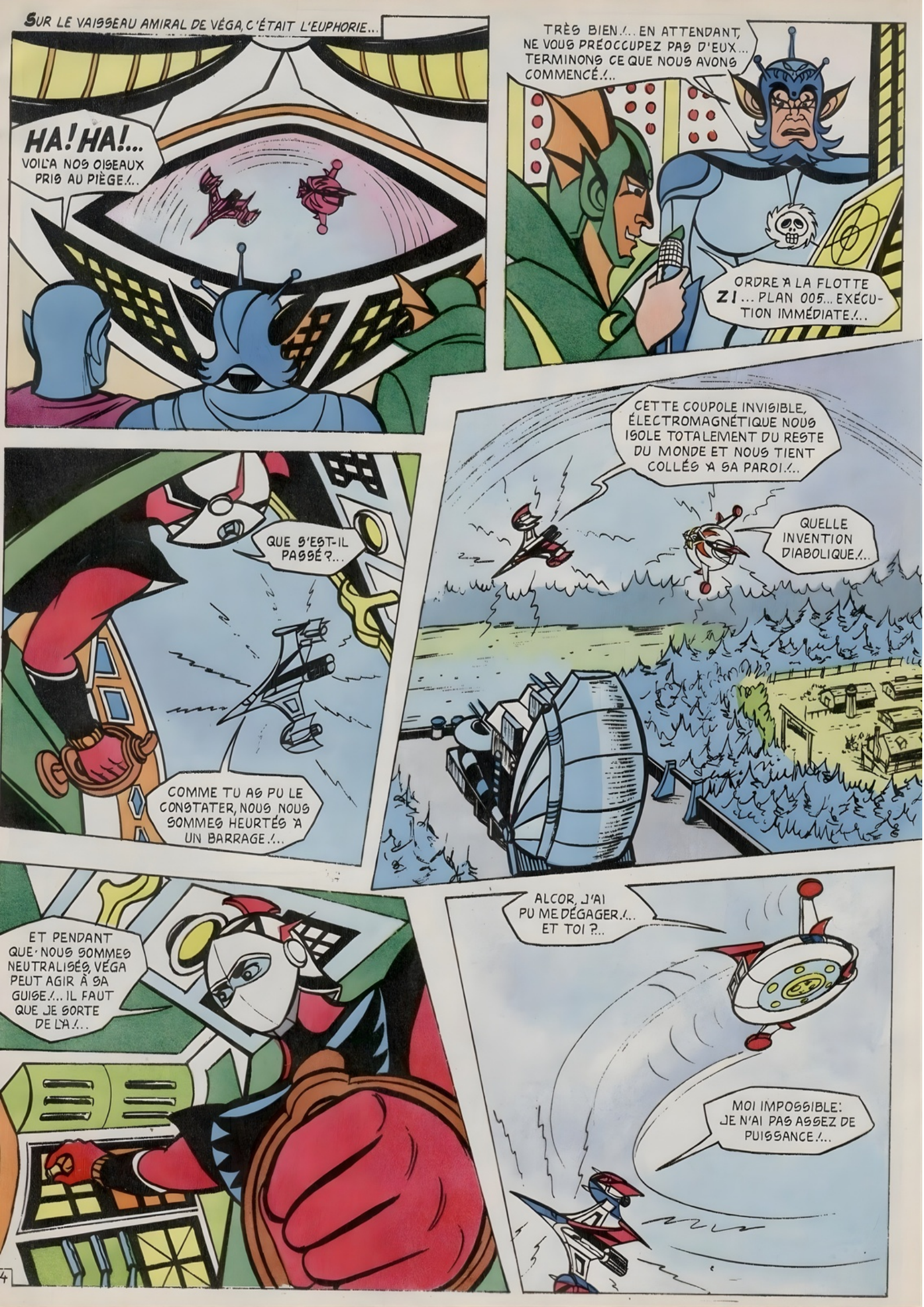

GOLDORAK!!!...
MÉFIE-TOI!... POUR QU'ILS AIENT PU AINSI S'APPROCHER DE LA TERRE IMPUNÉMENT, IL FAUT QU'ILS AIENT INVENTÉ UNE NOUVELLE ARME TOUTE PUISSANTE!...


...GO!!

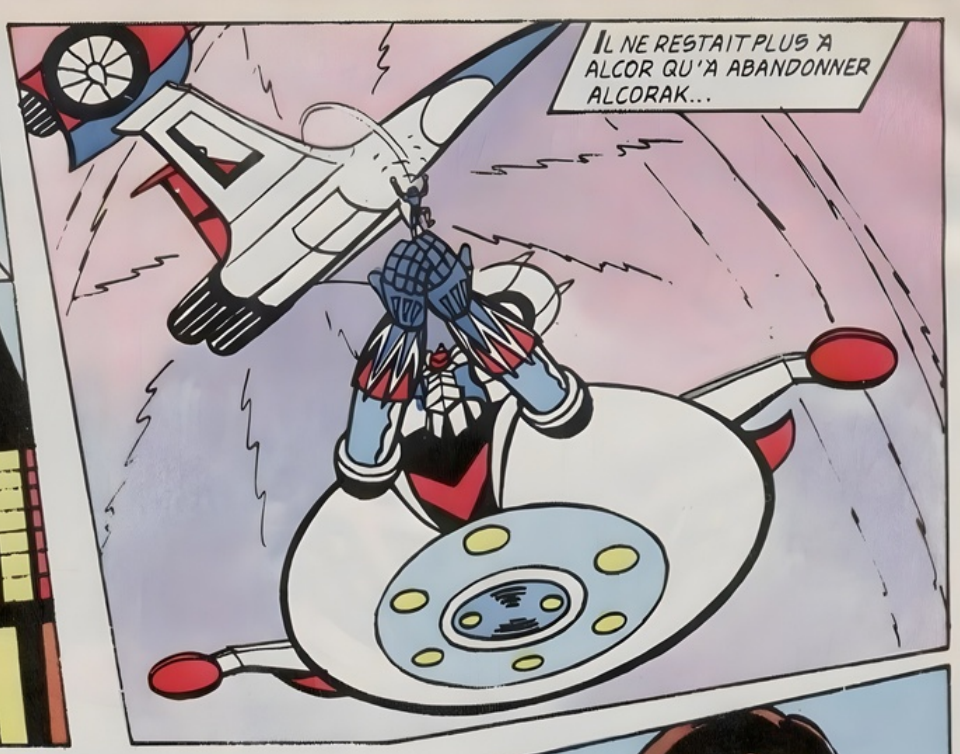

TIENS!... VOILÀ DÉJÀ ALCOR??...


ALCOR?... TU M'ENTENDS?... POURQUOI ES-TU IMMOBILE?...
ACTARUS!... ATTENTION!... NE T'APPROCHE PAS DE MOI!...


HOUL'A!...


SUR LE VAISSEAU AMIRAL DE VÉGA, C'ÉTAIT L'EUPHORIE...
HA! HA!... VOILÀ NOS OISEAUX PRIS AU PIÈGE !...
TRÈS BIEN !... EN ATTENDANT, NE VOUS PRÉOCCUPEZ PAS D'EUX... TERMINONS CE QUE NOUS AVONS COMMENCÉ !...
ORDRE À LA FLOTTE Z I ... PLAN 005... EXÉCUTION IMMÉDIATE !...
CETTE COUPOLE INVISIBLE, ÉLECTROMAGNÉTIQUE NOUS ISOLE TOTALEMENT DU RESTE DU MONDE ET NOUS TIENT COLLÉS À SA PAROI !...
QUELLE INVENTION DIABOLIQUE !...
QUE S'EST-IL PASSÉ ?...
COMME TU AS PU LE CONSTATER, NOUS NOUS SOMMES HEURTÉS À UN BARRAGE !...
ET PENDANT QUE NOUS SOMMES NEUTRALISÉS, VÉGA PEUT AGIR À SA GUISE !... IL FAUT QUE JE SORTE DE LÀ !...
ALCOR, J'AI PU ME DÉGAGER !... ET TOI ?...
MOI IMPOSSIBLE: JE N'AI PAS ASSEZ DE PUISSANCE !...


ALORS SORS D'ALCORAK ET VIENS ME REJOINDRE !...

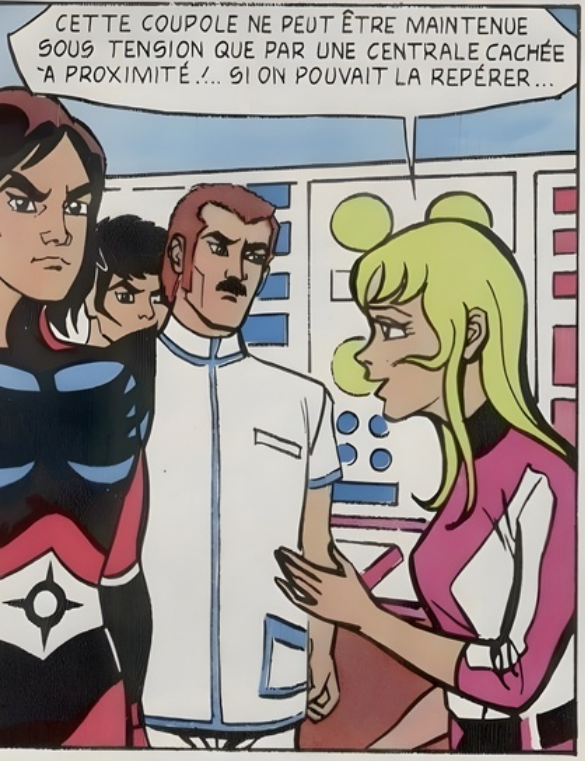

IL NE RESTAIT PLUS À ALCOR QU'À ABANDONNER ALCORAK...


PEU APRÈS...
...ALORS ?...
...NOUS SOMMES TOTALEMENT ISOLÉS !...

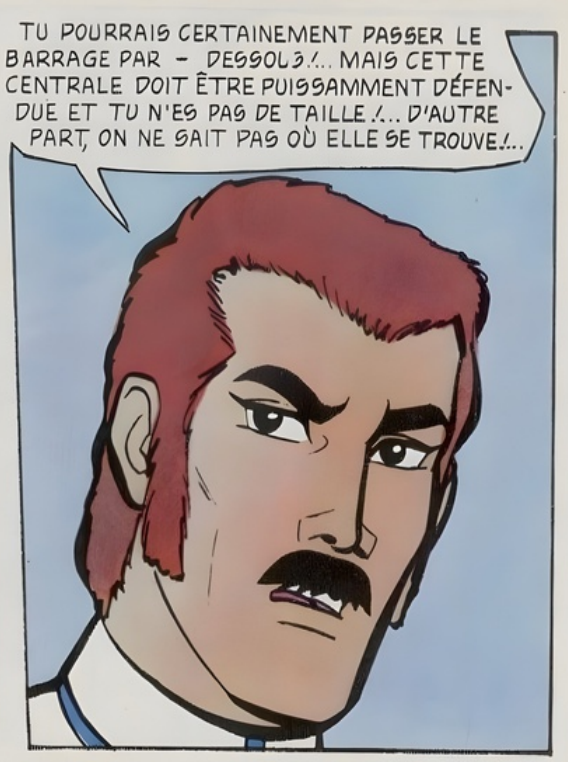

UNE COUPOLE ÉLECTRO-MAGNÉTIQUE INVISIBLE RECOUVRE LA RÉGION OÙ NOUS SOMMES !... ALCORAK EST RESTÉ ENGLUÉ À SA PAROI INTÉRIEURE !... JE ME SUIS DÉGAGÉ DE JUSTESSE, MAIS IMPOSSIBLE DE LA TRAVERSER !...


ET, EN ATTENDANT, VÉGA AGIT !... SES MONSTRUEUSES MACHINES NE SONT PLUS LOIN DE LA CAPITALE !...
C'EST EFFROYABLE !!!...
QUE FAIRE ?...

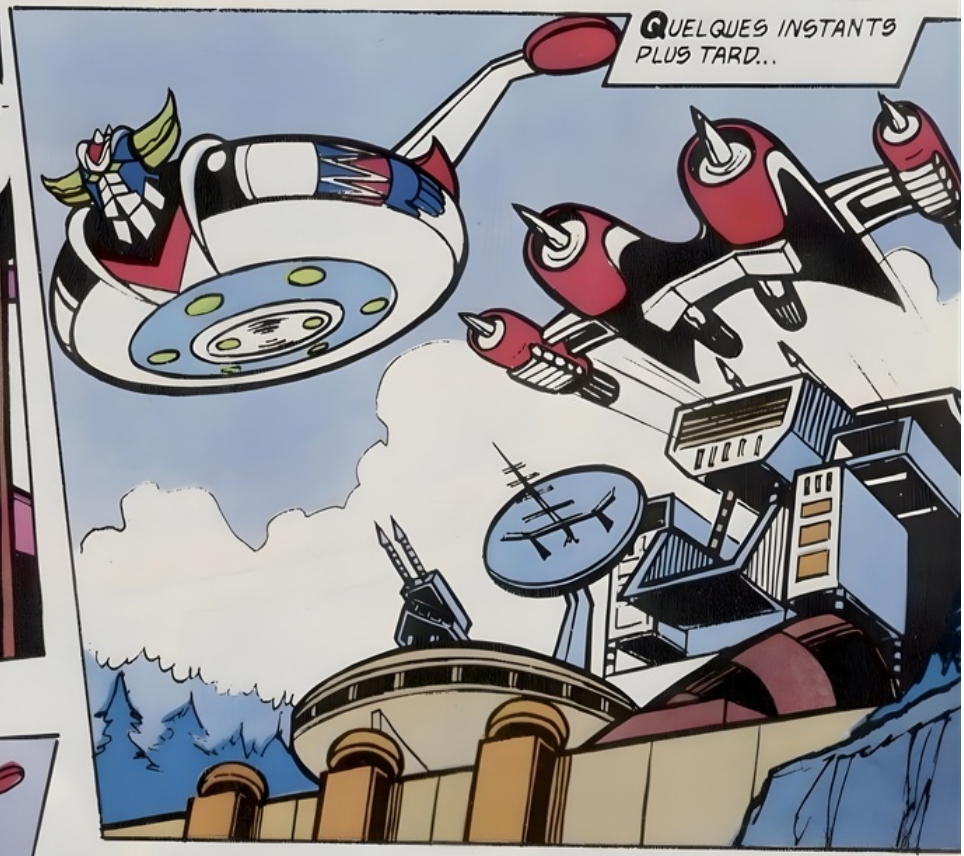

J'AI PEUT-ÊTRE UNE IDÉE !...

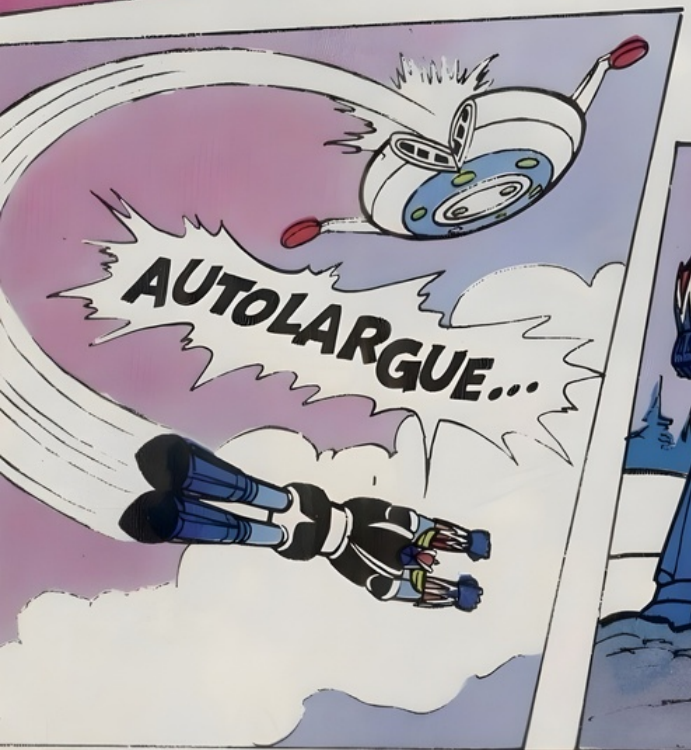

CETTE COUPOLE NE PEUT ÊTRE MAINTENUE SOUS TENSION QUE PAR UNE CENTRALE CACHÉE A PROXIMITÉ !... SI ON POUVAIT LA REPÉRER...

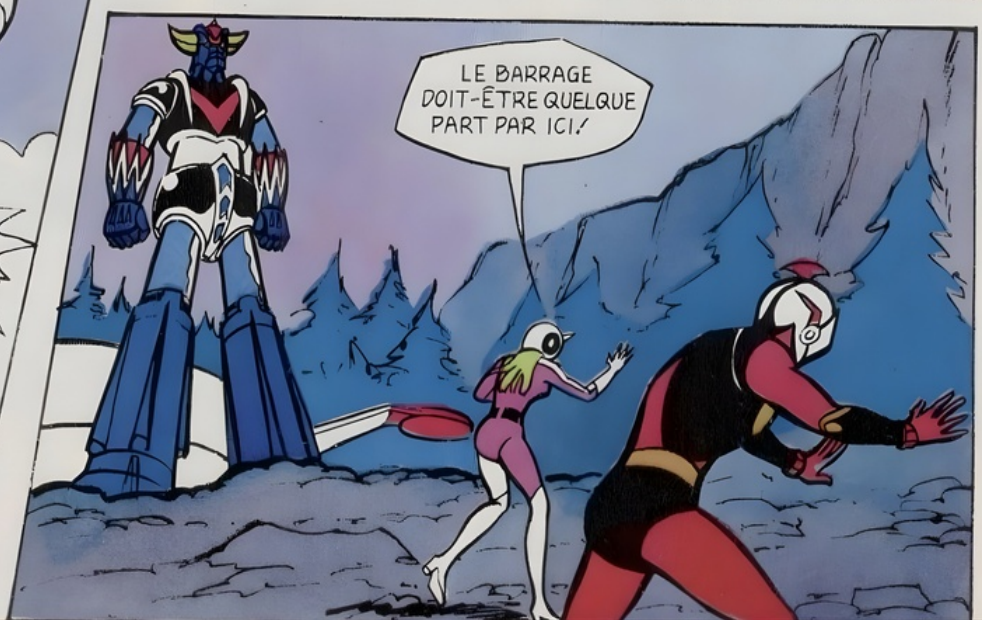

...JE POURRAIS PASSER LE BARRAGE SOUS LA TERRE, GRÂCE A MES TARIÈRES ET L'ATTAQUER !...


TU POURRAIS CERTAINEMENT PASSER LE BARRAGE PAR - DESSOUS !... MAIS CETTE CENTRALE DOIT ÊTRE PUISSAMMENT DÉFENDUE ET TU N'ES PAS DE TAILLE !... D'AUTRE PART, ON NE SAIT PAS OÙ ELLE SE TROUVE !...


SI... JE L'AI REPÉRÉE: UN DÉGAGEMENT D'ÉNERGIE AU 123, JUSTE DERRIÈRE LE BARRAGE !...


QUELQUES INSTANTS PLUS TARD...


AUTOLARGUE...


LE BARRAGE DOIT-ÊTRE QUELQUE PART PAR ICI !

LE VOILA !... JE LE SENS SOUS MES MAINS !...

SI NOUS N'AVIONS PAS VIDÉ TOUS LES OBJETS MÉTALLIQUES DE NOS POCHES, NOUS AURIONS PU RESTER COLLÉS DESSUS !...

VITE !...

...ARRIMAGE...

QUELQUES SECONDES PLUS TARD, FÉNICIAK ET GOLDORAK ÉMERGEAIENT DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA COUPOLE !...

ROOAAAA

BRAOOOUMM

BBRRRRRR

VOILA LA CENTRALE !...

CORNOFULGUR...

BRRAOUM !



FIN DE L'ÉPISOD


C'
LES
VACANCES
SOLEIL
AVENTURE
FUN
TOUTE L'ANNÉE !
L'EMISSION VACANCES
DE CROKTV+
BRICOLAGE
DESSINS ANIMES
SERIES
RUBRIQUES...
L'EMISSION QUI DONNE ENVIE D'ÊTRE
EN VACANCES TOUTE L'ANNÉE !