










LE MAGAZINE HEBDOMADAIRE N°01 DES KIDADULTES

CLASSIC junior

N°10

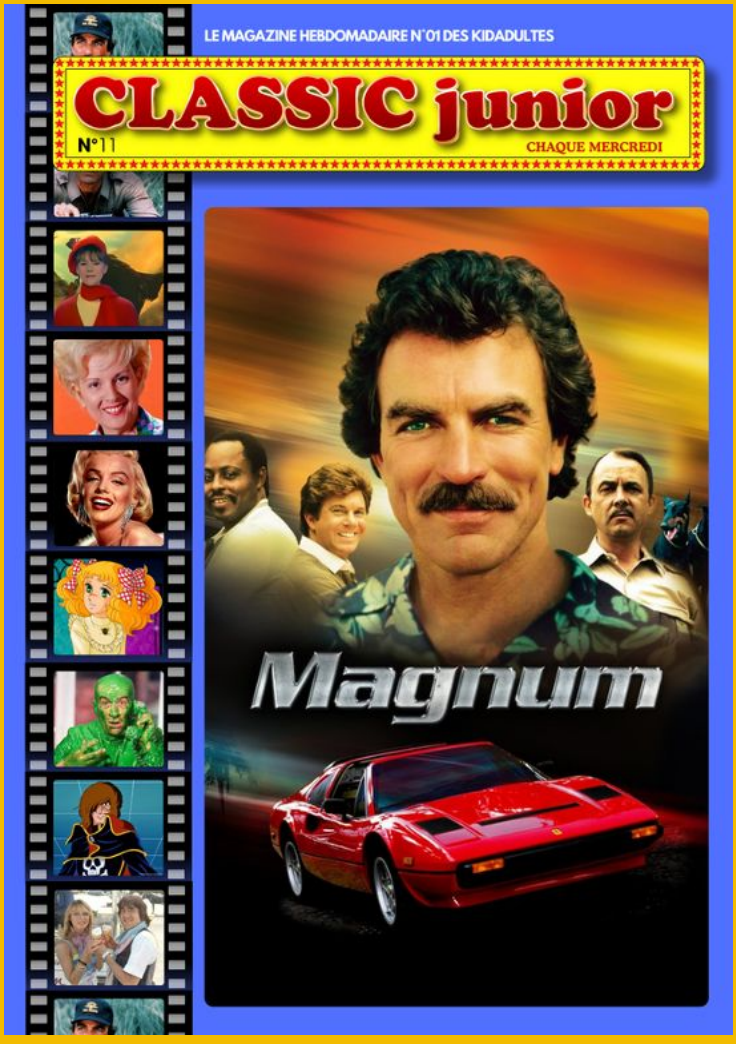
CHAQUE MERCREDI



SOMMAIRE

02 : EDITO - SOMMAIRE - PROCHAIN NUMERO
03 : DOSSIER SERIE TV : LES MYSTERES DE L'OUEST
31 : CINÉ STARS : INDIANA JONES
35 : ÉMISSION CULTE : LE BEBETE SHOW
41 : LA JUNGLE EN FOLIE : CORRIDA POUR UNE VACHE
42 : MUSIQUE MAGIQUE : DALIDA : ITSI BITSI BIKINI
44 : DESSIN ANIMÉ : L'INSPECTEUR GADGET
50 : CUISINE JUNIOR : TARTE TATIN
51 : FICHE TELE JUNIOR : LES MYSTERES DE L'OUEST
53 : FICHE ANNIE CORDY
55 : LIVRE D OR DOROTHEE
57 : FICHE DOROTHEE : DETECTIVE PRIVÉ
59 : TELE CROK
60 : REPORTAGE ; LES COSTAUDS
62 : ASSOCIATION JAMES WEST
63 : POSTER : LES MYSTÈRES DE L'OUEST

PROCHAIN NUMÉRO



LE BILLET

Salut les Croky's ! Accrochez vos ceintures en skaï, on remonte dans la machine à souvenirs.

Dans ce CLASSIC JUNIOR n°10, on a sorti le grand jeu façon copains de récré : un dossier spécial sur la série culte Les Mystères de l'Ouest, celle qui mélangeait cow-boys, gadgets improbables et même du fantastique.

Et comme on aime les héros qui sentent l'aventure, on vous embarque aussi pour un détour par Indiana Jones, fouet au poing, et par Inspecteur Gadget, toujours prêt à sortir un bidule qui marche… à moitié.

Côté gourmandise, Alexandre nous régale encore avec une nouvelle fiche recette : la tarte Tatin, renversante comme il faut. Et puis, événement à ne pas manquer : le Livre d'Or de Dorothée ! Oui oui, celui qui lui sera remis en mains propres. Vous pouvez tous y participer, alors foncez écrire votre petit mot, votre souvenir, votre clin d'œil.

Et ce n'est pas tout : des surprises, des rubriques à gogo, des madeleines de Proust à chaque page… bref, un numéro qui sent bon les années où tout semblait possible.
Bonne lecture les amis,

Laurent Forelli, rédacteur en chef

Suite a une erreur dans la précédent numéro, retrouvez la fiche ANNIE CORDY rectifiée concernant sa date de décès.

LES MYSTÈRES DE L'OUEST

HISTOIRE DE LA SÉRIE

Cette série met en scène les aventures de deux agents de l'United States Secret Service, au service du président des États-Unis Ulysses S. Grant (1869 à 1877) : James T. West, un homme d'action, et Artemus Gordon, un as du déguisement et des inventions anachroniques.

Se déplaçant tantôt à cheval, tantôt dans leur luxueux train à vapeur privé, les deux compères affrontent des adversaires hors du commun dans tout l'Ouest américain.



MINI FICHE

TITRE ORIGINAL : The Wild Wild West
CRÉATION : Michael Garrison
ACTEURS PRINCIPAUX : Robert Conrad
Ross Martin
Michael Dunn
MUSIQUE : Richard Markowitz
PAYS D'ORIGINE : États-Unis
NOMBRE DE SAISON : 04
NOMBRE D'EPISODES : 104
DUREE : 50 minutes
DIFFUSION ORIGINALE CBS : 17 septembre 1965 - 4 avril 1969
DIFFUSION FRANCAISE ORTF2 : 9 avril 1967

GENÈSE

La série s'inspire de Cowboy G-Men, série télévisée américaine de 39 épisodes diffusée de septembre 1952 à juin 1953. Dans cette série, Russell Hayden et Jackie Coogan jouent le rôle de Pat Gallagher et Stoney Crockett, deux agents du gouvernement opérant dans l'Ouest américain dans les années 1870.





ANALYSE DE LA SÉRIE

La série a marqué de nombreuses générations et a encore du succès de nos jours. Elle marie scènes de combats, humour, inventions farfelues et anachroniques, effets spéciaux et sensualité (les deux héros lors de la scène finale étant très souvent entourés de femmes séduisantes).

PRODUCTION

Cinq producteurs différents se succédèrent lors de la première saison. Trouvant le pilote initial du créateur Michael Garrison trop onéreux, CBS confie les rênes de la série à Collier Young, pour apporter à la série un style plus proche du western classique. Il double le « Wild » du titre, pour donner un ton plus léger au concept.





Le premier épisode produit par Collier Young est conçu comme un second pilote, et tourné en couleurs (de nombreux stock-shots y seront repris au cours des saisons suivantes). Après trois épisodes, il est remercié, et lui succèdent Fred Freiberger, John Mantley puis Gene L. Coon, avant que Michael Garrison, engagé pendant tout ce temps dans une bataille juridique sur le contrôle de la série, ne reprenne finalement la production à la fin de la première saison.

L'arrêt de la série est dû à la crainte de CBS de la violence considérée comme « excessive » (la période étant propice à ce constat) plutôt qu'au déclin du taux d'audience.

PERSONNAGES

Les deux héros récurrents sont les agents secrets James West (Robert Conrad) et Artemus Gordon (Ross Martin).



JAMES WEST

On en sait peu sur les débuts de l'histoire de James T. West. En fait, on ne sait pas ce que le T dans son nom représente. West n'a mentionné son père qu'une fois, et nous n'avons finalement pas assez d'informations permettant d'en savoir plus sur cet homme. Né le 2 juillet 1842, Jim West est diplômé de West Point et il a ensuite servi en tant qu'officier de cavalerie, passant au rang de capitaine (ou de major) de l'armée américaine. Il a été décoré plusieurs fois.

En 1865, alors qu'il était lieutenant, près de Vicksburg, en Virginie, à la suite d'une bataille, il tombe sur un soldat confédéré blessé. Les jambes de l'homme avaient été gravement endommagées. West a appliqué des garrots qui ont arrêté le saignement et ont sauvé la vie de l'homme. Cet incident particulier aura plus tard des répercussions sur la carrière de West en tant qu'agent des services secrets.



Artemus était clairement instruit dans presque toutes les sciences et technologies existantes ainsi que dans de nombreux arts. Compte tenu de la rapidité avec laquelle il a acquis des compétences, il est facile de le voir comme prenant de nombreuses disciplines majeures au collège. Celles-ci incluaient probablement « Art Dramatique » et visiblement il a passé du temps sur la scène en tant qu'acteur. Des années plus tard, il pouvait toujours citer des tirades de Shakespeare in extenso.





Une théorie est que ce ne sont pas ses compétences scientifiques et techniques qui l'ont amené à être recruté par le gouvernement, mais sa capacité à interpréter de manière convaincante une variété infinie de personnages et sa maîtrise du déguisement. Et sinon ce serait bien sa connaissance de la science et ses compétences techniques.

Quelles que soient les raisons, il a probablement été recruté entre 1865 et 1870. À la fin de 1870, il était l'un des deux agents des services secrets américains (l'autre étant Jim West) qui travaillaient pour le président des États-Unis et lui répondaient directement. Ulysses Simpson Grant. En 1871, ils travaillent déjà ensemble depuis assez longtemps pour être devenus les meilleurs amis du monde et se faire mutuellement confiance. Ils sont présentés comme des dépanneurs envoyés par le président pour enquêter sur les menaces pesant sur la sécurité américaine.

THE WANDERER

West et Gordon voyagent luxueusement dans un train appelé The Wanderer, avec de nombreux gadgets futuristes et un laboratoire à bord.

Le Wanderer, un train privé, est donc spécialement équipé avec toute sorte de compartiments richement aménagés contenant un large éventail de vêtements spéciaux. Un des accessoires de prédilection de Jim West est, un Derringer à deux coups qu'il peut assembler à partir de pièces contenues dans les talons de ses bottes. À l'occasion, il complète cet équipement avec des équipements plus spécialisés.





MIGUELITO LOVELESS

Apparaissant dans dix épisodes, Miguelito Loveless (Michael Dunn) est le « méchant » récurrent de la série. C'est un nain pervers et obséquieux, intelligent, capable d'imaginer toutes sortes d'inventions pour faire triompher le mal.

CONTROVERSE SUR LE DROIT D'AUTEUR

Si le droit d'auteur de la création de cette série a longtemps été attribué à Garrison, en juillet 1997 Gilbert Ralston, scénariste du pilote, engage une bataille juridique. Un film était en préparation (Wild Wild West produit par la Warner Bros.) et seul le nom de Garrison était avancé en tant que créateur.





Arguant qu'il a créé les noms des deux protagonistes James West et Artemus Gordon, leurs antécédents militaires ainsi que leur qualité d'agents secrets, leurs gadgets, leur train, etc., Ralston a réclamé à la Warner des droits en tant que créateur de la série. La justice est saisie du litige.

À l'appui des affirmations de l'écrivain, le témoignage d'un ancien responsable de CBS, Michael H. Dann, responsable des programmes pour la chaîne en 1964, contribua à rétablir l'écrivain dans ses droits. Après la mort de Ralston, la Warner paye à la famille Ralston un important dédommagement financier (il est question d'une somme comprise entre 600 000 dollars et 1,5 million de dollars).



COSTUMES ET ART DU DÉGUISEMENT

L'entretien accordé par Jack Muhs, responsable des costumes, à Susan E. Kesler pour son livre Wild Wild West: The Series a révélé que le choix et l'évolution des vêtements de James West, comme ceux de son partenaire Artemus Gordon, étaient validés par Robert Conrad et par Ross Martin eux-mêmes. James M. George, qui était costumier sur les plateaux de la série, avant de doubler un temps Conrad à la suite d'une mauvaise chute, a confirmé ce fait dans un entretien en janvier 2009. Il a également précisé que le style vestimentaire était le fait de Jack Muhs (employé de CBS) et non de Garrison (le producteur). Il a évoqué le personnel féminin du plateau lorsqu'il devait porter les habits de James West pour une cascade. Les femmes « craquaient littéralement devant cette tenue ».



Le côté kitsch de la série, ainsi que les intrigues, justifient les tenues choisies, jusque dans les divers déguisements endossés par Artemus Gordon. Ses grimages en renforcent le côté humoristique. Artemus Gordon se déguise seulement deux fois en femme, durant cent-quatre épisodes. Les vêtements moulants de James West forcent l'admiration du Dr Loveless (Michael Dunn, acteur de petite taille [1,20 m]) pour le « corps » de James West dont il envie la taille. Dans l'épisode La Nuit d'un monde nouveau, Loveless conçoit une poudre qui réduit la taille de ses adversaires, West en premier. Enfin, la mode à l'époque du tournage était aux pantalons serrés. La tenue de West, notamment, respectait cette tendance.

Pour le nouvelliste Louis Bayard, James West est l'un des rares exemples de héros de western hypersexuel. Ses pantalons moulants, et particulièrement les cuirs qu'il porte dans les dernières saisons, sont censés plaire aux femmes ; les producteurs tentant de faire de James West un Casanova. Souvent, à la fin des épisodes, de belles jeunes femmes font leur apparition, enchantées de sortir avec des cavaliers aux tenues si élégantes.





Pour le nouvelliste Louis Bayard, James West est l'un des rares exemples de héros de western hypersexuel. Ses pantalons moulants, et particulièrement les cuirs qu'il porte dans les dernières saisons, sont censés plaire aux femmes ; les producteurs tentant de faire de James West un Casanova. Souvent, à la fin des épisodes, de belles jeunes femmes font leur apparition, enchantées de sortir avec des cavaliers aux tenues si élégantes.

AUTOUR DE LA SÉRIE

Le titre de chaque épisode commence par « La Nuit d(e)... » (« The Night of... » en version originale), la plupart des épisodes ayant lieu de nuit.

La première saison est tournée en noir et blanc ; les saisons suivantes sont tournées en couleurs.

Le thème musical du générique de la série a été composé par Richard Markowitz.





Dans la scène de bagarre vers la 44e minute de l'épisode 19 de la saison 3, La Nuit de la terreur cachée, Jim West déchire tellement son pantalon tout le long de sa jambe gauche qu'on voit bien son slip blanc. Dès la scène suivante où on l'aperçoit à nouveau, son pantalon n'est plus déchiré que légèrement à sa jambe droite.

Artemus Gordon, prétendument à Washington, remplacé par Jeremy Pike (interprété par Charles Aidman), n'apparaît pas dans les épisodes suivants :

Saison 4, épisode 10 : La Nuit de la caméra
Saison 4, épisode 12 : La Nuit de la revanche
Saison 4, épisode 13 : La Nuit du pélican
Saison 4, épisode 18 : La Nuit de Janus





Le Dr. Miguelito Loveless, interprété par Michael Dunn, apparaît dans les épisodes suivants :

Saison 1, épisode 3 : La Nuit de la terreur
Saison 1, épisode 10 : La Nuit de la ville sans voix
Saison 1, épisode 20 : La Nuit de l'attentat
Saison 1, épisode 27 : La Nuit du printemps meurtrier
Saison 2, épisode 3 : La Nuit d'un nouveau monde
Saison 2, épisode 10 : La Nuit de la terreur verte
Saison 2, épisode 23 : La Nuit des tireurs d'élite
Saison 2, épisode 28 : La Nuit des bandits
Saison 3, épisode 4 : La Nuit de la mort du Dr Loveless
Saison 4, épisode 12 : La Nuit de la revanche

01-01 LA NUIT DES TENEBRES

Résumé : James T. West, agent secret, est convoqué à Washington pour se voir confier une mission par le président Grant en personne. Sous l'identité d'un riche homme d'affaires de la côte Est, possédant son propre train, il doit rejoindre le Texas pour traquer et mettre fin aux agissements du général Juan Manolo, qui projette de prendre le contrôle de la région. Il est rejoint sur place par un autre agent secret, Artemus Gordon, expert en déguisements.





01- 02 : LA NUIT DU LIT QUI TUE

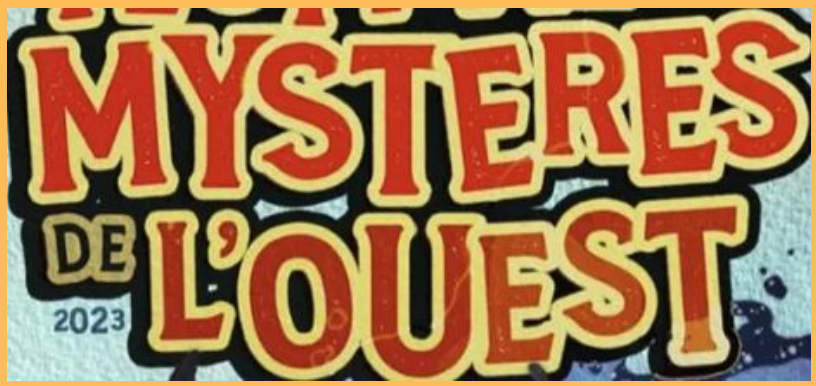
Résumé : James West et Artemus Gordon sont avertis par leur contact au Mexique que d'importantes quantités de charbon sont déplacées jusqu'à une petite ville près de la frontière. Leur informateur pense qu'il y a un risque pour la sécurité des États-Unis, mais il est tué avant de pouvoir en savoir plus. Ils vont donc enquêter et découvrir que le bâtiment d'une mission abandonnée cache la base d'opérations d'un étrange personnage qui se prend pour Napoléon et qui projette des destructions à grande échelle.

01 - 03 : LA NUIT DE LA TERREUR

Résumé : James West et Artemus Gordon sont confrontés pour la première fois au génie du mal, le docteur Miguelito Loveless, inventeur mégalomane qui veut renverser le gouverneur de Californie car la région lui reviendrait de droit.









01 - 04 : LA NUIT DE LA MORT SUBITE

Résumé : l'hôtel des monnaies de Carson City est cambriolé, et les plaques d'impression qui y étaient entreposées sont volées et remplacées par des copies de qualité inférieure. Menant l'enquête, et après plusieurs tentatives d'assassinat contre leurs personnes, James et Artemus portent leurs soupçons sur Warren Trevor, propriétaire de cirque et chasseur de gros gibier, qui projette d'acheter en Afrique un immense terrain de chasse.

01 - 05 : LA NUIT DU TUEUR DÉSINVOLTE

Résumé : West et Gordon sont chargés de mettre en état d'arrestation John Maxwell Avery, un politicien corrompu. Sous l'identité d'artistes itinérants, ils se rendent dans son repaire, une véritable forteresse imprenable située dans les montagnes.





01 - 06 : LA NUIT DES MILLE YEUX

Résumé : West et Gordon enquêtent sur les agissement criminels du Capitaine Coffin, devenu aveugle à la suite d'un accident. Celui-ci, à la tête d'un groupe de bandits, s'attaque au trafic fluvial sur le Mississippi afin de se venger des autorités.

01 - 07 : LA NUIT DU CADAVRE FLUORESCENT

Résumé : Un nouveau produit radioactif, le "Franconium", mis au point par des ingénieurs français, est volé durant une conférence scientifique. West et Gordon sont chargés de le retrouver pour éviter de graves tensions diplomatiques entre la France et la Prusse.

01 - 08 : LA NUIT DU BAL FATAL

Résumé : La princesse d'Albanie est kidnappée par les membres d'une société secrète malgré la protection de West et Gordon. Ces derniers découvrent que l'instigateur de cet enlèvement est le prince Gio, le propre frère de la princesse.





01 - 09 : LA NUIT DU COUTEAU A DOUBLE TRANCHANT

Résumé : Des ouvriers travaillant à la construction d'une ligne de chemin de fer sont retrouvés morts. West et Gordon découvrent l'identité du responsable, le général à la retraite Ball. Il veut se venger de l'armée et former un état indépendant du Mexique.

01 - 10 : LA NUIT DE LA VILLE SANS VOIX

Résumé : West est enlevé et détenu dans une ville fantôme par le docteur Loveless. Ce dernier a créé un double parfait de son adversaire pour infiltrer les services secrets et s'emparer de la formule d'un dangereux explosif.





01 - 11 : LA NUIT DU GÉNÉRAL GRIMM

Résumé : West et Gordon découvrent que le général Grimm dirige une armée secrète dont l'académie est située dans le Névada. Il a l'intention de vaincre l'armée régulière américaine afin de prendre le pouvoir dans le sud des États-Unis.

01 - 12 : LA NUIT DU DÉTONATEUR HUMAIN

Résumé : Le géologue Cadwallader provoque artificiellement des tremblements de terre dévastateurs afin de dépeupler le Wyoming et d'en faire un territoire indépendant. West et Gordon doivent l'empêcher de réaliser son funeste plan.



01 - 13 : LA NUIT DU MUSÉE MAUDIT

Résumé : Le professeur Bolt veut rassembler dans son musée les œuvres d'art les plus précieuses au monde. Il remplace le gouverneur Bradford par un sosie dans le but de détourner les finances publiques.





01 - 14 : LA NUIT DU PHARE HURLANT

Résumé : Le docteur Arcularis, un scientifique mégalomane, fait subir à West un conditionnement hypnotique dans le but de le faire assassiner le chef Ho-Tami venu signer un traité de paix avec le gouverneur américain.

01 - 15 : LA NUIT FATALE

Résumé : Le colonel Velasquez, un bandit mexicain, pille des banques sur le territoire américain avant de se réfugier en toute impunité au Mexique. Afin de l'arrêter, West prend l'identité d'un hors-la-loi nommé Frank Slade.





01 - 16 : LA NUIT DES AUTOMATES

Résumé : Gravement blessé durant la guerre de sécession, Torres, dont le corps est recouvert de plaques d'acier, veut se venger des officiers qu'il juge responsables de son état. West et Gordon découvrent que sa prochaine victime est le président Grant.

01 - 17 : LA NUIT OÙ LE DRAGON CRIA

Résumé : West et Gordon affrontent un ancien officier britannique, le colonel Clive Allenby-Smythe, qui a l'intention d'enlever la princesse Ching Ling dans le but de prendre le pouvoir dans une province chinoise.



01 - 18 : LA NUIT ORIENTALE

Résumé : West et Gordon sont chargés de protéger l'émir El Emid. Jones, qui préside un groupe d'assassins, veut utiliser celui-ci comme monnaie d'échange afin de s'octroyer une région du Moyen-Orient proche du canal de Suez.



01 - 19 : LA NUIT DES ESPRITS DU FEU

Anecdote : La charge de la cavalerie, à la fin de l'épisode, est probablement tirée du film de John Ford, Le Massacre de Fort Apache. On y reconnaît notamment l'acteur George O'Brien dans le rôle du capitaine Sam Collingwood à la tête de son escadron.

01 - 20 : LA NUIT DE L'ATTENTAT

Résumé : Le docteur Loveless veut prendre le contrôle de la Californie pour en faire une nation privée réservée aux enfants. Son plan consiste à détourner de l'argent de riches donateurs destiné au gouverneur et à assassiner ce dernier.

01 - 21 : LA NUIT DU MARIONNETTISTE

Résumé : Zachariah Skull cherche à se venger de certains juges de la Cour suprême l'ayant, selon lui, injustement condamné. West et Gordon se rendent dans son repaire souterrain peuplé d'étranges marionnettes grandeur nature.



01 - 22 : LA NUIT DES BARREAUX DE L'ENFER

Résumé : Sous l'identité d'un inspecteur de prison, West découvre que le directeur d'un établissement pénitentier utilise à des fins criminelles certains détenus auxquels il accorde un traitement de faveur.



01 - 23 : LA NUIT DU BISON A DEUX PATTES

Résumé : West et Gordon doivent protéger le Prince des îles Coral des tentatives d'assassinat commanditées par Lady Beatrice... et découvrent avec stupéfaction que les deux sont en fait complices !





01 - 24 : LA NUIT DES MAGICIENS

Résumé : De nombreux scientifiques meurent dans des circonstances étranges. Ils sont tous sous le charme d'une jeune femme, Astarté, complice d'un magicien à l'aspect satanique, Asmodeus.

01 - 25 : LA NUIT DES CONQUISTADORS

Résumé : James West et Artemus Gordon doivent infiltrer la ferme de Thorald Wolfe. Celui-ci réunit une véritable armée et va utiliser un char d'assaut pour conquérir la ville de Mexico Baja.



01 - 26 : LA NUIT DE L'ÉLIXIR DE DIAMANT

Résumé : West et Gordon découvrent que les disparitions de bijoux sont causées par Morgan Midas, qui a inventé un élixir qui lui permet de se déplacer à une vitesse ultra rapide... et donc de devenir virtuellement invisible.

01 - 27 : LA NUIT DU PRINTEMPS MEURTRIER

Résumé : Jim devient fou : il voit le diabolique Dr Loveless partout, et va jusqu'à tuer Gordon ! C'est en fait une poudre, créée par Miguelito, qui est la cause de ses hallucinations.



01 - 28 : LA NUIT DE LA PESTE SUBITE

Résumé : West et Gordon arrivent dans la ville de Willow Springs qui a été entièrement dévalisée, et dont tous les habitants sont comme figés, sous l'emprise d'une drogue paralysante.

02 - 01 : LA NUIT DES EXCENTRIQUES

Résumé : A la recherche d'un agent fédéral disparu, James West se retrouve dans un cirque. Là, il y retrouve le corps de l'homme en question. Puis, West tombe dans un piège qui manque alors de tuer Artemus Gordon. Ensuite, l'enquête mène les deux acolytes sur la piste d'une troupe de cirque appelée les « Excentriques», qui se révèle être une bande d'assassins à la solde du comte Manzeppi. Ainsi, celui-ci concocte-t-il un plan machiavélique pour tuer le président du Mexique...



02 - 02 : LA NUIT DU COBRA D'OR

Résumé : James West est enlevé par le Maharadjah Singh, qui a utilisé un cobra à cet effet. Heureusement le Maharadjah a une ravissante fille : Véda. Déguisé en magicien, Artemus Gordon se porte au secours de son ami, mais les deux hommes, après avoir réussi à s'enfuir, sont de nouveau capturés. En fait, on cherche à les utiliser pour récupérer des terres riches en pétrole.



02 - 03 : LA NUIT D'UN NOUVEAU MONDE

Résumé : James West et Artemus Gordon sont chargés de retrouver la fille d'un chef indien pour éviter une guerre. Leur enquête les conduit au docteur Loveless, qui est bien sûr à l'origine de l'enlèvement. Il est en train de mettre au point un moyen de rapetisser les êtres et expérimente son invention sur West...

02 - 04 : LA NUIT DES MASQUES

Résumé : Une scientifique construit un robot porteur de bombes ressemblant à James West. Elle ordonne à la machine de tuer les membres du cabinet présidentiel, la nuit d'Halloween. Mais c'est le double qui est tué...









02 - 05 : LA NUIT DES REVENANTS

Résumé : James West est allé rejoindre Artemus Gordon dans les montagnes pour tenter de mettre la main sur un dangereux criminel en compagnie du shérif du comté. Mais en route, alors qu'ils font la connaissance d'un riche notable, ils sont confrontés à un autre problème. En effet, le garçon d'écurie du riche propriétaire prétend avoir vu un cavalier fantôme. D'abord perplexes, les deux hommes sont très vite forcés de constater que le jeune garçon a dit vrai, lorsqu'ils se retrouvent nez à nez avec une apparition que les balles ne semblent nullement atteindre...

02 - 06 : LA NUIT DE LA SOUCOUPE VOLANTE

Résumé : James West convoie de l'or pour le compte du gouvernement. Il s'arrête dans un saloon où des événements étranges se produisent. En effet, une sorte de soucoupe volante atterrit devant le saloon. Trois ravissantes jeunes filles en descendent. Elles annoncent qu'elles viennent de Vénus et prétendent que leur engin est tombé en panne sèche. Il leur faut du carburant, une matière qui ressemble beaucoup à notre or...

02 - 07 : LA NUIT DU POISON

Résumé : Pendant leurs vacances, West et Gordon se rendent dans la ville de Justice, dans le Nevada. Après un accueil inattendu et passionnant de la part des citoyens, ils commencent à remarquer un nombre inhabituel de criminels internationaux tristement célèbres dans la ville. Artie s'infiltre pour enquêter sur ce mystérieux rassemblement tandis que Jim s'attire des ennuis en affrontant directement les méchants.

02 - 08 : LA NUIT DES BAGNARDS

Résumé : West se fait passer pour un prisonnier dans l'île du Bagne, un pénitencier dirigé par Gustave Mauvais. West doit y sauver un agent secret condamné à mort.







02 - 09 : LA NUIT DE LA SIRÈNE

Résumé : Alors qu'il se trouve au Mermaid Bar, James West se fait tirer dessus avec une fléchette par une femme déguisée en sirène. Lorsqu'il reprend connaissance, West se retrouve à bord d'un navire, où il rencontre une femme avec un mystérieux poudrier. Soudain, le navire est attaqué par un dragon cracheur de feu et le navire explose. Après avoir flotté jusqu'au rivage, James rencontre Artemus et ils lui dévoilent les secrets d'une nouvelle arme : une torpille ressemblant à un dragon attirée par un dispositif de guidage aimanté dans un poudrier de femme. Ensemble, ils doivent trouver l'arme avant qu'un navire du gouvernement, le cuirassé Virginia, chargé d'une cargaison d'explosifs, n'arrive dans le port de San Francisco. Le Marquis De la Mer est derrière cette machination avec sa complice la ravissante Dominique.



02 - 10 : LA NUIT DE LA TERREUR VERTE

Résumé : En traversant la forêt, Jim West et Artemus Gordon remarquent l'absence inhabituelle de végétation et de vie animale. Ils sont soudainement approchés par un chevalier géant en armure qui les emmène dans une grande tente. Là, West et Gordon rencontrent un Robin des Bois miniature, qui est en réalité le maléfique Dr Miguelito Loveless déguisé. Loveless veut contrôler les Indiens alors qu'il les affame en tuant leur nourriture avec sa poudre verte mortelle.



02 - 11 : LA NUIT DU CADAVRE

Résumé : Nos deux héros doivent protéger le colonel Pellargo, un dictateur sud-américain, qui arrive dans la petite ville de Withamburg. Toutefois, lors d'une séance photo, le dictateur est assassiné...

02 - 12 : LA NUIT DE LA MAISON HANTÉE

Résumé : Alors qu'il participe au transfert d'un prisonnier malade, Artemus Gordon, qui n'est pourtant pas facilement impressionnable, fait un cauchemar qui, au réveil, lui laisse un sentiment de malaise intense. Dans ses songes, il a vu son ami James West et le shérif qui les accompagne pénétrer dans une étrange maison. A l'intérieur de celle-ci, il a senti une présence et a bientôt aperçu un spectre. Le fantôme, qui avait l'apparence d'une femme, lui a expliqué comment, depuis bientôt trente-cinq ans, il essaie de réhabiliter son fils qui a été, semble-t-il, condamné injustement. Cette vision pousse Gordon à en savoir plus...





02 - 13 : LA NUIT DES ASSASSINS

Résumé : James fait semblant de tuer Artemus. Se faisant passer pour un homme recherché, James est capturé et s'infiltre dans une organisation secrète de meurtriers portant des masques de squelettes, où il découvre un complot pour assassiner le président Ulysse Grant. Gordon se met à sa recherche.

02 - 14 : LA NUIT DE LA MACHINE INFERNALE

Résumé : West et Gordon enquêtent sur l'assassinat d'un magistrat, à la suite du vol d'un important stock d'explosifs. Ils craignent que la sécurité de la convention des juges fédéraux ne soit menacée par un anarchiste, Zeno Baroda, récemment libéré de prison par le juge Mc Guigan.

02 - 15 : LA NUIT HORS DU TEMPS

Résumé : Dans un music-hall, un prétendu fakir affirme détenir des pouvoirs spéciaux lorsqu'il utilise un sabre. Il demande à son assistante de désigner une personne de l'assistance qui servira de témoin à un tour de magie. La jeune femme désigne Artemus Gordon. Celui-ci est invité à s'asseoir dans un fauteuil. Le fakir prononce une formule magique, et tous trois, le fakir, l'assistante et Gordon disparaissent, sans réapparaître. West recherche des indices et retrouve le sabre utilisé par le fakir. Sur la lame, une inscription (« N.B.V. ») et le nom d'une ville dans l'État du Mississippi. Muni du sabre oublié par le fakir, West se rend dans la ville pour y rencontrer le dénommé « N.B.V. », en l'occurrence le colonel à la retraite Noel Bartley Vautrain. Celui-ci, qui n'est autre que le mystérieux fakir, est handicapé (jambes blessées) et vit avec sa nièce, Amanda, dans une bâtisse délabrée. West apprend que Gordon se trouve de l'autre côté d'une porte, dans une pièce au premier étage. Ayant pénétré dans la pièce, il se retrouve propulsé dans une dimension parallèle où Gordon doit se battre en duel à l'épée contre lui. Tentant de revenir dans leur monde, les deux hommes sont de nouveau propulsés vingt ans auparavant, lors de la Guerre de Sécession, à une époque où le colonel, militaire de l'armée sudiste, avait alors l'usage de ses jambes. À l'occasion de la campagne de Vicksburg, le colonel a ourdi un complot visant à assassiner Ulysses Grant, le général en chef de l'armée nordiste...

02 - 16 : LA NUIT DES TRAQUENARDS

Résumé : San Francisco, en Californie. Jim West et Artemus Gordon sont chargés de protéger le docteur Raven. Une tentative d'attentat échoue de justesse, et le meurtrier, Dexter, est assassiné peu après. On apprend que Stimson, une connaissance de Raven, vient lui aussi d'être tué. West et Gordon apprennent que Raven fait partie d'une tontine : dix personnes ont accepté qu'à leur mort, leur fortune soit transmise aux autres. Or Raven se rend à une réunion des membres de la tontine. Arrivés au manoir où doit se tenir la réunion, ils rencontrent les sept autres personnes de la tontine : Gunther Pearse, Edward Baring, Archduke Maurice, Martin Grevely, Applegate, Bartender et Amelia Maitlin. Le meurtrier est sans doute l'une de ces personnes, mais laquelle ? Durant son enquête, Jim West va devoir survivre à des salles piégées du chateau...



02 - 17 : LA NUIT DE LA PIERRE PHILOSOPHALE

Résumé : Une jeune femme, Gerda, demande au gouvernement américain de la protéger contre le comte Manzeppi, en échange de quoi elle révèlera tout ce qu'elle sait sur ce personnage mystérieux. Le comte tente d'ailleurs de la tuer, car il apparaît qu'elle lui a dérobé un petit objet auquel il tient beaucoup. Il s'agit d'une petite poule mécanique dont le ressort fait picorer l'animal en laiton. La raison de l'intérêt du comte pour cet objet est due au fait que l'objet contient la pierre philosophale...







02 - 18 : LA NUIT DE L'ÉLÉPHANT BLANC

Résumé : Le sultan de Ramapour envoie un éléphant blanc sacré au président Grant en guise de cadeau. Des bandits attaquent le train de West et Gordon et s'emparent de l'éléphant. A la suite de ce vol, le sultan demande une compensation d'un million de dollars (valeur 1880) aux États-Unis. Mais l'éléphant est récupéré par les membres d'un cirque ambulant dirigé par la belle Zoé Zagora. Jim West se fait embaucher comme acrobate dans le cirque. La fin de l'épisode montre que le sultan était désargenté et que l'éléphant n'était ni blanc ni sacré. West et Gordon estiment que cet éléphant peut être gardé par Zoé.

02 - 19 : LA NUIT DES COSAQUES

Résumé : Le président Grant demande à West et Gordon de convoyer Rimsky, un détenu politique russe, jusqu'à Vladivostok, où il sera échangé contre un vice-consul américain, Millard Boyer. Lors de la rencontre avec la délégation russe, ils sont drogués au cours du repas, sont placés dans un navire et convoyés jusqu'à Vladivostok. Arrivés en Russie, après une partie de roulette russe, ils parviennent à s'échapper et découvrent étonnés qu'en réalité ils n'ont jamais quitté les États-Unis...

02 - 20 : LA NUIT DE LA MARIÉE

Résumé : Pour mettre en garde certains des hommes les plus riches du pays contre les meurtres récurrents, les agents West et Gordon rendent visite à Curtis Dodd, qui pourrait devenir la prochaine victime. Dodd, qui joue du piano, est tué alors qu'une lance mortelle est tirée depuis les touches du piano. Grâce à une série d'indices, West et Gordon se rendent compte que les hommes assassinés étaient tous mariés à des femmes plus jeunes dont les mariages étaient arrangés par la marieuse Emma Valentine.

02 - 21 : LA NUIT DE L'ORDRE NOUVEAU

Résumé : James West se trouve au centre d'une terrible machination : un journal lui annonce les nouvelles du lendemain ! A chaque fois, l'article précise le décès à venir de personnes proches de West...

02 - 22 : LA NUIT DE LA MARÉE MAUDITE

Résumé : West et Gordon enquêtent sur l'assassinat d'un scientifique, le Professeur McClennon, qui étudiait le phénomène des marées destructrices. Jim et Artemus partent à la recherche de son assistante, le Docteur Pringle.



02 - 23 : LA NUIT DES TIREURS D'ÉLITE

Résumé : Les agents West et Gordon gardent un musée contenant les célèbres bijoux Herzberg, mais quelqu'un réussit encore à voler les gemmes. Ensuite, un célèbre tableau est retiré du musée par une riche propriétaire de ranch, Alex Morgan. Gordon devient méfiant et prévient West qui découvre que l'éleveur est associé avec Miguelito Loveless, le méchant inventeur-médecin.



02 - 24 : LA NUIT DU FANTOME DU COLONEL

Résumé : Alors que West et Gordon ont reçu pour mission d'escorter le président Grant jusqu'à San Francisco, où doit avoir lieu une cérémonie en l'honneur de feu le colonel Gibson, West décide de se rendre dans la cité en éclaireur. Il découvre alors que la ville est victime d'une série d'assassinats. Il informe aussitôt le gouvernement de ses craintes : le président pourrait être victime d'un attentat. West et Gordon décident donc de tout mettre en oeuvre afin d'assurer le maximum de protection à Grant, ce qui n'est pas une mince affaire...



02 - 25 : LA NUIT DE LA MORTELLE FLORAISON

Résumé : ... Convoqués par les services secrets de la marine, West et Gordon découvrent les amiraux morts empoisonnés. Cette affaire pourrait avoir un lien avec l'arrivée du roi de Hawaïi à San Francisco.

02 - 27 : LA NUIT DU LOUP

Résumé : L'ignoble Talamantes est prêt à tout pour empêcher Stefan d'accéder au trône. Heureusement, West et Gordon veillent...

02 - 28 : LA NUIT DES BANDITS

Résumé : Loveless, ce magnifique génie du mal, a constitué un groupe de bandits, en fait d'anciens comédiens reconvertis dans le crime, avec lequel il s'attaque aux principales banques du pays...













03 - 01 : LA NUIT DE CONSTITUTION

Résumé : James West et Artemus Gordon sont sollicités afin de retrouver la Constitution des Etats-Unis, volée par un malfaiteur qui veut s'en servir pour contrôler un territoire frontalier. Pour cela, ils à Panhandle Chip, où ils rejoignent Gordon. Ils rencontrent bientôt un homme qui affirme avoir dérobé la constitution des Etats-Unis...

03 - 02 : LA NUIT DU GRAND FEU

Résumé : James West doit se rendre dans un fort situé au nord des Etats-Unis. Là, il doit établir le contact avec le major Jason afin de lutter contre une probable révolution qui pourrait avoir lieu au Canada. D'après certaines informations, c'est le hors-la-loi Sean O'Riley qui fomente ce coup de force. Mais lorsque West reçoit le signalement de cet agitateur, il comprend, trop tard, qu'il a déjà pris possession du fort. Car Sean O'Riley a usurpé l'identité du major Jason. Et le véritable major est retenu prisonnier avec ses hommes. Heureusement, Artemus Gordon n'est pas très loin...

03 - 03 : LA NUIT DE LA CONSPIRATION

Résumé : ...James et Artemus parviennent à empêcher l'assassinat du président mexicain. Mais alors qu'ils ramènent le présumé tireur au Texas ils sont attaqués par un groupe de rebelles dirigés par le colonel Barbossa...

03 - 04 : LA NUIT DE LA MORT DU DR LOVELESS

Résumé : James West et Artemus Gordon sont mandatés par le gouvernement pour identifier le corps du docteur Miguelito Loveless. Les deux agents se rendent à la morgue de Hayes, où est conservé le corps. Sur place, ils font la connaissance de la famille de Loveless et notamment du docteur Liebknicht, un neurologue suisse. Dans les effets personnels du docteur Loveless, West et Gordon découvrent une clé qui se trouvait attachée au corps de leur ennemi juré et tentent de savoir ce qu'elle pourrait ouvrir. Mais ils ne se doutent pas un seul instant que Loveless avait déjà tout prévu et demandé au docteur Liebknicht de lobotomiser West...

03 - 05 : LA NUIT DU PUR-SANG

Résumé : Artemus Gordon et James West sont chargés d'une mission diplomatique de la plus haute importance. Ils doivent remettre au président mexicain Juarez un superbe pur-sang, prénommé « Pointe de diamant». Mais ce cheval, d'une valeur inestimable, est bientôt volé par un bandit. Ce dernier prend alors la fuite en direction des collines. Les agents secrets sont dans de beaux draps. Aussi doivent-ils agir au plus vite afin que le président ne s'aperçoive pas que l'équidé a disparu. Surtout s'ils veulent que le gouvernement fédéral leur fasse toujours confiance...

03 - 06 : LA NUIT DU SAMOURAÏ

Résumé : Alors que les autorités américaines s'apprêtent à rendre au Japon un sabre sacré qu'elles possédaient depuis de longues années, l'objet en question est dérobé. West et Gordon sont chargés de le retrouver de toute urgence.





03 - 07 : LA NUIT DU PENDU

Résumé : Au cours d'une halte dans une petite ville du Kansas, les agents James West et Artemus Gordon sont chargés de rouvrir une affaire qui aurait pourtant dû être classée. En effet, il semble que la condamnation d'un homme, Lucius Brando, pour le meurtre du riche propriétaire de ranch, AmosbRawlins, n'ait été que le détonateur d'une affaire bien plus compliquée. Alors qu'ils reprennent l'enquête depuis le début, West et Gordon découvrent une piste complètement différente et qui ne mène pas du tout à l'homme qui a été arrêté.

03 - 08 : LA NUIT DU TRÉSOR DES AZTÈQUES

Résumé : A la demande d'un musée, James West et Artemus Gordon doivent participer à une expédition visant à retrouver un trésor aztèque, après la récente découverte d'un plan. West fait officiellement partie de l'expédition tandis que Gordon se fait passer pour un prospecteur. Arrivés sur les lieux indiqués par la carte, les aventuriers découvrent que les Aztèques sont toujours là. Ils sont bien déterminés à défendre leur bien...

03 - 09 : LA NUIT DU CIRQUE DE LA MORT

Résumé : Dans la région de Denver, de la fausse monnaie circule en si grande quantité qu'elle menace l'économie. James West et Artemus Gordon tentent de retrouver les faux-monnayeurs avant qu'il ne soit trop tard...

03 - 10 : LA NUIT DU FAUCON

Résumé : Après avoir assisté à la destruction totale d'une ville appelée Tonka Flats, les agents West et Gordon reçoivent une nouvelle menace de destruction de la ville de Denver. Exigeant une rançon, le Dr Horace Humphries, alias "Le Faucon", prévoit de tirer un seul obus d'un canon en forme de faucon vers cette ville de l'ouest. West et Gordon se rendent dans une cachette souterraine à la recherche du canon destructeur. Mais une fois à l'intérieur, les agents découvrent des chefs de syndicat de pays étrangers qui soumissionnent pour acheter cette arme massive pour leur propre usage.



03 - 11 : LA NUIT DU VENGEUR

Résumé : D'habitude fort paisible, la petite ville de New Athens est en émoi. Sans cesse harcelés, de très nombreux habitants fuient sous la menace d'une bande de hors-la-loi impitoyables. D'après les informations dont disposent les services de police, il semble en effet que Michael Trayne, un dangereux malfaiteur, est de retour en ville. Après trois années passées à purger une peine de prison, il entend faire main basse sur les biens des habitants. Envoyés sur place, James West et Artemus Gordon tentent de trouver le repaire de Trayne afin de le neutraliser. Mais les plans machiavéliques de ce malfaiteur s'avèrent difficiles à contrecarrer.



03 - 12 : LA NUIT DE LA LÉGION DE LA MORT

Résumé : Accusé d'espionnage et de meurtre, Artemus Gordon est sur le point d'être condamné à la pendaison par la milice d'un gouverneur qui règne en dictateur sur la région. C'est alors que James West tire sur lui, pour l'empêcher de parler...



03 - 13 : LA NUIT DU DOUBLE JEU

Résumé : Alors que James West tentait de stopper un pilleur de banque en tirant un coup de sommation en l'air, on retrouve l'homme mort. Qui plus est, aucune trace de quelque butin que ce soit. West est démis de ses fonctions. Puis, il se voit proposer de travailler pour un mystérieux criminel...

03 - 14 : LA NUIT DE LA MAIN D'ACIER

Résumé : West et Gordon travaillent pour escorter Draja, un comte bosniaque portant une main droite en acier, à Washington pour son extradition. Un Gordon déguisé prend sa place dans le train, tandis que West et la vraie Draja prennent une route de retour pour empêcher le comte de récupérer une cachette d'or. Ils trouvent bientôt sur leur chemin une bande de justiciers en quête de récompense, tandis que la couverture de Gordon est menacée par l'apparition de la comtesse Zorana, vieille amie du comte.



03 - 15 : LA NUIT DE LA PRINCESSE

Résumé : James West découvre un agent du gouvernement agonisant dans sa chambre d'hôtel. Avant de mourir, l'homme parvient à lui confier le nom d'un assassin, censé vouloir éliminer le gouverneur du Colorado. James West va tenter de retrouver la piste du tueur pour vérifier s'il y a bien un complot en préparation.

03 - 16 : LA NUIT DE LA FLÈCHE

Résumé : Un général particulièrement ambitieux brigue fort sereinement la présidence des Etats-Unis en raison de ses irréprochables états de service. Il ne manque pas de mettre en avant son génie militaire et son aptitude à diriger. James West doit rapidement intervenir.







03 - 17 : LA NUIT DU MANNEQUIN

Résumé : Alors qu'ils interceptent une diligence, West et Gordon découvrent bientôt, après une fusillade, que l'engin transportait un mannequin. Ce dernier est rempli d'une curieuse race de charançon. Celle-ci est capable de détruire rapidement un champ complet de coton en une journée ! Une étiquette visible au talon du mannequin porte le nom de la "Far Western manufacturing compagny"...

03 - 18 : LA NUIT DES VIPÈRES

Résumé : Le gang des vipères sévit dans le Kensas. Il pille banques et commet des meurtres. Alors que West voit un fourgon armé d'un canon débarquer, il tente d'intervenir, mais il est assommé...

03 - 19 : LA NUIT DE LA TERREUR CACHÉE

Résumé : West et Gordon ont rendez-vous avec une femme en plein coeur de la Nouvelle Orléans. Pour échapper à des coups de feu, West doit se réfugier dans les égouts. Là se cachent des hommes assoiffés de vengeance envers le commandant d'un camp de prisonniers...

03 - 20 : LA NUIT DE LA MORT MASQUÉE

Résumé : Emmett Stark est un meurtrier qui a été arrêté par James West. Il a été condamné à plusieurs années de prison. Toutefois, il parvient à s'évader. Il rumine le projet de se venger en assassinant West. Il réussit à enlever l'agent du gouvernement et à l'emmener dans un village complètement désert. Lorsqu'il se réveille après avoir été attaqué, James West est entouré d'assaillants portant des masques à l'effigie de Stark. West est incapable de savoir qui est le vrai meurtrier qu'il a jadis arrêté. De son côté, Gordon, parti sur les traces de son partenaire, se retrouve dans la même situation. Ensemble ils vont tenter de retrouver le vrai Stark...

03 - 21 : LA NUIT DU MORT VIVANT

Résumé : Mariah, la fille du professeur Paul Eddington est enlevée par le docteur Articulus, un biologiste fou qui veut la forcer à l'épouser pour se venger de son père. West et Gordon découvrent qu'Articulus se livre à des expériences sur des êtres humains. Il a ainsi transformé certains de ses captifs en esclaves robots.

03 - 22 : LA NUIT DE L'AMNÉSIQUE

Résumé : James West est chargé de transporter en lieu sûr l'unique réserve de vaccins antivarioliques de l'État. En chemin, la diligence de West est prise en embuscade par un gang, dirigé par Silas Crotty, qui vole le sérum et tire sur West alors qu'il essaie de protéger le vaccin. Lorsque West se réveille sur le terrain, il a perdu sa mémoire et son identité.



03 - 23 : LA NUIT DE LA BÊTE

Résumé : West et Gordon se présentent au domicile du sénateur Buckley. Ils expliquent à celui-ci que le président Grant sollicite sa venue à Washington. West se rend précipitamment à l'extérieur de la demeure, où le régisseur de Buckley affirme avoir été attaqué par une bête...



03 - 24 : LA NUIT DE LA CONJURATION

Résumé : Au dernier moment, West et Gordon font échouer un attentat visant à assassiner le Président Grant. Lors de l'enquête, il s'avère que l'affaire cache une histoire plus complexe. L'arme utilisée a été dérobée peu de temps avant dans l'armurerie du gouvernement. Le Président refuse d'annuler un voyage à Denver, ainsi, James et Artémus n'ont que 36 heures pour trouver le responsable et l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.



04 - 01 : LA NUIT DU KINÉTOSCOPE

Résumé : L'ambassadeur allemand Hinterstoisser cherche à discrediter le président américain Grant, en montrant publiquement celui-ci sur un film en kinetoscope, signant un traité d'alliance secrète. James West doit prouver l'innocence du président sans enfreindre la territorialité de l'ambassade allemande.

04 - 02 : LA NUIT DU JUGEMENT

Résumé : Le docteur Crane a inventé un nouvel explosif révolutionnaire. Malheureusement, le savant et sa fille, Lorna, ont mystérieusement disparu. Le gouvernement craint qu'ils n'aient tous les deux été enlevés et que leurs ravisseurs ne cherchent à s'approprier la formule de Crane. Si elle tombait effectivement entre de mauvaises mains, les Etats-Unis pourraient être rayés de la carte. West et Gordon partent à la recherche de Crane, de sa fille et de la formule, mais le temps presse.









04 - 03 : LA NUIT DE L'ENGIN MYSTÉRIEUX

Résumé : un fermier qui devait fournir à West et à Gordon des renseignements confidentiels est assassiné. Une mystérieuse machine blindée ressemblant à un char d'assaut apparaît et manque de tuer nos deux agents secrets. Il s'agit en fait d'une machination destinée à effrayer et faire fuir les paysans pour racheter à bas prix leurs terres, dont le sous-sol contient du pétrole.

04 - 04 : LA NUIT DE L'ÉTERNELLE JEUNESSE

Résumé : Redmond, un entrepreneur travaillant pour le gouvernement, disparaît de son hôtel juste après s'être entretenu avec James West. Gordon invente un stratagème pour être enlevé à son tour et retrouve West dans une propriété où un inquiétant médecin semble se livrer à de mystérieuses expériences ayant transformé Redmond et d'autres cobayes en vieillards.

04 - 05 : LA NUIT DES JEUX DANGEREUX

Résumé : un certain docteur Raker a volé un flacon contenant un microbe mortel. Il se noie en tentant d'échapper à West et à Gordon. Ce dernier se rend chez un millionnaire très âgé où Raker était invité. Le vieillard organise des jeux étranges dont les vainqueurs hériteront d'une partie de sa fortune. Certains invités sont assassinés par Raker, qui avait simulé sa mort et cherche à récupérer son flacon.

04 - 06 : LA NUIT DU MONSTRE MARIN

Résumé : un officier de la marine américaine est tué avant d'avoir pu faire des révélations sur un monstre marin ressemblant à une pieuvre géante, qui a fait plusieurs victimes parmi les pêcheurs portugais de San Francisco. West affronte l'animal et réussit à s'emparer d'un morceau de tentacule qui s'avère être fait de métal. Reste à découvrir les auteurs d'un tel engin, ainsi que leurs projets.

04 - 07 : LA NUIT DES FUGITIFS

Résumé : West et Gordon doivent arrêter et amener à Washington le comptable d'une organisation criminelle, seule personne capable de faire condamner les membres de ce syndicat du crime. Ils sont contraints de le faire sortir d'une ville où la population, acquise au syndicat, leur est hostile.

04 - 08 : LA NUIT DU SARCOPHAGE

Résumé : Pendant l'exposition consacrée au prince égyptien Ho-Ta Me, un rubis est volé sur l'une des statues. Ainsi, sans cette pierre précieuse, le mariage qui permettrait d'arrêter la guerre entre deux peuples égyptiens ne pourra avoir lieu...

04 - 09 : LA NUIT DE L'HOMME OUBLIÉ

Résumé : West et Gordon se rendent à Brimstone, une ville abandonnée où ils doivent retrouver un savant, le professeur Colecrest. Ce dernier est à la recherche d'un trésor caché dans une mine de soufre par les Sudistes lors de la guerre de Sécession, mais un groupe de bandits dirigés par Roach et Morton le retient prisonnier et tente de lui soutirer par la force des renseignements sur l'emplacement du trésor.



04 - 10 : LA NUIT DE L'OEIL MÉMOIRE

Résumé : West et Pike sont à la recherche d'un livre contenant en code les noms de tous les membres d'un réseau de trafiquants d'opium opérant aux États-Unis. Leur tâche est compliquée par l'arrivée de Bosley, un agent inexpérimenté envoyé par Washington, dont ils doivent assurer la formation.



04 - 11 : LA NUIT DES CYCLOPES

Résumé : un diapason géant capable de détruire des maisons par l'intensité de ses vibrations sème la panique parmi la population. L'inventeur de cette curieuse machine est John Taney, un savant à la tête d'une organisation menaçant les notables propriétaires de luxueuses demeures.



04 - 12 : LA NUIT DE LA REVANCHE

Résumé : une série de célébrités issues de milieux divers sont enlevées, chacune d'entre elles disparaissant un jour de la semaine différent des autres. Le coupable n'est autre que le docteur Loveless, désireux de se venger des personnes l'ayant autrefois offensé en les faisant condamner à mort par un tribunal composé de marionnettes et d'automates dont il tient les commandes. James West et Jeremy Pike vont avoir du pain sur la planche avec leur pire ennemi.



04 - 13 : LA NUIT DU PÉLICAN

Résumé : James West et Jeremy Pike, le remplaçant de Gordon, sont à la recherche d'un bandit nommé Din Chang, qui commettrait des méfaits alors qu'il est censé être prisonnier au pénitencier d'Alcatraz à San Francisco. En se faisant passer pour un détenu, West découvre que Chang a pris le contrôle de la prison et s'apprête à lancer une opération de grande envergure.

04 - 14 : LA NUIT DE LA MALÉDICTION

Résumé : Des hommes en tenue de conquistadors commettent une série de méfaits à Soledad, un village proche de la frontière mexicaine. Leur chef se fait passer pour Cortez et, depuis son repaire basé au Mexique, il exploite la crédulité des paysans, qui le croient immortel, en exigeant le sacrifice de villageois pour calmer un volcan menaçant de faire irruption. Mais que deviennent les hommes prétendument sacrifiés ?



04 - 15 - 04 - 16 : LA NUIT DE LA TERREUR AILÉE

Résumé : James West est envoyé dans une ville car les États-Unis ont reçu un avertissement d'une catastrophe imminente. James est incapable d'empêcher le maire de la ville de faire sauter un nouveau chevalet de chemin de fer. West est chargé de travailler avec l'agent Frank Harper sur l'affaire. Harper arrive trop tard pour empêcher un responsable du musée de couper des peintures et de détruire d'autres œuvres d'art. Le président Grant quitte Washington pour informer personnellement les agents de l'affaire, dans laquelle des personnalités éminentes commettent inexplicablement des actes de destruction. West arrive juste à temps pour empêcher un shérif dévoué de libérer un gang vicieux de sa prison. Le shérif, comme les autres personnalités impliquées, avait reçu une paire de lunettes gratuite d'un Dr Occularis. Il s'avère qu'au moins deux médecins dispensent les lunettes gratuites. Harper prend la place d'un maire qui doit recevoir la visite du Dr Occularis et il a failli tuer West. L'homme des services secrets est capturé et est informé par le professeur Toombs qu'un groupe appelé Raven est derrière tout cela et qu'il a l'intention de gouverner le monde scientifiquement. West est alors libéré pour passer un ultimatum au président Grant. À la fin de l'épisode, West réussi à trouver le quartier général de Raven et observe Tycho, le chef de Raven qui a une tête énorme.



04 - 17 : LA NUIT DU TRÉSOR

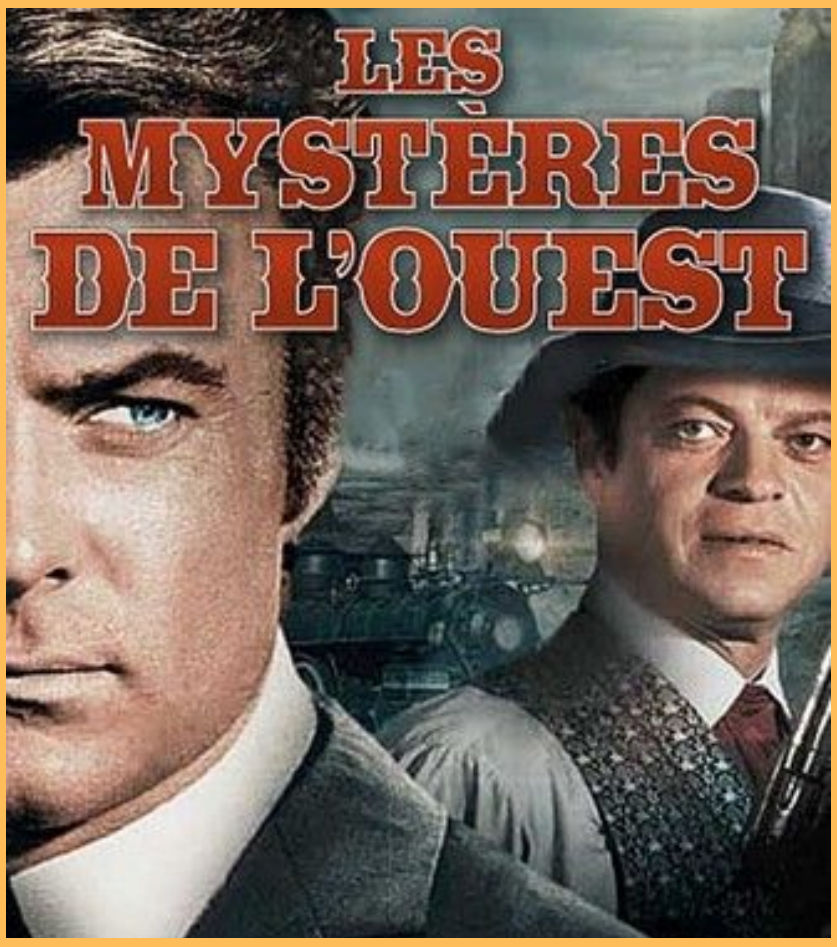
Résumé : Se sachant condamné, un caïd de la pègre nommé Johnny Sabatini demande à West d'exécuter ses dernières volontés. Puis, aussitôt après, il est assassiné. West et son ami Ned Brown doivent désormais retrouver le produit d'un vol accompli par Sabatini. Puis, en faire don à une jeune aveugle, qui n'est autre que la fille du défunt. Mais ils ne sont pas les seuls à convoiter l'héritage...

04 - 18 : LA NUIT DU JANUS

Résumé : James West et Artemus Gordon sont chargés de mener l'enquête sur le décès d'un agent. West pense qu'il a été tué par une taupe, qui aurait réussi à infiltrer le service. Grâce à certains indices, West et Gordon découvrent un endroit où sont rangés des partitions musicales ainsi qu'un cylindre en cire, capable de composer une mélodie. James West pense que la musique émise est à l'origine de la mort de l'agent. Il décide de demander à l'un de ses collègues de composer une mélodie originale qui pourrait piéger le traître...

04 - 19 : LA NUIT DES PISTOLEROS

Résumé : A la suite d'une lettre alarmante envoyée par leur vieil ami Tobin, West et Gordon se rendent à Fort Challenge. Celui-ci est situé près de la frontière mexicaine. Là des événements étranges y menacent la paix entre les deux Etats...







04 - 20 : LA NUIT DE LA DIVA

Résumé : Artemus Gordon est de retour à la Nouvelle-Orléans en compagnie de Rosa Montebello. Cette dernière est une célèbre diva italienne, nièce d'un ambassadeur. Elle est venue se produire en l'honneur du président Grant. Gordon demande à James West de bien vouloir escorter la jeune femme lors du récital qu'elle doit donner le soir même à l'opéra. Mais le tour de chant est interrompu par des kidnappeurs, qui enlèvent la chanteuse. Découvrant que plusieurs divas ont récemment disparu à La Nouvelle-Orléans, les agents secrets vont tenter d'éclaircir cette étrange affaire impliquant une société secrète mais également un membre de leur entourage proche...

04 - 21 : LA NUIT DU DIAMANT

Résumé : James West part chercher sur l'île de feu Joseph Bleak un diamant que ce dernier a légué au musée national de Washington. Il découvre une île hantée par les hurlements d'un chien sauvage et la discorde parmi les héritiers de Bleak, d'autant plus forte que le testament réserve quelques surprises. Enfin, un détective britannique le prévient de la présence sur l'île du docteur Calendar, un célèbre cambrioleur désireux de s'emparer du diamant.

04 - 22 : LA NUIT DES COSAQUES

Résumé : West et Gordon sont chargés d'escorter et de protéger un prince slave en visite aux États-Unis. En effet, le principal danger est représenté par le comte Balkovitch. Ce dernier est un ennemi juré de la famille princière qui a donc l'intention de dérober l'icône sacrée sans laquelle le prince ne pourra être couronné...

04 - 23 : LA NUIT DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Résumé : West s'infiltre au sein d'une entreprise, la « Constellation de Jupiter», après que plusieurs membres du conseil d'administration ont été tués. Il découvre alors les plans d'Amelia, la soeur du directeur, lui-même assassiné. Puis, West met tout en oeuvre pour sauver les autres dirigeants de l'entreprise...

04 - 24 : LA NUIT DE L'ÉPIDÉMIE

Résumé : des bandits attaquent une diligence et s'emparent d'un coffre-fort. L'intervention de West, qui se trouvait parmi les passagers, provoque la fuite des gangsters avec la fille du gouverneur local en guise d'otage. Jim fait soigner un malfaiteur qu'il a réussi à capturer, avant de se lancer à la poursuite de ses complices. L'homme meurt et le médecin révèle à Gordon qu'il était atteint d'une maladie contagieuse. Artemus dispose de trois jours pour retrouver West et les fuyards afin de les vacciner.



LES ANECDOTES DE TOURNAGE

Voici des anecdotes vraiment peu connues sur Les Mystères de l'Ouest, en allant au-delà des classiques déjà largement racontés. Croktv + s'appuie sur les éléments confirmés par les sources que tu as vues, puis j'ajoute des détails rarement mis en avant.

ROBERT CONRAD A FAILLI FAIRE ANNULER LA SÉRIE… À CAUSE D'UN SEUL SAUT

Lors du tournage de "La Nuit des Fugitifs", Conrad réalise un saut acrobatique sans doublure — comme toujours. Il rate la réception, se blesse grièvement et le tournage est stoppé 12 semaines. La chaîne CBS panique : deux épisodes sont annulés et la production manque d'être suspendue.





LE CASCADEUR IMPOSÉ PAR LA CHAÎNE… BLESSÉ DÈS LA PREMIÈRE PRISE

Après l'accident, CBS impose un cascadeur officiel, Jimmy George, pour remplacer Conrad dans les scènes dangereuses. Ironie totale : il se blesse dès la première prise, obligeant Conrad à reprendre toutes ses cascades jusqu'à la fin de la série.

RED WEST, AMI D'ELVIS, A FAILLI Y LAISSER SA PEAU

Red West, ancien garde du corps d'Elvis Presley, est engagé comme cascadeur. Il devient proche de Conrad… et se blesse lui aussi gravement sur un tournage. La série accumule alors les accidents au point que CBS envisage de réduire les scènes d'action.



ROSS MARTIN A TOURNÉ UN ÉPISODE… EN BÉQUILLES

Ross Martin (Artemus Gordon) se fracture la jambe lors d'une scène mouvementée. Plutôt que de réécrire l'épisode, la production décide de l'intégrer au scénario : il apparaît avec un plâtre et des cannes dans l'épisode suivant.

LE PASSAGE À LA COULEUR A ÉTÉ UN CASSE-TÊTE

La série passe en couleur dès la saison 2 (1966). Ce changement impose :

- de repeindre entièrement les décors,
- de revoir les costumes (certains tissus rendaient mal à l'écran),
- et d'adapter les éclairages, ce qui a doublé le temps de préparation des scènes.

LE TON “JAMES BOND À CHEVAL” N’ÉTAIT PAS PRÉVU

À l’origine, la série devait être un western classique. Mais en 1965, l’explosion du phénomène James Bond pousse CBS à exiger plus de gadgets, d’espionnage et de méchants extravagants. Résultat : un mélange unique, totalement improvisé en cours de route.



LE TRAIN N’ÉTAIT PAS UN VRAI TRAIN

Contrairement à ce que beaucoup croient, le fameux train privé n’était pas un train complet :

- l’intérieur était un décor fixe en studio,
- l’extérieur était un wagon unique, déplacé et filmé sous différents angles pour donner l’illusion d’un convoi complet.



MICHAEL DUNN (DR LOVELESS) IMPROVISAIT ÉNORMÉMENT

L’acteur, brillant et imprévisible, réécrivait souvent ses répliques sur place. Certaines de ses tirades les plus cultes sont en réalité des improvisations totales, ce qui agaçait parfois Conrad mais fascinait les réalisateurs.

LES GADGETS D’ARTEMUS ÉTAIENT SOUVENT BRICOLÉS LA VEILLE

Le budget étant limité, beaucoup d’inventions steampunk étaient fabriquées :

- avec des pièces de radios démontées,
- des jouets modifiés,
- ou des mécanismes de montres récupérés. Certains gadgets ne fonctionnaient même pas : Martin devait mimer leur activation.

LA SÉRIE A ÉTÉ CENSURÉE POUR “VIOLENCE EXCESSIVE”

CBS a reçu plusieurs avertissements pour la quantité de bagarres et de cascades. La chaîne a même imposé une réduction du nombre de combats par épisode à partir de la saison 4 — ce qui a profondément déplu à Conrad.





INDIANA JONES

INDIANA JONES

16 septembre 1981 : Sortie du film d'aventure et d'action, réalisé par Steven Spielberg. Harrison Ford interprète l'archéologue et aventurier Indiana Jones. Celui-ci parcourt le monde pour retrouver « l'Arche d'alliance » avant les nazis qui sont prêts à tout pour s'emparer de cette mystérieuse relique, censée conférer le pouvoir de mener n'importe quelle armée à la victoire...





L'HSTOIRE DU FILM

Dans la jungle des Chachapoyas, au Pérou, 1936. Le professeur Henry Walton Jones fils, dit « Indiana » ou « Indy », un éminent archéologue américain et expert en occultisme, est sur le point de mettre la main sur une idole chachapoyenne de la fertilité de Pachamama. Après avoir échappé à une série de pièges mortels dans un ancien temple, il se fait dérober la relique de façon déloyale par son principal concurrent, un archéologue français, René Belloq. Indy parvient à semer les indiens Hovito à bord d'un hydravion mais rentre bredouille aux États-Unis.

De retour de son équipée, au Marshall College à Bedford, Connecticut, Jones est mandaté par deux agents du service du renseignement militaire américain cherchant à décrypter un câble des partisans du IIIe Reich. Les nazis semblent être sur les traces de l'Arche d'alliance, contenant les Tables de la Loi, sur le site de Tanis en Égypte. L'Arche étant censée conférer le pouvoir de mener n'importe quelle armée à la victoire, elle ne doit en aucun cas tomber entre les mains d'Adolf Hitler. Dans leur quête de pouvoir occulte, les nazis recherchent Abner Ravenwood, ancien mentor de Jones et expert sur la question. Ravenwood possède le pommeau-médaillon du grand bourdon de Râ, un artefact permettant selon la légende de localiser précisément la relique sainte dans le « Puits des âmes ».







Indiana Jones s'envole pour le Népal pour retrouver Ravenwood, auquel il n'a plus parlé depuis des années. Il apprend de Marion, la fille de son mentor et ancien amour au caractère bien trempé, que le vieil homme est décédé. Marion possède le médaillon tant convoité qu'Indy propose d'acheter 3 000 dollars, plus 2 000 pour lui permettre de rentrer aux États-Unis. Marion accepte la vente mais sa taverne est prise d'assaut par des brigands menés par l'officier de la Gestapo Arnold Toht. Au cours de l'échauffourée, l'établissement prend feu et Toht se brûle la main en voulant s'emparer du médaillon. Indy et Marion s'échappent avec l'artefact et partent pour l'Égypte.





Arrivés au Caire, le couple retrouve Sallah, figure emblématique de la ville et vieil ami de Jones. Ce dernier informe Indy que Belloq s'est allié aux nazis, sous les ordres du colonel Dietrich, pour fouiller le site de Tanis grâce aux inscriptions du médaillon incrustées dans la paume brûlée de la main de Toht. Dans le souk de la ville, Marion est kidnappée et emmenée de force dans un camion que Jones fait accidentellement exploser. L'aventurier est bouleversé par la mort de son ancien amour, mais décide avec l'aide de Sallah de continuer les recherches. Ils se rendent compte que les nazis ne creusent pas au bon endroit car l'autre face du médaillon fournit une précision cruciale que Toht n'a pas. Indiana s'infiltre sur le site des fouilles et découvre que Marion n'est pas morte mais retenue captive, ligotée et bâillonnée, par Belloq. L'Arche d'alliance est bientôt découverte au cœur du Puits des âmes grouillant de serpents. Les nazis s'emparent de l'artefact sacré et scellent le puits en y laissant Indy et Marion.

Le couple s'échappe et découvre que l'Arche est sur le point d'être transportée à Berlin à bord d'une aile volante, un avion expérimental. Indy tente de saboter l'opération en détruisant l'appareil, après un duel aux poings avec l'un des mécaniciens qui se solde par la mort de celui-ci, déchiqueté par une hélice. Dietrich, Toht et Belloq embarquent avec l'Arche et leur troupe à bord d'un convoi de camions. Après une course-poursuite haletante dans le désert, Jones réussit à s'emparer du camion contenant l'Arche, mais au prix de multiples blessures et contusions. Marion le soigne, et ils reprennent leur relation amoureuse.







Indiana et Marion quittent l'Égypte à bord du cargo libérien Bantu Wind (« Vent bantou »), commandé par le capitaine Katanga. Mais alors qu'ils se croient en sécurité hors des eaux territoriales, ils sont rattrapés par un U-Boot allemand nommé Wurrfler. Dietrich reprend une nouvelle fois possession de l'Arche et Belloq kidnappe Marion. Jones parvient à s'esquiver et se cacher à l'extérieur du sous-marin jusqu'à une île de la mer Égée où Belloq prévoit d'ouvrir le coffre doré. L'archéologue stoppe la marche des nazis en les menaçant de tout détruire avec un lance-roquettes. Mais il est raisonné par Belloq qui le pense incapable de détruire un tel témoignage de l'Histoire. En effet, Jones n'en a pas le courage. Il est désarmé, capturé et ficelé à un poteau avec Marion. Belloq procède à une antique cérémonie pour ouvrir l'Arche et il s'avère qu'elle ne contient que du sable... Mais soudain, des esprits ressemblant à des séraphins de l'Ancien Testament émergent du coffre. Indiana, connaissant le danger pour avoir étudié la relique avec son mentor, ordonne à Marion de fermer les yeux et de ne pas regarder cela. Les esprits prennent l'apparence terrifiante d'anges de la mort et des rayons aveuglants se mettent à frapper les nazis. Belloq, Dietrich et Toht connaissent une terrible mort à cause du regard des esprits.





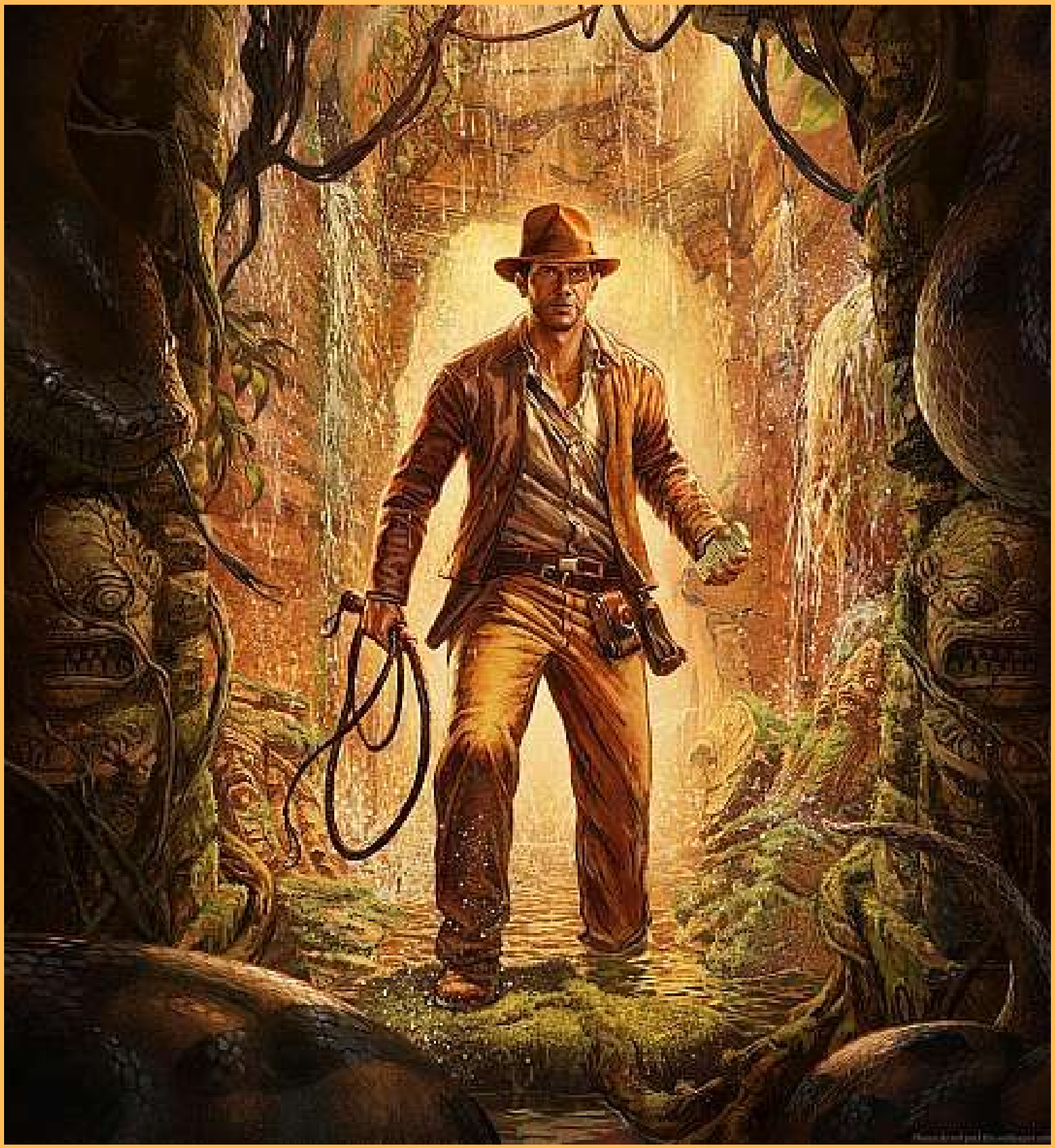
Lors de l'épilogue, situé à Washington, des agents du renseignement militaire certifient à Indy que l'Arche est étudiée en lieu sûr par des experts et qu'elle ne sera pas accessible aux chercheurs. L'archéologue est furieux. L'Arche est en réalité étiquetée « Top Secret » et vulgairement entreposée dans un gigantesque hangar poussiéreux rempli de centaines de caisses au contenu incertain. On apprendra dans le film Indiana Jones et le royaume du Crâne de Cristal que ce hangar est dans la zone 51 dans le Nevada et, pour le plus grand bonheur de l'archéologue, celle-ci ne sera pas étudiée...





LA CREATION D'INDIANA JONES

La création d'Indiana Jones a lieu sur une plage d'Hawaï. George Lucas avait alors pour habitude, lorsqu'un de ses films s'apprêtait à sortir, de passer quelques jours au soleil de Hawaï. Il est rejoint cette année-là par Steven Spielberg. Certains du succès de leurs prochains films (Star Wars et Rencontres du troisième type), ils envisagent d'autres projets. Spielberg révèle à Lucas qu'il avait contacté le producteur des James Bond, Albert R. Broccoli, afin de pouvoir réaliser un épisode de la saga, mais que ce dernier avait refusé, sous prétexte qu'il fallait être obligatoirement, tout comme l'acteur incarnant l'espion, originaire d'un pays du Commonwealth. Lucas indique alors qu'il a une bien meilleure idée et il raconte les grandes lignes de ce que sera Les Aventuriers de l'arche perdue. Ils se promettent également que si le film devenait un succès, une trilogie naîtrait. Après leurs vacances, Lucas et Spielberg appellent Lawrence Kasdan, afin qu'il développe le scénario avec Lucas et, plus tard, Philip Kaufman. Steven Spielberg le réalise et Lucas endosse le rôle de producteur délégué. Le nom du héros, « Indiana », vient du chien de George Lucas. Le héros devait initialement s'appeler Indiana Smith mais Spielberg conseille de changer le nom en Indiana Jones car le premier nom ressemble trop au titre du film Nevada Smith (1966).

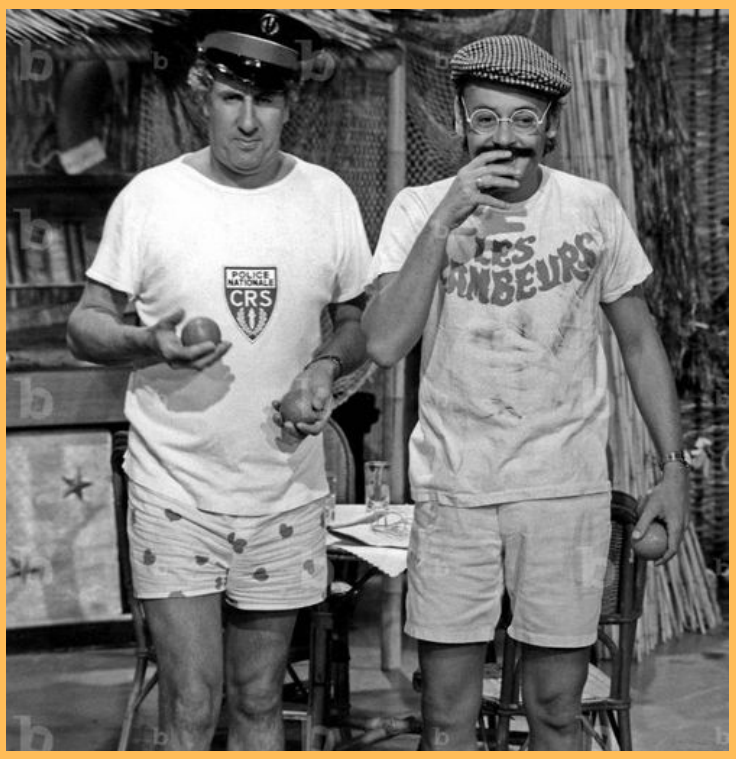


LE BÉBÊTE SHOW

PROLOGUE

Le Bébête Show est une émission de télévision française satirique de marionnettes, d'imitation et de parodie de l'actualité politique française, librement inspirée du Muppet Show de Jim Henson, et créée par Jean Amadou, Stéphane Collaro et Jean Roucas. L'émission a été diffusée d'octobre 1982 à fin juin 1995 sur TF1.





CONCEPT

Basant initialement son humour sur des jeux de mots, Le Bébête Show a ensuite commenté quotidiennement l'actualité. En effet Le Bébête Show n'était à l'origine qu'une séquence des émissions Co-Co Boy (de 1982 à 1984), puis Cocoricocoboy (de mars 1984 à juin 1987). Après l'échec du Collaricocoshow sur La Cinq bien qu'une autre émission politique satirique avec marionnettes soit apparue dans le Collaricocoshow, s'appelant Les Vingt corruptibles, parodiant Les Incorruptibles, qui n'a pas eu le même succès que le Bébête Show, Stéphane Collaro revient sur TF1, et propose à La Une d'en faire une émission à part entière. Lancé en pleine élection présidentielle dès le 14 mars 1988, Le Bébête Show est diffusé du lundi au vendredi à 19 h 50. Il réalise en moyenne 30 % d'audience. Le décor de l'émission est alors un bistrot, dans lequel Jean Roucas interprète le rôle du barman, dont les marionnettes sont les clients réguliers. Dès le 29 août 1988, les Arènes de l'info lancées par Canal+ seront en concurrence frontale avec les Bébêtes de TF1.

Librement inspirée du Muppet Show, cette émission utilisait des marionnettes (tirées des personnages dessinés par Alain Duverne, Jean-Jacques Loup et Jean-Yves Grall) pour tourner en dérision les politiciens de l'époque. Les personnages du Bébête Show étaient initialement des pastiches de ceux du Muppet Show, mélangés à des caricatures d'hommes politiques français. Les références au Muppet Show se sont progressivement estompées, jusqu'à ce que les nouveaux personnages n'aient plus aucun rapport avec l'émission américaine.





Après le départ de Jean Roucas, et pour faire face à la concurrence des Guignols de l'info, Stéphane Collaro propose en 1994 une version renouvelée de l'émission, avec de nouvelles marionnettes et de nouveaux auteurs. Malgré le retour au décor du bar, et Guy Lecluyse remplaçant Jean Roucas dans le rôle du barman, cette nouvelle formule est un échec : l'émission s'arrête un an plus tard, faute d'avoir pu retrouver un ton susceptible de la faire renouer avec ses succès d'audience.

CRÉATEUR DES MARIONNETTES

Alain Duverne est le créateur des marionnettes les plus connues, puisqu'il a travaillé pour Le Bébête show de 1982 à 1988. En 1988, il part sur Canal+ pour créer les marionnettes des Guignols de l'info. C'est Alain Picard, formé par Alain Duverne, qui prend le relais en créant entre autres les personnages d'André Lajoinie, Arlette Laguiller, Pierre Juquin, Antoine Waechter, Simone Veil et Bernard Tapie. Puis, il donne naissance aux « bébés réformateurs » : Michel Noir, Dominique Baudis et Philippe Seguin.





FRANCOIS MITTERRAND

François Mitterrand était incarné par une grenouille semblable à Kermit du Muppet Show, et nommée Kermitterrand. Au fil des épisodes, le personnage est dépeint comme possédant une personnalité mégalomane, s'appelant successivement lui-même Sire, Maître, ou Dieu. Une chanson intitulée Appelez-moi Dieu ! est sortie en 1990, le mettant en scène avec ses acolytes marionnettes en train de le dénigrer.

VALERY GISCARD D'ESTAING

Valéry Giscard d'Estaing a eu trois marionnettes : la première faisait couple avec celle de Gaston Defferre, sous les noms de Valy et Gaston, alias les Has-been : elles reprenaient l'idée des deux vieux grincheux du Muppet Show (Statler et Waldorf), ce qui a perdu son sens avec la mort du maire de Marseille. L'ancien président fut un temps le seul personnage "humain" de l'émission. Il est ensuite devenu, pendant une brève période, un marabout, Giscarabout le Marabout, ce qu'il a assez peu goûté, trouvant la marionnette laide. Il s'est ensuite vu transformer en ouistiti à tambour : Ouistiti Giscard des Singes.

RAYMOND BARRE

Raymond Barre était incarné en ours en peluche, Barzy (inspiré de Fozzie l'ours du Muppet Show ; comme Fozzie, le personnage était spécialisé en calembours idiots, qu'il était le seul à trouver drôles) ; il avait un petit rire caractéristique : « Ouh-ouh-ouh ! », « Ouf-ouf-ouf ! ».





JACQUES CHIRAC

Jacques Chirac était représenté en aigle à plumes bleu ciel, Black Jack (inspiré du personnage de l'aigle Sam du Muppet Show). Le personnage était présenté comme étant agité, parfois à la limite de l'hystérie. Il commençait toujours ses phrases par « Écoutez » et les ponctuait souvent de vulgarités et de tics de langage (comme « crac crac »).

GEORGES MARCHAIS

Georges Marchais incarnait curieusement la transposition de Piggy la cochonne du Muppet Show, pour devenir Marchie (ou Marchie la cochonne). Il ponctuait souvent ses phrases par « C'est un scandale ! », et grognait parfois en faisant « Grik-grik-grik ! ».





JEAN MARIE LE PEN

Jean-Marie Le Pen était dénommé Pencassine. Cette marionnette a eu une histoire : elle a fait suite à un vampire arborant un casque à pointe, parlant avec un accent allemand et sortant d'un placard en fumant (appelé Frankenpen). L'homme politique ayant gagné son procès contre le Bébête Show, le personnage fut alors rebaptisé Pencassine, affublé du costume de Bécassine, en référence aux origines bretonnes de Jean-Marie Le Pen. Il garda cependant ses crocs de vampire, et terminait ses phrases en faisant un grognement enragé. Le personnage, pas plus que Marchie, n'était féminisé, malgré son nom et ses vêtements. Il s'agit de l'un des premiers personnages à ne pas être inspiré de ceux du Muppet Show.

RONALD REAGAN

Ronald Reagan et Margaret Thatcher avaient leurs marionnettes dès l'origine, mais sans être transformés en animaux. Cependant Ronald Reagan gardait, au début de ses apparitions, une référence au Muppet Show puisqu'il était costumé en cuisinier et effectuait cette activité (référence au chef cuisinier du Muppet Show). Tous deux furent relativement peu utilisés.





NICOLAS, CHARLES, JACQUES

Nicolas Sarkozy, qui flirtait sauvagement avec son maître Édouard Balladur, était transformé en caniche baptisé Sarcosette.

Charles Pasqua était transformé en morse, nommé Pas-de-quoi, le « ministre à la peau lisse » (= police).

Jacques Chaban-Delmas était un canard nommé Bancha (car il siègeait sur le perchoir, à l'Assemblée).

MICHEL ROCARD

Michel Rocard était transformé en un corbeau dénommé Rocroa (devenu Roro le justicier masqué après son remplacement à Matignon par Édith Cresson). Il se fait grand défenseur de Kermitterrand en le désignant comme « luminaire céleste » ou « divinité éternelle », même si Rocard aura toujours détesté le président socialiste.

JACK, HENRI, ANDRÉ

Jack Lang se faisait chèvre bêlante (Lang de Chèvre), à langue râpeuse, afin de sous-entendre un caractère servile.

Henri Krasucki était en ouvrier à pinces de crabe (Crabe-Zucki), réclamant incessamment « la grève ! ».

André Lajoinie était présenté en chien idiot nommé Dédé Lajoitriste, régulièrement insulté et malmené par Marchie.





ANTOINE, PIERRE, ARLETTE, SIMONE

Antoine Waechter était transformé en pommier, nommé Waechtercloset, puis, avec l'inclusion d'autres écologistes, il fut rebaptisé Waechterminus et transformé en souris des champs.

Pierre Juquin était un lapin (Juquin de Garenne) et utilisait des formules alambiquées qui lassaient les marionnettes auditrices.

Arlette Laguiller était transformée en belette (Arlette Labelette).

Simone Veil était en chouette (Chouette Simone).



Au moment des élections européennes de 1989, certains des "rénovateurs" du RPR et de l'UDF (comptant notamment Michel Noir, Philippe Séguin ou Dominique Baudis) furent brièvement représentés en bébés, accompagnant Simone Veil (Chouette Simone), et qui insultaient leurs aînés.

LAURENT FABIUS

Laurent Fabius était transformé en écureuil (Fafa l'Écureuil) ; le personnage fut assez peu utilisé, Jean Roucas ayant du mal à imiter sa voix : cela a d'ailleurs donné matière à gags, la marionnette intervenant de temps à autre en se plaignant de ce problème, affublée de voix d'autres personnalités comme le général de Gaulle.

BERNARD, PIERRE, ÉDOUARD

Bernard Tapie était transformé en taureau meuglant (Tapie violent).

Pierre Bérégovoy était en chien fidèle (Béréwawa).

Édouard Balladur était en pélican (Au départ Ballacan le pélidur, rebaptisé Ballacon le Pélimou par Kermitterrand, pour finir par Ballacan le Pélimou, contrepèterie pour « Ballamou le pélican »).





PHILIPPE, ALAIN, JACQUES, FRANCOIS, ROBERT, BRICE

Philippe Séguin était une tortue (Guinguin la Tortue), passant son temps à s'excuser.

Alain Juppé était en crocodile ...sans dents.

Jacques Toubon était en mulot.

François Léotard était en faucon

Robert Hue était transformé en ballon de football.

Brice Lalonde fut transformé en coccinelle obèse (Brice Lagonfle).

DOMINIQUE VOYNET

Dominique Voynet était transformée en chat avec une mèche de cheveux blond lui cachant complètement le visage (Dominique Avoinet).





EDITH CRESSON

Édith Cresson fut représentée en panthère, dénommée Amabotte (jeu de mots avec « à ma botte ! » et « botte de cresson »), représentée comme la compagne grande gueule mais docile de Kermitterrand, ce que le Premier ministre a fort peu apprécié (c'est ce dont témoigne le livre d'Élisabeth Schemla consacré à son passage à Matignon).

LIONEL JOSPIN & HENRI EMMANUELLI

Lionel Jospin fut représenté en marionnette humanisée car il n'apparut que dans la version renouvelée du Bébête Show, Le Bar du Bébête Show.

Henri Emmanuelli fut aussi représenté en marionnette humanisée dans Le Bar du Bébête Show.

Dans le camp des non-politiques, nous retrouvions également brièvement Raymond Goethals, à l'époque entraîneur de l'OM, transformé en singe savant, surnommé Monmon la Science. Ce personnage s'exprimait avec un accent belge très prononcé, utilisant un vocabulaire uniquement footballistique et ponctuant ses phrases par « On n'est pas là pour rigoler ! ». Michel Galabru a également vu apparaître brièvement sa marionnette. Au début des années 1990, l'émission comptait également des marionnettes à l'effigie de Gérard Jugnot et de Paul Préboist, qui n'étaient pas censées représenter les deux acteurs mais incarnaient deux types de "Français moyens" (respectivement un chômeur et un agriculteur).



Dans la dernière version de l'émission, avec les nouvelles marionnettes, les personnages perdirent leurs noms distinctifs et l'essentiel de leurs caractéristiques animales, à quelques détails près (Édouard Balladur conservait son bec de pélican et François Mitterrand sa tête verte de grenouille mais tous deux étant en grande partie "humanisés").

ANECDOTES

Le président Mitterrand était un spectateur du Bébête Show, et a déclaré à la télévision : « Je vous mentirais si je vous disais que je m'imaginais spontanément en batracien divinisé mais la grenouille du Bébête Show me fait rire même si je la trouve plus agitée et plus criarde que nature ».



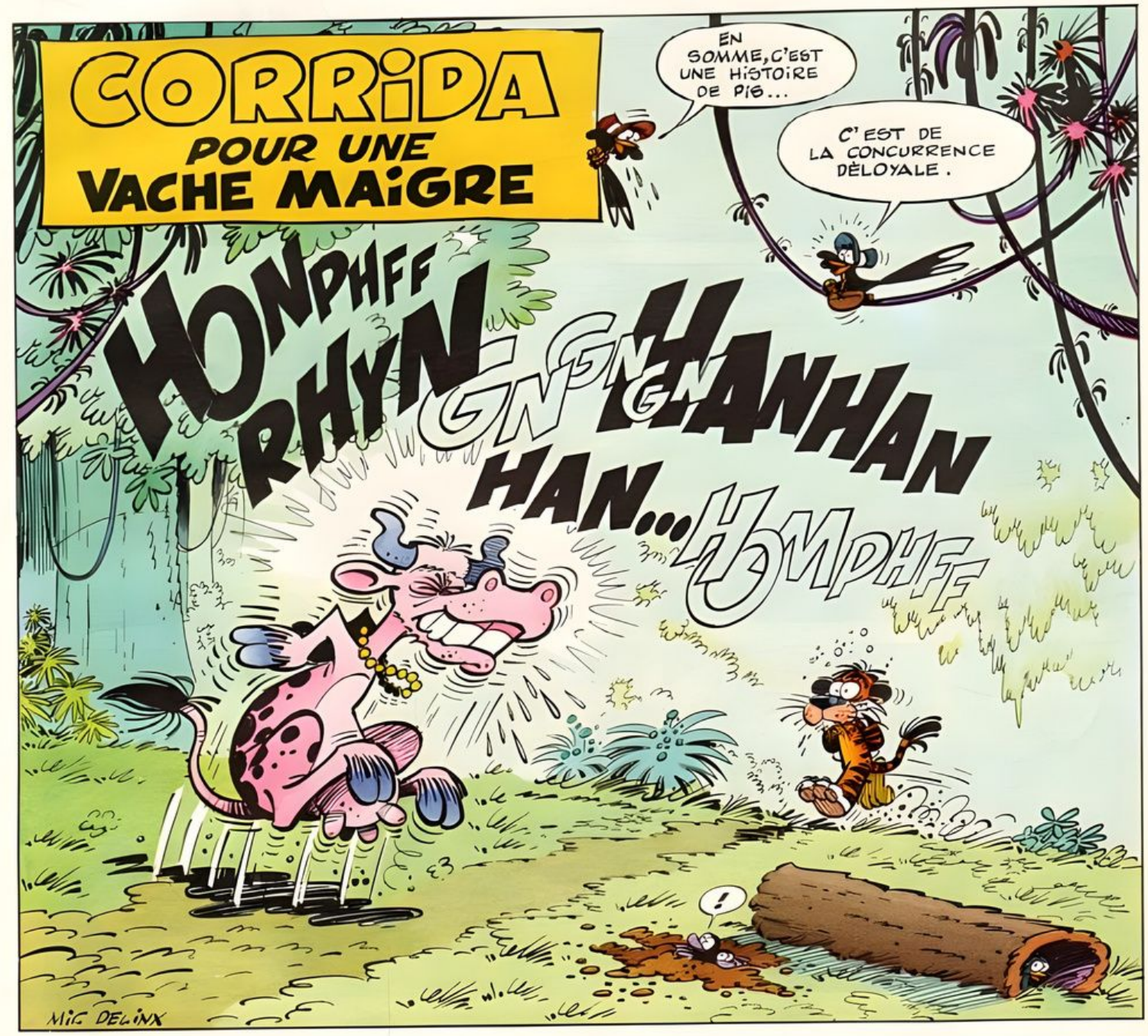


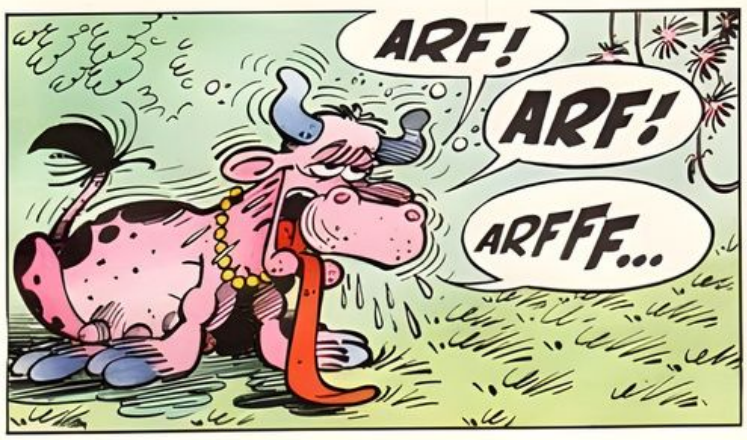
Au début de son second septennat, François Mitterrand explique à un de ses amis que les Français ont désormais une inclination à préférer les hommes politiques jeunes. Il dit alors : « Vous imaginez une tête de liste Giscard-Balladur ? Les publicitaires pourraient s'en donner à cœur joie ! Ce ne serait pas un “ticket choc”... Au Bêbête Show, ils pourraient dire : “C'est un ticket vioque ou un ticket toc...” »".





CORRIDA POUR UNE VACHE MAIGRE







DALIDA

ITSI BITSI BIKINI : UNE RÉVOLUTION

Dans un petit village normand nommé Prétot-Vicquemare, un garçon né un 27 juillet 1917. Il s'appelait André Robert Raimbourg, mais le monde allait bientôt le connaître sous un autre nom : Bourvil. Un nom emprunté au village voisin de Bourville, où il grandit, élevé par sa mère et son beau-père, dans une campagne simple, rythmée par les saisons et les chansons populaires.

C'est dans ce contexte que naît la chanson "Itsy Bitsy Teenie Weenie Yellow Polkadot Bikini", écrite par Paul Vance et Lee Pockriss, et interprétée pour la première fois par l'Américain Brian Hyland. Le morceau devient un tube aux États-Unis.





L'ADAPTATION FRANCAISE

En septembre 1960, Dalida reprend la chanson en français sous le titre "Itsi Bitsi Petit Bikini". Elle y raconte l'histoire d'une jeune fille timide qui n'ose pas sortir de sa cabine de plage, trop gênée de montrer son tout petit bikini rouge et jaune à pois. La chanson joue sur l'humour, l'innocence et la légèreté, tout en évoquant les tabous de l'époque sur le corps féminin et la pudeur.

"Un, deux, trois, elle tremblait de montrer quoi ? Son petit itsi bitsi tini ouini, tout petit, petit bikini..."

Avec sa voix espiègle et son charisme solaire, Dalida transforme ce morceau en hymne de l'été. Il marque un tournant dans sa carrière, la propulsant comme reine des tubes estivaux et icône de la modernité.



SUCCÈS INTERNATIONAL

La chanson connaît un succès fulgurant :

Elle est traduite et adaptée dans plusieurs langues (allemand, espagnol, italien...).

Elle est reprise par d'autres artistes, dont Brigitte Bardot, qui en fait aussi une version célèbre.

Elle devient un symbole de la libération des mœurs et de la jeunesse insouciante des années 60.



UNE CHANSON CULTE

"Itsi Bitsi Petit Bikini" ne se contente pas de faire danser les foules : elle entre dans la culture populaire. On l'entend dans des films, des publicités, et elle reste aujourd'hui encore un classique des playlists rétro.

Dalida, avec cette chanson, n'a pas seulement chanté un bikini. Elle a chanté une époque, un vent de liberté, et ce mélange unique de malice et de grâce qui la rendait inoubliable.



INSPECTEUR GADGET

INSPECTEUR GADGET DÉBARQUE SUR FR.3

Le 22 octobre 1983, c'est une série d'animation d'origine americano-franco-nippo-canadienne qui débarque sur les petits écrans sur FR3. Le principe s'articule autour de l'inspecteur Gadget, une sorte de policier Cyborg doté de nombreux gadgets intégrés à sa personne. Il lutte systématiquement contre l'organisation MAD dirigé par le maléfique Docteur Gang. Le hic, c'est que l'inspecteur Gadget cumule stupidité, incompétence, naïveté et commet de nombreuses gaffes. Pourtant il déjoue à chaque fois, malgré lui, les mauvais coup du Docteur Gang grâce à l'aide précieuse de sa nièce Sophie, une petite fille très intelligente et son chien Finot (Brain dans la version anglaise) très astucieux avec qui elle communique. La jeunesse raffole de ce personnage maladroit et des aventures qui finissent toujours bien.

LE PILOTE

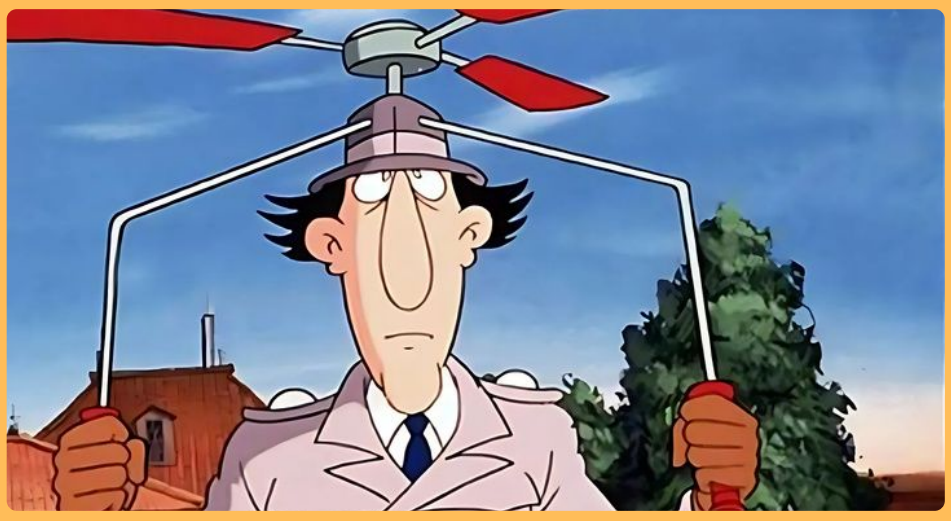
L'épisode pilote, devenu l'épisode 65 de la série par la suite, se déroule dans une station de sports d'hiver. L'inspecteur Gadget y porte alors une moustache (ce qui ne s'est pas retrouvé dans la série, afin de faire disparaître la ressemblance avec l'inspecteur Clouseau, dont l'inspecteur Gadget est en partie inspiré) et le chef Gontier lui confie trois missions différentes.



DÉROULEMENT D'UN ÉPISODE

L'épisode débute par une parodie du début des épisodes de Mission impossible. Tel Jim Phelps, l'inspecteur Gadget se rend dans un endroit anodin pour récupérer le papier contenant son ordre de mission. Celui-ci lui est remis en mains propres par son responsable, le chef Gontier, toujours déguisé ou caché dans un objet étroit. Gadget lit son ordre à voix haute en ponctuant chaque fin de phrase par « Stop ». Ensuite, il finit la lettre par la phrase « ce message s'auto-détruira... » et redonne naïvement le papier à Gontier, qui, enfoncé dans sa cachette, n'a pas le temps de s'en débarrasser et reçoit l'explosion en plein visage.

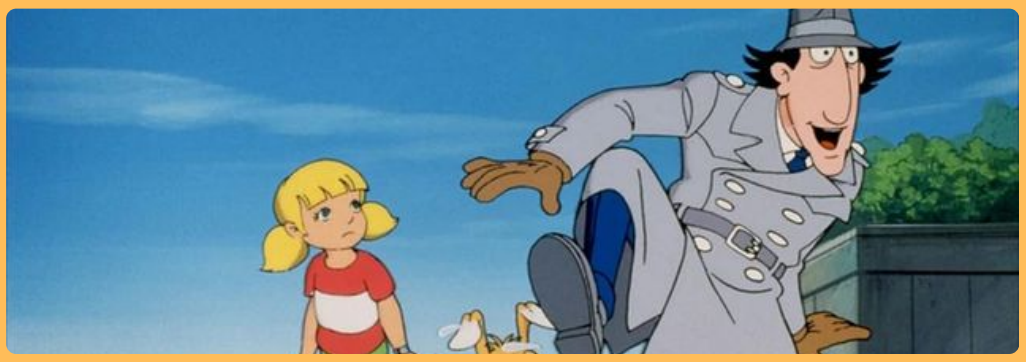
Gadget rentre chez lui, et explique à Sophie qu'il doit partir et ne peut l'emmener. Inquiète, celle-ci demande à Finot de suivre Gadget, et elle-même se débrouille pour arriver à le suivre de loin.



Arrivé sur le terrain, Gadget confond systématiquement les bons et les mauvais : Finot est d'ailleurs généralement le premier accusé (il n'est pas reconnu malgré son déguisement rarement plus sophistiqué qu'un chapeau et un imperméable). La poursuite rocambolesque de Finot mène alors Gadget dans les repaires de MAD qu'il ne discerne toujours pas mais que Finot découvre ; Finot provoquant dans un second temps lui-même les poursuites pour l'entraîner plus en profondeur sous la conduite de Sophie.

Pendant ce temps, le Docteur Gang cherche par tous les moyens à tuer Gadget, grâce à l'ensemble de ses agents, à qui Gadget accorde généralement toute sa confiance. Il déjoue leurs pièges et leurs tentatives de capture par des séries d'accidents et sans jamais le remarquer.

C'est finalement Sophie qui, grâce à son livre-ordinateur et aux indications de Finot, finit par résoudre l'affaire et à appeler les renforts, prétextant un message de Gadget, pour arrêter les bandits, mais la situation est telle que l'inspecteur Gadget donne l'impression d'avoir résolu l'affaire lui-même.





À la fin de l'épisode, Gadget est alors félicité par le chef Gontier, puis lâche une phrase du type : « C'est bizarre, le criminel que vous venez d'arrêter ressemble beaucoup au gentil grand-père avec lequel j'ai passé la journée », ce qui fait rire Sophie et Finot. Depuis son bureau ou son véhicule, le Docteur Gang promet de se venger en scandant cette phrase : « Sois maudit, Gadget ! Sois maudit !!! ».

Avant le générique de fin, Gadget se trouve dans un cadre domestique avec Sophie. C'est l'occasion de donner aux enfants des conseils de sécurité et d'hygiène de vie, en rapport ou non avec l'épisode (en cas de brûlure, respecter les règles au ski ou dans l'avion).

INSPECTEUR GADGET

L'inspecteur Gadget habite une banlieue résidentielle de Métroville (Metro City dans la version anglaise), en France (ou aux États-Unis), où ses ancêtres, originaires de Londres, ont émigré. Toujours vêtu d'un grand imperméable et d'un chapeau gris, un pantalon bleu, des chaussures gris clair et des gants marron foncé, et équipé (à la suite d'un accident) de multiples gadgets, il arbore dans le premier épisode Les sports d'hiver une moustache qui n'apparaitra plus dans le reste de la série. Il brille surtout par sa grande distraction. Confondant systématiquement les méchants et les gentils, échappant par chance à de multiples attentats, se trompant constamment dans l'utilisation de ses gadgets, sa force humoristique en fait un personnage très attachant auquel un jeune téléspectateur peut facilement s'identifier.



SOPHIE

Elle est la jeune nièce de Gadget (elle aurait 8 ans). Sophie a des cheveux blonds mi-longs coiffés de couettes, ses yeux sont bleu-vert, elle porte un t-shirt rouge à manches courtes avec une épaisse rayure blanche au centre, un pantalon vert olive avec des poches genoux vert clair, ainsi que des chaussures de basketballs rouges et roses. Dans la saison 2, elle porte une veste de sport bleue et blanche. Elle a été vue trois fois en bikini, deux fois rouges et une fois bleue. Elle vit avec lui pour une raison non expliquée dans la série. Elle suit Gadget dans toutes ses missions, généralement sans son accord. Très douée en informatique, elle se promène toujours avec un livre qui renferme un ordinateur aux multiples possibilités. Elle est également équipée d'une montre spéciale qui lui permet de communiquer avec Finot. Elle est souvent kidnappée par les hommes du Docteur Gang. Dans la plupart des cas, elle est ligotée et bâillonnée. Dans la version de 2015, on pourrait dire qu'elle a grandi et est devenue une jeune adolescente âgée dans la douzaine. Elle aurait un sentiment cependant pour Tristan, le neveu du Dr Gang.





FINOT

Animal de compagnie de Gadget, ce chien le suit de près dans toutes les missions. Finot a une fourrure jaune, des taches blanches sur le bout des oreilles et un nez rouge. Il porte un collier rouge qui contient un microphone rétractable et un haut-parleur pour rester en contact avec Sophie. Bien qu'il ne parle pas, il est capable de communiquer avec Sophie, grâce à un micro et une caméra qui sortent de son collier. Il est capable de marcher sur ses pattes postérieures et de mettre des vêtements pour se faire passer pour un humain.

INSPECTEUR CHEF-GONTIER

Il a l'aspect du chef policier tel qu'il pouvait être imaginé par les Français au début des années 1980 : petit, presque chauve avec une grosse moustache et la pipe à la bouche. Son imagination pour se fondre dans le décor au début de chaque épisode en fait un personnage incontournable de la série. Ses apparitions sont systématiquement de même nature : au début de l'épisode, il remet à Gadget sa mission sur une feuille qui lui explose au visage, puis, à la fin de l'épisode, il apparaît pour féliciter Gadget, souvent appelé par Sophie pour arrêter les complices de MAD.





DOCTEUR GANG

Il est le responsable de l'organisation criminelle MAD (en anglais, « mad » signifie « fou », mais ce sont en fait les initiales de « Méchants, abrutis, débiles » pour la version française, du moins si on en croit Sophie. Certains livres édités dans la Bibliothèque Rose penchent pour « Méchants, affreux, démoniaques »). On ne voit dans les épisodes que ses mains gantées de fer, le reste de son corps étant dissimulé par le dossier de son siège. Dans la continuité des séries d'animation, personne ne connaît son visage ni son corps, cependant, un jouet officiel dévoilant son apparence est sorti en 2003.



Archétype du « boss » de fiction, il a une voix très particulière, presque métallique, qui fait trembler de peur ses agents. Il communique avec eux depuis son écran d'ordinateur, d'où il peut suivre l'évolution de ses plans machiavéliques. Il se déplace rarement, et s'il le fait, c'est toujours à bord de sa voiture, la « MADmobile », transformable en avion et en sous-marin. Son rêve le plus cher est de tuer Gadget, qu'il déteste plus que tout le monde et qui fait systématiquement échouer ses plans. Il s'enfuit néanmoins à la fin de chaque épisode.

Tout au long de la série, seules les mains gantées du grand ennemi de Gadget sont visibles, le reste de son corps étant dissimulé par le dossier de son siège. De nombreuses rumeurs ont circulé sur son identité ; l'une d'elles affirmait faussement que le Docteur Gang n'était autre que le chef Gontier et qu'il se faisait arrêter à la fin de la série.

En réalité, dans le dernier épisode, le Docteur Gang parvient une fois de plus à s'enfuir et son véritable visage restera inconnu, un choix volontaire des auteurs. Toutefois, à l'occasion d'un concours du magazine Gadget Jeux, l'un des auteurs, Bruno Bianchi, accepte d'illustrer la représentation qu'il se fait de Gang, image à l'appui : « une sorte de mutant ressemblant à un crapaud », mais l'explication reste floue en indiquant que Gang peut prendre la forme qu'il désire « au gré de sa fantaisie ou de celle de Bruno Bianchi, ou mieux encore de la vôtre ! ».





Le visage du Docteur Gang pouvait cependant brièvement être aperçu dans le jeu vidéo Inspector Gadget, sorti sur Super Nintendo. En 2003, un jouet à l'effigie du Docteur Gang voit le jour et le représente d'une manière radicalement différente de la vision de Bianchi, mais s'inspirant de son aspect dans le jeu vidéo. Dans cette version, Gang est un vieillard au visage haineux, avec une barbiche et des cheveux blancs. L'emballage du jouet prenait soin de cacher sa figure afin qu'il ne puisse être observable qu'en l'achetant.

Dans l'adaptation cinématographique de Walt Disney Pictures, Inspecteur Gadget (1999), le Docteur Gang est incarné par Rupert Everett et son visage n'est jamais dissimulé.



INSPECTEUR GADGET™



MADCHAT

Animal de compagnie du Docteur Gang, ce chat reste toujours à côté du bras de son maître, ricanant à chaque fois qu'il a une idée diabolique. Très joueur, il cherche parfois à le gêner en lui attrapant sa main ou un objet que celui-ci est en train de manipuler. Malheureusement, il sert souvent de souffre-douleur à son maître lorsque ses plans échouent, qui passe alors ses nerfs sur lui en l'envoyant valser ou en lui tapant dessus, si bien qu'il a pris l'habitude de s'éloigner de lui dès qu'il commence à s'énerver. Il comprend visiblement ce que dit son maître, qui lui raconte souvent les détails de ses plans. Le chat est une référence au personnage d'Ernst Stavro Blofeld dans James Bond.

CAPORAL CAPEMAN

Il est un admirateur de Gadget, c'est un justicier et aussi un véritable allié. Il fait son apparition dans la saison 2. Il aide Gadget dans certaines missions mais n'a souvent qu'un rôle mineur.

LES GADGETS DE GADGET

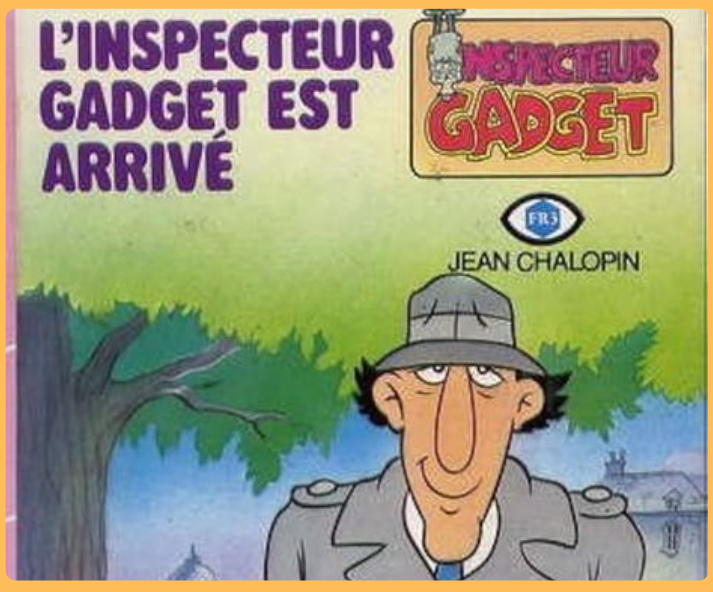
Pour utiliser un gadget, l'inspecteur énonce à voix haute le nom de l'outil en question, précédé de « Go-Go ! Gadgeto... ».

S'il fait presque systématiquement appel à certains gadgets, d'autres sont utilisés plus rarement. De plus, certaines fois, le système ne fonctionne pas normalement (comportement fou ou autre gadget sortant à la place de celui énoncé), ce qui peut être une source d'ennui ou permettre à l'inspecteur de se sortir d'un mauvais pas. Il arrive parfois à l'inspecteur de combiner certains gadgets. La plupart de ses gadgets sont situés dans son chapeau : il a inspiré à Francisco Ibáñez le personnage de Chapeau el esmirriau.



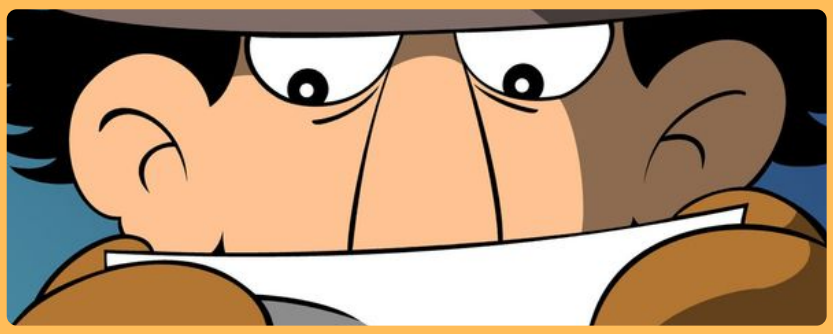
LIVRES

Une série de 24 albums BD reprenant des épisodes de la série ont été publiés aux éditions Greantori ainsi qu'aux éditions de la Page Blanche.



En 2024, l'auteur espagnol Daniel Gallego publie sous le label d'édition Cucúrucho ediciones le premier livre d'art officiel de la série pour son 40e anniversaire intitulé « Inspector Gadget : El arte de un gadgeto » dans lequel il raconte chronologiquement l'histoire de la fondation du studio DIC, la création de l'Inspecteur Gadget, le développement de la série, ainsi que sa vente dans différents pays. Jean Chalopin, Bernard Deyriès, Andy Heyward, Brian Lemay, Jean Barbaud et de nombreux autres artistes qui ont travaillé sur la série en tant que directeurs de l'animation, concepteurs de personnages, scénaristes, dessinateurs de story-boards et autres, interviennent dans la narration de l'histoire avec différents souvenirs du processus de production. Le livre est également préfacé par le fils du réalisateur de la série Bruno Bianchi.

Dans l'épisode 2 de la saison 2, Animaux domestiques de Gadget, Sophie regarde à la télévision un épisode des Entrechats. Dans l'épisode 10 de la saison 2, Gadget le somnambule, il est possible d'apercevoir deux chats dans une décharge. Ce sont deux des personnages principaux des Entrechats. C'est une autre série produite par Jean Chalopin et Bruno Bianchi et diffusée sur France 3.





Dans l'épisode 10 de la saison 1, L'Amazone, Gadget doit sauver le professeur qui a inventé tous ses gadgets, le professeur Rotoscope. Dans la saison 2, dans les épisodes 16 à 18, La machine à remonter le temps, Gadget dans la Rome antique et Londres au 19e siècle, Gadget doit s'aider de la machine à remonter le temps créée par le professeur Wogsplinstain. Or les deux professeurs se ressemblent comme deux gouttes d'eau. On peut donc constater qu'entre la saison 1 et la saison 2, le professeur a changé de nom involontairement.

Dans l'épisode 2 de la saison 1, L'Invasion, Sophie regarde avec Finot à la télé un film avec un monstre qui détruit un village. Cette scène est tirée de l'épisode pilote Les sports d'hiver.

Dans l'épisode 24 de la saison 1, Tremblement de terre, Sophie aide le sismologue à détruire sa machine. Elle donne le code commençant par FR3, comme le diffuseur de la série en France.

La chanson Inspecta de Jain, tirée de son deuxième album Souldier, sample le générique d'Inspecteur Gadget.

L'inspecteur Gadget est présent dans la série d'animation parodique Les Kassos. Dans cette version, il apparaît comme un policier grossier et violent, n'hésitant pas à frapper ses victimes au lieu de les appréhender en douceur.

En 2021, l'inspecteur Gadget apparaît dans une publicité de Renault pour la présentation de sa nouvelle Clio.



TARTE TATIN

INGRÉDIENTS :

- 1 Pâte feuilletée
- 8 Pommes Golden
- 100 g de Beurre
- 100 g de Sucre en poudre blanc
- 2 sachets de Sucre Vanillé
- Poudre de Cannelle



LA RECETTE

PRÉPARATION :

- Préchauffer le four à 180°C (thermostat 6). Dans un moule à tarte rond antiadhésif, faire fondre le beurre directement sur le feu.
- Ajouter le sucre fin.
- Baisser le feu pour faire un caramel.
- Eplucher les 8 pommes golden entières. Les couper en deux et enlever le coeur sans défaire les moitiés. Disposer les pommes reconstituées en couronne dans le plat,
- en mettre une ou deux au milieu. Aplatir avec une spatule de temps en temps, les pommes doivent pocher dans le caramel, qui ne doit pas devenir noir, mais tout juste doré. Saupoudrer les pommes de sucre vanillé et de cannelle.
- Saupoudrer les pommes de sucre vanillé et de cannelle.
- Sortir le tout du feu et recouvrir de pâte feuilletée en appuyant bien sur les bords. Mettre au four moyen pendant 35 à 40 minutes. Déguster tiède.

LE BEURRE

Le beurre est un aliment des plus anciens : il fait son apparition, au néolithique, il y a plus de 5 000 ans, avec la domestication des vaches. Au moyen âge, ce sont les Suédois, les Norvégiens et les Irlandais qui ont fait connaître le beurre au reste du continent sur lequel ils se déplaçaient pour faire du commerce.

SUCRE VANILLÉ

Le sucre vanillé est un délicieux mélange entre le sucre de canne et la poudre de vanille de Madagascar. Un sucre délicieusement gourmand qui apportera des saveurs suaves à vos desserts, pâtisseries et boissons chaudes, cocktail ou rhum arrangé.

LA PETITE HISTOIRE

Au XIXe siècle, dans la commune de Lamotte-Beuvron, en Sologne, à moins de 200 km de Paris, les sœurs Stéphanie et Caroline Tatin ont créé une tarte légendaire. Elles géraient l'Hôtel Tatin, un établissement familial situé dans une jolie bâtisse traditionnelle au cœur de la Sologne.

LES MYSTÈRES DE L'OUEST



CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI

CRÉATION : Michael Garrison
PAYS D'ORIGINE : États-Unis
PRODUCTION : Gene L. Coon
CHAINE TV : C.B.S.
LANCEMENT : 17 septembre 1965
DERNIER EPISODE : 4 avril 1969
GUEST STARS : Robert Conrad - Ross Martin

DUREE EPISODE : 50 MINUTES
NOMBRE EPISODES : 104
NOMBRE SAISONS : 04
DIFFUSION FRANCE : O.R.T.F. 2
PREMIER EPISODE : 9 AVRIL 1967
DERNIER EPISODE : -
GENRE : *FANTASTIQUE - WESTERN*

HISTOIRE

Cette série met en scène les aventures de deux agents de l'United States Secret Service, au service du président des États-Unis Ulysses S. Grant (1869 à 1877) : James T. West, un homme d'action, et Artemus Gordon, un as du déguisement et des inventions anachroniques.

Se déplaçant tantôt à cheval, tantôt dans leur luxueux train à vapeur privé, les deux compères affrontent des adversaires hors du commun dans tout l'Ouest américain.

COMÉDIENS DE VOIX FRANCAISE

Jacques Thébault : James T. West
Roger Rudel : Artemus Gordon
Pierre Trabaud : le docteur Miguelito Loveless (1965-1968)

ANECDOTES

Le premier épisode produit par Collier Young est conçu comme un second pilote, et tourné en couleurs (de nombreux stock-shots y seront repris au cours des saisons suivantes). Après trois épisodes, il est remercié, et lui succèdent Fred Freiberger, John Mantley puis Gene L. Coon, avant que Michael Garrison, engagé pendant tout ce temps dans une bataille juridique sur le contrôle de la série, ne reprenne finalement la production à la fin de la première saison. L'arrêt de la série est dû à la crainte de CBS de la violence considérée comme « excessive » (la période étant propice à ce constat) plutôt qu'au déclin du taux d'audience.

La première saison (1965) fut tournée en noir et blanc. À partir de la deuxième saison en 1966, la série adopta la couleur, ce qui renforça son aspect spectaculaire et permit de mieux mettre en valeur les décors et costumes.

L'acteur principal, Robert Conrad (Jim West), refusait d'être doublé dans les scènes de bagarre. Lors du tournage de l'épisode La nuit des fugitifs, il eut un grave accident qui interrompit la production pendant 12 semaines et entraîna l'annulation de deux épisodes. Après cela, la chaîne CBS imposa une doublure pour les scènes dangereuses.

Ross Martin (Artemus Gordon) adorait se déguiser. Ses multiples costumes et maquillages faisaient partie de la signature de la série. Mais il subit lui aussi des blessures au fil des saisons, ce qui obligea parfois les scénaristes à adapter les intrigues.

Les Mystères de l'Ouest mélangeait western, espionnage et science-fiction. Ce cocktail original séduisit le public mais déstabilisa parfois les critiques. On la surnommait volontiers le "James Bond du Far West".

La série fut parfois critiquée pour ses scènes jugées trop violentes. CBS dut calmer le jeu en réduisant la brutalité des bagarres et en imposant davantage de doublures.


ANNIE CORDY
CHANTEUSE
CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI

NAISSANCE 16 Juin 1928

DÉCÈS : 4 septembre 2020 [92 ans]

NATIONALITÉ : Française - Belge

NOM DE NAISSANCE : Léonia Juliana Cooreman

PROFESSION : Chanteuse - Actrice

CARRIÈRE CLEF

1974 La bonne du curé (chanson)
1980 Tata Yoyo (chanson)
1985 Cho ka ka O (chanson)
1977 Ca ira mieux demain (chanson)
1953 Si Vervailles m'était conté (ciné)
1970 Le passager de la pluie (ciné)
1971 Le chat (ciné)
1970 La rupture (ciné)

L'HISTOIRE D'ANNIE CORDY

Originaire de Bruxelles, Annie Cordy, née Léonie Cooreman en 1928, découvre très tôt sa passion pour le spectacle. Encouragée par sa mère, elle apprend la danse et le piano avant de s'envoler pour Paris à 21 ans. Elle y devient meneuse de revue au célèbre cabaret du Lido, lançant une carrière flamboyante dans le monde du music-hall et de la chanson.

Artiste polyvalente, elle enregistre plus de 700 chansons, joue dans une quarantaine de films, participe à des comédies musicales et donne des milliers de galas à travers le monde. Ses tubes comme La Bonne du Curé, Tata Yoyo, Frida oum papa ou Cho Ka Ka O font d'elle une icône populaire, mêlant humour, fantaisie et tendresse. Elle montre aussi son talent dramatique dans des rôles plus sérieux, notamment au cinéma et à la télévision.

Son énergie débordante, sa voix reconnaissable et son sourire communicatif lui valent l'amour du public pendant plus de six décennies. Elle est également une figure incontournable du petit écran, apparaissant dans de nombreuses émissions et téléfilms, toujours avec une générosité et une spontanéité qui séduisent toutes les générations.

Anoblie baronne par le roi Albert II en 2005, Annie Cordy incarne la joie de vivre et la passion du métier. Elle s'éteint en 2020 à l'âge de 92 ans dans le sud de la France, laissant derrière elle une œuvre immense et un souvenir lumineux dans le cœur du public francophone.

LES PLUS GROS SUCCES CINEMATOGRAPHIQUE D'ANNIE CORDY

- LE PASSAGER DE LA PLUIE : 1969 : environ 3 000 000 entrées
- LE CHAT : 1971 : environ 2 000 000 entrées
- LA RUPTURE : 1970 : environ 1 500 000 entrées
- LES GASPARDS : 1973 : environ 1 200 000 entrées
- ELLE COURT, ELLE COURT LA BANLIEUE : 1972 : environ 1 000 000 entrées
- POISSON D'AVRIL : 1954 : environ 900 000 entrées
- LE CHANTEUR DE MEXICO : 1956 : environ 850 000 entrées
- LA VENGEANCE D'UNE BLONDE : 1994 : environ 800 000 entrées
- MADAME ÉDOUARD : 2004 : environ 600 000 entrées
- LES SOUVENIRS : 2014 : environ 500 000 entrées

SELECTION DES PLUS GRANDS SUCCÈS D'ANNIE CORDY

- LA BONNE DU CURÉ : 1974 : 100 000 exemplaires
- TATA YOYO : 1980 : 95 000 exemplaires
- SALADE DE FRUITS : 1960 : 90 000 exemplaires
- HELLO LE SOLEIL BRILLE : 1958 : 85 000 exemplaires
- CIGARETTES, WHISKY ET PETITES PÉPÉES : 1957 : 80 000 exemplaires
- FRIDA OUM PAPA : 1975 : 75 000 exemplaires
- NINI LA CHANCE : 1976 : 70 000 exemplaires
- CHO KA KA O : 1986 : 65 000 exemplaires
- LA TANTINA DE BURGOS : 1957 : 60 000 exemplaires
- ÇA IRA MIEUX DEMAIN : 1976 : 55 000 exemplaires

LIVRE D'OR DOROTHÉE



1. Rédigez votre dédicace

Écrivez un petit mot pour Dorothée :

- *soit à l'ordinateur,*
- *soit à la main, avec un stylo feutre sur papier blanc, de manière bien lisible.*





2. Indiquez vos nom et prénom

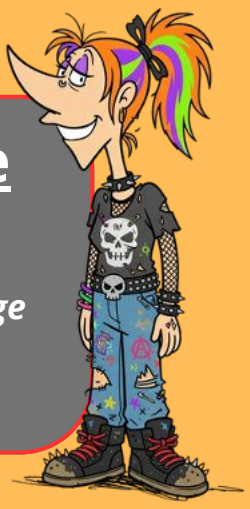
Merci d'éviter les pseudos, par respect pour Dorothée et pour l'authenticité du projet.





3. Ajoutez une photo de vous enfant

Si possible, envoyez une photo de vous à l'âge où vous regardiez Dorothée à la télévision.
Un joli clin d'œil à vos souvenirs d'époque.





(Optionnel) Envoyez une courte vidéo

Si vous le souhaitez, vous pouvez enregistrer une petite vidéo de dédicace (10 à 15 secondes maximum) avec votre téléphone.
Elle pourra accompagner le Blu-ray inclus avec le livre.





5. Donnez votre accord écrit

Merci d'ajouter une phrase confirmant que vous autorisez l'utilisation de votre dédicace, photo et/ou vidéo dans le cadre du livre et du Blu-ray, conformément au droit à l'image (article 9 du Code civil).





Merci à toutes et tous pour votre enthousiasme et votre fidélité.

Ce projet est un hommage collectif, sincère et lumineux — à l'image de Dorothée et de toute une génération de fans.





MERCI !

Dorothée



DETECTIVE PRIVÉ

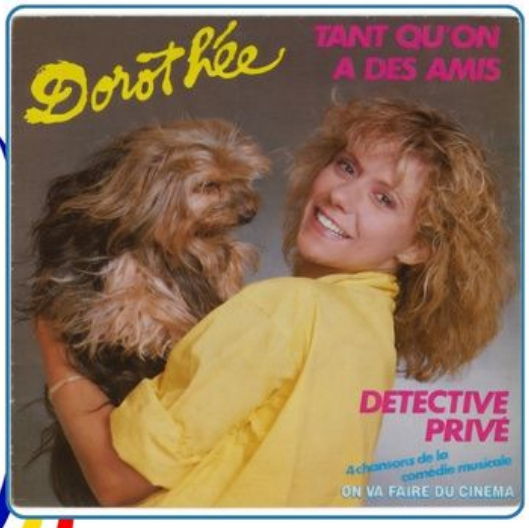
L'UNIVERS Dorothée récré

Il y a des chansons qui ouvrent des portes secrètes. Détective Privé fait partie de celles-là. Derrière son rythme enlevé et son sourire malicieux, Dorothée y dévoile une facette qu'on adore : celle de l'enquêtrice intrépide, prête à suivre les indices du cœur comme ceux de l'aventure.

Dans ce titre culte, elle troque la douceur de ses ballades pour une énergie plus espiègle, presque cinématographique. On la suit dans les ruelles, dans les mystères, dans les petits frissons du quotidien... et on se surprend à rêver d'un Club Do transformé en agence de détectives, où chaque refrain serait une nouvelle mission.

Détective Privé, c'est Dorothée en héroïne pop, en icône qui s'amuse à brouiller les pistes tout en nous rappelant que l'enfance, c'est aussi ça : enquêter, imaginer, inventer des histoires plus grandes que soi.

Un titre qui cligne de l'œil, qui trotte dans la tête, et qui nous rappelle que Dorothée n'a jamais cessé d'être... notre meilleure piste à suivre.



ça fait une heure que j'attends sous la pluie
Et pas moyen de me mettre à l'abri.
J'compte les gouttes d'eau qui dégoulinent de mon chapeau,
ça passe le temps même si c'est un peu idiot.
Qu'est-ce qu'il attend pour sortir du café ?
Qu'est-ce qui m'a pris de choisir ce métier ?

Car je suis détective,
détective privé,
toujours sur le qui-vive,
jamais fatigué,
on m'appelle et j'arrive,
c'est ça mon métier.

Faut dire que là j'sens que j'suis sur un gros coup,
ça fait trois jours que j'suis Jojo Le Mérou.
On peut pas dire qu'il soit tombé d'la dernière pluie:
L'ennemi public numéro un c'est lui.
Si je l'arrête, on va voir c'qu'on va voir,
bonjour la gloire et bonjour les dollars.

Car je suis détective,
détective privé,
toujours sur le qui-vive,
jamais fatigué,
on m'appelle et j'arrive,
c'est ça mon métier.

ça y est le v'là,
j'traverse la rue aux trois pas.
Jojo est là, devant moi.

Clic clac, j'sors les menottes,
Jojo montre les quenottes.
J'ai l'doigt sur la gâchette.
Pas un mot pas un geste,
au nom d'la loi, je vous arrête.

Car je suis détective,
détective privé,
toujours sur le qui-vive,
jamais fatigué,
on m'appelle et j'arrive,
c'est ça mon métier.

Je compte les jours et puis je tourne en rond.
ça fait trois mois que je suis en prison.
Après tout, tout l'monde a le droit de se tromper,
il paraît qu'c'est l'commissaire qu'j'ai arrêté.
Encore deux ans et puis je sortirai,
j'pourrais enfin retrouver mon métier.

Car je suis détective,
détective privé,
toujours sur le qui-vive,
jamais fatigué,
on m'appelle et j'arrive,
c'est ça mon métier.

Oui, je suis détective,
détective privé,
toujours sur le qui-vive,
jamais fatigué.
On m'appelle et j'arrive,
c'est ça mon métier.

Artiste - Interprète : Dorothée
Compositeur : Jean-François Porry
Compositeur : Gérard Salesses
Album : Allô allô monsieur l'ordinateur

Durée : 2 m 50 s
Label : AB Disques ©
Année : 1985

téléCROK

Grande chaîne sur Internet

0€

JEUDI 16 AVRIL : 21 H

Croktv et ses SES AMIS

LA BATAILLE DES PLANETES : **ORION LE FIDELE**
RICKY OU LA BELLE VIE : **JEUX D'ENFANTS**
JEUX CONCOURS **PIXEL TOON**
CANDY : **UN VOYAGE DANS UN PAYS INCONNU**

REPLAY : RETROUVEZ TOUTES LES EMISSIONS PRECEDENTES SUR LE REPLAY CROKTV

PRESENTATION : JON

DIMANCHE 19 AVRIL : 21 H

LA ROUE FAIT SA TELE

SOIREE : DYNASTIE

PRESENTATION : KITCHOUILLE

REPLAY :
RETROUVEZ TOUTES LES EMISSIONS PRECEDENTES SUR LE REPLAY CROKTV

MARDI 21 AVRIL : 21 H

C'T MIEUX AVANT !

AU ROYAUME DE DIGUEDONDAINE POUR LA PREMIERE FOIS EN HD RESTAURÉE

PRESENTATION : JON - JACKY

REPLAY :
RETROUVEZ TOUTES LES EMISSIONS PRECEDENTES SUR LE REPLAY CROKTV

DISPONIBLE EN REPLAY

CLUB CROK TV

PAS DE PITIÉ POUR LE BETISIER : 1 EMISSION
REPORTAGE : CONCERT DOROTHEE 2026
MADAME LOLEY : LION
LA CHANSON : CHAKIRA : ZOO

PRESENTATION : JON - JACKY

REPLAY DE TOUTES LES EMISSIONS SUR WWW.CROKTVPLU.COM

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

LES COSTAUDS A CROKTV +



QUAND LE QUÉBEC RENCONTRE CROKTV+

La rencontre de Jon, Jacky, Laurent et Sébastien avec Les Costauds au concert de Dorothée au Palais des Congrès.

Il y a des moments qui ressemblent à des clins d'œil du destin. La rencontre entre l'équipe CROKTV+ — Jon, Jacky et Laurent — et le groupe québécois Les Costauds, venus spécialement assister au concert événement de Dorothée au Palais des Congrès de Paris, fait partie de ceux-là. Un mélange d'émotion, de passion commune et de nostalgie partagée qui a immédiatement créé une connexion naturelle entre les deux univers.

LES COSTAUDS : L'HISTOIRE D'UN GROUPE QUÉBÉCOIS NÉ DE LA PASSION

Originaires du Québec, Les Costauds se sont formés au début des années 2010 autour d'une idée simple mais puissante : réinterpréter les chansons de leur enfance avec énergie, humour et modernité.

Très vite, leur style se distingue : des arrangements pop-rock assumés, une présence scénique généreuse, un respect profond pour les œuvres qu'ils revisitent, et surtout une tendresse sincère pour la culture télé jeunesse francophone, dont Dorothée est l'icône absolue.





LEUR COMMUNAUTÉ GRANDIT AU FIL DES CONCERTS, DES VIDÉOS ET DES COLLABORATIONS.

Les Costauds deviennent alors une référence pour tous ceux qui aiment revisiter les classiques avec un souffle nouveau, sans jamais trahir l'esprit original.

PARIS, PALAIS DES CONGRÈS : UN VOYAGE POUR DIRE "MERCI" À DOROTHÉE

Quand Dorothée annonce son grand concert au Palais des Congrès, Les Costauds n'hésitent pas une seconde. Ils traversent l'Atlantique pour vivre ce moment historique, comme des milliers de fans venus de toute la francophonie.

C'est dans cette atmosphère électrique, entre émotion et retrouvailles générationnelles, que la rencontre avec Jon, Jacky et Laurent de CROKTV+ a lieu. Un échange spontané, chaleureux, presque évident.

Les Costauds connaissaient déjà CROKTV+ — ses émissions, son ton, son amour du patrimoine télé jeunesse — et l'équipe de CROKTV+ suivait depuis longtemps les reprises du groupe. Autant dire que les discussions ont fusé immédiatement : souvenirs, anecdotes, projets, visions communes… Une vraie rencontre créative.

UN NOUVEAU SINGLE : "TREMBLEMENT DE TERRE"

L'adaptation explosive d'un tube de Dorothée et le tournage de l'émission "Le Petit Reporter"



2026 marque un tournant pour Les Costauds avec la sortie de leur nouveau single :

"Tremblement de terre", une adaptation survitaminée du tube culte de Dorothée. Cette version, pensée spécialement pour Dorothée, offre un mélange irrésistible :



Une production plus rock, des guitares puissantes, une énergie scénique contagieuse, et un profond respect pour la mélodie originale.

Le résultat : un hommage moderne, vibrant, qui parle autant aux nostalgiques qu'aux nouvelles générations. Le single est disponible dès maintenant sur toutes les plateforme de streaming musical.

UNE RENCONTRE QUI OUVRE LA PORTE À DE NOUVELLES AVENTURES

Entre CROKTV+ et Les Costauds, l'alchimie est évidente. Même amour de la culture populaire, même envie de transmettre, même joie de créer pour une communauté fidèle et passionnée.



Cette rencontre au Palais des Congrès n'était peut-être que le début. Des idées ont fusé, des envies se sont dessinées, et l'avenir pourrait bien réserver d'autres surprises… Concerts, émissions spéciales, collaborations musicales : tout semble possible.

QUAND LES PASSIONS SE CROISENT, LA MAGIE OPÈRE

La venue des Costauds à Paris, leur rencontre avec Jon, Jacky et Laurent, et la sortie de Tremblement de terre forment un moment charnière dans l'histoire commune de deux univers qui se reconnaissent et s'enrichissent mutuellement.



Une chose est sûre : la famille CROKTV+ s'agrandit, et elle n'a pas fini de faire vibrer les fans de Dorothée et de culture jeunesse.

ASSOCIATION JAMES WEST



sommaire du fanzine 111

Page: 03 Edito et sommaire
Page: 04 – La nuit de la presse « American Légende » dossier principal la série « Les Mystères de l'Ouest »
Page: 05 – Hommage à Robert Duvall Wells. (05-01-1931 /15-02-2026)
Page: 10 – La nuit des programmes [Centennial].
Page: 11 – Robert Conrad parle de The Wild Wild West.
Page: 17 – La nuit des archives de l'Ouest. [Tv Guide 1978]
Page: 23 – Les Misères de West n°119.
Page: 24 et 25 – Publicités programmes tv Américaine.
Page: 26 – Les Misères de West n°120.
Page: 27 – Dossier « Css Virginia ».
Page: 42 – Rétro programme de l'Ouest « 1978 ».
Page: 44 – Fana de l'aviation suite « Les têtes brulées »
Page: 45 – Questions pour une Têtes Brulées n°01.
Page: 46 – La nuit des annonces

48 pages en n&b - prix de vente 8.60 €(Parution mars 2026)

TOUT SUR L ASSOCIATION JAMES WEST

L'Association James West (accessible via le site association-james-west.com) est le fan club officiel français dédié à la série télévisée culte Les Mystères de l'Ouest (The Wild Wild West) et à son acteur principal, Robert Conrad.

Voici les informations clés sur cette organisation :

1. Mission et Objectifs
L'association a pour but de réunir les passionnés de la série et de l'acteur Robert Conrad (surnommé affectueusement "Oncle Bob" par les membres). Depuis le décès de l'acteur en 2020, elle se donne pour mission d'être la "mémoire vivante" de sa carrière et de celle de tous les contributeurs de la série (comme Ross Martin, qui jouait Artemus Gordon).

2. Activités
· Publication d'un Fanzine : Elle édite régulièrement un fanzine intitulé Arabella & Henrietta (Le fanzine fait références au deux pigeons voyageurs messagers et non au wagon sur train).
· Édition d'ouvrages : L'association propose des livres biographiques et des filmographies illustrées, comme Robert Conrad : Une carrière à suivre.
· Gazette des Voyageurs : Elle permet aux membres d'entrer en contact et de partager leur passion.
· Présence médiatique : Le club participe à des conventions ; salon des series et du doublage sur Paris organisé par serialement-votre.fr pour parler du doublage ou de l'histoire de la série.

3. Informations Pratiques
· Statut juridique : Il s'agit d'une association à but non lucratif (loi 1901), déclarée le 26 janvier 1998 à la Préfecture de Paris.
· Adhésion : Le club fonctionne grâce aux cotisations de ses membres (plusieurs niveaux de tarifs existent : membre simple, bienfaiteur, etc.).
· Contact : La communication se fait principalement par leur site internet ou par courrier postal.

C'est une structure culturelle très active pour les nostalgiques de la série, qui continue de faire vivre l'héritage de Robert Conrad à travers des documents inédits et des échanges entre fans.

Toutes les infos pour abtenir les numéro sur www.association-james-west.com

THE WILD WILD WEST

