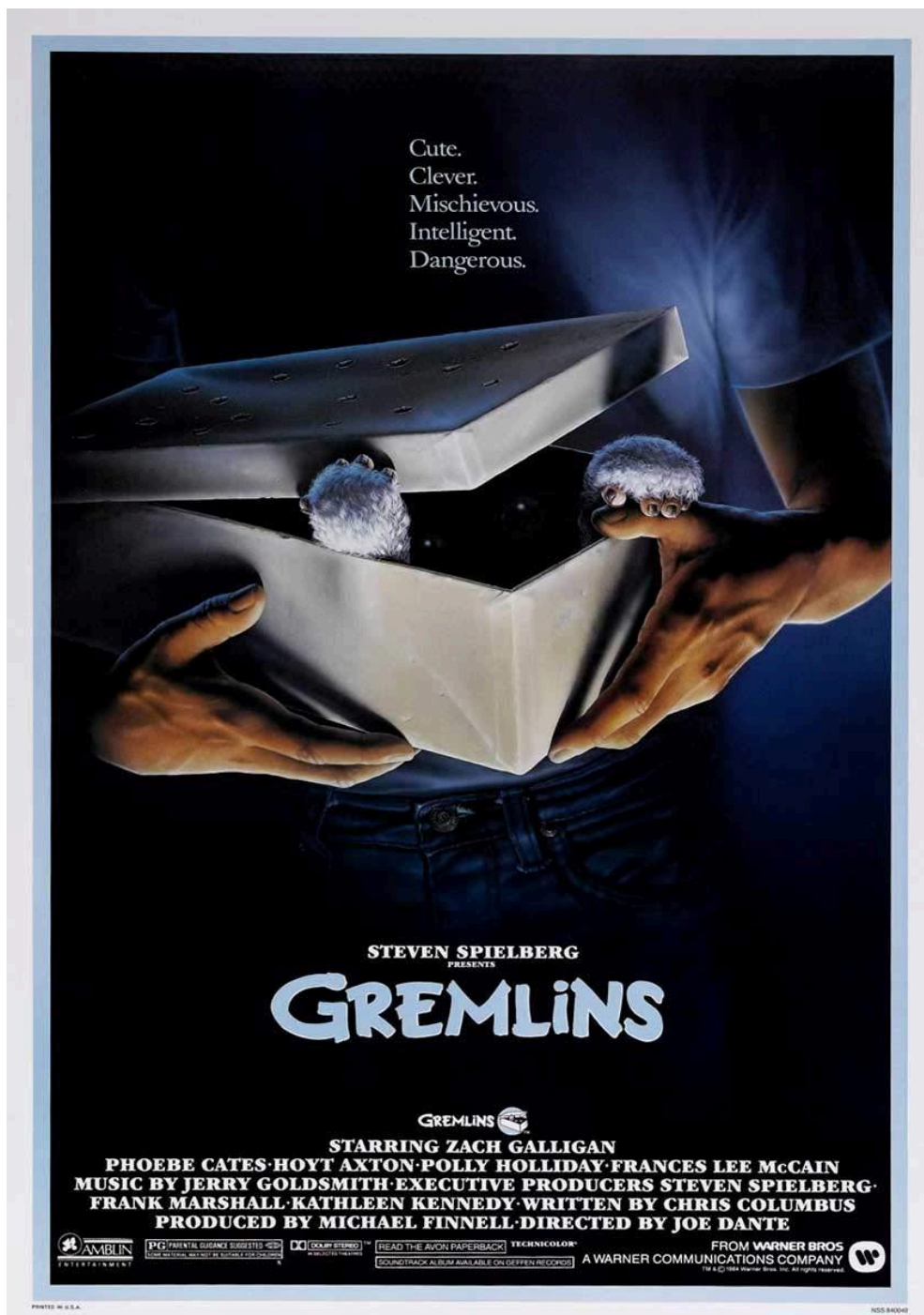




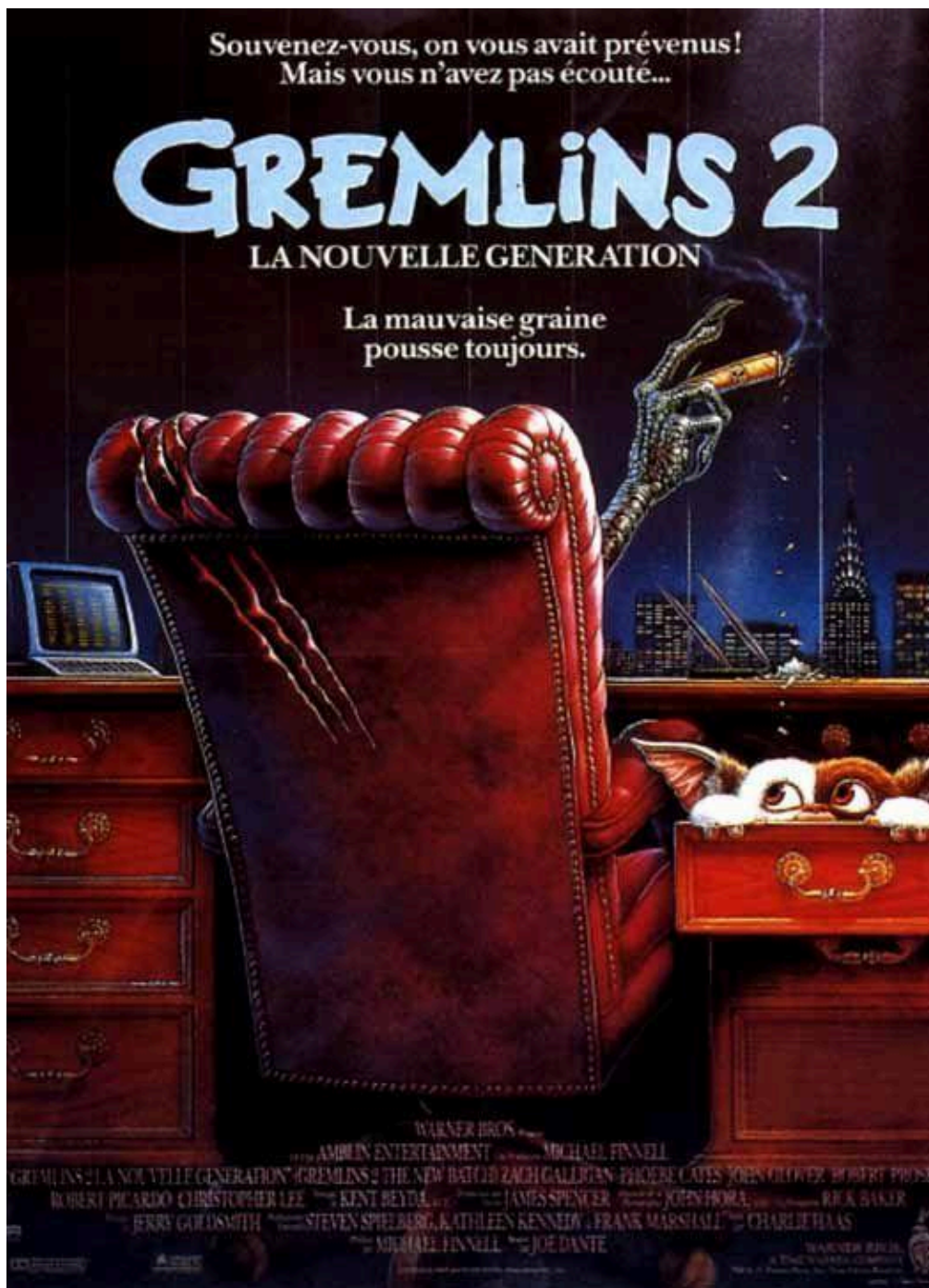
**E.T L'EXTRA-TERRESTRE  
(fantastique)  
MERCREDI 6 NOVEMBRE**

Une soucoupe volante atterrit en pleine nuit près de Los Angeles. Quelques extraterrestres, envoyés sur Terre en mission d'exploration botanique, sortent de l'engin, mais un des leurs s'aventure au-delà de la clairière où se trouve la navette. Celui-ci se dirige alors vers la ville. C'est sa première découverte de la civilisation humaine. Bientôt traquée par des militaires et abandonnée par les siens, cette petite créature apeurée se nommant E.T. se réfugie dans une résidence de banlieue.



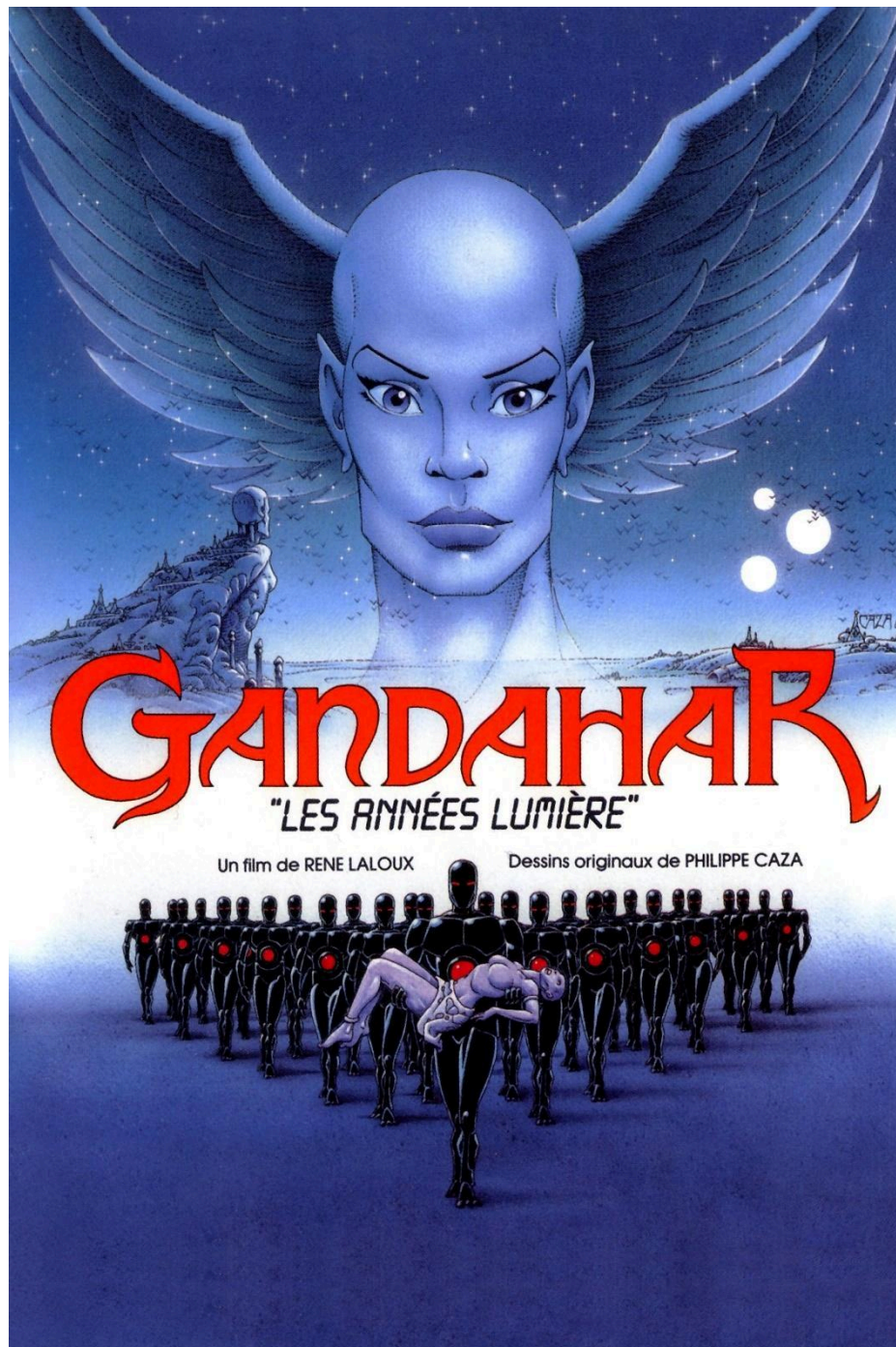
**GREMLINS**  
**(fantastique)**  
**MERCREDI 13 NOVEMBRE**

Rand Peltzer offre à son fils Billy un étrange animal : un mogwai. Son ancien propriétaire l'a bien mis en garde: il ne faut pas l'exposer à la lumière, lui éviter tout contact avec l'eau, et surtout, surtout ne jamais le nourrir après minuit. Tout tourne au désastre lorsque la petite bête se reproduit.



**GREMLINS 2  
(fantastique)  
MERCREDI 20 NOVEMBRE**

À la suite de la mort de Monsieur Wing, Billy retrouve Gizmo dans un laboratoire de recherche génétique dans le bâtiment où il travaille. Lorsqu'un réparateur de fontaines à eau mouille accidentellement Gizmo, celui-ci donne naissance à une nouvelle génération de mogwais, qui se transforment rapidement en Gremlins avant de partir à l'assaut d'un gratte-ciel de haute technologie et d'utiliser les ressources du laboratoire.



**GANDAHAR**  
**(animation)**  
**MERCREDI 27 NOVEMBRE**

A Gandahar, règne la paix ; la pauvreté est inconnue. Ce mode de vie utopique est bouleversé par des rapports faisant état de personnes transformées en pierre aux frontières extérieures. Envoyé pour enquêter, le prince Sylvain s'écrase et est secouru par les difformes, d'affreuses expériences génétiques qui ont mal tourné et qui sont livrées à elles-mêmes. Avec leur aide, Sylvain découvre que la Métamorphose, un gigantesque cerveau, tente de détruire Gandahar.



**FRANKENSTEIN**  
**(fantastique)**  
**MERCREDI 4 DÉCEMBRE**

Henry Frankenstein est un jeune scientifique persuadé de pouvoir rivaliser avec la puissance divine. Il rêve ainsi de façonner une créature humaine. Aidé par son assistant bossu Fritz, il concrétise ce dessein en récupérant des organes et des membres de cadavres.

Cependant, l'expérience tourne au cauchemar, son monstre ayant le cerveau d'un criminel. Il échappe au contrôle du savant fou pour commettre plusieurs meurtres.



## **UN DRÔLE DE PAROISSIEN (comédie)**

**MERCREDI 11 DÉCEMBRE**

Aristocrate déchu, Georges Lachesnaye a du mal à faire vivre sa famille. Il faut dire que, comme le veut la tradition familiale, il n'a jamais travaillé.

La seule solution qu'il trouve pour subvenir au besoin des siens est de piller les troncés des églises.



**LES AVENTURES DU BARON DE  
MUNCHAUSEN  
MERCREDI 18 DÉCEMBRE  
(comédie)**

Le siècle des Lumières. Une ville s'apprête à succomber sous les assauts des Turcs. Seul le théâtre royal est encore debout où comédiens et machinistes s'échinent à donner un spectacle potable mais invariablement hué par les spectateurs. Ils présentent ce jour-là "*Les Aventures du baron de Münchhausen*", quand au beau milieu d'une scène, un vieillard se lève et prétend être le baron de Münchhausen. Il propose alors aux habitants incrédules de chasser les Turcs. Pour ce faire, il leur demande de l'aider à retrouver ses quatre anciens compagnons d'aventures.