LE MAGAZINE HEBDOMADAIRE N°01 DES KIDADULTES

CLASSIC junior

N°21

CHAQUE MERCREDI











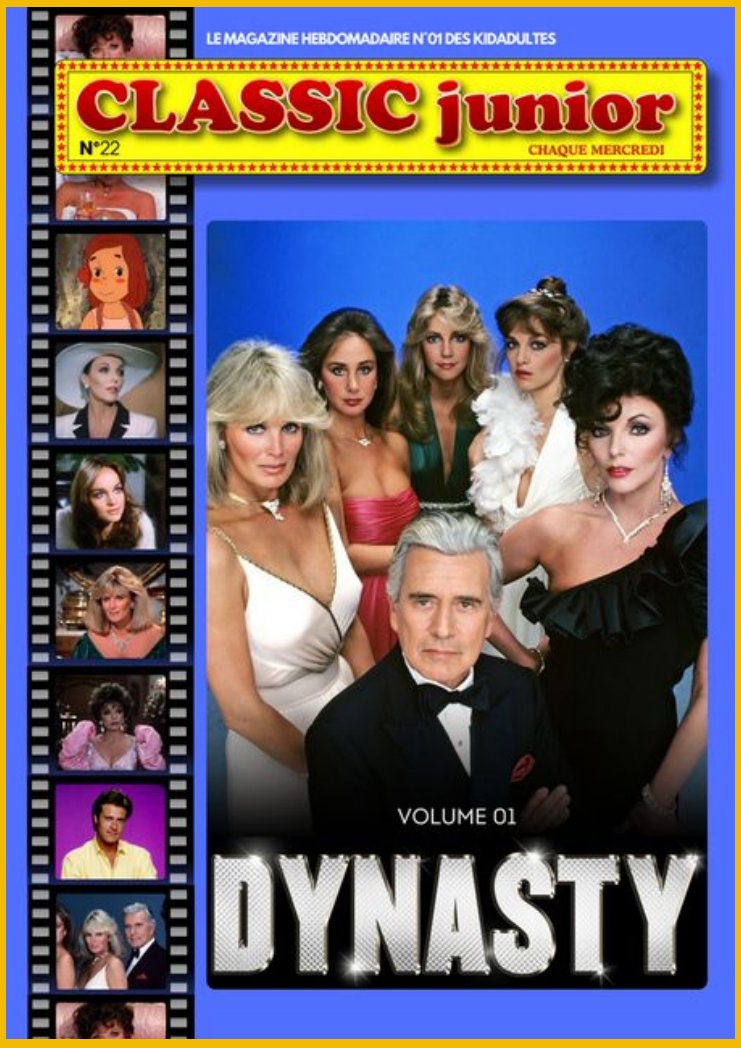




SOMMAIRE

02 EDITO - BILLET - PROCHAIN NUMERO
03 SERIE TV : CLAIR DE LUNE
04 DOSSIER ANIMÉ : CLEMENTINE
28 EMISSION CULTE : TURBO M6
29 BANDE DESSINE : POPEYE
30 STAR MUSIQUE : DALIDA
31 FICHE ANIMÉ : CLEMENTINE
33 FICHE CUISINE : BROCHETTE CREVETTE ANANAS
35 SERIE TV : X OR
43 JOUET CULTE : 1983
47 FICHE SERIE TV : DEUX ANS DE VACANCES

PROCHAIN NUMÉRO



LE BILLET

Salut les kidadultes !
Vous l'attendiez, vous l'espériez... et il est enfin de retour ! Classic Junior revient pour une saison 02 avec une toute nouvelle collection de numéros totalement inédits. Toujours fidèle à son ADN, votre magazine hebdomadaire numéro 1 des nostalgiques de l'enfance reste 100 % gratuit et plus passionné que jamais.

Cette nouvelle saison s'annonce riche en découvertes, en souvenirs et en surprises. Et pour bien démarrer, une excellente nouvelle : les fiches font leur grand retour ! De quoi enrichir votre collection et replonger dans les univers qui ont marqué toute une génération.

Au programme de cette semaine, nous vous proposons un voyage entre télévision, animation, bande dessinée, musique et jouets cultes. Retrouvez "Clair de Lune", la série mythique qui a marqué les années 80, un grand dossier consacré à l'inoubliable Clémentine, ainsi qu'une fiche dédiée à cette héroïne des dessins animés. Les amateurs d'automobile revivront les plus grands moments de Turbo M6, tandis que les passionnés de BD retrouveront le légendaire Popeye.

Côté musique, place à une immense star avec Dalida, dont les chansons continuent encore aujourd'hui de traverser les générations. Pour les gourmands, notre fiche cuisine vous invite à préparer de délicieuses brochettes crevettes-ananas. Sans oublier un détour par la série X OR, un regard sur un jouet culte de 1983, et une fiche spéciale consacrée à Deux Ans de Vacances.

Que vous soyez lecteur fidèle ou nouveau venu dans l'aventure, toute l'équipe de Classic Junior est heureuse de vous retrouver pour partager une nouvelle saison placée sous le signe de la passion, de la nostalgie et de la bonne humeur.

Alors installez-vous confortablement, tournez la page... et bon voyage dans vos plus beaux souvenirs !

Bonne lecture à tous !
Laurent FORELLI, rédac en chef

CLAIR DE LUNE

NOUVELLE SÉRIE SUR M6

1 mars 1987
Une série particulière qui se déroule dans une agence de détective avec le déjanté David Addison joué par Bruce Willis et sa « patronne » Maddie jouée par la ravissante Cybill Shepherd. Au delà des enquêtes, c'est le climat loufoque et sexy qui va faire le succès de cette série. On retient le générique jazzy interprété par Al Jarreau.

Clair de lune, ou « Moonlighting » pour le titre original est un feuilleton composé de 65 épisodes de 50 min (4 saisons et un pilote de 90 min) diffusé en France, le 9 mars 1987 sur M6.



L'HISTOIRE

Un homme et une femme, que tout sépare, essaient tant bien que mal de codiriger une agence de détectives privés. De professionnelle, leur relation devient rapidement ultra passionnelle, oscillant en permanence entre amour et haine.





LES PERSONNAGES

Maddie Hayes (Cybill Shepherd, née le 18 février 1949). Ancien mannequin vedette, Maddie a amassé une petite fortune, que lui a « soufflée » un homme de loi peu scrupuleux. Il ne lui reste que l'agence de détectives « Blue Moon », dirigée par un certain David Addison, dont elle hérite en même temps. Celui-ci finit par la convaincre d'en prendre la direction plutôt que de la mettre en vente. À la fois glacée et « ultraglamour » son personnage oscillera sans arrêt entre femme fatale et femme d'affaires. Et longtemps, elle refusera de s'avouer l'attirance qu'elle éprouve pour un homme si différent d'elle

David Addison (Bruce Willis, né le 19 mars 1955) est le chef du personnel et le détective de l'agence. Bourlingueur et noceur invétéré, il est macho, grossier et assez porté sur le sexe. Bien entendu, il raffole d'histoires drôles et salaces... jamais bien légères. Il est immédiatement tombé sous le charme envoûtant de Maddie Hayes et ne pense qu'a une chose... Il faudra attendre la fin de la deuxième saison pour voir nos deux héros abandonner leur dépit et consommer enfin leur brûlante et tumultueuse relation.



Agnès Depisto (Allyce Beasley, née le 6 juillet 1954) est la standardiste de l'agence « Blue Moon ». Un peu « nunuche », elle a l'air d'être sur sa planète, toujours dépassée par les événements.

BONUS

Les enquêtes policières ne sont ici qu'un prétexte à suivre les personnages dans leurs joutes verbales, véritable raison d'être d'une série dont les « yuppies » commentaient chaque semaine le dernier épisode ! Le récit est truffé de références télévisuelles : grâce au procédé de la série dans la série, les personnages commentent les aléas du tournage (par exemple, la grève des scénaristes qui immobilise les studios en 1988), parodient les séries concurrentes, répondent au courrier des téléspectateurs... presque en direct, gommant les frontières entre fiction et réalité.



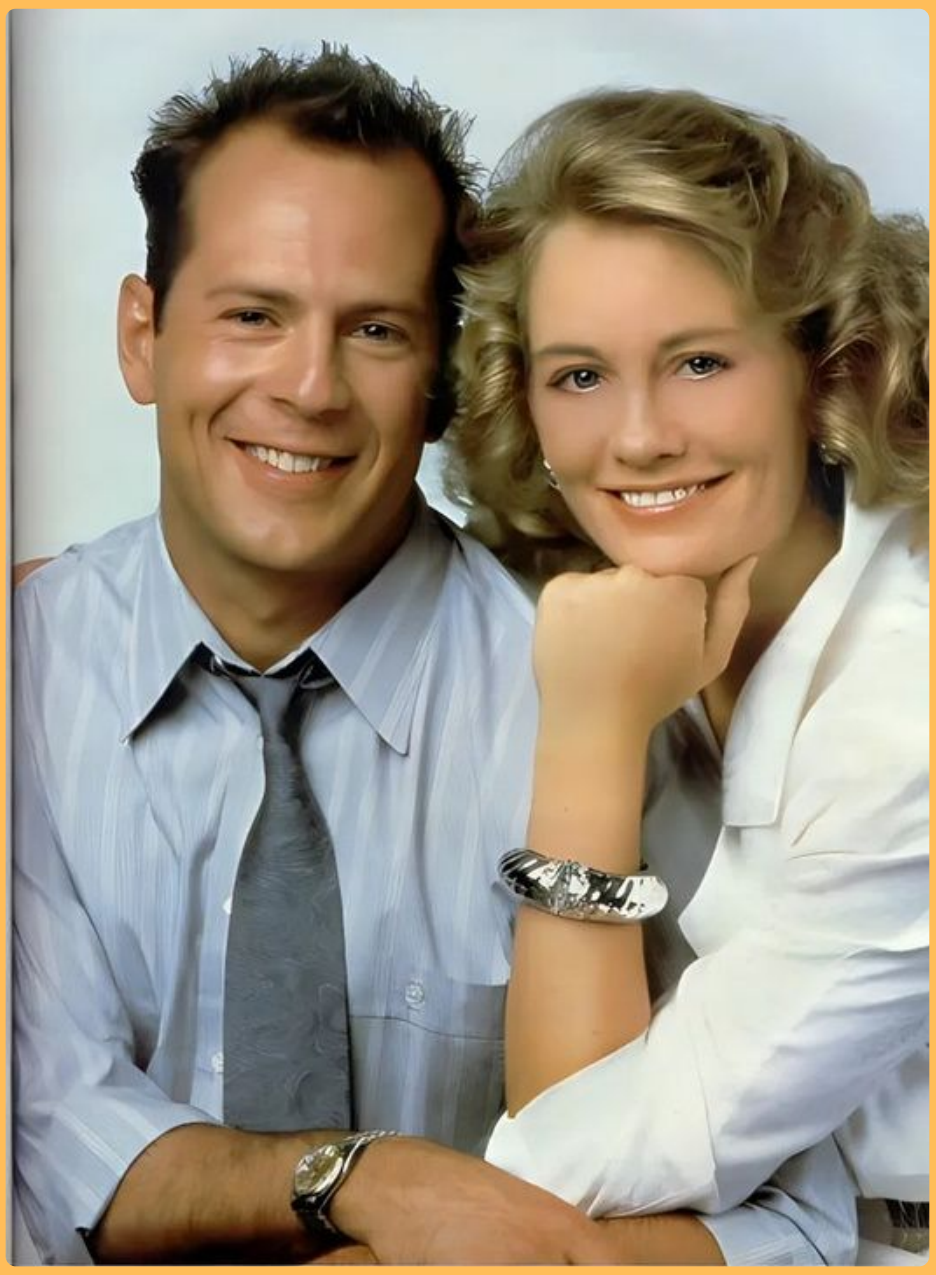


Côté plateau, l'atmosphère se détériore rapidement : l'égérie et ex-épouse de Peler Bogdanovitch ne supporte pas son partenaire et ne partage surtout pas l'idée qu'il se fait du baiser romantique ! C'est aussi le moment qu'elle choisit pour se marier et tomber enceinte. Ce qui ralentit la production et oblige les scénaristes à modifier le script. De son côté, le beau Bruce, que la série a rendu riche et célèbre, est de plus en plus sollicité sur d'autres projets.

Côté public, les téléspectateurs, qui, chaque semaine, se délectaient de leurs sempiternelles disputes, s'en détournent peu à peu. Bruce Willis déclare à ce propos « que la série était condamnée depuis que les deux héros étaient devenus amants, perdant ainsi sa principale caractéristique ». Les caprices de l'une, les sautes d'humeur de l'autre, finiront par avoir sa peau. À cet égard, ne pas manquer le dernier épisode rocambolesque et tout fait dans l'esprit d'ensemble.







CLÉMENTINE

FICHE

Création
Bruno René HUCHEZ

Scénarii
Gilles TAURAND
Olivier MASSART

Musique
Paul KOULAK

39 épisodes
22 minutes

2 Octobre 1985 - (A2)
2 Mai 1998 - (QUEBEC)

RÉCRÉ A2

L'HISTOIRE

Clémentine est une série télévisée franco-japonaise d'animation en trente-neuf épisodes de 22 minutes chacun, créée par Bruno-René Huchez et diffusée à partir du 2 octobre 1985 sur Antenne 2 dans l'émission Récré A2.

Au Québec, la série a été diffusée à partir du 2 mai 1988 sur Super Écran puis rediffusée en clair à partir du 23 octobre 1990 sur Radio-Québec.

Depuis le 10 février 2025, l'intégralité de la série est disponible gratuitement sur la plateforme TV5 Monde Plus.


GILLES TAURAND

LE BIJOU ANIMÉ

Diffusé pour la première fois en 1985 dans l'émission Récré A2 sur Antenne 2, Clémentine est bien plus qu'un simple dessin animé. Fruit d'une collaboration entre la France et le Japon, cette série mêle magie, histoire et drame avec une profondeur rare, marquant durablement la mémoire collective des enfants de l'époque.

UNE HÉROÏNE HORS DU COMMUN

L'histoire suit Clémentine Dumat, une fillette de 10 ans vivant dans les années 1920, devenue paraplégique après un tragique accident d'avion causé par un démon nommé Malmoth. Loin de se laisser abattre, Clémentine découvre un monde parallèle dans ses rêves où elle retrouve l'usage de ses jambes grâce à la fée Héméra. Ensemble, elles voyagent à travers les époques, rencontrant des figures légendaires et combattant les forces du mal.


OLIVIER MASSART

ENTRE CONTE DE FÉES ET COMBAT INTÉRIEUR

Chaque épisode offre une immersion dans une culture, une époque ou un mythe différent : de Saint-Exupéry à Aladin, en passant par des références à Pinocchio ou aux contes russes, la série nourrit l'imaginaire tout en abordant des thématiques puissantes :

- Le handicap et la résilience
- Le courage face à l'adversité
- L'espoir incarné par la magie et les rêves.

UNE MÉLODIE DOUCE

Le générique du dessin animé Clémentine est aussi emblématique que la série elle-même. Il a été chanté par Marie Dauphin, une voix familière des années 80, qui a également interprété les génériques de Bibifoc et Lady Oscar. Les paroles ont été écrites par Paul Persavon, un pseudonyme utilisé par Antoine de Caunes, connu pour avoir signé plusieurs génériques cultes comme ceux de X-Or ou Cobra.

UNE POÉSIE MUSICALE

Les paroles du générique sont empreintes de tendresse et de mélancolie. Elles évoquent les rêves, l'évasion, et le combat contre la maladie. On y retrouve des lignes comme :

"Clémentine, quand tu fermes les yeux, tu devines le merveilleux..."

Cette chanson accompagne les images de Clémentine dans sa bulle bleue, entourée de magie et d'espoir, contrastant avec les épreuves qu'elle traverse dans la série.

UNE COMPOSITION MARQUANTE

La musique a été composée par Paul Koulak, également connu pour les génériques de Fort Boyard. Sa mélodie douce et planante colle parfaitement à l'univers onirique du dessin animé.

POURQUOI CE GÉNÉRIQUE TOUCHE AUTANT

- Il résume l'essence de la série : une enfant qui lutte contre l'adversité avec courage et imagination.

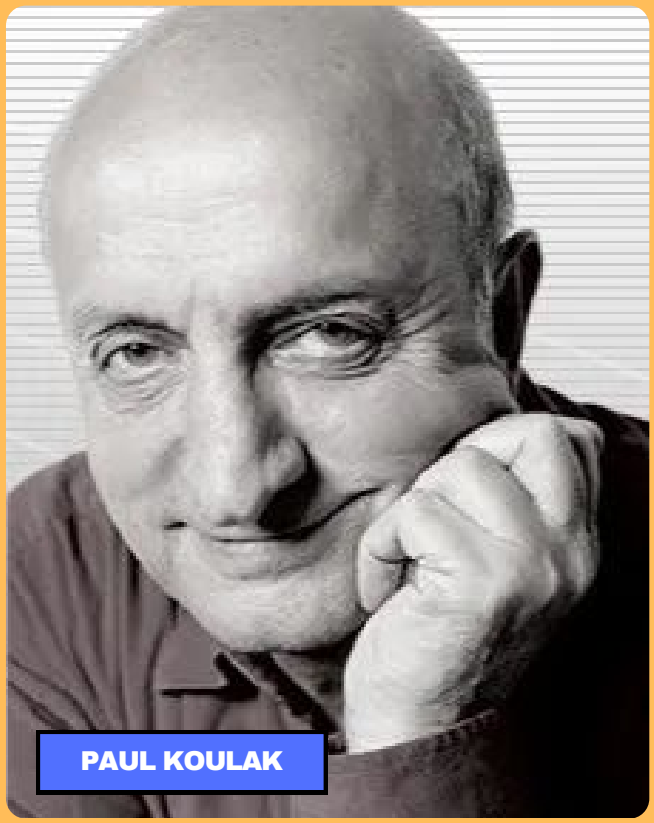
- Il rassure et inspire : malgré les dangers, Clémentine ne renonce jamais.

- Il est mémorable : beaucoup d'anciens téléspectateurs peuvent encore le fredonner des décennies plus tard.









CLÉMENTINE DUMAT : CÉLINE MONSARRAT

Héroïne de la série. Elle vit à Vélizy-Villacoublay avec son père Alex, son frère Petit Boy et Léonie, la gouvernante. À l'âge de 10 ans, elle est victime d'un accident d'avion qui la prive de l'usage de ses jambes. On découvre alors qu'elle est la cible du démon Malmoth qui la veut à ses côtés pour l'éternité. Elle est heureusement protégée par la fée Héméra.

En attendant de retrouver l'usage de ses jambes, elle vit des voyages merveilleux grâce à Héméra. Elle rencontre ainsi Pinocchio (Italie), Hansel et Gretel (Allemagne), Oliver Twist (Angleterre), Nils Holgersson (Suède), Mohann (Afrique), Aladin (Monde arabe), Kateri Tekakwitha (Canada), Lazarillo (Espagne), Akhénaton (Égypte) et Momotarō (Japon). À l'issue de son voyage au Japon, elle trouve le courage d'affronter Malmoth, ce qui permet à Héméra de le tuer. À son réveil, Clémentine retrouve l'usage de ses jambes.

Peu après, Malmoth ressuscite et s'en prend à nouveau à elle.



CELINE MONSARRAT

AXEL DUMAT : MICHEL BEDETTI

Première apparition : Épisode 1

Père de Clémentine. Aviateur et héros de la Première Guerre mondiale, il fait figure de pionnier. Il participe ainsi à un concours de vitesse aérienne organisé dans son village de Villacoublay. Son avion est saboté par Mollache, ce qui provoque l'accident qui prive Clémentine de l'usage de ses jambes. Alex culpabilise et refuse de voler à nouveau jusqu'à ce qu'il doive porter secours à Éole dont il est amoureux.

Alex sillonne le monde pour trouver un moyen de guérir Clémentine, mais également pour participer à des meetings (Canada) ou pour venir en aide à Saint-Exupéry (Égypte). Après la guérison de Clémentine, Alex épouse Éole.

Au cours de la deuxième saison, Alex participe à de nombreuses épopées aériennes : tentative de traversée de l'Atlantique ou de survol du Pôle Nord, aéropostale.

Alex ignore que sa fille est victime de l'action de Malmoth, même si elle le lui répète maintes fois. Il est cependant victime d'une attaque de Malmoth qui le plonge dans le coma (Afrique), puis a l'occasion de croiser l'Alex de la Première Guerre mondiale quand il est renvoyé dans le passé. Il lui arrive aussi d'être pris pour cible par certains grouillants (uniquement dans la saison 2).



MICHEL BEDETTI



PETIT BOY : FRANCETTE VERNILLAT

Première apparition : Épisode 1

Petit frère de Clémentine. Mauvais élève, doué pour les bêtises, il est souvent puni par sa maitresse d'école, Mlle Elvire. Son seul talent semble être la fabrication de maquettes d'avions. Il apporte un soutien permanent à Clémentine au cours de ses épreuves, bien qu'il la jalouse un peu, car il aimerait partir avec elle dans ses voyages merveilleux.

HEMERA : EVELYN SELENA & BEATRICE DELFE

Première apparition : (Voix) Épisode 3, (Physique) Épisode 4

Fée dont le nom signifie « jour » en grec ancien ; Héméra vient en aide à Clémentine quand celle-ci est victime des attaques de Malmoth. Elle la sauve ainsi juste après son accident quand Malmoth tente de l'entrainer dans son antre de feu, puis quand le docteur Billot veut pratiquer une opération louche sur la petite fille.

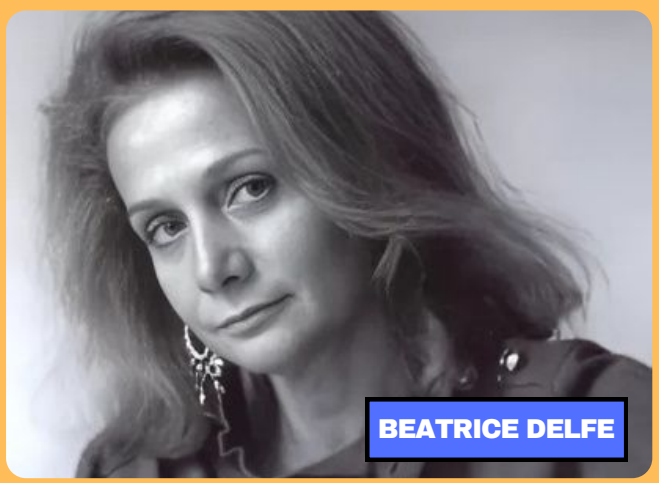
Pour consoler Clémentine, Héméra l'emmène dans des voyages merveilleux à l'aide de sa bulle bleue. Elle garde toujours un œil sur elle, même si elle s'en remet souvent à ses propres envoyés (le vieux marchand, le loup Roc…). À l'issue du voyage au Japon, Héméra accompagne Clémentine dans l'antre de Malmoth et le tue. Elle avale ensuite les grouillants (qui se sont échappés à la suite de la mort de Malmoth) en prenant la forme d'un poisson.

Ses principaux pouvoirs consistent à faire voyager Clémentine dans le temps, produire des rayons d'énergie bleue qui peuvent détruire des surfaces (Écosse) ou tuer un grouillant (Billot). Cette même énergie bleue peut lui permettre de rendre la raison à une personne hypnotisée par un grouillant (Infirmière Chevrotine, elle prend alors la forme d'une spirale). Elle peut aussi éblouir quelqu'un avec sa bulle (homme de main de Lady Caline), ou même emprisonner quelqu'un, y compris Malmoth lui-même (Afghanistan). Bien sûr, sa bulle la protège notamment des flammes de Malmoth jusqu'à un certain niveau (elle limite l'emprise de la chaleur sur elle mais peut aussi éclater si celle-ci est trop forte, voir épisodes Allemagne, Pays des Mille et une nuits, dernier épisode et même indirectement Afrique) et lui permet de voyager dans les airs.

Le rôle exact de sa bulle n'est pas très clair en ce qui concerne ses capacités à se déplacer dans l'espace ou voyager dans le temps. En effet dans le dernier épisode, privée de sa bulle elle parvient néanmoins à se déplacer bien que de façon à priori moins leste. Enfin, elle sait se battre à main nue (Tahiti).


FRANCETTE VERNILLAT


EVELYN SELENA


BEATRICE DELFE

Peu après, Héméra retourne dans l'antre de Malmoth et se blesse en touchant les parois. Le sang qui coule de cette blessure ressuscite Malmoth.

MALMOTH : ROGER CAREL, FRANCIS LAX, JACQUES TORRENS

Première apparition : (Nuage) épisode 1, (Voix) épisode 2, (Physique) épisode 5

Malmoth est un démon de feu d'origine incertaine (inspiré peut-être du roman de l'écrivain irlandais Maturin : Melmoth, l'homme-errant, l'orthographe des deux est quasi identique). Il se dit lui-même étant « enfanté par trois furies sur un lit de serpent à cornes ». Au début de la série, il semble mal défini, se manifestant par le biais d'un nuage, d'éclairs, voire d'un arbre ou d'un rocher (lors de l'accident de Clémentine). À partir de l'épisode 5 où il révèle au téléspectateur son apparence, il se manifeste essentiellement par le biais de flammes (le nuage réapparaît de manière ponctuelle par la suite).

Malmoth, instigateur du mal sur la Terre, fait une étrange fixation sur Clémentine, désirant l'avoir comme compagne pour l'éternité, afin de la torturer avec amour (cf. épisode 3). Dans l'épisode 14, Héméra dit à Clémentine : « Malmoth pourrait faire trembler la Terre, mais il préfère s'attaquer à ton père ou à toi, car le courage et l'innocence lui sont insupportable ». Contré par Héméra, il utilise ses envoyés pour mettre la main sur la jeune fille. Lorsque ceux-ci échouent, en général en mourant, il les transforme en grouillants et les jette dans une fosse. Finalement, Clémentine trouve le courage de l'affronter et permet ainsi à Héméra de le tuer.

Peu de temps après, Héméra revient dans l'antre de feu de Malmoth, où elle se blesse et saigne, ce qui le ressuscite. Il recrute alors de nouveaux grouillants et repart en quête de Clémentine.

Les pouvoirs de Malmoth sont mal définis, mais souvent liés au feu. Il ne quitte que rarement son antre, se manifestant sur Terre de manière diverse (nuage, feu, etc.). Parmi ses prouesses, on le voit tuer le professeur Delatrousse, blesser Alex sous la forme de flamme et provoquer une éruption volcanique (Afrique), lancer des rayons de chaleur (monde arabe), créer un sabre démoniaque (Japon) ou renvoyer Clémentine et Alex dans le passé (Première Guerre mondiale).




ROGER CAREL


FRANCIS LAX


JACQUES TORRENS

HELICE : MONIQUE TARBES, LAURENCE BADIE

Première apparition : Épisode 5

Petit chat espiègle, bavard, téméraire et malicieux, portant une houppette de poil sur le sommet de sa tête qui lui vaudra son nom, donné par Clémentine. Il passe son temps à embêter Gontran qui le lui rend d'ailleurs bien. C'est lors de l'épisode 8, qu'il devient le compagnon de voyage de Clémentine, et par la même occasion, Héméra lui donne la faculté de parler ou du moins d'être compris par les personnes dans les rêves de Clémentine (Il parle en dehors des rêves, mais n'est compris que par les autres animaux : Gontran, Starlett O' Wawa, Ginette et d'autres chats…). Héméra précise d'ailleurs qu'il perdra cette capacité au réveil de Clémentine, ce qui ne l'empêche pas de la comprendre. Lors de ce même épisode, elle fait apparaître sur sa tête un casque d'aviateur avec une hélice au sommet qui lui donne la faculté de voler : l'hélice tourne et le fait se mouvoir dans les airs par la pensée.



Dans la deuxième saison, il garde son casque à hélice et sa faculté de voler dans la réalité (ce que tout le monde semble trouver normal).



ÉOLE : CATHERINE LAFOND

Première apparition : Épisode 1

Acrobate, Éole fait partie des employés affamés du cirque Mollache. Dès sa première rencontre avec Alex, une romance naît. Avec l'aide de Clémentine, elle s'enfuit avec les animaux à bord d'un dirigeable.



GONTRAND : ROGER CAREL, ALBERT AUGIER, JACQUES TORRENS

Première apparition : Épisode 1

Gontrand est un vieux chat philosophe qui vit sur l'aérodrome de Villacoublay. Accusant les avions d'être responsables de sa surdité, il déteste tout ce qui permet à l'homme de voler et, curieusement, entend parfaitement les mots liés à sa phobie. Il a également créé le club des chats anti-vol. Il a la manie de dormir sur la piste d'atterrissage et d'éviter chaque fois de justesse les roues des avions, sans se presser. À la suite de sa rencontre avec Starlett O'Wawa, il reçoit en cadeau la puce Ginette comme palliatif de sa surdité. Par la suite, il tente de libérer Starlett, déguisé en Zorro, mais il se fait capturer par Mollache. Il refuse de reconnaître qu'il est amoureux de Starlett après le départ en dirigeable de celle-ci.

STARLETT O'WAWA : EVELYNE SELENA

Première apparition : Épisode 1

La chienne Starlett O'Wawa travaille dans le cirque Mollache. Elle se prend pour une grande vedette et est très coquette. Tombant amoureuse de Gontrand, elle lui offre la puce Ginette pour pallier sa surdité et espère être invitée par lui à danser. Libérée par Clémentine, elle s'envole en dirigeable où elle se languit du chat.

GINETTE : LAURENCE BADIE

Première apparition : Épisode 1

Ginette est une puce savante au sarcasme facile, mais terriblement romantique. Elle connaît le morse, sait lire et écrire. Quand Starlett O'Wawa apprend que Gontrand est sourd, elle lui donne Ginette qui s'installe dans l'oreille du vieux chat et lui transmet toutes les paroles autour de lui. Elle s'exaspère du comportement de Gontrand envers Starlett et le pousse à se conduire de manière romantique.



JEAN-CLAUDE MONTALBAN

BASILE : JEAN-CLAUDE MONTALBAN

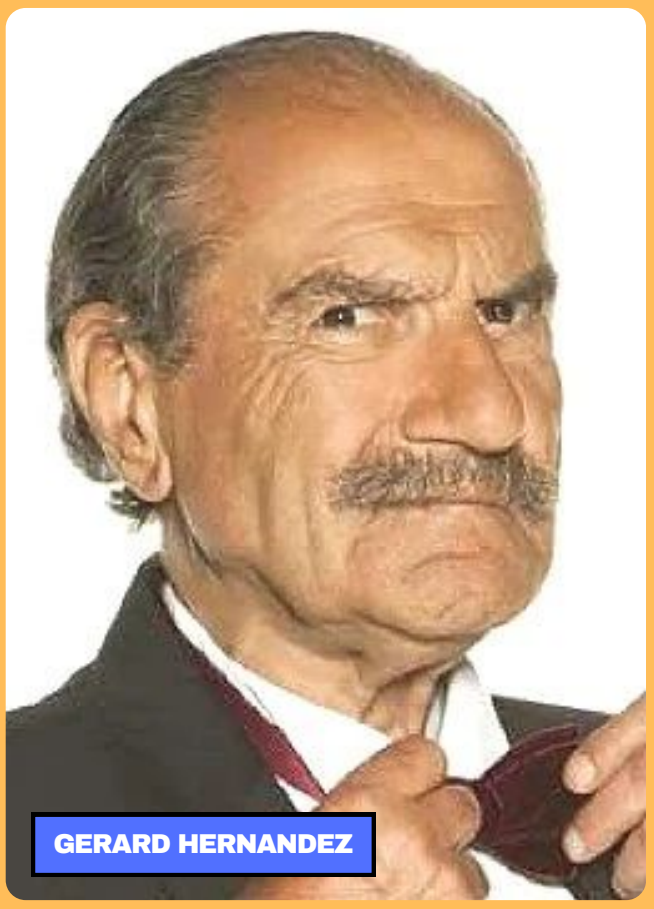
Première apparition : Épisode 1

Basile est le mécanicien et le meilleur ami d'Alex. D'après les professionnels de la branche, Basile est l'un des meilleurs mécanos du monde et il a été le mitrailleur d'Alex lors de la Première Guerre mondiale. Il remarque, malheureusement trop tard, que l'avion a été saboté et ne peut empêcher l'accident d'Alex et Clémentine.

ILLICO PRESTO : GERARD HERNANDEZ

Première apparition : Épisode 1

Le clown italien Illico Presto fait partie du personnel du cirque Mollache. Comme Éole et les animaux, il est affamé, mais il reste joyeux malgré tout. Toujours accompagné du singe Mirliton, il est également magicien, musicien et jongleur. Il aide Éole et les animaux à s'enfuir en retenant Mollache, puis sabote la fusée de son employeur, provoquant sa mort. Par la suite, il rentre à Venise d'où il est originaire.



GERARD HERNANDEZ

LEONIE : LILY BARON

Première apparition : Épisode 1

Léonie est la gouvernante de la famille Dumat. Elle a peut-être un lien de parenté avec Alex, mais si c'est le cas, on ignore lequel. Elle est courtisée par M. Pluche.



M. PLUCHE : GERARD HERNANDEZ, JULIEN THOMAST

Première apparition : Épisode 1

M. Pluche est l'instituteur de Clémentine. Rêveur, maladroit, toujours de bonne humeur, il courtise Léonie.

MADEMOISELLE ELVIRE : LILY BARON

Première apparition : Épisode 1

Mlle Elvire est la directrice de l'école primaire de Villacoublay. Elle enseigne dans la classe de Petit Boy, qu'elle punit régulièrement. Par rapport à M. Pluche, elle est sévère, de caractère peu facile et a les pieds sur terre.

PINOCCHIO : JACKIE BERGER

Première apparition : Épisode 6

Dans Clémentine, Pinocchio l'accompagne dans le Venise du XVe siècle. Il l'aide à déjouer les plans du comte Cafardo. Dans cette version, il manque cruellement de mémoire et son nez s'allonge quand il fait quelque chose de mal (ici, quand il veut vendre les plans de Léonard à un inconnu).

LÉONARD DE VINCI : MAURICE SARFATI

Première apparition : Épisode 7

Léonard de Vinci travaille pour le doge de Venise. Il conçoit une arme pour lui permettre de repousser les Turcs qui menacent la ville, mais il est victime des manigances du comte Cafardo. Grâce à Clémentine, il sauve le doge et la ville.

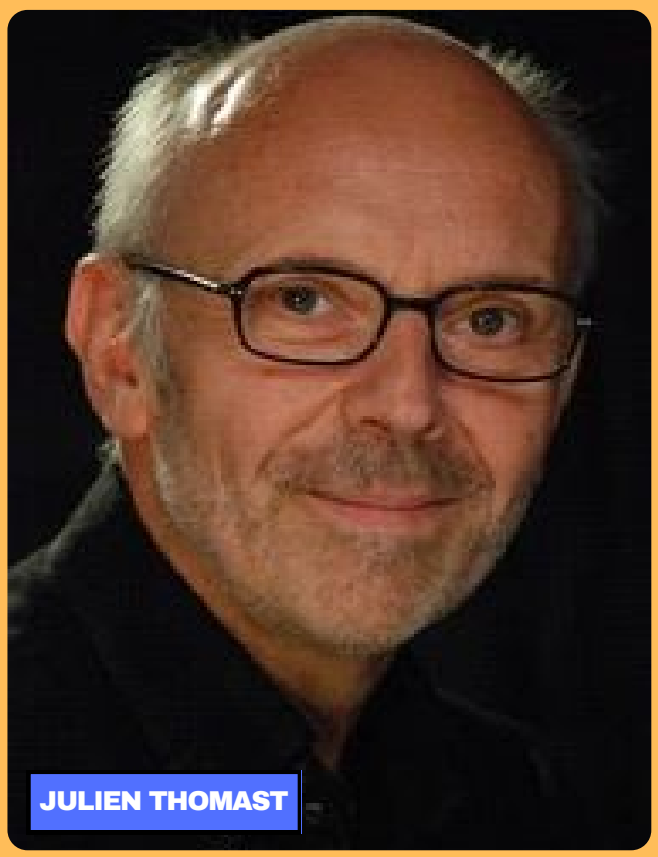
KATERI TEKAKWITHA : DOMINIQUE DUMONT

Première apparition : Épisode 18

Kateri Tekakwitha était une jeune Amérindienne, de mère algonquine et de père agnier, qui vivait sur les territoires actuels de l'État de New York (États-Unis) puis du Québec. Sa famille est décimée par la maladie pendant son enfance, et elle est adoptée par des Iroquois. Convertie au christianisme, elle est maltraitée par sa tribu, mais sa piété a ensuite suscité l'admiration des Amérindiens comme des Français établis au Québec. Elle mourut en 1680, à l'âge de 23 ou 24 ans. Très populaire au Canada, elle fut la première Amérindienne à avoir été béatifiée.



LILY BARON



JULIEN THOMAST



JACKY BERGER

LAZARILLO : JACKIE BERGER

Première apparition : Épisode 20

Il est le héros du roman picaresque La Vie de Lazarillo de Tormes, écrit au XVIe siècle. Ce roman raconte les aventures d'un jeune orphelin à travers l'Espagne. Ce roman fut très populaire en son temps (malgré la censure de l'Inquisition), et a alors été traduit en plusieurs langues européennes.

AKHENATON : FRANCIS LAX

Première apparition : Épisode 22

L'histoire telle que la vit Clémentine est très simplifiée par rapport aux faits réels. Toutankhamon n'a pas directement succédé à Akhénaton. Le pharaon Smenkhkarê et peut-être une reine ont assuré la transition. De plus, lorsque Clémentine revient dans le présent, elle apprend la découverte de la tombe de Toutankhamon. Dans la réalité, ce tombeau a été découvert en 1922, soit avant le début officiel de la série (1925).

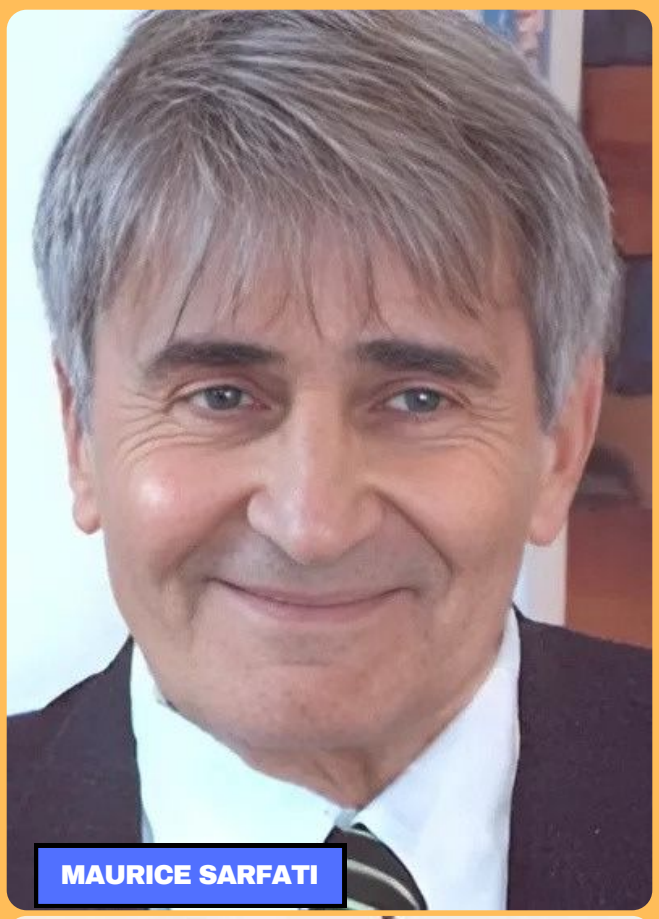
MOMOTARO : MAURICE SARFATI

Première apparition : Épisode 24

Héros du folklore japonais, c'est un petit garçon qui serait arrivé sur Terre dans une pêche. Adopté par un vieux couple, il devient par la suite très fort, et part combattre des démons sur l'île d'Onigashima. Il y arrivera avec l'aide d'un chien, d'un singe et d'un faisan. Dans le dessin animé, l'histoire est quelque peu modifiée ; Momotaro est accompagné de ses animaux, mais combat le violent seigneur Yamada (allié de Malmoth).

GROUILLANTS

Les grouillants sont les envoyés de Malmoth. En général, ils ont leur propre motivation, mais Malmoth leur confie en plus la mission de lui livrer Clémentine. Lorsqu'ils échouent, en général en mourant, Malmoth les punit en les transformant en grouillants, agonisant dans leur fosse, fournaise assimilable à l'enfer où finissent les méchants. Ils gardent leur tête humaine, mais se retrouvent avec un corps animal, souvent de reptile. Une conversation entre Malmoth et le comte Cafardo laisse entendre qu'ils avaient déjà cette forme avant que leur maître ne les envoie faire le mal sur Terre.

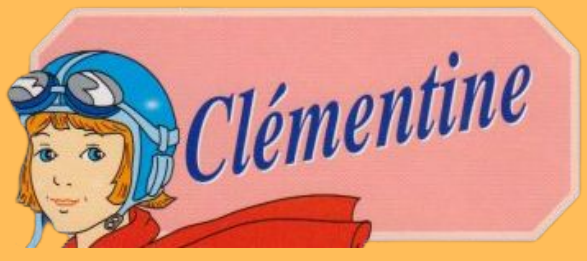


MAURICE SARFATI



DOMINIQUE DUMONT





MOLLACHE : ROGER CAREL

Première apparition : Épisode 01

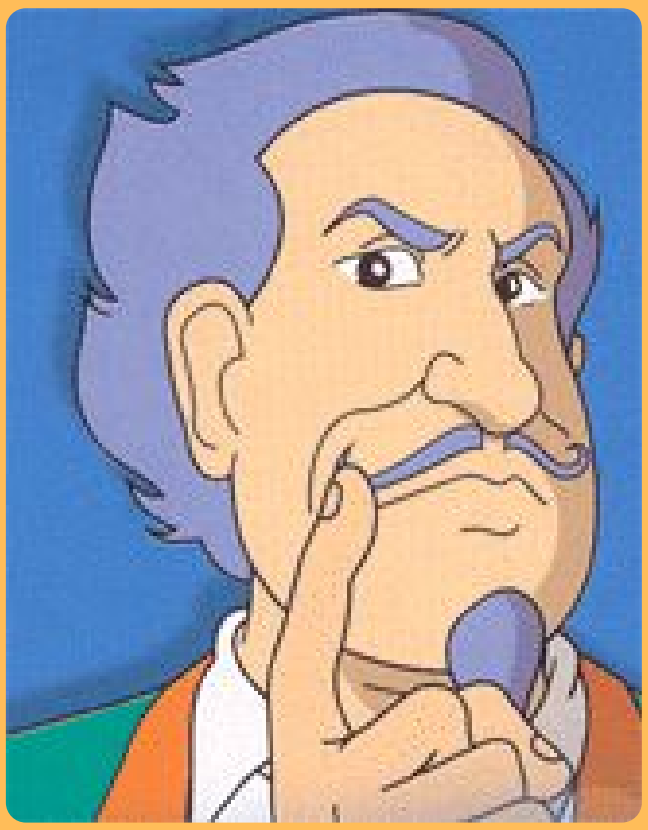
Directeur de cirque. Il affame ses employés, Éole et Illico Presto, ainsi que les animaux. Il vient à Villacoublay pour participer à un concours de vitesse aérienne. Il a pour cela inventé une fusée qui est endommagée dans un accident provoqué par Alex. Il surgit donc chez le pilote pour lui réclamer dommages et intérêts, le tout avec beaucoup de zéros, car Mollache veut de l'argent, beaucoup d'argent. Avec l'aide de Clémentine, Éole et les animaux s'enfuient en dirigeable. Menacé de punition par Malmoth, il se venge en sabotant l'avion d'Alex.



Une fois sa fusée réparée, il participe au concours et se ridiculise quand sa fusée finit dans un étang. Il a cependant le plaisir d'assister à l'accident de Clémentine. Avouant sa culpabilité en présence de Ginette, il tombe dans un piège de Petit Boy et Illico. Déguisé en gendarme, le clown effraie Mollache qui tente de s'enfuir avec sa fusée. Le moteur ayant été rempli de poudre à canon, la fusée explose et devient incontrôlable. On ignore comment ce vol se termine, mais on peut présumer que Mollache trouve la mort dans le crash ou l'explosion de la fusée.



Mollache est sans conteste le plus ridicule et le plus pathétique des grouillants, inspirant plus le rire que la peur chez ses ennemis. Il passe également beaucoup de temps au sol, souffrant d'une tendance maladive à trébucher.

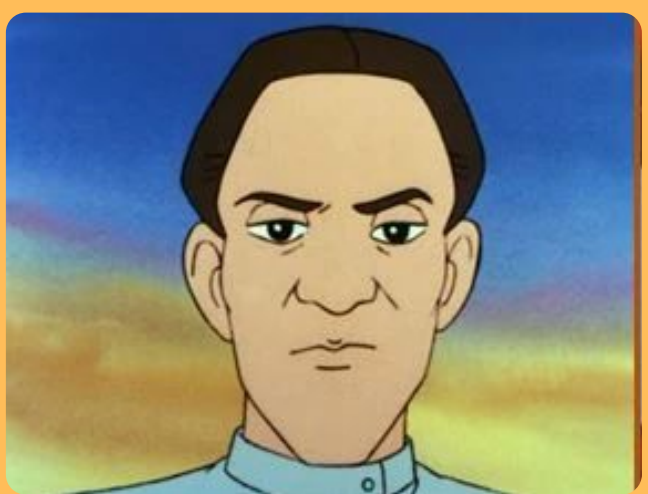


Sous sa forme de grouillant, Mollache a hérité d'un corps de félin.

COMTE CAFARDO : ROGER CAREL

Première apparition : Épisode 07

Membre du Conseil des Dix de Venise. Il tente de voler les plans de la dernière invention de Léonard de Vinci afin de discréditer le Doge dont il convoite la place. il est accompagné par une troupe d'hommes vêtus de capes noires à l'effigie de Malmoth.



Il capture Clémentine et Pinocchio et, sur conseil de Malmoth, décide de les torturer afin de savoir où se trouvent les plans. Les deux prisonniers réussissent à s'enfuir. Lorsque, plus tard, Clémentine et Pinocchio rapportent les plans, le Doge fait arrêter Cafardo et annonce son exécution prochaine. On l'aperçoit brièvement dans certains épisodes suivants où il est affublé d'un corps de cafard.

VOCIFUROR : PIERRE GARIN

Première apparition : Épisode 08 et 09

Se présente d'abord sous la forme d'une petite taupe aveugle, qui demande à Clémentine de lui apporter le miroir magique qui lui rendra la vue. En fait, ce miroir le transforme en monstre, qui ne pourra être vaincu qu'en brisant l'objet maléfique. Son corps de grouillant est celui d'un lézard dodu.

LADY CALINE : MONIQUE THIERRY

Première apparition : Épisode 10

Sans doute la personne la plus machiavélique du monde des grouillants. Clémentine la rencontre à Londres, sous une apparence plutôt avenante (ce qui est rare pour des grouillants, plutôt difformes et laids sur Terre même). En fait, il s'agit d'une femme extrêmement perfide et malfaisante, qui veut que son fils devienne duc à la place du nouveau-né que sa sœur vient de mettre au monde, en le kidnappant et en le jetant dans la Tamise. Le bébé est fortuitement recueilli par Clémentine, mais Lady Câline enverra plusieurs bandits (eux-mêmes rivaux) à leur poursuite, dans une chasse à l'homme sans pitié à l'intérieur du Londres miséreux du XIXe siècle. Malmoth la transforme en crapaud avant de la jeter dans la fosse aux grouillants.

TROLLUS : ROGER CAREL

Première apparition : Épisode 12

Roi des Trolls, il est en fait surtout grotesque et stupide. S'il a fait capturer Clémentine et Nils Holgersson, il sera incapable de les garder prisonniers et finira par détruire sa propre armée en l'envoyant affronter des araignées géantes (elles-mêmes envoyées par Malmoth). Son corps de grouillant est celui d'un scarabée.

BUSCAR : BUSCAR

Première apparition : Épisode 14

Chasseur d'éléphants, il rencontre Malmoth dans la jungle, qui lui ordonne d'abandonner son gibier habituel pour aller capturer Clémentine. Il exécutera les ordres, et la poursuivra jusqu'au cratère d'un volcan où il finira par tomber.



PIERRE GARIN



MONIQUE THIERRY

Clémentine

ALCRACHAM : JACQUES MARIN

Première apparition : Épisode 16

C'est un magicien qui pratique la magie noire et tendra plusieurs pièges à Clémentine et Aladin en utilisant ses pouvoirs, mais ils lui échapperont à chaque fois (même s'ils se perdront dans le désert où ils se seront enfuis) ; alors que Clémentine s'évanouit de fatigue et tombe de son cheval, il se transformera en scorpion pour la piquer, mais se fera écraser juste avant par le cheval. Il semble détesté des autres grouillants qui se jettent sur lui à son arrivée.

LE VEREUX : JACQUES CHEVALIER

Première apparition : Épisode 18

Soldat de l'armée française au Canada, il est l'archétype du méchant de western : il vend aux Indiens des armes, de l'alcool et des informations contre de l'or et des fourrures. Chargé (comme les autres grouillants) de capturer Clémentine, il découvre qu'elle s'est alliée avec Tekakwitha (qui a fui sa tribu). Il s'allie alors avec Pied-de-Nez, chef de la tribu de Tekakwitha, pour récupérer les enfants et mener une attaque sur Fort Edwards. Sur la route, il tombe dans un piège de Clémentine, Tekakwitha et Batifole, cachés au sommet d'une gorge, qui mettent en fuite les Indiens. Montant au sommet de la gorge, Le Véreux découvre la supercherie, mais, effrayé par le loup d'Héméra, il tombe dans la gorge.

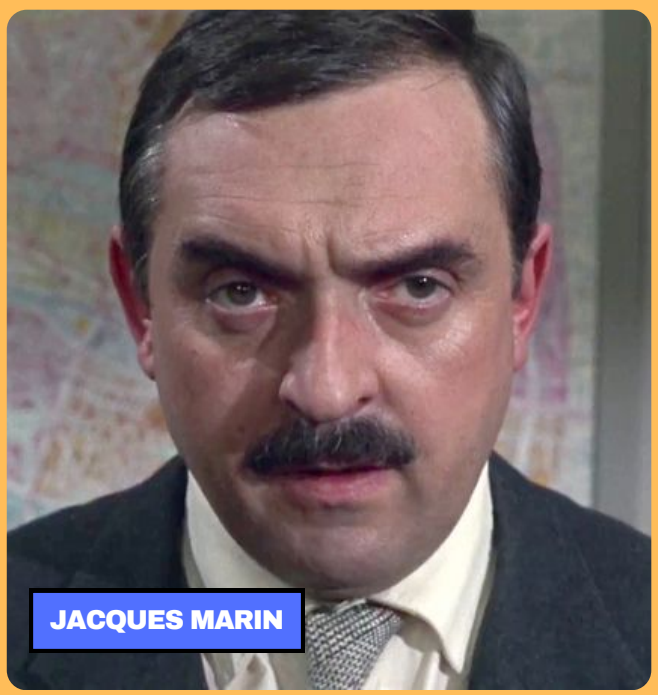
EL COBRA : SERGE LHORCA

Première apparition : Épisode 20

Grand inquisiteur du XVIe siècle espagnol, El Cobra abuse de sa position pour envoyer au bûcher un maximum de personnes afin de plaire à Malmoth. Orgueilleux, il pense être meilleur que les autres grouillants. Assoiffé de pouvoir et d'or, il rançonne un bateau - prétendument infecté par la peste - bloqué dans la rade du port. Il échange à l'équipage un peu de nourriture contre de grandes quantités d'or. Lorsque Clémentine et Lazarillo se réfugient sur le bateau, El Cobra attaque avec son vaisseau de guerre. Il perd la bataille, tombe à l'eau et se noie. En enfer, il se retrouve avec un corps de dragon.



GEORGES ATLAS



JACQUES MARIN



JACQUES CHEVALIER

NARMOR : HENRY DJANIK

Première apparition : Épisode 22

Grand Prêtre d'Amon, il est, comme tous les prêtres de l'époque hostile à Akhénaton qui impose une religion monothéiste, le culte d'Aton. Avec la complicité du général Horemheb, il lui fait boire une coupe empoisonnée. Essayant de contrôler le nouveau pharaon Toutankhamon, il est contré par Clémentine. Alors qu'il essaie de la sacrifier, il est tué d'un coup de lance par l'architecte Senefer, envoyé d'Héméra. Sous sa forme de grouillant, il ressemble à un lézard à collerette.



YAMADA : GERARD HERNANDEZ

Première apparition : Épisode 24

Chef d'un groupe ninja, il détient le pouvoir sur toute une région, où il terrorise la population avec ses guerriers. Mais le sage Ueshiba, qui est son ancien maitre d'arts martiaux, s'oppose à lui, et a pris Clémentine sous sa protection. Yamada obtiendra de Malmoth une épée « invincible » pour tuer Ueshiba et livrer Clémentine, mais il n'aura pas raison de Ueshiba, trop concentré et déterminé. Son échec (et peut-être le remords pour avoir tenté de tuer son ancien maitre) l'amènera à se suicider avec l'épée de Malmoth, selon le rite traditionnel du seppuku.



LA DEUXIÈME GÉNÉRATION

Ces personnages sont généralement plus stéréotypés et incohérents dans leurs actions que ceux de la première génération, et leur rôle a tendance à se perdre dans les errances du scénario de la deuxième saison en général...

VON KLOPORT : ROGER CAREL

Première apparition : Épisode 27

Déguisé en officier allemand de la Première Guerre mondiale, il imposera à Alex et Clémentine de rentrer dans son sous-marin, descendant jusqu'aux abysses pour se faire absorber par une anémone de mer géante.



BARBACH : ROGER CAREL

Première apparition : Épisode 28

Chasseur de baleines de l'Arctique, il poursuivra Clémentine sur la banquise jusqu'à ce qu'il se fasse dévorer par des ours blancs.

CALAMITE : ROGER CAREL

Première apparition : Épisode 29

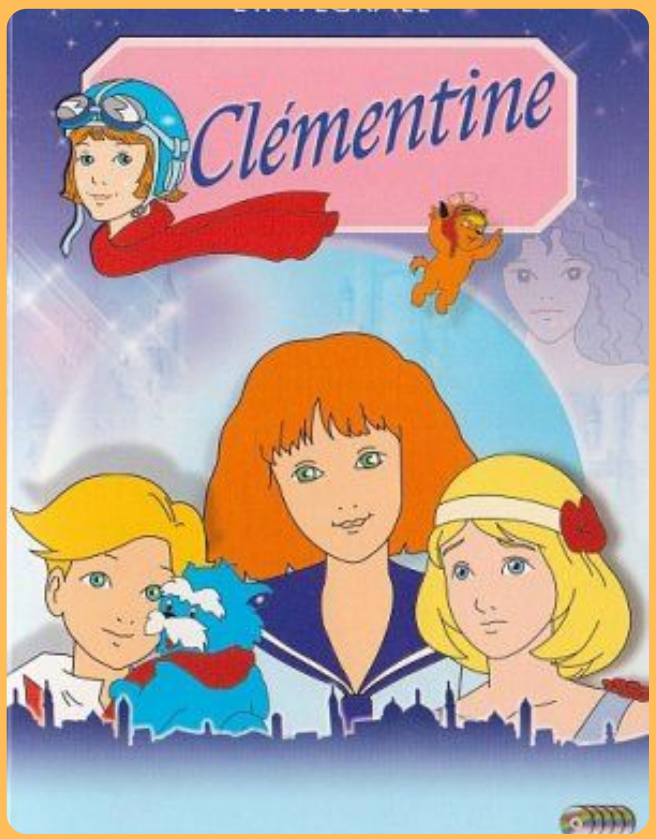
Type de l'aventurier "colonial", toujours accompagné d'un chat, il suivra l'expédition de Mermoz et Alex de la France jusqu'aux Andes ; guère meilleur que les précédents « grouillants », et plusieurs fois tué (par des nomades du Sahara puis des crocodiles), il est régulièrement épargné par Malmoth, on ne sait pas pourquoi... si ce n'est qu'il y a une complicité d'orgueil entre eux puisque dès sa première apparition Calamité apparaît face à un miroir et, avec des airs de dandy homosexuel à la Marcel Proust, Calamité se flatte lui-même en déclarant tout en se parfumant " je ne remercierai jamais assez Malmoth de m'avoir fait le plus beau et aussi le plus intelligent et puis... le plus raffiné et enfin et surtout... le plus cruel de cette nouvelle race... " et à la fin de l'épisode intitulé Le courrier des Amériques Calamité ne se gênera pas pour pointer du doigt Malmoth et lui rappeler sur un ton insolant " je suis intelligent d'ailleurs c'est vous qui me l'avez dit ! ".



CARNIGOR

Première apparition : Épisode 32

Personnage particulièrement caricatural, moitié savant fou, moitié seigneur, il occupe un sinistre manoir dans des montagnes près de Paris (?), et capturera le naïf inventeur Père Tampier, pour qu'il lui livre son invention (des engins mi-avions mi-voitures, les "aviontures"), avec laquelle il projette de détruire Paris sous des bombes.



LES BUBONS

Première apparition : Épisode 33

Des gnomes repoussants (trois frères et une sœur), qui hantent les montagnes d'Afghanistan. Fiancée à Malmoth, la sœur voudra livrer Clémentine à son futur époux (elle échouera et finira sous la forme habituelle des grouillants dans la fosse).

BAMBOO

Première apparition : Épisode 34

Jeune chinoise aveuglée par la folie, elle a fondé une secte de fillettes qu'elle maintient sous son emprise grâce à une drogue. Elle est le seul grouillant à se racheter par affection pour Clémentine et, de fait, échappe au triste sort que lui réserve Malmoth.



RENEGOFF IER

Première apparition : Épisode 35

Un personnage mégalomane, qui veut conquérir la Russie. Pour ce faire, il a capturé Li-Pao, un jeune Chinois, fils d'un fabricant d'armes de Pékin, et compte le rendre à son père contre des canons. Mais il est secondé par des hommes de main particulièrement faibles et incapables, qui ne lui permettront pas d'arriver à ses fins.



MAC MORE

Première apparition : Épisode 36

Détestant particulièrement les gens qui s'aiment et les animaux, il tente d'exterminer les monstres du Loch Ness.

MALMOREA

Première apparition : Épisode 38

Moitié sorcière, moitié pirate, elle règne sur une île peuplée de bagnards. Bien qu'elle ait échoué à lui livrer Clémentine, Malmoth l'épouse dans le dernier épisode.



GUIDE DES ÉPISODES

01 LE SINISTRE MOLLACHE

Clémentine Dumat, 10 ans, vit à Villacoublay en 1925 avec son père Alex, pilote de renom, son petit frère Petit Boy et leur gouvernante Léonie. Lors d'une course aérienne, Alex affronte Mollache, inventeur cruel et manipulateur. Ce dernier sabote l'avion d'Alex, provoquant un accident qui laisse Clémentine paralysée des jambes. Mollache devient le premier antagoniste humain, et l'ombre de Malmoth, démon de feu, commence à planer sur la fillette.



02 LA FUITE EN BALLON

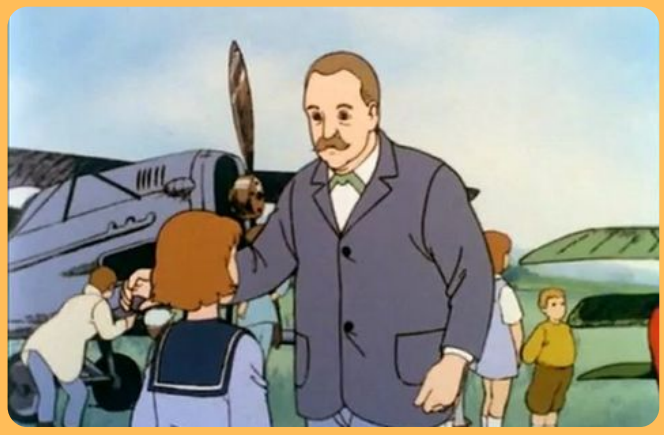
Pour fuir les menaces de Mollache et les cauchemars de Malmoth, Clémentine embarque avec sa famille dans un ballon dirigeable. Ce voyage marque le début de ses aventures oniriques. Dans ses rêves, elle retrouve l'usage de ses jambes grâce à la fée Héméra, qui devient sa protectrice. Le monde réel et le monde des rêves commencent à se mêler.

03 L'ACCIDENT

Malmoth tente de capturer Clémentine dans ses cauchemars. Il provoque un accident dans le monde des rêves, menaçant de l'engloutir dans les flammes. Héméra intervient et sauve Clémentine, révélant ses pouvoirs et sa mission : la protéger contre les forces du mal. Clémentine comprend que ses rêves sont aussi dangereux que le monde réel.

04 LA VENGEANCE DE MALMOTH

Malmoth envoie ses premiers envoyés pour capturer Clémentine. Elle découvre que ses rêves sont peuplés de créatures étranges et de pièges. Petit Boy, bien qu'absent des rêves, joue un rôle crucial dans le monde réel pour soutenir sa sœur. Clémentine commence à comprendre que son combat est autant intérieur qu'extérieur.



05 L'OPÉRATION DU DIABLE

Un médecin corrompu, manipulé par Malmoth, propose une opération douteuse pour "guérir" Clémentine. Héméra intervient à nouveau, révélant que la guérison ne viendra pas par la médecine, mais par le courage et les voyages initiatiques. Clémentine refuse l'opération et choisit la voie de l'aventure.



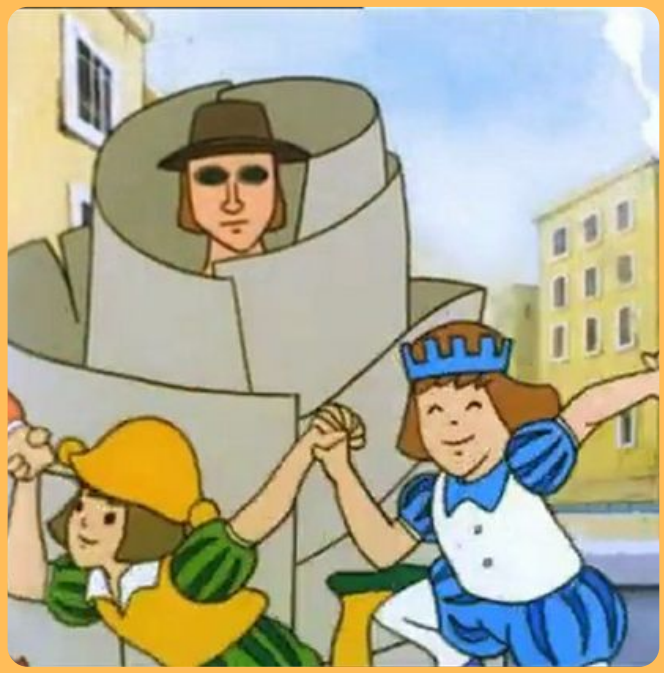
06 LA FETE A VENISE

Dans un rêve féerique, Clémentine est transportée en Italie, où elle participe à une fête masquée à Venise. Elle y rencontre Pinocchio et découvre les mystères de la ville flottante. Malmoth tente de la piéger dans les canaux, mais Héméra la sauve avec l'aide d'un marchand magique. L'épisode mêle folklore italien et tension surnaturelle.



07 LA FOSSE AUX MURÈNES

Toujours en Italie, Clémentine explore les profondeurs marines et affronte des murènes géantes dans une fosse sous-marine. Elle sauve un dauphin blessé et apprend la valeur de la compassion. Malmoth, furieux, envoie une créature aquatique pour l'engloutir, mais elle s'échappe grâce à Hélice, son chat volant.



08 LA MAISON DE GATEAU

En Allemagne, Clémentine rencontre Hansel et Gretel dans une maison faite de sucreries. Mais derrière les apparences se cache une sorcière maléfique, alliée de Malmoth. Clémentine doit faire preuve d'ingéniosité pour sauver les enfants et s'échapper. L'épisode revisite le conte avec une touche sombre et inquiétante.

09 LE SECRET DU MIROIR

Clémentine découvre un miroir magique capable de révéler les vérités cachées. Elle y voit des fragments de son passé, des visions de Malmoth et des indices sur sa guérison. Mais le miroir est piégé : si elle y reste trop longtemps, elle risque de perdre son âme. Héméra intervient juste à temps pour la ramener.

10 LE BEBE SAUVÉ DES EAUX

En Angleterre, Clémentine et Hélice découvrent un village en proie à des inondations. Un bébé est emporté par les eaux, et Clémentine se lance dans une mission de sauvetage. Elle affronte des créatures aquatiques envoyées par Malmoth et réussit à sauver l'enfant. Ce geste renforce sa détermination à lutter contre le mal.



11 LA CHASSE A L'HOMME

À Londres, Clémentine sauve un bébé des eaux, mais se retrouve mêlée à une poursuite infernale. Elle fait la connaissance d'Ellis, un garçon des rues traqué par des hommes mystérieux. Ensemble, ils fuient à travers les ruelles sombres de la ville. Malmoth manipule les poursuivants pour capturer Clémentine. Grâce à son ingéniosité et l'aide d'un allié inattendu, Sydney, elle échappe à la traque, mais comprend que le danger est partout, même dans les lieux civilisés.



12 A LA RECHERCHE DE NILS HOLGERSSON

En Suède, Clémentine rencontre Nils Holgersson, un garçon transformé en lilliputien voyageant sur le dos d'une oie sauvage. Ensemble, ils survolent les paysages nordiques. Malmoth tente de les faire chuter en invoquant une tempête magique. Clémentine découvre la beauté de la nature et la sagesse des animaux. Elle sauve Nils d'un piège tendu par des corbeaux géants, envoyés par Malmoth.



13 LES VEUVES ROUGES

Toujours en Suède, Clémentine est confrontée à une secte mystérieuse appelée les Veuves Rouges. Ces femmes, vêtues de capes écarlates, veulent sacrifier Clémentine pour apaiser une malédiction. Héméra intervient, révélant que Malmoth est derrière cette manipulation. Clémentine parvient à briser le rituel et libérer les femmes de l'emprise du démon.



14 LE PETIT ROI DE LA JUNGLE

En Afrique, Clémentine rencontre Mohann, un jeune prince orphelin vivant dans la jungle. Ensemble, ils affrontent des animaux sauvages et des soldats corrompus. Malmoth tente de s'emparer du trône en manipulant les anciens du village. Clémentine aide Mohann à retrouver sa légitimité et à unir les tribus contre le mal.



15 L'HERBE DE VIE

Toujours en Afrique, Clémentine part à la recherche d'une plante légendaire capable de guérir tous les maux. Elle traverse des marécages hantés et affronte des esprits gardiens. Malmoth tente de corrompre l'herbe pour en faire un poison. Grâce à Hélice et à un vieux sage, Clémentine trouve la plante et la protège, renforçant sa foi en la guérison par la nature.



16 AU PAYS 1001 NUITS

Clémentine est transportée dans un monde inspiré des contes arabes. Elle rencontre Aladin et affronte un vizir maléfique, allié de Malmoth. Le démon tente de s'emparer de la lampe magique pour contrôler les rêves. Clémentine déjoue ses plans et découvre que le véritable pouvoir réside dans la bonté et le courage.



17 CLÉMENTINE, GÉNÉRALE DES ARMÉES DES SABLES

Toujours dans le monde arabe, Clémentine est nommée générale d'une armée de résistants vivant dans le désert. Elle mène une bataille contre les troupes de Malmoth, qui veulent envahir l'oasis sacrée. Grâce à une stratégie brillante et à l'aide d'Héméra, elle remporte la victoire et sauve le sanctuaire.



18 LA CABANE DES BATIFOLE

Au Canada, Clémentine découvre une cabane isolée où vivent les Batifole, une famille excentrique. Elle y trouve refuge, mais Malmoth envoie des créatures de glace pour l'atteindre. Clémentine apprend à survivre dans le froid et à faire confiance à des alliés inattendus. L'épisode mêle humour et tension.



19 LES GORGES DES MILLE-ÉCHOS

Clémentine explore un canyon mystérieux où chaque bruit est amplifié. Elle y rencontre des esprits anciens et doit résoudre une énigme sonore pour avancer. Malmoth tente de la piéger dans une boucle acoustique. Grâce à sa sensibilité et à l'aide d'un guide muet, elle parvient à sortir du piège.

20 L'OR ET LA PESTE

Toujours en Afrique, Clémentine part à la recherche d'une plante légendaire capable de guérir tous les maux. Elle traverse des marécages hantés et affronte des esprits gardiens. Malmoth tente de corrompre l'herbe pour en faire un poison. Grâce à Hélice et à un vieux sage, Clémentine trouve la plante et la protège, renforçant sa foi en la guérison par la nature.

21 L'ARMADA DES TOROS

Clémentine est transportée dans un monde étrange où une armée de navires est dirigée par les Toros, des créatures mi-hommes mi-taureaux. Malmoth manipule leur général pour déclencher une guerre. Clémentine sympathise avec un jeune Toro pacifiste et l'aide à déjouer les plans belliqueux. Ensemble, ils stoppent l'attaque imminente, prouvant que même dans un monde militarisé, la paix est possible.



22 LA CITÉ DE L'HORIZON

En Égypte, Clémentine découvre une cité mythique cachée dans les dunes. Elle y rencontre Akhénaton, le pharaon visionnaire. Malmoth tente de corrompre les prêtres pour réveiller une ancienne malédiction. Clémentine, aidée par Hélice et Héméra, empêche le rituel et sauve la cité. L'épisode explore les mystères du Nil et les secrets des pyramides.



23 LE VOYAGE AU PAYS DES MORTS

Toujours en Égypte, Clémentine est entraînée dans le monde souterrain des âmes. Elle y croise des esprits tourmentés et doit traverser les épreuves du jugement d'Osiris. Malmoth tente de l'y enfermer à jamais. Grâce à son courage et à une énigme résolue, elle revient dans le monde des vivants, plus forte et plus consciente de son destin.



24 LA VOIE DU SABRE

Au Japon, Clémentine est initiée à l'art du sabre par un vieux maître samouraï. Elle apprend la discipline, la patience et la maîtrise de soi. Malmoth envoie un sabre démoniaque pour la corrompre. Clémentine résiste à la tentation et triomphe dans un duel symbolique. L'épisode est une ode à la sagesse orientale et à la force intérieure.



24 LA GUÉRISON DE CLEMENTINE

Au Japon, Clémentine est initiée à l'art du sabre par un vieux maître samouraï. Elle apprend la discipline, la patience et la maîtrise de soi. Malmoth envoie un sabre démoniaque pour la corrompre. Clémentine résiste à la tentation et triomphe dans un duel symbolique. L'épisode est une ode à la sagesse orientale et à la force intérieure.

Clémentine

26 LA GUERRE DES GROUILLANTS

Malmoth, furieux de la guérison de Clémentine, lance une armée de grouillants pour envahir le monde des rêves. Clémentine, désormais debout, mène la résistance avec Héméra. Une bataille épique s'engage dans les limbes. Grâce à une stratégie audacieuse, elle parvient à repousser les assaillants. L'épisode marque l'affirmation de Clémentine comme héroïne combattante.



27 LA DRÔLE DE GUERRE

Clémentine est projetée dans une version déformée de la Première Guerre mondiale. Elle y croise des soldats fantômes et des machines absurdes. Malmoth tente de réécrire l'histoire pour glorifier le chaos. Clémentine rétablit la vérité et aide les âmes perdues à trouver la paix. L'épisode est une critique poétique de la guerre et de ses absurdités.



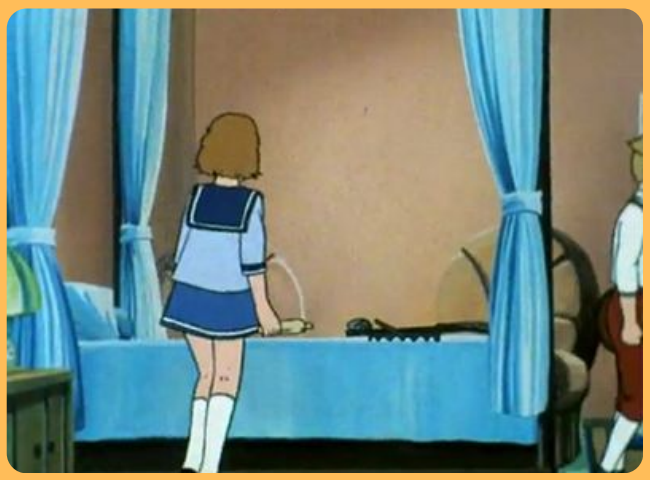
28 LA MORT AU BOUT DU MONDE

Dans une région glacée, Clémentine découvre un village où les habitants disparaissent mystérieusement. Elle enquête et découvre que Malmoth utilise une faille temporelle pour piéger les âmes. Elle affronte le froid, la solitude et le doute, mais parvient à refermer la faille. L'épisode est sombre, introspectif et profondément émouvant.



29 LA LIGNE

Clémentine suit une ligne mystérieuse tracée dans le désert. Elle y croise des voyageurs, des mirages et des énigmes. La ligne semble mener à une vérité cachée sur Malmoth. Elle découvre que cette ligne est en fait une frontière entre les mondes. En la franchissant, elle accède à une nouvelle compréhension de sa mission.



30 LE COURRIER DES AMÉRIQUES

Aux États-Unis, Clémentine aide un pilote de l'Aéropostale à livrer un courrier vital à travers les Rocheuses. Malmoth tente de saboter le vol avec des tempêtes et des illusions. Clémentine, en copilote courageuse, surmonte les obstacles et livre le message. L'épisode rend hommage aux pionniers de l'aviation et à la persévérance.

31 GINETTE AS DE PIQUE

Clémentine fait la connaissance de Ginette, une chatte intrépide et pilote hors pair. Ensemble, elles participent à une course aérienne dans un monde parallèle. Malmoth tente de saboter l'événement en envoyant des grouillants déguisés en concurrents. Ginette, avec son audace et son humour, devient une alliée précieuse. L'épisode célèbre l'amitié, la féminité et le courage en altitude.

32 LES AVIONTURES DU PÈRE TAMPIER

Clémentine rencontre le Père Tampier, un inventeur farfelu qui construit des avions improbables. Ensemble, ils traversent des paysages surréalistes, affrontant des tempêtes magiques et des illusions créées par Malmoth. Le vieil homme révèle des secrets sur l'histoire de l'aviation et sur les origines du démon. L'épisode mêle humour, invention et transmission intergénérationnelle.



33 LA FIANCÉE DE MALMOTH

Malmoth tente de séduire une créature chimérique pour en faire sa fiancée et l'utiliser contre Clémentine. Cette dernière découvre que la créature est prisonnière d'un sort et qu'elle possède une âme pure. Grâce à Héméra, Clémentine libère la fiancée de l'emprise du démon. L'épisode explore les thèmes de la manipulation, du libre arbitre et de la rédemption.



34 LE DRAGON DANS LES NUAGES

Clémentine affronte un dragon céleste contrôlé par Malmoth. Ce dernier veut utiliser la créature pour semer le chaos dans les rêves. Clémentine découvre que le dragon est en réalité prisonnier d'un enchantement. En brisant le sort, elle libère le dragon, qui devient un allié puissant. L'épisode est visuellement spectaculaire et riche en symboles.



35 LE FOU DES STEPPES

Dans les steppes d'Asie centrale, Clémentine rencontre un ermite considéré comme fou, mais qui détient des connaissances anciennes sur Malmoth. Elle doit gagner sa confiance pour obtenir des révélations cruciales. L'épisode est mystique, déroutant, et pousse Clémentine à remettre en question ses certitudes.

36 LE CHANT D'AMOUR

Clémentine découvre une mélodie oubliée capable de repousser les grouillants. Elle part à la recherche de la chanteuse originelle, une femme recluse dans les montagnes. Ensemble, elles réactivent le pouvoir du chant, qui apaise les âmes et affaiblit Malmoth. L'épisode est poétique, musical et profondément émouvant.



37 CLÉMENTINE SUPERSTAR

Dans un monde parallèle, Clémentine devient une célébrité adulée. Malmoth tente de la corrompre par la vanité et l'illusion du succès. Elle résiste à la tentation, comprend que la vraie grandeur est intérieure, et choisit l'humilité. L'épisode critique la société du spectacle et célèbre l'authenticité.

38 MALMORÉA

Clémentine pénètre dans le repaire final de Malmoth : Malmorea, une forteresse de feu et de cauchemar. Elle y affronte ses derniers grouillants, traverse des épreuves mentales et découvre le cœur du mal. Héméra l'accompagne dans cette ultime confrontation. L'épisode est intense, sombre et chargé de tension dramatique.



39 LE DERNIER VOYAGE

Clémentine affronte Malmoth dans un duel décisif. Grâce à son courage, à l'amour de ses proches et au sacrifice d'Héméra, elle triomphe. Malmoth est détruit, mais Héméra disparaît. Clémentine se réveille guérie, prête à vivre pleinement sa vie. L'épisode conclut la série sur une note d'espoir, de renaissance et de lumière.



LES ORIGINES DE L'ANIMÉ

L'idée de la série est née d'un souvenir personnel du créateur Bruno-René Huchez. Dans les années 80, il propose à Jacqueline Joubert (directrice des programmes jeunesse d'Antenne 2) une histoire inspirée de son propre vécu : enfant, il avait été hospitalisé longuement et avait imaginé des mondes fantastiques pour échapper à la douleur. Ce traumatisme devient la base de Clémentine, une série où une petite fille handicapée vit des aventures extraordinaires dans ses rêves.



MAIS CE N'EST PAS TOUT...

Le personnage de Malmoth, démon de feu, a été volontairement conçu pour incarner la maladie elle-même. Il ne s'agit pas juste d'un méchant classique : Malmoth représente la peur, la souffrance, et la tentation de renoncer. Clémentine, en l'affrontant, ne combat pas seulement un ennemi extérieur, mais aussi ses propres angoisses. Ce choix narratif a été salué par des philosophes et éducateurs comme une manière brillante d'aborder le handicap et la résilience chez les enfants.



CLÉMENTINE ET LA CENSURE

Au Japon, bien que la série ait été co-produite avec des studios locaux, elle n'a pas été diffusée en prime time pour les enfants. Elle était jugée trop sombre comparée aux standards des animés jeunesse japonais.

En Allemagne, certains épisodes ont été écourtés ou modifiés, notamment ceux impliquant des références à la guerre ou à des figures religieuses.

Au Canada, la série a été diffusée tardivement et parfois redirigée vers des chaînes éducatives, avec des avertissements parentaux.

Dans certains pays d'Europe de l'Est, la série a été retirée des grilles jeunesse après les premières diffusions, jugée trop anxiogène pour les enfants.



TÉMOIGNAGES ET CRITIQUES

Clémentine a été perçue comme un "dessin animé cauchemar" par une génération entière. Certains adultes racontent avoir été traumatisés par les épisodes, notamment ceux où Clémentine est poursuivie dans ses rêves par des créatures de feu ou des figures grotesques.

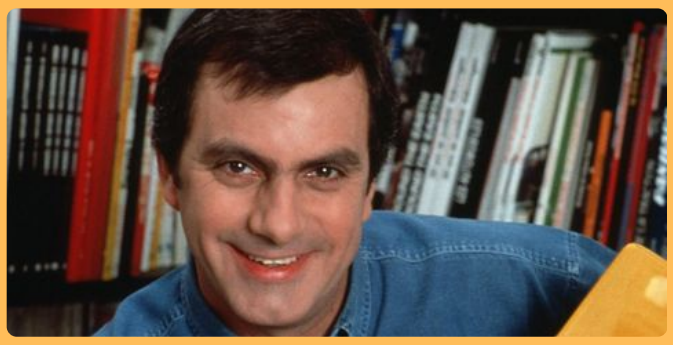


TURBO

LES VOITURES ONT LEUR ÉMISSION !

7 mars 1987
Une institution. Cette émission existe toujours avec son créateur, producteur et animateur Dominique Chapatte. Le concept tourne dans un premier temps autour des moteurs avec des avions, même un sous-marin, mais très vite l'émission va se recentrer sur l'automobile : essais, road-movies, interviews de pilote, etc.





L'émission est lancée une semaine seulement après le lancement mouvementé de la chaîne. Le directeur de l'époque, Jean Stock, souhaitait un rendez-vous sur le thème des moteurs. Dominique Chapatte accompagné d'une petite équipe créa alors l'émission et assurera la présentation à l'écran de Turbo seul. Ce n'est que durant les années 2000 qu'il sera accompagné de Stanislas Grenapin (qui se charge également d'une partie de la narration), puis par Safet Rastoder.

Initialement diffusé le samedi après-midi, puis vers 18 h 45, Turbo abordait, durant une demi-heure dans ses premiers numéros, aussi bien les voitures, les sous-marins ou les avions. L'émission évoluera au fil des années et de sa popularité croissante. Depuis septembre 2009, elle est programmée le dimanche matin et se recentre sur l'automobile. L'émission intègre également plus de sujets de société.



Émission doyenne de la chaîne avec en moyenne 1,2 million de téléspectateurs, l'émission possède un statut particulier au sein de M6, puisque la petite équipe jouit d'une certaine autonomie au sein du groupe.

En mars 2022, Turbo fête ses 35 ans d'antenne avec une émission anniversaire à laquelle participe la star de l'équipe de France de football, Karim Benzema.





© King Features Syndicate, Inc., 1962. World rights reserved.

DALIDA

UNE ICONE NOUS QUITTE

3 MAI 1987
Atteinte d'une profonde dépression, Iolanda Cristina Gigliotti, plus connue sous le nom de Dalida, se suicide le 3 mai dans sa maison de Montmartre. La chanteuse d'origine égyptienne était l'une des vedettes les plus en vue de son époque.





Dalida, de son vrai nom Iolanda Cristina Gigliotti, est née le 17 janvier 1933 au Caire, en Égypte, dans une famille italienne originaire de Calabre. Elle a commencé sa carrière en participant à des concours de beauté et en jouant dans des films locaux au Caire. En 1954, elle s'installe en France, où elle connaît son premier succès avec la chanson "Bambino" en 1956. Dès lors, sa carrière décolle et elle devient une figure emblématique de la chanson française.

Dalida a interprété plus de sept cents chansons dans plusieurs langues, dont le français, l'italien, l'espagnol, l'allemand et l'arabe. Son répertoire varié lui permet de toucher un large public et de s'imposer comme une icône internationale. Parmi ses titres les plus célèbres, on trouve "Gondolier", "Come prima", "Les Enfants du Pirée", "Itsi bitsi petit bikini", "Le Jour le plus long", "Bang-Bang", "Ciao amore, ciao", "Le Temps des fleurs", "Darla dirladada", "Paroles... Paroles...", "Il venait d'avoir 18 ans", "Gigi l'amoroso", "Salma Ya Salama", "Laissez-moi danser", "Gigi in paradisco" et "Mourir sur scène".



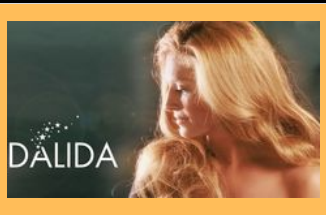


Au cours de sa carrière, elle a exploré plusieurs styles musicaux, tels que le twist, la pop, le raï et le disco, devenant l'une des premières artistes françaises à interpréter des chansons disco avec des titres comme "J'attendrai" et "Bésame mucho". Sa carrière a été marquée par de nombreux succès, mais aussi par des drames personnels, notamment la perte de son compagnon Luigi Tenco en 1967, ce qui l'a profondément affectée.

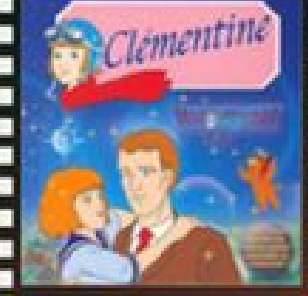
Malgré ses nombreux succès, Dalida a souffert de dépression et s'est suicidée le 3 mai 1987 à Paris. Elle laisse derrière elle un héritage musical considérable et reste une figure incontournable de la musique française. Sa vie et sa carrière ont fait d'elle une icône au destin tragique, et elle continue d'influencer de nombreux artistes à travers le monde.







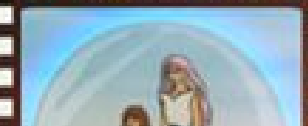












FICHES ANIMÉS
CLASSIC junior



CRÉATION : Bruno René HUCHEZ
PRODUCTION : I.D.D.H. - Narcisse X4
RÉALISATION : René BORG
RÉALISATION : Jean CUBAUD
LANCEMENT : 2 octobre 1985
DERNIER EPISODE : 20 janvier 1988
GÉNÉRIQUE : Marie DAUPHIN

DUREE EPISODE : 22 MINUTES
NOMBRE EPISODES : 39
NOMBRES SAISONS : 02
DIFFUSION FRANCE : ANTENNE 2
PREMIER EPISODE : 1985
ÉMISSION : RECRE A2

HISTOIRE

Clémentine Dumat, 10 ans, vit en banlieue parisienne avec son père Alex, son petit frère surnommé "Petit Boy" et leur gouvernante Léonie. Un soir, un crash d'avion provoqué par un démon de flammes — Malmoth — brise sa vie: Clémentine perd l'usage de ses jambes et devient l'objet d'une menace qui semble vouloir l'enchaîner pour l'éternité. À partir de là, la série déploie une double réalité: le monde du jour, celui de la convalescence, de la famille et de la quête d'un remède; et le monde de la nuit, où s'ouvrent ses grands voyages.

Dans ses rêves, Clémentine est protégée par la fée Héméra. Renaissant debout, elle traverse des lieux et des époques, croise des figures mythiques ou littéraires, et affronte des épreuves qui la fortifient. Malmoth, omniprésent, envoie créatures et illusions pour la capturer; Héméra veille, guide, et lui apprend à apprivoiser la peur sans renoncer à la joie. À mesure que ses aventures s'enchaînent, Clémentine assemble les morceaux d'un courage intérieur qui lui permettra, au terme de son périple, d'affronter Malmoth et d'espérer la guérison.

COMÉDIENS DE VOIX

Céline Monsarrat (Clémentine), ***Monique Tarbès*** (Hélice), ***Roger Carel*** (Malmoth, Gontrand, narrateur épisodes 1 à 6), ***Évelyn Séléna*** (Héméra, Malmotha, Starlett O'Wawa), ***Michel Bedetti*** (Alex), ***Catherine Lafond*** (Éole), ***Laurence Badie*** (Ginette), ***Francette Vernillat*** (Petit Boy), ***Patrick Poivey*** puis ***Laurent Hilling*** (narrateur).

AUTOUR DU DESSIN ANIMÉ

Clémentine a frappé par son audace: parler du handicap, de la mort et de la peur à hauteur d'enfant, sans cynisme ni simplification. Certains la trouvèrent trop sombre; beaucoup y reconnurent une vérité émotionnelle qui manquait ailleurs. Aujourd'hui encore, elle reste un repère pour celles et ceux qui ont grandi avec Récré A2: une histoire qui a donné des mots et des images au courage silencieux.

ORIGINE DE DIFFUSION

Pensée comme une coproduction visant un public jeunesse exigeant, Clémentine s'inscrit dans la vague des séries d'aventures de l'époque tout en s'en distinguant par un ton nettement plus onirique et noir. Créée par Bruno-René Huchez, elle s'est imposée au milieu des années 1980 sur Antenne 2, au sein de Récré A2, comme un rendez-vous à part. Sa narration feuilletonesque et son univers riche ont contribué à sa longévité et à sa mémoire collective.

SECRETS ET COULISSES

Les animateurs japonais ont pris très au sérieux le personnage de Malmoth, le démon qui poursuit Clémentine.
Résultat : des designs beaucoup plus effrayants que prévu ; des épisodes qui ont marqué toute une génération par leur ambiance quasi horrifique ; des remontages de dernière minute pour éviter la censure Plusieurs analyses modernes parlent même de « dessin animé cauchemar des années 80 »

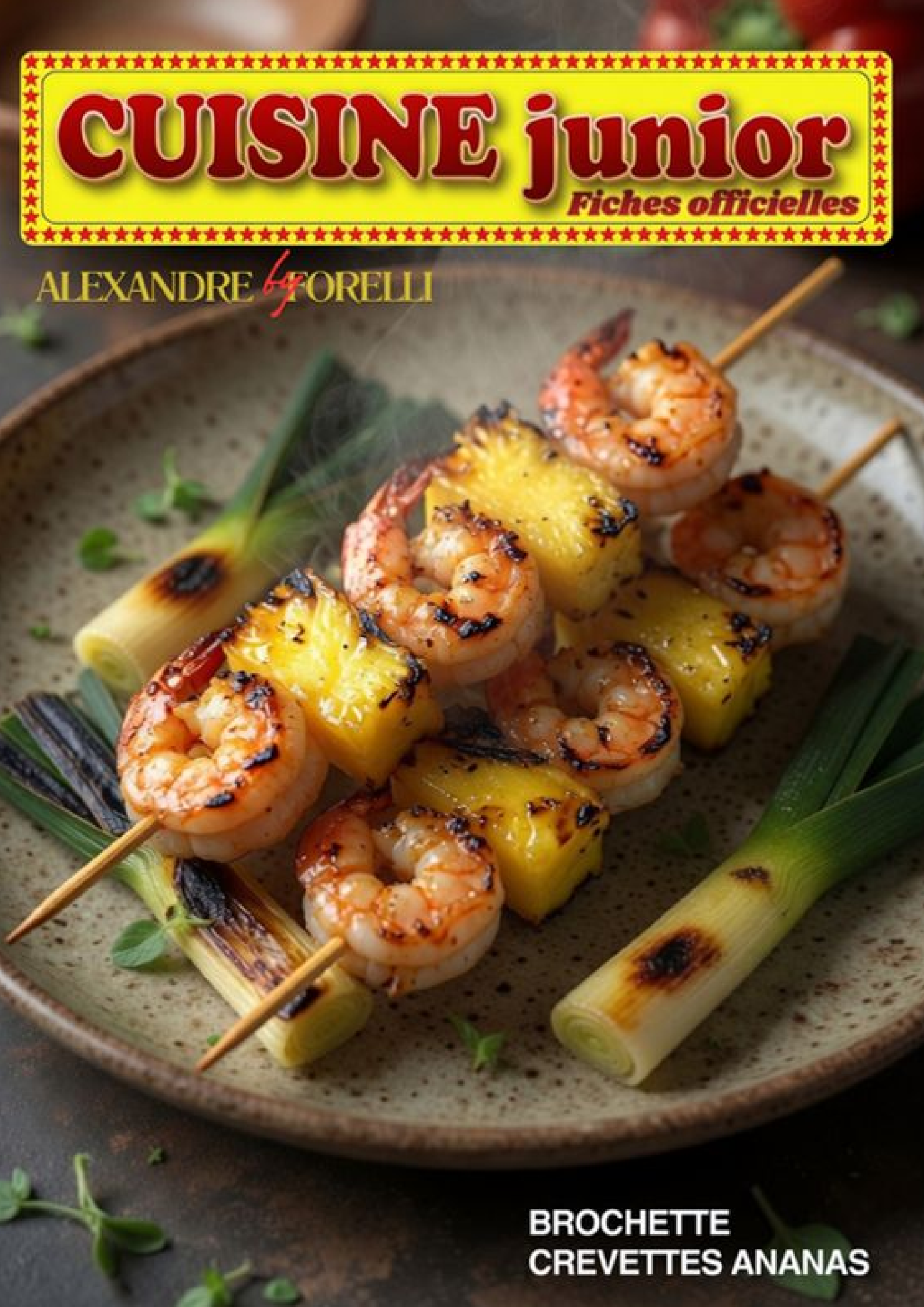
La fameuse bulle bleue dans laquelle apparaît la fée Héméra a demandé un travail particulier : elle devait être transparente, lumineuse, et animée séparément ; les studios japonais ont dû créer une couche d'animation supplémentaire, ce qui coûtait cher : certains épisodes ont simplifié la bulle pour tenir les délais.

En France, c'était un hit sur Récré A2, mais la série est devenue cultissime en Turquie (où on en parle encore beaucoup), en Russie, en Amérique Latine, etc. Il y a même eu un projet de film live-action turc en 2006 avec potentiellement Vanessa Paradis, mais il n'a jamais abouti.

CUISINE junior

Fiches officielles

ALEXANDRE by FORELLI



BROCHETTE
CREVETTES ANANAS

RÉALISATION RECETTE :

BROCHETTE CREVETTES ANANAS



INGRÉDIENTS (4 brochettes)

- 16 crevettes crues, décortiquées
- 1/2 ananas frais
- 2 c. à soupe d'huile d'olive
- 1 c. à soupe de sauce soja
- 1 c. à soupe de miel
- 1 gousse d'ail hachée
- 1/2 c. à café de paprika
- Sel, poivre
- Persil ou coriandre fraîche (pour servir)

PRÉPARATION

1. Préparer la marinade : mélanger l'huile d'olive, la sauce soja, le miel, l'ail, le paprika, le sel et le poivre.
2. Faire mariner les crevettes 15 à 30 min au frais.
3. Couper l'ananas en cubes.
4. Monter les brochettes en alternant crevettes et ananas.
5. Cuire 6 à 8 min à la poêle, au grill ou au barbecue, en retournant à mi-cuisson.
6. Parsemer de persil ou coriandre et servir chaud.

SAVOUREUSE, TROPICALE & IRRÉSISTIBLE !

X OR

L'HISTOIRE DE X-OR

Bolzar, un extraterrestre venant d'Étolia, une planète beaucoup plus évoluée que la Terre, est envoyé sur la planète bleue afin de la défendre contre les C-Rex, une race d'êtres belliqueux qui veulent étendre leur domination à l'ensemble du cosmos. Sur Terre, Bolzar trouve une femme. Tous les deux ont un enfant, le futur X-Or.

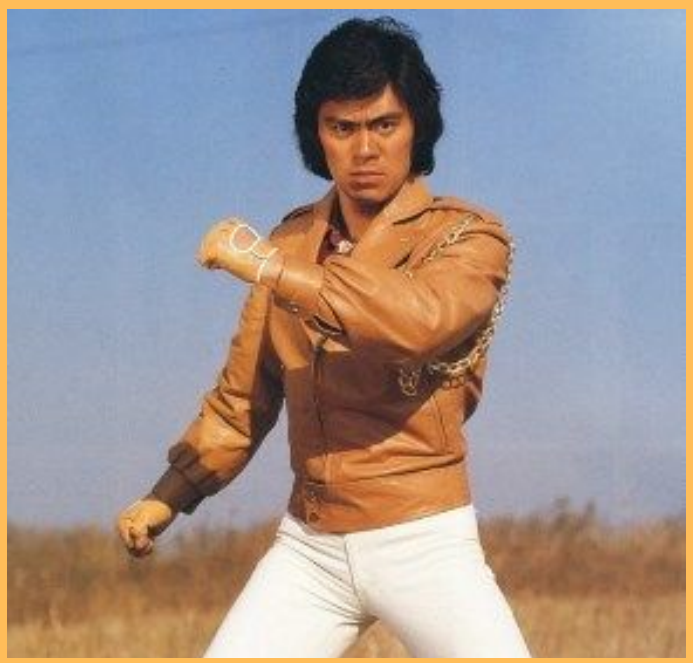




Pendant l'enfance d'X-Or, Bolzar et son ami scientifique travaillent sur une arme capable de détruire les C-Rex. Mais ceux-ci ont vent de l'affaire et tentent de s'emparer de l'arme. Malheureusement la mère d'X-Or est tuée, après avoir renvoyé son fils sur Étolia pour le sauver. Bolzar continue alors son travail sur l'arme secrète.

Vingt ans ont passé. Les C-Rex tentent une nouvelle fois de s'emparer de l'arme et cette fois-ci enlèvent Bolzar. X-Or est alors chargé de prendre la relève de son père sur Terre afin de la protéger, car les C-Rex continuent à s'intéresser de très près à notre planète. Animé par le désir de se venger et de retrouver son père, X-Or travaille alors incognito sur Terre dans le ranch Abalon Club sous le nom de « Gordan ».





LES PERSONNAGES : GORDAN

Héros de la série, c'est un shérif spatial envoyé par le comité de défense de la planète Etolia dans le but de défendre la Terre des attaques incessantes des C-Rex. Après avoir crié « Transmutation ! » et exécuté une chorégraphie particulière, il revêt instantanément un scaphandre de combat technologique qui décuple ses forces (à chaque fois, un stock-shot nous permet de revoir la même scène « au ralenti »). Il doit toutefois conserver son identité secrète, et travaille dans un centre équestre sous le nom de « Gordan », pour s'assurer une couverture.

X-OR

PERSONNAGE : PROFESSEUR KOM

son rôle semble être celui d'un officier haut-gradé du comité de défense des Justiciers de l'Espace, bien que rien ne vienne le confirmer. Il est le père de Bimmy et le mentor d'X-Or, avec qui il communique via un écran géant à bord du vaisseau CTE.





PERSONNAGE : BIMMY

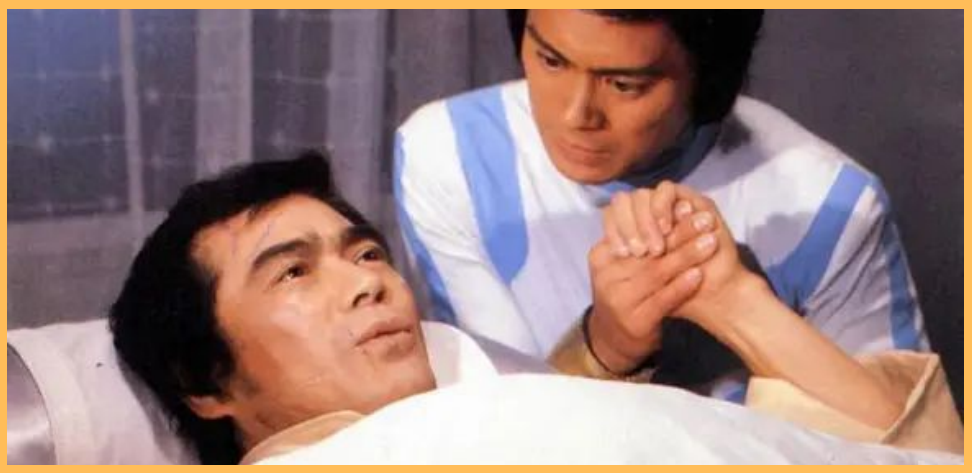
La charmante équipière d'X-Or, qui l'a discrètement suivi sur Terre malgré le désaccord de son propre père le Professeur Kom. X-Or s'oppose tout d'abord à sa présence, craignant pour sa vie, mais il finit par reconnaître en elle une partenaire de choix, sans compter que Bimmy semble avoir un faible pour lui... Bimmy possède la faculté étrange de se changer en oiseau à volonté à l'aide de son médaillon.

PERSONNAGE : MARIN

La non-moins charmante assistante du professeur Kom. Elle remplace Bimmy aux côtés d'X-Or quand celle-ci part au chevet de sa mère malade (l'actrice avait provisoirement quitté la série).

PERSONNAGE : BOLZAR

Père d'X-Or, ancien shérif de l'espace disparu alors qu'il mettait au point le SST, un canon spatial d'une puissance considérable capable d'annihiler une planète. Il a été trahi par son équipier et ami K-Rex, qui est passé du côté de l'ennemi, et a été emprisonné par les C-Rex. Sauvé par X-Or, il succombera à ses blessures peu après.





PERSONNAGE : KOJIRO AOYAMA

Photographe gaffeur et maladroit, qui est le grand ami de Gordan. Juché sur sa mobylette et affublé d'une énorme paire de lunettes rondes, il rêve de pouvoir un jour décrocher un scoop en photographiant des ovnis. Inutile de dire qu'il n'y arrive jamais, même si, paradoxalement, il se retrouve souvent (et bien involontairement) aux prises avec les C-Rex.

X-OR

PERSONNAGE : K-REX

Ex-shérif de l'espace et ami proche de Bolzar, K-Rex est un traître qui a vendu son âme aux forces des C-Rex, dont il commande les armées. Humilié devant ses hommes par Satana, le fils de Lou IB-BMX-11, le chef des C-Rex, K-Rex se vengera en révélant à X-Or la ruse qu'il voulait employer pour le vaincre. Sa trahison découverte, il est banni et sera retrouvé quelques épisodes plus tard, mourant et dérivant dans l'espace. Avant de succomber, il se rachète en révélant à X-Or où est détenu son père.





PERSONNAGE : LOU IB-BMX-11

Souverain des C-Rex pareil à une idole monstrueuse aux bras multiples ; son but est de s'installer sur la Terre pour en faire un paradis du crime galactique, avant de se rendre maître de l'ensemble du cosmos. Bien qu'incapable de se mouvoir, il est en mesure de créer une dimension parallèle en inversant l'axe de rotation d'une planète, afin d'y projeter X-Or lorsqu'il combat ses sbires. Il est tué par X-Or dans le dernier épisode. Sa mort provoquera l'explosion de son vaisseau tuant ses serviteurs représentant sa suite royale.

PERSONNAGE : SANTANA

Fils démoniaque de Lou IB-BMX-11 qui viendra remplacer K-Rex au pied levé, sans pour autant se montrer beaucoup plus efficace. Dans le dernier épisode, il est renié par son père à la suite d'un énième échec face à X-Or. Avec Kiba, il essaiera de le trahir pour que lui et X-Or s'entretuent ainsi Satana prendrait le commandement des C-Rex. Mais Lou IB-BMX-11 découvrira la vérité et les poussera à combattre X-Or une dernière fois, ce qui aboutira à leurs morts.

PERSONNAGE : KIBA

Sorcière venue de l'espace ; elle est un peu l'ange gardien de Satana, et réside à l'intérieur de son trident, à la manière de Minas, qui résidait à l'intérieur du crâne du commandant Minos dans Goldorak. Après que Satana a été renié par son père, à la suite d'un énième échec face à X-Or, elle essaiera de le trahir avec Satana pour que lui et X-Or s'entretuent ainsi Satana prendrait le commandement des C-Rex. Mais Lou IB-BMX-11 découvrira la vérité et les poussera à combattre X-Or une dernière fois, ce qui aboutira à leurs morts.



X-OR

PERSONNAGE : CRUSHERS

Soldats gringalets produits en masse par les C-Rex, et formant le gros de leur armée. Ils sont vêtus de cuir noir et cagoulés, et armés de coutelas. C'est leur grand nombre qui fait leur force, bien qu'ils ne fassent guère le poids face à X-Or.





PERSONNAGE : STARREX

Ces êtres à la carrure massive et aux canines développées constituent la pure souche de la race C-Rex, et sont en mesure de changer d'apparence à volonté.



ARME X OR : RAYON LASÉRO-Z

Rayon laser projeté depuis le gantelet droit du scaphandre d'X-Or, capable de détruire un monstre de faible puissance.

ARME X OR : PLUTONOLASER

Rayon laser puissant de couleur rouge pointilleux projeté depuis le gantelet du scaphandre de X-or.

ARME X OR : VISUALOSCOPE

Système de vision infra-rouge permettant de repérer tout adversaire devenu invisible, et intégré dans le casque du scaphandre.

ARME X OR : ÉCRAN CYBERO-MAGNÉTIQUE

Simple bouclier magnétique généré en face d'X-Or, pour le protéger d'une attaque directe.

ARME X OR : LASÉRO-LAME

Arme coup de grâce par excellence, consistant en une épée chromée jaillissant du gantelet gauche d'X-or ; la lame se change en un rayon laser juste avant de porter le coup final à un ennemi, qui se retrouve généralement tranché en deux sur toute sa longueur. En version française, avant de porter le coup de grâce, X-Or se livre souvent à une petite plaisanterie du style « Tu l'auras voulu ! », « Adieu, C-Rex ! », ou encore « On partage la poire en deux. » En version originale, il dit simplement « Gavan Dynamic! », qui est le nom de cette attaque.



X-OR

CABINE DE TRANSIT DANS L'ESPACE, DOLGIRAN

Vaisseau de combat d'X-Or, il constitue une véritable base mobile qui réside en permanence dans la stratosphère. Outre sa puissance de feu dévastatrice, il recèle d'autres véhicules spécialisés, et sa partie inférieure peut se détacher de l'ensemble pour se transformer en un puissant dragon mécanique appelé « Morox ».

MOROX

Cet immense dragon de métal est à coup sûr l'arme la plus puissante de tout l'arsenal d'X-Or, qui l'utilise en général contre les chasseurs spatiaux des C-Rex, ou encore face à un monstre géant. X-Or se tient alors debout sur son museau, et le dirige à la voix. Morox peut cracher des flammes et projeter de puissants rayons énergétiques, à moins qu'il ne lui prenne l'envie de tout balayer d'un grand coup de queue... X-Or l'invoque en criant « À moi, Morox ! », qui est suivi d'un stock shot montrant le dragon rugissant.





MOLOTOX

Tank de combat lourd, entreposé à l'intérieur de la CTE ; sa partie supérieure peut se désolidariser, pour devenir un chasseur aérien ; de plus, le tank recèle un petit véhicule jaune (nommé Bullox en français, Scooper en anglais) ressemblant à une foreuse, et capable de voyager en sous-sol. Il apparaît dans les épisodes 4 ; 10. Scooper est un hommage évident à la Taupe, véhicule similaire aperçu dans la série de marionnettes les Sentinelles de l'air.

ROLLERSKY

Side-car volant de couleur rouge, également entreposé dans la CTE ; X-Or l'utilise surtout pour voyager à travers le trou noir des C-Rex, lorsqu'il doit poursuivre un monstre.



SUZUKI SJ410

Au civil, X-Or roule dans une Suzuki Sj410 rouge décapotable ; un petit 4x4 très populaire dans les années 80.

INFOS BONUS

Cette série a connu un immense succès en France dans les années 1980. La chanson du générique est signée par un certain Paul Persavon, qui n'est autre qu'Antoine de Caunes, fils de Jacqueline Joubert alors directrice des programmes jeunesse d'Antenne 2 et chanté par Jean-Pierre Savelli. Mais le succès sera également au rendez-vous dans son pays d'origine, où la série obtiendra des scores d'audience inégalés depuis Ultraman ou Kamen Rider. X-Or donnera en outre naissance à deux suites, Sharivan (en France sous le nom X-Or 02) et Capitaine Sheider, qui reprennent le même concept.





Kenji Ōba, l'acteur principal, est à l'origine de l'épée-laser de X-Or. Il l'a imposée à la production voulant ainsi réaliser un de ses rêves : se battre au sabre-laser, arme qu'il avait beaucoup appréciée dans le film Star Wars.

Le nom original Gyaban, est tout simplement la traduction en japonais du nom français Gabin (référence à Jean Gabin, très populaire dans l'archipel nippon pour ses rôles de policier).

Kenji Ōba fut invité pour la première fois en France au festival Cartoonist de Toulon en avril 2001 avant d'être invité de la Chibi Japan Expo volume 2 en octobre 2008, où il présentait son dernier film en avant-première mondiale. Il a été présent comme invité du festival Cartoonist 2013 à Nice et a participé au grand concert réunissant de nombreux chanteurs japonais.



X-OR

Hiroshi Watari alias Sharivan (X-Or 2), Spielvan était l'invité d'honneur de Japan Expo 6e Impact en juillet 2004.

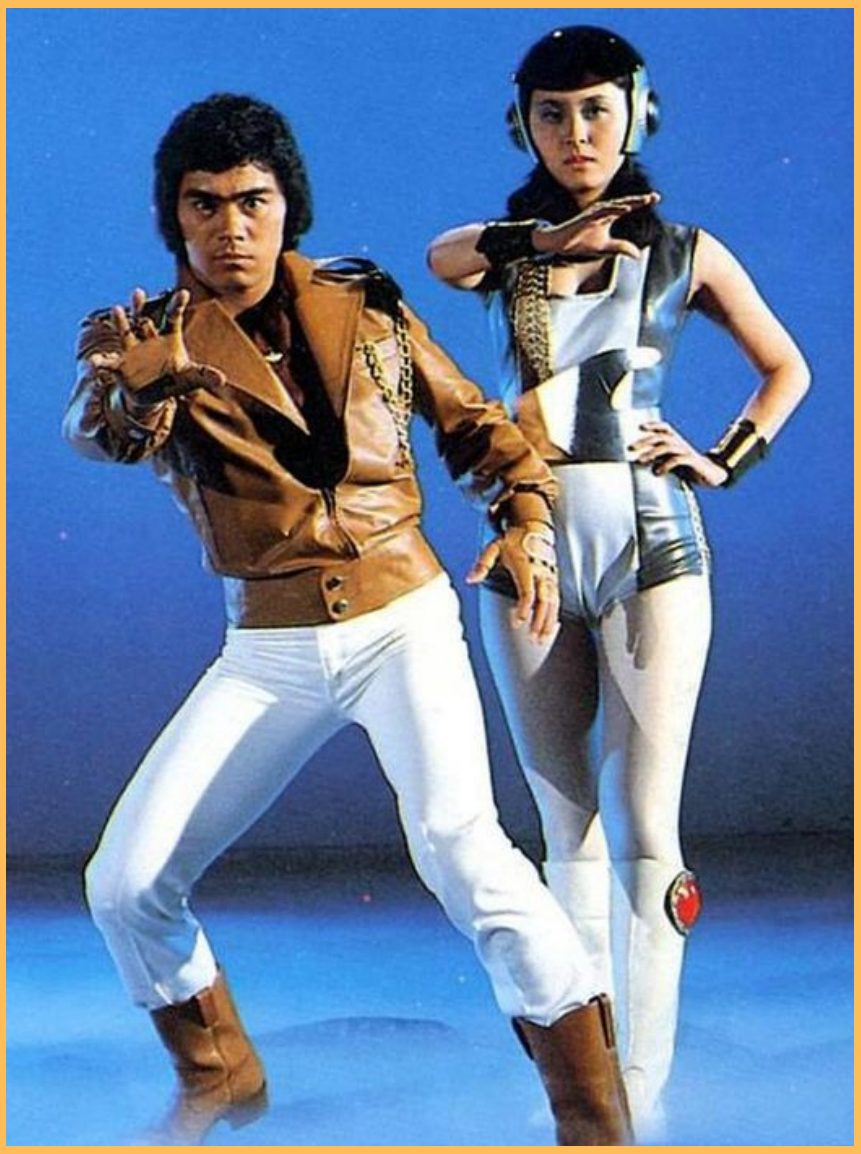


Hiroshi Watari est également l'acteur qui joue le rôle de X-Or en scaphandre de combat, Kenji Ōba ne jouant que les scènes hors scaphandre.

En 2003, Kenji Ōba et Sonny Chiba apparaissent dans Kill Bill de Quentin Tarantino.

À la suite du succès de Gokaiger VS Gavan, un film sur l'héritier de X-or, Gavan Type-G, est sorti le 20 octobre 2012 au Japon. Une nouvelle série sur ce nouveau héros était prévue pour 2013, mais le projet a été abandonné à la suite de l'échec du film au box-office. Néanmoins deux direct-to-video sortiront sur Sharivan et Shaider. À l'instar, de Gavan Type-G, ces deux justiciers auront des nouveaux personnages ainsi que la présence des anciens personnages.

Kenji Ōba joue dans le film Gokaiger vs Gavan pour reprendre les rôles de Gavan (X-Or), de Battle Kenya (Battle Fever J) et de Denji Blue (Denshi Sentai Denziman). Il joue les trois rôles en même temps, il est indiqué dans le film que les rôles joués par Kenji Ōba dans ces trois séries sont bien des personnages différents. Denji Blue et Battle Kenya indique même qu'on les a confondus à plusieurs reprises avec Gavan (X-Or) à cause de leur incroyable ressemblance physique. On assiste à la fin du film à une triple transformation pour les montrer à leur fan (une voix mystérieuse dans une lumière apparaît dans le ciel et en fait la demande aux héros pour qu'ils montrent leur triple transformation à tous leurs anciens fans du passé).



Uchuu Keiji Gavan Type G réapparaît dans la série Uchū Sentai Kyūranger, dans un épisode et dans le film Uchu Sentai Kyuranger vs. Space Squad, dont la sortie est prévue le 8 août 2018.

Le Dr.Com est le seul qu'on reverra, uniquement dans le film de Gavan à l'exception de Kenji Ōba, mais pas dans les films suivants. En effet, l'acteur étant décédé avant la production de Sharivan NEXT Generation il est remplacé par Shinji Todoh qui a interprété le Spider-man japonais et Kunio Muraki, la forme humaine de God Neros dans Metalder.

X-OR







Dans le tome 1 de la bande dessinée Quai d'Orsay, le ministre Taillard de Vorms est comparé à X-Or parce que, comme ce dernier, il « emmène ses ennemis dans un monde parallèle pour les vaincre ».

En 2020, l'armure de X-Or est réutilisée dans deux épisodes de la série Power Rangers: Beast Morphers. Le personnage du Capitaine Chaku se présente comme un policier intergalactique et semble disposer du même arsenal que X-Or (armure, rayon laséro-Z, laséro-lame, Morox, ainsi qu'un side-car bleu similaire à Rollersky) ce qui laisse supposer qu'il s'agit d'une version futuriste de X-Or ou bien de son successeur au sein de la police de l'espace.

MINI FICHE

GENRE : série de Metal Hero
PRODUCTION : Toei Compagny (Japon)
CHAINE D'ORIGINE : TV Asahi
NOMBRE DE SAISON : 01 – **NOMBRE D'ÉPISODE** : 44
DURÉE : 26 minutes
DIFFUSION JAPONAISE : 5 mars 1982 – 27 février 1983
DIFFUSION FRANCAISE : 26 octobre 1983 – Antenne 2 (Récré A2)



L'ANNÉE 1983

Pour les enfants, le succès de la série animée d'Hanna-Barbera sur les Schtroumpfs à une nouvelle fois relancé la licence. Et après les figurines, ce sont désormais les peluches des petits personnages bleues, Grand Schtroumpf en tête, qui envahissent les linéaires des magasins de jouets.



Lego a depuis 1978 introduit ses fameuses figurines à tête jaune, et si dans un premier temps ce sont des personnages génériques, le géant danois étoffe peu à peu ses univers. En 1983, on peut ainsi découvrir dans la gamme Legoland les figurines de cosmonautes et tous leurs engins pour explorer l'espace infini.

Quant à Barbie, elle devient plus coquette que jamais avec sa mini-parfumerie, mais surtout le modèle Barbie cheveux tressés ou la petite fille peut torsader ses longs cheveux !

Du côté des jeux de société, Nathan continue de surfer sur les succès de la télévision ou de la radio, comme avec son jeu Les grosses têtes basé sur l'émission de RTL animée par Philippe BOUVARD.





Mais la nouvelle tendance, c'est d'adapter les succès du jeu vidéo. MB propose ainsi Pac-Man et Donkey Kong, qui seront deux jeux à succès du Noël 1983. Les jeux électroniques, de plus en plus concurrencés par les consoles, se livrent à une terrible bataille derrière Nintendo pour sortir des jeux LCD digne de ce nom.

Mais personne n'arrive à la cheville de Mario. Pas même Ludotronic et ses jeux à trois écrans à cristaux liquides ! Et les consoles, justement, voient la bagarre devenir encore plus intense, avec l'arrivée de deux nouvelles venues.

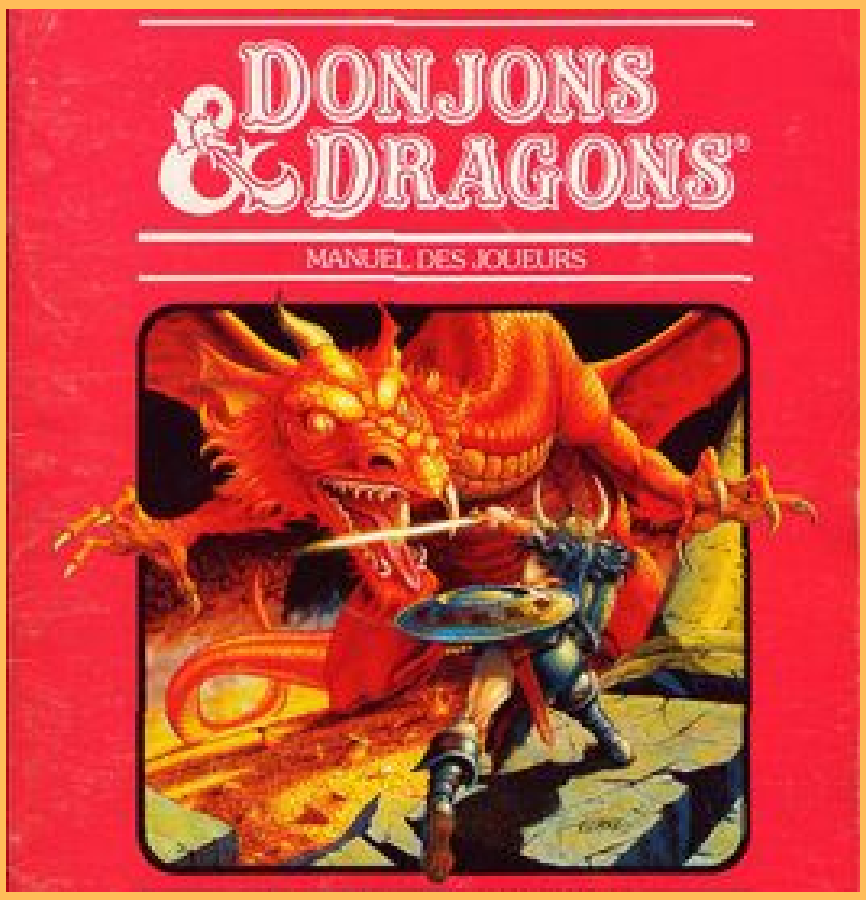
Les Vectrex de Smith Engineering se présente comme une petite borne d'arcade dont l'écran est en noir et blanc, mais à la manière de Space Invaders, chaque jeu est livré avec un filtre en plastique à glisser devant l'écran afin d'en coloriser différentes zones. La console n'affiche que des graphismes vectoriels, ce qui lui permet de briller sur des jeux comme Space Wars ou Asteroids, offrant alors une finesse inégalée par rapport à la concurrence. Livrée avec une manette proche de celles en arcade et disposant de quatre boutons, la console ne survivra pas à la crise qui touchera le secteur.



Alors qu'en France, les consoles américaines des années précédentes nous parviennent à peine, aux États-Unis, cette génération de précurseurs va déjà connaître son premier krach. Trop de consoles, trop de jeux, trop chers, un marché surévalué, le repli du secteur va entraîner à sa perte un grand nombre d'acteurs de la première heure. Mattel, Magnavox, ou encore Coleco abandonnent la partie. Atari annule un grand nombre de jeux et enterre en plein désert les stocks de son décevant E.T. dont les ventes ont été catastrophiques malgré le succès du film de Spielberg. Si certains dans le jouet traditionnel voient d'un bon œil cette débâcle américaine, ils n'anticipent pas que le destin du jeu vidéo est en train de se jouer de l'autre côté du Pacifique, au Japon, où Nintendo avec sa NES dès fin 1983 et Sega avec Master System en 1986 vont permettre un retour en force des consoles... Mais il nous faudra attendre jusqu'en 1987 en France !

DONJONS ET DRAGONS : L'ÈRE DU JEU DE RÔLE

Alors que le fossé générationnel ne se marquait jusque-là que par la musique et la mode, les années 1980 brouillent encore les pistes. Après les jeux vidéo, ce sont les jeux de rôle qui vont embarquer toute une génération dans des univers imaginaires, provoquant l'incompréhension des plus vieux. Tout commence en 1971 avec la création de Gary Gyrax et Dave Arneson de leur jeu Donjons et Dragons, souhaitant permettre aux joueurs de Wargames de pouvoir faire vivre des aventures à leurs héros entre deux batailles. Le principe est de permettre à des joueurs d'interpréter chacun un personnage, dans un univers médiéval fantastique très inspiré du Seigneur des Anneaux mais aussi de Conan et même Lovecraft. Ce héros est créé en amont de la partie, à base de caractéristiques à déterminer sur une feuille de personnage, après quoi le groupe plonge dans une aventure racontée par un maître de jeu.



Ce coordinateur, qui doit aussi interpréter les personnages que croisent les joueurs, résolvant les actions que chacun souhaite faire en fonction des règles indiquées, impliquant des lancés de dès aux formes variées, puisqu'en plus des classiques dés à 6 faces, on en trouve à 4, 8, 10 12 ou 20 faces ! Permettant à tout un chacun de s'évader de longues heures dans des aventures épiques. Donjons et Dragons devient un phénomène aux États-Unis, qui touche principalement les jeunes étudiants. C'est d'ailleurs ainsi que le jeu arrive en France, et dès 1977 on peut acquérir à la boutique de jeux Descartes de la rue des Écoles la version américaine de Donjons et Dragons, accompagnée de photocopies d'une version française des règles traduites par les étudiants de la toute proche Sorbonne.

Mais en 1983, Transecom obtient officiellement les droits du jeu, qui sort enfin en français et à la portée de tous. Joué dans les universités et les lycées, Donjons et Dragons sera bientôt de plus en plus populaire, donnant lieu à la création de nombreux clubs, de tournois, et bientôt d'éditeurs français qui proposeront d'autres jeux.

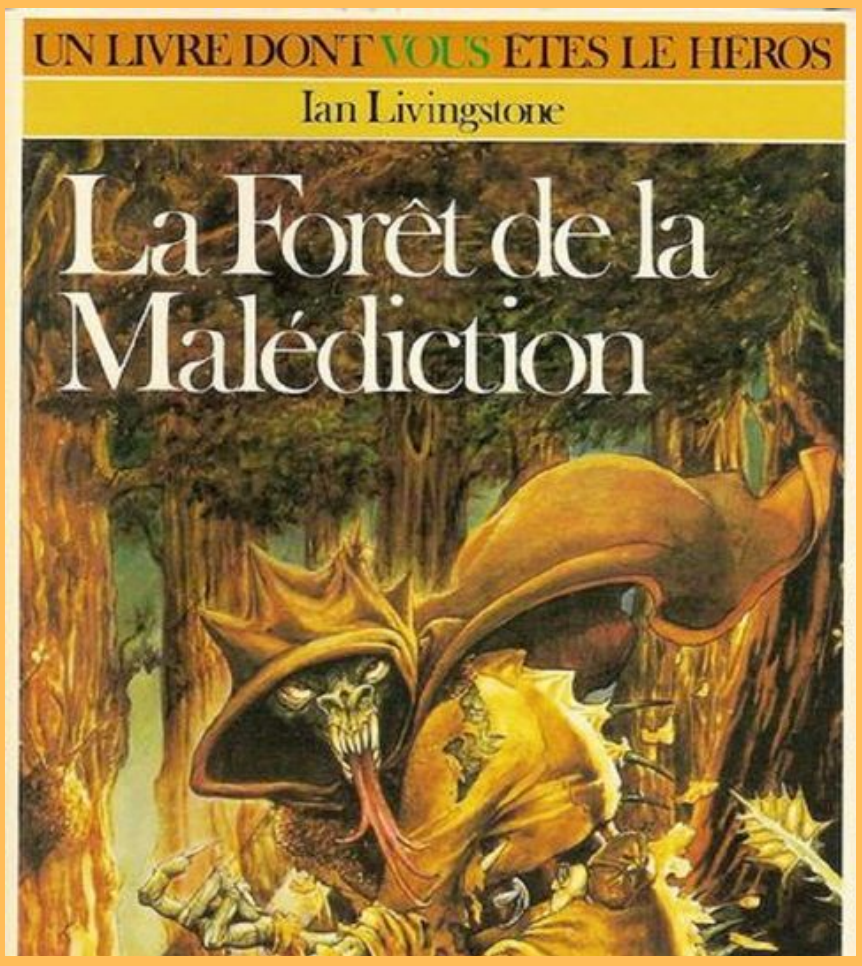
Ainsi dès 1983, sortent l'Ultime Epreuve des Jeux Actuels et Légendes de Jeux Descartes. Bientôt d'autres jeux américains connaîtront le succès, comme l'Appel de Cthulhu basé sur la mythologie louvecraftienne.



Comme toute nouveauté dont le concept même échappe aux plus âgés, le jeu de rôle, comme le jeu vidéo sera régulièrement attaqué pour son caractère « dangereux »... Ce qui ne l'empêchera pas de se développer durant la décennie, avant de peu à peu s'incliner. Mais devenu un marqueur de pop culture des années 1980, il suffira de sa présence dans la série Stranger Things pour que les stars du tout Hollywood redécouvrent ce loisir qui redevient tendance depuis quelques années !

LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HEROS !

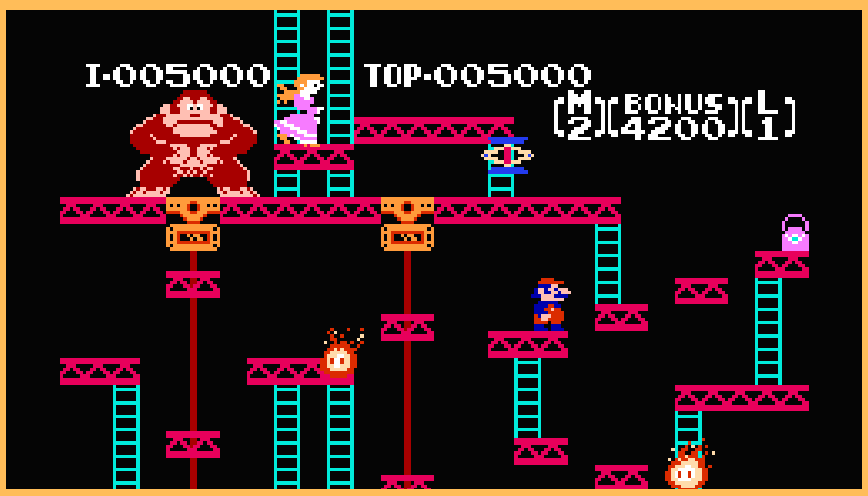
Si les jeux de rôle ont le vent en poupe en France dès 1983, une forme de dérivée connaîtra un succès spectaculaire en fin d'année : Le livre dont vous êtes le héros ! Écrit en 1982 par Steve Jackson et Ian Livingstone, qui ont ensemble déjà formé Games Workshop, Le Sorcier de la montagne de feu est le premier tome des Défis Fantastiques. Le livre raconte une histoire dont le lecteur est le héros, et doit régulièrement prendre des décisions qui le conduisent à une autre page du livre, transformant le support papier en véritable jeu interactif, jouable seul. Si le concept existait déjà, il est cette fois plus volumineux que jamais et dispose de règles pour gérer à l'aide d'un dé des combats, à la façon d'un jeu de rôle. Le titre se vend à plus de 20 000 exemplaires en Angleterre le mois de sa sortie, et Gallimard se saisit dans la foulée des droits pour sortir le titre en France chez Folio Junior en novembre. Véritable phénomène de l'édition à l'époque, plus de 60 titres viendront peu à peu compléter la collection et seront régulièrement réédités !



En 1981, le jeu d'arcade Donkey Kong, signé du jeune game designer Shigeru Miyamoto, a permis à Nintendo de décrocher son premier hit dans les salles d'arcade. Le héros du jeu, un moustachu en salopette répondant au nom de Jumpman, est alors charpentier et arpente les échafaudages pour sauver sa belle des griffes du signe fou, Donkey Kong. Premier jeu dont la jouabilité change d'un niveau à l'autre, premier jeu à offrir des cinématiques d'ouverture et de fin de niveau. Malgré une production en un temps record (trois mois seulement !), Donkey Kong a été un hit aux États-Unis comme au Japon, a déjà connu deux suites, et fait désormais le bonheur des possesseurs de la console ColecoVision. Mais si Nintendo à trouvé en Donkey Kong son premier grand hit, Miyamoto a surtout créé des personnages qui vont s'imposer dans le monde du jeu vidéo !



Et c'est autant pour retrouver ces personnages que proposer une vraie suite à Donkey Kong qu'il se lance dans Mario Bros. Reprenant le héros de son hit précédent, qui y gagne un prénom en même temps qu'un nouveau métier, plombier, Miyamoto lui adjoint un frère, Luigi, reconnaissable à sa salopette verte (leurs différences physiques apparaitront plus tard). Plus que plombiers, les deux moustachus y sont plutôt égoutiers, puisqu'ils doivent arpenter les égouts de New York pour faire face à une invasion de créatures.



Le concept diffère complétement de Donkey Kong, puisqu'il n'y a pas d'endroit à atteindre, mais qu'il faut vider chaque niveau de ses ennemis. Et pour cela, il faut sauter depuis la plate-forme inférieure sous l'ennemi, ce qui le met sur le dos, le rendant vulnérable quelques secondes. Il faut alors se presser de lui sauter dessus pour l'éliminer. Il y a bien sûr différentes sortes d'ennemis, des carapeurs (tortues), des zarbipas (crabes) et les fighterfly, sorte de grosses mouches qui ne touchent le sol que rarement, limitant la possibilité de les retourner.



FICHES SÉRIES T.V.

CLASSIC junior



















ADAPTATION : Claude Desailly
PAYS D'ORIGINE : France - Roumanie - Allemagne
PRODUCTION : O.R.T.F.
CHAINE TV : O.R.T.F.
LANCEMENT : 1er Juin 1974
DERNIER EPISODE : 15 Juillet 1974
GUEST STARS : Marc di Napoli - Werner Pachath

DUREE EPISODE : 50 MINUTES
NOMBRE EPISODES : 6
NOMBRE SAISONS : 1
DIFFUSION FRANCE : O.R.T.F.
PREMIER EPISODE : 1ER JUIN 1974
DERNIER EPISODE : 15 JUILLET 1974
GENRE : *AVENTURE*

HISTOIRE

Nouvelle-Zélande, 1882. Doniphan Weldon et ses camarades âgés entre douze et quatorze ans, jeunes gens de bonne famille, sont pensionnaires d'un internat. C'est la fin de l'année scolaire et Doniphan sollicite son oncle pour faire une croisière maritime de six semaines à bord de sa frégate avec sept de ses camarades, sous l'encadrement du capitaine Hull, de son équipage et d'un jeune mousse, Dick Sand. L'oncle accepte. Au cours de la traversée, des pirates, commandés par deux naufragés Forbes et Pike, prennent les enfants et le mousse en otage afin d'obtenir une forte rançon...

COMÉDIENS DE VOIX

Franz Seidenschwan (de) : Dick Sand - ***Marc di Napoli*** : Doniphan Weldon - ***Werner Pochath*** : Forbes - ***Rainer Basedow*** : Pike (V.F. : ***Serge Sauvion***) - ***Dominique Planchot*** : Gordon - ***Didier Gaudron*** : Briant - ***Cristian Sofron*** : Service - ***Horia Pavel*** : Wilcox - ***Constantin Nedelcu*** : Baxter

SECRETS ET COULISSES

La série fut tournée en Roumanie et en Allemagne de l'Ouest, avec des moyens techniques partagés entre l'ORTF et les studios étrangers. Cela donnait une atmosphère cosmopolite : les jeunes acteurs français côtoyaient des techniciens roumains et allemands, ce qui créait parfois des quiproquos linguistiques amusants.

Les réalisateurs étaient Gilles Grangier (figure du cinéma français) et Sergiu Nicolaescu, star du cinéma roumain. Leur collaboration illustre le mélange de styles : Grangier privilégiait la direction d'acteurs, Nicolaescu les grandes scènes d'action.

Les enfants et adolescents du casting (Marc di Napoli, Didier Gaudron, Dominique Planchot...) ont dû vivre plusieurs semaines en quasi-isolement, dans des décors naturels proches de la mer et de la forêt. Certains se souvenaient d'avoir réellement ressenti l'impression d'une « robinsonnade », comme dans le roman de Jules Verne.

Les scènes maritimes furent particulièrement difficiles : tourner sur des bateaux en bois, parfois instables, provoquait des mal de mer chez les jeunes comédiens. On raconte que l'équipe devait interrompre régulièrement les prises pour laisser les enfants récupérer.

Le scénariste Claude Desailly a pris des libertés avec le roman, ce qui surprit certains acteurs. Ils pensaient jouer une adaptation fidèle de Jules Verne, mais se retrouvèrent dans une version plus « feuilleton d'aventures » que littéraire.

Cette orientation donna lieu à des discussions animées sur le plateau entre les réalisateurs et les comédiens, qui voulaient parfois rester plus proches du texte original.

Le générique avec la chanson de marins « Vogue la vie, vogue l'aventure... » (musique d'Alain Le Meur) est resté gravé dans les mémoires. C'est un vrai tube de l'époque, repris plus tard par d'autres (comme le groupe Wazoo en 2011). Beaucoup de gens qui ont vu la série en parlent encore avec nostalgie pour cette musique et l'ambiance générale (mer, île, aventures, amitiés qui se forgent).