LE MAGAZINE HEBDOMADAIRE N°01 DES KIDADULTES

CLASSIC junior

N°05

CHAQUE MERCREDI



















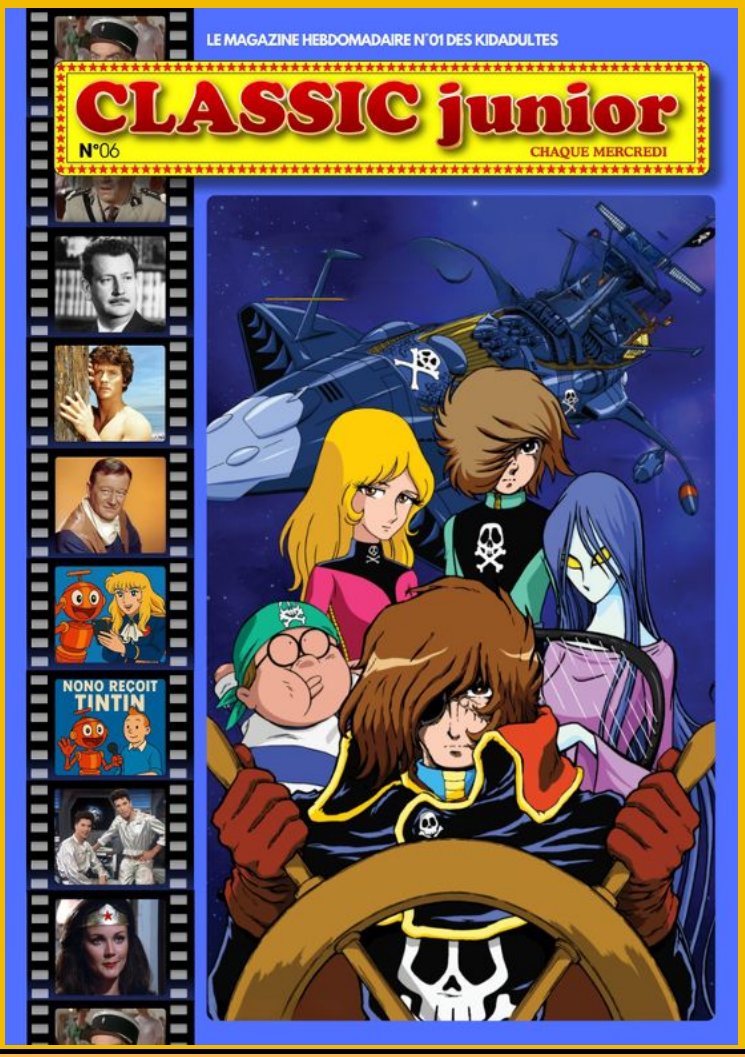




SOMMAIRE

02 : EDITO - SOMMAIRE - PROCHAIN NUMERO
03 : SERIE TELEVISEE : ***SAN KU KAI***
17 : STAR TV : ***PATRICK SABATIER***
20 : SERIE TV : ***MISSION IMPOSSIBLE***
25 : CINE STAR : ***JERRY LEWIS***
27 : NONO RECOIT : ***TINTIN***
29 : EMISSION CULTE : ***LES VISITEURS DU MERCREDI***
37 : SERIE TV : ***DEUX ANS DE VACANCES***
40 : RACONTE-MOI : ***VICTOIRE FRANCOIS 1 A MARIGNAN***
45 : TJ ENQUÊTE : ***MARGOT ENCEINTE OU PAS ?***
47 : GENERATION CULTE : ***LE SCOUBIDOU***
49 : FICHE TELE JUNIOR : ***MISSION IMPOSSIBLE***
51 : FICHE TELE JUNIOR : ***DEUX ANS DE VACANCES***
53 : FICHE TELE JUNIOR : ***LIKE A PRAYER***
55 : FICHE DOROTHEE : ***LES NEIGES DE L'HIMALAYA***
57 : CUISINE JUNIOR : ***LES CHOUQUETTES***
58 : TELE CROK N°05

MERCREDI PROCHAIN



LE BILLET

Pour ce cinquième numéro, on remonte le temps comme on rembobine une vieille K7 : avec tendresse, curiosité… et un petit frisson. Au programme, quatre monuments de nos écrans d'hier, ceux qui ont façonné nos mercredis, nos rêves et nos jeux dans la cour de récré.

On décolle d'abord vers les étoiles avec San Ku Kaï, la série japonaise qui a transformé nos salons en base spatiale. Costumes scintillants, combats chorégraphiés, vaisseaux improbables : tout y est, intact, prêt à repartir en mission.

Changement d'ambiance avec Mission: Impossible — la série TV originale, celle des dossiers secrets, des masques bluffants et des plans millimétrés. Pas de cascades hollywoodiennes ici : juste une mécanique télévisuelle parfaite, tendue comme un fil.

Cap ensuite sur l'aventure pure avec Deux ans de vacances, adaptation culte de Jules Verne, où l'amitié et la débrouillardise deviennent les véritables boussoles. Une série qui sent le vent du large et les pages jaunies.

Et parce qu'un mercredi sans rendez-vous magique n'est pas un vrai mercredi, on rouvre la porte des souvenirs avec Les Visiteurs du mercredi : générique culte, surprises en direct, marionnettes et bonne humeur à l'ORTF.

Cerise sur le gâteau : Tintin répond aux questions de Nono dans une interview délicieusement improbable. Et comme toujours, on a glissé une pluie de surprises dans les pages, juste pour le plaisir.

Installez-vous, ouvrez grand les yeux : ce numéro est une petite machine à voyager dans le temps.

Laurent FORELLI
rédacteur en chef - fondateur

San Ku Kaï

LA SCIENCE-FICTION TOKUSATSU

PROLOGUE

15 septembre 1979. Cette série japonaise est en premier lieu une caricature de Star Wars dans un monde japonais de samouraïs. Les combats et les effets spéciaux sont plus à approcher des Monty Python, baroque, grossiers mais attachants.



MINI FICHE

CREATION : Shotaro Ischinomori
PRODUCTION : Toei Compagny
NOMBRE DE SAISON 01
NOMBRE D'ÉPISODES 27
DURÉE : 25 MINUTES
DIFFUSION ORIGINALE : 7 juillet 1978 – 27 janvier 1979
DIFFUSION FRANCE : 15 septembre 1979



L'EMISSION

En l'an 70 du calendrier spatial, les Humains ont commencé à coloniser l'espace. Plusieurs générations après, la Terre n'est plus, pour les descendants des colons, qu'un élément de leur Histoire, la troisième planète du Premier Système solaire.

Le Quinzième Système solaire est, quant à lui, composé de trois planètes habitables : Sheita, Analis et Belda, qui gravitent autour du soleil Glora. Ce système solaire est situé à 15 années-lumière de la Terre.



Ayato est un jeune pilote sorti de l'école de navigation de Belda. Il est appelé par son père, Jinn (Shin en japonais) sur Analis, et s'y rend à bord d'un transport de fret piloté par Ryû, issu de la même école, et Siman (Baru en japonais), un homme-singe.

Alors qu'ils s'approchent d'Analis, la planète est attaquée par les Stressos (Gabanus en japonais), une tribu nomade dirigée par Golem XIII (Rokuseya 13 en japonais) ; celui-ci a décidé de soumettre le Quinzième Système solaire. Les Stressos repèrent un message de détresse envoyé vers la Terre depuis un village. Komenor (Korgar en japonais), le général des Stressos, envoie Volcor (Igar en japonais) sur Analis pour découvrir l'origine du message ; celui-ci semble provenir de la maison du père d'Ayato. Lorsqu'Ayato arrive dans son village, il découvre que sa famille a été massacrée ; il découvre par la même occasion que son père fait partie d'un clan mystérieux, les Gen, et qu'il a également formé Ryû aux arts martiaux quelques années auparavant.





Poursuivi par les Stressos, Ayato est embarqué par Ryû et Siman, mais leur vaisseau est attaqué par les Stressos. Ils sont aidés par une étrange femme nommée Éolia (Sofia en japonais), qui voyage à bord de son vaisseau spatial en forme de navire, l'Azuris. Éolia leur fait don d'un vaisseau de combat, le San Ku Kaï (Liabe en japonais). Les trois personnages décident d'entrer en résistance contre les Stressos, Ryû se fait appeler « Staros » (Nagareboshi en japonais) et Ayato « le Fantôme » (Maboroshi en japonais), bientôt rejoints par le robot Sidéro (Tonto en japonais), gagné sur Belda par Ryû lors d'un concours de lancer de couteaux.

Sur Analis, la résistance s'organise, menée par Kamiji.

AYATO « LE FANTÔME »

Fils de Jinn : il a 17 ans et est impétueux, toujours prêt à foncer tête baissée. Formé aux arts martiaux par son père, il utilise un Saï rétractable (à cran d'arrêt) ; il sort de l'académie de pilotage de Belda.









ÉOLIA

Femme mystérieuse qui reste toujours sur son vaisseau spatial, l'Azuris ; c'est le deus ex machina qui guide et aide les résistants. Sœur aînée de Desmonia (alias Golem XIII). Elle se sacrifie pour détruire Desmonia dans le dernier épisode

KAMIJI

Chef de la résistance sur Analis. Il sera malheureusement assassiné, peu après les autres leaders de la résistance, par les 3 Stressos de Volcor dans l'épisode 26.








RYÛ « STAROS »

Egalement formé dans sa jeunesse aux arts martiaux par Jinn, c'est un pilote expérimenté et réfléchi, issu de la même académie de pilotage qu'Ayato. Il tempère Ayato et est son sempaï ; il combat avec un Saï rétractable et des shuriken.

SIDÉRO

c'est un robot capable de parler et d'agir seul avec son petit vaisseau.





SIMAN

Homme-singe de la planète Sheita, c'est un pilote expérimenté et un combattant d'une force peu commune.

ANNA

Jeune Fille vivant sur Analis. Son frère Dan est assassiné par Tharor et les Stressos dans l'épisode 7, ses parents sont morts également. Dans l'épisode 16, Tarentula membre des Stressos, se lie d'amitié avec elle et la sauve d'une mort certaine car elle ressemble à sa sœur, elle sera malheureusement tuée par Volcor mais sera vengée à la mort de ce dernier dans l'épisode 26. Anna fut triste de perdre celle qu'elle considérait comme sa sœur. En plus d'être amie avec l'équipage du Sankukaï, elle devient amie avec Aurora, son frère Ken et Eolia. Elle survit à la Bataille Finale.





AURORA

Princesse du Peuple des Racines de la tribu des Mongos. Elle devient l'amoureuse d'Ayato. En plus d'être amie avec l'équipage du Sankukaï, elle devient amie avec Anna et Eolia. Elle survit à la Bataille Finale.

KEN

Prince du Peuple des Racines, de la tribu des Mongos, petit frère d'Aurora. En plus d'être ami avec l'équipage du Sankukaï, il devient ami avec Anna et Eolia. Il survit à la Bataille Finale.





KANTEROS

Patriarche du Peuple des Racines, de la tribu des Mongos, grand-père d'Aurora et de Ken. D'abord méfiant à l'égard d'Ayato, Siman et Ryù, il leur accorde son amitié et sa confiance dans l'épisode 11 et 12 quand Ayato sauve Ken, puis après qu'ils sauvent Aurora et tuent le Ninja aux 3 Visages et Vénor, Vice-Roi du Peuple des Racines qui s'était rallié aux Stressos. En plus d'être ami avec l'équipage du Sankukaï, il devient ami avec Anna et Eolia. Il survit à la Bataille Finale.



GOLEM XIII

: tyran des Stressos, nul ne l'a jamais vu en personne (du moins jusqu'à l'avant-dernier épisode : Le Grand Secret). Il donne ses ordres à Komenor, Furia et Volcor par radio et se déplace dans un vaisseau spatial en forme de statue. Sa véritable identité est Desmonia, la sœur jumelle d'Eolia. Elle est présumée attirée par les filles car dans l'épisode 12, elle veut épouser la Princesse Aurora (même si on ignorait encore son identité à ce moment-là). Elle sera tuée dans le dernier épisode de la série.



KOMENOR (OU KHOMENOR)

Général en chef des Stressos, il prend ses ordres directement de Golem XIII. Caractérisé par ses jeux de cape incessants. Dans l'épisode 24, on apprend qu'il n'a aucune intention de rester le serviteur de Golem XIII et qu'il compte le renverser et le tuer (probablement à cause des insultes incessantes de son maître face à ses échecs, ce qui explique pourquoi il le déteste depuis longtemps). Il est rejoint dans sa trahison par Volcor qui en a également assez de Golem XIII. Il sera tué par Staros et le Fantôme dans le dernier épisode.







VOLCOR (OU VOLKOR)

Commandant des Stressos, il supervise les opérations sur le terrain. Lors d'un combat contre Ayato/Le Fantôme dans l'épisode 16, il perdra un bras qu'il remplacera par une prothèse terminée par une griffe métallique dans l'épisode 18. Il sera tué par Ryû/Staros dans l'épisode 26.



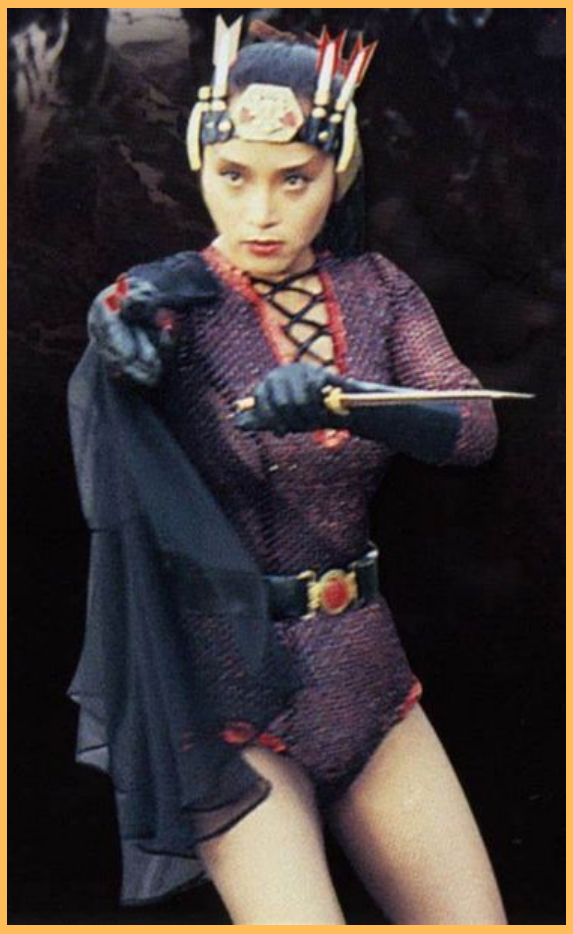


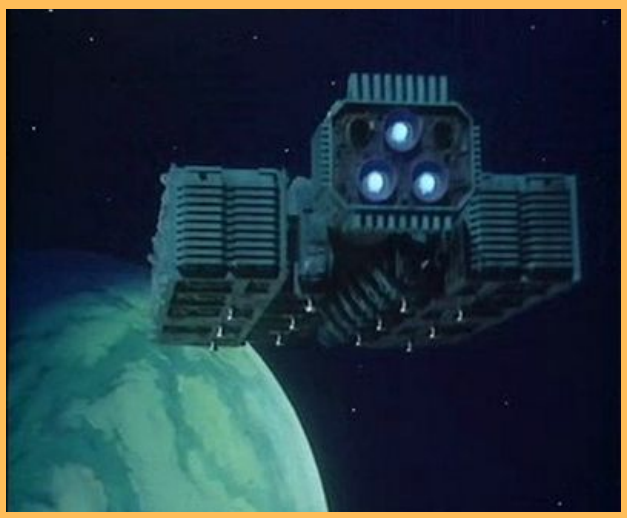




FURIA

Troisième plus gradée de l'armée Stressos (après Komenor et Volkor), elle dirige elle-même des groupes de soldats dans des opérations sur le terrain. Sa spécialité est le renseignement, la reconnaissance et l'infiltration. Elle privilégie le combat à distance et le tir de fléchettes. Une sorte de latex lui permet de confectionner un masque parfait du visage de ses victimes ou se grimer. Elle est assez douée dans l'art des retraites rapides et précipitées. Elle développe une rivalité avec Aurora dans l'épisode 12, car elle perce son secret : Furia n'a confiance en personne et de ce fait, se sent désespérément seule. D'apparence solidaire avec ses camarades, elle n'apprécie ni Volcor ni Komenor. Fourbe et ambitieuse, elle tentera de trahir Komenor (lui-même complotant contre son seigneur), après la mort de Volcor. Voulant garder l'arme absolue pour elle-même, abattre Golem XIII et prendre sa place, mais sera exécutée par Golem XIII, qui a tout entendu, dans l'avant-dernier épisode : Le Grand Secret.





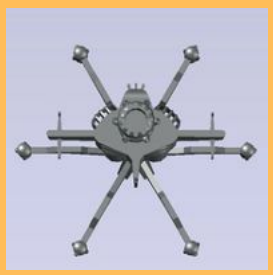
LES VAISSEAUX STRESSOS

Cosmosaure : vaisseau amiral de la flotte stressos, commandé par Komenor.

Golem XIII : le tyran n'apparaît jamais en personne, mais toujours dans un vaisseau en forme de colosse de pierre.

Lasérolabes : chasseurs, vaisseaux d'attaque composés d'un poste de pilotage à l'arrière et 6 canons laser au bout des ailes en étoile à l'avant.









LES OPPOSANTS AUX STRESSOS

Astrolem : chasseur des systèmes de défense (armées régulières des planètes)

San Ku Kaï (Liabe en VO): le vaisseau de combat spatial San Ku Kaï embarque deux chasseurs :

Le Stragyre (Galaxy Runner ou encore Shiro en VO), piloté par Ryû. Un chasseur doté de trois ailes et deux tuyères de propulsion.

Le Jetyscope (Comet Fire ou encore Aaron en VO), piloté par Siman puis Ayato. Un chasseur en forme d'aile delta surmontant une sorte de réservoir d'avion et doté d'une seule tuyère de propulsion.

L'Azuris (Preastar en VO) : vaisseau spatial d'Éolia, il a la forme d'un voilier à deux-mâts aux voiles diaphanes, doté d'ailes d'avion et de propulseurs à sa poupe.

LA SERIE

La série a été précédée par un film, Les Évadés de l'espace, réalisé par Kinji Fukasaku en 1978. La grande majorité des scènes de combats spatiaux de San Ku Kaï en sont issues.

Les cascades sont assurées par le Japan Action Club (de) de Sonny Chiba, notamment par Kenji Ōba, futur héros de la série X-Or (1982).

Quelques rushes de la série ont été utilisés dans le jeu laserdisc interactif Astron Belt7, un shoot them up sorti en 1983.





ÉPISODE 1 : UN VAISSEAU DANS L'ESPACE

An 70 du calendrier spatial, dans le XVe Système solaire. Alors qu'il vient de terminer ses études de pilote intersidéral sur la planète Belda, Ayato se prépare à rejoindre son père, sa mère et sa sœur sur la planète Analis, à bord d'un cargo piloté par Ryu et Simane. C'est alors que tous trois assistent à l'arrivée du Cosmosaure à proximité d'Analis. Une bataille a lieu entre les vaisseaux d'attaque du Cosmosaure et les astrolems d'Analis, vite débordés puis anéantis. Le roi Golem XIII, roi des Stressos, se proclame chef suprême du XVe système solaire tandis que des armées envahissent la planète Analis. Ayato ordonne à Ryu et Simane de se rendre sur Analis malgré les événements qui viennent de s'y produire. Ryu déclare à Ayato qu'il avait connu son père. Le père d'Ayato envoyant des messages de détresse en direction de la Terre grâce à un « gyro-émetteur », Komenor dépêche Volkor au village pour faire cesser le signal. Un combat a lieu entre les forces stressos et le père d'Ayato. Celui-ci, son épouse et leur fille Lira sont tués. Un deuxième combat se déroule quand Ayato arrive à la maison où il découvre les cadavres de ses parents et de sa sœur. Ayato est sauvé grâce à l'intervention inattendue de Ryu et de Simane. Par la suite, le vaisseau des trois aventuriers est attaqué par les Stressos quand il quitte la planète. Ayato prend place dans un module de sauvetage. Ayato fait la connaissance d'Éolia qui l'a téléporté sur son propre vaisseau, l'Azuris. Elle lui explique que sa mission future sera de détruire les Stressos. Elle lui confie les commandes d'un vaisseau spatial hyper-puissant, le San Ku Kaï, à charge pour lui d'en faire bon usage contre les Stressos.

ÉPISODE 2 : LES NINJAS



Alors qu'Ayato se remet du choc et de la surprise des aventures vécues précédemment, les forces de Golem XIII, menées par Volkor, font régner la terreur sur la planète Belda. Là, Ayato retrouve Ryu. Un jeu a lieu dans un village : celui qui lancera un couteau au milieu d'une cible remportera un robot, Sidéro. Volkor et Ryu se confrontent. Ryu gagne le concours : Sidéro est à lui. Ayato et Ryu font la connaissance de Kamiji, chef de groupe de résistants contre les Stressos et les aident à repousser les troupes de Volkor. Ils libèrent ensuite Simane condamné à mort. Puis Ayato présente le vaisseau San Ku Kaï à Ryu et Simane. Une bataille a lieu entre ce vaisseau et les forces stressos, qui ont pour la première fois le dessous.

Remarque : Premières apparitions de Sidéro et de Furia (adjointe de Volkor).



ÉPISODE 3 : L'ENVOYÉ DE LA TERRE

Un vaisseau terrien se dirige vers le XVe système solaire. Attaqué par les Stressos et touché, il s'écrase sur la planète Sheita. Ayato, Ryu et Simane, qui ont quitté Belda, vont à sa rescousse sur Sheita. Lorsqu'ils découvrent le vaisseau, ce dernier ne contient aucun cadavre : où sont passés ses occupants ? Mais ils sont attaqués par les forces stressos et parviennent à se cacher. Ryu révèle à Ayato que le père d'Ayato lui avait appris à manier le sabre et le poignard. Il lui enseigne l'art du combat. Ayato est de nouveau contacté par Éolia qui l'encourage à continuer le combat contre les Stressos. Plus tard ils découvrent que le vaisseau terrien était occupé par Vocéane, une envoyée de l'Union terrienne. Elle leur révèle un message : l'Union terrienne, en proie à des graves problèmes, n'enverra aucun secours. Le petit groupe est attaqué par les Stressos. Vocéane est capturée et Furia prend l'apparence de Vocéane pour tuer les aventuriers. Mais elle est démasquée et prend la fuite. Vocéane, délivrée, quitte Sheita à bord de son vaisseau réparé. Prise en filature par les Stressos et attaquée, elle est secourue par le San Ku Kaï. Les vaisseaux stressos sont détruits et elle peut continuer son périple vers la Terre. Les trois aventuriers apprennent que Kamiji a été fait prisonnier et envoyé en prison sur Analis. Ils décident de se rendre sur cette planète pour le délivrer.

ÉPISODE 4 : LE CAMP

Les trois aventuriers arrivent sur Analis pour libérer Kamiji de prison. Le commandant de la 3e division y a été nommé gouverneur et il reçoit une visite de Commenor et Volcor qui exigent la construction du Palais de Golem XIII en un mois. Ryû s'infiltre, déguisé en Staros dans la prison et après avoir interrogé le gouverneur, vole ses plans. Pendant ce temps, Ayato part avec Sidero dans le Sankukaï pour un entrainement de pilotage en Jetyscope. Mais Volcor le repère et l'attaque. Éolia vient chercher Ryû et le transfert dans le Sankukaï pour aider Ayato qui élimine finalement le lasérolabe de Volcor. De retour sur Analis, l'équipage libère Kamiji mais c'est un piège, Furia a pris ses traits mais il est en fait encore emprisonné au fond d'une mine sur Belda. Après une bataille à l'épée contre les Stressos, l'équipage du Sankukaï part vers Belda.







ÉPISODE 5 : L'ÉCOLE ABANDONNÉE

Un vaisseau Stressos vient d'embarquer de la main d'œuvre sur Belda en direction d'analis. Le Sankukaï le prend en chasse et après une courte bataille le transport retourne sur Belda. Averti, Golem XIII ordonne la destruction du Sankukaï. Commenor envoie Furia et Cyclotor sur Belda. Ryû, Ayato et Simane retournent dans leur ancienne école. Là, Ayato et Simane ont des hallucinations. Ayato retrouve Celia la fille d'un de ses professeurs avec d'autres élèves affamés. En allant chercher de l'eau, Simane rencontre Cyclotor qui l'hypnotise et le tient alors en son pouvoir. Ayato et Ryû s'infiltrent dans la mine et retrouvent Kamiji. Ils tentent de libérer toute la mine mais elle est entièrement sous les ordres de Cyclotor. Ayato et Staros l'attaquent mais il s'enfuit en vaisseau. Simane et Ryû le prennent en chasse. Cyclotor oblige alors Simane à attaquer ses amis et bientôt le Jetyscope de Ryû est en feu. Sauvé par l'intervention d'Eolia, Ryû détruit Cyclotor et Simane reprend ses esprits comme les hommes de la mine.





ÉPISODE 6 : LE ROI GOLEM

Sur Sheita, l'équipage du Sankukaï protège des enfants pris pour cible par trois laserolabes Stressos. Ryû et Simane en détruisent deux et arrivent à s'emparer du troisième. Ryû déguisé en Stressos part avec le laserolabe capturé sur le Cosmosaure. Revenu seul, le pilote est condamné par Commenor. Ryû se dévoile alors et demande à voir le roi des Stressos. Celui-ci le transfert dans une bulle et l'éjecte dans l'espace. Eolia rencontre Ayato et lui demande de sauver le Sankukaï. Simane et Sidero sont attaqués par les Stressos qui posent une bombe dans le Sankukaï. Ayato intervient dans la bataille, Sidero part avec le détonateur. Aidé par Eolia, Ryû est téléporté sur Sheita pour finir le combat contre les Stressos avec Ayato.

ÉPISODE 7 : UNE LUEUR D'ESPOIR

Le Sankukaï répond à un appel de détresse provenant d'Analis. D'abord attaqué par un groupe de rebelle, Ayato, Ryû et Simane retrouvent Kamiji qui a envoyé le SOS. Le groupe est dirigé par Dan qui a recueilli une petite fille Anna. Trompé par Furia, Dan tombe dans un piège et est tué par Tharor, un Stressos. Une veillée funéraire est organisée dans une église ce qui fait venir les Stressos. Ayato et Ryû se battent contre eux et gagnent. Il larguent ensuite le cercueil de Dan dans l'espace.





ÉPISODE 8 : DU SANG FROID

Eolia prévient Simane que les Stressos ont investi sa planète, Sheta, et veulent exterminer ses semblables. En effet les Stressos menés par Volkor envahissent un village et embarquent ses habitants pour les faire disparaître dans les fins fond de l'univers. Le Sankukaï se dirige alors vers Sheta. Où Démonior enlève le fils du meilleur ami de Simane pour le forcer à le trahir. À l'arrivée de Simane, son ami lui fait boire un narcotique et le livre à Démonior. Simane a la vie sauve grâce à l'intervention de Furia mais son ami est assassiné. Pendant ce temps Ryu et Ayato assomment deux Stressos et prennent leurs uniformes. Simane arrivé à la forteresse voit partir un transporteur spatial rempli d'homme-singes sur les ordres de Volkor. Simane est emmené par Ryu et Ayato déguisés. Rattrapés par les Stressos, Simane tue Démonior. Puis ils embarquent dans le Sankukaï pour forcer le transport à rebrousser chemin. Ryu et Ayato détruisent des Laserolabes, mais l'un d'eux s'écrase sur le transport. Grâce à l'intervention d'Eolia, le transporteur est sauvé et retourne sur Sheta. Là, Volkor ordonne de l'abattre mais en passant par une vallée avec le Stragyre et le Jetyscope , Ryu et Ayato détruisent les canons de la forteresse Stressos. Simane est remercié par son peuple. Le Sankukaï retourne sur Analis.

ÉPISODE 9 : LE PALAIS DU DIABLE

Sur Analis, le palais de Golem XIII est fini mais celui-ci demande le sacrifice d'Eolia pour l'investir. Anna vient chercher l'équipage du Sankukaï car Kamiji prévoit de détruire le palais. Ryu et Simane ne sont pas de cet avis et restent avec Anna. Ayato, Kamiji et les rebelles attaquent le palais. Repérés par Furia, ils sont immobilisés et caturés par "l'homme de l'ombre" puis envoyés par Volkor dans un vaisseau tombeau vers le soleil Gloria pour attirer Eolia. Le Sankukaï suit le vaisseau et l'Azuris apparait. Eolia retourne le vaisseau tombeau vers Analis mais le Cosmosaure sort de son voile de ténèbres et détruit l'écran dimensionnel de l'Azuris qui est dès lors bloqué dans cette dimension. Sous les tirs du Cosmosaure, l'Azuris manque d'énergie, Komenor envoie Volkor chercher Eolia. Ryu et Simane interviennent en occupant des lasérolabes de Volkor. L'Azuris en profite pour se cacher au fond d'un lac sur Analis sous les yeux d'Anna. Eolia annonce à l'équipage du Sankukaï que l'Azuris a besoin d'une nuit pour se réparer. La nuit, les Stressos attaquent, "l'homme de l'ombre" immobilise Ryu, Ayato et Simane et par une maladresse de Sidero, découvre la cachette d'Eolia. Il fait exploser le repaire des rebelles mais Ryu et Ayato sont sortis et finissent par tuer le Stressos sensible à la lumière. À l'aube, l'Azuris réparé repart, Eolia est sauvée.









ÉPISODE 10 : DÉTRUISEZ LA PLANÈTE TERRE

Komenor dirige le Cosmosaure sur Analis pour débuter l'inauguration du palais de Golem XIII. Mais avec l'intervention de Staros et du Fantôme, le Cosmosaure fait demi-tour. Malgré ce succès, Kamiji veut aller sur la Terre demander de l'aide. Sur terre, Vocéane demande une intervention dans le 15e système. Golem XIII ordonne à Komenor de détruire la Terre. Pour cela, Komemor veut enlever le professeur Artenos de la planète Belda pour construire un vaisseau pouvant atteindre la terre. Eolia prévient le Sankukaï des plans de Golem XIII. Sur belda, Algor et Furia menacent de tuer sa fille Lemonie si le professeur Artenos ne construit pas un vaisseau pour leur plan. Algor part avec le professeur, mais Ryu et Ayato sauvent Lemonie des mains de Furia. Dans l'usine souterraine, l'équipe du professeur a presque construit le vaisseau croyant établir des relations amicales avec la terre. Algor attaque Simane et Sidero. Le professeur découvre une bombe dans le vaisseau, Volkor déclenche le compte à rebours. Staros et le Fantôme sauvent Simane et Sidero en tuant Algor. Le vaisseau étant terminé, Volkor l'envoie vers la terre et blesse le professeur. Son assistant resté sur le vaisseau se fait sauter avec la bombe, sauvant la Terre.

ÉPISODE 11 : PRINCESSE

Sur Belda se trouve un territoire inexploré, les monts des fantômes. Le Sankukaï y est perturbé par une radiation électromagnétique. Les troupes Stressos envoyées sur place reviennent tuées par des flèches. Dans la montagne, un enfant armé d'un arc est attaqué par les Stressos. Il est secouru par Ayato mais il s'enfuit. Volkor lance trois Laserolabes à sa poursuite. Ayato et Ryu attaquent avec leurs vaisseaux. Ils détruisent deux Laserolabes et le dernier attiré par un rayon s'écrase sur la montagne. Le Jetyscope est également attiré et Ayato fait un atterrissage d'urgence au milieu des monts des fantômes. Là il tombe dans un piège et est emprisonné par les Mongos, le peuple des racines, dirigés par le roi Kanteros et le viceroi Venor. Ayato est libéré par la princesse Aurora et son frère Ken (le petit garçon sauvé par Ayato). Cependant Venor est contacté par un Stressos, le ninja aux trois visages tandis que Ryu et Simane commencent l'ascension de la montagne. Venor tend un piège à Ayato qui est attaqué par le ninja. La princesse est capturée et Ryu qui arrivait au sommet est jeté dans le vide par le ninja aux trois visages.

Remarque : première apparition de la princesse Aurora, son frère Ken et du patriarche Kanteros, roi des Mongos.







ÉPISODE 12 : LE GRAND COMBAT

Ryu tombe dans le vide mais se rattrape de justesse sur un piton rocheux puis découvre un passage secret menant au peuple des racines. Là, il retrouve Ayato. Volkor se présente aux Mongos, le peuple des racines, pour exiger leur soumission sous 2 jours sinon leur princesse sera assassinée. Ryu, Ayato et Venor partent libérer la princesse. Ayant retrouvé Simane, le groupe s'installe pour la nuit. Mais Venor les trahit et le ninja aux trois visages capture Simane. Dans la tour des ninjas où est également détenue la princesse aurora, le ninja aux trois visages torture Simane. L'arrivée de Ryu et Ayato sème la panique et le ninja aux trois visages finit par se faire exploser avec la tour. La princesse Aurora, Ayato, Ryu et Simane ont eu le temps de sortir. Ils retournent chez le peuple des racines célébrer leur victoire.



ÉPISODE 13 : LE MIRACLE

Sur Sheta, Golem XIII essaye de faire disparaître la religion du Dieu Mythos pour la remplacer par son propre culte. Sur l'île d'Hélios, le capitaine Stressos Iliad détruit toutes les statues mais il lui manque la vraie statue du dieu. Dao un ancien camarade de Simane pactise avec les Stressos et les amène devant le rocher sacré. Devant ses prières et avec l'aide de Sidero, le rocher s'ouvre et la vraie statue apparait. Troublé, Dao retrouve la foi et s'enfuit avec la statue. Les Stressos veulent l'empêcher mais Ryu et Ayato s'interposent. Le capitaine Iliad lance l'alarme avant de mourir et des lazerolabes interviennent. Le Sankukaï riposte mais Dao est touché et tombe dans la mer avec la statue. Simane se recueille sur la plage, dévasté par la perte de son ami, c'est alors qu'une intervention divine ressuscite Dao. Eolia vient expliquer le retour de l'âme de Dao à la suite de son sacrifice. Finalement le culte du dieu Mythos a été renforcé.

ÉPISODE 14 : L'AGENT SECRET

Sur un marché de Sheta, Sidero et Simane sont témoins des exactions des Stressos sur une petite fille et son grand-père. Mais celui-ci riposte et met les Stressos en fuite, c'est en fait l'ancien grand maitre ninja des Stressos. Volkor lui fait une visite pour lui ordonner de tuer Staros et le Fantôme contre la vie de sa petite-fille Iris. En effet Furia l'enlève sous les yeux de Sidero. Ayato parti à la recherche de Sidero est à son tour capturé par le grand-père qui va demander à Ryu un combat contre Staros et le Fantôme en échange d'Ayato. Pendant ce temps Sidero libère Iris. Sous le costume des "Ailes de la mort" le grand-père se confronte aux deux amis et se fait finalement blesser. Simane et Sidéro rendent Iris à son grand-père, ils se font alors tous attaquer par Furia et ses troupes Stressos. Furia fait exploser la maison du grand-père, mais il s'est déjà enfuit avec Iris. Les Stressos mis en fuite par Ryu et Ayato, Eolia prend le grand-père et Iris sous sa protection dans une autre dimension.











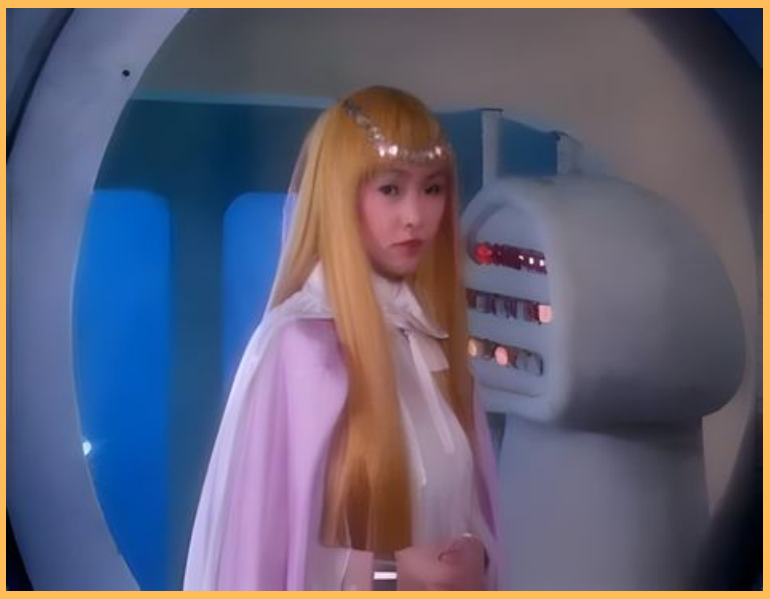
ÉPISODE 15 : LA SAUVEGARDE DE L'UNIVERS

Sur un laboratoire de la planète Sheta, les Stressos élaborent un virus mortel. La laborantine, Leira, dérobe le virus et son antidote puis vole un vaisseau pour rejoindre Belda. Leira est prise en chasse par des Lazerolabes et son vaisseau s'écrase sur Belda non loin de l'endroit où s'entrainent Ryu et Ayato. Aidé par Sidero, Ayato découvre Leira qui lui confie une mallette contenant le vaccin avant que n'interviennent les Stressos menés par Furia. Dans le combat qui suit, le communicateur d'Ayato est détruit et Furia désactive Sidero. Ryu et Siman arrivent sur le lieu du crash et secourent Sidéro, mais Ayato a disparu. Il s'est enfui avec Leira, et est secouru par Jil qui les conduit chez Lisa, une amie de Leira. Mais la maison est cernée par Furia et ses troupes. Contaminée par le virus, Leira supplie Ayato de s'enfuir car un lazérolabe commence à larguer une fumée rouge mortelle. Furia prend l'apparence de Leira et la tue. Puis Furia fait croire à Jil qu'Ayato est un assassin. Jil essaie alors de tuer Ayato mais le rate. Ayato combat le Stressos Gorgon et Furia montre son vrai visage. Jil tombe sous l'attaque virale de Furia. Eolia apparaît devant Ryu et Siman, les implorant de sauver Ayato. Affaibli par le virus, Ayato est sur le point d'être battu par Gorgon, mais Ryu intervient. Le Fantôme et Staros font finalement exploser Gorgon. Pour finir, Jil et Lisa se recueillent sur la tombe de Leira avec l'équipage du Sankukaï.

Remarque : Kenji Ōba joue le rôle d'un fermier atteint par le virus dans cet épisode.

ÉPISODE 16 : LE PIÈGE

Komenor cherche à éliminer Staros et le Fantôme, Tarentula est volontaire. Sur Analis, Irisa harangue la foule pour combattre les Stressos, Anna est présente. Après l'intervention militaire des Stressos qui tirent sur la population, Irisa et Anna tombent dans les mains de la police secrète des Stressos. Ryu et Ayato interviennent et libèrent les deux filles. Ils rencontrent ensuite Kamiji hypnotisé qui leur apprend de rapt du père d'Irisa par les Stressos. Furia empoisonne la police secrète. Ayato, Anna et Irisa partent vérifier la maison du père d'Irisa. La maison est vide et ils y passent la nuit. Irisa se réveille et rencontre Volkor dans une salle secrète, c'est en fait Tarentula. Elle envoie une araignée hypnotiser Anna qui se retourne contre Ayato. Anna maitrisée, Ayato se bat à l'extérieur contre les Stressos et Tarentula qui dévoile son vrai visage. Staros fait son arrivée pour aider Ayato. Anna est capturée et Volkor ordonne à Tarentula de la tuer. Elle prend la voix d'Anna et attire Ayato et Ryu dans la maison piégée par des explosifs. Tarentula ne peut tuer Anna qui ressemble à sa sœur alors Volkor la blesse à mort. Ryu et Ayato libèrent Anna mais sont piégés dans la maison. Grâce à l'intervention de tarentula mourante, ils arrivent à sortir avant l'explosion. Volkor se bat contre Staros et le fantôme qui le blessent grièvement, Komenor intervient et le sauve.













ÉPISODE 17 : VAMPIREMENT VÔTRE

Le Sankukaï évite de justesse un groupe d'astéroïdes qui heurte une capsule spatiale. Cette capsule a été envoyée par les Stressos en direction de la Terre. Le Sankukaï la récupère et y découvre la princesse Katharina. Sa planète Agrana et sa famille ont été persécutés par les Stressos et elle s'est échappée pour rejoindre la planète Sharba. Ayato se propose de l'y conduire. Sur Sharba, ils sont accueillis par le patriarche du village de Nazca. La nuit arrivée, des chauves-souris apparaissent et Ayana, la reine vampire messagère de Golem XIII, lance un ultimatum au village. Elle vide de son sang un des villageois mais le patriarche refuse de se battre. Le jour arrivé, Ayato se lie d'amitié avec la princesse. La nuit suivante les villageois se battent contre les vampires aidés par Staros, le Fantôme et Simane. Ayana reconnaissant Ayato refuse de le tuer. Golem XIII la punit au travers du joyau attaché à son front. Ayato et Ryu découvrent la double identité de la princesse avec ce rubis qui l'asservit. Le patriarche trouve un moyen de lui retirer en concentrant l'énergie de l'espace dans une pyramide. Katharina Libérée, le Sankukaï repart.

ÉPISODE 18 : L'ÉVASION

Sur Belda, une école secrète entraine des recrues à devenir des Stressos. L'entrainement est très dur et deux élèves s'enfuient, l'un est vite rattrapé. L'autre, Momoshi, est retrouvé quatre jours plus tard en ville. Aidé par Simane puis par Ayato il s'échappe au maitre de l'école, Dorodragus. Le fantôme commence un combat avec lui qu'il finit par abandonner car Dorodragus se dédouble. Revenu au Sankukaï, Momoshi est nourri mais il ne pense qu'à retourner à l'école. Ayato le persuade de lutter contre les Stressos. Ils ont un plan: Momoshi fait semblant d'avoir capturé Ayato et le ramène à l'école. Dorodragus évente le plan et met en prison Ayato puis capture Simane. Prévenu par Eolia, Staros libère les élèves et se confronte à Dorodragus, suivi par le Fantôme. Finalement, en écoutant les battements de son cœur, Ayato arrive à éliminer Dorodragus malgré ses dédoublements. Toute l'école est alors libérée.

Remarque : dans cet épisode, on apprend que Volkor a perdu un bras lors du combat contre Staros et le Fantôme dans l'épisode 16. Son bras gauche est désormais remplacé par une griffe de métal.





ÉPISODE 19 : LA GRANDE SÉCHERESSE

À bord du Sankukaï, Sidero détecte une attaque Stressos sur un transport d'eau voyageant vers Sheta. Ryu et Ayato font fuir les lazerolabes avec leurs vaisseaux mais le Sankukaï est touché. L'auto-pilote est hors service, un spécialiste est nécessaire pour réparer une pièce. Ayato pense à Meros, un habitant de Sheta. Arrivés chez Meros, la maison est vide. Dans la ville, la tête de Meros est mise à prix et les Stressos rationnent la population en eau. Meros intervient avec son fils Jack et met en déroute les Stressos. Il reconnait Ayato mais refuse de l'aider. En effet, à l'arrivée des Stressos Meros s'est dressé contre eux mais ils ont enlevé les enfants du village pour forcer les villageois à dénoncer la femme et les filles de Meros qui ont été tuées par Ramplor et le gouverneur Stressos. Reconnaissant l'équipage du Sankukaï, Ramplor capture Jack et oblige Meros à tuer Ayato et Ryu. Meros commence le combat avec Ayato mais Eolia intervient et les deux s'unissent pour libérer les enfants capturés. Ramplor essaie de dresser les villageois contre Meros et Ayato mais avec l'aide de Staros, les Stressos sont finalement éliminés. Le rationnement en eau est terminé et Meros répare le Sankukaï.







ÉPISODE 20 : LA LÉGENDE DE L'AZURIS

Korritor, envoyé par les Stressos, vole le plan d'une prophétie dans un temple de Sheta. Komenor a réuni sur Analis les trois gouverneurs des planètes envahies par les Stressos. Ils sont interrompus par Staros et le Fantôme qui se battent contre Komenor, Volkor et Furia qui ont le dessus. Les deux amis prennent la fuite, se séparent et reprennent leurs vêtements habituels. Hélas Ryu est tabassé puis capturé par Volkor et Furia. Dans sa fuite Ayato rencontre un ancien ami d'enfance, Aquila. Celui-ci tente de se battre contre les Stressos avec un astrolem. Ayato l'aide avec son Jetyscope mais Aquila s'écrase sur Sheta. Ryu s'échappe de prison mais il est rattrapé par Volkor qui le blesse avec sa griffe électrique. Encerclé il est secouru de justesse par Eolia qui le transporte dans son Stragyre et lui suggère d'aider Ayato. Sur Sheta, le ciel devient rouge et un vaisseau doré apparait comme dans la prophétie. Ayato retrouve Aquila et ils vont tous les deux sur le vaisseau doré inhabité. Là Aquila dévoile qu'il est Korritor au service des Stressos. Korritor gèle Ayato mais ne peut le tuer. Ryu secoure Ayato et les deux combattent les Stressos. Korritor est abattu et Ryu fait exploser le vaisseau doré après avoir expliqué au peuple de Sheta qu'il s'agissait un piège des Stressos.





ÉPISODE 21 : LA CRÉATURE D'UN AUTRE MONDE

Une étoile filante s'écrase sur Belda non loin des monts des fantômes. C'est un plan de Golem XIII pour éliminer Eolia. En effet cette météorite recèle un monstre géant qui avale les villageois avec ses tentacules. Seul le prince Ken est épargné grâce à son amulette. Ayato arrive pour le secourir mais il est pris à partie par Tamor, un Stressos dresseur. Le monstre est indestructible et il faut l'intervention d'Eolia pour s'en défaire. Elle l'embarque sur son vaisseau et essaye de créer un passage vers la dimension du monstre. C'est un piège de Golem XIII, le passage est rempli de monstres. Eolia détruit le passage mais ne peut revenir dans sa dimension et le monstre commence à détruire son vaisseau. Ayato combat le monstre avec son Jetyscope. Il est touché quand arrive Ryu en Stragyre. Ryu arrive à détacher le monstre du vaisseau cependant il est pris dans un tentacule. Ayato revenu au Sankukaï découvre le pouvoir de l'amulette de Ken et envoie Ryu sur les monts des fantômes. Là grâce à un pistolet laser des Mongos, le monstre est anéanti comme son dresseur. Le Sankukaï repart aider Eolia.





ÉPISODE 22 : LE POUVOIR DE GOLEM

Eolia est introuvable, Ayato pense qu'elle est cachée dans un lac d'Analis. Avec l'aide d'Anna et Kamiji, Ayato plonge dans le lac et retrouve l'Azuris. Komenor a eu la même idée et des lazerolabes bombardent le lac. Ryu et Simane détruisent les lazerolabes mais le Cosmosaure est en route. Eolia s'enfuit et suit le Sankukai sur Belda dans les monts des fantômes. Le Cosmosaure s'y trouve déjà en embuscade. Le Sankukaï essaye de combattre le vaisseau géant en envoyant simultanément un écran de fumée pour dissimuler l'Azuris. Le Sankukaï est touché et fait un atterrissage d'urgence dans les monts devant la princesse Aurora. L'Azuris se cache dans les monts tandis que le Cosmosaure est bloqué par les rayons des Mongos et repart dans l'espace. Accueillie par le peuple des racines, Eolia semble soucieuse. En effet Golem XIII apparait sous la forme d'une statue de pierre géante. Staros et le fantôme combattent les troupes Stressos au sol mais ne peuvent rien contre le géant de pierre qui s'envole dans l'espace.













ÉPISODE 23 : LA DESTRUCTION DU PALAIS

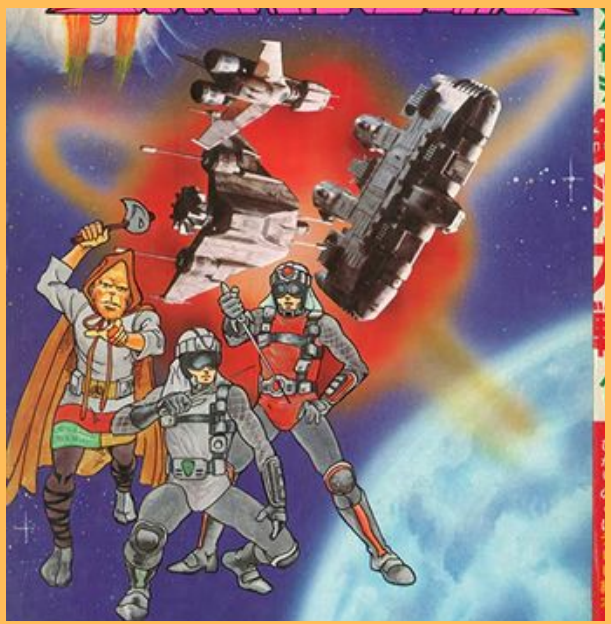
: Golem XIII atterrit dans son palais sur Analis. Pendant ce temps, le Sankukaï appareille avec Eolia à son bord pour rejoindre Kamiji et Anna. Les forces rebelles d'Analis se regroupent pour attaquer le palais. Un ninja Stressos prend le corps de Diago, un des rebelles. Ayato dévoile de plan d'attaque et Diago retransmet les détails à Furia. L'attaque commence et Diago s'éclipse pour capturer Eolia. Ayato intervient mais le "ninja des mirages" le maitrise. Dans les sous-sols du palais Volkor et Furia capturent tous les rebelles dont Simane, Ryu et Kamiji. Tous se retrouvent dans une prison du palais. À peine arrivé, Ayato trouve un passage secret. Les rebelles investissent et détruisent la salle de contrôle du palais. Le "ninja des mirages" s'interpose et Ayato est en difficulté. À l'arrivée de Staros, le ninja est abattu. Le palais explose mais la statue de Golem XIII reste indestructible. Golem XIII essaie alors d'éliminer Staros et le fantôme. Eolia à bord du Sankukaï tire sur les yeux du géant de pierre et il s'échappe dans l'espace.

ÉPISODE 24 : LA GRANDE COMÈTE

Une comète arrive en direction de Belda et les Stressos quittent la planète. Dans les monts des fantômes, Golem XIII apparait et annonce la destruction imminente de la planète, il est attaqué par un Ayato impuissant puis repart. Le Sankukaï se rend sur Analis pour qu'Ayato retrouve le caveau de ses ancêtres. Furia les espionne et envoie le ninja Ottipito prendre la place des gardiens du mausolée du mont Iga. Dans l'espace, le Cosmosaure de Komenor lance des missiles sur la comète afin de détourner son trajet vers Belda. Sur le mont Iga, le ninja laisse passer Ayato dans le caveau. Là, Ayato découvre que ses ancêtres les Terriens, 500 années auparavant, avaient créé une arme formidable pour lutter contre le Golem : L'union de trois « Étoiles » permet la création de cette Arme suprême. Trois « Étoiles » qu'il doit retrouver dans le 15e système. Le ninja le combat et le laisse évanoui dans le caveau avant de bloquer la sortie. Ayato trouve une autre issue et sous la forme du fantôme se débarrasse des Stressos avec l'aide de Staros. Les héros découvrent alors l'arrivée de la comète Zatan sur Belda où Golem XIII annonce que c'est lui qui a détourné son orbite. La planète Belda est sur le point de disparaitre.







ÉPISODE 25 : LA FIN DE BELDA

La comète géante se dirige vers Belda où le dernier transport Stressos est sur le point de décoller. Ayato oblige le gouverneur à embarquer des villageois de Belda. Komenor apprend par Furia qu'Ayato connait le secret pour détruire Golem XIII. Celui-ci ordonne la destruction du dernier transport. L'équipage du Sankukaï cherche un vaisseau pour embarquer le peuple des racines. Ayato rencontre Komenor et ses lieutenants qui lui offrent un transport contre le secret pour détruire Golem XIII. Ayato refuse et est sauvé des Stressos par la princesse Aurora. Le Sankukaï part pour Analis voler un transport Stressos dans leur base. C'est un succès, ils retournent sur Belda mais Komenor s'y oppose et envoie ses lazerolabes. Eolia découvre l'arche de la prophétie dans les monts des fantômes. La comète percute la planète qui explose et disparait. Eolia apparait trainant l'arche éclatante avec le peuple des racines à son bord. Les héros partent à la recherche de l'« étoile céleste».









ÉPISODE 26 : LE GRAND SECRET

Le Sankukaï, l'Azuris et l'arche étincelante rejoignent Sheita. Pendant ce temps, Komenor et Volkor complotent contre Golem XIII. Kamiji, qui depuis le début était un chef rebelle, est tué par les forces stressos devant Anna. La princesse Aurora, dispose de l'«Étoile Celeste» de Belda, c'est l'émeraude de son pendentif : reste à retrouver les deux autres Étoiles... Alertés par la radio de Kamiji, les trois aventuriers se rendent sur Analis. Ils retrouvent Anna inconsciente qui leur apprend la mort de Kamiji. Encerclés par les forces stressos, un combat a lieu au cours duquel Volkor est tué par Ryu (« Staros »). Ayato parvient à retrouver la deuxième «Étoile Terestre» dans les décombres du caveau du mont Iga et apprend la présence de la troisième «Étoile humaine» sur Sheita. Mais il a été suivi par Komenor et Furia. Ayato ayant laissé tomber à terre les deux Étoiles durant un combat, Furia s'en empare et déclare à Komenor qu'elle va s'en servir pour abattre Golem XIII et prendre sa place. Mais la statue géante de Golem XIII apparait et tue Furia avec ses rayons lasers. Komenor est envoyé sur Sheita pour récupérer la dernière étoile. La statue envoie un rayon tracteur sur Ayato qui est téléporté au sein de la statue. Golem XIII récupère aussi les deux Étoiles tombées à terre. Ayato découvre enfin le vrai visage du roi des Stressos : il a le visage de... Éolia, leur amie depuis le début !

ÉPISODE 27 : PRINCESSE II

Komenor, à bord du Cosmosaure, a atteint Sheita. Il récupère la troisième Étoile (« l'Étoile humaine ») dans la statue du dieu Mythos tombée en mer (voir épisode 13). Pendant ce temps, à bord de la base secrète de Golem XIII, Ayato découvre que le roi des Stressos n'est autre que la sœur jumelle d'Éolia : Desmonia. Cette jeune femme, frustrée de ne pas accéder à la fortune familiale, avait décidé de se créer son propre empire. La vraie Éolia surgit alors à bord du repaire et, après une brève conversation avec sa sœur, quitte la base avec Ayato. Resté seule à bord de la base, elle fait téléporter Komenor qui a demandé un rendez-vous urgent. Komenor rencontre pour la première fois de sa vie Golem XIII et est étonné de se trouver devant une femme ! Il lui annonce que les rebelles se sont emparés du Cosmosaure (en fait c'est un mensonge), mais qu'il a récupéré la troisième Étoile. Apercevant les deux autres Étoiles près de Desmonia, il s'en empare avec avidité, révélant son intention de prendre sa place, et quitte le vaisseau sans que Desmonia puisse l'en empêcher. Un combat a lieu entre Komenor, Ayato (« le Fantôme ») et Ryu (« Staros »), au cours duquel Komenor est tué et les trois Étoiles récupérées par les deux héros. Golem XIII (Desmonia) annonce son intention de désintégrer le soleil du XVe système stellaire. Les aventuriers élaborent un plan pour le détruire: il s'agit de lancer les trois Étoiles depuis les trois angles d'un triangle dont Golem XIII est le centre de gravité. Ils mettent en œuvre leur plan et lancent les trois Étoiles. Néanmoins l'immense vaisseau spatial n'est pas détruit. Éolia annonce alors aux trois héros qu'il faut un quatrième élément pour activer les trois Étoiles : sa propre énergie. Elle leur révèle que pour tuer Desmonia, elle-même doit mourir lors de l'activation des trois Étoiles. Avec son vaisseau spatial, elle va à la rencontre de Golem XIII et libère son énergie. La statue de Golem XIII percute le Cosmosaure et les deux vaisseaux explosent. Sous les yeux affolés de ses amis, le vaisseau spatial d'Éolia est détruit par l'explosion. Le Sankukaï disparait avec elle et les héros se retrouvent téléportés sur Sheita. La série se termine par le rappel que le sacrifice d'Éolia permet le retour de la paix dans le XVe système solaire.















STAR Télévisée

PATRICK SABATIER — LE MAÎTRE DU DIVERTISSEMENT



CHAPITRE 1 LES PREMIERS ACCORDS

Paris, 12 novembre 1951. Dans le 13e arrondissement, naît Patrick Sabatier. Fils de Jules Sabatier et d'Émilienne Rossi, il grandit entre les pavés parisiens et les ondes naissantes de la radio. À l'adolescence, il développe une curiosité insatiable pour les micros et les plateaux de tournage, pressentant déjà que sa voix, tour à tour douce et pétulante, finirait par exercer une forme de magie sur les foules.

CHAPITRE 2 PREMIERS PAS SUR LES ONDES

En 1976, après une brève incursion sur Europe 1, il rejoint RTL au créneau matinal. Quelques mois plus tard, TF1 lui ouvre les portes du petit écran : Les Visiteurs du mercredi (1976–1980) lui permet d'apprivoiser un jeune public, tandis que La bonne conduite (1978) et Les Inconnus de 19h 45 (1979–1980) forgent sa réputation d'animateur accessible et inventif.





CHAPITRE 3 L'ÉTOFFE DU SUCCÈS

Les années 1980 voient Patrick Sabatier devenir la figure tutélaire du divertissement français. Avec Avis de recherche (1980–1982), il réunit anonymes et célébrités dans une quête émotionnelle où chaque surprise offrait un frisson d'espérance. En duo avec les téléspectateurs, il narre l'Eurovision en 1980 à La Haye et en 1981 à Dublin, confirmant son aisance dans la spontanéité du direct.

CHAPITRE 4 CRÉATEUR D'ÉMOTIONS

Entre 1982 et 1987, il enchaîne les concepts : Atout Cœur (midi 1982–1984), Porte-Bonheur (1983–1986), Le Jeu de la Vérité (1985–1986) où ses questions délicates trouvaient toujours la juste mesure. Sa voix grave et son empathie transforment des instants de vie en moments universels. Les critiques de la marionnette des Guignols de l'info ne tarissent pas d'éloge – ou de raillerie – sur ses revenus, mais le public adore ce « pêcheur de cœurs » qui distribue espoir et sincérité sur son passage.



CHAPITRE 5 L'ÉPREUVE DU MAGE

Le 28 décembre 1990, dans Et si on se disait tout ? Patrick invite un « mage » promettant miracles thérapeutiques. Lorsque l'illusion se mue en drame judiciaire, il est accusé de complicité d'escroquerie, limogé de TF1 et de RTL, puis condamné en 1993 à quatre ans de prison avec sursis et 250 000 francs d'amende pour fraude fiscale sur 27,3 millions de francs de revenus. Sa chute, brutale, laisse en lui une blessure d'orgueil et un besoin de silence.

CHAPITRE 6 TRAVERSÉE DU DESERT

Passé le choc, il trouve refuge sur le câble : TMC lui offre Paroles de femme (1995–1998) puis Pendant la pub (1998–2003). Là, loin des projecteurs hertziens, il réapprend son métier et remporte en 2000 le 7 d'or du meilleur animateur câble-satellite. Ces années d'exil deviennent une école de patience et de reconstruction.





CHAPITRE 7 RENAISSANCE DISCRÈTE

Entre 2005 et 2007, il revient à la radio sur France Bleu avec Tous Ensemble. Mars 2008 marque ses retrouvailles avec la télé régionale via Cap 24, où son talk-show hebdomadaire À Chacun sa vérité réunit une audience fidèle. Chaque entretien devient une confidence, un pas vers le retour en grâce.

CHAPITRE 8 GRAND RETOUR FRANCE 2

L'été 2008, il succède à Nagui sur N'oubliez pas les paroles, amorçant un second souffle. À l'automne, TF2 lui confie L'Aventure inattendue, un road-movie émotionnel retraçant la vie d'invités de prestige. En janvier 2009, il présente Les Stars du rire, puis, dès le 10 janvier, le jeu Mot de passe qu'il animera jusqu'en 2016. Ses mots, désormais plus mûrs, retrouvent la fête et le partage qui font son ADN.











CHAPITRE 9
L'HOMME DERRIERE LA LEGENDE

Le 12 novembre 1988, il épouse Isabelle Laburthe, compagne de toutes ses aventures. Ensemble, ils donnent naissance à Margaux (née en 1988) et Thomas (1990). Son foyer devient l'ancre solide qui lui permet de naviguer, à l'image de cet animateur qui, malgré les tempêtes, choisit toujours de rester à quai auprès des siens.

CHAPITRE10
UNE PLUME POUR TÉMOIGNER

Au-delà de la caméra, Patrick Sabatier devient romancier. En 2014, le succès de La Lettre révèle son goût pour l'intime, et en 2022, Ne le dis surtout pas à Paul transpose sa vie dans la fiction. Chaque mot posé sur le papier est un acte de vérité, un ultime hommage à son combat pour réinventer le récit de sa vie.



De l'adolescent fasciné par les micros à l'octogénaire célébré, Patrick Sabatier a tissé une épopée digne des plus grands romans télévisuels : triomphes, chutes, renaissance et, par-dessus tout, l'amour inébranlable d'une famille.



MISSION: IMPOSSIBLE

CETTE ARTICLE S'AUTO DÉTRUIRA APRES LECTURE....

PROLOGUE

Cette série, rendue célèbre par la musique de Lalo Schifrin et son entrée en matière via un magnétophone « Bonjour, Monsieur Phelps. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez... » (Monsieur "BRIGGS" dans les premiers épisodes, dont le rôle était incarné par Steven Hill), met en scène une équipe d'agents secrets américains, membres de l'IMF (Impossible Missions Force) à qui l'on réserve les missions les plus délicates. Chacun de ces espions est expert dans un domaine particulier : maquillage, déguisements, mise au point de matériel très sophistiqué, etc.



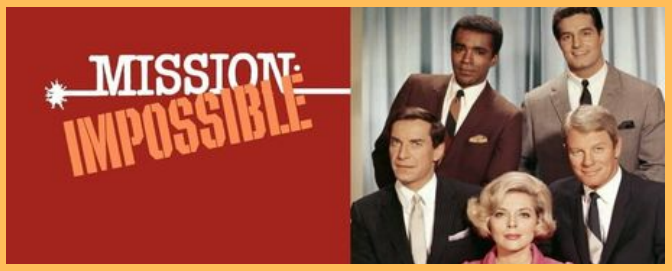
MINI FICHE

Création : Bruce Geller
Production : Barry Crane
Musique : Lalo Schifrin
Nombre de saison : 07
Nombre d'épisodes : 171
Durée : 50 minutes
Diffusion originale : 17 septembre 1966 – 30 mars 1973
Diffusion France : 10 septembre 1967- ORTF 2

L'HISTOIRE

Dans la plupart des épisodes, l'équipe intervient dans des pays, tous fictifs, d'Amérique latine ou d'Europe de l'Est. Leurs missions sont très diverses et très dangereuses : coup d'État, déstabilisation, désinformation, manipulations, complots, substitutions, infiltrations, contre-révolutions, etc. Dans le contexte de la guerre froide, ils sauvegardent les intérêts des États-Unis et de leurs alliés.







Leurs opérations ne sont pas légales, et c'est à cet effet qu'ils sont rituellement prévenus : « Si vous ou l'un de vos agents étiez capturés ou tués, le département d'État nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance, Jim. »

Leurs moyens sont incroyablement sophistiqués : sosies, acteurs, poupées de cire, fausse monnaie, mises en scène, électronique miniaturisée, imitation, déguisements, chirurgie esthétique... Souvent infiltrés au cœur même de ces régimes dictatoriaux, le suspense, appuyé par des effets musicaux ritualisés, vise à faire craindre aux téléspectateurs qu'ils ne soient démasqués. Ils n'usent pas de violence mais plutôt de manipulation psychologique : ils amènent leurs cibles à se comporter comme ils le désirent.



Enfin, les épisodes se terminent presque toujours par un départ en véhicule automobile (voiture, camion, etc.) de tout ou partie de l'équipe de la mission.





LA SÉRIE ORIGINEL

Martin Landau était seulement prévu pour le pilote ; les producteurs le trouvèrent si bon dans le rôle qu'ils le feront revenir régulièrement dans la première saison. Il sera crédité comme "Special Guest Star" ou "Guest Star" jusqu'à devenir incontournable à la mi-saison 1967. Il intégrera officiellement le générique de la série dès la saison 2.

Certaines trouvailles techniques ou technologiques proposées par les scénaristes ont fait l'objet d'outils au service de problématiques industrielles (Rollin Hand manipulant des pinces articulées dans une cage de verre, notamment).

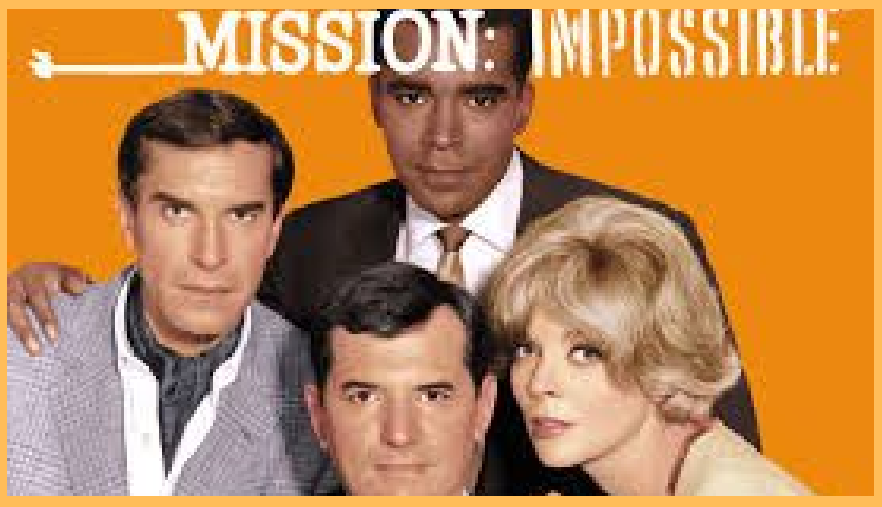




L'année 1969 se révèle une année clé dans les négociations salariales avec la chaîne. Martin Landau désire tirer parti de la notoriété de la série et revoit ses prétentions salariales à la hausse. La production refuse, ce qui provoque le départ du couple phare de la série - et ce à la ville comme à l'écran : Martin Landau et Barbara Bain. Le couple se reformera à l'écran dans la série spatiale anglo-italienne Cosmos 1999.

Il faudra attendre l'inter-saison 1970 pour retrouver un couple charismatique avec Leonard Nimoy (le prestidigitateur Paris) et Lesley-Ann Warren (Dana Lambert), jeune femme au style libertaire, scellant la fin des beautés froides des années 60 (Barbara Bain, Lee Meriwether et Barbara Anderson) du moins pouvait-on le supposer.

À la suite du rachat de la société productrice de la série (Desilu) par la Paramount, les producteurs décident d'engager Lesley-Ann Warren et d'introduire Sam Eliott dans le rôle d'un médecin immunologiste et enfin Leonard Nimoy (Paris) afin de moderniser et dynamiser le concept de Bruce Geller. Paris sera d'ailleurs la seule concession à la dimension internationale de la série originelle, car à partir de cette époque, les producteurs abandonnent les enquêtes censées se dérouler à l'étranger pour se focaliser sur les exactions commises sur le sol américain.



Ces changements drastiques lors de la cinquième saison, étrangement médiane dans une vision globale de la production, ne rencontreront pas la faveur du public américain et les audiences, toujours assez bonnes pour exploiter le filon, accusent une baisse significative.

La sixième saison voit donc le recadrage sur les fondamentaux de la série avec l'arrivée d'un nouveau producteur et de sa femme Linda Day George (Lisa Casey) dans le rôle-titre de la femme fatale.



LA SÉRIE ACTUALISÉE

En 1988, Mission impossible, 20 ans après ressuscita le concept. Cette série, produite durant la grève des scénaristes de l'époque, permit, avec de nouveaux acteurs et donc de nouveaux personnages, de proposer des remakes d'épisodes de la première série. Mais le succès ne fut pas au rendez-vous et elle s'arrêta après deux saisons.

BARNEY COLLIER

Interprété par Greg Morris dans les saisons 1 à 7 et dans 3 épisodes de Mission impossible, 20 ans après, 171 épisodes.

Barnard « Barney » Collier est un agent, spécialiste en électronique et contrefaçons. Il est très habile pour construire toutes sortes de structures. C'est un vétéran de l'US Navy, notamment de la sixième flotte des États-Unis. Dans son dossier IMF, il est mentionné qu'il possède sa propre société d'électronique.







WILLY ARMITAGE

Interprété par Peter Lupus dans les saisons 1 à 7, 161 épisodes.

William « Willy » Armitage est un agent IMF. Il est en quelque sorte « les muscles » de l'équipe.

JAMES PHELPS

Interprété par Peter Graves dans les saisons 2 à 7, 143 épisodes.

Phelps est le directeur de l'équipe Impossible Missions Force, après le départ de Dan Briggs. Il participe souvent aux missions en y jouant plusieurs rôles variés. Une vingtaine d'années plus tard, il reprend du service après la mort de son successeur Tom Copperfield.



MISSION: IMPOSSIBLE



CINNAMON CARTER

Interprétée par Barbara Bain dans les saisons 1 à 3, 78 épisodes.

Cinnamon est un agent de l'IMF, qui joue souvent la « femme fatale » ou la « fille en détresse » dans les différentes missions de l'équipe. C'est une ancienne mannequin qui a fait la couverture de plusieurs magazines. Elle souffre de claustrophobie, ce qui la handicape pour certaines missions.

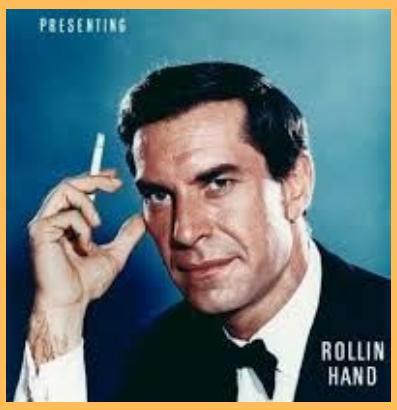
DANIEL BRIGGS

Interprété par Steven Hill dans la 1re saison, 28 épisodes.

Il est le « capitaine » de l'équipe. C'est lui qui reçoit les missions via une voix enregistrée sur bande. Il est ensuite chargé de recruter les meilleurs agents pour mener à bien cette mission. Les agents sont en général Cinnamon Carter, Willy Armitage, Barney Collier et Rollin Hand.

Dan n'est pas toujours actif sur le terrain, il coordonne seulement les missions. C'est un personnage présenté comme froid et calculateur.
Il est ensuite remplacé par James Phelps (Peter Graves) au début de la saison 2 de la série. L'acteur Steven Hill n'avait pas souhaité continuer son contrat, pour libérer son emploi du temps et a trouvé un accord avec les producteurs.







ROLLIN HAND

Interprété par Martin Landau dans les saisons 1 à 3, 76 épisodes.

C'est un spécialiste de la scène, qui a été acteur, magicien et maquilleur. Il met tous ces talents au service de l'équipe. Comme Cinnamon, il quitte IMF en 1969 à propos de problèmes de salaire.

PARIS

Interprété par Leonard Nimoy dans les saisons 4 et 5, 49 épisodes.

Paris est un ancien magicien qui se faisait appeler The Great Paris. Il remplace Rollin Hand au sein de l'équipe. Comme lui, Paris est capable de se déguiser et d'imiter des hommes d'ethnies différentes.





LISA CASEY

Interprétée par Lynda Day George dans les saisons 6 et 7, 34 épisodes (créditée dans 10 épisodes supplémentaires malgré son absence pour congé maternité et remplacée pour 7 de ces 10 épisodes par Barbara Anderson en tant que Mimi Davis).

Lisa joue la femme fatale, elle maîtrise les déguisements, le vol à la tire et les cascades.





JERRY LEWIS — LA DERNIÈRE CHEVAUCHÉE



I LES PLAIDOYERS D'UN DUNAMBULE

À l'automne 2010, alors qu'il aborde sa 85e année, Jerry Lewis sent son souffle se faire plus court : une fibrose pulmonaire s'installe, chaque inspiration lui rappelle la fragilité d'un corps longtemps porté par l'ardeur burlesque . Fidèle à sa nature de clown combattant, il refuse de disparaître dans l'ombre. En mai 2011, devant les caméras du Labor Day Telethon, il annonce que ce sera sa dernière apparition au micro de la Muscular Dystrophy Association – son engagement humanitaire de toujours – remerciant les téléspectateurs pour des décennies de générosité et d'espoir partagé.

II LES CHIMÈRES DU GRAND ECRAN

Malgré la fatigue, il remonte sur scène et poursuit le chemin des plateaux de cinéma. En 2013, il incarne Max Rose, un vieil homme qui affronte la perte de sa femme et retrouve goût à la vie – un rôle tout en nuances où perce l'ombre de ses propres combats intimes. Trois ans plus tard, à 90 ans, il prête son cri burlesque à « Le Casse », campant le patriarche d'un braquage farfelu aux côtés de Nicolas Cage. Chaque plan devient un adieu discret, chaque gag une pirouette d'adieu face au temps qui passe.





III LES DOULEURS D'UN CORPS EN RÉVOLTE

Derrière le masque clownesque, la douleur ne le quitte jamais vraiment. Entre deux prises, il souffre d'insuffisance cardiaque : son cœur, habitué aux acrobaties, finit par flancher, soumis à l'usure des années et des traitements . À la fin du printemps 2017, un léger AVC l'oblige à annuler plusieurs concerts prévus, persuadé qu'il n'aura pas d'autre occasion de faire rire ses fans une dernière fois. Mais, fidèle à son tempérament de battant, il refuse de se résigner.

IV SILENCE ET DERNIÈRES LUEURS

Le 20 août 2017 à 9 h 15, dans la quiétude de sa villa de Las Vegas, le « Tueur » — tel qu'on le surnommait — s'éteint paisiblement, terrassé par une insuffisance cardiaque à 91 ans. Les projecteurs s'éteignent, le public retient son souffle. Dans le désert des néons, son dernier éclat s'estompe, laissant flotter le souvenir d'un funambule dont chaque rire portait l'écho d'une infime larme.





V L'HÉRITAGE D'UN COEUR

Au-delà des récompenses — Oscar d'honneur (2009), Légion d'honneur (1984) et commandeur (2006) —, Jerry Lewis légua au monde l'idée qu'un clown peut changer le cours d'une vie, rasséréner une mère angoissée, rallumer l'étincelle des « enfants du muscle » qu'il défendit sans relâche. Son comique et sa générosité ont traversé les générations, inspirant Jim Carrey, Robin Williams ou Eddie Murphy. Et tant que perdurera l'émotion d'un rire, la silhouette penchée du clochard céleste restera gravée dans la lumière même de l'oubli.

Plus qu'un artiste, Jerry Lewis fut un magicien des émotions. Son dernier souffle a scellé le pacte éternel entre la souffrance et le rire : deux visages d'une même humanité.



TINTIN

EN DIRECT DE L'ODYSSEUS

INTERVIEW COSMIQUE GALASTIQUE !

En duplex de l'Odysseus, Nono reçoit Tintin, reporter intrépide venu de la planète Terre

NONO

Mes chers auditeurs intergalactiques, installez-vous confortablement dans vos capsules d'écoute ! Aujourd'hui, j'ai l'honneur d'accueillir un explorateur universel, un enquêteur de l'ombre et de la lumière, et, n'en déplaise aux technocrates de la planète Zitra, un pionnier du voyage lunaire bien avant l'ère spatiale terrestre. Mes circuits frétillent de joie : bienvenue Tintin à bord de l'Odysséus !

TINTIN

Merci Nono ! Ce vaisseau est impressionnant. C'est un peu plus évolué que la fusée du professeur Tournesol, mais ça me rappelle de bons souvenirs.

NONO

Justement ! Tu es l'un des premiers humains fictifs à avoir marché sur la Lune, dans les années 1950 ! Que ressens-tu en revoyant les étoiles de si près ?

TINTIN

C'est émouvant. Quand nous avons décollé pour Objectif Lune, nous ne savions pas vraiment ce qui nous attendait. Mais entre les tensions humaines et les paysages lunaires, j'ai compris que l'espace est autant une aventure intérieure qu'une odyssée physique.



NONO

Tu as affronté des trafiquants, des dictateurs, des momies, et même un Yéti ! Qu'est-ce qui te motive à poursuivre tes enquêtes, même au péril de ta vie ?

TINTIN

Le besoin de vérité. Tant qu'il y a une injustice, un mystère ou une voix étouffée, je me sens appelé. C'est plus fort que moi. Et puis, Milou est toujours partant.

NONO

Je vois que tu n'as pas de technologie dernier cri : ni scaphandre vectoriel, ni traducteur neuronal... Comment fais-tu pour t'adapter aux civilisations extraterrestres ?

TINTIN

Avec le regard et le respect. J'ai appris que les cultures les plus avancées ne demandent pas de technologie, mais de cœur et de curiosité. J'observe, j'écoute, et surtout, je n'interprète pas trop vite.

NONO

Toi qui as croisé des personnages hauts en couleur comme Haddock ou Tournesol, crois-tu qu'ils auraient leur place à bord de l'Odysséus ?

TINTIN

Absolument ! Haddock gérerait la salle des machines à coups de jurons légendaires, Tournesol discuterait gravité avec les ingénieurs, et Milou serait promu officier du radar olfactif

NONO

Une dernière question. Si tu devais écrire un reportage depuis l'Odysséus, quel serait ton titre ?

TINTIN

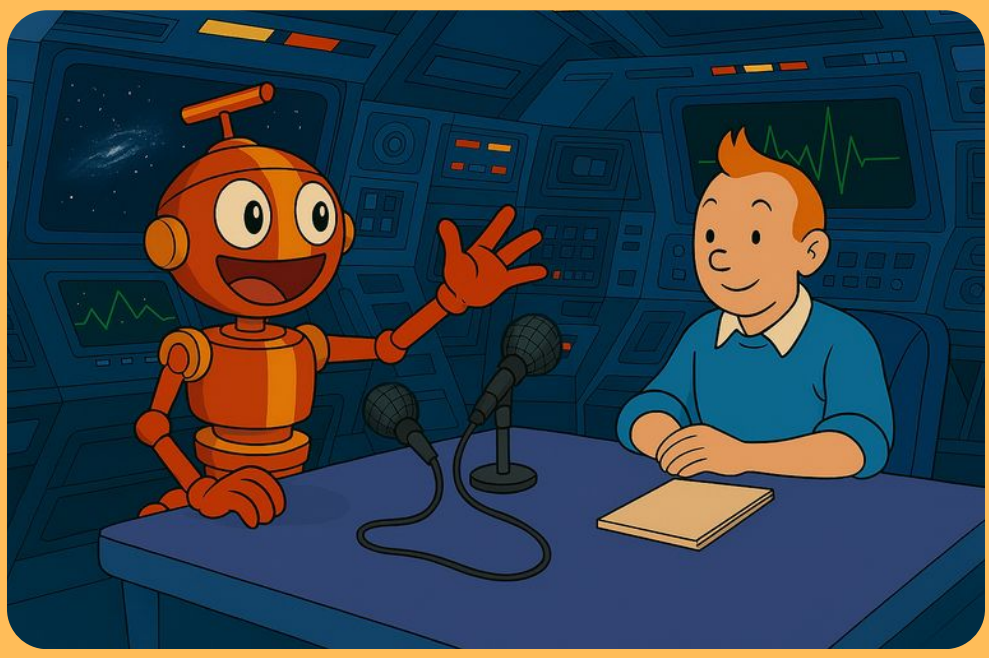
"L'Odyssée d'une vérité étoilée : enquête au cœur de la mémoire intersidérale." Ça ferait une bonne une, non ?

NONO

Parfaitement digne d'un scoop cosmique ! Merci Tintin, tu prouves que la quête de vérité peut voyager à la vitesse de la lumière, sans jamais perdre le cap.

TINTIN

Merci pour ton accueil Nono, ce fut une expérience très enrichissante, et totalement hors du commun pour moi ! A très bientôt !



LES VISITEURS DU MERCREDI

AVANT RECRE A2 C'ETAIT LES VISITEURS...

PROLOGUE

Les Visiteurs du mercredi est une émission de télévision française pour la jeunesse créée par Christophe Izard et diffusée tous les mercredis après-midi à partir de 13 h 30 en direct sur TF1 durant 4 h 30 min, du mercredi 8 janvier 1975 jusqu'au 10 février 1982. L'émission est célèbre pour avoir été la première du genre et celle qui a ouvert l'âge d'or des programmes pour la jeunesse.



MINI FICHE

Nombre de saison : 8
Production : Christophe Izard
Diffusion de la première : 8 janvier 1975
Diffusion de la dernière : 10 février 1982
Lieu de tournage : Studio 3 Cognacq Jay

HISTORIQUE DE L'ÉMISSION

À la demande de Jean-Louis Guillaud, directeur général de TF1, qui souhaitait consacrer aux enfants tout le mercredi après-midi, jour de repos des écoliers français, Christophe Izard, directeur des programmes jeunesse de TF1, crée une émission qui se doit d'être à la fois divertissante, avec des dessins animés et des feuilletons, mais également instructive, avec des séquences consacrées aux animaux, aux variétés, au bricolage, au sport et à l'actualité. C'est ainsi que naît, le mercredi 8 janvier 1975, Les Visiteurs du mercredi. Tournée en direct pendant plus de cinq heures d'affilée dans le studio 3 du 15, rue Cognacq-Jay, cette émission innovante et inédite est un succès immédiat auprès des enfants.



Pionnière des longs après-midi consacrés à la jeunesse, Les Visiteurs du mercredi inspire Antenne 2 qui crée à la rentrée 1978 Récré A2 qui débute à un horaire plus tardif toutefois.



L'autre émission-phare pour la jeunesse de TF1 est Croque-Vacances de Claude Pierrard qui prend l'antenne durant les vacances scolaires dès 1980 et partage beaucoup de la programmation des Visiteurs du mercredi.

La dernière émission des Visiteurs du mercredi est diffusée le mercredi 10 février 1982. Christophe Izard fait évoluer l'offre jeunesse de TF1 avec Mercredi-moi tout dès le mercredi 17 février 1982.

PRINCIPE DE L'ÉMISSION

Les Visiteurs du mercredi s'articulait autour de trois parties :

LE COIN DES 6-10 ANS

Cette rubrique, qui ouvrait l'émission, était consacrée aux enfants de 6 à 10 ans. Elle était animée par Soizic Corne qui recevait un invité, entourée des enfants. À noter la présence de Jacques Trémolin pour les histoires d'animaux, Garcimore ou Gilles Arthur pour la magie.

Scoubidou ouvrait ensuite le festival du dessin animé avec le Capitaine Caverne, Les Fous du volant et Barbapapa.





LE CLUB DES 10 - 15 ANS

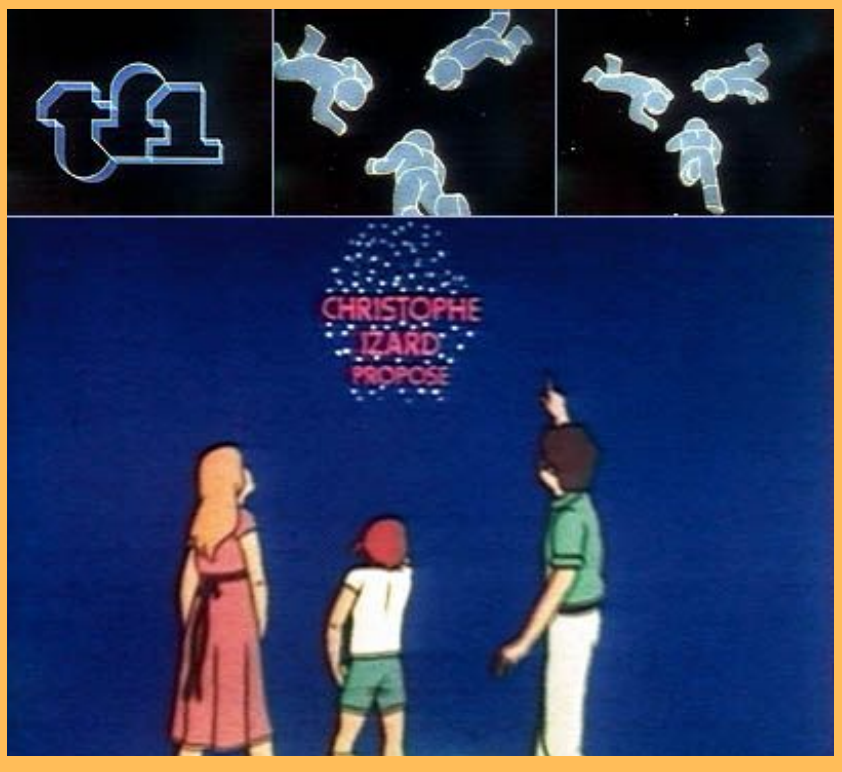
Cette rubrique était consacrée aux plus grands et prenait la suite de la précédente. Elle était animée par Patrick Sabatier puis, plus tard, par Marc Menant.

Des séquences avec les marionnettes Brok et Chnok et leur mascotte le Shepiok (petit ver flottant dans leur inénarrable soucoupe) étaient proposées en début de programme. Plus tard, les marionnettes Sibor et Bora donnaient le ton en direct.

LA PARADE DES DESSINS ANIMÉS

Cette dernière partie de l'émission était consacrée aux dessins animés des studios Hanna-Barbera qui débarquaient à l'écran avec une multitude de héros : Bugs Bunny, Caliméro, Les Comètes, Felix le chat, Les fous du volant, Hong Kong Fou Fou, Mister Magoo, Mumbly, Samson et Goliath, Scoubidou, Speedy Gonzales, Waldo Kitty, Bajou, Barbapapa, La bataille des planètes, Capitaine Caverne, Capitaine Flam, Heidi, Mightor, Oh Possum !, Pancho et Rancho, Sans Secret : l'écureil agent secret, Tout doux Dinky.





LES FEUILLETONS

L'Autobus à impériale : les aventures d'une bande d'enfants dont le quartier général est un bus à impériale.

Belle et Sébastien : les aventures d'un jeune berger et son inséparable compagnon à quatre pattes.

Sébastien et la Mary-Morgane : les aventures de Sébastien devenu adolescent.

Le Club des Cinq : les aventures de quatre jeunes détectives en herbe et leur chien.

La Compagnie de la mouette bleue : les aventures en mer d'une bande d'amis.

Corsaires et Flibustiers : les aventures d'un capitaine au temps de la piraterie marine.

Davy Crockett : le célèbre trappeur américain.

Flipper le dauphin : les aventures de deux garçons et de leur dauphin.

Follyfoot : la vie de jeunes gens dans une ferme qui recueille des chevaux blessés ou maltraités.

Krempoli : les aventures d'une bande d'enfants allemands dans un terrain vague.

La main rouge : les aventures d'un groupe de cinq préadolescents détectives en herbe.

Matt et Jenny : les aventures d'un frère et d'une sœur devenus orphelins.

La Pierre blanche : deux jeunes enfants suédois se lancent des paris à tour de rôle.

La Belle Équipe : l'histoire d'une équipe de football créée par des jeunes d'un quartier défavorisé d'une ville Australienne.

Poly à Venise : les aventures d'un garçonnet et de son poney.

Prince noir : l'amitié entre un étalon et deux enfants.

Rintintin : les aventures d'un berger allemand au sein d'un régiment de cavalerie.

Les Robinson suisses : les aventures d'une famille naufragée sur une île déserte

Skippy le kangourou : les aventures d'un garçonnet et de son kangourou.

Toumaï (qui sera renommé Elephant Boy) : les aventures en Inde de deux garçons orphelins et leur éléphant.

Woobinda : les aventures animalières d'un vétérinaire en Afrique.
Zorro : le justicier masqué.



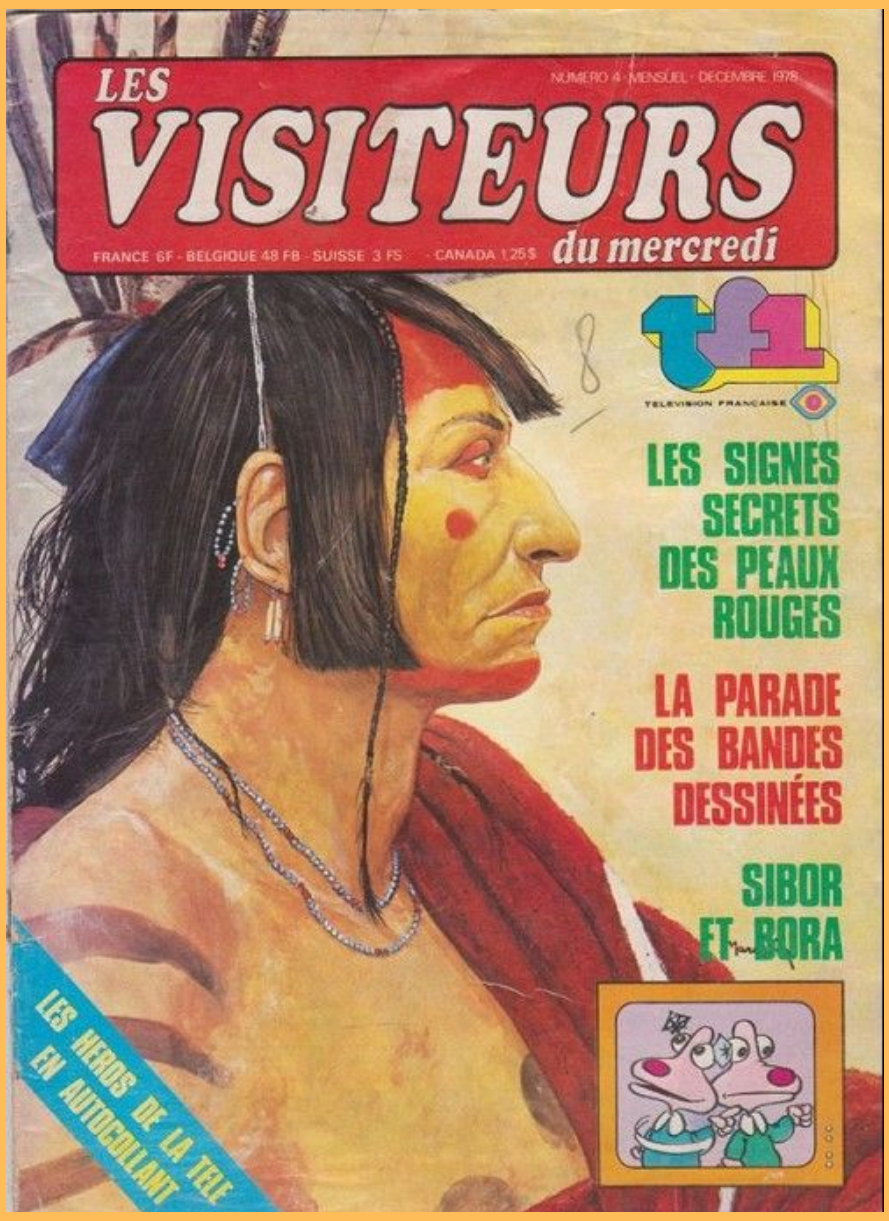


LES SÉQUENCES

De nombreuses séquences à caractère éducatif entrecoupent l'émission :

·Epsilon
·Histoires d'animaux
·Mission spatiale-santé
·La Petite Science
·Les Poï-Poï
·Le Tableau bleu
·Déclic (TV) (en)
·La Vie en toi
·Le Magazine du modélisme ferroviaire devenu Le magazine du modélisme, de Georges Grod





LES RUBRIQUES

·**Bazoum** : rubrique réservée aux 10⁄15 ans présentée par François Diwo à partir de 1980.

·**Bricolage** : rubrique présentée par Soizic Corne.

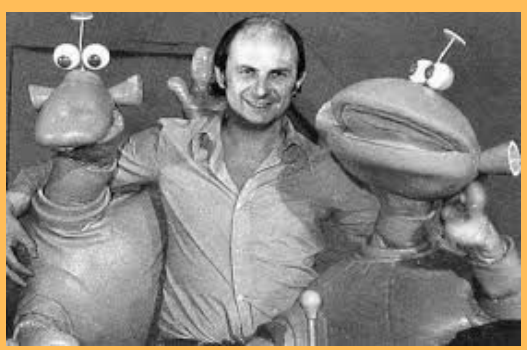
·**Garcimore** : tours de magie exécutés par Garcimore et ses petites souris blanches en 1976.

·**Les Infos** : mini-journal d'actualité adapté à la jeunesse présenté par Claude Pierrard.

·**La Magie, c'est facile** : tours de magie présentés par Gilles Arthur à partir de 1977.

·**Le Point chaud** : variétés avec chanteurs

·**Studio 3** : diffusé en dernière partie d'émission. Initialement présenté par François Diwo. Chanteurs en direct, découvertes, nouveautés musicales, clips et actualité des concerts et tournées présentés par Jean-Pierre Pernaut de 1975 à 1976 puis par Patrick Sabatier. Depuis 2012, cette émission est régulièrement rediffusée sur Télé Mélody.







LES ANIMATEURS

Cette émission faisait appel à de nombreux intervenants pour ses différentes rubriques, dont certains journalistes de la rédaction de TF1 :

·**Dorothée** : elle anime la rubrique Interdit aux plus de 10 ans de janvier 1975 à juin 1975.

·**Claude Pierrard** : il anime le Club des 10-15 de janvier 1975 à juin 1975.

·**Claude Ruben** : il présente l'émission de septembre 1975 à octobre 1976.

·**Jean-Pierre Pernaut** : coprésentateur du journal de 13 heures de TF1 avec Yves Mourousi, il anime le club des 10-15 de janvier 1975 à juin 1976.

·**Soizic Corne** : elle anime la rubrique Interdit aux plus de 10 ans de septembre 1976 à juin 1981.

·**Patrick Sabatier** : il anime le Club des 10-15 de septembre 1976 à juin 1980

·**Marc Menant** : il arrive en 1979 comme coprésentateur, puis succède à Patrick Sabatier sur le Club des 10-15 en 1980.

·**Henri Dès et Marianne Anska** : ils succèdent à Soizic Corne la dernière année à la présentation de la rubrique Interdit aux plus de 10 ans.

·**Claude Gendrot**

·**Philippe Pottlitzer** : l'enfant qui co-anime l'émission avec Dorothée, Soizic Corne et Patrick Sabatier de février 1975 à décembre 1976

·À partir de 1976, des enfants participent à l'émission et jouent au milieu d'un décor champêtre d'arbres et de fleurs géantes, de même facture que celui de L'Île aux enfants.









LES PRÉSENTATEURS DES RUBRIQUES

·**Jacques Trémolin** : il mettait ses talents de conteur au service du monde des animaux.

·**Nicolas Hulot** : il présente à partir de 1980 les rubriques sportives, des événements, des reportages culturels, et parle d'aventures et de voyages.

·**François Diwo** : il anime la rubrique Bazoum et présente des livres ou des reportages sur l'actualité cinématographique.

·**Garcimore**, avec sa voix inimitable, exécutait des tours de magie avec ses petites souris blanches.

·**Gilles Arthur** : il présente à partir de 1977 la rubrique: La magie, c'est facile pour réaliser des tours de passe-passe.

·**Claude Pierrard** : coprésentateur du journal de 13 heures de TF1 avec Yves Mourousi, Jean-Pierre Pernaut et Michel Denisot, il intervenait en fin d'émission pour la rubrique actualité intitulée Les infos.

·**Michel Chevalet** : journaliste scientifique de la rédaction de TF1, il présentait la rubrique et les reportages scientifiques

·**Claude Villers** pour parler littérature

·**Greg** : il anime la rubrique Les trucs de la BD

·**Paul-Émile Victor** pour parler d'aventure

·**Pierre Barbizet** pour parler musique











LES MARIONNETTES

Dans les deux premières parties de l'émission, les animateurs conversaient avec un couple de marionnettes. Quatre couples se sont succédé de 1975 à 1982 :

BROK ET CHNOK (90 ÉMISSIONS)

Ces marionnettes, créées par Christophe Izard et Denis Dugas, étaient articulées par Yves Brunier (Chnok) et Denis Dugas (Brok). Brok et Chnok sont deux extra-terrestres verts vivant sur la minuscule planète Pokalus, couverte de fleurs, située avant le onzième satellite de Saturne et qui tourne en zigzag dans le sens inverse des autres satellites. Leur planète a été découverte par l'astronome français Alfred Plume-Coussin (interprété par Jean-Pierre Rambal). Les deux extra-terrestres, qui s'ennuient sur leur planète, ont envie de découvrir la Terre, mais ils réalisent rapidement que ce n'est pas comme ils le pensaient. Ils descendent donc sur Terre avec leur soucoupe dans laquelle flotte le Shepiok, sorte de petit ver. À travers Brok et Chnok, on retrouve le duo du clown blanc et de l'Auguste, opposés mais complémentaires à la fois. Brok est un scientifique sérieux, rouspéteur, sentencieux et qui se voudrait autoritaire. Chnok est un insouciant, un poète, un farfelu et un gaffeur. À partir de 1980, les marionnettes Brok et Chnok seront de retour dans l'émission non plus comme coanimateurs, mais avec leur propre rubrique. Ces deux trublions entonnaient régulièrement leur chanson: « Nous on veut rire et chanter, Nous on ne fait que passer, Près de votre planète... Nous faisions un petit tour, Nous sommes venus dire Bonjour, Nous voulions vous connaître ! » Brok et Chnok sont accompagnés par un petit animal volant originaire de la même planète, le Shépiok (parfois orthographié Chépiok). Cette marionnette à tige manipulée par Ariette Dugas s'exprime dans un langage qu'elle a elle-même inventé.







SIBOR ET BORA

Ces marionnettes ont été créées par Christophe Izard et sont articulées par Monique et Boris Scheigam. Sibor et Bora sont deux extra-terrestres roses venant de la planète Kallatus. Bora est une fille reconnaissable aux deux ombrelles qu'elle porte sur la tête. Ils lisent les poèmes et montrent les dessins envoyés par les enfants dans la séquence courrier.

PIL ET GLOU

Ces marionnettes ont été créées par Christophe Izard. Pil et Glou sont deux extra-terrestres des cavernes.



LES POÏ-POÏ

Dans cette série créée en 1979 par Christophe Izard, se produisent les marionnettes Sibor et Bora, ainsi que Monsieur Poï, Mademoiselle Poï Poï et Monsieur Poï Poï Poï, tous les cinq extraterrestres. Cette série revisitait l'Histoire terrienne de façon très parodique. Le professeur Bouchon (Yves Brunier) narrait l'histoire et Sibor, Bora et les Poï-Poï l'interprétaient en parsemant leurs dialogues d'extraits de chansons. D'autres personnages intervenaient aussi comme Tiburce (Bernard Thomas) l'assistant du professeur Bouchon, ou le pédant Anatole-Marie Plantin-Dupaf (Gérard Camoin).

MISSCAT ET FLAGADA

Marionnettes créées par Christophe Izard.



DEUX ANS DE VACANCES

PROLOGUE

Deux Ans de vacances est un feuilleton télévisé franco-germano-roumain en 6 épisodes de 50 minutes, adapté par Claude Desailly du roman éponyme de Jules Verne, réalisé par Gilles Grangier et Sergiu Nicolaescu et diffusé en France du 1er juin au 15 juillet 1974 sur la première chaîne de l'ORTF. Première diffusion le mardi 4 juin 1974 à la télévision belge francophone, RTB.

La série est rediffusée dans les années 1980 dans l'émission Croque-Vacances sur TF1, puis en avril 1990 sur La Cinq, en février 1992 sur M6 et du 11 février 1996 au 13 novembre 1996 sur La Cinquième. La série a été rediffusée sous deux formats : 6 × 50 minutes et 12 × 25 minutes.



MINI FICHE

Production : ORTF
Musique : Alain Le Meur
Nombre d'épisodes : 06
Durée : 50 minutes
Diffusion originale : 1er juin 1974 - 15 juillet 1974 ORTF

L'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...





DÉVELOPPEMENT

Ce feuilleton est davantage un pastiche des œuvres de Jules Verne qu'une adaptation du roman éponyme de l'écrivain, pure robinsonnade. : l'histoire de quinze enfants naufragés pendant deux ans sur une ile déserte. Par exemple deux personnages du feuilleton, le capitaine Hull et Dick Sand, en sont absents mais figurent dans un autre roman de Jules Verne, Un capitaine de quinze ans.

DÉVELOPPEMENT

Et « Weldon », le patronyme de Doniphan, renvoie à trois membres de la famille Weldon protagonistes du même Un capitaine de Quinze ans. Par ailleurs, le temps de l'aventure se limite à l'année 1882 (entre février et octobre ou novembre) et est donc très inférieur aux deux années de naufrage insulaire, que justifie le titre de l'œuvre romanesque éponyme (1860-1862). Enfin, chez les enfants, six pensionnaires (dont Jacques, frère de Briant et Cross, cousin de Doniphan) ainsi que le jeune mousse noir, Moko, ont été supprimés. L'intrigue du feuilleton rappelle encore un autre roman de Jules Verne : Bourses de voyage (1903).



On relève une allusion à deux autres romans de Jules Verne : Les Enfants du capitaine Grant et l'Île mystérieuse. C'est le vaisseau éponyme, Duncan, qui avait déposé Forbes et Pike deux ans plus tôt pour leurs crimes dans une île déserte avant qu'ils n'y soient retrouvés par le capitaine Hull et les enfants ; de même le hors-la-loi Tom Ayrton fut déposé à l'île Tabor par Lord Glenervan et Robert Grant avant qu'on revienne le chercher douze ans plus tard à l'île Lincoln ; avec, il est vrai, comme différence essentielle, l'esprit de récidive des deux premiers et le repentir du troisième.

Cette coproduction européenne employant des acteurs français, allemands et roumains, a été tournée en Roumanie et sur les flots de la Mer Noire, en partie à bord de la goélette à hunier Speranța (aujourd'hui démembrée).

Toutefois, le choix de l'année 1882 (en lieu et place de 1860) pose des problèmes sur deux points :

Ce n'était pas une année bissextile comme le laisse entendre le fait que le capitaine Hull note dans son cahier l'arrestation le "29 février" du matelot O'Brien accusé à tort de meurtre et d'incendie.

Les guerres anglo-maories évoquées dans l'épisode 3 (de manière colonialiste, contrairement aux peuples océaniens dans divers romans de Jules Verne) sont terminées depuis dix ans.



AUTOUR DE LA SÉRIE

Culte durant les années 1970 grâce aux multiples diffusions à la télévision, la série doit sa célébrité à la présence de nombreux éléments attractifs :



Le dialoguiste Claude Desailly propose des dialogues travaillés et intéressants, au vocabulaire châtié, assez inhabituels dans un feuilleton populaire mais bien en phase avec l'époque victorienne. Le jeu des acteurs est profond et subtil, chez les jeunes naufragés comme chez les pirates.

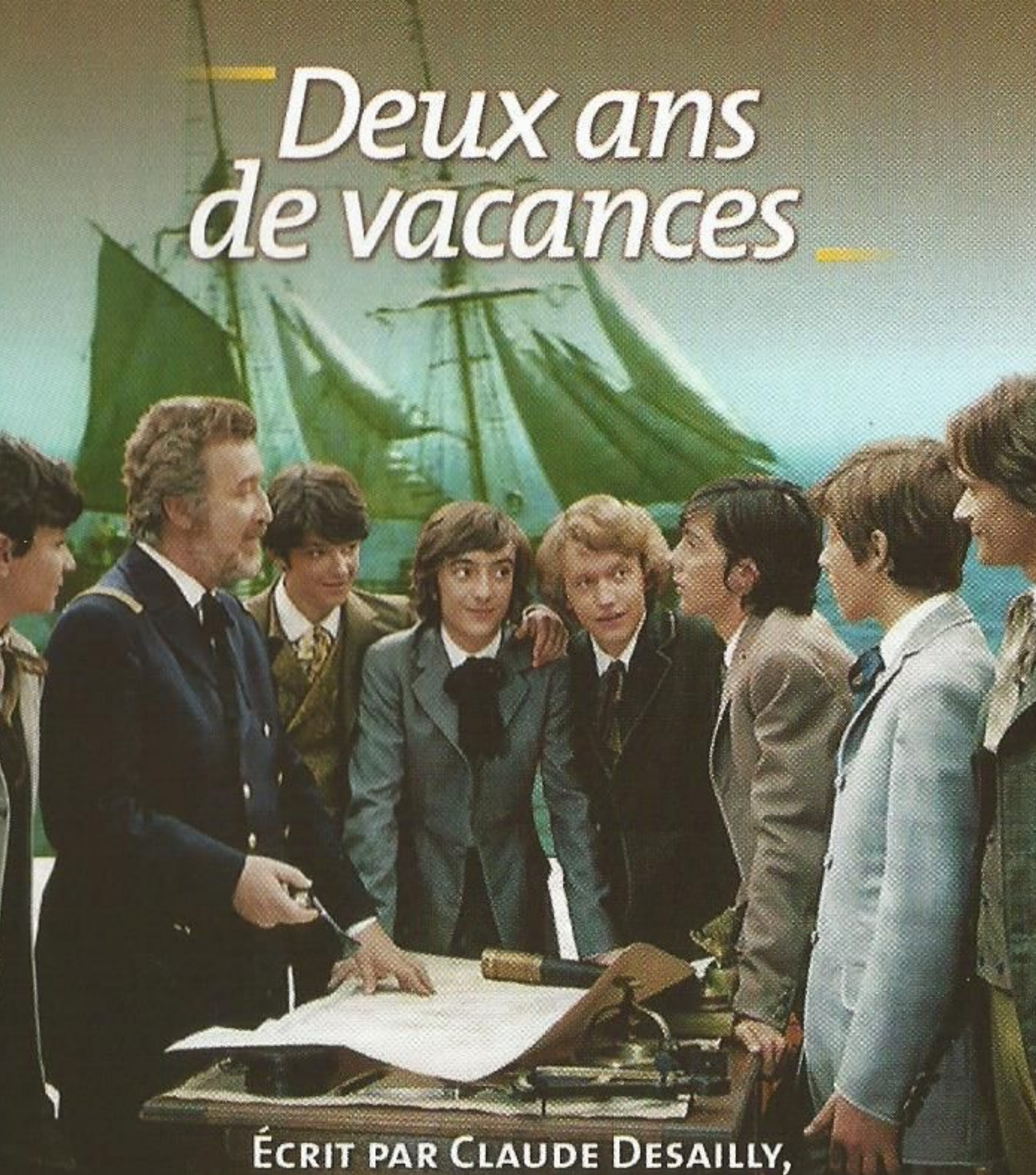
La psychologie des personnages est étudiée en détail, avec des oppositions de caractères et de tendances remarquables. Ainsi, on peut rendre les protagonistes aussi charismatiques qu'attachants, ce qui explique que tant de téléspectateurs aient été conquis par ces personnages. Si on rajoute l'ambiance générale, la faune et la flore colorées des îles, le lac, le soleil, la neige, l'océan, la goélette, l'exotisme des terres lointaines, l'aventure, le mystère, la recherche d'un trésor et la musique, le cocktail présenté est savoureux et poétique.



La musique du générique a beaucoup fait pour le succès du feuilleton (la partition reprend les codes musicaux des chansons de marins : voix d'hommes, parties sifflées, instruments celtiques, etc.)



Deux ans de vacances



Écrit par Claude Desailly,
d'après le roman de Jules Verne
Avec Marc Di Napoli, Didier Gaudron,
Dominique Planchot, Franz Seidenschwan.
Réalisation : Gilles Grangier

VICTOIRE FRANCOIS I A MARIGNAN



CAMP ROYAL PLAINE DU PO

Dépêche spéciale depuis Marignan – 13 et 14 septembre 1515

13 septembre 1515 – 14h00 : Le ciel s'assombrit, les tambours résonnent
Sous un soleil voilé, l'armée française s'est déployée dans la plaine de Marignan, à quelques lieues de Milan. Le jeune roi François Ier, tout juste vingt ans, est en tête de ses troupes. L'avant-garde, menée par le connétable Charles de Bourbon, est déjà en position. Les canons sont alignés, les arquebusiers prêts. Face à eux, 20 000 mercenaires suisses, piquiers redoutables, avancent en formation serrée, au son lugubre des trompes de guerre.

15H30 : PREMIER CHOC

Les Suisses lancent leur attaque en trois carrés massifs. Leur objectif est clair : s'emparer de l'artillerie française. Le choc est brutal. Les piques suisses transpercent les lignes, mais l'artillerie française, dirigée par Galiot de Genouillac, riposte avec une précision inédite. Les boulets fauchent les rangs. Le roi, en armure, charge à la tête de 200 cavaliers pour soutenir ses hommes. Il combat au corps à corps, sabre levé.

18H00 LE CARNAGE S'INTENSIFIE

La bataille devient une mêlée confuse. Les Suisses reculent, puis reviennent. Trois fois, ils tentent de percer les lignes françaises. Trois fois, ils sont repoussés. Le sol est jonché de corps. Les cris des blessés couvrent les ordres des capitaines. Bayard, le chevalier sans peur, se bat comme un lion, protégeant les artilleurs.



21H00 : LA NUIT TOMBE, MAIS LE COMBAT CONTINUE

À la lueur de la lune, les deux armées s'affrontent encore. Les torches éclairent des visages épuisés, couverts de sang et de poussière. François Ier refuse de se retirer. Il dort en armure, au milieu de ses hommes, sur un lit de paille. Le silence est pesant, mais chacun sait que l'aube apportera une nouvelle épreuve.



14 SEPTEMBRE 1515 06H00 : LE ROI REORGANISE SES TROUPES

À l'aube, François Ier redéploie son armée. Il élargit la ligne de front pour maximiser la puissance de feu. L'artillerie est repositionnée. Le roi prend le centre, le duc d'Alençon l'aile gauche, Bourbon l'aile droite. Les tambours battent à nouveau.

08H00 : NOUVELLE CHARGE SUISSE

Les Suisses, infatigables, attaquent le centre royal. Le roi est visé. Mais les piquiers français, soutenus par les arquebusiers gascons et les canons, tiennent bon. Les Suisses sont repoussés, puis tentent de contourner les ailes. C'est là qu'ils rencontrent la cavalerie lourde, qui les écrase.



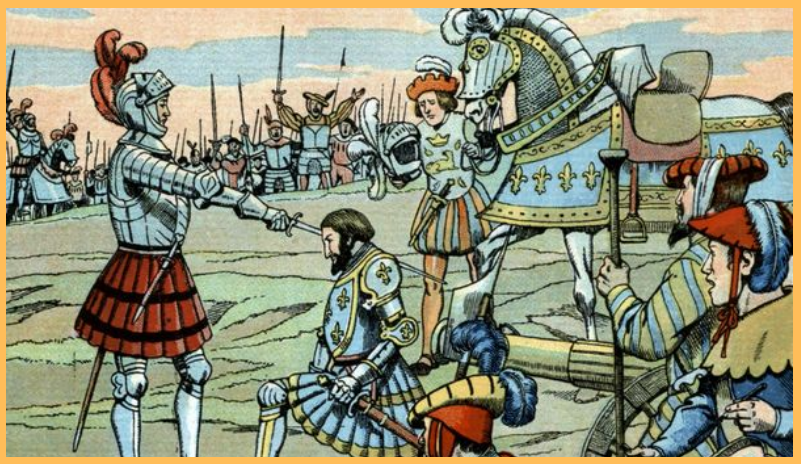


11H00 : L'ARRIVEE DES VENITIENS

Coup de théâtre : les troupes vénitiennes de Bartolomeo d'Alviano, alliées de la France, arrivent par le flanc. Les Suisses sont pris à revers. Leur formation se disloque. La panique gagne leurs rangs. La cavalerie française les pourchasse. C'est un massacre.

14 SEPTEMBRE 1515 06H00 : LE ROI REORGANISE SES TROUPES

À l'aube, François Ier redéploye son armée. Il élargit la ligne de front pour maximiser la puissance de feu. L'artillerie est repositionnée. Le roi prend le centre, le duc d'Alençon l'aile gauche, Bourbon l'aile droite. Les tambours battent à nouveau.





08H00 : NOUVELLE CHARGE SUISSE

Les Suisses, infatigables, attaquent le centre royal. Le roi est visé. Mais les piquiers français, soutenus par les arquebusiers gascons et les canons, tiennent bon. Les Suisses sont repoussés, puis tentent de contourner les ailes. C'est là qu'ils rencontrent la cavalerie lourde, qui les écrase.

11H00 : L'ARRIVEE DES VENITIENS

Coup de théâtre : les troupes vénitiennes de Bartolomeo d'Alviano, alliées de la France, arrivent par le flanc. Les Suisses sont pris à revers. Leur formation se disloque. La panique gagne leurs rangs. La cavalerie française les pourchasse. C'est un massacre.





13H00 : LA VICTOIRE EST ACQUISE

Les Suisses battent en retraite vers Milan. Le roi ordonne de cesser la poursuite. Il veut éviter un bain de sang inutile. Plus de 14 000 morts jonchent le champ de bataille. Le roi, épuisé mais triomphant, salue ses capitaines. Bayard, fidèle entre tous, lui remet l'épée et l'adoube chevalier — un geste symbolique qui marque l'entrée du roi dans la légende.

15H00 : LE ROI ECRIT A SA MERE

François Ier dicte une lettre à Louise de Savoie : « Mère, nous avons vaincu. Le Milanais est à nous. Dieu m'a donné la victoire. » Le camp célèbre, mais sobrement. Le roi sait que la guerre n'est pas finie.



17H00 : LE SILENCE APRES LA TEMPETE

Le champ de Marignan est silencieux. Les prêtres bénissent les morts. Les soldats pansent leurs plaies. Le roi, debout sur une hauteur, contemple le champ de bataille. Il sait que cette victoire, acquise dans le sang, lui ouvre les portes de l'Italie — et de la gloire.

Milan, au lendemain de Marignan – Par notre envoyé spécial

10H00 – L'ENTREE TRIOMPHALE DU ROI

Sous un ciel limpide, François Ier fait son entrée dans Milan. La ville, encore secouée par les échos de la bataille, s'est parée de tentures aux couleurs de France. Le jeune roi, en armure étincelante, chevauche lentement à travers les rues, salué par les notables milanais et les ambassadeurs vénitiens. Derrière lui, les étendards français claquent au vent, portés par une armée victorieuse mais meurtrie.

Les Milanais, longtemps sous la coupe des Suisses et du duc Maximilien Sforza, observent avec prudence ce nouveau maître. Mais le roi se montre magnanime : il ordonne que les blessés soient soignés, qu'aucune vengeance ne soit exercée contre les partisans du duc. Sforza, capturé, est traité avec respect.





13H00 – RENCONTRE AVEC LES AMBASSADEURS DU PAPE LEON X

Dans le palais ducal, François Ier reçoit les légats pontificaux. Le pape, inquiet de l'expansion française en Italie, cherche à préserver ses intérêts. Les négociations sont tendues. Le roi exige la reconnaissance de ses droits sur Milan, Parme et Plaisance. Le pape, après quelques jours de tractations, cède : le traité de Viterbe, signé le 13 octobre 1515, confirme François Ier comme duc légitime de Milan.

16H00 – PREMIERS POURPARLERS AVEC LES SUISSES

Les cantons suisses, divisés après leur défaite, envoient des émissaires. Certains, comme Berne et Fribourg, sont favorables à une paix durable. D'autres, comme Zurich ou Schwytz, restent hostiles. Le roi propose une alliance exclusive, des pensions annuelles, et même le rachat de territoires milanais occupés par les Suisses.

Mais les négociations sont complexes. Un premier accord, le traité de Gallarate, avait été esquissé avant Marignan, mais rejeté par plusieurs cantons. Après la bataille, les discussions reprennent à Genève, puis à Fribourg.





29 NOVEMBRE 1516 SIGNATURE DE LA PAIX PERPETUELLE

Après plus d'un an de tractations, le traité de Fribourg est signé. Il établit une paix durable entre la France et les XIII cantons suisses. Les Suisses conservent plusieurs territoires du Tessin, mais s'engagent à ne plus soutenir les ennemis du roi de France. En échange, François Ier verse 700 000 écus d'or et accorde des pensions annuelles aux cantons et à leurs alliés.

Ce traité, considéré comme le début de la neutralité suisse, marque un tournant diplomatique majeur. Il scelle la fin des guerres d'Italie pour les Suisses et ouvre une ère de coopération militaire avec la France.

UN ROI DEVENU PRINCE ITALIEN

François Ier, en quelques semaines, a conquis Milan, vaincu les Suisses, négocié avec le pape et redessiné la carte politique du nord de l'Italie. Mais derrière les fastes, il sait que cette victoire est fragile. Dix ans plus tard, à Pavie, il paiera le prix de cette ambition.



LA REINE MARGOT

MARGOT ENCEINTE OU PAS ?

Dépêche spéciale depuis Agen – L'affaire Marguerite de Valois secoue le royaume

AGEN, JUIN 1583 – PAR NOTRE ENVOYE SPECIAL

Un parfum de scandale flotte sur la Gascogne. Depuis plusieurs semaines, les rumeurs se propagent comme le feu dans les ruelles. Marguerite de Valois, reine de Navarre, épouse officiellement délaissée d'Henri, serait enceinte. Ou aurait accouché. Ou se serait fait avorter. Difficile de trancher, tant la rumeur s'emballe. Nous sommes allés sur place, à Agen où Margot réside désormais, pour tenter de démêler le vrai du fantasme.



UNE REINE RECLUSE DANS L'OMBRE

C'est derrière les hautes grilles d'un hôtel particulier du centre que Marguerite se serait réfugiée, loin du tumulte de la cour parisienne. Son frère, le roi Henri III, l'a exclue avec fracas après des indiscrétions sur sa liaison avec Jacques de Champvallon, grand écuyer du roi. Ici, elle vit sous surveillance — mais rien ne filtre. Les serviteurs parlent peu, les gardes détournent le regard.

Dans les tavernes, on parle d'un ventre arrondi. Une marchande de tissus affirme l'avoir vue « plus pleine qu'à l'accoutumée », tandis qu'un médecin gascon refuse de confirmer toute grossesse : « Dame Marguerite souffre de flux retenus, pas d'enfantement », dit-il, énigmatique.



DES LETTRES MAIS AUCUN AVEU

Nous avons pu consulter quelques extraits des fameuses lettres échangées entre Margot et Champvallon. Des mots brûlants, teintés de poésie et de passion. Mais nulle mention d'une grossesse ou d'un projet d'enfant. À Paris, des pamphlets salissent son nom, l'accusent d'avoir commis un avortement clandestin, ce qui relève davantage du fantasme politique que de l'information.



CAMPAGNE DE DIFFAMATION ?

Historiens et notables s'accordent : Marguerite gêne. Elle est cultivée, libre, brillante — tout ce que certains courtisans abhorrent chez une femme. Sa stérilité a été constatée depuis plus de dix ans. Et pourtant, elle est accusée de fécondité secrète... Une contradiction criante. La seule chose certaine : elle a pris de l'embonpoint, peut-être dû à un traitement ou à des troubles hormonaux. Mais cela suffit-il à nourrir des rumeurs de maternité cachée ?

LE SILENCE DES PUISSANTS

Henri de Navarre ne s'est pas exprimé. Le roi Henri III refuse d'aborder le sujet. Même Jacques de Champvallon s'est volatilisé. Ce silence assourdissant donne du grain à moudre aux colporteurs, mais aucun élément tangible ne vient étayer ces accusations. Pas d'enfant connu. Pas de témoin fiable. Juste des murmures dans la brume.

CONCLUSION L'INTOX L'EMPORTE T-ELLE SUR L'INFO

Notre enquête le montre : à ce jour, rien ne prouve que Marguerite ait été enceinte, encore moins qu'elle ait accouché ou avorté. Dans cette affaire, l'imaginaire politique semble avoir pris le pas sur le bon sens médical. À défaut d'un héritier, c'est sa réputation qu'on assassine — sans procès, mais avec bruit.





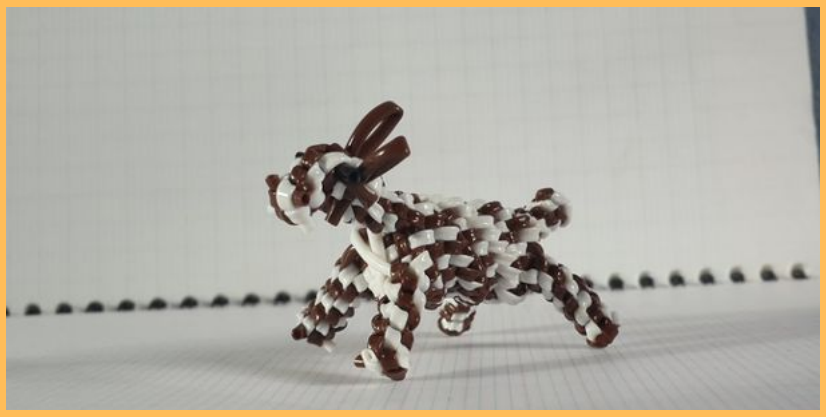
LE SCOUBIDOU

LES ORIGINES MYSTÉRIEUSES

Le scoubidou apparaît officiellement en 1958 en France, mais ses racines sont plus floues. Certains racontent que des enfants auraient commencé à tresser les poils colorés de balais en nylon (appelés Rilsan) pour en faire de petits objets. D'autres pensent que l'idée viendrait des marins, habitués à tresser leurs cordages pour éviter qu'ils ne s'effilochent.



Le mot lui-même pourrait venir de l'occitan escoba, qui signifie « balai ».



LA CHANSON QUI A LANCÉ LA MODE

En 1959, le chanteur Sacha Distel sort la chanson Scoubidou (des pommes, des poires…). Ce tube populaire propulse le mot dans le langage courant et donne une identité joyeuse à ce loisir créatif. Très vite, les cours de récréation s'emplissent de fils plastiques multicolores, et les enfants rivalisent d'imagination pour créer des porte-clés, des bracelets ou des figurines.

LE PRINCIPE DU JEU

Le scoubidou consiste à tresser des fils en plastique souple de section millimétrique.

- Les formes les plus simples sont carrées ou rondes, réalisées avec deux ou quatre brins.
- Les plus habiles fabriquent des scoubidous torsadés, triangulés, en croix, voire des personnages ou animaux.



Ce loisir est à la fois un jeu et une activité artistique : il stimule la créativité, la patience et la dextérité.



LES GRANDES VAGUES DE POPULARITÉ

- Années 1960 : après la chanson de Distel, le scoubidou devient une véritable tocade.
- Années 1980 : retour en force, porté par la mode des loisirs créatifs et des objets kitsch.
- Années 2000 : nouvelle renaissance, notamment grâce aux magazines pour enfants et aux kits vendus en grandes surfaces.

Chaque génération a redécouvert le scoubidou à sa manière, preuve de son intemporalité.

UN LOISIR UNIVERSEL

Aujourd'hui, le scoubidou n'est plus seulement un passe-temps d'enfants. On le retrouve dans des ateliers créatifs, des animations scolaires, et même dans des projets artistiques. Certains passionnés réalisent des sculptures complexes ou des objets décoratifs. Le scoubidou est devenu un symbole de créativité accessible à tous, comme la marelle ou les billes.





POURQUOI CA PLAIT ENCORE ?

- Simplicité : quelques fils suffisent pour commencer.
- Couleurs vives : les créations sont joyeuses et personnalisables.
- Partage : activité idéale entre amis ou en famille.
- Nostalgie : les adultes aiment transmettre ce jeu à leurs enfants, perpétuant une tradition ludique.

LE SCOUBIDOU PATRIMOINE UNIQUE

Le scoubidou est plus qu'un simple passe-temps : c'est un petit morceau de culture populaire française, né d'une chanson et d'une mode, mais qui a su traverser les décennies. Il incarne la joie simple de créer avec ses mains, et continue de séduire par son côté coloré et intemporel.





EN CONCLUSION

Le scoubidou est un jeu à la fois enfantin et artistique, né dans les années 50, popularisé par la chanson de Sacha Distel, et qui revient régulièrement dans nos vies comme une madeleine de Proust multicolore.




MISSION: IMPOSSIBLE
CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI

CRÉATION : Bruce GELLER
PAYS D'ORIGINE : États-Unis
PRODUCTION : Barry CRANE
CHAINE TV : C.B.S.
LANCEMENT : 17 septembre 1966
DERNIER EPISODE : 30 mars 1973
GUEST STARS : Peter GRAVES
Greg MORRIS

DUREE EPISODE : 50 MINUTES
NOMBRE EPISODES : 171
NOMBRE SAISONS : 07
DIFFUSION FRANCE : O.R.T.F. 2
PREMIER EPISODE : 10 SEPTEMBRE 1967
DERNIER EPISODE : 20 SPT 1991 (LA 5)
GENRE : *SÉRIE ESPIONNAGE*

HISTOIRE

Cette série, rendue célèbre par la musique de Lalo Schifrin et son entrée en matière via un magnétophone « Bonjour, Monsieur Phelps. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez... » (Monsieur "BRIGGS" dans les premiers épisodes, dont le rôle était incarné par Steven Hill), met en scène une équipe d'agents secrets américains, membres de l'IMF (Impossible Missions Force) à qui l'on réserve les missions les plus délicates. Chacun de ces espions est expert dans un domaine particulier : maquillage, déguisements, mise au point de matériel très sophistiqué, etc.

Leurs opérations ne sont pas légales, et c'est à cet effet qu'ils sont rituellement prévenus : « Si vous ou l'un de vos agents étiez capturés ou tués, le département d'État nierait avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance, Jim. »

ANECDOTES

Le personnage de Rollin Hand (joué par Martin Landau) était maître du déguisement. Les masques ultra-réalistes qu'il portait ont marqué les esprits, bien avant les effets spéciaux modernes. Ils ont contribué à l'aspect surréaliste et spectaculaire de la série.

Pendant des années, la saison 1 n'a pas été rediffusée, car les téléspectateurs étaient trop habitués à Jim Phelps. Beaucoup ont été surpris de découvrir un autre chef d'équipe en revoyant les épisodes originaux.

Steven Hill (Dan Briggs) a quitté la série après une seule saison, non seulement pour des raisons religieuses, mais aussi à cause de comportements perturbateurs sur le plateau. Ses absences ont forcé les scénaristes à développer davantage les rôles de Rollin Hand et Cinnamon Carter.

Greg Morris (Barney Collier, expert en électronique) est l'un des rares acteurs à être resté toute la série, avec Peter Lupus. Il a incarné un personnage afro-américain compétent et respecté, ce qui était encore rare à la télévision dans les années 60.

Lors de la sortie du premier film Mission: Impossible avec Tom Cruise, Greg Morris a quitté la projection, choqué par le scénario. Il n'a pas supporté que Jim Phelps soit présenté comme un traître. Peter Graves, lui aussi, a exprimé sa déception.

COMÉDIENS DE VOIX FRANCAISE

Jim Phelps : ***Jean-Claude Michel*** - Dan Briggs : ***Claude Joseph*** - Cinnamon Carter : ***Françoise Fabian*** - Rollin Hand : ***Jacques Degor*** - Barney Collier : ***Bachir Touré*** (également ***Med Hondo***, ***Sady Rebbot***) - Willy Armitage : ***Serge Sauvion*** (aussi ***Michel Derain***, ***Michel Paulin***, ***Pierre Fromont***) - Paris : ***Marc de Georgi*** - Tracey : ***Martine Sarcey*** - Doug Robert : ***Jean-Claude Robbe*** - Casey : ***Annie Sinigalia*** (probable)

CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI



deux ans de VACANCES

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...

ANECDOTES

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.

COMÉDIENS DE VOIX FRANCAISE

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

MADONNA

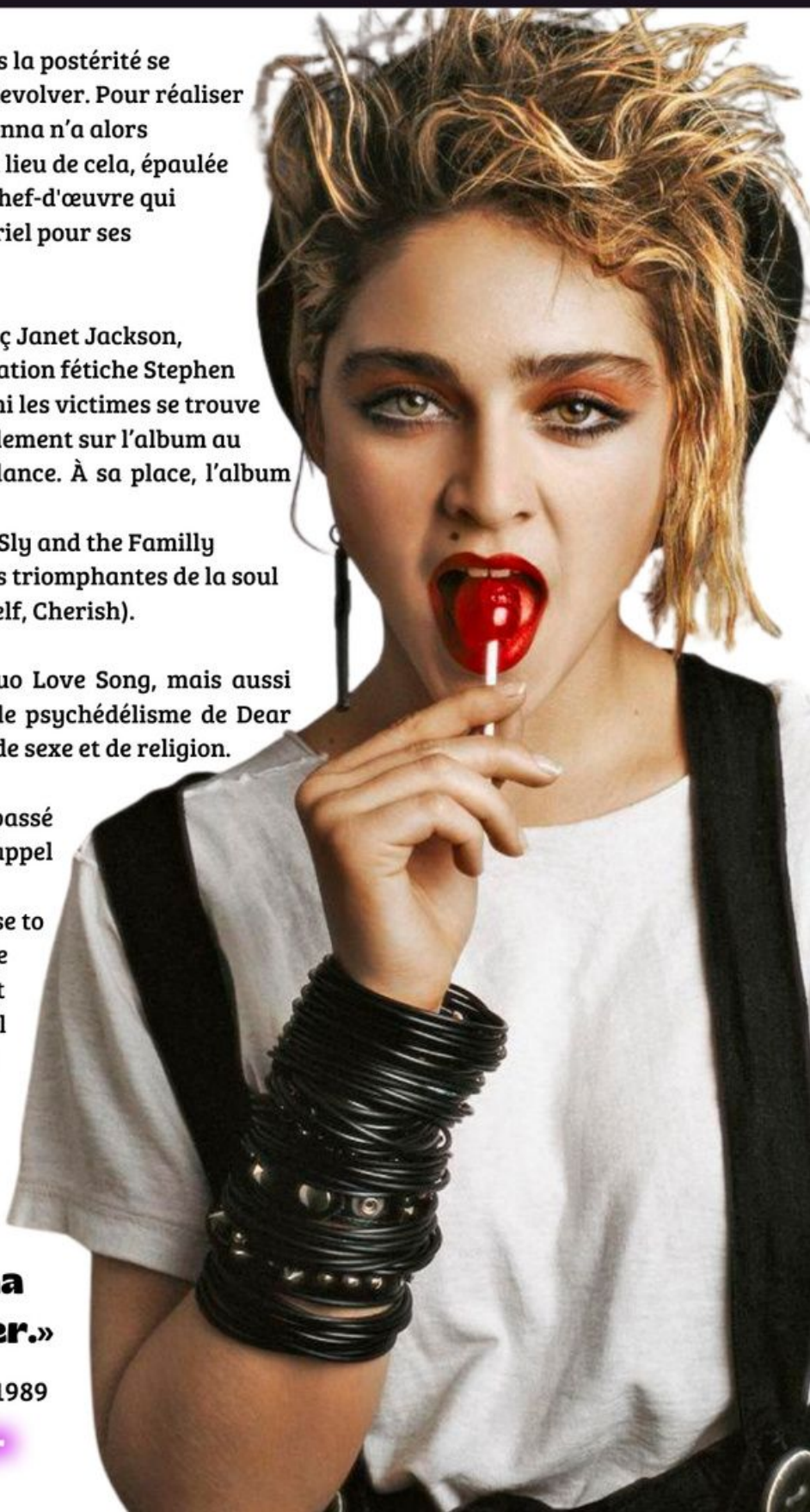
LABEL : SIRE
PRODUCTION : PAT LEONARD - MADONNA
DIRECTION ARTISTIQUE : MARGO CHASE - JERRI HEIDEN
PAYS : ÉTAT-UNIS

Derrière les croix de feu qui l'ont fait entrer dans la postérité se cache l'album pop le plus spectaculaire depuis Revolver. Pour réaliser des ventes proportionnelles à sa célébrité, Madonna n'a alors qu'à réaliser en série des clones de True Blue. Au lieu de cela, épaulée par le producteur Pat Leonard, elle conçoit un chef-d'œuvre qui reçoit même les applaudissements de Peter Gabriel pour ses qualités mélodiques.

Laissant le marché de la dance à Paula Abdul et ç Janet Jackson, Madonna limite la participation de son collaboration fétiche Stephen « Into The Groove » Bray à deux morceaux. Parmi les victimes se trouve l'époustouflant Supernatural, qui apparaît finalement sur l'album au profit de la lutte contre le sida, Red Hot and dance. À sa place, l'album rend
hommage à Simon & Garfunkel (Oh Father) et à Sly and the Familly Stone (Keep it together), ainsi que des évocations triomphantes de la soul des années 60 de Stax et Spector (Express yourself, Cherish).

L'influence de Prince est manifeste, dans le duo Love Song, mais aussi dans la guitare déjantée de Act of contrition, le psychédélisme de Dear Jessie et, de manière générale, dans le mélange de sexe et de religion.

Sur le plan des paroles, l'avarice écœurante du passé fait place à l'humanité. Express yourself est un appel aux armes plus profond que Material Girl, des questions familliales sont évoquées dans Promise to try (Le décès de Mme Ciccone), Dear Jessie(la file de Pat Leonard) et Keep it together («Le foyer est là où le cœur devrait être»). Plus surprenant, Till death do us part parle de sa prétendue « nuit de terreur » entre les mains de Sean Penn. La maturité n'avait jamais paru aussi amusante.



«Cet album est dédié à ma mère, qui m'a appris à prier.»

Madonna, 1989

LIKE A PRAYER

1989

Life is a mystery
Everyone must stand alone
I hear you call my name
And it feels like home

When you call my name, it's like a little prayer
I'm down on my knees, I wanna take you there
In the midnight hour, I can feel your power
Just like a prayer, you know I'll take you there

I hear your voice
It's like an angel sighing
I have no choice, I hear your voice
Feels like flying

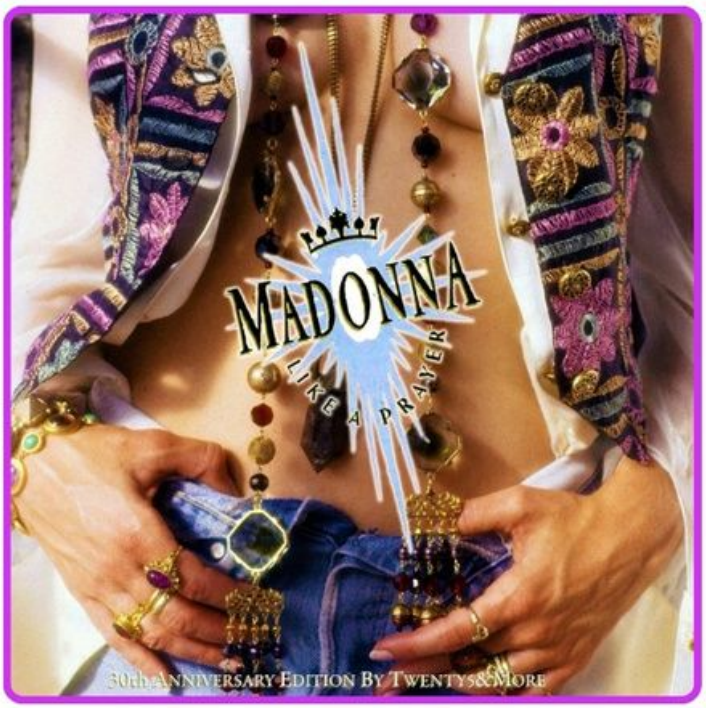
I close my eyes
Oh God, I think I'm falling
Out of the sky, I close my eyes
Heaven, help me

When you call my name, it's like a little prayer
I'm down on my knees, I wanna take you there
In the midnight hour, I can feel your power
Just like a prayer, you know I'll take you there

Like a child
You whisper softly to me
You're in control just like a child
Now I'm dancing

It's like a dream
No end and no beginning
You're here with me it's like a dream
Let the choir sing

When you call my name, it's like a little prayer
I'm down on my knees, I wanna take you there
In the midnight hour, I can feel your power
Just like a prayer, you know I'll take you there



When you call my name, it's like a little prayer
I'm down on my knees, I wanna take you there
In the midnight hour, I can feel your power
Just like a prayer, you know I'll take you there

Life is a mystery
Everyone must stand alone
I hear you call my name
And it feels like home

Just like a prayer, your voice can take me there
Just like a muse to me, you are a mystery
Just like a dream, you are not what you seem
Just like a prayer, no choice, your voice can take me there

Just like a prayer, I'll take you there
It's like a dream to me
Just like a prayer, I'll take you there (I'll take you there)
It's like a dream to me (oh-oh, yeah)

Just like a prayer, I'll take you there (oh, I'll take you there)
It's like a dream to me (oh no, oh yeah-yeah-yeah)
Just like a prayer, I'll take you there (oh yeah-yeah)
It's like a dream to me (oh-oh, oh no)

Just like a prayer, your voice can take me there (just like a prayer)
Just like a muse to me, you are a mystery (your voice can take me there)
Just like a dream, you are not what you seem (just like a prayer)
Just like a prayer, no choice, your voice can take me there

Just like a prayer, your voice can take me there (just like a prayer)
Just like a muse to me, you are a mystery (your voice can take me there)
Just like a dream, you are not what you seem (just like a prayer)
Just like a prayer, no choice, your voice can take me there

Your voice can take me there
Like a prayer (just like a prayer)
Just like a prayer, your voice can take me there
Just like a prayer
Just like a prayer, your voice can take me there
Just like a prayer


Dorothée
Rickenbacker
LES NEIGES DE L'HIMALAYA

L'UNIVERS Dorothée récré

Les Neiges de l'Himalaya, chanson phare de Dorothée sortie en 1991, est un morceau marquant une génération et un style. Sans refrain, la chanson monte en intensité, portée par une orchestration rock et une voix dramatique, évoquant l'ascension des neiges éternelles de l'Himalaya.
Sorti à l'automne 1991, cet album accompagne la tournée record de Dorothée avec 500 000 spectateurs et 18 Bercy. Ce titre est devenu un hymne, symbole d'une artiste adulte transcendant son image enfantine pour toucher un large public.
Au-delà du succès commercial, la chanson incarne la fidélité entre Dorothée et son public, restant un incontournable des compilations et concerts nostalgiques. Produite par Jean-Luc Azoulay et arrangée par Gérard Salesses, elle reflète le savoir-faire ambitieux d'AB Productions.
Les Neiges de l'Himalaya est plus qu'un titre : une expérience intemporelle qui résonne encore trente cinq ans après.



Les neiges de l'Himalaya
Et les montagnes du Guatemala
Les volcans de l'Anapurna
Et les rapides de l'Arizona
Les steppes du Vénezuela
Et le grand désert blanc du Kamtchatka

Tout cela ne m'empêchera pas
D'arriver jusqu'à toi

Les gorges du Colorado
Et les fantômes de l'Eldorado
La jungle folle de Bornéo
Et les récifs de la Baie de Rio
Le froid du Kilimandjaro
Et tous les pièges du Mato Grosso

Tout cela ne m'empêchera pas
D'arriver jusqu'à toi

Les tempêtes des mers du sud
Les monstres du triangle des Bermudes
Les torrents de l'Amazonie
Et la morne plaine de Mongolie
Les forêts de la Sibérie
Et les glaciers de terre Adélie

Tout cela ne m'empêchera pas
D'arriver jusqu'à toi

Les neiges de l'Himalaya
Et les montagnes du Guatemala
Les volcans de l'Anapurna
Et les rapides de l'Arizona
Les steppes du Vénezuela
Et le grand désert blanc du Kamtchatka

Tout cela ne m'empêchera pas
D'arriver jusqu'à toi

Les neiges de l'Himalaya

Ne m'empêcheront pas
D'arriver jusqu'à toi

Les neiges de l'Himalaya

Ne m'empêcheront pas
D'arriver jusqu'à toi

Les neiges de l'Himalaya

Ne m'empêcheront pas
D'arriver jusqu'à toi

Les neiges de l'Himalaya

Ne m'empêcheront pas
D'arriver jusqu'à toi

Artiste - Interprète : Dorothée
Compositeur : Jean-François Porry
Compositeur : Gérard Salesses
Album : Les Neiges de l'Himalaya

Durée : 3 m 19 s
Label : AB Disques ©
Année : 1991

CROK TV+

LES CHOUQUETTES

INGRÉDIENTS :

- 250 ml d'eau
- 100g de beurre
- 5 œufs
- 150g de farine de blé
- 20g de sucre en poudre
- 2 pincées de sel sucre en grains



LA RECETTE

PRÉPARATION :

- Préchauffez votre four à 180°C (th. 6), en chaleur tournante ou à 210°C (th. 7). Dans une casserole, versez l'eau, sucre, beurre et sel puis portez le tout à ébullition. Dès ébullition retirez la casserole du feu et ajoutez aussitôt les 150 g de farine. Mélangez bien le tout énergiquement à l'aide d'une spatule en bois. Remettez sur le feu et mélangez jusqu'à dessèchement : la pâte ne doit plus adhérer à la casserole et former une boule.

- Mettez la pâte dans un saladier et ajoutez les œufs battus au fur et à mesure : cette technique permet d'ajouter la bonne quantité d'œufs et de ne pas avoir une pâte à choux trop liquide. Mélangez énergiquement sans cesse jusqu'à l'obtention d'une pâte bien souple. Pour savoir si votre pâte à choux est réussi tracer un sillon dans la pâte avec la spatule, celui-ci doit disparaître. Si ce n'est pas le cas ajoutez un peu d'œuf battu.

- Mettez la pâte à choux dans une poche à douille ou à l'aide d'une petite cuillère (faire des petits tas de pâte équivalents au volume d'1 c. à café chacun) et dressez les choux sur une plaque à pâtisserie recouverte de papier sulfurisé en quinconce. Recouvrez chaque chou de sucre en grains.

- Enfournez vos chouquettes à mi-hauteur pendant 20 à 30 min, selon la grosseur des choux. Pour savoir si vos choux sont cuits, regardez leur coloration : ils doivent être bien dorés. N'ouvrez surtout pas le four, si vos choux ne sont pas cuits ils retomberont. Deux tournées sont nécessaires (sauf si vous possédez 2 plaques). Après la cuisson, retirez du four et laissez refroidir ou dégustez tiède !

LE PETIT PLUS

Le choix entre le lait et l'eau pour la réalisation de la recette se fait en fonction de l'effet désiré. Le lait sera majoritaire pour une recette plus gourmande, quant à l'eau elle permet un meilleur assèchement et obtenir des chouquettes plus sèches

LA PETITE HISTOIRE

Simplement faite de pâte à choux constituée d'eau (ou de lait), beurre, farine de froment, œufs et sel, la chouquette, diminutif de chou avec le suffixe « ette », a été créée au 16ème siècle par le pâtissier italien Popelini qui, en travaillant à la cour de la Reine Catherine de Médicis, l'importa en France.



PROGRAMME COMPLET DE LA SEMAINE

JEUDI 05 MARS : 21 H

Croktv et ses SES AMIS

LA BATAILLE DES PLANÈTES : L'ATTAQUE DES RAIES MANTA
RICKY OU LA BELLE VIE : UN SI GENTIL PAPA
JEU CONCOURS PIXEL TOON
MANU & VERO LES COLOCS : EN AMOUREUX
CANDY-CANDY : UNE DAME DANS L'ÉTABLE

PRESENTATION : JON

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

DIMANCHE 08 MARS : 21 H

LA ROUE FAIT SA TELE

LES PETITS MALINS : 3 ÉPISODES

PRESENTATION : KITCHOUILLE

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

VOIX : JON - **MANIPULATION** : JACKY

MARDI 10 MARS : 21 H

Rétro A2

PRESENTATION : JON - JACKY - BARNABÉ

COSMOCATS : LES ESCLAVES

TELECHAT

LA CHANSON DE DOROTHEE : QU'IL EST BÊTE

RETROUVEZ TOUTES LES EMISSIONS PRECEDENTES DE RETRO A2 DANS LE TV REPLAY

REPLAY DE TOUTES LES EMISSIONS SUR WWW.CROKTVPLU.COM

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



