

Olivier Cotte • Jeanne-A Debats

# DARK VADOR *vs* MONSIEUR SPOCK

*Star Wars* contre *Star Trek* :  
départagez les deux plus grandes sagas de la SF



**Dark Vader Vs Monsieur Spock**

Par Olivier Cotte & Jeanne A Debats



Olivier Cotte • Jeanne-A Debats

# **DARK VADOR** *vs* **MONSIEUR SPOCK**

***Star Wars* contre *Star Trek* :  
départagez les deux plus grandes sagas de la SF**

**Préface d'Alan Dean Foster**

DUNOD

Textes : Olivier Cotte & Jeanne-A Debats

Illustrations : Olivier Cotte

Couverture : WIP – Illustration : Olivier Cotte

Conception graphique intérieure : Misteratomic

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1<sup>er</sup> juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique

s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du

Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, 2016

11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff

ISBN 978-2-10-075552-3

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

# Le cinéma brille de mille étoiles

## Préface d'Alan Dean Foster

Les astrologues adorent parler d'«alignement des étoiles», mais inévitablement certaines d'entre elles en profitent pour se crasher les unes sur les autres. Surtout quand les fans sont concernés.

C'est souvent le cas lorsqu'il s'agit des fans des deux plus grandes franchises de l'histoire du cinéma : *Star Wars* et *Star Trek* (on oubliera pour l'instant les films du genre *Starman*, *Star Child*, ou autres dont les titres commencent par «*Star*»). Comme j'ai longtemps été fortement impliqué dans les deux univers, on me demande souvent lequel selon moi est le meilleur, ou bien celui que j'aime le plus. C'est comme si on demandait à un fou de chocolat s'il préfère le travail d'un chocolatier ou d'un autre : si vous aimez le chocolat, vous aimez tous les grands chocolats. Et puisqu'on parle cinéma, ce serait comme être sommé de choisir entre Catherine Deneuve et Jeanne Moreau.

*Star Trek* et *Star Wars* offrent des saveurs uniques, des pointes de douceur ou d'amertume, des arômes singuliers qui les rendent aussi immédiatement identifiables qu'un grand chocolat ou une grande actrice. Mais les fans s'écharperont quand même sans fin dans le vain espoir de déterminer qui est le plus courageux d'entre le capitaine Kirk et Han Solo, ou le plus sage de M. Spock ou d'Obi-Wan Kenobi.

Certes, on peut affirmer que *Star Wars* concentre les meilleurs méchants : même fondues ensemble, les deux versions de Khan n'arrivent pas à la cheville de Dark Vador, Palpatine ou encore du Leader Suprême Snoke (dont la profondeur de ladite méchanceté reste encore à découvrir à l'heure où j'écris ces lignes).

À propos de Catherine Deneuve et Jeanne Moreau, on doit noter que, souvent dans *Star Trek*, (si l'on oublie le lieutenant Uhura et le capitaine Janeway), la deuxième moitié de l'humanité n'est représentée que par une enseignne occasionnelle. Alors que dans *Star Wars*, présente depuis le début – la princesse désormais générale – Leia est toujours là, ainsi que ses héritières : la redoutable Rey et la mystérieuse Maz Kanata.

D'un autre côté, la science dans *Star Wars* relève de la pure fantaisie tandis que *Star Trek* fait au moins des efforts en ce sens. Sans atteindre aux sommets d'un second *2001*, *l'Odysée de l'espace*, encore moins de *Seul sur Mars*, *Star Trek* tente épisodiquement de se conformer aux lois usuelles de la physique.

Ces errements scientifiques rendent *Star Wars* insupportable pour de nombreux spectateurs. Mais la franchise en est-elle puérile pour autant ? Je n'en suis pas si sûr.

Bien que *Star Wars* fourmille de drames et de morts, en général les deux séries nous épargnent la vue du sang. Le but de chaque film de *Star Wars* et *Star Trek* étant de vous soustraire à la réalité pour une heure ou deux, les scènes ruisselantes d'hémoglobine et de corps démembrés ramèneraient bien confortablement le spectateur à ladite réalité.

Il n'y a rien de mal à ça. Les JT de 20 heures nous dispensent toute la réalité que nous pourrions rêver de connaître et souvent au-delà. Et si les critiques taxent les deux séries d'escapisme, je leur rétorque : pourquoi se priver d'une petite thérapie ? Quel mal y a-t-il à ce que les gentils gagnent contre les méchants pour une fois ? Si vous voulez de la réalité, faites des films sur les réfugiés en Iraq, les inondations en Inde ou la maladie en Afrique. C'est très facile de rendre les gens malheureux au cinéma puisque le monde entier est si lamentablement triste. Il est plus dur de les faire rire et encore plus difficile de leur rendre leur optimisme, sans parler de se sentir mieux dans leur peau.

C'est pour cette raison que nous révèrons Chaplin, Buster Keaton, les Marx Brothers, Piaf, Tati ou Astérix – on pourrait jouer au jeu des correspondances amusantes : Astérix serait Luke Skywalker, Obélix Chewbacca, Panoramix Obi-Wan, les villageois la Rébellion, les légionnaires les Stormtroopers, et César serait... le méchant Empereur, bien sûr. Je ne suis pas certain de la place du barde dans ce schéma<sup>1</sup>.

C'est pour cela que nous aimons *Star Trek* et *Star Wars*, non parce qu'ils nous enseignent l'astrophysique, nous démontrent la faiblesse de l'humaine condition ou nous plombent d'images relatives à de possibles dystopies indéracinables.

Nous les aimons parce qu'ils nous rendent un peu plus heureux d'être nous-mêmes. De nos jours, c'est une inestimable richesse.

J'espère que la lecture de ce livre vous rendra également plus heureux d'être vous-même.

Alan Dean Foster  
Prescott, Arizona, mai 2016

*Né en 1946, Alan Dean Foster est un écrivain et un scénariste de science-fiction américain de talent. On lui doit les premières novellisations de Star Wars et il a collaboré au scénario de Star Trek, le film (1979).*

---

1. Pendant la discussion entre les auteurs du présent livre et Alan Dean Foster, ce dernier a fini par décider qu'Assurancetourix devait sans doute être Jar Jar Binks.

# Sommaire

<b>Avant-propos</b> .....	13
<b>Les films et les séries des deux sagas</b> .....	14
<i>My god, it's full of stars</i> .....	16
Que sont-ils devenus ? .....	18
Dark Vador vs Khan .....	20
Effets spéciaux vs effets spatiaux .....	22
Leia vs Uhura .....	24
Patriarcal, mais presque .....	26
De la fiction à la réalité .....	28
Seven of Nine vs Finn .....	30
Faites la queue comme tout le monde ! .....	32
Avec le temps .....	34
Tondeuses vs permanentes spatiales .....	36
Étoile noire vs cube tactique Borg .....	38
Le mentor dit la vérité .....	40
Luke vs Riker .....	42
La revanche du baril de lessive .....	44
Éclat orchestral vs didgeridoo .....	46
L'appel du large .....	48
L'espace, l'ultime frontière .....	50

Jar Jar Binks vs Quark .....	52
Merchandising .....	54
<i>To tell, or not to tell</i> .....	56
Jedi vs enseigne .....	58
Le monstre sous le lit et ailleurs .....	60
Les océans du ciel .....	62
Saga Galactica .....	64
Les feux de l'amour .....	66
Constat critique vs utopie .....	68
La Force vs la téléportation .....	70
Je te promets de changer .....	72
Je l'referai plus, promis .....	74
Palpatine vs Q .....	76
Poum-poum-poum-pouuuum .....	78
Seigneur, gardez-moi de mes amis .....	80
Sabre laser vs phaser .....	82
Quand les films s'affichent .....	84
<i>Oderint dum loquantur</i> .....	86
Le nerf de la guerre .....	88
Tais-toi, ça commence .....	90
Aventures en pyjama .....	92
Une planète, une civilisation, un climat .....	94
Les nourritures extraterrestres .....	96
Humains vs marionnettes .....	98
Klingons vs Sith .....	100

C'est un bon film : les trucages sont super .....	102
Rodéos et roquettes .....	104
Robes de princesses .....	106
Maman, je veux épouser un Klingon .....	108
Cachez ce sein que je ne saurais voir .....	110
Guinan vs Maz Kanata .....	112
<i>I have a dream</i> .....	114
Quels moyens contestables pour quelles Nobles Fins ? .....	116
Philosophie des sciences (fiction) .....	118
Les verts dans l'espace .....	120
Ah bon ? Ça se vend la SF ? .....	122
Les canons .....	124
Adaptations vs adaptations: 1 <sup>er</sup> round .....	126
Adaptations vs adaptations: 2 <sup>e</sup> round .....	128
Deux sagas, deux destins .....	130
J. J. Abrams: fossoyeur ou créateur ? .....	132
Des Oscars, tu ne récolteras point .....	134
Masques et mascara .....	136
Dites 33 .....	138
Worf vs Chewbacca .....	140
Épique et toc .....	142
Du neuf avec du vieux .....	144
Ils sont fous ces Romains .....	146
<i>Never trust a senator</i> .....	148
Citoyens, citoyennes .....	150

Han Solo vs Kirk .....	152
Console high-tech vs guéridon Louis XVI .....	154
Au commencement était le verbe .....	156
Il faut qu'on parle .....	158
Étoiles à matelas .....	160
Toute la galaxie est une scène .....	162
<i>Tragedy</i> .....	164
Œdipe Space Nine .....	166
Empire vs Fédération .....	168
Sages comme des images (qui bougent) .....	170
Des robots, des extraterrestres et quelques vaisseaux .....	172
Hors-bord vs paquebots .....	174
<i>Faucon Millenium vs Enterprise</i> .....	176
Mon beau navire .....	178
Moi cow-boy, toi indien .....	180
Parle à mon lichen, mon traducteur est en panne .....	182
I lost my heart to a Stormtrooper .....	184
Obi-Wan Kenobi vs Jean-Luc Picard .....	186
La vie quotidienne des super-héros .....	188
Tut-tut voiture, pouêt-pouêt camion .....	190
Galaxie 0.0 .....	192
Bestioles et bêtes .....	194
Étoiles, garde-à-vous! .....	196
Borgs vs Clones .....	198
Quincaillerie .....	200

<i>Star Games</i> .....	202
De la poule et de l'œuf .....	204
Spock vs Yoda .....	206
<i>Star fans</i> .....	208
Vous avez demandé la police, ne quittez pas .....	210
Métaphysique, il va pleuvoir .....	212
IV, V, VI, I, II, III, VII, <i>zero : ignition! Reboot!</i> .....	214
Salaud, les fans auront ta peau .....	216
<b>Index</b> .....	219



# Avant-propos

*Star Trek*, *Star Wars*. Deux univers, deux mythologies modernes, qui partagent la prouesse d'avoir été vues par quasiment tous les humains de cette planète et peut-être même par leurs animaux domestiques. Les deux univers relèvent du genre tant décrié de la science-fiction, mais leurs approches diffèrent grandement.

Ce sont ces divergences qui sont, depuis les origines des séries, à la source d'un conflit planétaire. Et elles sont grandes. Bien davantage qu'un survol présomptueux pourrait le laisser croire. Les fans ne s'y trompent pas, eux qui savent si bien inventer des noms d'oiseaux issus de régions reculées de la galaxie pour fustiger leurs adversaires. La guéguerre faisant rage, il nous a paru essentiel de jouer les arbitres en démêlant le vrai du faux, le sacré de l'impie, le ridicule du dérisoire.

Taillant dans les sujets au sabre laser et réduisant en cendres les obstacles au phaser, nous avons voulu faire un bilan des thèmes et personnages afin d'y voir plus clair. Rassurez-vous, il ne s'agit pas d'une thèse – nous laissons cela à ceux qui n'aiment aucune des deux sagas et ne considèrent la science-fiction que sous l'angle sociologique – mais plutôt d'une série de pieds de nez affectueux. Qui aime bien, châtie bien.

Si vous avez toujours voulu connaître sans jamais avoir osé le demander la différence entre Uhura et la princesse Leia, savoir si le *Faucon Millenium* est plus rapide que l'*Enterprise*, ou encore quelle saga est plus écolo ou plus politique que l'autre, alors cet ouvrage est pour vous. Avec 101 chapitres, le champ couvert est assez vaste pour y trouver informations et amusements.

Néanmoins, il n'a pas été pour nous question de choisir un camp (en tout cas pas officiellement) : nous avons préféré nous émerveiller de chaque sujet et donner quelques baffes par-ci par-là à tout le monde, il faut dire que nous sommes tombés dans la science-fiction quand nous étions petits et que cette potion est toujours aussi délicieuse qu'au premier jour : nous l'aimons jusqu'à ses ultimes (et parfois contestables) frontières.

Olivier Cotte et Jeanne-A Debats

# Les films et les séries des deux sagas

## Star Wars

### Les films

*Star Wars, épisode I : La Menace fantôme (The Phantom Menace)*,

George Lucas, 20th Century Fox, 1999.

*Star Wars, épisode II : L'Attaque des clones (Attack of the Clones)*,

George Lucas, 20th Century Fox, 2002.

*Star Wars, épisode III : La Revanche des Sith (Revenge of the Sith)*,

George Lucas, 20th Century Fox, 2005.

*Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir (A New Hope)*,

George Lucas, 20th Century Fox, 1977.

*Star Wars, épisode V : L'Empire contre-attaque (Empire Strikes Back)*,

Irvin Kershner, 20th Century Fox, 1980.

*Star Wars, épisode VI : Le Retour du Jedi (Return of the Jedi)*,

Richard Marquand, 20th Century Fox, 1983.

*Star Wars, épisode VII : Le Réveil de la Force (The Force Awakens)*,

J. J. Abrams, Walt Disney Studios Motion Pictures International, 2015.

*Rogue One : Une histoire de Star Wars (Rogue One: A Star Wars Story)*,

Gareth Edwards, Walt Disney Studios Motion Pictures International, 2016.

### Les séries animées

*Star Wars : Clone Wars*, 2003-2005.

*Star Wars : The Clone Wars*, 2008-2014.

*Star Wars Rebels*, depuis 2014.

*Lego Star Wars : Les Contes des droïdes*, depuis 2015.

# Star Trek

## Les séries

*Star Trek ou Patrouille du cosmos* (appelée parfois en anglais *Star Trek: The Original Series, TOS* ou *Star Trek Classic*), 1966-1969.

*Star Trek: La Série animée* (*Star Trek: The Animated Series*), suite de la première série, 1973-1974.

*Star Trek: La Nouvelle Génération* (*Star Trek: The Next Generation* ou *TNG*), 1987-1994.

*Star Trek: Deep Space Nine* (ou *DS9*), 1993-1999.

*Star Trek: Voyager*, 1995-2001.

*Enterprise*, devenu au cours de la troisième saison *Star Trek: Enterprise*, 2001-2005.

*Star Trek*, sixième série programmée par CBS pour 2017.

## Les films TOS

*Star Trek I, le film* (*Star Trek: The Motion Picture*), Robert Wise, Gene Roddenberry, Paramount Pictures, 1979.

*Star Trek II: La Colère de Khan* (*Star Trek II: The Wrath of Khan*), Nicholas Meyer, Paramount Pictures, 1982.

*Star Trek III: À la recherche de Spock* (*Star Trek III: The Search for Spock*), Leonard Nimoy, Paramount Pictures, 1984.

*Star Trek IV: Retour sur Terre* (*Star Trek IV: The Voyage Home*), Leonard Nimoy, Paramount Pictures, 1986.

*Star Trek V: L'Ultime Frontière* (*Star Trek V: The Final Frontier*), William Shatner, Paramount Pictures, 1989.

*Star Trek VI: Terre inconnue* (*Star Trek VI: The Undiscovered Country*), Nicolas Meyer, Paramount Pictures, 1991.

## Les films Star Trek, Nouvelle Génération

*Star Trek: Générations* (*Star Trek: Generations*), David Carson, Paramount Pictures, 1994.

*Star Trek: Premier Contact* (*Star Trek: First Contact*), Jonathan Frakes, Paramount Pictures, 1996.

*Star Trek: Insurrection* (*Star Trek: Insurrection*), Jonathan Frakes, Paramount Pictures, 1998.

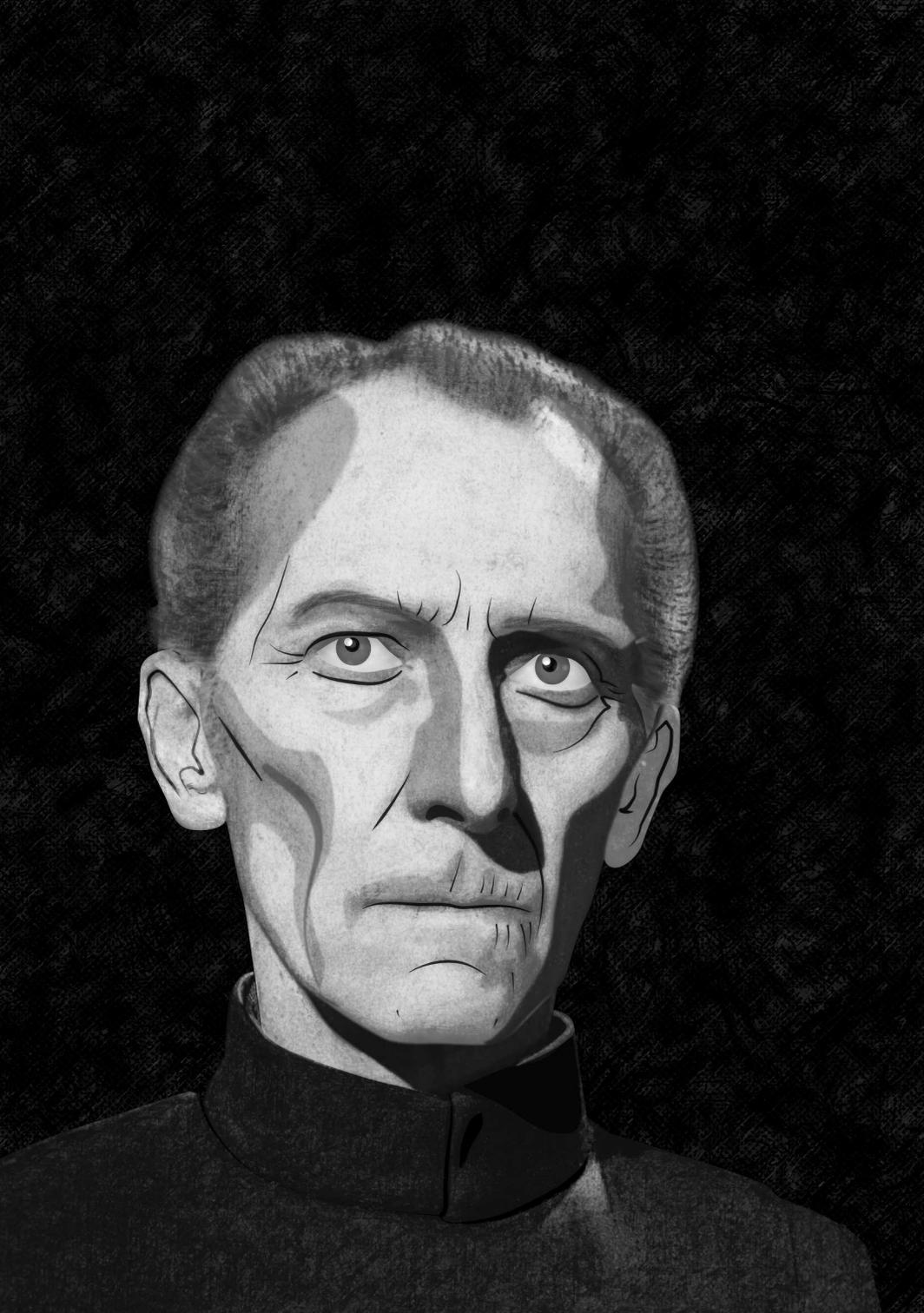
*Star Trek: Nemesis*, Stuart Baird, Paramount Pictures, 2002.

## Les films fondés sur un monde parallèle à TOS

*Star Trek*, Paramount Pictures, J. J. Abrams, 2009.

*Star Trek Into Darkness*, J. J. Abrams, Paramount Pictures, 2013.

*Star Trek: Sans limites* (*Star Trek Beyond*), Justin Lin, Paramount Pictures, 2016.



# My god, it's full of stars

L'acteur incarne le protagoniste, aussi le choix en est-il crucial. Dans les deux sagas, les castings n'ont pas suivi les mêmes logiques : une série TV qui sera regardée sur un canapé en bâfrant des chips ne se construit pas de la même façon qu'un long métrage destiné aux salles du côté obscur (où l'on trouve plutôt des cookies).

Pour *Star Trek*, la première série, on choisit à l'époque des acteurs quasi inconnus faute de moyens. Seul Leonard Nimoy avait été un peu remarqué dans *Wagon Train* et quelques autres séries mythiques. Mais lorsqu'il intègre *TNG*, Patrick Stewart a déjà joué dans de grands films (*Dune*, *Excalibur*) : la série prend un nouvel envol en s'appuyant sur une valeur sûre. Passons sur les trois autres déclinaisons, dont pour l'instant personne ne s'est vraiment démarqué, Scott Bakula y compris (et on est toujours sans nouvelles du chien). En 2009, J. J. Abrams engage des célébrités (Quinto, Cumberbatch, Saldana).

Pour *Star Wars*, en revanche, le casting sera carrément élitiste. Bien qu'on prenne des padawans pour les premiers rôles, les seconds seront confiés à des acteurs d'envergure. Alec Guinness, Peter Cushing, Christopher Lee, Eddie Byrne, Max von Sydow ou Liam Neeson ne seront que les spectres visibles de la constellation *Star Wars*. Mais ce seront eux qui construiront l'ampleur épique que connaîtra la série.

Pas de doute sur ce point : la nébuleuse *Star Wars* souffle le petit système solaire *Star Trek* comme une bougie.

*La direction d'acteurs de Lucas était assez sommaire, deux phrases seulement revenaient en permanence :*

*« Plus vite ! » ou « Plus intense ! » Lorsque Lucas fut atteint d'une extinction de voix, l'équipe lui offrit deux ardoises où elles étaient inscrites.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Que sont-ils devenus ?

Difficile pour un acteur d'incarner un rôle mythique et de poursuivre ensuite sa carrière comme si de rien n'était. Et quand on a *commencé* sa carrière par le rôle mythique... il vous colle à la peau comme une tique folle. La seule solution dans ces cas-là est... d'enchaîner les rôles mythiques.

Ni Carrie Fisher ni Mark Hamill ne se dépêtreront vraiment de leurs galactiques débuts. Ils tourneront chacun ensuite dans une trentaine de films, mais les problèmes personnels de Fisher et l'accident qui entraînera une paralysie faciale pour Hamill ne les aideront guère à franchir ce cap redoutable. Hamill, cependant, deviendra un des voix off les plus recherchées aux États-Unis, une élégante porte de sortie lorsqu'on ne parvient pas à tuer le jeune bouseux débile qui vous mit le pied à l'étrier. Seul Harrison Ford parviendra à suivre la bonne recette : Deckard et Indiana Jones ont claqué le beignet à Han Solo.

Côté *Star Trek*, il n'a jamais été totalement établi que le très regretté Leonard Nimoy ait su qu'il n'était pas vulcain pour de vrai. En tout cas, il l'a géré avec beaucoup d'humour et main dans la main avec son pote Shatner. L'un et l'autre sont rarement sortis de la télévision où ils jouèrent souvent conjointement. Toutefois, ils se diversifièrent : chanteurs, réalisateurs, producteurs, scénariste et photographe dans le cas de Nimoy. Le mythe cinématographique est une plaie qui ne se contente pas de faire des trous dans les pulls, il dévore aussi le type dessous.



*Le 2 septembre 1988,  
Henri Debehogne de  
l'Observatoire européen  
austral découvre l'astéroïde  
4864 qu'il baptisa Nimoy.*



*Leonard Nimoy a écrit  
DEUX autobiographies :  
« Je ne suis PAS Spock »  
et « Je suis Spock ».*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Dark Vador vs Khan

« Plus réussi est le méchant, plus réussi sera le film » disait Hitchcock.

Il ne suffit pas que l'antagoniste soit méchant et machiavélique, il doit aussi émouvoir. Jusqu'à la fin du film, le spectateur doit s'interroger : est-ce qu'on le bute direct, ou lui colle-t-on seulement une bonne paire de claques ?

(Si on a envie qu'il gagne, c'est qu'on a raté... le protagoniste.)

Dark Vador et Khan sont sans conteste les deux méchants emblématiques de nos deux sagas et personne n'a envie de les voir réussir. Ils nourrissent une ambition commune mais pas très originale : dominer l'humanité. C'est même bizarre de la part de Khan. Pourquoi s'encombrer d'une race de débiles, quand on est si intelligent et qu'on peut fonder une utopie tout seul avec une meilleure économie de moyens ?

Au corps à corps, super Khan latte le grand brûlé, mais la Force reste un as dans la manche de Vador. Difficile de tuer quelqu'un qui peut arrêter votre cœur. Cela étant, si Khan utilise son cerveau pour anticiper, celui de Vador risque de ne pas être à la hauteur, vu la quantité de bévues accumulées et la facilité avec laquelle Palpatine le

retourne comme une crêpe.

Mais après tout, Dark Vador et Khan sont-ils aussi terribles ? La réalité n'est-elle pas plus complexe ? En effet, si le film *La Colère de Khan* n'est qu'une histoire de vengeance ratée, *Star Trek Into Darkness* met en scène un Khan aux nobles motivations *a priori* : sauver les siens. Dark Vador, quant à lui, ne rejoint le côté obscur que pour sauver Padmé. Côté background pathétique propre à tirer des larmes dans les chaumières, c'est Vador qui l'emporte, mais Khan version Cumberbatch reste le plus sexy.



*L'acteur qui jouait Dark Vador avait été interdit de fiesta car il agaçait terriblement George Lucas.*



*Les hommes d'équipage de Khan dans la première mouture étaient Chippendales dans la vraie vie.*

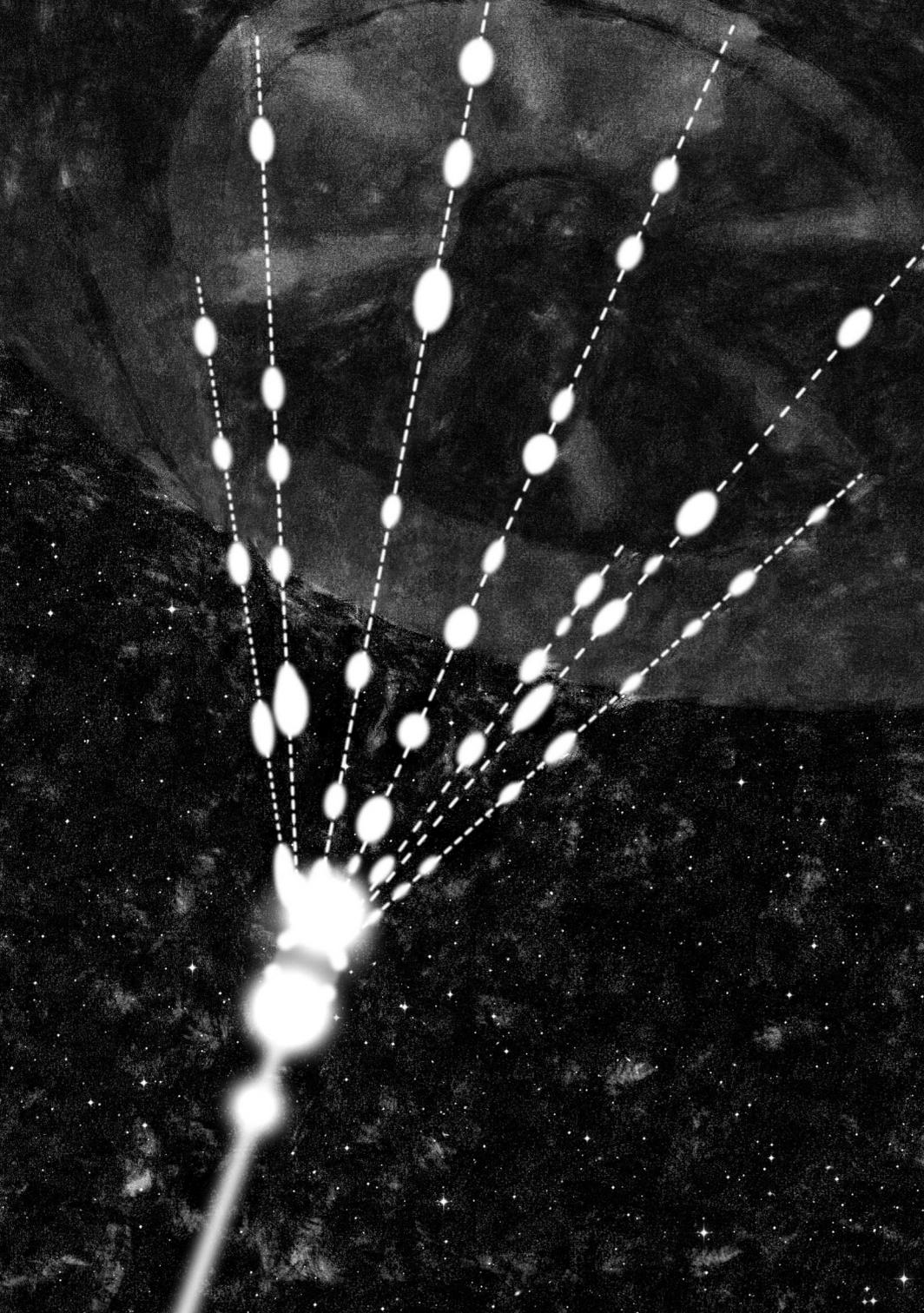
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





## Liste des changements du *Star Wars* de 1977

**1977** : version d'origine pour salle.

**1977** (*autres versions salle*) : versions monophoniques ; version 35 mm Dolby Stereo.

**1981** : changement du titre et du générique déroulant (*Épisode IV : A New Hope* est ajouté ; les chapitres ne finissent plus par une veuve...). Le déroulant commence après la disparition du logo.

**1985** (*sortie sur VHS*) : modification du mixage. Le film est raccourci de 121 minutes à 118.

**1993** (*Definitive Collection*) : autre mixage son (pour la version Laser Disc) avec ajout d'effets sonores.

**1997** (*Trilogy Special Edition*) : le logo de la Fox bénéficie d'un nouveau fond, le logo Lucasfilm est changé. De nouveaux plans (notamment à l'astroport de Mos Eisley sur Tatooine qui voit également son architecture enrichie comme le nombre des créatures), de nouvelles scènes (Han Solo avec un Jabba malheureusement discutable), différentes prises (Ben Kenobi entrant dans le bar), plans retournés (plans du Millennium), James Earl Jones est crédité, nouveaux aliens dans le bar, davantage de stormtroopers et créature en CGI dans le désert, des vaisseaux ajoutés (en *matte painting* ou en CGI) et autres effets (explosion de l'étoile de la mort plus impressionnante par exemple) ou correction des décors (*matte paintings* en numérique), etc.

**2004** (*Trilogy DVD Release*) : restauration numérique du film (discutable), nouveau mixage (avec de curieux choix en termes de musique). Modification de dialogues, amélioration du visuel des sabres-laser, Jabba évolue grandement, l'Aurebesh (langue intergalactique qui remplace l'anglais sur le plan de l'interface du rayon tracteur), etc.

**2011** (*The Complete Saga Blu-Ray release*) : réalisation de Blu-ray à partir du master de 2004 avec quelques modifications visuelles ou de mixage et étalonnage.

# Effets spéciaux vs effets spatiaux

Les effets spéciaux permettent d'enrichir et même d'infléchir l'écriture scénaristique d'une œuvre, dont ils font, à ce titre et pour une bonne part, l'identité et la spécificité.

*Star Trek*, avec sa dramaturgie ayant principalement lieu sur le pont, et l'espace étant souvent présenté par le biais d'écrans, s'est mis à l'abri des problèmes techniques de représentation. On contemple le monde via un écran, curieuse mise en abîme pour le téléspectateur. Avec les films, il s'agit d'offrir un spectacle plus gourmand à un client ayant payé sa place. Et comme les films sont nombreux, on invente de nouveaux visuels pour ne pas bégayer. C'est là où on s'éclate : les effets de masse gazeuse, de flux, de passages d'un univers à l'autre, sont inventifs : *Star Trek* reste une œuvre d'esthète.

*Star Wars* met plutôt l'accent sur la crédibilité : le spectateur doit croire à tout ce qu'il voit. C'est un cinéma de l'illusion. Au point que, les techniques évoluant, on enchaîne repentirs sur repentirs. C'est à la limite du révisionnisme puisque les versions d'origine deviennent introuvables. On intensifie aussi : plus de vaisseaux, de robots, plus de tout ce qu'on peut ajouter au pot-au-feu. L'ordinateur ayant remplacé les maquettes et la postproduction étant désormais numérique, on multiplie les incrustations. Les arrière-plans sur Coruscant semblent habités d'essaims d'abeilles mordues de la tarentule, ce qui laisse imaginer l'effervescence du studio pour concocter l'exubérance.

Créativité ou crédibilité : deux options radicalement différentes pour deux sagas à départager.

*Dans Star Wars IV, R2-D2 se cache des hommes du désert. Dans la version originale, il restait très visible d'eux... Ce point a été corrigé par l'ajout de rochers le cachant davantage, au point qu'il est désormais impossible qu'il ait pu entrer dans l'anfractuosité. Le mieux peut être parfois l'ennemi du bien...*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Leia vs Uhura

Il fallait des femmes de caractère, les deux franchises se sont bien accordées sur ce point. C'est peut-être pour cette raison qu'elles dotent leurs héroïnes de coiffures indestructibles (les macarons de Leia et la choucroute d'Uhura – ou sa queue-de-cheval, dans la version de J. J. Abrams – semblent capables de résister à une bombe nucléaire). Délivrées du souci de leurs permanentes, les deux femmes peuvent enfin se consacrer au combat et utiliser leur cerveau.

Leia naît avec une cuillère d'argent dans la bouche et dans une famille royale (même si ce n'est pas celle qu'elle croit la majeure partie de son existence). Elle a une formation de diplomate de haut rang et tout porte à croire que ses études ont été très poussées. Elle sait se montrer acerbé et péremptoire.

De son côté, Uhura est un des officiers les plus talentueux de Starfleet, et ses études n'ont pas non plus été négligées. En outre, elle chante fort bien, au point de scotcher une race de sirènes extraterrestres dans l'épisode *The Lorelei Signal* de la série animée *Star Trek*. Cependant, c'est une fille du peuple. Nul doute qu'au petit jeu des phrases perfides, cette femme un peu brute de décoffrage, plus habituée au mess des officiers qu'à une cour royale, se voit supplantée par la princesse.

Au corps à corps, Leia ne semble pas rechigner au coup de poing, ni au tir aux pigeons. Toutefois, en tant qu'élève de Starfleet, Uhura a subi un entraînement impitoyable. Trois claques et elle envoie Leia couiner chez son dentiste.

*À moins de compter les quelques minutes où Obi-Wan tient Leia dans ses bras le jour de sa naissance dans l'épisode III, la princesse ne rencontre jamais le Jedi, sauf de loin quand elle le voit mourir dans l'épisode IV.*



*Le seul autre bikini aussi célèbre que celui de Carrie Fisher est celui d'Ursula Andress dans James Bond 007 contre Dr No.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Patriarcal, mais presque

Très tôt, en science-fiction, on a imaginé des sociétés paritaires. Las, l'inconscient rampe jusque sous les bonnes intentions : dans *2001, l'Odyssée de l'espace*, 10 ans avant nos deux séries, Kubrick ne confie aucun rôle important à une femme.

Dans *Star Wars IV*, Leia a dû se sentir bien seule. Les rares filles de l'armée rebelle ne participent pas à l'assaut de l'Étoile noire. La première trilogie finit très mal : Amidala, pleine de ressources dans les épisodes I et II, devient dans *Star Wars III* (où elle est quasi la SEULE femme) une potiche larmoyante plantée (logiquement) sur son

balcon : *enceinte, tu n'existes plus, et l'avortement n'est pas une option, même si tu risques de claquer en couches*. *Star Wars VII* renverse la vapeur avec Rey, Leia, la capitaine Phasma et Maz Kanata. Des femmes pilotent les X-Wing, et on ne se demande pas si elles sauront faire un créneau.

Dans *Star Trek*, Chapel et Uhura apparaissent dès l'origine, certes sous l'autorité masculine – dans des tenues sexy improbables : la minijupe en apesanteur, est-ce bien raisonnable ? Scientifiques (Marcus), diplomates (Troï), médecins (Crusher, Pulaski) et capitaines (Janeway), les femmes y gagnent les postes de combat. Dans *Star Trek* les femmes sont donc mieux traitées, mais nulle part elles ne sont jugées assez intéressantes pour camper un antagoniste de premier plan.

Et apparemment, la parité, c'est encore de la science-fiction.



Dès TOS, Roddenberry avait envisagé une commandante pour l'Enterprise. La production s'y opposa : le public n'y adhérerait pas, faute d'habitude (habitude qu'il ne risquait donc pas de prendre).



Dorothy Fontana, une des scénaristes vedettes de la série (à qui les fans écrivaient sous le nom de Monsieur Fontana) dut protester auprès de Roddenberry : l'un des dirigeants de la série l'appelait sans cesse pour lui dicter ou commenter ses scénarios, ce qu'il ne faisait pour aucun autre scénariste.

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# De la fiction à la réalité

De plus en plus, chercheurs et ingénieurs prennent l'habitude d'aller piocher dans la science-fiction pour dénicher le Graal techno-scientifique de demain. On organise même des colloques on ne peut plus sérieux réunissant auteurs et chercheurs afin qu'ils communiquent sans rire sur la possibilité du sèche-cheveux auto-coiffant ou du phaser à tirer dans les coins.

*Star Wars* et *Star Trek* ont aussi contribué à l'innovation technologique mais d'inégale façon. Côté *Star Wars*, on peut en recenser essentiellement deux. D'une part, la propulsion ionico-solaire des chasseurs TIE est réellement utilisée désormais par les satellites de communication en orbite autour de nos têtes. D'autre part, la technologie des hologrammes semble bien en voie de surpasser leur précurseur gâteux de l'épisode IV («*Obi-Wan Kenobi vous êtes mon seul espoir*» en boucle), même si on est loin de pouvoir les projeter sur commande d'un bout à l'autre de la galaxie.

Côté *Star Trek*, c'est la fête du slip à boulons : la tablette tactile, le synthétiseur de nourriture, l'hypospray médical qui renvoie définitivement la phobie des aiguilles aux poubelles de l'histoire, la téléconférence, le communicateur de poitrine... Et voici que le phaser semble bien être commercialisé dans une version non létale, que le rayon

tracteur débute avec des particules microscopiques grâce aux chercheurs de l'Université de New York, et que la téléportation est prévue pour dans cent ans.

À condition toutefois d'envisager sereinement l'idée d'être d'abord détruit puis reconstruit ailleurs sous forme de copie.

Hum.



*Quand Stephen Hawking fut invité dans un épisode de TNG, il jeta un coup d'œil au propulseur Warp et déclara : « Je travaille là-dessus. »*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**







# Seven of Nine vs Finn

Un avatar du jeune premier naïf, tel est le personnage de l'orphelin adopté plus ou moins de son plein gré. Il permet d'ailleurs souvent au jeune premier de prendre à son tour des airs protecteurs, ce qui le soulage un peu sur l'échelle de la condescendance partagée.

Donc à droite, nous avons Seven of Nine, assimilée toute petite par les Borgs, fille de savants géniaux mais imprudents. Lorsqu'elle quitte la ruche, elle a longuement côtoyé la reine des Borgs et possède de solides connaissances en armement, en astrométrie et en exobiologie. Elle préfère être appelée par sa désignation Borg plutôt que par son véritable nom, Annika Hansen. Elle est dénuée de capacités d'empathie et ne comprend pas grand-chose aux relations humaines, bien qu'elle fasse des efforts en ce sens.

À gauche, Finn, enlevé tout petit et conditionné par les Stormtroopers, origine inconnue. Lorsqu'il déserte le Premier Ordre, il est surtout agent d'entretien et ne sait pas grand-chose sur à peu près rien. Au contraire de Seven of Nine, il abandonne son acronyme stormtrooper de FN-2187 pour Finn. Il est facilement en confiance avec les gens et donne son affection au moindre geste d'attention.

Au combat, nul doute que Seven of Nine ne fasse des petits morceaux du Stormtrooper. Cependant Finn n'aura qu'à la couvrir de son bon regard de chiot labrador en mal de tendresse et il l'enverra se cacher dans le coin le plus obscur du vaisseau, totalement terrorisée.

*Le premier costume de Seven of Nine version Borg était si serré au cou, que la compression de sa carotide alors qu'elle tournait la tête la fit s'évanouir plusieurs fois. Les costumiers des séries Star Trek doivent avoir une dent contre les acteurs.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Faites la queue comme tout le monde !

Si un film ne rapporte pas, c'est un échec public. La carrière des collaborateurs, à commencer par celle du réalisateur, est compromise, et les suites de la saga questionnées. Les résultats sont donc cruciaux pour mener à bien la pérennité de l'univers narratif. Dans le cas de *Star Trek* comme celui de *Star Wars*, ne sortez pas les mouchoirs : il n'y a que peu de soucis à se faire.

*Star Trek* est une franchise établie qui connaît des fans de longue date. Elle n'a cependant que rarement décoiffé les banquiers, à part le tout premier qui draine les fans avides de voir leur univers transposé sur grand écran, et les derniers, spectaculaires à souhait. Entre les deux, les films font amende honorable, et pourrait-on dire justifiée : ce sont des films très honnêtes et fidèles à la pureté minimaliste de la série.

De son côté, *Star Wars* a toujours explosé les scores et établi de nouveaux records. Ses résultats au box-office sont inégaux mais toujours bénéficiaires. Si l'épisode IV casse la baraque (contre toute attente, la Fox n'y croyant pas), les deux suites baissent une fois l'effet de surprise passé. Il en va ainsi de la confiture : la première cuillère est bonne, la deuxième moins, la troisième gave. L'épisode I souffre du bouche-à-oreille et le II des avis du précédent, mais le III se rattrape grâce à sa qualité générale. La longue attente permet au VII de se propulser en deuxième meilleure place, malgré les avis des fans de la première heure conscients qu'on leur refourgue les restes passés au micro-ondes.

Dans la guerre que se livrent *Star Wars* et *Star Trek* pour le box-office (ce qui exclut bien entendu les séries TV), *Star Wars* sort donc objectivement vainqueur, haut la main.



*Star Trek Into Darkness*

*est le premier film à être tourné en Imax 2D puis à passer en stéréoscopie en postproduction.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**



Box-office mondial  
(chiffres arrêtés à juillet 2016)

<i>Star Wars, épisode IV : Un nouvel espoir</i>	1977	775 millions \$
<i>Star Wars, épisode V : L'Empire contre-attaque</i>	1980	538 millions \$
<i>Star Wars, épisode VI : Le Retour du Jedi</i>	1983	475 millions \$
<i>Star Wars, épisode I : La Menace fantôme</i>	1999	1 milliard \$
<i>Star Wars, épisode II : L'Attaque des clones</i>	2002	649 millions \$
<i>Star Wars, épisode III : La Revanche des Sith</i>	2005	848 millions \$
<i>Star Wars, épisode VII : Le Réveil de la Force</i>	2015	2 milliards \$

Box-office mondial  
(chiffres arrêtés à juillet 2016)

<i>Star Trek, le film</i>	1979	139 millions \$
<i>Star Trek II : La Colère de Khan</i>	1982	97 millions \$
<i>Star Trek III : À la recherche de Spock</i>	1984	87 millions \$
<i>Star Trek IV : Retour sur Terre</i>	1986	133 millions \$
<i>Star Trek V : L'Ultime Frontière</i>	1989	63 millions \$
<i>Star Trek VI : Terre inconnue</i>	1991	97 millions \$
<i>Star Trek : Générations</i>	1994	118 millions \$
<i>Star Trek : Premier Contact</i>	1996	146 millions \$
<i>Star Trek : Insurrection</i>	1998	112 millions \$
<i>Star Trek : Nemesis</i>	2002	67 millions \$
<i>Star Trek</i>	2009	385 millions \$
<i>Star Trek Into Darkness</i>	2013	467 millions \$

# Avec le temps...

En SF, l'exotisme passe aussi par la façon dont est imaginé le futur. Lorsque le design d'un film dépeignant le futur suinte la modernité futuriste d'il y a quarante ans, on sourit, voire on ricane. C'est facile et souvent injuste, car ce télescopage peut avoir par ailleurs quelque chose de charmant...

Il suffit de se rappeler le monde que nous avons connu il y a dix, vingt, trente ans ou plus pour mesurer son évolution. Vous rêviez alors peut-être d'un futur où chacun aurait sa voiture volante et se nourrirait de pilules, et où tout le monde irait dans l'espace (pourquoi faire d'ailleurs? À part aller pique-niquer en scaphandre sur des plages vertes... mais ça fait rêver). Le futur, insaisissable et bien difficile à imaginer, vieillit. Du moins la vision que l'on s'en était forgé s'avère plus ou moins juste avec le temps. C'est souvent un point délicat en SF, surtout que d'aucuns, la confondant avec la prospective, en profitent pour épingleur un «manque de fiabilité» et cracher sur le genre tout entier: on s'amuse comme on peut.

La simplicité et l'épure sont davantage intemporelles. À ce jeu, *Star Trek* fait moins se gondoler que les *Daleks* de la même époque. Même les pyjamas ont mieux vieilli que le slip rouge à bretelle de Sean Connery dans *Zardoz*. Mais *Star Wars* a pris encore moins de risque: les commandes des vaisseaux ressemblent aux nôtres, l'holographie est crédible, les robes de bure sont davantage hors du temps qu'une robe métallique de Paco Rabanne, et les écrans de contrôle sont minimalistes et soigneusement peu

présents. Il faut dire que *Star Wars* étant un récit du passé, on triche un peu: il suffit de s'emparer des styles de notre époque pour que la saga fasse futuriste...

Quarante ou cinquante ans après leurs débuts, *Star Wars* semble donc prendre l'avantage sur la vision qu'elle offre du futur, mais qu'en sera-t-il encore dans le même nombre d'années?



*Le cockpit du Faucon  
Millenium ressemble à  
s'y méprendre à celui  
du bombardier B-29  
Superfortress connu pour  
avoir largué les deux  
bombes A sur le Japon.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**





# Tondeuses vs permanentes spatiales

Le dimorphisme capillaire sexuel demeure une évidence tout au long des deux franchises. Si, dans le futur, les hommes semblent devoir s'en tenir au sabot de quatre ou à la coupe au bol option frange, les femmes profiteront quant à elles des progrès scientifiques et sans doute de l'anti-gravité pour afficher d'improbables choucroutes à l'épreuve des lasers.

Dans les premières saisons de *Star Trek*, les garçons peuvent, au mieux, tirer sur les rouflaquettes. Mais, après tout, c'est l'armée. L'excuse ne tient pas pour *Star Wars*, dont certains sont des rebelles. Certes, ils sont moins bien peignés, mais de justesse : les bouclettes sont plus longues et les barbes plus fournies, mais tout cela reste dégagé dans le cou et autour des oreilles.

Au pire, les uns et les autres ont droit à la calvitie (le commandant Picard, Mace Windu) ; ça, au moins c'est propre et ça ne gêne pas pour les raccords.

Certes, la tendance dans *Star Trek* consistera à uniformiser tout cela au fil de la série, logeant hommes et femmes à la même enseigne : discipliné, court et lisse (sauf la

conseillère Troi qui secoue sa somptueuse crinière tandis que la jeune Rey se contente d'un simple effet cheveux mouillés – pour ne pas dire nettement sales – quasiment tout l'épisode VII).

Amidala, Leia, T'pau, mais aussi les conquêtes du capitaine Kirk dans les premières saisons, arborent quant à elles assez de cheveux pour plusieurs têtes à la fois et suffisamment de laque pour occulter un croiseur klingon ou scotcher un chasseur TIE.



*La coiffure de Leia fut un réservoir de blagues inépuisable durant toute la décennie après la sortie du film. Notons ce passage du film de Mel Brooks La Folle Histoire de l'espace où, brutalement, l'héroïne ôte les deux macarons de ses oreilles : c'était les écouteurs d'un walkman.*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# CUBE BORG

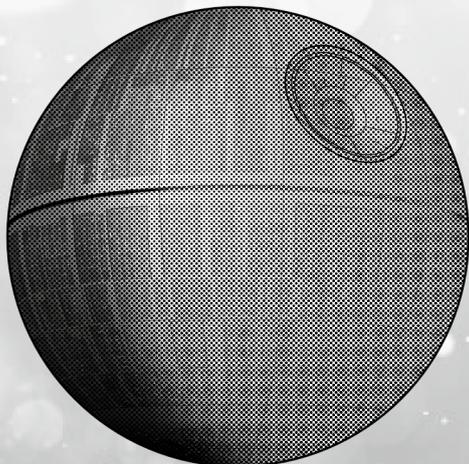


28 km<sup>3</sup>  
3040 m × 3040 m

Matière rouge

A détruit 40 vaisseaux lors  
de la bataille Wolf 359

# ÉTOILE NOIRE



Plus de 100 km de diamètre

Superlaser Mark 1 (ou 2)

Puissance : 20 milliards de  
billions de mégatonnes

# Étoile noire vs cube tactique Borg

La taille importe, contrairement à ce qu'on raconte. Les avantages de l'antagoniste se doivent donc d'être beaucoup plus gros que ceux des protagonistes, sinon c'est moins fun. Le méchant balade son avantage partout tandis que tout le monde s'interroge sur ce qu'il a à compenser.

L'Étoile noire remplit admirablement ce rôle : de la taille d'une lune, c'est l'enfant chéri de Palpatine et du Grand Moff Tarkin (dont on imagine assez bien ce qu'il tente de compenser). Susceptible d'embarquer 1,7 million de personnes et une flotte entière, elle est capable de souffler une planète. Toutefois, comme on laisse traîner ses plans à la portée de n'importe qui, ses adversaires ont beau jeu de découvrir son point faible. Le cube Borg ne compense rien et continue de s'améliorer au contact des ennemis qu'il croise, assimilant adversaires et technologies. De plus, il peut envoyer des éclaireurs pour pourrir la vie du camp d'en face. Cependant, dès qu'on parvient à y pénétrer, on peut y faire presque ce qu'on veut.

Dans un combat, si l'Étoile noire tire la première, c'est mort pour le cube : il ne restera plus un Borg capable de s'adapter à quoi que ce soit. Sauf peut-être si des éclaireurs téléportés ont réussi à piquer les plans avant, et là, c'est le drame.

*En 2013, le président Obama reçut une pétition signée de 34 000 personnes (ce qui rend la réponse du gouvernement obligatoire) exigeant la construction de l'Étoile noire dès 2016. La Maison-Blanche répondit sérieusement que les États-Unis ne soutenaient pas la destruction de planètes ni n'envisageaient de construire une arme avec des vices majeurs de construction.*



*Dans une première version de l'épisode Le meilleur de deux mondes (TNG), les Borgs combinaient Data et Picard en les assimilant. L'idée, bien qu'intéressante, fut remise aux oubliettes car personne ne pouvait expliquer POURQUOI les Borgs feraient ça.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

STAR TREK



# Le mentor dit la vérité

Tout récit est initiatique: le personnage apprend et change, et le voyage constitue le chemin intérieur. Il faut donc aller au-delà des frontières pour se réaliser à l'intérieur. C'est ce que les deux sagas expriment chacune à leur manière.

George Lucas, qui avait entretenu des rapports étroits avec Joseph Campbell (auteur du *Héros aux mille et un visages*), a construit le récit de *Star Wars IV* sur le mythe du héros. Ce voyage très codifié comporte un certain nombre d'étapes allant du refus de l'aventure («nan, je peux pas: j'ai les moissons à faire, pis j'y arriverai pas mais merci pour le sabre laser») en passant par l'aide d'un personnage plus expérimenté (le mentor: «sens la force, Luke, sens-la bien») jusqu'aux épreuves (les combats, le bar, le compresseur...) et la victoire finale (après avoir enfilé un long couloir, on balance une petite graine qui fait péter la grande matrice et c'est le retour de la vie). Ce paradigme, issu de l'étude et la synthèse de mythes non abolis a permis d'atteindre une universalité.

Dans *Star Trek*, format série oblige, puis conservation du modèle faisant, l'aspiration individuelle est moindre: on le joue collectif puisqu'on est militaires. Néanmoins, le projet originel est de pénétrer au plus profond pour découvrir de nouveaux mondes extérieurs et ce faisant, enrichir le sien propre intérieur.

Il vous appartient de préférer le parcours individuel ou collectif, afin de départager *Star Wars* et *Star Trek* (c'est là VOTRE quête du moment). Notez cependant que dans les deux cas, il s'agit bel et bien de se glisser avec délice dans le but de la quête, de dépasser ses limites par la détermination et avec une forme d'éthique pour en revenir fourbu certes, mais soulagé et sûr de ses vertus.

*Yoda devait être au départ interprété  
par un singe portant un masque  
en se baladant avec une canne.  
Il est certain que le résultat (et la  
crédibilité) du rôle de mentor aurait  
été quelque peu différent...*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Luke vs Riker

Le jeune premier, babysitté tout au long de l'histoire par les protagonistes plus matures, est le point focal de l'attention des fans. C'est lui le personnage « point de vue » en compagnie duquel ils découvrent l'univers avec une égale stupéfaction, parfois lassante. Les spectateurs compatissent à ses gaffes, sans doute parce qu'ils en auraient commis de pires.

Will Riker (appelé aussi Numéro Un) et Luke Skywalker remplissent toutes les conditions nécessaires à cette identification. Enthousiastes, vaguement benêts, ils ont l'art d'attirer l'attention de la grosse brute du bar à la recherche d'une proie facile. Dans ce rôle trébuchant, Luke remporte la palme, mais Riker le talonne de peu. Tous deux ont le même parcours d'initiation devant eux. Ils vont avoir les mêmes réactions : « Non. Oui, mais je ne suis pas digne. Argh, je ne sais pas. Papa! Bon d'accord! »

Luke est un bouseux qui manque de se trancher le bras tout seul avec le sabre de son père (qui réussira, lui). Élevé sur une planète paumée, il n'est pas sûr qu'il ait lu

un seul livre entier, mais il possède de bonnes notions d'électronique. C'est un excellent pilote instinctif.

Riker est un élève doué de Starfleet, il réalise des calculs complexes sans compter sur ses doigts, il est entraîné au combat, c'est un bon tireur. Il parle bien à l'occasion.

Dans l'espace, nul doute que Luke fait une queue de poisson et envoie Numéro Un se crasher sur la bande galactique d'arrêt d'urgence ; à terre, Riker donne deux coups de poing et son adversaire s'endort jusqu'à l'épisode VII.



*Si Mark Hamill est devenu*

*Luke Skywalker, c'est la*

*faute de Freddy Krueger.*

*En effet, c'est l'acteur*

*Robert Englund qui conseilla*

*à son copain de se porter*

*candidat. Ce type est*

*vraiment le MAL.*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

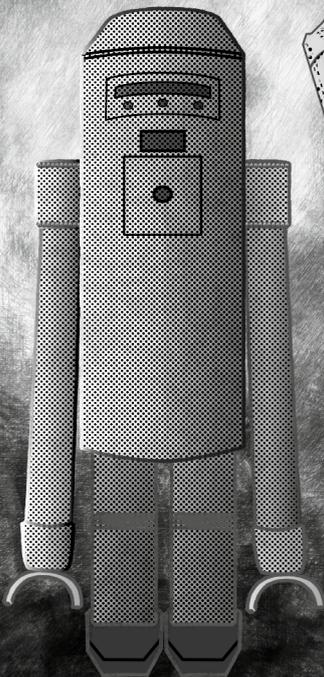
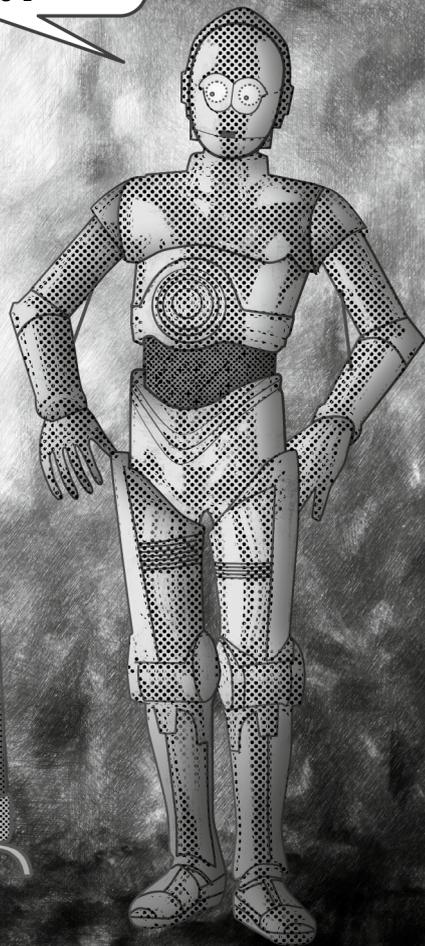


STAR TREK





**Oh ! Le chaînon  
manquant !**



# La revanche du baril de lessive

Robots et Androïdes sont indissociables des deux sagas, incarnant parfois des personnages clés et récurrents. Pourtant, ils ne sont pas logés à la même enseigne. C'est ainsi que dans *Star Wars*, les robots n'ont pas l'air de boîtes de conserve ou de types qui devraient faire un procès à leur maquilleuse.

C-3PO et Data sont deux androïdes dorés qui parlent trop et qui font partie d'un équipage. Mais si C-3PO a vraiment l'air d'un androïde et est crédible en tant que tel, il n'en est pas de même pour ce malheureux Data qui semble simplement couvrir une bonne hépatite. Cependant, chez Data, la force, l'intelligence, la vitesse et la finesse compensent largement ses défauts esthétiques. C-3PO, doué pour les langues et conçu pour le protocole, est juste... bavard et décoratif.

Quant aux rares robots aux formes non humaines de *Star Trek*, il est évident que l'on a repeint en argenté bidons d'essence et paquets de lessives à portée de main après les avoir empilés les uns sur les autres.

C'est le cas de Nomad MK 15c, mi-robot mi-sonde apparaissant dans la saison 2 de la série originale dont on peut dire, sans exagérer, qu'il ressemble à un ado coincé dans une lessiveuse. Le gentil et gazouillant R2-D2 (qui EST un adulte coincé dans une lessiveuse), tournevis stellaire doté d'un sens de l'humour certain, le surpasse sans frémir du haut de ses roulements à billes invisibles. Que dire de BB-8 qui a fait fondre tous les cœurs depuis la sortie de l'épisode VII ?

*L'acteur Anthony Daniels qui jouait le rôle de R2-D2 dans les six premiers épisodes détestait son costume. Il décrivait les sensations à l'intérieur « comme celles d'un handicapé croisé avec un bébé » et menaçait une fois de le détruire au marteau-piqueur. Pour Le Retour du Jedi, on lui en confectionna un autre plus léger. Addition : 300 000 dollars.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Éclat orchestral vs didgeridoo

Dans *Star Wars* comme dans *Star Trek*, la bande-son tient une place primordiale. C'est bien leur seul point commun dans ce domaine, car l'approche musicale des deux sagas, qui s'opposent décidément autant sur le contenu que sur la forme, est très différente.

*Star Trek* étant avant tout une série TV, son thème a donc toutes les qualités d'un bon générique, notamment celle d'avertir le spectateur ayant fui les pubs en se réfugiant dans la cuisine qu'il est temps de revenir avec les chips. Le concept de la série est neuf et la musique d'Alexander Courage (également compositeur de celle de *Lost in Space* en 1965), immortelle et kitsch à souhait, sonne comme nulle autre. J. Goldsmith, qui composera ensuite la musique des films (18 nominations aux Oscars dont 2 remportés), apportera sa patte en mariant sons électroniques et orchestre.

Pour *Star Wars*, Lucas fit appel en 1977 à J. Williams. Sa musique, dès la première seconde du film, donne l'assaut aux oreilles du spectateur avec un éclat orchestral spectaculaire. Surtout, il développe des mélodies (invariablement inchantables même

à jeun) attachées à chaque personnage ou situation.

Les écouter permet donc de suivre l'histoire en économisant son billet de cinéma.

Williams et Goldsmith sont des (néo-)classiques biberonnés à la partition en conservatoire. Ce sont aussi des avant-gardistes : Goldsmith utilisa par exemple l'échoplex pour *La Planète des singes* ; un didgeridoo et du serpent (instrument de la fin du <sup>XVI</sup><sup>e</sup> siècle) pour *Alien*. Donc des compositeurs à la fois classiques et modernes, pour un poil plus d'expérimentation côté *Star Trek* et des mélodies richement orchestrées côté *Star Wars*... Faites votre choix !



*Alexander Courage sera également arrangeur pour... Jerry Goldsmith, y compris pour le premier long métrage Star Trek. L'enregistrement de la musique ne sera terminé que 5 jours avant le lancement du film.*



*Nominé 50 fois, Williams remporta 5 Oscars.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**







# L'appel du large

*Star Trek* et *Star Wars* appartiennent à la catégorie du *space opera*, terme difficile à traduire (à part « opéra spatial », mais franchement...) s'appuyant sur les voyages et découvertes de lieux et cultures étrangers.

Le cadre narratif de *Star Trek* est l'exploration. Et pour rendre l'épisode légitime, le lieu ou ses habitants doivent être exotiques. À notre âge d'uniformisation planétaire, on apprécie qu'ils ne se retrouvent pas à avaler un hamburger-frites à l'autre bout de la galaxie. Néanmoins, pas question de poser le pied sur une géante gazeuse ni une planète si proche de son soleil qu'elle est un four de la mort d'un côté et un méga-congélateur de l'autre. Alors l'exploration si on le peut, hein, et de préférence sans scaphandre pour qu'on voit toujours bien leurs binettes.

*Star Wars* limite aussi les écueils. Si l'on trouve des planètes d'eau (Kamino, ép. II), bien recouvertes de glace (Hoth, ép. V), voire une planète-cité (Coruscant), elles sont néanmoins praticables (déjà, on y respire), et leurs habitants ont des mœurs proches des nôtres. Les habits et maquillages, sociétés, souks, fondements technologiques, guerres de palais et autres trahisons, ou prosaïquement le faible dimorphisme sexuel, ne montrent que de vagues variations de notre monde. De plus, ils parlent un anglais moderne (langue d'un lointain avenir pour *Star Wars*, doit-on le rappeler...).

Avec cette difficulté à imaginer autre chose que ce que l'on connaît déjà, l'exotisme des deux sagas est souvent moindre que si vous allez aujourd'hui faire le routard dans un village indien, chinois ou africain un peu isolé. *Star Wars* et *Star Trek*: ex aequo par défaut!

*Le fameux (et magnifique) costume de Queen Amidala (avec ses cheveux formant des cornes descendantes de chaque côté et les pampilles du même tonneau) est une quasi-copie de costume de mariage noble mongolien dont vous pouvez voir une photo dans un National Geographic datant de 1921.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# L'espace, l'ultime frontière

Métaphore de la traversée maritime, le voyage dans l'espace évoque l'exploration scientifique ou la conquête. D'ailleurs, *Star Trek* avait été modelé à partir de la série western américaine *Wagon Train*. Cet esprit de la frontière, *Star Trek* et *Star Wars* en explorent tous les aspects, chacun à leur manière.

Dans le film *Star Trek* de Wise (1979), un long plan-séquence nous montre l'*Enterprise*, majestueuse, quittant les docks sur fond d'étoiles, tandis que les techniciens en scaphandre lui font coucou de la main. Ce plan sera repris assez souvent sous des formes diverses. Ce qui compte c'est le voyage, le message est si clair que même J. J. Abrams n'a pas totalement réussi à l'occulter, malgré le solide coup de main de *DS9*. L'espace y ressemble à une grosse boîte à bijoux un peu kitsch d'où Spock, Kirk, les capitaines Picard ou Janeway tirent des colliers de planètes, de nébuleuses ou de galaxies. On aborde les phénomènes spatiaux avec l'œil du scientifique passionné. Dans *Star Wars*, on tire sur tout ce qui bouge. L'espace est un terrain à peine entrevu, surtout utile pour casser la gueule du voisin. Vaisseaux, planète, stations spatiales...

... tout y passe. On n'est peut-être pas au Kansas, mais en tout cas, c'est le Far West, dans une débauche de très grosses explosions qui ont au moins le bon goût d'être quelquefois silencieuses. (Il n'y a pas de son dans l'espace, n'est-ce pas ?) La vraisemblance astrophysique cuve derrière le bar du saloon.



*Le bruit émis par les chasseurs TIE est un mixage entre le barrissement d'un éléphant et le son produit par une voiture sur une route humide.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**







# Jar Jar Binks vs Quark

Certains alliés valent deux ennemis : la somme des petits soucis qu'ils aident à résoudre est infinitésimale en comparaison des gros problèmes qu'ils provoquent, souvent involontairement, sur leur passage. La maladresse est leur moindre défaut, c'est surtout qu'ils portent une poisse plus noire que le côté obscur ou l'orifice excréteur d'un Borg.

Tenancier de bar (*DS9*), Quark sert autant les intérêts de Sisko qu'il lui attire d'incidents diplomatiques (de préférence avec les Cardassiens dont le sens de l'humour est limité). Il sait surtout tenir une comptabilité, escroquer le premier pigeon qui passe et citer le manuel d'Acquisition, bible des Ferengis. Toutefois, ses plus savants calculs présentent une tendance récurrente à se retourner contre lui.

Jar Jar Binks est une telle plaie que les siens l'ont exilé. Incapable de descendre un escalier et de mâcher du chewing-gum en même temps sans se casser la figure, il n'est peut-être pas étonnant qu'il finisse sénateur impérial. La politique est dit-on le refuge des incapables : il était très qualifié.

Les deux personnages ont en commun l'agacement ultime qu'ils provoquent chez les spectateurs. Mais au moins Quark ne cause pas la mort de ses amis, même si parfois, ça se joue d'un cheveu. Au corps à corps, Quark étale sûrement Jar Jar car il s'y connaît en bagarres de saloons. Mais si le Ferengi propose une affaire au second, nul doute qu'il se retrouvera dans une panade galactique sans même que l'autre l'ait fait exprès.

*Ahmed Best a obtenu en 2000 le Razzie Award du pire second rôle masculin pour sa prestation en tant que voix de Jar Jar Binks dans La Menace fantôme.*



*Les Ferengis furent conçus en imaginant ce que donnerait une race entièrement composée d'avocats américains.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Merchandising

On le sait depuis Otto Messmer et son *Félix le chat* (1916-1936), le merchandising d'un film peut rapporter bien plus que le film lui-même. Pour *Star Trek* et surtout *Star Wars*, où l'on rivalise de perversité pour vendre absolument n'importe quoi, le phénomène est devenu cosmique (forcément).

Côté *Star Trek*, les oreilles de Vulcains sont parmi les postiches les plus arborés de la planète et les pyjamas Starfleet ont fleuri dès la première décennie. Vaisselle, vêtements, informatique, tout y passe. Mais le phénomène touche surtout les fans de la série, plus généralement le *fandom* de science-fiction, et peine à devenir vraiment populaire.

C'est *Star Wars* qui explose les compteurs, bien mieux que Luke l'Étoile noire. La fortune de George Lucas est faite, mais la Cour pénale internationale devrait peut-être

ajouter une certaine forme de merchandising à la liste des « crimes contre l'humanité ». Les jeux, peluches, jouets, figurines, les mugs « *I love you / I know* », c'était de bonne guerre, OK. Mais le monde avait-il vraiment besoin de gaufriers Dark Vador, d'oreilles Yoda pour yorkshire, de couches Stormtroopers et de préservatifs « *Je ne serai pas ton père* » ? On attend plus que les tampons Leia (dorés, comme il se doit). Cependant, la palme du mauvais goût galactique revient sur le fil à *Star Trek* avec ses cercueils imitant celui de Spock dans *La Colère de Khan*.



*Lucas fit sa fortune en réclamant aux producteurs de n'être payé que sur les droits dérivés, à hauteur de 40 % des bénéfices (250 millions de figurines vendues entre 1977 et 1986).*



*Lorsque les producteurs décidèrent d'abandonner Star Trek, Roddenberry fit passer le mot aux auteurs de SF qui avaient collaboré avec lui. Résultat : des milliers de lettres de fans, la reprise de la série. Le buzz fut tel que Norman Spinrad, célèbre écrivain de SF américain, s'en fit l'écho dans son roman Il est parmi nous.*

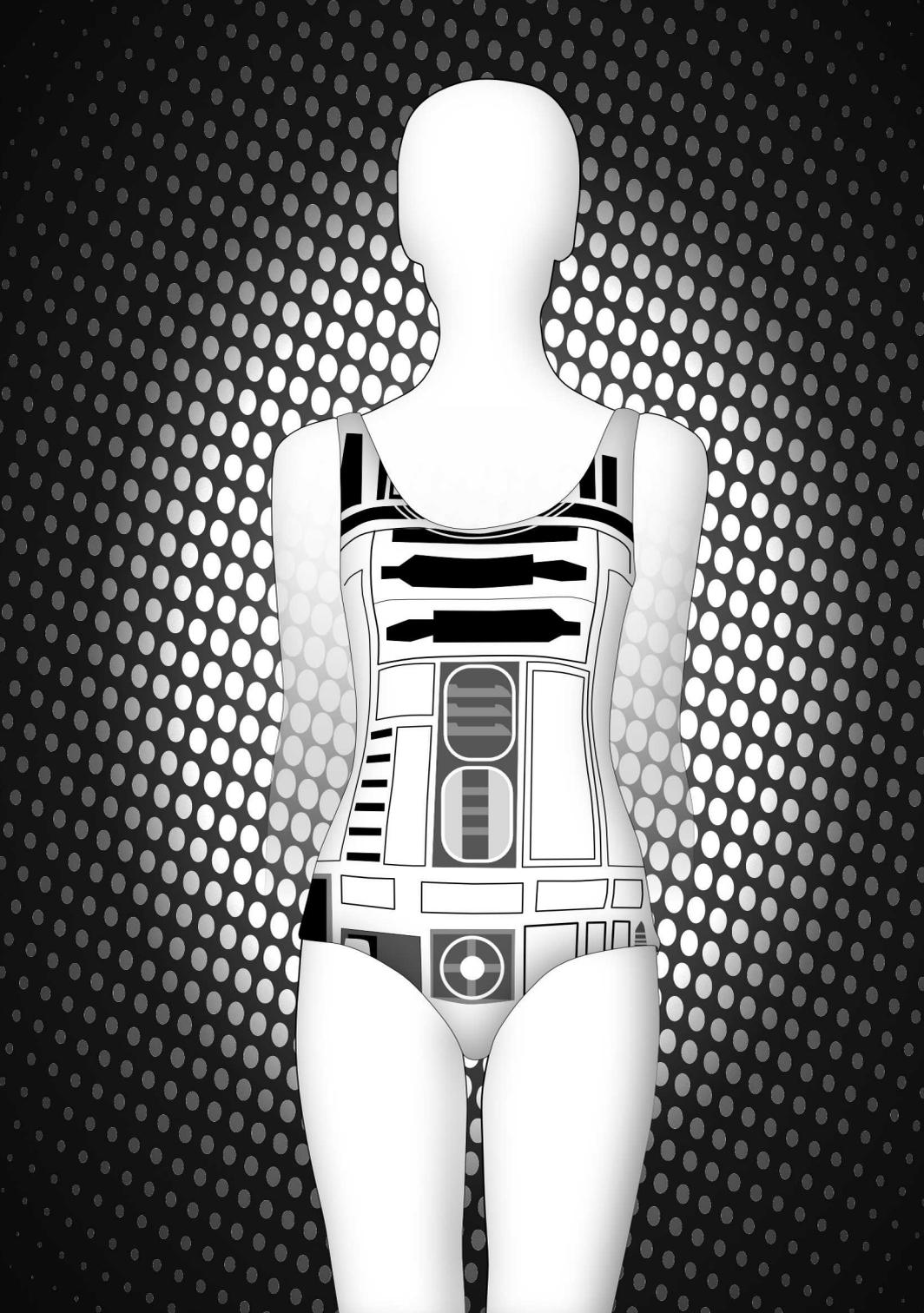
LE VAINQUEUR EST...

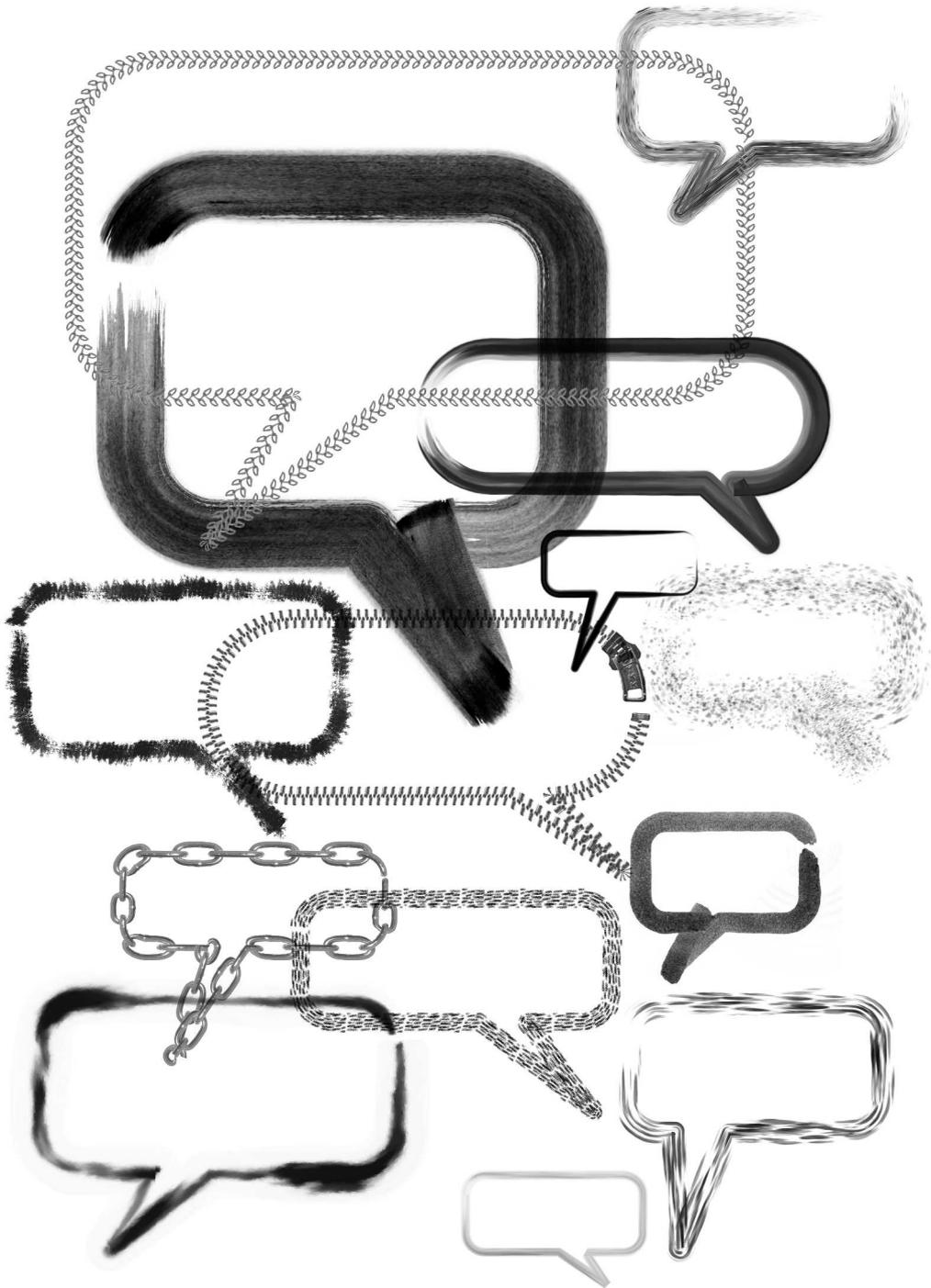
STAR WARS



STAR TREK







# To tell, or not to tell

Rêve du scénariste, marque du succès du film et signe de reconnaissance entre fans, la réplique culte se balance l'air de rien au repas ou dans un discours. Elle sert aussi à caractériser une situation ou un personnage. Le problème, c'est qu'on ne peut jamais réellement prévoir ce qui va devenir une réplique culte.

«*Ce n'est pas une caverne!*», entendue dans *Star Wars IV*, n'avait *a priori* aucune chance, de même que «*Beam me up, Scotty*». Qui, d'ailleurs, ne fut jamais vraiment prononcée sous cette forme (c'est dire si on n'y comptait pas), mais partage avec «*Luke, je suis ton père*» la place peu enviée de la «pas-tout-à-fait-fausse» réplique culte (en réalité, Dark Vador susurre «*Non, je suis ton père*»).

Dans *Star Trek*, on fait solennel : «*Le bien de tous prime sur celui d'un seul*» ou «*Dès que vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste doit être la vérité aussi improbable puisse-t-elle être.*» Fascinant. Fascinant également, McCoy truisme-même-pas-peur qui use de son «*Il est mort, Jim*» avec une lassante générosité.

Dans *Star Wars*, si Yoda joue plutôt dans le camp *Star Trek* de la force avec des sentences genre «*N'essaie pas. Fais-le, ou ne le fais pas. Il n'y a pas d'essai*», la réplique culte est expéditive en général : Han lance son «*Je sais*» à Leia qui l'a un peu cherché avant avec «*Autant embrasser un Wookiee*», sans parler des mauvais pressentiments récurrents. Chez les Vulcains comme chez les Jedi, c'est étonnant ce besoin de faire des phrases.

*Dans La Colère de Khan, l'acteur DeForest Kelley insista pour que sa phrase running gag ne soit pas « Il est mort, Jim » mais « Il est déjà mort ». Il trouvait que la solennité de l'instant méritait mieux que cette fantaisie lassante.*



*La fameuse réplique « I have a bad feeling about this » balancée dans TOUS les Star Wars est en fait un hommage à 2001, l'Odyssée de l'espace. Elle y est prononcée par l'astronaute Franck Poole s'inquiétant de l'erreur commise par l'ordinateur Hal 9000.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



**Et alors ?!?**  
**C'est mon tour de**  
**nettoyer le dojo...**



# Jedi vs enseigne

Devenir un Jedi, c'est être du côté protagoniste, de la République, bref des gentils, quitte à faire l'impasse sur le maquillage punk et un choix plus vaste d'armes. Plus collectif (normal, c'est un militaire), l'enseigne obéit mieux aux ordres, même s'il rêve d'être chef à la place du chef, tout comme certains Jedi d'ailleurs.

Traditionnellement, les chevaliers ont pour mission de défendre la cause et sauver la princesse détenue par le côté *obscur*, en combattant avec une arme noble telle l'épée. Equipés de sabres laser et en lutte contre Dark Vador (digne représentant du côté obscur s'il en est, au point de s'habiller en noir du casque aux bottes), les chevaliers Jedi ne dérogent donc pas à la règle. Se taper dessus avec une barre de lumière qui tranche dans le lard de l'adversaire, tel le couteau trempé dans l'eau chaude le beurre le plus récalcitrant, titille le fantasme (à côté, le phaser fait figure de gadget d'auto-défense pour mamie). Mais la voie du sabre est également celle menant au détachement de son ego, surtout en robe de bure de moine genre Luke ou en kimono style karatéka-kid des écoles.

En revanche, les enseignes s'y connaissent question technique: ils constituent l'équipage de *l'Enterprise*: ça fait tout de suite bac +++++. En récompense, ils voient du pays et parfois eux aussi couchent avec la blonde.

Mais Jedi, ce n'est pas seulement tenir entre ses mains un outil long et dur, c'est aussi voir l'avenir, causer avec les morts, mouvoir les objets à distance. Qui n'a pas également rêvé de posséder ces pouvoirs, surtout une fois couché, après avoir oublié la télécommande de la TV tout loin là-bas sur la table basse? Et à ce jeu, l'enseigne est définitivement perdant, à moins d'avoir un téléporteur sous la main (et de pouvoir le faire rentrer dans le salon, bien entendu).

*Le son du sabre laser a été réalisé à partir du son d'une TV à tube cathodique et de celui d'un projecteur de film.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Le monstre sous le lit et ailleurs

L'homme aime inventer des monstres car ils le fascinent. Des mythologies aux récits contemporains, son imagination est sans limite. Bien évidemment, la SF s'aventure régulièrement dans ce domaine très créatif.

Le monstre, c'est l'étranger, le difforme, qui effraie et tente accessoirement de nous becqueter.

L'équipage de *Star Trek* y est souvent confronté. L'apparence surprend, mais la bête n'est pas forcément attardée. Petit catalogue en partant du plus crétin : le Mugato, un grand singe au crâne surmonté d'une corne (*TOS, A Private Little War*) est un parfait carnivore à poil lisse et au poison mortel. Sorte de vampire en manque de sel, la créature M-113 a la gaieté morbide d'un zombie mal peigné que l'on aurait condamné aux carottes cuites à l'eau, mais il peut par télépathie apparaître sous diverses formes féminines, ce qui le rattrape (*TOS, The Man Trap*). Enfin, le Yarnek (*TOS, The Savage Curtain*) en carton-pâte pour faire bien minéral, peut modifier les structures atomiques : un alchimiste à la tronche de cake si l'on veut.

Dans *Star Wars*, le monstre, c'est l'ogre : le rancor (ép. VI) avec ses petits yeux fourbes et cruels. Dans le même opus, le Sarlacc digère ses proies sur des siècles, sans doute par manque de citrate de bêtaïne. Le nexu épouse le rôle du lion dans l'arène Petranaki (ép. II), avec deux paires d'yeux et tant de dents qu'on ne peut les compter avant d'être croqué. Dans le même lieu, l'Acklay, hommage à R. Harryhausen, est une sorte de crabe géant aux pattes pointues pour mieux vous embrocher mon enfant. Peu de

vegan finalement parmi ces charmantes créatures...

Rivalisant de laideur pour notre plus grand plaisir, les monstres sont donc plutôt doués dans *Star Trek* et gourmands dans *Star Wars*. Impossible de dire laquelle de ces deux qualités primera en cas de rencontre, à vous de juger (de loin).



*Le nexu, réalisé en images de synthèse, avait été surnommé « Bad Kitty » par les graphistes d'Industrial Light and Magic.*

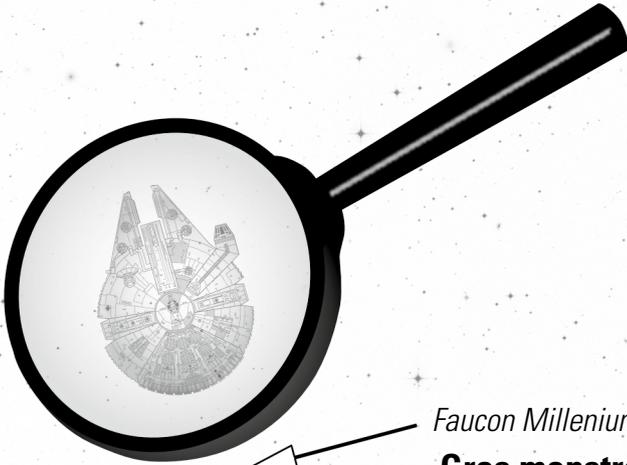
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



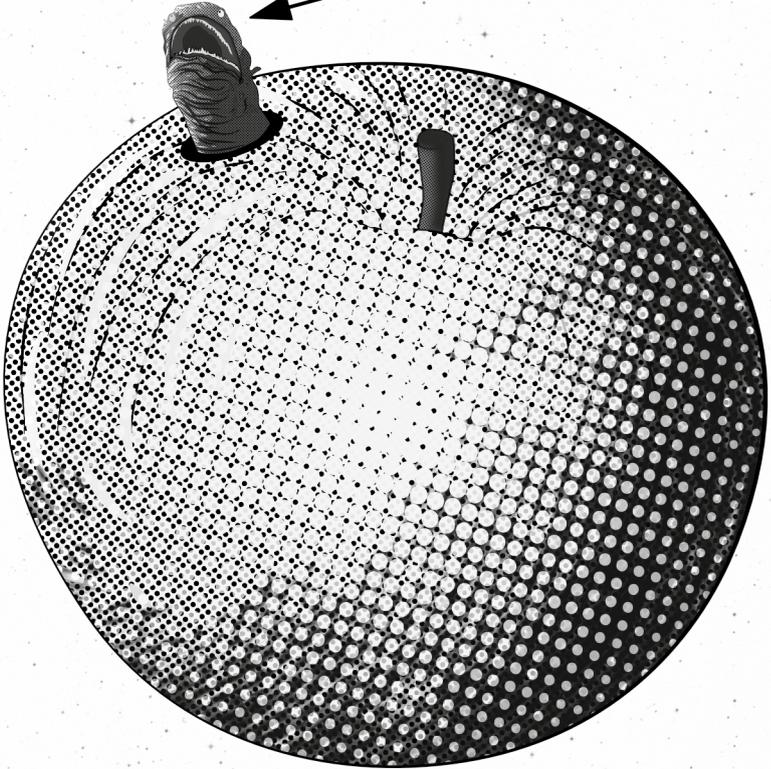
STAR TREK





*Faucon Millenium*

**Gros monstre**





# Les océans du ciel

L'Empire, c'est la route, les Romains l'avaient compris. Les frontières de l'Empire n'existent que si on peut s'y rendre au plus vite. Les auteurs de science-fiction s'y mettent : Isaac Asimov parle de l'hyperespace dès les années 1950. Ursula Le Guin sort la communication instantanée de son chapeau en 1966. On peut désormais appeler sur Mars sans attendre la réponse vingt minutes. Dommage, c'est cool d'avoir le temps de réfléchir à ce qu'on va dire, surtout face à un extraterrestre nerveux.

Égalité pour les deux sagas sur les moyens de communication : on téléphone sans frémir d'un bout à l'autre de la galaxie avec des antennes ridicules ou des portables de l'espace (*Star Wars II*, *Star Trek 2009*).

Mais outre la téléportation (40 000 km de rayon d'action), l'*Enterprise* bénéficie de la propulsion à distorsion qui dilate l'espace derrière elle et le contracte devant elle. Le vaisseau surfe sur la vague ainsi créée sans violer la théorie de la relativité à la hussarde puisqu'il ne dépasse pas « vraiment » la vitesse de la lumière, il passe « pardessus » en quelque sorte, protégé par une bulle d'espace-temps normal.

Dans *Star Wars*, on passe en hyperdrive, point final (si le vaisseau est d'accord, et le *Faucon Millenium* refusera pendant presque un épisode). « Ta gueule, c'est scientifique » résume assez bien la position des scénaristes sur ce point.

Après tout, on ne sait pas trop non plus ce qui se passe quand on réchauffe son café au micro-ondes, mais force est de l'avouer : pour le voyage, *Star Trek*, avantage théorique.

*La propulsion Warp se calque sur le modèle de la métrique d'Alcubière (1994) présentée par Asimov et Frank Herbert (Dune). En habitant sur Pluton, il ne faut que 10 minutes à Warp 4 (vitesse lumière  $\times 102$ ) pour aller chercher ses croissants sur Terre.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Saga Galactica

On mesure la popularité d'une saga à la façon dont ses *running gags*, ses thèmes et son âme sont entrés dans la culture *mainstream* sans que forcément le public généraliste en ait tout à fait conscience...

Quand la Nasa nomme une de ses navettes *Enterprise*, qui peut douter en 1977 de la popularité de *Star Trek*? 200 000 lettres de fans sont à l'origine de ce baptême: la navette devait s'appeler *Constitution* (mais l'*Enterprise* est un vaisseau de classe Constitution, tout se tient). *Star Trek* est donc la seule série de science-fiction qui soit vraiment allée dans l'espace. Et tous les types de médias, pubs comprises, ont repris ses thèmes. On a vu pour l'élection du maire de Londres (Sadik Khan) des articles titrés « La Colère de Khan » sans que quiconque lève un sourcil de perplexité. Fascinant, non ?

La sortie de l'épisode IV fait l'effet d'une bombe. La génération *Star Wars* s'extrait du cinoche la bouche ouverte, le regard encore scotché sur un croiseur impérial. L'originalité du scénario ne défrise pas un lama, mais tout le monde voit enfin LE FILM

de SF rêvé pendant trente ans à la lecture des romans. Depuis, des milliers d'Anglo-Saxons notent « Jedi » (et même Sith, parfois) dans la case religion du recensement. L'épisode IV est entré à la bibliothèque du Congrès et on ne compte plus les parodies et hommages, de *La Folle Histoire de l'espace* à *Moonraker*.

Bien que les fans jouent à qui a la plus longue depuis trente ans, les deux franchises coupent le ruban dans le même mouchoir de poche.



*Après avoir épluché des dizaines de prototypes de vaisseaux spatiaux (dont l'un ressemblait beaucoup trop aux Aigles de Cosmos 1999), la légende veut que George Lucas perplexe ait mordu dans le hamburger qu'il tenait, hamburger coquinement piqué d'un oignon sur le côté. Ce sandwich aurait inspiré la forme initiale du Faucon Millenium. Une légende très américaine jusque dans le pickle.*

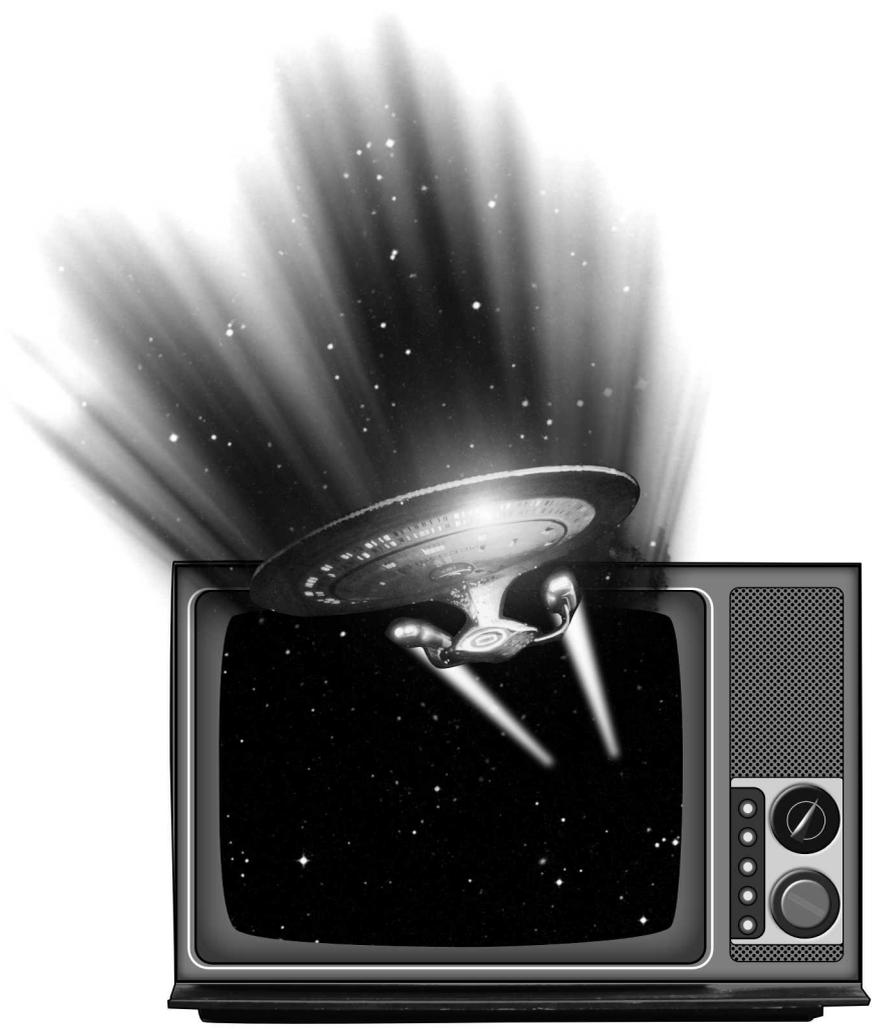
LE VAINQUEUR EST...

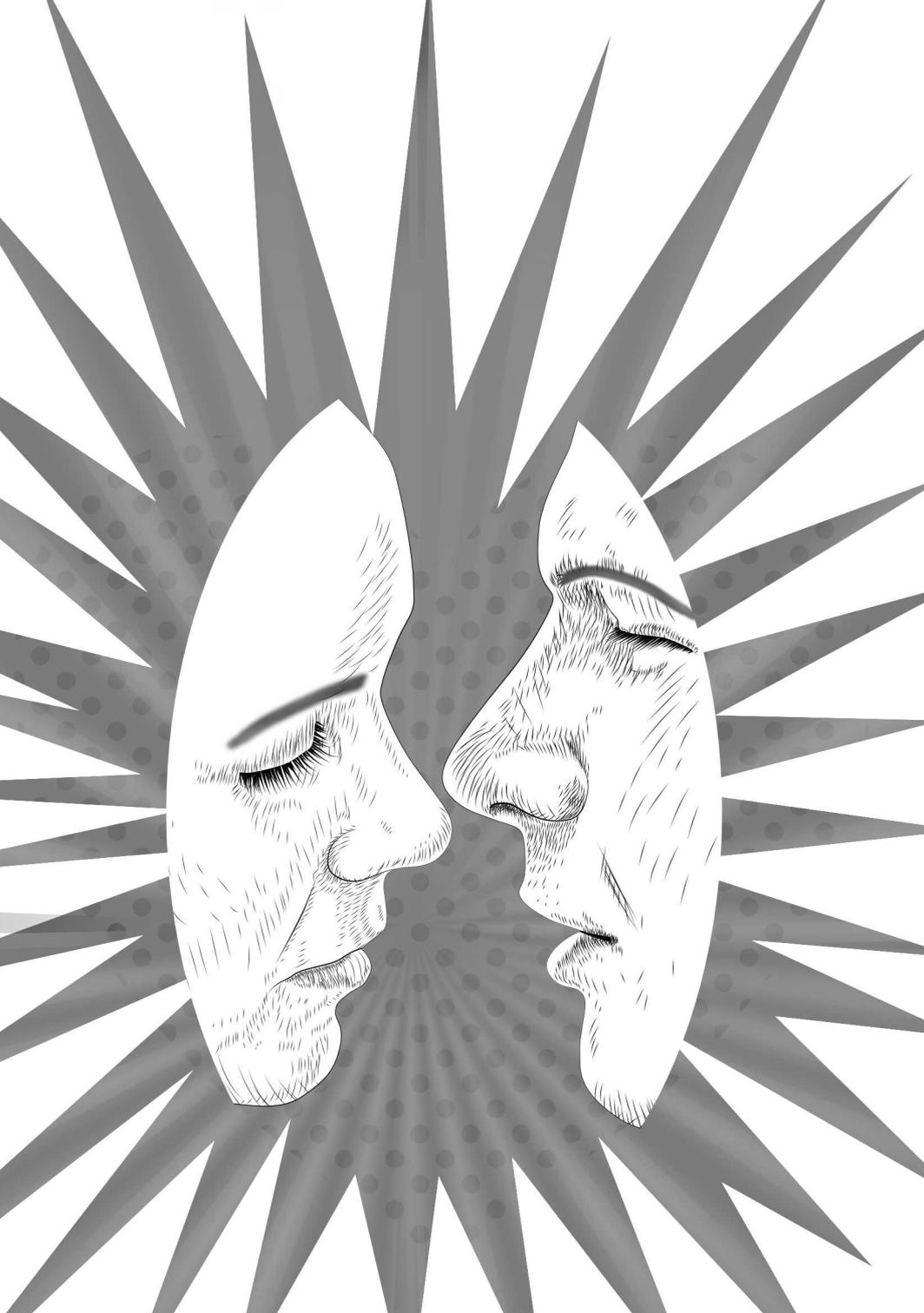
STAR WARS



STAR TREK







# Les feux de l'amour

La formation du couple fait partie de l'aventure au même titre que la castagne avec le méchant. Quand ils ont le temps de souffler, les protagonistes en profitent pour convoler, ce qui dans l'espace relève autant du fantasme que du pléonasme.

Dans *Star Trek*, peu de couples au départ de la série. Entre le coureur de jupons Kirk et l'insensible Spock, concocter quelque chose de crédible se révélait compliqué. Toutefois, Chapel et Uhura craqueront sur Spock, tandis que Kirk stationnera assez longtemps devant chez le docteur Marcus pour avoir un enfant. Ensuite, les fans plébisciteront le couple Worf-Jadzia Dax, sans doute pour son côté subtilement provocateur, entre exophilie et bisexualité (du côté de Dax).

Les couples emblématiques de *Star Wars* concluront peu à l'écran (Han et Leia, Anakin et Padmé) et connaîtront chaque fois un destin tragique après s'être reproduits plutôt mal que bien. La contraception n'effleure l'esprit de personne, même quand une grossesse n'est sans doute pas la meilleure idée du monde puisque vous risquez d'en claquer et qu'on conspire contre vous. Tout cela est très traditionnel, mais d'un autre côté, peut-être que R2-D2 et C-3PO forment en douceur un des premiers couples homosexuels du *space opera*...

Dans *Star Wars*, on aime pour la vie, mais mal, en rencontrant d'insurmontables obstacles, tandis que dans *Star Trek*, on ne répugne pas au coup d'un soir et dans l'ensemble tout le monde est content.

*Quand les scénaristes de Star Trek glissaient un message un peu subversif dans un épisode, ils y ajoutaient systématiquement une scène sexy pour éviter la censure de la production. Ladite scène était automatiquement supprimée et les producteurs laissaient passer le message révolutionnaire sans s'apercevoir de rien. Toutefois, les épisodes TOS 3x4, 3x10 et 3x12 ne furent quasiment JAMAIS montrés aux États-Unis malgré les lettres des fans.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Constat critique vs utopie

La science-fiction peut se définir à la base par un discours sur la science, associé à un propos plus profond, souvent sociopolitique. Pendant les années 1960-1970 (qui ont vu la naissance de nos deux sagas), ce propos politique a souvent représenté un enjeu souterrain pour les réalisateurs.

Bien que souvent qualifié de conte de fées pourri de gadgets scintillants par ses détracteurs, certains ont bien cru déceler un propos dans *Star Wars* sans même user d'un télescope. Selon Lucas, il faut voir *Star Wars* (dès qu'on réussit à rouvrir les yeux après la énième acrobatie spatiale) comme un reflet juste déformé de l'Amérique actuelle, oscillant entre démocratie et totalitarisme, tenaillée par la peur de l'étranger. Le projet tendrait donc plutôt vers la peinture globale d'une société et de ses remous, confrontée à ses failles et ses démons (ce qui expliquerait la tête de Dark Maul).

*Star Trek*, à l'instar des séries télévisuelles américaines en général, aborde les problèmes sociaux ou politiques par le biais de cas allégoriques en adéquation avec la réalité contemporaine. L'utopie de Starfleet s'y casse bien souvent les dents. Toutefois,

la critique en creux du capitalisme et de ses effets pervers sur le comportement (agressivité, violence, discrimination) est établie: les altruistes pacifiques de la Fédération le sont devenus dès que les problèmes économiques ont été gommés au blaster lourd.

Si *Star Wars* pointe bien les problèmes de la société contemporaine, *Star Trek* les avait résolus dans les années 1960.



*L'épisode 12 de la saison 3 de TNG fut censuré au Royaume-Uni car Data y déclarait que l'Irlande avait gagné son indépendance en 2024 à la suite d'une série d'attaques terroristes.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**

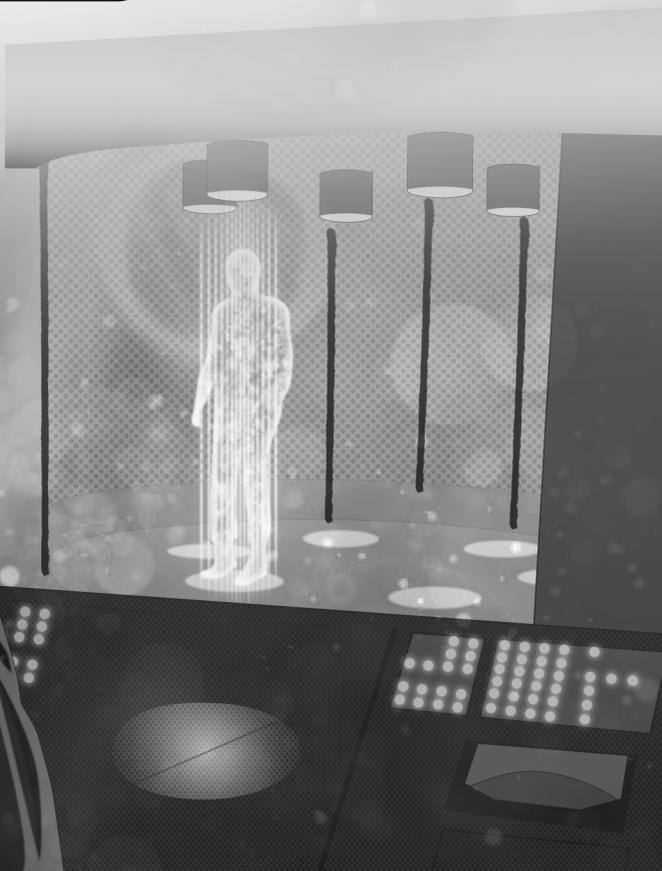


**STAR TREK**





**Et surtout,  
n'oublie pas le pain !**



# La Force vs la téléportation

Épées magiques, boucliers enchantés, connaissances scientifiques ou gadgets, les avantages du protagoniste doivent lui permettre de traverser l'aventure sans y laisser la peau, mais sans que cela devienne trop facile non plus.

Côté facilité, la Force n'est pas prêteuse. Luke met quasiment les trois films à apprendre à déplacer la télécommande oubliée sur la table basse (contrairement à Rey, dans l'épisode VII, qui comprend tout de suite et manque écraser Kylo Ren qui n'est sauvé que par une crevasse.) Cependant, la Force peut procurer l'éternité (si l'on accepte l'idée de mourir avant), influencer les gens et augmenter les capacités physiques de celui qui la maîtrise. En revanche, bien qu'elle soit censée se glisser partout, elle n'est pas très démocratique et ne sert qu'à ceux qui présentent la combinaison génétique adéquate (toutes espèces humanoïdes ou non confondues – à l'exception notable des Yuuzhan Vong). Par ailleurs, il existe une explication biologique à la Force, sans doute le moment où les scénaristes se sont rappelé qu'ils écrivaient de... la science-fiction.

La téléportation, elle, est scientifiquement probable, accessible à qui se trouve à côté d'un téléporteur (40 000 km de rayon d'action à la fin de la série) et sert de ressort scénaristique : Spock et Kirk s'écraseront-ils comme des méduses ? En combien de morceaux récupéreront-ils les précieux ambassadeurs ? Et elle permet de n'être jamais en retard au boulot le matin.

*La téléportation fut introduite dans la série car la production n'avait pas les moyens de filmer les atterrissages. Le trucage consistait à filmer une chute d'eau pleine de paillettes et incrustée sur la silhouette des acteurs.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



**Han Solo est  
égoцентриque  
et malhonnête**

**Contrebandier**

**Il change et  
combat aux côtés  
des rebelles**

**Beau  
gosse**

**Sexiste**

**Aventurier**

**Il s'unit  
avec Leia**

**Bon  
pilote**

**Incrédule**

**Il meurt en  
tentant de  
sauver son fils**

# Je te promets de changer

Une histoire, c'est d'abord un personnage. Il est secoué, obligé de prendre des décisions, réagit, change de méthode, etc. Bref, il vit et évolue et apprend au fil du récit. Cet arc narratif, comme on l'appelle, est crucial.

Luke, le cul-sableux de Tatooine, devient un héros à la fin de *Star Wars IV*. On ne peut pas dire qu'il soit demeuré sur ses peurs et sa balourdise d'origine. «A fait de réels progrès, poursuivez votre effort» pourrait-on lire sur son livret scolaire. Voilà qui le rend attachant et humain. De même, Han Solo troque son statut de contrebandier pour celui de combattant. Chewbacca l'accompagne, sans que l'on puisse interpréter ses grognements : «Devrait communiquer davantage en vaisseau.»

L'évolution existe dans les deux sens. Anakin passe de l'ado fleur-bleue au meurtrier de masse haineux : «Est arrogant et dissipé. Devrait davantage respecter son enseignant Jedi et ses camarades galactiques.» Dans l'épisode VI, l'instinct paternel reprend le dessus et cette rédemption le sauve : «A fait de réels efforts en fin d'année qui ont brillamment rattrapé des résultats catastrophiques.»

*Star Trek* développe moins cette notion d'apprentissage (elle fait partie du paradigme d'exploration) : Kirk reste *grosso modo* fidèle à lui-même, même s'il accepte un Klingon ou les manières d'un Vulcain. Les films permettent d'aller plus loin : dans

*À la recherche de Spock*, il désobéit à la hiérarchie, déserte et bousille l'*Enterprise* pour ressusciter Spock, ce qui n'est pas vraiment dans ses attributions militaires.

Pour la liberté d'évoluer (pour le meilleur ou pour le pire...) qu'elle offre à ses personnages, *Star Wars* semble donc emporter ce round.

*Lors du tournage de Star Wars V, la fameuse ligne de dialogue de Dark Vador (joué par Dave Prowse) sur le plateau (avant doublage par James Earl Jones) était : «Obi-Wan killed your father » ou (selon l'acteur) «Come and join me and the dark side » afin que le secret soit gardé. Prowse ignorait lui-même le futur remplacement par : «I am your father. »*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Je l'referai plus, promis

Notre civilisation judéo-chrétienne fait la part belle au thème de la rédemption. On le trouve dans tous les arts et il imprègne notre pensée et nos comportements. Il est logique de le retrouver dans les deux sagas.

*Star Trek* y consacre un récit long de deux épisodes. Pour asseoir le suspense, le premier est en fin de saison 4 et la suite en début de saison 5 (*TNG*, 1991) : vous avez ainsi les vacances pour vous ronger les ongles. Surtout que les numéros d'épisode, emblématiques (le 100 et 101), marquent l'importance du propos : il ne s'agit ni plus ni moins que de mettre fin à un conflit interne klingon dérivant vers une guerre civile orchestrée par les Romuliens et de laver l'honneur du père de Worf. Picard ne peut intervenir que dans la mesure où un changement de trône mettrait en péril la paix dans le Quadrant. Oui, ça a l'air compliqué lu comme ça, et ça l'est réellement.

Dans *Star Wars*, on pense immédiatement à Dark Vador. Il suffit de changer, de regretter, de faire amende honorable pour être sauvé. Bon, dans le cadre de Vador, ça ne va pas loin : il ne s'agit pas de se reprocher d'avoir tué des millions de personnes, détruit des planètes ou mis en place une dictature, mais simplement d'aimer son fils davantage que l'affreux tyran en place. Mais comme les relations père-fils sont toujours compliquées aux États-Unis, ça suffit pour le retrouver flou et transparent dans l'au-delà, en train de faire coucou à la caméra avec ses potes Kenobi et Yoda. Les

familles des victimes apprécieront.

Pour la simplicité et l'évidence du propos, *Star Wars* semble remporter la bataille de la rédemption. Sacré Dark !



*L'épisode 100 (TNG 4x26)*

*succède à En théorie, premier Star Trek réalisé par Patrick Stewart lui-même.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**





# Palpatine vs Q

Le super antagoniste est un personnage à manier avec précaution : il est tellement supérieur qu'il risque de mettre fin à l'aventure avant même qu'elle ait commencé. C'est pourquoi les scénaristes magouillent pour que les protagonistes le croisent le moins possible et surtout pas avant la fin.

L'empereur Palpatine est le super méchant archétypal. La preuve : il n'apparaît pour la première fois que dans *Star Wars V*. Pour devenir ce qu'il est, le plus grand seigneur Sith jamais connu, il a commis quelque chose de si horrible qu'on n'ose pas nous le raconter. (Quoique le Leader Suprême Snoke, malgré son côté « technomagicien d'Oz » option Gollum un peu ridicule, risque de lui voler la vedette. Mais les hologrammes pourris de Palpatine sont autrement plus menaçants.) Intelligent, fourbe, hideux, même pas une histoire pathétique excusant ses mauvais penchants, Palpatine a le don de faire sortir illico le mauvais côté des gens.

Q est plus nuancé. Déjà, il intervient dès le départ (*Rendez-vous à Farpoint, TNG 1x1*).

Dans cet épisode, il se montre très menaçant, mais on finit par se demander si, à la longue, une tendresse inavouée pour Picard ne lui serait pas venue. Après tout, il vient du continuum Q. Intelligent, doté d'une soif inextinguible d'absolu, loyal, joli garçon, il plie la réalité à son gré ; lui, c'est plutôt le bon côté des gens qu'il fait remonter, même s'il ne le fait pas toujours exprès.

Ici, le match n'a même pas lieu : Palpatine à terre au premier round.



*Le premier acteur à jouer Palpatine fut une femme, Elaine Baker : on avait incrusté des yeux de chimpanzé sur son visage en postproduction. Ian McDiarmid ne fut recruté que pour Le Retour du Jedi.*

LE VAINQUEUR EST...

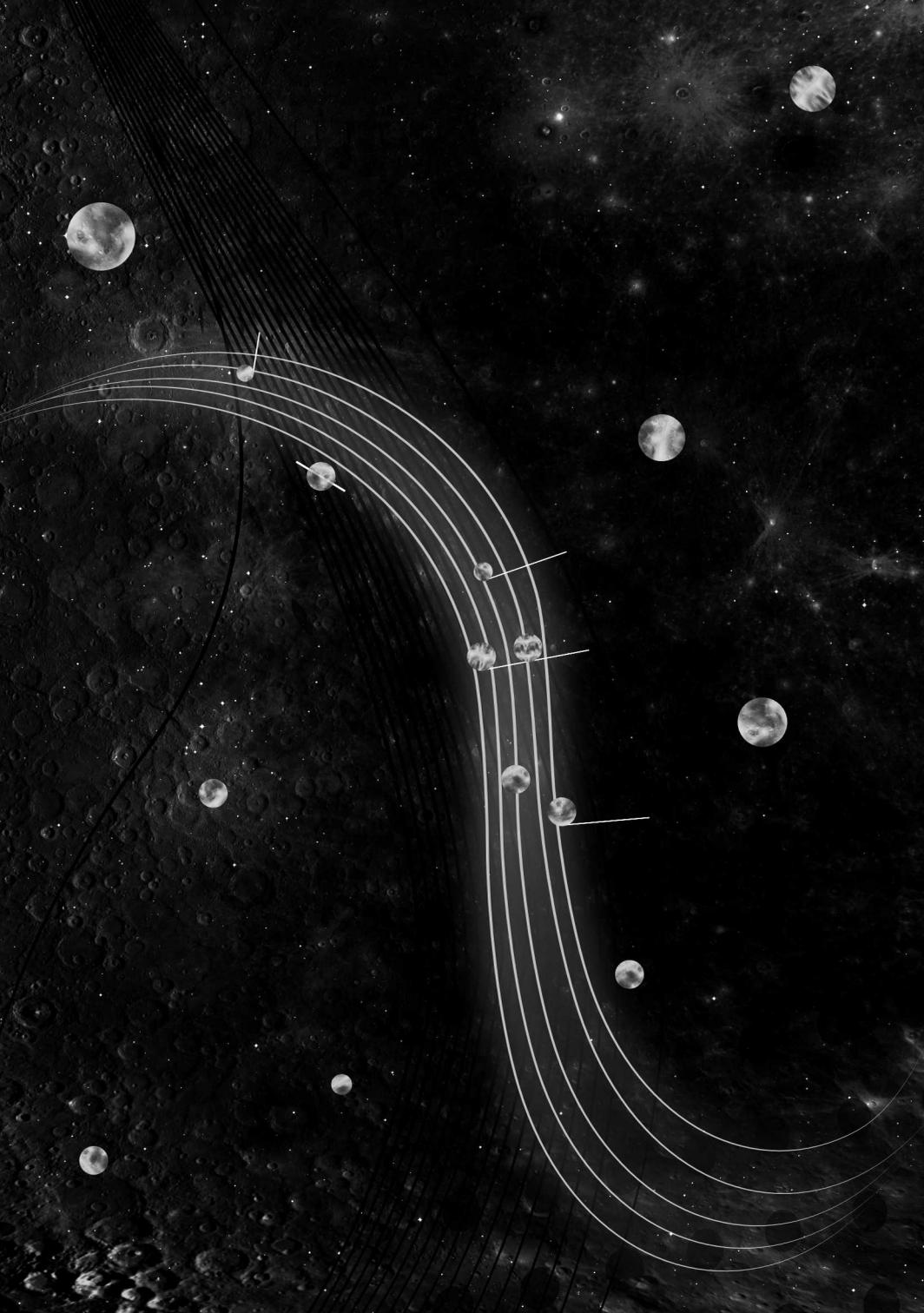
STAR WARS



STAR TREK







# Poum-poum-poum-pouuuum

La musique de film a souvent privilégié le leitmotiv comme outil d'identification à un personnage ou une situation. De plus, surtout depuis les années 1960, ça fait vendre des disques. La TV, elle, n'avait pas attendu Williams pour marquer un concept d'une empreinte musicale forte.

*Star Trek* utilise peu de thèmes, à part celui d'A. Courage créé pour la TV, et celui de J. Goldsmith pour le cinéma. Bien sûr, chaque nouvelle série *Star Trek* a eu droit à un bon dépoussiérage, voire une nouvelle coupe de cheveux et un piercing, ne serait-ce que pour s'accorder aux visuels inédits du générique.

Avec J. Williams au contraire, les thèmes dans *Star Wars* sont nombreux et constituent un moyen efficace de raconter en catimini, sans que le spectateur en ait conscience. Il suffit de citer le thème de la Force à l'apparition d'un personnage et on n'a plus besoin de le montrer en train de plier des petites cuillères par la pensée.

Et puis un thème, une mélodie donc, ça peut se travailler, en arrangement, orchestration, et c'est toute la syntaxe et le signifié qui changent. Imaginez le thème de Vador à la scie musicale, à la cornemuse ou la flûte à bec : ça met tout de suite en joie...

En même temps, ne s'improvise pas mélodiste qui veut. Ça se travaille, certes, mais certains n'en ont pas la sensibilité. En revanche, si les thèmes sont bons, alors la composition de l'ensemble s'en trouve facilitée ; il ne suffit plus que d'en ajouter au fil des épisodes (celui des Sith par exemple, une merveille) pour enrichir le corpus. Clair avantage pour *Star Wars* (sauf pour chanter les mélodies sous la douche).

*La bande originale de Star Wars II a été enregistrée aux studios d'Abbey Road à Londres. Pour la poursuite de Zam Wesell par Obi-Wan et Anakin, Williams a choisi d'associer des wah-wah à une guitare électrique. Surpris, Lucas le fit enlever car cet effet n'avait jamais été utilisé lors des précédentes bandes. On peut néanmoins l'entendre sur les disques de la BO.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Seigneur, gardez-moi de mes amis

On n'imagine pas Holmes sans Watson, ni Frodon sans Sam. L'allié, souvent un poil loser et parfois familier, personnage point de vue à travers les yeux duquel on suit le récit, découvrant avec lui tous les dessous de l'aventure, est indispensable au protagoniste.

C'est aussi lui qui, avec ses manies, ses tics, ses travers, son comique involontaire ou assumé, nous démontre à chaque instant à quel point le protagoniste est formidable. Commençons donc par les choses qui fâchent : Jar Jar Binks. Avait-on besoin de trouver Qui-Gon Jinn et Obi-Wan formidables à ce point ? C'est la vraie question de la première trilogie. Certes, on s'en sort en faisant de l'exécrable un allié plus ou moins objectif des Sith, cela justifie son existence et nos grincements de dents. La seconde se contente des gentils C-3PO, R2-D2 et Chewbacca. Dans *Star Wars VII*, BB-8 vaut son pesant d'attendrissement amusé au point qu'on en oublie parfois les trous du scénario, pourtant assez énormes pour laisser passer un croiseur impérial.

Côté *Star Trek*, on trouve Wesley dans *TNG*, Neelix dans *Voyager* ou le chien dans *Enterprise* (mais c'est peut-être celui qui joue le mieux). Cependant, les deux vraies catastrophes restent le docteur McCoy (première série) et Quark (*DS9*). Le premier à force de « gros bon sens » aligne les truismes, le second trimballe avec lui tous les clichés, sexisme et racisme compris.

Les deux sagas jouent leurs losers amicaux dans un mouchoir de poche : égalité.

*Avant la sortie de Star Wars VII, un internaute avait posté : « Cher Monsieur Abrams, si vous foirez l'épisode VII, vous serez à jamais Jar Jar Abrams ! » Alors, selon vous, Abrams a-t-il changé de prénoms ?*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Sabre laser vs phaser

Le protagoniste ne peut pas partir à l'aventure, tout nu, avec sa... gueule et son couteau. Il lui faut un « truc » en plus, un avantage moins gros que celui de l'antagoniste, que tout le monde ne peut pas posséder et qui incarne l'une des qualités du protagoniste, voire qui la représente visuellement. Le sabre laser et le phaser font parfaitement le job.

Le sabre laser, érectile, long et dur, incarne forcément quelque chose : peut-être l'enthousiasme et l'endurance de la jeunesse. C'est une arme mortelle capable de découper les frites en les cuisant en même temps. Elle détourne aussi les tirs directs. Hélas, ses possibilités d'existence sont minces : on ne peut pas « arrêter » le trajet de la lumière, elle doit rencontrer un obstacle. Une armature pourvue d'un miroir stoppant réglerait le problème, mais ça tuerait toute l'esthétique de cette arme, sans parler de l'intransportable générateur censé fournir l'énergie.

Le phaser, lui, est une arme d'autant plus réaliste qu'il est commercialisé actuellement. Il incarne la philosophie *Star Trek* en n'étant pas nécessairement mortel ou mutilant. On peut doser son attaque en fonction de l'assaillant : un enfant pénible, un chat trop

affectueux ou n'importe quel autre genre de monstre.

L'issue d'un combat est incertaine : le Jedi peut défléchir un tir de phaser, mais ce dernier peut élargir son rayon afin d'arroser le champ de bataille et éviter le corps à corps. Toutefois, Dark Vador absorbe l'énergie du blaster de Han dans *Star Wars VI*.

C'est le cerveau qui fera la différence, ça nous change des gonades.



*Les acteurs Hayden Christensen (Anakin adulte) et Ewan McGregor (le jeune Obi-Wan) ne pouvaient s'empêcher en jouant de mimer les bruits de leurs lasers. On dut refaire toutes les prises de son en postproduction.*

LE VAINQUEUR EST...

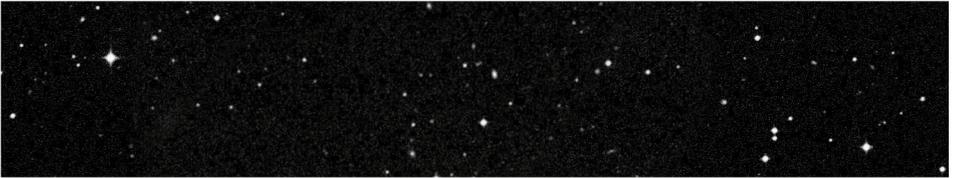
STAR WARS



STAR TREK



Émission de lumière  
Pur plasma  
Capable de couper n'importe quoi  
Action à courte distance  
Peut dévier les tirs



Arme de poing  
Traverse boucliers et armures  
Longue distance  
Puissance réglable





# Quand les films s'affichent

L'affiche d'un film, produit publicitaire s'il en est, doit susciter un désir chez le spectateur potentiel. En un mot, être efficace. Bien entendu, tout cela est subjectif, et dans ce domaine (comme dans tant d'autres...), *Star Wars* et *Star Trek* diffèrent beaucoup.

L'approche de *Star Wars* est plutôt classique: regrouper diverses séquences et personnages emblématiques en un agencement « spoiler » pour rassurer le client, à la manière des plats japonais de cire exposés en vitrine des restaurants. C'est ainsi que l'affiche *Star Wars IV* (version conçue par Tom Jung) représente l'espace, les robots, l'Étoile noire, des vaisseaux, Vader, Leia et enfin Luke, dont le sabre, tenu droit comme une chandelle, évoque un outil mystique (une croix) utilisé pour ramener la paix (bonne chance à lui). L'affiche *Star Wars V* (Roger Kastel) ressemble quant à elle à celle d'*Autant en emporte le vent* avec C. Fisher dans le rôle de Mam' Scarlett. Citons également l'affiche plus emblématique de *Star Wars VI* (Tim Reaner), qui représente un sabre laser érigé vers le ciel. *Star Wars I* bénéficie du premier teaser photographié – et imaginé par Lucas – montrant Anakin enfant, son ombre portée (obscur) évoquant la future silhouette de Dark Vader. C'est néanmoins le grand Drew Struzan (également auteur des affiches des épisodes II et III), qui signera la version définitive officielle. *Star Trek* peut également faire allégeance à cette facilité (*Star Trek : Premier Contact* par exemple). Pourtant, l'arc-en-ciel vertical de l'affiche de *Star Trek, le film* évoquait autant la diversité ethnique et culturelle que l'effet graphique du Warp et de la téléportation. *Star Trek Into Darkness* est d'une approche plus contemporaine mais s'éloigne du concept: en ce sens, le style est fidèle au film.

Pour résumer: un point côté *Star Wars* pour le côté foisonnant de ses affiches, un point côté *Star Trek* pour leur modernité. À vous de trancher (après tout, les goûts et les couleurs...)!

*Drew Struzan, spécialiste de l'aérographe et auteur de nombre d'affiches pour Spielberg ou Lucas, a également dessiné le premier logo de la compagnie ILM de George Lucas.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Oderint dum loquantur

La France n'est pas fan de science-fiction. Elle méprise facilement tout ce qui ressemble à un succès commercial d'outre-Atlantique, combo ultime quand le blockbuster est de science-fiction. Sans doute que, quand on a *Les Visiteurs 2* dans sa manche, on peut se permettre de pavoiser.

Si on met de côté les fans de SF du paysage hexagonal (ils sont discrets et se retrouvent surtout en douce sur Internet), on ne peut que constater à regret le consensus de la culture officielle française pour négliger cosmiquement *Star Trek*. Souvent réduits aux oreilles pointues de Spock, considérés comme exclusivement destinés aux adolescents boutonneux et cantonnés aux chaînes câblées, les films et les séries ultérieures sont quasiment ignorés, même le magnifique *Star Trek, le film* de Wise (1979). Une certaine presse ne daigne s'intéresser au *reboot* de 2009 que pour faire le parallèle avec la situation mondiale actuelle, avec une condescendance qui frise le passage en Warp 10.



*En revanche, en Chine, on a très bien accueilli Star Trek, en témoigne le siège social des entreprises NetDragon Websoft basées à Fuzhou dans l'est de la Chine. Le bâtiment grand comme deux terrains de football et doté de portes automatiques coulissantes affecte la forme de l'Enterprise de TNG.*

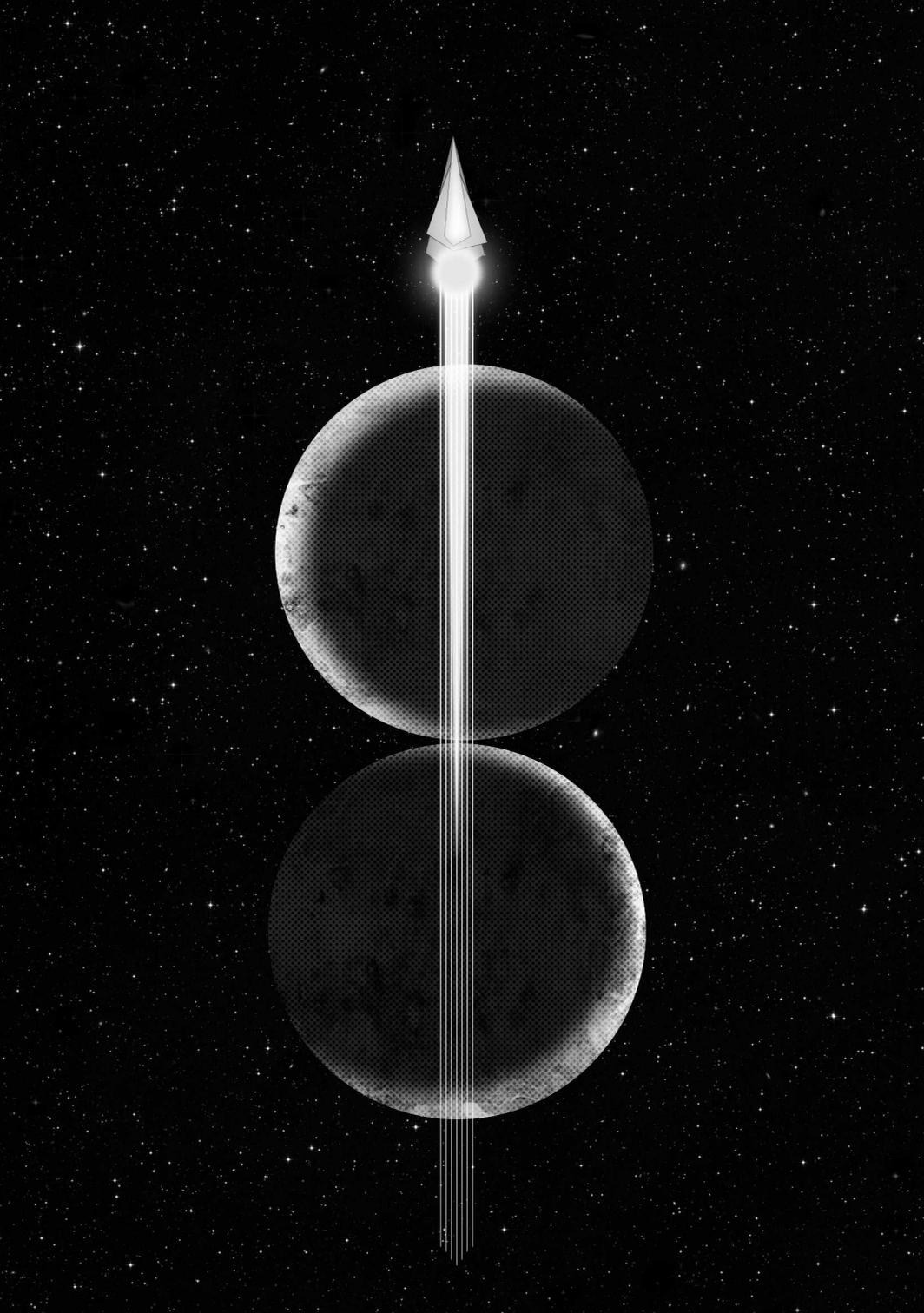
Pour *Star Wars*, la situation est un peu différente. Même avec les capacités de déni surnaturelles cultivées par les critiques officiels quand il s'agit de science-fiction, on ne put faire l'impasse sur le phénomène mondial. Mais si quelques-uns y virent naître une légende, d'autres y allèrent au blaster lourd : ainsi accusa-t-on la saga d'être raciste, réactionnaire, manichéenne, manipulatrice ou pis encore obscurantiste. Une façon comme une autre de déchaîner les passions, ou pour paraphraser Néron : « Qu'importe qu'ils me haïssent pourvu qu'ils parlent de moi. » Mépris sidéral d'un côté, lapidation météoritique de l'autre, faites votre choix.

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

STAR TREK





# Le nerf de la guerre

« L'argent est l'arme la plus mortelle de la galaxie, capitaine » déclare la duchesse Satine Kryze à son chef de police, dans l'épisode 5 de la saison 3 de *Star Wars, La Guerre des Clones*. C'est sans doute pour cela que *Star Trek*, série pacifiste, s'en passera la plupart du temps.

Dans *Star Wars*, on recense principalement trois sortes de monnaies : le Crédit Galactique Standard, le Crédit de la République (qui deviendra « Crédit Impérial »), puis les différentes (guère étonnant pour une espèce maffieuse) monnaies hutt (wupiupi, peggat et truggut). Ce qui est finalement peu dans l'immense espace Impérial, surtout en périodes de troubles propices à tous les marchés. On nous balance ici et là qu'il en existe d'autres, sans préciser. C'est pratique.

C'est un aspect plutôt laissé de côté dans *Star Trek*, sauf sporadiquement, telle la rencontre avec l'homme d'affaires venu du passé dans *La zone neutre (TNG 1x25)*, dont c'est peu dire que ses angoisses économiques laissent Picard indifférent. Toutefois, les Ferengis, extraterrestres plus présents dans *DS9*, viendront tempérer ce plaisant côté désintéressé en trempant dans toutes les magouilles possibles, le trafic de drogue y compris.

Il semblerait que dans aucun univers, on ne parviendra à se débarrasser ni des maffieux ni de l'avidité, bien que les scénaristes des deux séries aient décidé de coller ces gros défauts sur le dos d'une autre espèce/race.

Et cela aussi, c'est bien pratique.

*Un petit pays du Pacifique Sud, appelé Niue, accepte réellement une monnaie « Star Wars » en paiement.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Tais-toi, ça commence

Un générique n'a pas seulement pour but de nous présenter les noms des acteurs, réalisateur et autres collaborateurs. Il pose aussi l'esthétique et le style du film. C'est comme une ouverture d'opéra : ça nous met dans l'ambiance avant que le récit commence.

Les génériques de nombre de *Star Trek* utilisent maquettes en plastoc et image de synthèse de vaisseaux voguant dans l'espace. Quelques passages en Warp ajoutent du dynamisme, mais on reste avec opiniâtreté dans le kitsch naïf. Une voix *off* envoûtante et mystérieuse présente la mission de l'*Enterprise* et se conclut par *Where no Man Has Gone Before* (1966, traduit par *Où l'homme dépasse l'homme*). Cette phrase, choisie comme titre pour le second pilote de *TOS* (le premier avec W. Shatner) à la suggestion de Samuel Peeples (scénariste), va faire fortune et sera reprise (plus ou moins déglinguée) dans d'autres œuvres de SF, ainsi qu'à la Nasa en 1989. Le sujet «*no man*» sera changé pour «*no one*» à partir de *Star Trek VI & TNG*, puisque des Klingons intègrent alors l'équipage... (sans parler de la présence de femmes!).

Avec *Star Wars*, nous avons (généralement dans cet ordre) : le logo de la Fox, celui de LucasFilm, le «*Il y a bien longtemps...*», le logo *Star Wars* s'enfonçant dans l'espace suivi du fameux déroulant. Modifier ce rituel serait comme jeter à la poubelle le plan

de l'intérieur du revolver d'un James Bond. Le point novateur consiste à lier ce générique au corps du film par un simple mouvement de caméra après le déroulant : l'ouverture de l'opéra (spatial) fait réellement partie du récit. Question générique, *Star Wars* remporte au moins la manche «*fidélité*». Pour le reste, vous êtes seuls juges.



*Pour lancer une série, il est d'usage de réaliser un pilote, épisode parfois plus long permettant d'assurer la faisabilité du concept. Le premier Star Trek, The Cage avait été une catastrophe pour NBC car jugé « trop intellectuel ». Where no Man Has Gone Before est plus dynamique. C'était une seconde chance pour Roddenberry (on fait rarement deux pilotes).*



*Le lieutenant Gary Mitchell dans Where no Man Has Gone Before est interprété par Gary Lockwood, l'acteur principal de 2001, l'Odyssée de l'espace.*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



*Avai, je vois plus rien...  
En ben voilà...  
tout petit au fond.  
Pfruit! C'est vraiment  
en bas de l'écran...  
ce vais louper ce qui arrive  
je que j'ai pas pu lire,  
de rattraper tout  
comme ça à essayer  
Nan mais si je continue  
Quelle andouille...*

*J'aurais dû faire gaffe...  
paumé... C'est malin...*

*Du coup, je suis  
qu'écouter la musique.*

*Ah! Flûte! J'ai fait*

*tout ce qu'il y a eu avant.*

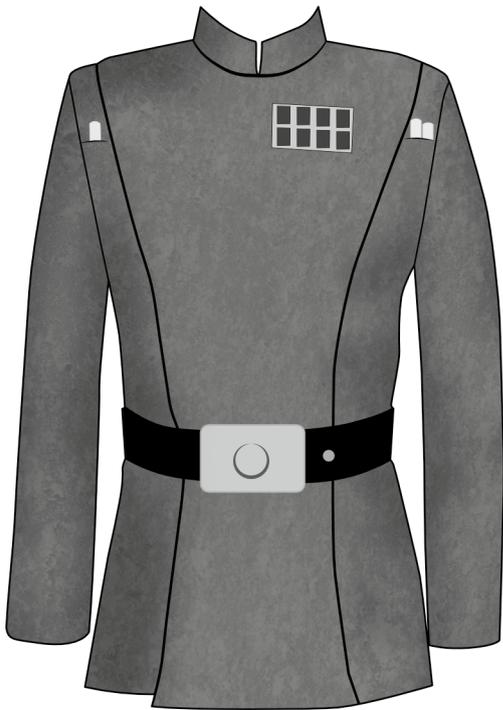
*J'me rappelle pas de  
parce que bon...*

*Font bien de résumer  
générique de Star Wars!*

*Ah! Ouais... Cool le*

*Chouette!!! Youpi!!!*

*Ça y est! Ça commence!!!*



Star Wars



Nazi

# Aventures en pyjama

Dans un film de science-fiction, le spectateur doit réaliser qu'il n'est plus au Kansas dès le premier coup d'œil. Le costume présente l'avantage d'être aussitôt évident. Ce pourrait être fun. Hélas, dans les deux séries, les costumes des hommes ne brillent guère par leur originalité.

Certes, l'omniprésence de l'armée dans les deux univers rend la chose difficile. D'un côté, l'uniforme des soldats de l'Empire semble avoir été récupéré dans un surplus de la Waffen SS – sans parler de l'aspect machine à laver sur pieds des Stormtroopers – tandis que le pyjama en spandex bicolore envahit les salles tactiques de Starfleet. Dans *TNG*, ce spandex sera d'ailleurs un vrai problème pour les acteurs : de trop petites tailles afin d'éviter les plis, les costumes étaient très inconfortables et trop chauds. L'acteur Patrick Stewart, corseté dans son uniforme trop raide, finira même par subir les foudres de son médecin, le menaçant de problèmes de dos définitifs. Passons sur la couleur rouge des enseignes de la toute première série qui trahissait sans coup férir l'identité des personnages promis à un destin tragique, sans doute pour permettre à Spock et Kirk de prendre conscience du danger.

Quant à *Star Wars*, on peut se demander tout de même pourquoi avoir continué d'inclure des jodhpurs dans la panoplie : les officiers de ces galaxies très lointaines n'avaient aucune chance de croiser un cheval un jour. Quand je serai Dark Vador, je veux un casque de chez Dior.

*Dans la saison 1 de TNG, quelques membres masculins de l'équipage portaient des jupes (ils se trouvaient habituellement en arrière-plan). C'était un « développement logique, étant donné la totale égalité des sexes survenue au <sup>XXIV</sup> siècle ». Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer, les pulls abominables que le jeune Wesley Crusher arbore ont été un vrai succès de merchandising.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Une planète, une civilisation, un climat

C'est un trope récurrent de la science-fiction : quand on débarque sur une planète, le climat est le même partout et il est rare qu'elle abrite plus d'une espèce intelligente à la fois. Dommage que ce soit impossible, aucune planète ne peut avoir un climat unique. Ne serait-ce que parce qu'elle ne reçoit pas uniformément les rayons du soleil sur toute sa surface.

Heureusement que la pseudoscience est là pour aider les scénaristes feignants et les producteurs rapiats. Il existe une théorie (bancale) selon laquelle dans une civilisation de type II (actuellement, nous sommes de type I), le transport n'étant plus un problème, il se produirait une « globalisation écologique » qui aurait pour effet d'appauvrir les écosystèmes en semant les espèces invasives plus efficacement. En d'autres termes : le voyage spatial créerait ce que la mondialisation tend à produire aujourd'hui sur la Terre : La Grande Extinction de la Diversité. Toutefois, si le calcul se tient (sur trois pattes) pour les espèces, on se demande comment cela modifierait l'inclinaison des planètes par rapport à leur soleil.



*Le monde volcanique de Mustafar où Anakin et Obi-Wan s'étripent à la fin de Star Wars III a été conçu d'après l'idée que Lucas se fait de l'Enfer. Les images d'explosions de lave pendant le duel sont des prises de vues réelles de l'Etna en éruption au moment du tournage.*

*Star Trek et Star Wars se tiennent la main pour sauter à pieds joints sur ce trope. On y visite des planètes Californie, Sahara (Tatooine, Jakku), Amazonie, Alaska, New York (Coruscant), Canada, Pacifique, couvertes de volcans (Vulcain, Mustafar) ou de marais. Heureusement, dans Star Wars III, il y a la planète Toscane (Naboo) et dans Star Wars VII, la planète Bretagne. À quand la planète Seychelles ?*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**





**AIR**



**VILLE**



**TERRE**



**EAU**



# Les nourritures extraterrestres

Dans les deux univers, les personnages se retrouvent dans des lieux de perdution où ils font bombance (ou parfois la tête) au-dessus de cocktails aux couleurs improbables, agrémentés de zakouskis qui présentent parfois la particularité d'être encore vivants, prêts à mordre ou à tenter une sortie.

Bien que nourritures et boissons soient peu apparentes dans les films *Star Wars* (Luke mange deux fois environ dans la série, une fois chez son oncle et l'autre sur Dagoba avec Yoda), on les retrouve en abondance dans les romans. Par contre, nombreux sont les bars et les night-clubs, où barmen et barmaids peuvent avoir une importance capitale, voire voler la vedette aux protagonistes, ainsi la tenancière Maz Kanata, mi-Yoda, mi-E.T., de l'épisode VII.

Dans *Star Trek*, le sujet est mieux traité, bien que peu dans les films. Le synthétiseur de nourriture apparaît en bonne place, comme dans *TNG 1x25* où il confectionne un martini à un homme du passé trémulant d'émotion. Toujours dans *TNG*, Guinan, barmaid de l'*Enterprise*, est la psychologue non officielle de tout l'équipage. Quant à Riker, il gagne l'estime de ses provisoires compagnons d'équipage Klingons en dégustant (ou domptant?) sans frémir leur redoutable plat national, le Gagh (le bien nommé).

Quoi qu'il en soit, les boissons et alcools des deux univers partagent la même caractéristique pratique: dès que les personnages sortent de la fête, leur taux d'alcoolémie disparaît comme par enchantement. La gueule de bois n'est pas galactique.

*Obi-Wan est peut-être un super Jedi mais il a une petite faiblesse pour l'alcool. Il ne se passe pas un épisode de la série où il n'aille se jeter un petit verre quelque part (sauf dans Star Wars III où personne ne mange ni ne boit jamais).*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Humains vs marionnettes

En général, on se reconnaît dans les personnages joués par des êtres humains. S'ils ne le sont pas, alors on doit s'identifier à des dessins, des marionnettes, bref à des personnages dont le statut fictionnel est clair, ne serait-ce que par leur dissemblance physiologique.

Il n'est d'ailleurs pas impossible de s'identifier à Mickey, Bambi ou Jack Skellington puisqu'ils développent et montrent des émotions. Mais dans le cas autant de *Star Trek* que *Star Wars*, les deux cohabitent, et l'affaire prend une autre tournure : on doit pouvoir s'identifier à l'un comme à l'autre. Chez *Star Trek*, c'est souvent l'extraterrestre étrange qui peut être créé de toutes pièces.

Pour une identification totale, il n'y a pas 36 solutions : les marionnettes doivent être aussi crédibles que les humains. Exit le guignol lyonnais : le public ne doit pas crier « le bâton, le bâton ! » dès que Yoda s'approche de Vader. Le fait est que dans l'épisode V, Yoda se conduit justement comme un fantoche avec son bâton, tapant sur R2-D2 pour s'approprier la lampe-torche. Frank Oz, créateur des Muppets, a joué le jeu du décalage avec Luke. Le passage à l'ordinateur ajoute des possibilités (Yoda virevolte comme un bouchon suspendu au bout d'un fil), mais lui ôte une dimension organique. Jar Jar est également réalisé par ordinateur, avec une démarche proche d'un Dingo qui aurait abusé de la marocaine. On voit bien qu'un physique hors norme conduit à un comportement idoine, ou à tout le moins à une exagération dramatique : c'est le propre de la marionnette que d'être une caricature comportementale.

Pour la prise de risque : avantage *Star Wars* !

*Lucas et Kershner avaient très peur sur Star Wars V que Yoda ne donne pas l'effet escompté, en d'autres termes, qu'il ne soit pas crédible et ressemble trop à un Kermit la grenouille courant dans tous les sens. Le personnage effrayait le réalisateur : selon lui, c'était toute la dramaturgie du film qui risquait de s'écrouler.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Klingons vs Sith

Au-delà du méchant central identifié, pas d'aventure sans un groupe d'ennemis secondaires récurrents qui guettent dans l'ombre la moindre faiblesse. Les Klingons et les Sith de moindre rang remplissent admirablement ce rôle.

D'un côté, une espèce agressive, même envers ses semblables : ils prennent l'ascenseur social en liquidant leur chef à la loyale. Dans cet ordre d'idée, ils sont censés avoir tué leurs propres dieux au commencement des âges. Du coup, ils seraient devenus dieux à leur tour. Ils sont courageux, loyaux et tiennent à leur honneur plus qu'à la propreté de leur caleçon. Ils sont gourmets dans une catégorie paléo-gothique. Ils vivent en meute, dont le chef surveille aussi bien ses ambitieux jeunes seconds que l'ennemi. Esthétiquement, ils ressemblent à des Attila sourcilleux, velus, sous stéroïdes et atteints d'acromégalie frontale.

Les Sith, eux, fonctionnent en couple, le maître et son padawan. Le premier surveillant ses arrières, au cas où le petit manifesterait un désir de promotion inopportun, passant par l'élimination en traître de son supérieur. Les Sith sont courageux mais fourbes : pour eux la fin justifie les moyens. Ils peuvent appartenir à n'importe quelle espèce, et on observe chez eux une tendance au maquillage type tuning de stock-car.

Avec beaucoup de chance et un effet de surprise, les Klingons *pourraient* écraser les Sith sous le nombre, quand le duel se jouerait à leur désavantage. C'est dans ces cas-là qu'on regrette d'avoir flingué ses dieux.

*Ronald Reagan disait  
à propos des Klingons :*

« Je les aime vraiment  
beaucoup, ils me rappellent  
le Congrès. »



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

STAR TREK

# C'est un bon film : les trucages sont super

Science-fiction et trucage : une longue histoire d'amour et de nécessité. Au point qu'un film de SF sans effet spécial (FX comme on dit désormais), risque de n'être pas estampillé comme relevant du genre.

*Alphaville, La Jetée, Solaris, Rollerball, Mad Max* sont des classiques n'employant aucun ou très peu d'effets spéciaux (en particulier de postproduction), mais ce sont des exceptions. D'abord parce qu'il faut bien porter à l'écran des univers, machines, bestioles et autres mutants impossibles à dénicher tels quels pour le tournage, ensuite parce que si le public va voir *L'Attaque de la femme de 50 pieds*, c'est pour se régaler d'images chimériques (chimériques car flûte à la fin : ses sous-vêtements devraient craquer alors qu'elle grandit : NUL!!!).

La SF fonctionne si le spectateur suspend son incrédulité et accepte le postulat fictionnel. Pour l'aider, la production s'arrange pour que le dinosaure ne ressemble pas trop à un lézard peinturluré tourné en gros plan et au ralenti, ni la soucoupe volante à un bout de plastique suspendu à un fil de nylon. Si c'est le cas, on est éjecté du film *illico*.

Normalement, un FX est invisible. Dans *Star Trek* et *Star Wars*, l'idée a toujours été de s'en passer si les techniques étaient insuffisantes à l'époque : la crédibilité avant

tout. Mais depuis que l'on peut presque tout faire, c'est le numéro de trapèze permanent avec les corsages à paillettes. Il faut épater, mettre toujours davantage de vaisseaux et de personnages biscornus, et à ce petit jeu du « le plus c'est le mieux », *Star Wars* est fâcheusement champion.



*Les gigantesques quadripodes impériaux de Star Wars V sont en réalité des maquettes de 50 cm de haut animées image par image. Il était impossible à l'époque de les réaliser par ordinateur.*

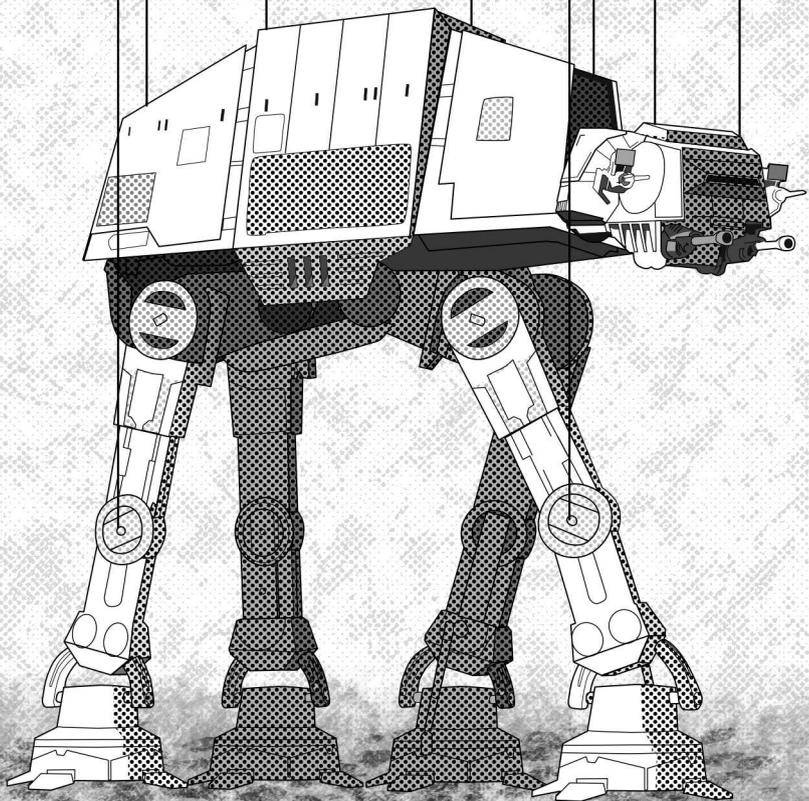
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Rodéos et roquettes

La bataille, le règlement du conflit par la force ou son ouverture, est l'incontournable morceau de bravoure (forcément) du film d'aventure. Les réalisateurs s'y collent avec plus ou moins de bonheur. Certains privilégiant le spectaculaire au détriment de la lisibilité (*Pacific Rim*, *Jupiter Ascending*), le spectateur est parfois obligé d'attendre la fin pour comprendre qui met sa race à qui.

Chaque épisode de *Star Wars* commence par un combat très lisible, mise en bouche spectaculaire pour l'affrontement final entre le Bien et le Mal. Un combat collectif qui s'oriente vers un duel donc, comme dans les westerns de papi ou les fins de James Bond. Mention spéciale à la fabuleuse bataille d'ouverture de l'épisode III où Anakin et Obi-Wan passent comme des fleurs entre les gouttes en fusion au-dessus de Coruscant, le film se terminant sur la confrontation du maître et son ancien padawan (Obi-Wan se montre incapable d'achever Dark Vador, ce qui est d'une insondable

cruauté puisqu'il le condamne *a priori* à une mort horrible par le feu ; Jedi mais pas trop).

Dans *Star Trek*, on peut à peine jouer sur ce terrain. Dans les séries, les batailles se déroulent par écrans interposés et dans les films, elles clopinent péniblement derrière *Star Wars*. Même J. J. Abrams ne parvient pas à renverser la charge des protons. *Star Trek Into Darkness* mérite bien son nom : on se retrouve dans le cas de figure où il faut attendre de voir qui est mort pour comprendre ce qui s'est passé.

*Star Wars* remporte la bataille de l'espace sans même défaire ses macarons.



*Dans le champ d'astéroïdes de l'Empire contre-attaque, deux astéroïdes sont assez particuliers : l'un est une pomme de terre et l'autre une chaussure de sport, glissés là par l'équipe facétieuse. Hélas, ils furent supprimés lors de la sortie en DVD. Toutefois, on trouve encore les photos sur Internet.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**

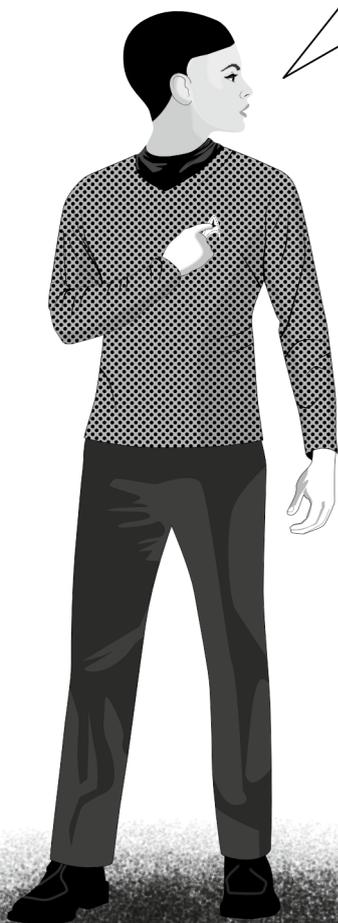


**STAR TREK**





**Chéri ? Je vais me coucher,  
tu pourras juste m'amener  
mon bonnet de nuit stp ?**



# Robes de princesses

Les femmes sont à meilleure enseigne que les hommes dans les deux franchises. Ou, pour nuancer, l'éventail de choix qui leur est offert est plus large. Notons que c'est également le cas dans la vraie vie, alors pourquoi pas ?

Dans *Star Wars IV*, la robe fendue de l'affiche arborée par Leia n'a jamais été autre chose qu'une monstrueuse escroquerie : on ne verra pas un centimètre de cheville royale de tout le film, qui, malgré ce malhonnête procédé – doublement malhonnête car la version « sexy » de la robe se verra tout de même commercialisée avec un énorme succès – sera oscarisé pour ses costumes. Mais sans doute la toge collet monté de la princesse représentait un genre d'Œdipe inconscient, car les robes de la Reine-mère Amidala valent leur pesant de créateur cocaïnomane (mention spéciale aux frous-frous affriolants qu'elle porte afin d'appâter Anakin pendant tout *Star Wars II*). En outre, le fameux bikini doré de chez Jabba a fait baver des générations de fans.

Côté *Star Trek*, la prééminence des uniformes pour les deux sexes arrange bien les producteurs, ça coûte moins cher, même si on connaît une période minijupe délirante sur la passerelle. (Quoique l'uniforme argenté de Seven of Nine ait de quoi faire couler des camions-citernes de bave lui aussi.) La série se rabat sur les extraterrestres humanoïdes ou non : à eux les brocards, les satins, les jupettes sexy, les robes à traîne, à collerette, à corset, à voile et à vapeur.

Si j'étais Deanna Troi, je pillerais le dressing d'Amidala.

*Le fameux bikini doré de Leia avait tendance à « laisser voir jusqu'à l'Alaska » (dixit Carrie Fisher) : comme elle refusait net qu'on lui scotche les seins, on dut refaire de nombreuses prises pour cause de « dysfonctionnement » du costume.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Maman, je veux épouser un Klingon

L'extraterrestre, c'est l'ultime métaphore de l'Autre, cet inconnaissable. Entre le monstre indomptable plein de dents qui ne rêve que de nous avaler cul sec et avec lequel toute communication est impossible (*Alien*), et la trop mignonne créature pour laquelle il suffit d'un téléphone (*E.T.*), l'éventail est large. Les deux séries l'ont déployé chacune à leur façon.

Dans *Star Wars*, l'Empire ne veut pas des extraterrestres et ne rêve que de s'en débarrasser. Palpatine ne cache pas son désir de les exclure de toute forme de gouvernement, voire de vie tout court. Il est espéciste. C'est MAL, on nous le dit clairement. Les extraterrestres sont nos amis, et même quand ils ressemblent à des champignons vénéneux ou des limaces géantes, ils bénéficient de la convention des droits de l'humanoïde (ce qui dans *Star Wars* ne veut pas dire grand-chose, du reste). Les Républicains accueillent tendrement des êtres auxquels personne de sensé n'ouvrirait sa porte (surtout s'ils venaient à deux proposant des brochures illustrées de la vie de Notre Jedi).

Dans *Star Trek*, les extraterrestres sont sur le pont et les mariages mixtes ne choquent plus personne (avec un Borg, faut voir) – y compris avec des symbiotes

intelligents. L'extraterrestre est un humain comme les autres. D'ailleurs, on peut se reproduire avec, Spock et B'elanna Torres en témoignent. Et Deanna Troi portera l'enfant d'une entité cosmique sans même battre de ses longs cils (*L'enfant, TNG 2x1*).

Si dans *Star Trek*, l'égalité des espèces est un fait, dans *Star Wars* il y a encore du boulot.



*Au tout début de TNG, Deanna Troi était censée être dotée de trois seins, mais l'actrice fit remarquer qu'une femme avait assez d'ennuis avec deux et on abandonna l'idée.*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



**Love me tender,  
Love me true...**





# Cachez ce sein que je ne saurais voir

À l'origine, la science-fiction, si elle couvrait magazines et affiches de dames accortées en jolies tenues transparentes (en général, dans les bras d'horribles monstres écailleux), n'était guère portée sur la chose. Tout juste si le preux chevalier/jeune savant génial/cosmonaute intrépide embrassait chastement la princesse/fille du vieux savant génial à la fin de son parcours du combattant initiatique.

Ce schéma désuet trouve sa meilleure expression dans *Star Wars*. Le bisou y est rare (Leia embrasse Luke et Han une quinzaine de fois, très furtivement, et souvent sur la joue dans le cas de Luke). De plus, la tenue olé-olé lui est imposée par un gastéropode géant dont on se demande ce qu'il compte en faire : la manger demeurant l'hypothèse la plus compatible avec nos connaissances actuelles en biologie. Les chevaliers Jedi n'ont pas le temps pour les galipettes, ils subliment ailleurs. Anakin et Amidala mari-vaudent si chastement qu'on se demande un peu comment il peut en résulter un bébé. Bref, la franchise fait des pieds et des mains pour demeurer un spectacle familial.

Il en est bien autrement dans *Star Trek*, où scénaristes et acteurs ont toujours joué à cache-cache avec les censeurs et ce dès *La cage*, l'épisode pilote recalé par la production, demeuré fameux par la grâce de son ondulante danseuse verte à peine couverte de soies assorties. Kirk court après tous les jupons transparents qui traversent son champ de vision, Spock connaît des Pon Farr musclés, Lwaxana Troi est un brin nymphomane et Data déclare qu'il est « totalement fonctionnel ».

*Pour la scène du célèbre baiser entre Kirk et Uhura, les producteurs avaient exigé que l'on tourne deux versions : l'une avec le baiser, l'autre sans. Mais Shatner et Nichols ayant délibérément raté TOUTES les scènes de l'option « sans », on fut obligé de s'en tenir à la ligne « avec ».*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Guinan vs Maz Kanata

Un personnage pivot de l'aventure : le tenancier du bar, idéalement placé sur la route initiatique du protagoniste benêt, à condition que ce dernier ait évité d'agacer les habitués et parvienne à sortir vivant de l'établissement.

Dans les deux sagas, c'est à des femmes qu'on a confié ce rôle délicat. Ces dernières souffrent de la même tendance à materner le monde et sont toutes deux interprétées par des actrices noires (même si ce n'est pas très évident pour Maz Kanata).

Guinan est une El Aurienne, espèce jadis puissante presque détruite par les Borgs. Elle apparaît régulièrement dans les épisodes de *TNG* révélant à l'équipage leurs véritables désirs ou les poussant à se réaliser. Elle posséderait des pouvoirs cachés, mais le goût vestimentaire n'en fait pas partie : ses chapeaux semblent avoir été volés dans le vestiaire d'Elizabeth II et ses robes dans celui d'un chœur de gospel.

Maz Kanata ressemble beaucoup à un Yoda hyper myope, moins vert et dépourvu d'oreilles velues. Elle tient un bar paumé sur une planète déserte, mais apparemment toute la faune contrebandière de la galaxie connaît l'adresse. Hélas, le Premier Ordre aussi.

Vu le caractère des deux femmes, il faut envisager que le duel se résume à un échange perfide de recettes de cocktails impossibles à réaliser dans la galaxie de l'autre.

*Le nom de Guinan est un hommage à une célèbre propriétaire de night-club du temps de la prohibition : Marie-Louise « Texas » Guinan, chanteuse, danseuse, productrice. Première cowgirl de l'histoire du cinéma américain, elle saluait ses clients avec un « Hello suckers ! » resté fameux. Jusqu'à la fin de sa vie, elle soutint n'avoir jamais vendu une goutte d'alcool.*



*Maz Kanata est inspirée de Rose Gilbert, ancienne professeur d'anglais de J. J. Abrams et de son directeur artistique Rick Carter, qui enseigna 51 ans en portant d'énormes lunettes.*



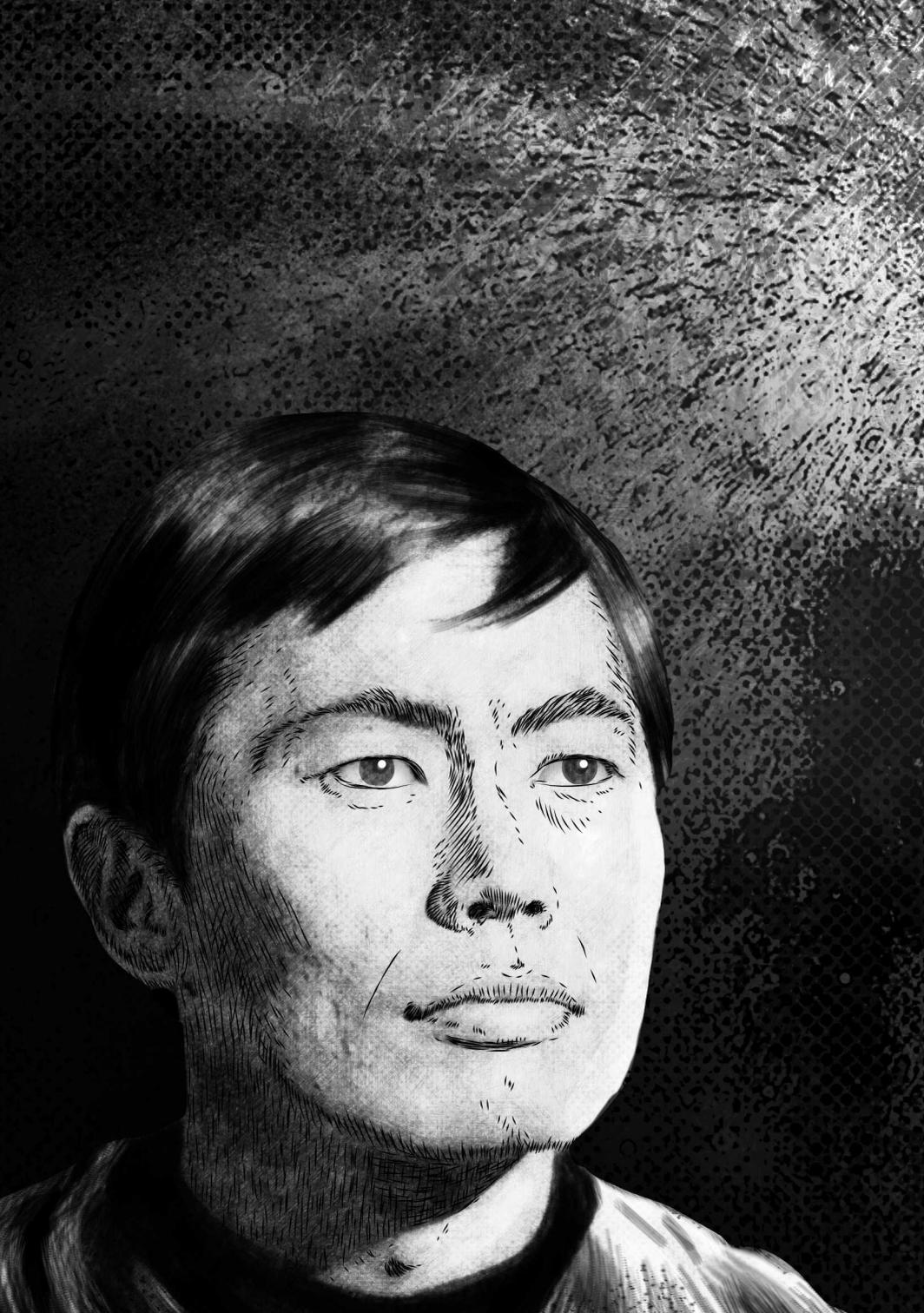
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# I have a dream

Les séries américaines ont eu à cœur de montrer la société contemporaine, souvent de façon critique, voire subversive, tout en se livrant discrètement à l'ingénierie sociale. Qu'en est-il du combat contre le racisme ?

*Star Trek* est une utopie égalitaire, donc antiraciste. Le seul personnage d'Hikaru Sulu symbolise toute l'Asie alors déchirée par les guerres. Il n'a pas de nationalité vraiment définie, mais son nom de famille est celui d'une mer qui baigne quasi tous les pays de ce continent. Uhura et Kirk se donnent le premier baiser interracial de l'histoire de la TV américaine (*Les enfants de Platon*, *TOS* 3x10). Certes, dans *DS9*, partie de la série qui s'éloigne le plus de l'esprit d'origine, Sisko ne « fraternise » qu'avec des femmes noires ; on a de plus reproché à la série son côté crypto-néocolonialiste (la Première Directive est un coussin sur lequel Kirk et Picard s'asseyent fréquemment).

Dans *Star Wars*, peu d'Asiatiques, à l'exception de Bultar Swan. Les noirs sont un peu mieux représentés : le séduisant demi-traître Lando Calrissian, et Mace Windu qui traite Anakin avec la psychologie d'une huître, prend LA mauvaise décision régulièrement et se fait descendre le jour où il en prend une bonne. Cependant, l'épisode VII impose (il n'y a pas d'autre mot, vu les réactions de certains fans) Finn, le transfuge Stormtrooper affamé d'affection dont on ne sait pas vraiment s'il est amoureux de Poe ou de Rey.

*Nichelle Nichols projetait d'abandonner la série à la fin de la saison 1, Martin Luther King l'en dissuada au motif que les acteurs noirs devaient offrir à leurs pairs la représentation que la société ne leur accordait pas. La vocation artistique de Whoopi Goldberg naquit donc devant Star Trek et elle tint absolument à y jouer, devenant la fameuse Guinan de TNG.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Quels moyens contestables pour quelles Nobles Fins ?

Le but de la quête, l'objectif de l'aventure et les moyens de réussir à les atteindre sont l'un des points auxquels le spectateur doit adhérer le plus tôt. Nos deux sagas s'opposent-elles vraiment radicalement sur ce point ?

Sauf peut-être dans le plus politique *DS9*, les moyens scientifiques se répandent dans *Star Trek* comme du sirop d'érable sur un *pancake* : il y en a partout et ça colle aux doigts. Chaque aventure est une énigme à résoudre rationnellement par le savoir (ou parfois un jargon sibyllin parfaitement incompréhensible qui prétend en être). Cependant, la référence *Wagon Train* rappelle la mythologie de la frontière chère aux Américains.

Dans *Star Wars*, les racines mythologiques et le conte de fées s'assument dès les prémices du scénario (un chevalier, une princesse, et même une méchante sorcière : Dark Vador). Mais la Force, discrète, n'est pas utilisée en permanence et ne s'insinue pas jusque dans la composition du déjeuner en vous faisant baver sur le dernier synthétiseur de nourriture de chez Neskawa (bien qu'elle puisse servir à découper des fruits).

Toutefois, entre un officier de Starfleet et un Jedi, le combat se résumerait sans doute à ce dialogue de vieux oncles sourds aux repas de Noël. Ils se braillent dessus très fort

sans se rendre compte qu'ils cherchent au fond la même chose : établir la justice, la paix et l'harmonie dans la galaxie. Ça s'appelle aussi la raison.

Protons ou midichloriens dans votre cocktail ?



*Le 12 décembre 2011 George*

*Takei appela les fans des deux*

*séries à cesser le combat pour*

*s'unir contre ceux de Twilight*

*(qui clairement ne cherchent pas*

*à répandre la paix et l'harmonie*

*dans la galaxie, eux).*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



**Et le futur je vois...  
Ton père tu tueras  
un jour de soleil.**





# Philosophie des sciences (fiction)

Le mot *science-fiction* naît en 1929 sous la plume d'Hugo Gernsback, écrivain et éditeur. Inventeur aussi, notamment dans le domaine de la transmission sans fil, il détiendra plus de 80 brevets. La science-fiction a donc pour mission (de X ans) d'explorer de nouveaux concepts étranges et, au cœur de l'inconnu, de dénicher encore plus de trucs rigolos.

Dans le *Star Trek* de Roddenberry, la technologie et la science, la façon dont elles aideront l'humanité, sont l'un des moteurs scénaristiques mais aussi une partie de son propos. On a pointé les bourdes scientifiques (ou les délires sous acide) dont regorge la série. M. Wong (université de Waterloo, Canada) a même accusé *Star Trek* d'avoir favorisé l'incapacité actuelle des Américains à distinguer science de pseudoscience. Mais on lui a attribué aussi de nombreuses vocations scientifiques (faites votre choix) et, en général, les scénaristes ont bien su jouer de la prospective ou des conséquences des découvertes. Toutefois, ce discours deviendra pessimiste, oubliant qu'un marteau restera toujours un bon instrument pour planter des clous, mais que c'est l'homme qui l'utilise pour fracasser un crâne.

Dans *Star Wars*, c'est surtout le directeur artistique qui s'est occupé de l'apparat technologique: un travail remarquable de créativité sur l'évolution des appareils dans la chronologie de la saga. La science? C'est cool, si c'est joli.

Conclusion: il vaut quand même peut-être mieux faire ses études de physique (ou de SF) à Starfleet qu'au temple Jedi.

*En 2014, les cendres de Gene et Majel Roddenberry et James Doohan furent dispersées dans l'espace en compagnie de celles d'Arthur C. Clarke.*



*Désastre (TNG 5x5) est un épisode très bien nommé: Crusher et LaForge font le vide dans un vaisseau. Crusher conseille de remplir ses poumons jusqu'au retour de la pression. Nooooo! S'ils font ça, leurs poumons explosent.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Les verts dans l'espace

À l'échelle galactique, les préoccupations environnementales ne sont sans doute pas au premier rang des soucis des protagonistes. Lorsqu'il y a toujours un monde plus lointain à exploiter et/ou dégommer, la pollution n'est pas aussi vitale qu'elle l'est pour des habitants bêtement monoplanétaires comme nous. Et pourtant...

«*Au vu de la pollution atmosphérique, je pense que nous sommes bien arrivés au vingtième siècle*» déclare Spock dans le film *Star Trek IV : Retour sur Terre*, tandis que dans *Terre natale (TNG 1x18)* l'*Enterprise* arrête une équipe de terraformeurs véreux s'apprêtant à détruire une espèce de cristaux intelligents en changeant l'écologie de la planète. La capitaine Janeway s'opposera aux Mallons pollueurs et ravageurs de l'espace (*Les ombres de la nuit, Voyager 5x1*). Et dans *Quand la nature reprend ses droits (TNG 7x9)* on limite la propulsion Warp car elle endommage carrément l'espace-temps. Rien que ça.

Dans *Star Wars*, les planètes ça va, ça vient, et ce qui compte c'est surtout de les garder en un seul morceau. Alderande et le système hosnien entier y passent. L'Étoile

noire éjecte ses ordures dans l'espace sans se préoccuper des voisins. (Alors même qu'un déchet peut faire autant de dégâts sur un vaisseau qu'une météorite !) Oublions l'état de Jakku, Verdun sablonneux où, trente ans plus tard, traînent encore les débris sûrement toxiques de l'antique bataille. L'Empire n'est pas prêt pour le tri sélectif.



*Un groupe écologiste s'est baptisé les « Jedi for the Climate ». L'une de ses membres, N. Delhommeau, déclare le 16 décembre 2015 au journal Reporterre que Star Wars est « une série écologiste, dans la veine artistico-intellectuelle de Greenpeace et des mouvements sociaux des années 1970 ». Le mouvement s'est fait également connaître pour avoir organisé des « Chorales Galactiques Écologistes » à Notre-Dame.*

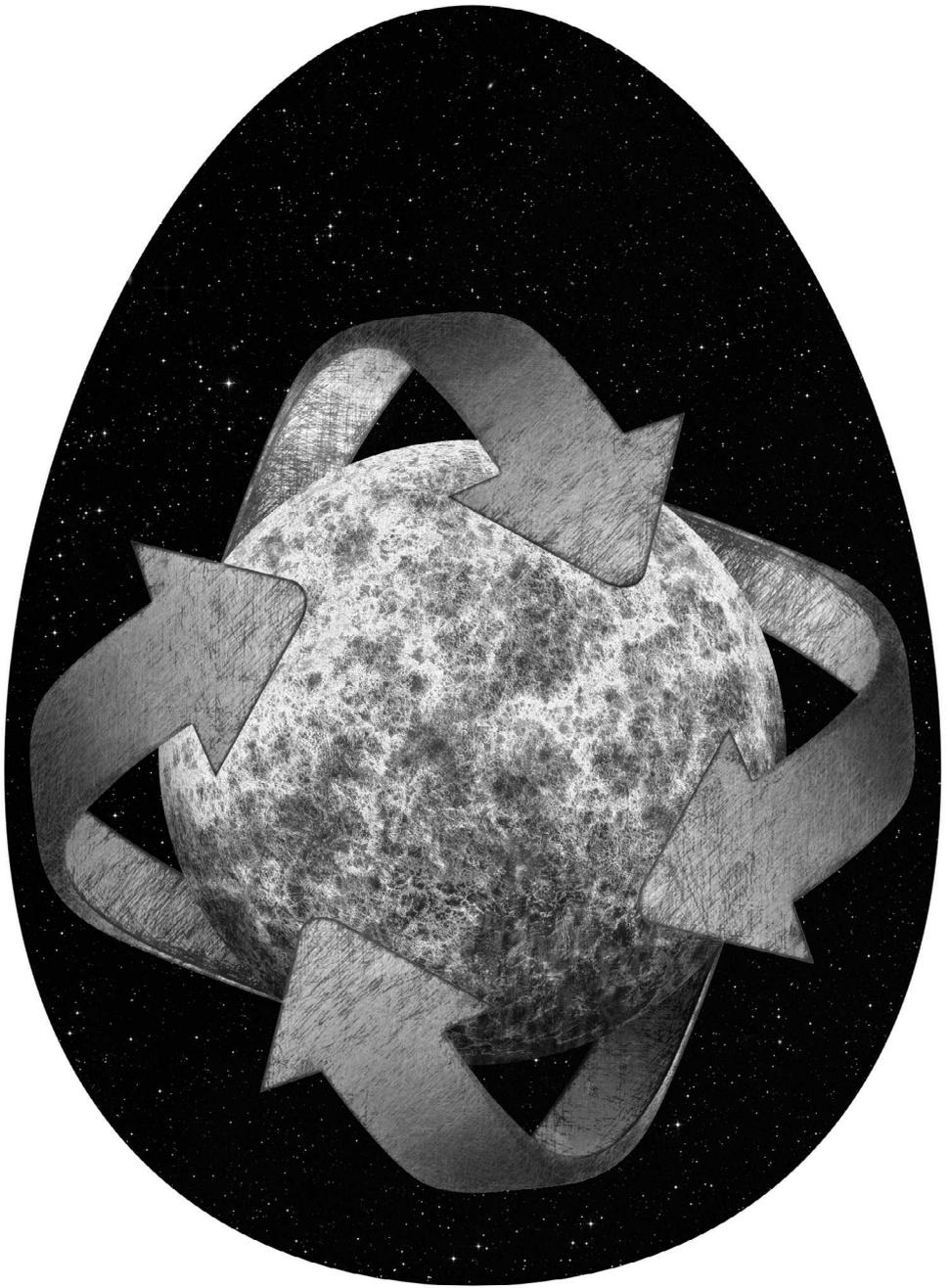
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





her

***BLADE RUNNER***

The Matrix has you...

**TERMINATOR 3**  
RISE OF THE MACHINES

**THE THING**

**E.T.**

**THE  
EXTRA-TERRESTRIAL**

# Ah bon ? Ça se vend la SF ?

Bien qu'ayant débuté très tôt avec G. Méliès, et malgré la sortie de certains films brillants (*Metropolis*, *Planète interdite*, *2001...*), la production de films de science-fiction resta longtemps modeste. Le manque de considération et de culture du public, ajouté aux difficultés techniques et budgétaires, ne lui permettait pas de prendre son envol...

Puis vint *Star Wars IV*, en 1977. Premier au box-office mondial, il détrôna en six mois d'exploitation *Les Dents de la mer*, jusque-là le film le plus vu de l'histoire du cinéma. Son succès inattendu encouragea les producteurs à s'aventurer dans la SF (et les spectateurs à s'y intéresser). En 1979, *Star Trek* fit à son tour son apparition dans les salles obscures (avec une prudente témérité, un public déjà fidélisé lui étant acquis), dix ans après avoir quitté le petit écran.

Un film coûte, or l'industrie du cinéma (vous avez bien lu : « industrie » ?) ne désire ni connaître la décroissance ni jouer les Mère Teresa. Quand il rapporte, on en exploite les ressorts, souvent les plus racoleurs, pour drainer les indécis. Après *Star Wars*, apparurent alors les franchises (*Mad Max*, *Retour vers le futur*, *Terminator...*) et des images toujours plus spectaculaires (faut que ça pète, sinon autant rester devant sa téléloche), quitte à délaisser le propos ou la cohérence... On ne produisit pas seulement des imitations : *Alien* est un anti-*Star Wars*, et *Galaxy Quest* un pied-de-nez affectueux à *Star Trek*.

Le mérite de *Star Wars* est donc d'avoir permis l'émergence d'un nouveau genre cinématographique de masse : la SF (même si on peut aussi lui reprocher d'avoir contribué – trop souvent – à ce qu'il ait trente ans de retard sur la littérature...). Avantage : *Star Wars* !

Le vaisseau de Galaxy  
Quest se nomme NTE-  
3120. Le matricule fait  
évidemment penser à celui  
de l'Enterprise (NCC-1701)  
de Star Trek, mais le NTE  
est l'acronyme de  
« Not The Enterprise »...



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Les canons

Aux États-Unis, la tradition des *fanfictions* alliée à la professionnalisation des romanciers, a souvent conduit ces derniers à offrir leur talent au cinéma et aux univers franchisés. La série y gagne un type qui sait raconter les histoires au lieu de laisser les fans faire n'importe quoi, et l'écrivain une rallonge pour mettre des épinarads avec son beurre rance. Il lui arrive même de faire ça par passion pour l'univers en question.

La première trilogie de *Star Wars* (enfin IV, V et VI) est novellisée par Alan Dean Foster bien qu'il ne soit crédité que des deux derniers. Foster est un professionnel : on lui doit les *Alien*, des *Terminator* et même *Transformers*. Mais c'est Timothy Zhan, vingt ans plus tard, qui ouvrira le vrai bal de l'Univers Étendu.

Las, désormais tous ces romans ont été déclarés hors canon depuis le rachat par Disney. Hambly, Jeter, Bear, McIntire, grands romanciers de SF, ou même Drew

Karpyshyn (*Baldur's Gate*, *Mass Effect*) ont dû être ravis d'être jetés comme de vieilles chaussettes.

Pour *Star Trek*, le débat était clos : TOUT l'Univers Étendu était déclaré hors canon de base. Ça n'a pas empêché de grands noms de s'y frotter aussi (et en plus grande quantité que pour *Star Wars*). Citons : McIntire, Jeter, Hambly (tous les râteliers, hein ?), Blish, Haldeman, Duane (parmi les préférés des fans), Rush et même Robert Shekley.

À noter qu'avec le *Star Trek* de J. J. Abrams, c'est l'ensemble du canon que le *reboot* envoie à la poubelle. Gabegie ou sabotage ?



*Roddenberry, grand fan de science-fiction, faisait souvent appel à des maîtres du genre pour ses scénarios (R. Matheson, H. Ellison). L'ennui c'est qu'une fois le script en main, il lui arrivait aussi de réécrire sans demander leur avis aux auteurs, et ivre de surcroît. Tant et si bien qu'il fâchait tout le monde : les auteurs méprisés ET l'équipe de tournage qui devait reprendre des scripts incompréhensibles de A à Z au moment de tourner.*

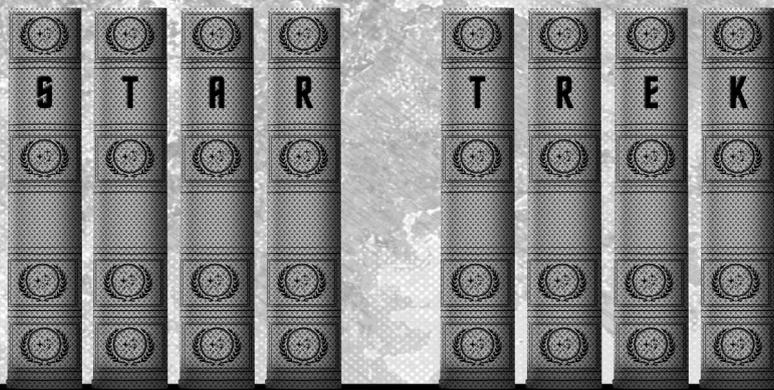
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Adaptations vs adaptations : 1<sup>er</sup> round

*Star Trek* et *Star Wars* ont eu droit à leurs adaptations sous forme de *comics* et de BD, avec plus ou moins de bonheur sur un plan artistique... Sur un plan financier, la palme de la plus « riche » idée revient indéniablement à Lucas.

Les premières BD *Star Trek* sont publiées dès 1967 par diverses maisons (Gold Key Comics, Marvel, DC, Malibu, etc.) : d'abord des adaptations d'épisodes, puis des variations sur l'univers. Le dessin est inégal et parfois curieux (chez Gold Key, l'équipage est habillé en vert, sauf Spock qui doit donc légitimement travailler dans le théâtre). Parmi les curiosités, citons les déclinaisons en romans-photos de Fotonovels (1977-1978) ajoutant les bulles aux photogrammes originaux, et la version manga de Tokyopop (2006-2008) : *Star Trek*, c'est trop kawai.

Côté *Star Wars*, Lucas propose un projet de *comics* à Stan Lee dès 1975. 107 parutions (+ annuels) vont voir le jour entre 1977 et 1987, portées par Roy Thomas (l'adaptateur d'un superbe *Conan*). Il s'agit bien de *comics* : faible éventail de couleurs, dessin « enlevé » (ce qui signifie qu'on se balance parfois de la justesse anatomique) et bel encrage, le tout enrobé d'une couverture criarde qui pique les yeux. Dark Horse prend le relais de 1991 à 2014 avec de nouveaux récits et des rééditions. Disney, qui achète Marvel en 2009, annonce le retour à la maison-mère en 2014.

Si la grande qualité de Lucas est d'avoir laissé scénaristes et dessinateurs enrichir l'univers de la saga, sa grande idée est d'avoir renoncé à son salaire contre 40 % du montant des droits dérivés de *Star Wars IV*. Il devint milliardaire, tant ceux-ci furent copieux... *Star Wars* semble donc remporter cette manche.



*Lorsque Lucas va voir Stan Lee, ce dernier est peu favorable au projet et préfère attendre la sortie du film. Il ne pense pas non plus que les livres auront du succès et propose que Lucas ne soit payé qu'après le 100 000<sup>e</sup> exemplaire vendu. Le succès sera tel qu'il sauvera Marvel deux fois de la faillite.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**

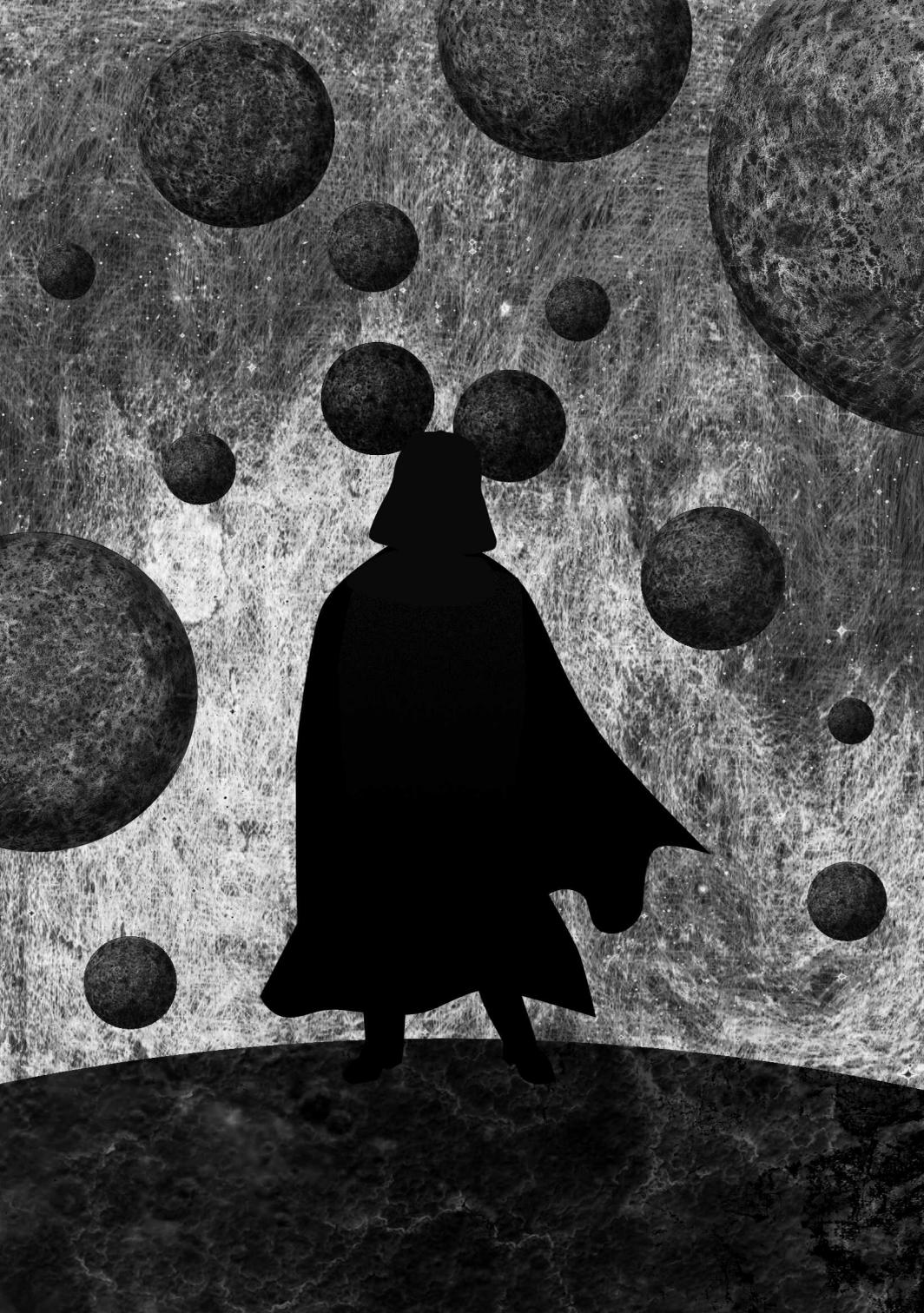
**STAR TREK**

AOÛT 2016

# ESPACE COMICS



2€



# Adaptations vs adaptations : 2<sup>e</sup> round

Les deux univers ont aussi été déclinés en séries animées. La difficulté, évidemment, réside dans le degré de réalisme auquel peut prétendre la technique : cartoon ou personnages humains, telle est la question.

*Star Trek* ouvre le bal avec une série de 22 épisodes de 26 minutes chacun, diffusée sur NBC de 1973 à 1974 et produite par Fimation, maison spécialiste des dessins animés aux plans très longs parfois réutilisés, et peu... animés. À part Walter Koenig (Chekov), les acteurs de *TOS* prêtent leur voix (encore heureux!). Malgré certains aspects rudimentaires, la série est intéressante et innove : l'équipage accueille un extraterrestre « tripède » (Arex Na Eth) et Uhura prend le commandement dans *The Lorelei Signal* (1x4) lorsque l'équipage masculin joue les Ulysse auprès de belles femmes extraterrestres. La série, également novélisée par Alan Dean Foster (le préfacier de ce livre), sera déclarée globalement non canonique par Roddenberry et la Paramount aux débuts de *TGN*.

*Star Wars* connaît davantage de séries, merchandising oblige : *Droides : Les aventures de R2-D2 et C-3PO* (1985-1986), *Star Wars Rebels* (2014 à nos jours), *Star Wars : Ewoks* (1985-1986), etc. Différentes techniques d'animation sont utilisées : *The Clone War*, par exemple, outre le long, fut d'abord conçue en 2D (3 saisons, produite par Cartoon Network, 2003-2005), avant que l'ordinateur et la 3D s'en mêlent (6 saisons, 2008-2014, à l'important succès et curieusement en cinémascope). Aujourd'hui, Disney promet maintes séries, en particulier utilisant le style Lego *Star Wars* (par ordinateur) : *May the busines be with them*. Pour l'antériorité : avantage *Star Trek*. Pour tout le reste, avantage *Star Wars*!

*La série originale de Star Trek s'appelait*

The Animated Adventures of Gene Roddenberry's Star Trek. *Inutile d'expliquer pourquoi le titre a vite été raccourci en ST: TAS (pour Star Trek: The Animation Serie), voire en TAS tout court.*



*Fimation voulait assortir chaque personnage-officier d'un cadet enfant, mais Roddenberry a refusé.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



**PROCHAINEMENT  
DANS VOTRE  
CINEMA**



# Deux sagas, deux destins

Les deux sagas ont fonctionné en sens inverse : allant de la série TV vers le long pour *Star Trek*, du long vers des séries TV pour *Star Wars*. Les films pour salles bénéficient dans tous les cas de soins particuliers.

Les films de la franchise *Star Trek* ont bien failli ne pas voir le jour. La première série TV est stoppée en 1969 après 79 épisodes pour manque de popularité. C'est son succès lors de sa rediffusion dans les années 1970 qui inspire l'idée de l'adapter au grand écran, surtout que *Rencontre du troisième type* et *Star Wars* cartonnent : du coup, ça sent le pognon. *Star Trek*, le film entre suffisamment dans ses frais pour que la Paramount décide de poursuivre, et *Star Trek : La Colère de Khan* moins cher, sera bénéficiaire. Que demande le peuple-producteur ? « Encore ! »

*Star Wars* a été conçu avec l'espoir d'aligner 3 trilogies soit 9 films à suivre : à l'époque, cela relevait du cas psychiatrique grave. Le colossal succès de l'épisode IV ne laisse aucun doute sur la continuation. Sauf que Lucas va revoir maintes fois la globalité du scénario pour l'adapter aux contextes, et surtout, la troisième trilogie n'étant en fait qu'ébauchée, l'épisode VI devient soudain le point final.

La saga est réduite à 6 films : une sorte de retraite anticipée quoi. Enfin, pense-t-on, ce qui est hasardeux avec *Star Wars* (faut pas cogiter...). Car Lucas cajole l'idée de poursuivre, puis s'estime rattrapé par l'âge, se reprend pour affirmer que personne ne réalisera de films à sa place, etc. Il écrit finalement la fameuse troisième trilogie et vend LucasFilm à Disney qui sort l'épisode VII. Pour l'ambition quasi névrotique de Lucas : avantage *Star Wars*. Mais pour la pugnacité de Roddenberry et des fans ; avantage *Star Trek* !

*Aux débuts de l'écriture de la saga, Lucas alignait les idées de films thématiques (un avec des robots sans aucun être humain, un autre avec les Ewoks, etc.) et s'était retrouvé avec 12 films. Il a ensuite élagué pour se concentrer sur la trame principale en 3 trilogies s'étendant sur 50 à 60 ans.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# J. J. Abrams : fossoyeur ou créateur ?

Point commun entre *Star Trek* et *Star Wars* : le réalisateur J. J. Abrams. Né en 1966, il a suivi la vieille série *Star Trek* à la télévision et assisté, noyé sous le pop-corn, à la première de *Star Wars*. En termes cinématographiques, ce n'est pas non plus un poussin sorti de l'œuf : on lui doit la création de séries passionnantes telles *Alias*, *Lost*, *Fringe* ou bien *Person of Interest*.

Toutefois, ses incursions dans nos deux franchises ont été très controversées. Bien que dans le cas de *Star Trek*, on peut le créditer d'avoir obtenu... un Oscar ! Bon, d'accord, c'est pour le maquillage, mais on ne va pas chipoter : aucun des films précédents n'a pu s'approcher de ladite cérémonie, même en la prenant d'assaut aux phasers. Pour *Star Wars*, le film a drainé dix millions de spectateurs, rien qu'en France. Dans les deux cas, les fans s'affrontent et surtout affrontent J. J. : les relectures des deux films font débat. Son *Star Wars* est ainsi considéré par beaucoup comme un simple reboot (sur l'air de « Et il n'aurait pas pu se payer un scénariste ? »), marqué par quelques belles incohérences. Pour *Star Trek*, on pourra lui reprocher de trahir l'esprit de la saga : méchants très (trop ?) méchants, blagues limite racistes, oubli des habituelles préoccupations scientifiques et humanistes de la saga, transformant le film en *space opera* banal. D'un autre côté, on peut lui reconnaître d'avoir dépoussiéré les deux univers et sans doute assuré leur pérennité en dénichant de nouveaux fans dans les jeunes générations.

*La série Fringe contient de nombreuses allusions à Star Trek.*



*Le premier véritable spectateur de Star Wars VII fut un homme en phase terminale du cancer mort le 10 novembre 2015. John Boyega et Mark Hamill avaient supplié J. J. Abrams de permettre à leur ami Daniel Fleetwood, grand fan de la série, de voir le film avant la sortie car il serait mort à ce moment-là.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Des Oscars, tu ne récolteras point

Le nombre d'opus des deux sagas étant important, il est logique qu'ils soient régulièrement nominés aux récompenses suprêmes, notamment aux Oscars. Mais ce n'est pas pour autant que la prestigieuse Académie les a souvent célébrés...

Aux Oscars, il semble évident qu'une bluette futuriste ne puisse pas damer le pion à des films sérieux (cela rappelle les prix littéraires qui, crachant sur le roman de genre lui préfèrent les tourments psychologiques germanopratsins liés à la perte de sa mère et de son canari). Les Oscars de meilleur film, réalisateur, scénariste, leur sont donc inaccessibles. Le message est clair : c'est pro, mais c'est quand même des gamineries. Grandissez un peu...

Néanmoins, pour témoigner de la qualité générale des films sans avoir la honte, l'Académie dégage les catégories « techniques ». L'épisode VII de *Star Wars* fut ainsi nominé cinq fois dans des catégories auxquelles la saga est cantonnée : musique, montage, effets visuels, mixage son, montage son (même si, au moment de voter, les membres de l'Académie avaient piscine).

*Star Trek* n'est pas mieux loti. Ses nominations concernent également la musique, le son, le maquillage ou les effets spéciaux, et seul le film de 2009 remporta celui du maquillage. À noter enfin que l'épisode IV de *Star Wars* remporta 7 Oscars (dont un spécial) pour 10 nominations, un record ! Conclusion : *Star Wars* marque un point, mais le seul jury qui compte vraiment, c'est vous !



*George Lucas a été davantage nominé aux Oscars pour American Graffiti (réalisateur, scénariste) que pour Star Wars. Aux Golden Raspberry Awards (Razzies), il n'a pas fait mieux en étant seulement nominé pour le titre de pire réalisateur pour l'épisode I et l'épisode II.*



*Les Saturn Awards, spécialisés dans la SF et le fantastique, ont bien davantage célébré Star Trek et Star Wars, tout comme l'ADG Excellence in Production Design Award, ou l'ASCAP Film & Television Music Awards. Sans oublier les Emmy Awards chez qui Star Trek a son rond de serviette.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**



Films	Oscars	Satum Awards
<i>Star Wars</i> (1977)	Direction artistique Costumes Montage Musique Son Effets visuels Oscar spécial pour les créatures extraterrestres	Meilleur film de SF Second rôle : Alec Guinness Réalisateur : George Lucas Scénario : George Lucas Direction artistique : Norman Reynolds & Leslie Dilley Costumes : John Mollo Son : Ben Hurtt, Don MacDougall, Sam F. Shaw Effets spéciaux : John Dystra & John Stears Décors : Roger Christian Photo (prix spécial) : Gilbert Taylor Maquillage : Rick Baker & Stuart Freeborn Musique : John Williams Montage : Paul Hirsh, Marcia Lucas, Richard Chew
<i>L'Empire contre-attaque</i> (1980)	Son Oscar spécial pour les effets spéciaux	Meilleur film de SF Meilleur acteur : Mark Hamill Réalisateur : Irvin Kershner Effets spéciaux : Brian Johnson, Richard Edlund
<i>Le Retour du Jedi</i> (1983)	Oscar Spécial effets spéciaux	Meilleur film de SF Acteur : Mark Hamill Costumes : Aggie Guerard Rodgers, Nilo Rodis-Jamero Effets spéciaux : Richard Edlund, Dennis Muren, Ken Ralston Maquillage : Phil Tippet, Stuart Freeborn
<i>La Menace fantôme</i> (1999)		Costumes : Trisha Biggar Effets spéciaux : Rob Coleman, John Knoll, Dennis Muren, Scott Squires
<i>L'Attaque des clones</i> (2002)		Costumes : Trisha Biggar Effets spéciaux : Rob Coleman, Pablo Helman, John Knoll, Ben Snow
<i>La Revanche des Sith</i> (2005)		Meilleur film de SF Musique : John Williams
<i>Star Trek, le film</i> (1979)		Effets spéciaux : Douglas Trumbull, John Dystra, Richard Yuricich
<i>La Colère de Khan</i> (1982)		Acteur : William Shatner Réalisateur : Nicholas Meyer
<i>Retour sur Terre</i> (1986)		Costumes : Robert Fletcher
<i>Terre inconnue</i> (1991)		Meilleur film de SF
<i>Premier Contact</i> (1996)		Second rôle masculin : Brent Spiner Second rôle féminin : Alice Krige Costumes : Deborah Everton
<i>Star Trek</i> (2009)		Meilleur maquillage : Barney Burman, Mindy Hall, Joel Harlow



# Masques et mascara

Le maquillage est un accessoire indispensable. C'est paradoxal, mais de nombreuses femmes vous le confirmeront. Dans un film de science-fiction, c'est ce qui distingue l'homme de l'extraterrestre ou l'ange de la bête. Plus prosaïquement, ça économise énormément sur les effets spéciaux et le temps si précieux du directeur de production.

Dans *Star Wars*, le maquillage sert essentiellement à distinguer les gentils des méchants. Les figures diaboliques de Dark Maul et Palpatine en témoignent. Les gentils se contentent en général d'un trait de mascara ou alors ce sont carrément des marionnettes. Pour les méchants, vraiment très méchants, l'astuce du casque à voix déformante résout pas mal de difficultés. La preuve : Kylo Ren reste assez crédible en Terrrible Seigneur Sith jusqu'au moment où il enlève son casque (et là c'est le drame). Ensuite, on peut noter la princesse Amidala qui se dissimule sous un camion-benne de poudre de riz maculé de pois rouges, façon geisha virale.

Dans *Star Trek*, on use du maquillage pour distinguer les humains des non-humains et cela n'augure en rien de la nature amicale ou non du maquillé, bien qu'on adoucisse le faciès des Klingons afin de leur donner une présence moins agressive au premier coup d'œil. Plus tard, la sculpturale Jadzia de *DS9* nous signalera à grands renforts de tatouages mouvants qu'elle est l'hôte du symbiote Dax. On oubliera les errements de fards à paupière des premières saisons pour le lieutenant Uhura et l'infirmière Chapel : les années 1970 ont beaucoup à se faire pardonner.

*Monsieur Spock aurait dû être rouge, mais le temps de maquillage aurait été trop long et on y renonça.*



*La Barbie Uhura TOS vient d'être mise en vente sur Amazon.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Dites 33

Durant l'essor du fantastique au XIX<sup>e</sup> siècle, le médecin ou la médecine elle-même deviennent des personnages clés de l'aventure. Même si le protagoniste est presque toujours blessé à l'épaule, il faut bien que quelqu'un nettoie sa plaie... Parfois, les docteurs narrent carrément l'histoire, tel Watson, et incarnent la raison face à l'inconnaissable.

Peu de médecins dans *Star Wars* (qui, il est vrai, n'est pas championne en rationalité) et seulement deux scènes « médicales » : Finn se bat pour panser Chewbacca (épisode VII) et Padmé accouche (épisode III) dans un grand moment de n'importe quoi obstétrique. Pourtant, l'Empire a la panacée : le Bacta, un gel phosphorescent qui guérit tout, même l'acné et les règles douloureuses. Ça ne fait pas repousser les mains, dommage.

Dans *Star Trek*, on se croirait parfois dans un remake spatial d'*Urgences*. McCoy, Crusher, Pulaski et Phlox se succèdent (McCoy est sans doute trop occupé à râler

pour être vraiment rationnel) et le meilleur : l'hologramme médical d'urgence (HMU) et sa névrose (justifiée) d'irréalité. Des épisodes entiers se passent à l'infirmierie (*Mon ami Porthos*, *Enterprise* 2x5 – où le fichu clébard d'Archer est malade). On y accouche sur un fauteuil (*L'enfant*, *TNG* 2x1). L'hypospray injecte sans douleur vaccins et antidotes pour des maladies diagnostiquées par le tricordeur.

*Star Wars*, c'est « Marche ou crève », *Star Trek* « Je ne vous fais pas mal au moins ? »



*Le fauteuil d'accouchement cité plus haut est un véritable acte militant de la part des créateurs de TNG. Diffusée en 1988, la série tient compte d'un discours qui commençait à peine à se chuchoter dans les hôpitaux : à savoir que l'accouchement couché est une contrainte pour les femmes, une aberration médicale et ne sert QUE le confort des soignants. Vingt-huit ans plus tard, l'accouchement en position libre n'est toujours pas une évidence.*

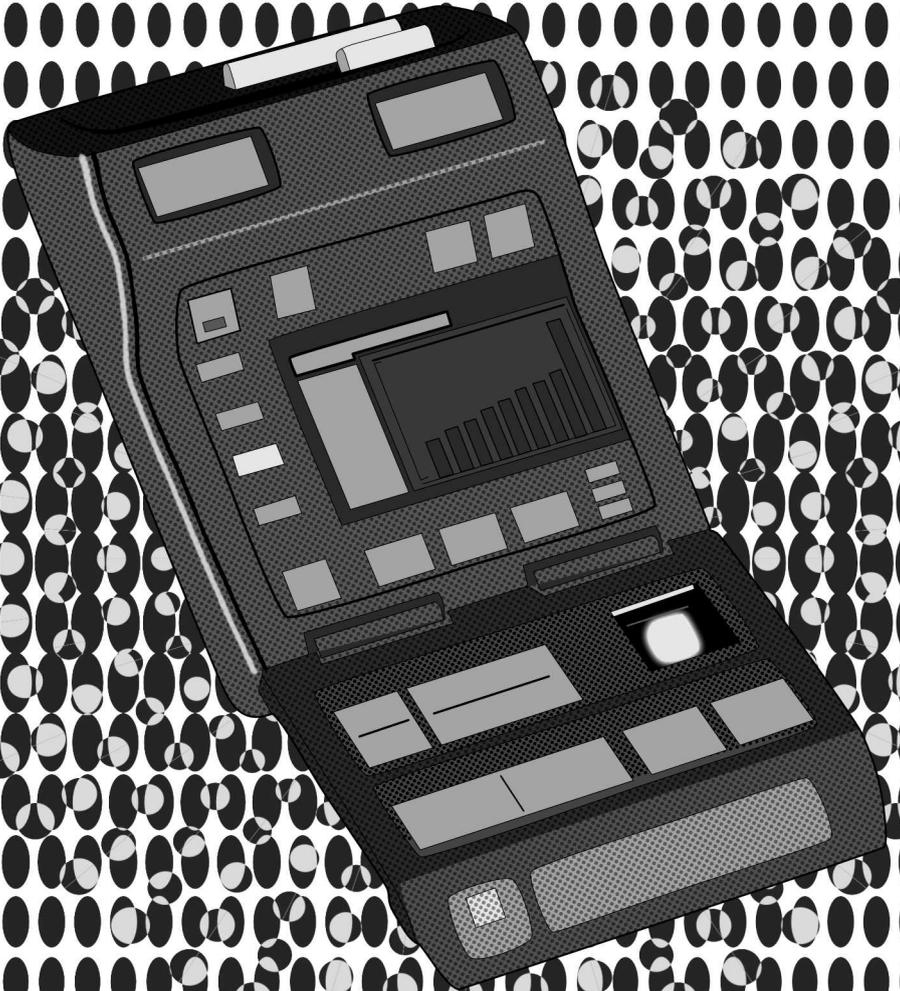
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK







# Worf vs Chewbacca

Parmi les compagnons obligatoires du capitaine, l'option fauve extraterrestre intelligent et apprivoisé n'est pas sans intérêt. Ainsi Worf et Chewbacca partagent ce redoutable rôle.

Le sens de l'honneur et de la justice, une loyauté confinant à la névrose obsessionnelle, un tempérament volcanique, une force surhumaine, une tendance à la capillarité enthousiaste (localisée seulement sur le crâne et les sourcils chez Worf, mais ça suffit bien, merci), un physique inquiétant : Worf et Chewbacca sont globalement des guerriers semblables à bien des égards.

Chewbacca a près de deux cents ans. Sa longue association avec Han lui a appris plus de choses sur les mille et une manières d'escroquer son prochain qu'un honnête Wookiee n'en devrait connaître. Sous ses dehors velus, il cache bien sûr un cœur d'or et l'envie d'égorger quiconque tenterait de jouer au vétérinaire avec lui. En taille et en poids, il est presque certain qu'il écraserait Worf.

Worf, élevé par des humains après le massacre de sa famille par les Romuliens, est le premier Klingon à rejoindre la Flotte. Sous ses dehors rigides, il dissimule le même cœur d'or que Chewbacca, mais il n'en reste pas moins toujours déconcerté par l'hésitation de Picard à verser le sang de l'adversaire. Chef de la sécurité à bord de l'*Enterprise* et officier de Starfleet, il s'est sans doute suffisamment entraîné pour éviter de jouer les noisettes entre les pinces de son adversaire. Réservez le billet pour le match, ce sera passionnant.

*Le personnage de Chewbacca fut inspiré à Lucas par son chien, un malamute d'Alaska très poilu, qui, en voiture, exigeait de s'asseoir à côté du conducteur. (Co-pilote, hein ?)*



*La prothèse frontale de Worf fut remplacée pour la saison 2 de TNG car on avait volé la première.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

STAR TREK

# Épique et toc

Grand point commun entre les deux franchises, ce sont des sagas dont la chronologie s'étire sur plusieurs générations, voire siècles pour l'Univers Étendu. Beowulf contemple ses descendants en compilant les généalogies et en se demandant si, à force, tout cela ne deviendrait pas un chouïa kitchouille.

L'histoire même de la création de *Star Wars* est à elle seule un genre de saga épique. Les atterrissements des producteurs, suivis des ruses de Lucas devenu presque un traître aux yeux des fans, puis le passage de relais de traître à J. J. Abrams après l'arrivée des extraterrestres (Disney), ou encore les épisodes se suivant mais ne se comptant pas (ou mal)... la genèse de *Star Wars* ne manque pas de moments haletants où l'on sent passer le souffle de l'aventure. *Star Trek* l'a joué plus bourgeoise, même en comptant le cache-cache avec la production pour imposer les vues et les idées de Roddenberry.

D'un autre côté, à l'intérieur des histoires, il ne manque rien de ce qui fait depuis les

Noroïts l'essentiel d'une belle et bonne saga (avec le nombre de volets incommensurable): armes magiques ou spéciales, héroïques dilemmes d'honneur et d'amour, ennemis redoutables, sacrifices, batailles, exploits de héros confinant au mythe. Tous les ingrédients s'y trouvent. On touille, on rajoute une pincée de sexe pour *Star Trek*, une pincée de cavalcades spatiales pour *Star Wars* et on continue à sortir du four régulièrement quarante ans plus tard. Mais le souffle épique, il n'y a que ça de vrai. Tant pis s'il n'y a pas de vent dans l'espace.



*James Doohan qui joue Scotty était un véritable héros de guerre, lui. Il participa au débarquement en Normandie où il reçut six balles dont une dans la poitrine qui fut heureusement bloquée par un étui à cigarettes en argent. Il y perdit également un doigt, le majeur. La plupart des prises de vues impliquant Scotty sont réalisées pour masquer cette mutilation.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**





# Du neuf avec du vieux

L'histoire est une espèce de grand placard à trésors ternis où puisent les scénaristes afin de créer des univers qui n'ont de nouveau parfois que le nom.

«*Un peuple, un empire, un chancelier*», le tiercé dans l'ordre de *Star Wars* lui donne des airs de Troisième Reich sans forcer. Tout y est, même l'esthétique nazie. Les uniformes des officiers supérieurs, on l'a déjà dit, sont copiés collés sur ceux de la Wehrmacht, le casque de Dark Vador est posé incongrûment sur un costume de samouraï (fusion Jedi/nazi). Mention spéciale au discours de l'épisode VII, dit aussi *Bienvenue à Nuremberg*. Les soldats rangés au micron près, les bannières déployées (rouges et noires si vous êtes vraiment myopes), tout cela rappelle quelque chose : y compris le petit type en crise maniaque éruptant dans le micro. Tout juste si les troupes ne braillent pas «*Zieg Heil*», se retenant sans doute pour l'épisode VIII, mais elles saluent bien comme il faut. C'est pourtant censé se passer quelques milliers d'années avant Hitler : l'Histoire est-elle donc condamnée à bégayer ?

En 1831, un bateau, le *Beagle*, quitte l'Angleterre, Charles Darwin à son bord, pour un voyage de quatre ans. Sa mission : découvrir de nouvelles civilisations, explorer

de nouveaux rivages étranges et... Bon d'accord, tout le monde a compris. (D'où peut-être aussi le terrible chien du capitaine Archer : un beagle, n'est-ce pas ?)

Conclusion : *Star Wars*, c'est l'argent et le pouvoir, *Star Trek*, la recherche de connaissance, c'est l'Histoire qui le dit.



La phrase «aller là où aucun homme n'est jamais allé» est tirée du journal de bord du capitaine Cook, dont Kirk porte d'ailleurs le prénom.

LE VAINQUEUR EST...

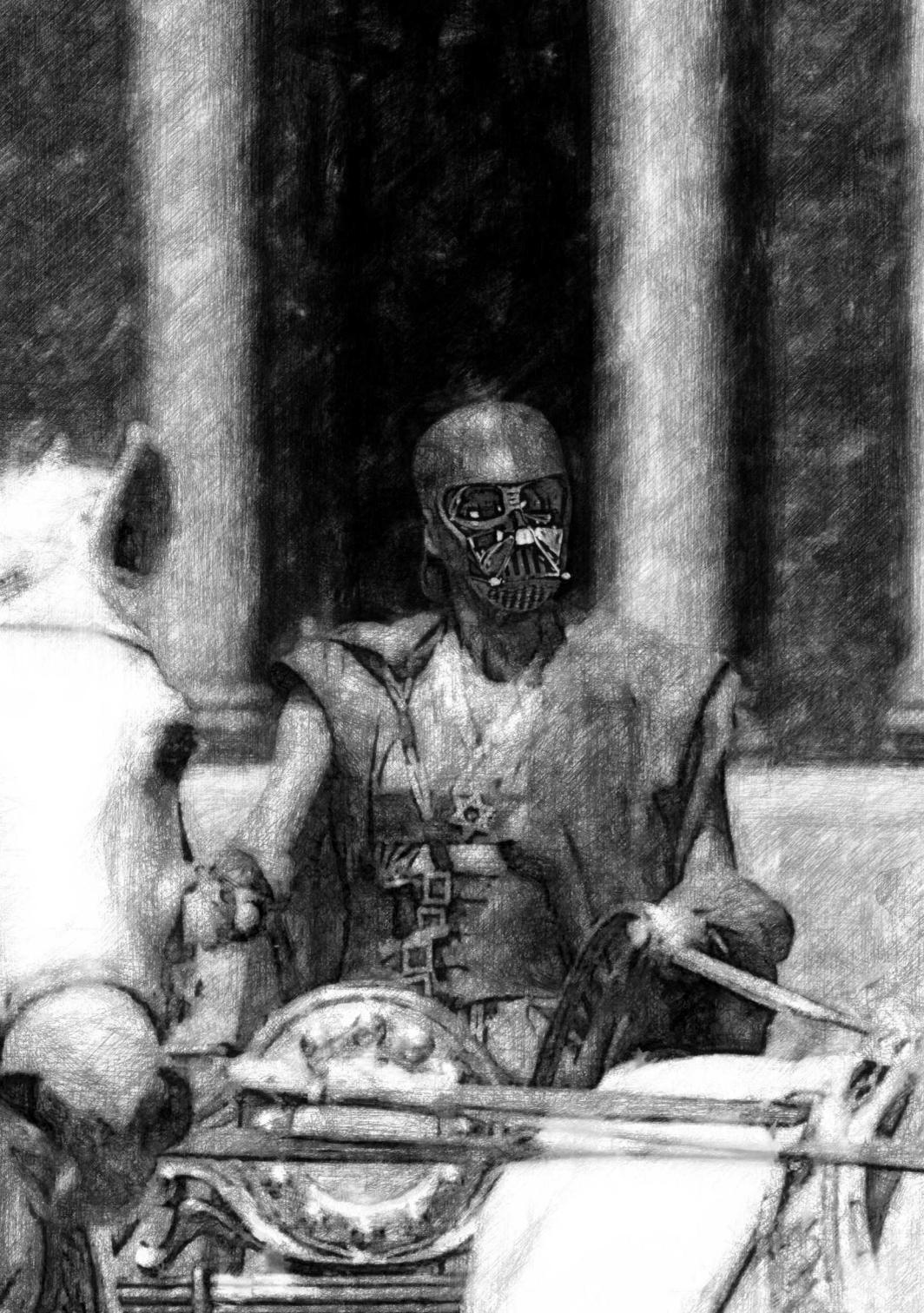
STAR WARS



STAR TREK







# Ils sont fous ces Romains

Les Américains sont fascinés par l'histoire romaine. Bizarrement un empire aussi puissant, ça leur parle. Dommage qu'ils n'aient pas tout compris : notamment le passage à propos des esclaves.

La galaxie *Star Wars* est un calque flou de l'histoire romaine : un sénat mené par un ou deux consuls (le Suprême Chancelier) dont le pouvoir est contrebalancé par des magistrats élus ou pontifes, sortes de prêtres (le conseil Jedi). Comme jadis (ou plus tard), la galaxie s'effondre sous les magouilles du sénat et l'ambition de types doués aux dents plus longues qu'un rayon tracteur. Débarque donc un despote : l'empereur (Auguste ou Palpatine). Mais tout ça est assez injuste pour Auguste qui donna en fait plus de représentation au peuple en muselant l'oligarchie du sénat féroce sur la soie de ses privilèges. À Rome, la démocratie n'est pas forcément du côté qu'on croit.

Dans *Star Trek*, ce sont les Romuliens qui lorgnent du côté latin de la force, jeux du cirque compris. Mais les gréco-latins passent en Warp 10 : le Panthéon entier s'y retrouve sous forme de vaisseaux ou d'astres. Des Aliens visitent la Terre pendant l'Antiquité et les Grecs les prennent pour des dieux (*Pauvre Apollon, TOS 2x2*). Et parfois une réincarnation divine ou historique vient faire un tour en toge devant les projos (*Sur les chemins de Rome, TOS 2x14*).

Dans nos deux séries, paradoxe même pas peur : les mystiques de *Star Wars* roulent pour Clio, la muse de l'histoire qui chante le passé, tandis que les rationnels de Starfleet ont des visions.

*Patrick Stewart a joué un centurion dans  
Moi, Claude Empereur, la célèbre série  
télévisée anglaise d'après le roman  
éponyme de Mika Waltari.*



*Dans la mythologie romaine, Vulcain était  
l'autre nom du dieu Héphaïstos, dieu grec  
forgeron et inventeur (qui ira jusqu'à créer  
deux robots d'apparence féminine pour  
l'assister) qui habitait un volcan.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



A stylized illustration in a comic book or graphic novel style. A hand with a textured, dotted skin pattern is shown from the right, holding a white ballot. The ballot is tilted and has the words "DARK VADOR" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The hand is positioned over a dark, rectangular ballot box with a wood-grain texture on top. The background consists of numerous light-colored rays radiating from the center, creating a dramatic, spotlight effect. The overall aesthetic is clean and graphic.

**DARK VADOR**

# Never trust a senator

Difficile dans une civilisation d'ampleur galactique de faire l'impasse sur les courants politiques qui s'y affrontent. Surtout que les basses manœuvres de tel ou tel nuisible et/ou véreux peuvent offrir de précieux ressorts scénaristiques.

La toile de fond politique de *Star Wars* n'est pas évidente au premier coup d'œil (ni même au second : il faut détourner les yeux des jolis feux d'artifice, là, dans l'espace). Elle est pourtant très présente, surtout dans la première trilogie. Lucas n'avait pas pu la poser avec trop d'insistance dans la seconde, les producteurs à l'époque n'auraient pas suivi.

25 000 ans de République crashent pathétiquement devant une série de complots minables menés par des hommes isolés. République, Empire, Nouvelle République, Premier Ordre, mon cœur balance dans la galaxie et risque le mal de l'espace. Cela étant, on a dit «république», pas «démocratie», nuance. Les membres du sénat censés élire leur Chancelier Suprême (rien que le titre est rigolo) ne sont rien d'autre que les roitelets de leur planète. Élire des rois démocratiquement, ça coince, non ?

La Fédération et ses idéaux sont présents dès la série d'origine. Jeune, et en constante expansion, ses éventuelles poussées de colonialisme sont contrôlées par la Prime Directive. Le Président régulièrement élu par les 150 planètes membres assure l'exécutif. Toutefois, ce brave homme apparaît fort peu dans les faits, et les décisions cruciales sont visiblement prises par l'armée, ce qui est tout aussi problématique.

*Les bureaux du président de la Fédération des Planètes Unies sont situés à Paris, place de la Concorde. Et même si ceux de Starfleet se trouvent à San Francisco, on peut saluer cet effort scénaristique qui consiste à s'apercevoir qu'il existe d'autres pays sur la Terre que les États-Unis.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Citoyens, citoyennes

Un Empire, une Fédération, deux visions de la collectivité dès l'AOC. On peut toutefois arguer, pour expliquer la disparité, que le premier se situe dans un lointain passé et la seconde dans l'avenir. Il faudra donc à peine quelques milliers d'années pour que les humains parviennent à faire des progrès en démocratie. C'est optimiste.

La notion de collectivité de l'Empire est embryonnaire. La voirie ne passe pas tous les jours ramasser les poubelles, les hôpitaux sont rares (une station médicale dans tout l'Empire) et la police y est plus crainte que les malfrats. Quant aux écoles, elles sont aux abonnés absents. Les seuls professeurs connus sont les Jedi ou les Sith et, à un élève par classe, on ne peut pas dire qu'ils se foulent beaucoup (sauf Yoda qui tient semble-t-il à lui tout seul l'école primaire de la galaxie). La prodigieuse avancée technologique de l'Empire demeure donc un peu paradoxale et le citoyen impérial se tue au travail pour une survie aléatoire.

La Fédération, quant à elle, assure aux siens une civilisation de l'abondance où n'importe quel feignant avec un baobab dans la main se voit garanti l'accès aux soins, à l'éducation, des conditions de vie décentes et le respect de ses droits fondamentaux. Tout cela bien sûr, quand elle n'est pas en conflit avec quelqu'un. Dans ce cas, c'est par millions que lesdits citoyens de la Fédération des Planètes passent malencontreusement l'arme à gauche, mais on peut en dire autant de ceux de l'Empire. Où prendrez-vous vos vacances ?



*La planète cité  
gouvernementale de  
Coruscant (adjectif  
qui signifie « brillant,  
étincelant » en français)  
est un hommage à Trantor,  
capitale de l'empire dans  
le cycle Fondation  
d'Isaac Asimov.*

LE VAINQUEUR EST...

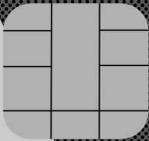
STAR WARS



STAR TREK



**CARTE SANTE FEDERATION**



émise le 17/07/2396



**LEONARD  
SPOCK**

1 42 42 42 42 42 42





# Han Solo vs Kirk

Voici le clash des *bad boys* au grand cœur. Bien que celui du capitaine de l'*Enterprise* semble le plus facile à prendre, curieusement, il est possible que celui du maître du *Faucon Millenium* soit le plus facile à garder ensuite.

En revanche, jamais Kirk n'aurait été assez mufle pour se rendre coupable du «*Je sais*» que Solo balance à Leia lorsqu'elle lui avoue son amour. D'accord, il a d'autres préoccupations à cet instant précis, mais ça n'excuse pas tout.

Kirk est le plus jeune capitaine de vaisseau de Starfleet, il a suivi de longues et difficiles études, alors qu'il n'est pas totalement établi que Han Solo sache seulement lire sans remuer les lèvres. Sans compter ses calculs spatiaux qui frisent le ridicule (voir la petite phrase sur la bataille de Kessel Run et ses fameux 12 parsecs : confondre vitesse et distance témoigne de sérieuses lacunes théoriques). Sur un plan physique, les deux hommes semblent à égalité. D'un côté, l'entraînement des officiers de la Flotte n'est pas un vain mot, de l'autre Solo s'est sûrement éduqué avec ses poings dans la rue. Seulement, Han Solo possède des capacités de survie peut-être supérieures à celles de Kirk : il n'est pas à la portée du premier venu de survivre aussi longtemps à une mise à prix maffieuse à l'échelle galactique. Par ailleurs, les standards moraux de Kirk pourraient constituer de vrais boulets dans un environnement si délétère.

Dans un duel, il est donc à peu près sûr que Solo gagnerait, d'autant plus que «*Solo tire toujours le premier*».

*La scène où Han abat un extraterrestre dans l'épisode IV a été modifiée en 1997. Finalement, Lucas ne parvenait pas à assumer que Solo tire sans sommation. Du coup, l'E.T. le rate (d'aussi près, c'est crédible) et Solo le tue ensuite.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

STAR TREK

# Console high-tech vs guéridon Louis XVI

On parle souvent des personnages et insuffisamment des décors. C'est un peu normal vu que s'identifier à un guéridon est parfois difficile voire risqué. Mais ce n'est pas pour autant qu'ils doivent être relégués à l'arrière-plan, justement.

Chez *Star Trek*, on a intérêt à descendre à l'escale si on veut voir du paysage car sinon, c'est pont principal, coursive et quartiers. Tout au plus a-t-on droit à l'holodeck pour se changer les idées et là, on s'en donne à cœur-joie. Si on ajoute à cela que, dans la série, les décors extérieurs ressemblent furieusement à ceux de la Terre (et pour cause : ça coûte moins cher à produire), on se délecte moyennement d'exotisme. Heureusement, dans *l'Enterprise*, on a des consoles intégrées aux murs pour varier de la moquette unie et elles clignotent comme à Noël. Peu de meuble par contre : pas sûr qu'ils puissent ranger sept slips pour la semaine.

*Star Wars* propose au contraire des commandes souvent héritées du camion lambda ou du chasseur de la Seconde Guerre mondiale, et c'est plus fun. Le *Faucon Millenium* transpire le vécu et la crasse : on s'y sent comme chez soi le lendemain d'une fiesta. De plus, les palais, bistrots et cités aériennes, sont tous créatifs et originaux (*Star Wars* épisodes II et III en particulier), avec de nombreux passages secrets et des pas-

serelles invraisemblables traversant les gouffres qui donnent envie d'y pendre l'architecte. Même les campagnes sont figolées au point qu'on percute pourquoi Luke voulait à tout prix quitter Tatooine qui n'est jamais qu'un gros pâté de sable mal fréquenté.

À moins que vous préféreriez la tranquillité de votre salon à l'exotisme de la SF, *Star Wars* pourrait donc remporter cette manche.



Dans *Star Wars*, les extérieurs classiques (paysage de sable, de neige, etc.) sont tournés sur Terre. Tatooine en Tunisie ou Arizona, Hoth en Norvège, Kashyyk en Chine et Thaïlande, etc.

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK







a b ch D e gh H l j



l m n ng o p q Q r



S t tlh u v w y '



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

# Au commencement était le verbe

La série étant américaine, on ne peut guère reprocher aux créateurs de *Star Trek* d'avoir présumé que la *lingua franca* du futur serait l'anglais. Dans l'univers *Star Wars*, censé se dérouler dans le passé, on parle principalement le *Basic*, langage quasi universel. L'*Aurebesh*, son alphabet de 26 lettres inspiré du latin, participe activement au visuel de la saga.

Outre le *Basic*, tout simplement la langue de doublage utilisée pour les films (anglais pour un public anglo-saxon, français pour un public français, italien...), C-3PO pratique six millions de formes de communication. On recense dans *Star Trek* au moins une vingtaine de langages différents, ce qui peut sembler limité, mais l'ordre de grandeur des univers n'est pas le même.

La grande différence entre *Star Wars* et *Star Trek* réside en ce que les créateurs de cette dernière ont réellement inventé deux langues : le vulcaïn et le klingon. Ce dernier est même enseigné en faculté, il connaît une œuvre originale (l'opéra *U*) et comporte plusieurs traductions, dont *Hamlet*.

Dans *Star Wars*, on a plus nommé les langues qu'on ne les a conçues. On en connaît quelques mots essentiels (l'équivalent de « *fuck you* » en général). Mais les scénaristes se sont surtout appuyés sur des langues terriennes pour produire des baragouins qui, de loin, la nuit, peuvent passer pour du langage articulé par une espèce *sentiente*. Mention spéciale au shyriiwook, la langue des Wookies, qui n'est autre que le mixage de plusieurs grognements d'animaux variés.

*La première réplique du premier film Star Trek (1979) était en klingon : «Wly cha'! HaSta! cha yghuS! », qu'on peut traduire par : « Poste de tir... Visuel... Paré à faire feu ! »*



*Durant la promotion de l'épisode VII, Google Translate proposait un module (aujourd'hui disparu de la liste) en Basic.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Il faut qu'on parle

Les dialogues sont importants, même si un film peut parfaitement s'en passer. Les écrire est délicat, c'est même un métier à part : on peut souvent voir crédité un scénariste et un dialoguiste au générique.

*Star Trek* est causant. Il faut dire qu'avec son dynamisme physique de koala shooté, il faut bien que l'information passe par un autre moyen. Comme la psychologie des personnages constitue le moteur de la dramaturgie, on leur fait tailler la bavette. Parfois, on n'est pas loin de la sitcom car pendant qu'ils causent, ils ne se remuent pas beaucoup. Heureusement, on n'a quand même pas les rires enregistrés.

*Star Wars* est également bavard, mais selon les films. Les épisodes I, II et III, chargés en manigances politiciennes, sont bien obligés d'inclure du dialogue explicatif, celui que le scénariste essaie généralement d'éviter car lourdingue. Heureusement, les scènes statiques sont entrecoupées de baston pour se reposer avant de remettre le couvert. Sauf que même là, ils jaspinent. Ils commentent leurs passes d'arme et se haranguent. Le reste du film, les protagonistes s'entretiennent avec leurs robots (Luke à R2-D2) ou même monologuent (Solo en ouvrant le ventre du Tauntaun, épisode V). Le même Solo trouve toujours prétexte à blablater avec Chewbacca, mais il pourrait parler aux murs que ça serait pareil vu les grognements obtenus en retour. Ces réponses exotiques ne constituent d'ailleurs pas le point le moins intéressant : un véritable langage bruitiste a été créé pour R2-D2 par exemple, parfaitement compréhensible pour nous humains.

Donc pour les dialogues, avantage *Star Trek* pour leur qualité, mais avantage *Star Wars* pour leur exotisme (avec mention spéciale pour R2-D2).



*La voix de Chewbacca est un mélange de lion, d'ours, de morse et... de blaireau.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**



INT. KENOBI'S DWELLING

LUKE

No, my father didn't fight in the wars. He was a navigator on a spice freighter.

BEN

That's what your uncle told you. He didn't hold with your father's ideals. Thought he should have stayed here and not gotten involved.

LUKE

You fought in the Clone Wars?

BEN

Yes, I was once a Jedi Knight the same as your father.

LUKE

I wish I'd known him.

BEN

He was the best star-pilot in the galaxy, and a cunning warrior. I understand you've become quite a good pilot yourself. And he was a good friend. Which reminds me...

BEN

I have something here for you. Your father wanted you to have this when you were old enough, but your uncle wouldn't allow it. He feared you might follow old Obi-Wan on some damned-fool idealistic crusade like your father did.

THREEPIO

Sir, if you'll not be needing me, I'll close down for awhile.

LUKE

Sure, go ahead.

Ben hands Luke the saber.

LUKE

What is it?

BEN

Your fathers lightsaber. This is the weapon of a Jedi Knight. Not as clumsy or as random as a blaster.

# Étoiles à matelas

«*Que la Force soit avec toi*» ou «*Longue vie et prospérité*» : les adieux sont souvent dramatiques et solennels afin d'indiquer au spectateur que tout cela est très sérieux et très futuriste. Après tout, à quoi bon se retrouver dans le futur ou dans un très lointain passé, si c'est pour se dire au revoir comme à Marcel, votre copain de bistrot ?

«*Que la Force soit avec toi*» implique souvent que les ennuis se pointent. *Star Trek* l'emporte en optimisme avec la formule «*Longue vie et prospérité*», qu'un Vulcain peut énoncer aussi simplement qu'il souhaiterait un bon appétit à ses amis. On peut en outre taxer *Star Wars* d'un certain élitisme (on ne souhaite pas à tout le monde d'avoir la Force), tandis que le salut vulcain sera adressé à quiconque passe dans le coin. *Star Trek* remporte donc la manche démocratique, ainsi que le côté culturel : le salut verbal,



En vulcain, «*Longue vie et prospérité*» se dit «*Dif tor heh smusma*».



La phrase anglaise du générique de *Star Trek* «*to boldly go where no man has gone before*» est devenue l'archétype du «*split infinitive*», construction grammaticale considérée comme la marque d'un style «*faible*» (en français : l'équivalent des phrases non verbales). La question est discutée féroce­ment et a donné lieu à d'innombrables parodies : «*All dared to brave unknown terrors, to do mighty deeds, to boldly split infinitives that no man had split before.*»

accompagné du fameux geste main levée, tiré de la religion juive, dessine la lettre hébraïque Shin. Ce caractère commence les mots Shaddai (dieu), Shalom (bonjour, paix) et Shekhinah (Dieu, mais en fille).

C'est *Star Wars* qui a la plus longue... de quelques caractères (en français comme en anglais). Et lorsque l'American Film Institute liste les 100 citations de cinéma les plus populaires, *Star Wars* est huitième tandis que *Star Trek* est absent. La culture ne paie plus.

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



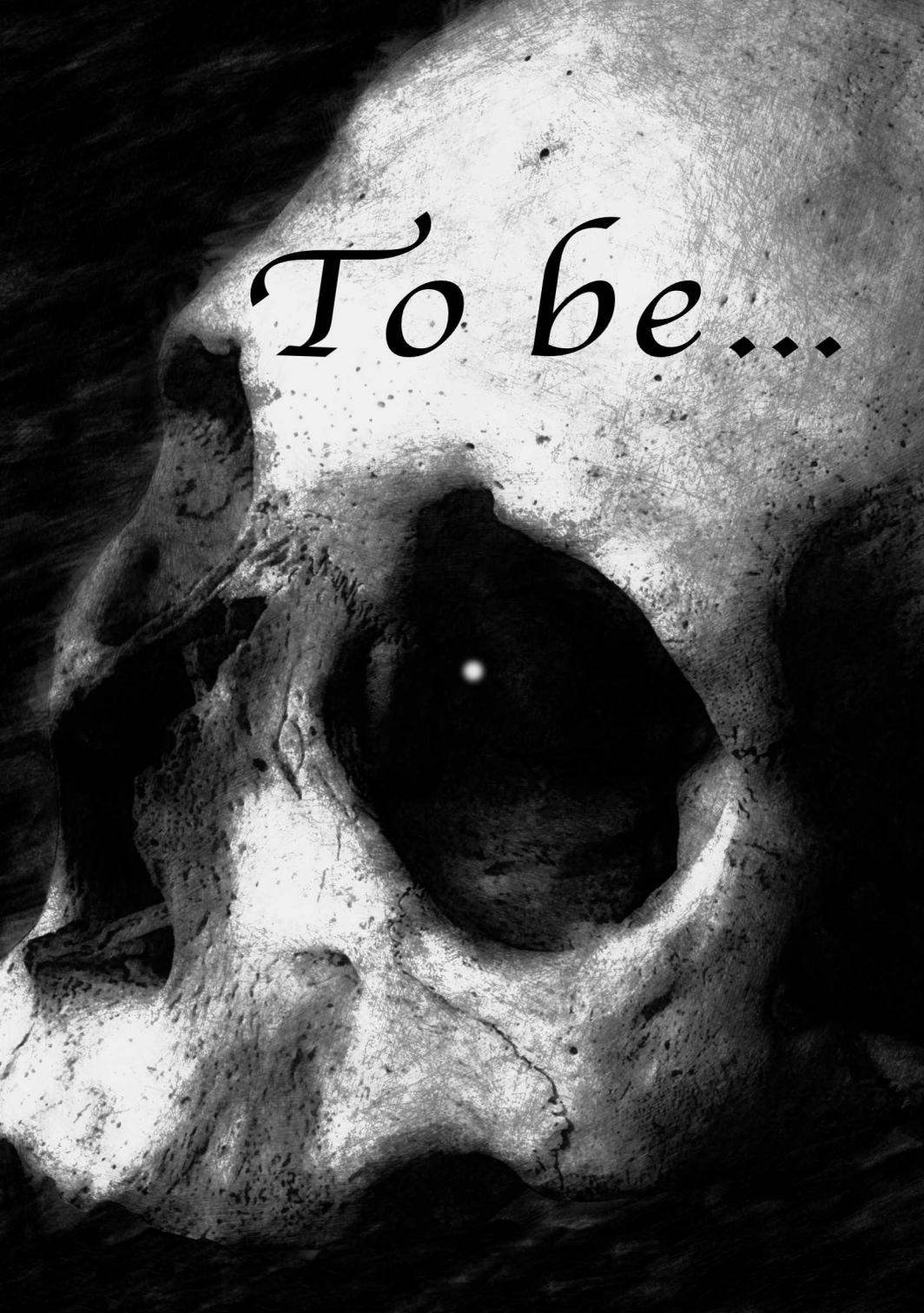
STAR TREK





LIVE

LONG



*To be...*

# Toute la galaxie est une scène

Les scénaristes ne pillent pas seulement les placards de l'histoire, ils pillent aussi ceux d'autres scénaristes. Quand ce sont d'antiques scénaristes on appelle ça des références ou des hommages, sinon c'est plutôt « copié-collé » qui vient à l'esprit... Mais la science-fiction est un genre intertextuel : où irait-on s'il y avait un copyright sur les extraterrestres ?

Lucas ne s'est jamais caché d'avoir mis les doigts dans les pots de confiture de la littérature épique anglo-saxonne : la saga du Roi Arthur et les aventures du redoutable guerrier goth Beowulf furent pour lui d'importantes sources d'inspiration (faute avouée...). Là où il fait moins le faraud, c'est que le scénario de *Star Wars IV* ressemble furieusement à celui de *La Forteresse cachée* d'Akira Kurosawa, tandis que la course de pods de l'épisode I jaillit toutes rênes dehors du film *Ben-Hur* (ouf, on a oublié Charlton Heston). De plus, le débarquement des Stormtroopers dans l'épisode VII présente des similitudes gênantes avec celui des Alliés dans *Il faut sauver le soldat Ryan*. Dans *Star Trek*, on fait aussi un bref détour par Beowulf et on rend également hommage au polar noir (*Le long adieu*, *TNG 1x12*). Mais c'est surtout Shakespeare qui est à l'honneur. Ses œuvres complètes trônent chez le capitaine Picard. On reprend ses vers, on revisite *Hamlet* (*La conscience du roi*, *TOS 1x13*) et Data joue *Henry V* afin de mieux comprendre les hommes. Certains titres de *DS9* ou de *Voyager* sont directement empruntés au barde.

L'art, c'est comme la matière : rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme, et les deux franchises ont leur labo d'alchimie.

*Comme il n'y a pas de raison que les deux franchises soient les seules à « rendre hommage » aux autres, dans l'épisode 1969 de Stargate SG-1 saison 2, O'Neill prétend d'abord s'appeler James T. Kirk, puis Luke Skywalker : combo.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Tragedy

Si à la fin du film, le spectateur ne sort pas en reniflant un peu, c'est qu'on a raté quelque chose. Le drame, voire le mélodrame, est un ingrédient indispensable. Attention, toutefois à ne pas aller trop loin : les fans sont là, ils braillent si vous butez un protagoniste de trop.

Seul dans sa catégorie, George R. Martin (*Game of Thrones*) assassine sereinement ses personnages sans se prendre une balle entre les deux yeux, alors que Conan Doyle avait pris peur et ressuscité Sherlock Holmes.

LE moment de tragédie dans *Star Trek*, c'est évidemment la mort de Spock dans *La Colère de Khan*. On y case deux répliques cultes : « *Le bien de tous prime sur celui d'un seul* » suivie de « *Il est déjà mort* ». Tout y est, le sacrifice ultime, l'ami sanglotant, l'agonie un peu longue mais pas trop. Le spectateur couine en se finissant sur son accoudoir vu que son Kleenex a rendu les armes. Mais, quand il rentre à la maison, il prend une bière et écrit une lettre furibarde qui conduit à la calamiteuse réalisation

d'À la recherche de Spock. Le *Trekker* n'est pas très mélo à long terme.

Dans *Star Wars*, l'apogée tragique, c'est presque tout l'épisode III : la prophétie pourrie, la chute inéluctable, la confrontation wagnérienne et œdipienne à la fois. *Most impressive*. Bonus : le spectateur couine comme un veau mais avec sérénité : il sait que le grand brûlé revient à l'épisode précédent... euh, suivant... enfin bref, IV.

Préparez vos mouchoirs, mais vos larmes couleront sans doute en torrents plus furieux devant la tragédie *Star Wars*.



À un point de l'élaboration du scénario, il avait été question que Luke rejoigne le côté obscur de la force à la fin du Retour du Jedi. Il devait simplement placer sur sa tête le casque de son père mourant et devenir un Sith à son tour, perpétuant la malédiction familiale dans le plus pur style de la tragédie grecque classique. Mais trop de tragédie tue la tragédie sans doute, et l'idée fut abandonnée.

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK







ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ଓ ଶିକ୍ଷାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବାକୁ ଲାଗିଲେ ..

ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ଓ ଶିକ୍ଷାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବାକୁ ଲାଗିଲେ ..

ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ଓ ଶିକ୍ଷାକୁ ସମ୍ମାନ ଦେବାକୁ ଲାଗିଲେ ..

# Œdipe Space Nine

Les films de genre américains et surtout le film noir utiliseront largement la relation conflictuelle avec le père comme ressort narratif. Dans les films d'aventure : dire « *Fuck* » à Papa, c'est le premier pas vers l'âge adulte et la conquête de l'identité. Surtout que le protagoniste, souvent orphelin ou en rupture familiale, *doit* être un rebelle (même quand il ne joue pas dans *Star Wars*).

*Star Wars* justement, c'est un orphelinat. On en trouve au moins un par trilogie : Luke, Leia, Solo, Anakin, Rey. C'est la mode. Au point qu'une phrase aussi banale que « *Je suis ton père* » devient une réplique culte, alors que la ficelle était usée depuis Molière. Mais à la différence de Molière, les retrouvailles avec Papounet sont rarement placées sous le signe de l'attendrissement. Luke manque de se laisser mourir et Kylo Ren, seul ou presque à savoir d'où il vient dans tout ce bordel, n'est même pas reconnaissant : il devient parricide. On nage dans la tragédie grecque, en comprenant mieux pourquoi les géniteurs ne sont pas pressés de se manifester dans cet univers.

Dans *Star Trek*, la filiation est plus apaisée. Si Deanna Troi lève les yeux au ciel dès qu'elle croise maman, si K'Ehleyr et B'elanna Torres méprisent leur héritage klingon, Spock lui adore ses parents, Picard paternel tout ce qui passe à sa portée. Seul Data (le robot donc) montre des signes de manque du père évidents et il faudra attendre J. J. Abrams pour faire de Kirk un orphelin.

Le docteur Freud est attendu sur la passerelle.

*L'éminent Arthur Leroy, psychothérapeute à la Salpêtrière, a déclaré le 14/12/15 à L'Obs que la Force représenterait la libido freudienne, le côté lumineux et obscur, les pulsions de vie et de mort, tandis que les membres tranchés émaillant l'histoire seraient des castrations symboliques. On recense en France, au moins deux ouvrages récents de psychanalyse traitant de la série.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Empire vs Fédération

Deux univers à l'opposé l'un de l'autre, dans le temps, dans l'espace et jusque dans leurs philosophies respectives. Où préférerions-nous vivre ?

Du côté de l'Empire, la profusion de planètes et de civilisations peut offrir de solides espoirs d'avancement à un jeune ambitieux avide d'aventures et lassé d'être poursuivi par de longues et arides études. On voit du pays (mais souvent assez brièvement, avant qu'il explose et se disperse en milliers de débris dans l'espace). Les vaisseaux sont très rapides et leur armement impressionnant. Nonobstant, les perspectives de retraite sont minces et les citoyens n'ont que le pire à attendre de l'armée.

À l'inverse, la Fédération campe un gentil coin de province, en retrait des grands axes galactiques, où il serait agréable de promener son chien, un beagle évidemment. Les citoyens y sont bien traités, instruits, respectés et systématiquement défendus

et protégés par l'armée dont c'est le boulot. L'ennui, c'est qu'elle intervient assez fréquemment et que les ennemis sont nombreux, même si nettement moins nocifs que les gars du Premier Ordre (les Borgs mis à part).

Évidemment, si les deux univers entraient en conflit, même en rêvant que Starfleet parvienne à unir les Klingons, les Romulians et les Borgs (et en tenant compte de la super torpille du commandant Archer capable de détruire un cube tactique Borg), la puissance de feu et le nombre des soldats de l'Empire l'écraseraient sans coup férir. Dommage, un duel rayon tracteur vs téléportation aurait pu être amusant.



*George Lucas a choisi le numéro 66 pour la directive de trahison des clones en souvenir du 20 décembre 1942 où Roosevelt signa l'ordre d'exécution 1066 qui autorisait l'internement en camps de concentration de tous les Japonais ou Japano-Américains jusqu'à la fin de la guerre. George Takei, alors enfant, fit partie des prisonniers.*

LE VAINQUEUR EST...

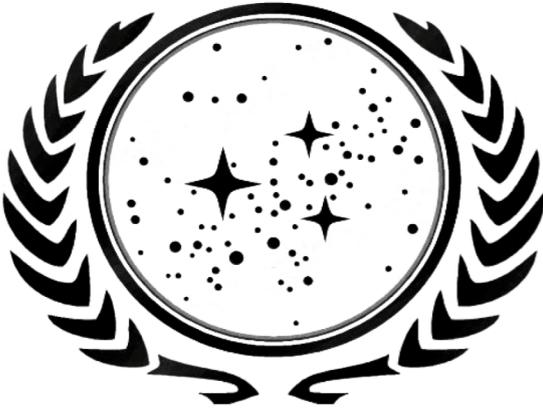
STAR WARS



STAR TREK



## FÉDÉRATION

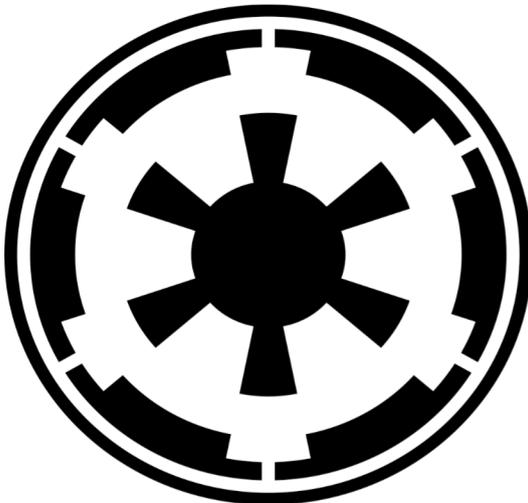


1 000 à 5 000 systèmes  
planétaires

8 000 × 6 000 années-lumière  
de superficie

Population : 2 billions

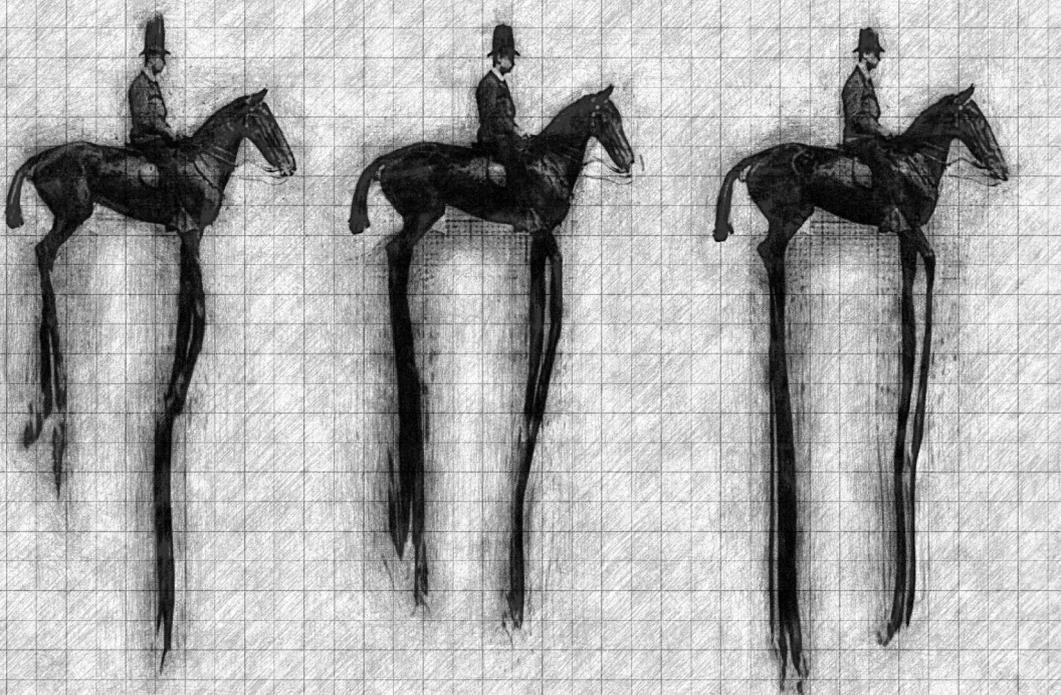
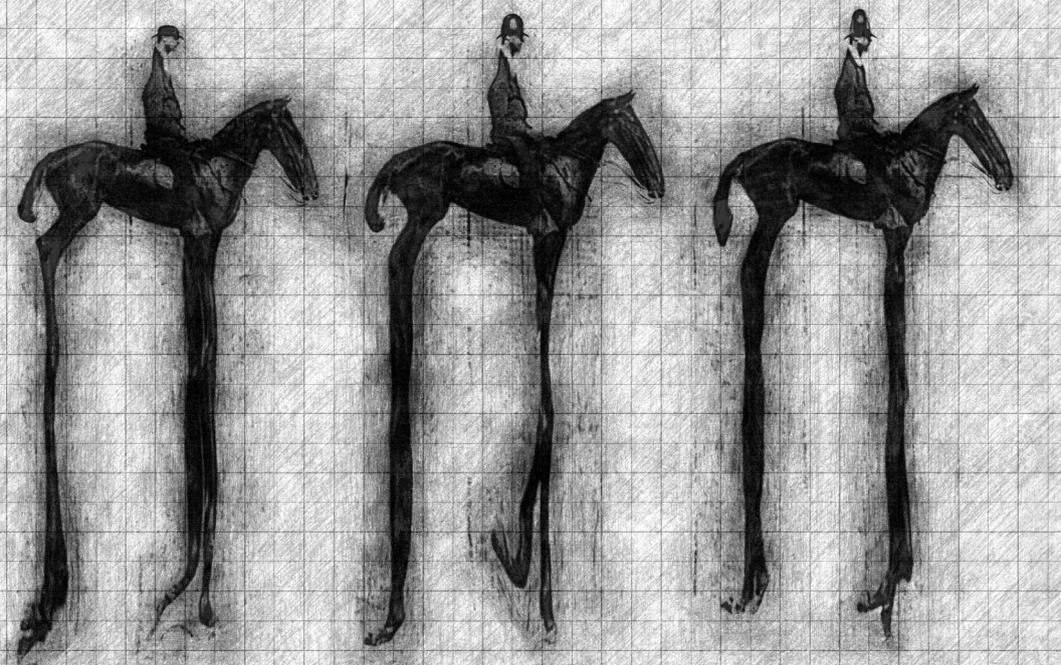
## EMPIRE



1 million de systèmes  
planétaires

10 000 années-lumière  
de diamètre

Population : 2 000 billions



# Sages comme des images (qui bougent)

Les techniques d'animation ont souvent été utilisées pour la création d'effets spéciaux. Les bestioles de tout calibre évidemment, et même les mécaniques improbables leur doivent beaucoup. Ce truc d'opérateur datant des premières années du cinéma a été inégalement utilisé dans les deux sagas.

Le futur exprimé dans les deux univers doit parfois son existence et sa crédibilité à des techniques simples mais travaillées avec brio. Ce type d'effets nécessite du temps, mais aussi une collaboration avec les créateurs des maquettes. Certaines personnes affirment souvent que la taille importe peu, et c'est vrai... Ou plutôt, la sensation de la taille : si l'on désire qu'une maquette de vaisseau ou de quadripode impérial paraisse gigantesque, il suffit d'en garnir la surface d'un ensemble de détails, de la salir et de l'éclairer avec soin.

Dans *Star Wars VI*, la scène où Luke combat le Rancor est un hommage aux monstres des films des années 1950 par sa démarche légèrement saccadée (le stop-motion ne donne que rarement un mouvement souple). Comme le spectateur ne connaît pas l'anatomie exacte du bestiau, en particulier son ossature, il peut imaginer qu'il souffre de rhumatismes (ou que la faim le fasse tressaillir).

*Star Trek* quant à elle a peu utilisé les techniques d'image par image. D'abord, elles sont longues et donc souvent incompatibles avec les impératifs de production d'une série hebdomadaire, ensuite c'est tout de même un peu chérot pour de la télé. Pour les films, l'ordinateur a pris le relais, ce qui n'empêche que de nombreuses maquettes ont été nécessaires dans tous les cas.

Pour son utilisation astucieuse des techniques d'animation : avantage *Star Wars*.

*Le sabre laser lui-même est réalisé image par image par l'animateur coréen Nelson Shin. Le sabre du tournage est rotoscopé (détouré) et remplacé par un effet de lumière légèrement tremblotant (variation qui n'existait pas au tournage).*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Des robots, des extraterrestres et quelques vaisseaux

Comme tout genre (polar, aventure exotique, espionnage...), la SF est basée sur un ensemble de codes sémantiques. Ils sont responsables de l'amour ou du mépris que le genre inspire, davantage que le récit ou le propos (d'ailleurs largement ignoré par les détracteurs s'arrêtant à la surface).

*Star Trek*, comme *Star Wars*, est un *space opera*, type de récit emblématique de la SF. On y croise ce qui fait le genre : robots, extraterrestres, mutants, technologie futuriste, etc.

Les deux sagas constituent un catalogue des hauts faits de l'imagination des auteurs (et illustrateurs) de SF. *Star Trek* a apporté la SF dans le salon familial au moment même où la contre-culture réhabilitait les codes du genre, mais aussi alors que la littérature se libérait de ses carcans avec la New Wave. *Star Wars* enfonce le clou en mettant à l'écran dix ans plus tard le plus spectaculaire de la SF classique : la fille

aux courbes sinueuses prisonnière du monstre, le pistolaser, les grosses bêtes aux dents pointues, etc.

Les deux sagas sont emplies d'archétypes car en terrain balisé. On n'est pas dans *2001*, *Phase IV* ou *Solaris*. Le genre est présenté pour être clairement identifié et les films ont affermi le goût du public pour du signe, du code, du divertissement pas trop remue-méninge. Il y a un peu du « purée-viande hachée » pour enfant là-dedans : il faut que les aliments soient identifiables et non amalgamés façon chef 4 étoiles.

*Star Wars* et *Star Trek* : ex aequo ?



*Les difficultés étaient telles au début de la production de Star Wars IV que Lucas, prenant un week-end de repos pour aller voir Spielberg tournant Rencontres du troisième type, s'en trouva encore plus déprimé au spectacle d'une production plus prometteuse. Persuadé que son film allait être un flop, il proposa un pari à Spielberg : que chacun donne 2,5 % des recettes de son film à l'autre. Spielberg continue de percevoir sa part de bénéfice aujourd'hui...*

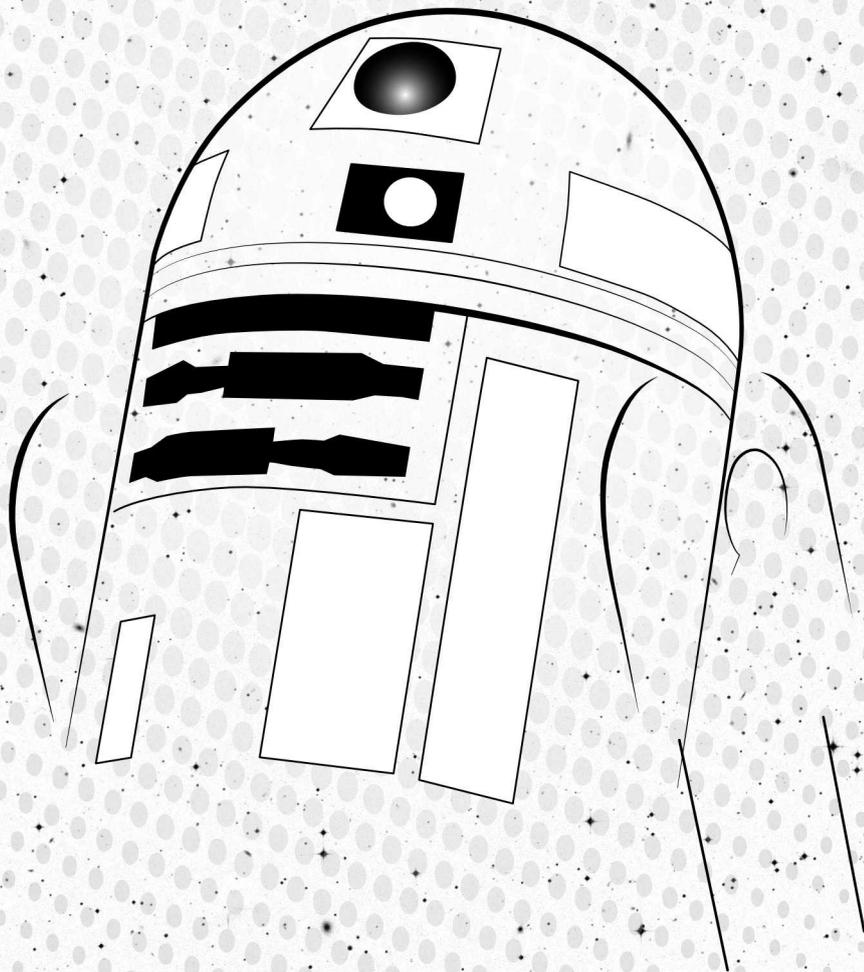
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

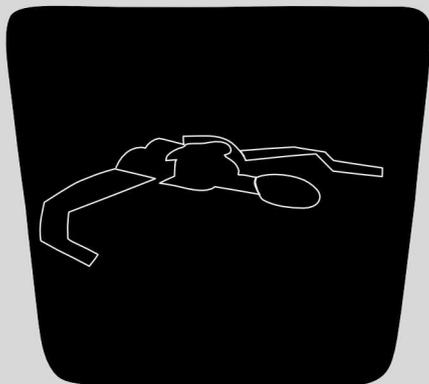


STAR TREK





**STAR TREK**



# Hors-bord vs paquebots

Dans le *space opera*, le ballet des vaisseaux remplace les courses de char des péplums et les cavalcades des westerns. Il faut dire que c'est très cinématographique, visuel, et qu'il serait bien dommage de s'en priver.

L'univers de *Star Trek*, peu dynamique, fait largement l'impasse sur les numéros de tra-pèze spatial. Les vaisseaux sont souvent lourds et grands : comme pour les bateaux, les hors-bords sont de meilleurs voltigeurs que les pétroliers ou les paquebots.

*Star Wars* présente au contraire nombre de scènes trépidantes dans lesquelles de petits chasseurs se pourchassent façon Pappy Boyington. On retrouve d'ailleurs tous les poncifs du combat aérien du Pacifique : les tirs dans l'axe, le cockpit dégagé, le copilote, la fumée du véhicule touché, et même sa descente en flèche alors qu'il n'y a ni haut ni bas dans l'espace. Les batailles des premiers films étaient minimalistes car réalisées à l'aide de maquettes, mais l'ordinateur a permis la spectaculaire ouverture de l'épisode III, chef-d'œuvre du genre. Le problème, c'est qu'il est souvent difficile pour certains de descendre un escalier tout en mâchant un chewing-gum, et que piloter et zigouiller l'adversaire ne vous rend pas très littéraire. La main ou la tête, faut choisir : « Je suis touché!!! », « Je te couvre!!! », « Attention!!! », « Bravo R2! » (Comme si un robot, au même titre qu'un grille-pain, en avait quoi que ce soit à faire d'être complimenté...)

Donc avantage *Star Wars* si vous êtes sensible à la profusion d'acrobaties ou si vous parlez à votre grille-pain tous les matins.

*Le premier plan de la première séquence de Star Wars III dure 76 secondes à l'écran, après la disparition du déroulant. Un record pour la saga ! Puis les débris d'un vaisseau séparatiste tombent sur un destroyer, et parmi eux, un évier, répondant à une blague d'un employé d'ILM ayant dit : « Dans cette scène, on jette de tout sauf un évier. »*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Faucon Millenium vs Enterprise

Dans les deux séries, les vaisseaux sont partout. Batailles, rencontres, amours, TOUT se passe dans leurs entrailles d'acier. Toutefois, dans *Star Wars*, la femme de ménage semble faire régulièrement la grasse matinée, tandis que celle de *Star Trek* est sans doute une dangereuse maniaque.

Dernier descendant d'une longue lignée de navires qui ont fait la fierté de la Marine américaine, l'*USS Enterprise* est un vaisseau de classe Constitution. Ses dix versions successives témoignent d'une évolution technologique comparable à celle d'un véritable vaisseau.

Le *Faucon Millenium*, bien qu'il puisse aussi s'enorgueillir d'une glorieuse histoire personnelle, n'est rien de plus qu'une casserole rafistolée par ses propriétaires successifs, voire une *poubelle volante*. Passons sur la fameuse réplique de Han Solo, annonçant hardiment que le vaisseau a fait la bataille de Kessel Run en moins de 12 parsecs, parce que ça ne veut *strictement* rien dire (c'est comme si on affirmait

fièrement avoir fait Paris-Poitiers en moins de 12 km). Cela étant, dans *Où l'homme dépasse l'homme* (TOS 1x3), on prétend avec autant d'aplomb que l'*Enterprise* se déplace à Warp 10 (ce qui signifie que le vaisseau se trouve simultanément à tous les points de l'univers).

Esthétiquement, l'*Enterprise* aligne un design épuré de soucoupe volante, tandis qu'on pourrait assez facilement accuser George Lucas d'avoir subtilisé ou de s'être inspiré du sabot du fer à repasser de sa maman pour concevoir le *Faucon Millenium* (on l'a vu : la vérité est bien pire).



À l'origine de la série, l'*Enterprise* était censée bénéficier d'une technologie si avancée qu'elle ne pouvait pas tomber en panne. Les scénaristes protestèrent avec énergie et on rajouta un chef ingénieur à l'équipage.



Le yacht du capitaine Picard dans TNG, qui se trouve sous le ventre de la soucoupe principale, fut nommé Calypso en hommage au commandant Cousteau.

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK







# Mon beau navire

Dans *2001*, de l'os meurtrier jeté triomphalement sur les dernières mesures d'*Ainsi parlait Zarathoustra* à la valse de la navette en approche, il n'est que l'espace d'un changement de plan. Ainsi, Kubrick définit le vaisseau spatial comme le stade ultime de l'outil. Et quiconque se souvient de sa première caisse pourrie sait combien on peut s'attacher à ces petites choses délicates.

L'*Enterprise* est très aimée de ses divers capitaines. Déjà, c'est une «elle» (normal: en anglais, les navires sont femelles) et ils font tout pour la conserver. Ils vont même jusqu'à s'en emparer frauduleusement (*Star Trek III*). L'*Enterprise*, c'est la crypto-princesse lointaine de *Star Trek*. Kirk dira que s'il n'a pas de relation amoureuse suivie, c'est parce que sa carrière (et donc l'*Enterprise*) passe en premier.

Han Solo, déjà propriétaire d'une vieille guimbarde capricieuse baptisée «Bria» en souvenir d'une ex (c'est sympa), a rêvé longtemps du *Faucon Millenium* qu'il gagne à Lando Calrissian dans un tournoi de Sabacc.

Mais c'est tout de même l'amour vache, vu qu'il n'hésite à réparer les pannes du «tas de ferraille» à coup de tatane. À la fin de l'épisode VII, Solo le récupère, les larmes aux yeux (après l'avoir laissé rouiller 30 ans sur Jakku, la logique ne l'étouffe pas), et se montre plus ému qu'au moment de retrouver Leia.

C'est tout de même agaçant que, dans le futur, certains mecs continuent à préférer leur bagnole.

*Le premier vaisseau Enterprise, une frégate française, fut capturé en 1705 par les Anglais et rebaptisé HMS Enterprise. Le NCC utilisé dans la série est une combinaison des sigles d'identification américain et russe. Par ailleurs, un ballon Enterprise est exposé au musée de l'Air et de l'Espace à Washington à côté de la maquette de l'Enterprise TOS. On construira 9 vaisseaux américains de ce nom dont le tout premier porte-avions nucléaire.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Moi cow-boy, toi indien

Une histoire, c'est un gentil contre un méchant (et vice-versa), et à la fin c'est le premier qui gagne, entend-on souvent dire. Sauf que dans l'espace, la réalité n'est pas si simple.

D'abord, on dit Protagoniste (rôle premier/principal) et Antagoniste (opposant). Or, un opposant n'est pas forcément un être de chair du genre savant fou ou belle-mère acariâtre et moustachue : ce peut être un contexte, un élément naturel, etc.

*Star Trek* utilise peu l'affrontement comme moteur dramatique. En temps de guerre froide et de conflit avec le Vietnam, la série joue le positivisme et l'humanisme : c'est aussi gonflé que l'absence d'argent au pays du capitalisme. Or, échapper au manichéisme est ardu et les scénaristes ont dû ronger leurs crayons par boîtes de cent pour pondre de bons sujets.

C'est tout le contraire dans *Star Wars* : on a les forces du bien et celles du mal. De ce fait, une déraisonnable partie des films est réservée à la castagne au détriment des dialogues scientifiques, culturels ou baba-cool. La violence guerrière (Luke dégomme une Étoile noire habitée par presque 2 millions de personnes sous les cris de joie de ses potes) est justifiée puisqu'il s'agit d'écarter un danger : c'est depuis devenu



*Dans Star Wars I, le « méchant » le plus spectaculaire, Dark Maul, n'a que trois lignes de dialogue. C'est sur l'apparence (conçue à partir d'un écorché, de peintures tribales africaines et du test de Rorschach) et la dimension physique que son rôle est construit.*

la mode entre États-Unis et Proche-Orient. La mise en scène permet d'accepter l'inexcusable : on ne voit pas de sang ; les héros sont charmants et les méchants mochedingues à fendiller un miroir. Palpatine ressemble à un zombie aux dents cariées, et le visage d'Anakin Skywalker devient celui d'un *serial killer* sous cocaïne au fil des épisodes II et III. Comme quoi, pour conserver sa beauté, il faut aimer son voisin.

Manichéisme : *Star Wars* vainqueur !

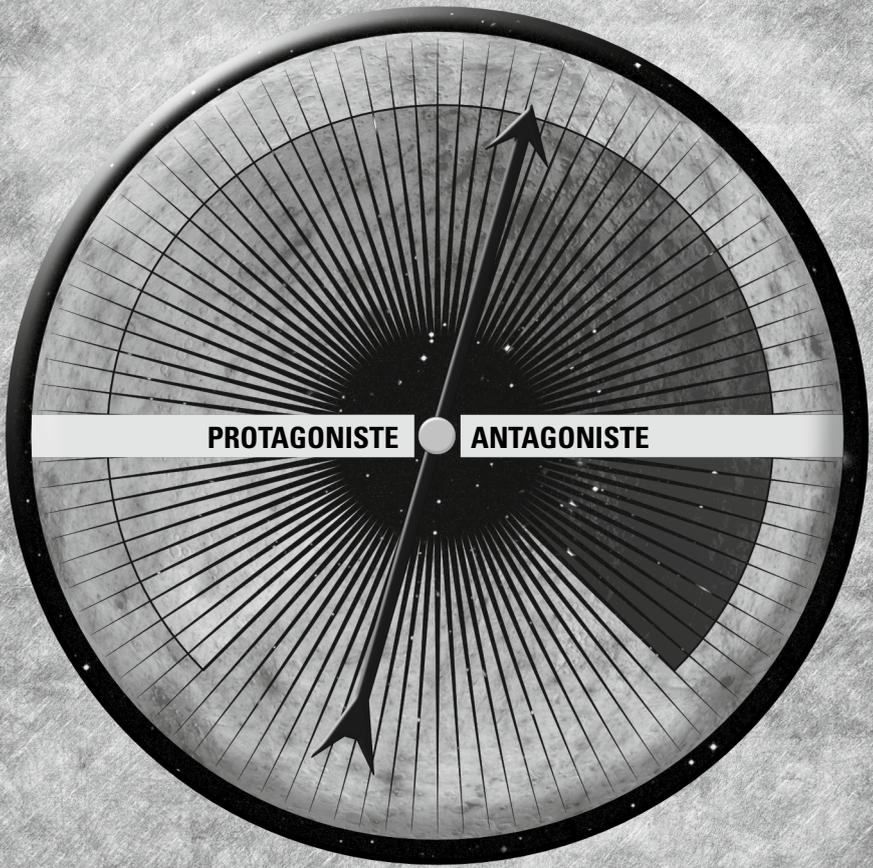
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





**PROTAGONISTE**

**ANTAGONISTE**

# Parle à mon lichen, mon traducteur est en panne

Si la probabilité de l'existence d'une vie extraterrestre n'est pas négligeable (les équations de Seager ou de Drake le démontrent), les formes possibles sont infinies car liées à la pression atmosphérique, la température, la chimie, les rayonnements, etc. La forme humanoïde n'est donc pas la plus probable, sauf pour les scénaristes.

Le problème, c'est que s'il est possible d'imaginer des bactéries à la conscience collective, des vers intelligents ou des plantes douées de raison, cela n'en fait pas pour autant de bons personnages à l'écran, surtout pour interagir avec les humains. Imaginer Luke causer à un champignon – même magique – pourrait donner un tour humoristique involontaire. Ajoutons que selon notre anthropocentrisme, l'être évolué est bipède. (Vous imaginez sérieusement un teckel ayant un QI de 250!?) D'ailleurs, l'Antican de l'épisode *Être ou ne pas être* de *TNG* est un humanoïde à tête de chien. Et on peut varier les plaisirs : l'Aaamazzarite secrète ses vêtements de sa bouche (*TNG, Chasse à l'homme*) ; les Antédiens ont des têtes de poisson (*Chasse à l'homme*). Il y a bien entendu quelques exceptions, puisque le Lactran (*TAS, L'œil de l'admirateur*) est une limace de haut QI. Parfois, on triche en se passant de corps : le Calamarain (*TNG, Déjà Q*) par exemple, ou dans une certaine mesure, l'entité cristalline (*TNG, Data et Lore*).

Chez *Star Wars* aussi on communique surtout avec des humanoïdes, Jabba étant également une exception. Les espèces non anthropomorphiques sont moins représentées, sauf lorsqu'elles sont nunuches, voire qu'elles ont un rôle de prédateur.

Sur ce plan, *Star Trek* et *Star Wars* semblent donc à égalité pour leur manque total d'imagination (le bipède doué d'intelligence que vous êtes sera-t-il enclin à l'indulgence ?).



*Chaque espèce bénéficie d'une conception précise.*

*L'Antican, par exemple, vit 50 ans, possède une bonne technologie (le couteau laser), vit en groupe et chaque individu a deux noms : l'un sociétal, l'autre privé.*

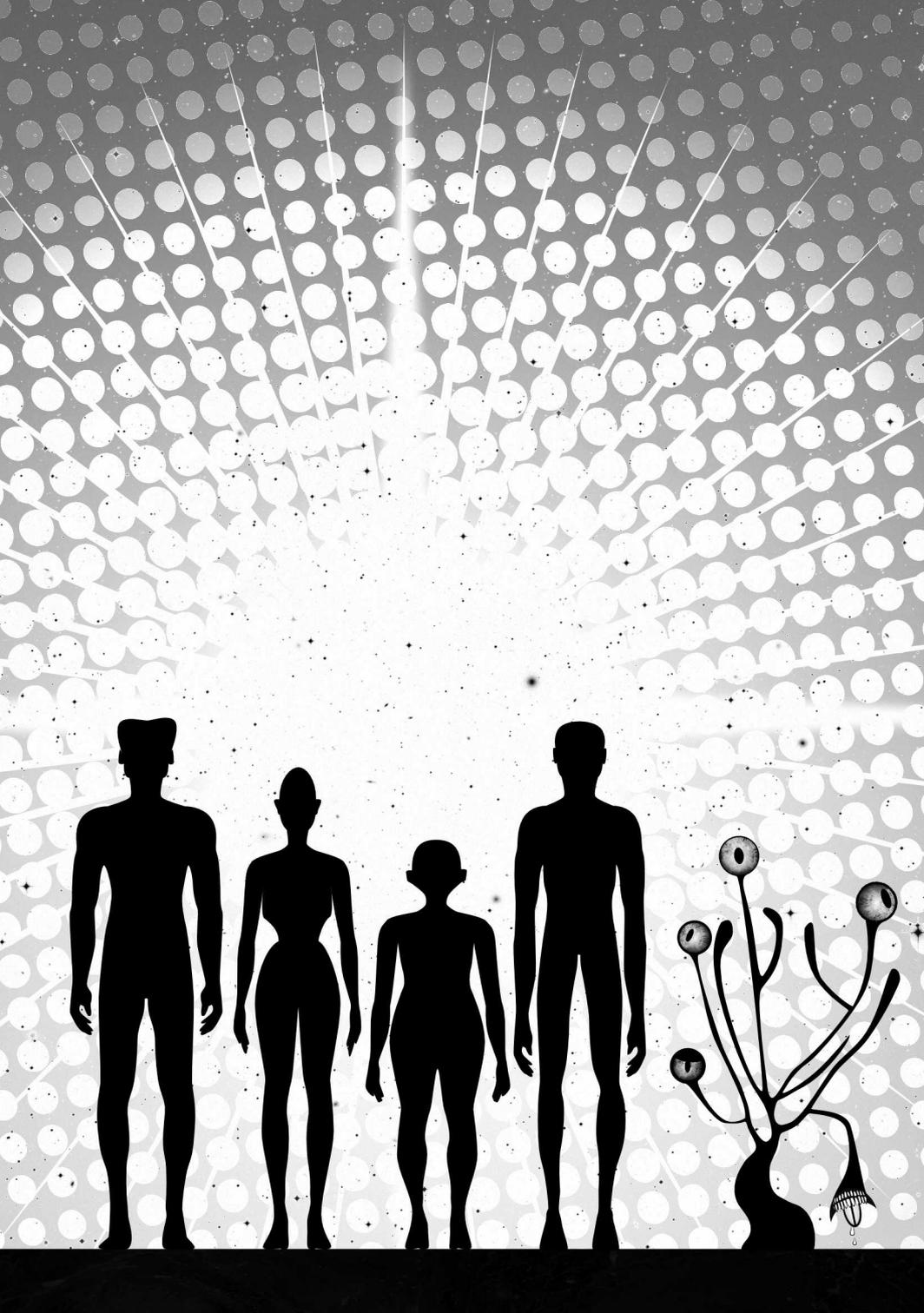
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK







# I lost my heart to a Stormtrooper

Les fans ne se contentent pas d'écrire, parfois, ils chantent en prime... peut-être une certaine nostalgie des dessins animés de leur enfance, même si cela n'excuse pas tout ; heureusement, ils se retiennent de supplier J. J. Abrams de faire pousser la chansonnette à Zachary Quinto (ceci n'est PAS une suggestion).

En 1977, le disque *Star Wars and Other Galactic Funk* par Meco sera disque de platine. Puis Brightman et Hot Gossip créent *I lost my heart to a starship trooper* (1978) où un cosmonaute sexy envoie un SOS à Starfleet et la Fédération, en faisant référence à la force et aux droïdes (salade galactique au synthétiseur : on a même de vrais morceaux de 2001, *l'Odyssée de l'espace* dedans). Le tube sera n° 6 au Royaume-Uni. À la sortie de l'épisode I, *Weird Al*, Yankovic chante *The Saga begins*, parodie croisée de *Star Wars* et d'*American Pie* (juin 1999). Il récidivait : il avait déjà commis un *Yoda* (1985) sur un air des Kinks.

De plus, les Beastie Boys gagnent un Grammy Award for Best Rap Performance en 1999 pour *Intergalactic* (Spock *inside*). Lequel Spock ne craint pas de chanter *Higly Illogical*.

Côté semi-amateurs, le duo Debs et Errol devient tristement célèbre en interprétant des épisodes de *TNG* (le fameux *Make it so* sur l'air de *Libérée, délivrée* qui parodie la bataille de Wolf 359, *TNG* 3x26, *DS9*). Ils livrent aussi un *Tie after Tie* d'après Cindy Lauper, alors que les PianoGuys tournent *CelloWar* au violoncelle.

La SF est pop, c'est une évidence, mais niveau nuisance sonore *Star Trek* + *Star Wars* = égalité.

*Pour les pervers : tous les morceaux cités ici sont disponibles sur Internet.*

*Y compris une version pop du Seigneur des anneaux chantée par Leonard Nimoy :*

La Ballade de Bilbon.

*Bien qu'il ait écrit dans les paroles de sa chanson*

*Bicycle race, « I don't like Star Wars », en réalité Freddy Mercury était un fan ultime de la saga.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Obi-Wan Kenobi vs Jean-Luc Picard

Le mentor, l'homme âgé plein d'expérience et de sagesse, bref, le vieux chef de meute, est indispensable à la cohésion du groupe et au développement de l'aventure. Il hérite également de la tâche difficile voire insurmontable d'éduquer le jeune premier et de lui transmettre les « bonnes valeurs ».

Ce n'est sans doute pas un hasard que dans les deux séries, le choix se porte sur des acteurs confirmés tandis qu'on prend des poussins de l'année pour jouer les autres. Les anciens remplissent auprès de leurs jeunes collègues le même rôle qu'à l'écran. Picard est un officier supérieur de Starfleet, connu pour son flegme et son intelligence. Tacticien, il planifie. Il répugne à l'usage des armes mais n'hésite pas si nécessaire.

C'est aussi le cas d'Obi-Wan pour qui, avec les années, la castagne est devenue le refuge de ceux qui n'ont pas su utiliser la Force à bon escient (mais il se fendait bien la gueule dans l'épisode III). Il laisse les choses suivre leur cours, attend des lustres que le jeune premier se décide ou fait plus aisément confiance à la destinée. Ce qui est assez logique lorsqu'on est ce qui s'approche le plus d'un sorcier de l'espace.

Dans un duel, la Force risque de n'être pas très utile à Obi-Wan compte tenu du self-control de Picard. Au corps à corps, les paris restent donc ouverts, avantage Obi-Wan. En ce qui concerne les padawans, pas besoin de photo pour départager: Riker est plus avouable que Dark Vador, tout de même.

*Alec Guinness appelait Star Wars « un conte de fées de merde » et c'est apparemment lui qui eut l'idée de la mort d'Obi-Wan pour limiter ses apparitions à l'écran. Il affirmait ne jamais ouvrir un courrier de fan de Star Wars car il n'aimait pas qu'on se souvienne de lui uniquement dans ce rôle. Mais ses compagnons de tournage et Lucas lui-même n'ont jamais tari d'éloges sur sa gentillesse et son professionnalisme.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# La vie quotidienne des super-héros

Le quotidien, c'est ce qui donne de l'épaisseur et de la crédibilité à un univers. Pourtant, il ne vient pas souvent aux scénaristes l'idée de filmer le moment où la tante de Luke l'envoie se laver les dents ou celui où le capitaine Picard file à la recherche d'un PMU. Le spectateur veut des batailles, du suspense et de la romance.

À une exception notable: la douche. Dans *Star Trek*, il arrive aux gens d'aller se savonner, mais soyons clairs: ça n'est qu'une occasion en or de nous montrer toutes sortes de poitrines. Le capitaine Archer s'offre un massage en compagnie de T'pol et son chien (*Mon ami Porthos, Enterprise 2x5*). Les repas sont également importants: voir le « dîner » farfelu de Picard avec Lwaxana Troi, bien décidée à le séduire (*Chasse à l'homme, TNG 2x19*).

Dans *Star Wars*, les seuls à se laver, ce sont les droïdes. Dans l'épisode IV, C-3PO savoure un bon bain d'huile après le désert (on se demande si les circuits électroniques sont assez isolés pour résister à ce traitement radical). Cependant, une série animée 3D à venir (*Star Wars Detours*) s'apprête à nous conter la vie quotidienne des sujets de l'Empire, loin des guerres et des sursauts du pouvoir, mais malgré la première saison et 39 épisodes déjà tournés en 2012, elle n'a pas encore été diffusée.

En attendant, il faut croire que l'Empire sent sous les bras et on ne verra pas ce qui se passerait si les toilettes de l'*Enterprise* ou du *Faucon Millenium* se bouchaient. Pour les poubelles, on sait déjà.



*Lorsqu'il devait jouer  
torse nu, William Shatner  
se rasait la poitrine.  
Roddenberry présumait  
que les hommes du futur  
seraient moins velus.*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



**TOILETTES  
SANS GRAVITÉ ARTIFICIELLE**

**À VOS RISQUES ET PÉRILS**

Enlevez le bas de votre scaphandre  
Attachez votre ceinture

**N'OUBLIEZ PAS DE FERMER LA PORTE.**

SPLOOTCH!

POWERED BY  
DIVING

CRAAC

POOM

# Tut-tut voiture, pouêt-pouêt camion

On dit souvent « aller voir un film ». Mais en fait, on va aussi l'écouter, et pas seulement ses dialogues ou sa musique. Lorsqu'il s'agit d'imaginer un univers étranger, la crédibilité passe largement par l'environnement sonore.

*Star Trek* ayant été conçu pour la TV à l'heure où elle était monophonique et de piètre qualité, le son n'a jamais constitué une priorité. Avec l'avènement des films dans le cadre de salles modernes, la production doit se bouger un peu : dès *Star Trek, le film*, la sonde *Voyager 6* bénéficie d'un son improbable quoique d'origine bien de chez nous. C'est que depuis *Star Wars* et la volonté de Lucas de généraliser son système sonore (le THX) dans les salles du monde entier, les effets doivent être mitonnés. Et ce n'est pas toujours de la tarte. Imaginons la scène : « – Bon, alors là (dit Lucas à son designer sonore), on entend les vaisseaux dans l'espace. – Ça ne se peut pas, rétorque l'artiste à feuille de chou. – On s'en fout, c'est pour la dramaturgie, et je veux un son propre par vaisseau. » Ou une autre (avec les mêmes) : « – Bon, alors là, ils se battent au sabre laser et ça fait du bruit. – Ah?!? – Ouaip, et faut qu'on sente l'énergie, que c'est lourd mais rapide, que ça grésille, qu'il y ait comme une odeur d'ozone et qu'on entende le mouvement : tu peux faire ça, hein ? Fastoche pour toi : t'es doué, tu vas y arriver. » Le résultat, c'est qu'on a tous fait le Jedi devant la glace avec un manche à balais, en gueulant viiiuuuumm-viiiiiiuuuumm et en y croyant dur comme fer.

Dans la catégorie « bruitage irréaliste », avantage *Star Wars*!

*Le trou de ver de Star Trek, le film est en fait une détonation de revolver d'un vieux western, ralenti et passé à l'envers. Même procédé avec le son d'une cymbale pour l'accélération en Warp.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Galaxie 0.0

L'ordinateur de bord est un interlocuteur privilégié des deux franchises. Pourtant, son usage est étonnamment limité. Dans *Star Trek* comme dans *Star Wars*, le réseau n'existe pas. Dark Vador n'insulte pas Luke sur Facebook, tandis que le capitaine Archer ne pourrait pas son Instagram avec de trop mignonnes photos de son chien.

Pas d'Internet dans les deux franchises, on communique directement avec l'ordinateur des consoles de la salle de commandes ou, au pire, par un accès dérobé bidouillé dans les sas. Si dans *TNG*, on finit par pouvoir lui demander des trucs à la cantonade (afin de savoir comment va l'invité, ou bien où est allé cuver l'enseigne), il n'en reste pas moins un élément très discret des épisodes: tout juste si on lui pose des questions par l'intermédiaire d'un officier scientifique. Ce qui fera déclarer à un personnage de *Galaxy Quest* (film parodique de *Star Trek*), *copycat* évident du lieutenant Uhura: « Ne te plains pas : moi, mon rôle consiste seulement à répéter ce que dit l'ordinateur. » Dans *Star Trek* comme dans *Star Wars*, inutile de chercher l'ordinateur de bord, on ne le voit guère: réduit à une vague console ou à un communicateur dans le premier, il est même totalement absent du tableau de commande des vaisseaux du second. Dans

l'ensemble, il n'est bon qu'à calculer des trajectoires ou localiser/analyser un élément. C'est malgré tout un excellent concierge (ouverture de portes scellées avant l'arrivée inopinée de la patrouille) s'il est circonvenu par plus futé que lui (R2-D2 dans l'épisode III par exemple).



*La voix de l'ordinateur du film Star Trek (2009) est celle de Majel Barrett-Roddenberry, la seule actrice de la franchise qui ait tourné dans TOUTES les séries Star Trek, y compris les dessins animés.*

LE VAINQUEUR EST...

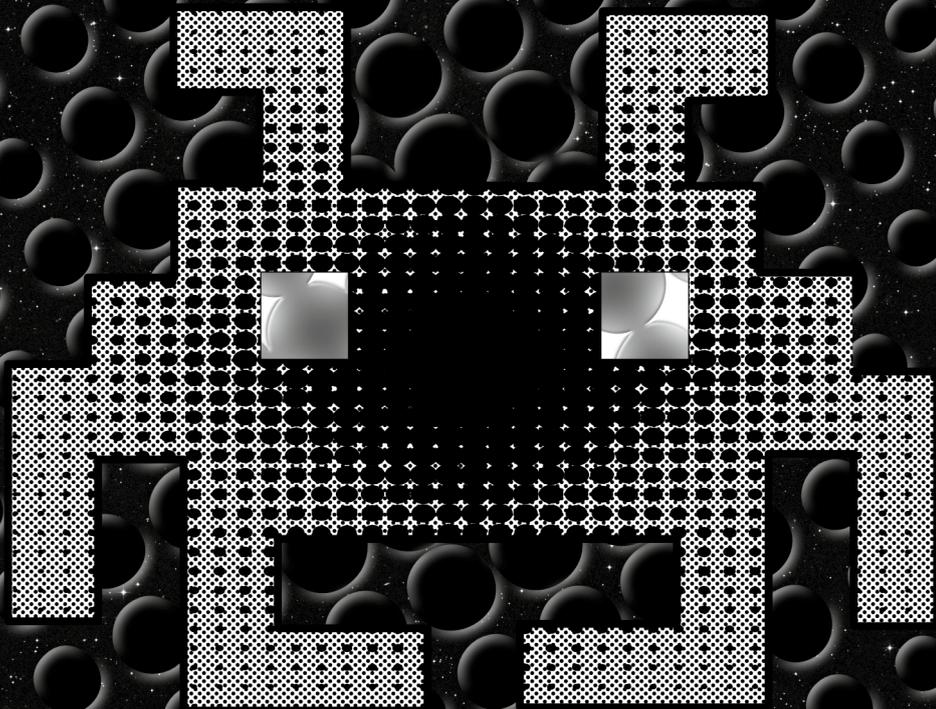
**STAR WARS**



**STAR TREK**



**May the Force be with you**





# Bestioles et bêtes

On le sait depuis Disney, la si mignonne bestiole peuplant l'univers du protagoniste peut faire beaucoup de bien au capital sympathie du film (avec les chansons niaises qui vont souvent de pair). Heureusement, personne n'a encore eu l'idée de coller des numéros musicaux dans nos franchises favorites.

Dans *Star Wars*, il y a bien quelques animaux, mais ils sont cantonnés dans deux genres: 1°, le gros monstre plus dentu qu'un engrenage de vérin hydraulique (Sarlac, limace géante de l'espace), 2°, le moyen de transport primitif mais économique (Banthas, poney des Ewoks). Le rôle du trop charmant bidule est confié aux robots. Apparemment, l'Empire est un écosystème dangereux qui n'a su développer pratiquement que des prédateurs et dont on s'interroge sur leur régime: quand quasi tout le monde est carnivore, qui peut-on manger? L'un des scénaristes a dû revenir trauma d'un voyage en Australie, c'est la seule explication rationnelle.

Dans *Star Trek*, les Tribules, adorables choses velues, ont la fâcheuse manie de se reproduire tous seuls à une vitesse hallucinante. Sur Alfa 177, jappe un genre de yorkshire licorne. Data a embarqué un chat, sans parler du chien du capitaine Archer. Ce dernier défend les droits des insectes (*Mutinerie, Enterprise 3x17*). Enfin, on sauve les baleines bleues de l'extinction, même si ce n'est pas pour des motifs totalement altruistes: un extraterrestre détruira la Terre si elles ne lui répondent pas (*Retour sur Terre, 1986*).

Starfleet/SPA = même combat.

*Le chat de Data, Spot, un abyssinien mâle au départ, devient un tabby femelle, sans que Data paraisse jamais s'en apercevoir.*



*Les terribles grognements du Rancor, animal favori de Jabba, viennent de l'enregistrement d'un teckel furieux.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Étoiles, garde-à-vous !

L'armée est peut-être le contexte central des deux séries, et l'espace, une espèce de champ de tir dont tout le monde détient la clé. Rebelle, impériale ou démocratique, l'armée est partout et possède une façon bien à elle d'interagir avec les rares civils.

Curieusement, dans *Star Trek*, qui se veut pourtant l'expression d'une démocratie, le civil est souvent une gêne. Le quidam ne comprend pas la nécessité d'obéir aux ordres ni de respecter les règlements. Dès qu'on embarque l'un d'entre eux les ennuis sont à prévoir, qu'on ait affaire à un scientifique exalté (le propre fils de Kirk dans *La Colère de Khan*) ou un ambassadeur quelconque (Lwaxana Troi, mère loufoque, excessive et quelque peu envahissante de la conseillère Troi dans *TNG*). Qui plus est, une bonne partie des interventions de l'*Enterprise* consiste à réparer les dommages causés par des civils.

Dans *Star Wars*, le rôle de l'armée est plus ambigu. Inévitablement, puisqu'elle représente d'un côté le bras armé de la répression, de l'autre celui de la libération. Cependant, l'armée rebelle n'est au mieux qu'un ramassis de va-nu-pieds, d'individualistes mystiques en kimono ou de milliers de clones prêts à retourner leur veste dès qu'une directive implantée fera changer l'orientation de leur loyauté. Ici, ce sont plutôt les civils qui tentent de réparer les dégâts commis par l'armée. Force est de constater que dans les deux cas, la Grande Muette monopolise vraiment la parole.



*Peter Cushing dans le rôle du Grand Moff Tarkin trouvait les bottes de cavalerie de son uniforme si inconfortables qu'il exigea de ne jamais être cadré au niveau de ses pieds et tourna la plupart des scènes en pantoufles.*

LE VAINQUEUR EST...

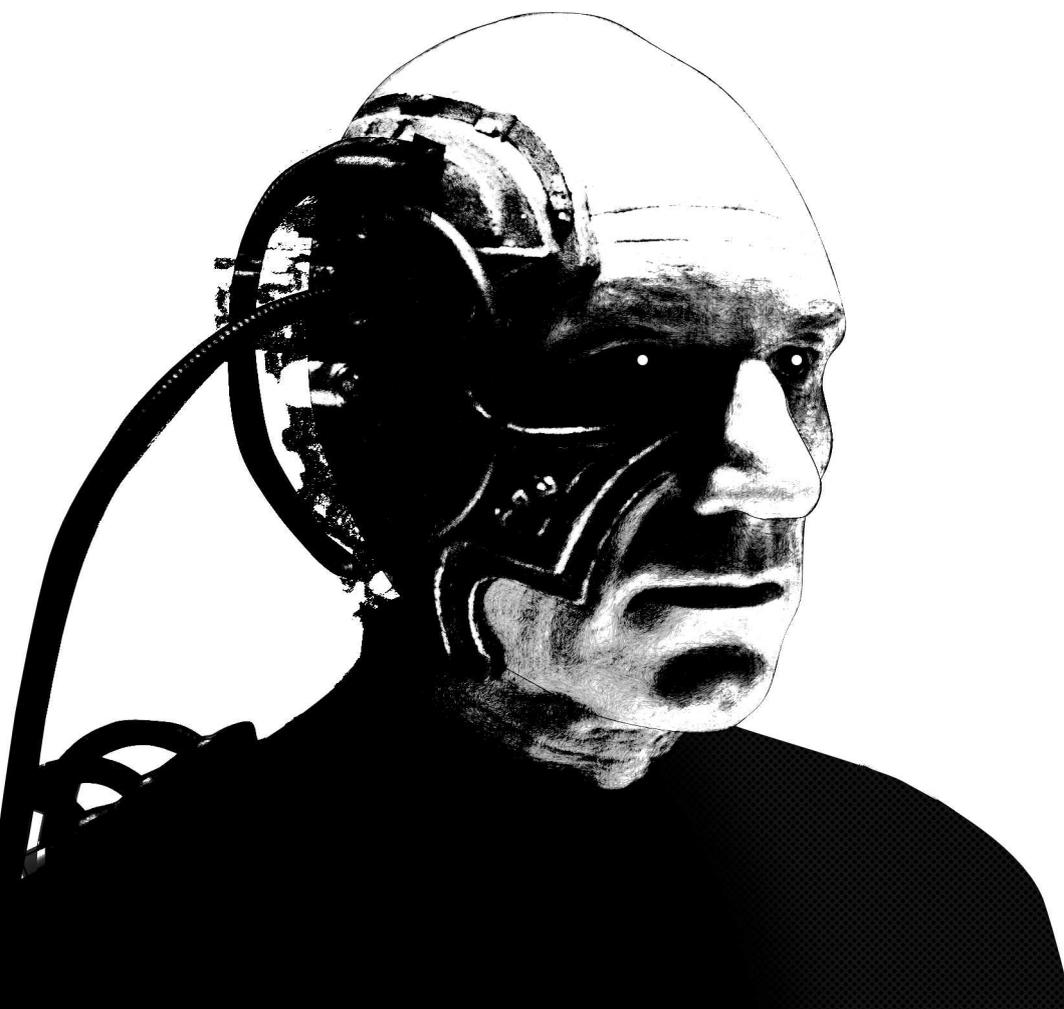
STAR WARS



STAR TREK







# Borgs vs Clones

À droite, une société collective, certes destructrice, mais entièrement vouée au bien de ses membres et à la croissance de ses populations, centrée sur l'assimilation des civilisations rencontrées. À gauche, le même chasseur de primes sanguinaire, reproduit des milliers de fois par des inconséquents, infichus de se rendre compte que leur manœuvre est d'abord éthiquement discutable, et qu'elle possède ensuite toutes les qualités requises pour leur éclater à la figure un de ces jours. (Ce qui ne manque pas d'arriver.)

Les Borgs possèdent un champ de force qui se modifie suivant le type d'attaque rencontrée et neutralise la suivante. Ils sont en mesure de changer, d'apprendre et d'utiliser les compétences et les techniques de l'adversaire. L'ennemi tombé entre leurs mains devient un Borg et accroît encore la force de cette « espèce ».

Au contraire, les Clones sont orientés vers la seule destruction de l'adversaire. Et si leurs troupes semblent inépuisables, même les chaînes de production rencontrent leurs limites à un moment donné.

L'avantage en armement paraît se situer du côté de l'Empire : les turbo-lasers d'un destroyer stellaire déploient une puissance de feu de 200 gigatonnes, alors que les torpilles à photons des Borgs ne dépassent pas 64 mégatonnes et leurs champs de force ne semblent pas en mesure de résister à plus de 5 tirs de turbo-laser. Toutefois, on peut envisager que téléportation plus assimilation fassent la différence en faveur des Borgs à la longue.

Les paris restent ouverts.

*Aucun costume de clone n'a jamais été conçu en réalité, ceux qu'on voit à l'écran ont tous été générés par ordinateur.*



*Originellement, les Borgs avaient été conçus comme une race insectoïde, mais cela coûtait trop cher.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS

STAR TREK

# Quincaillerie

Un film de science-fiction sans gadget futuriste, ça manque de sel. Heureusement, les créateurs de nos deux séries favorites ont massivement suivi ce précepte, si bien que chaque franchise peut revendiquer une identité propre en la matière.

LE gadget emblématique de *Star Wars* est mince (long et raide) mais déterminant: le sabre laser. Si l'on en voit un, on SAIT tout de suite dans quel univers on se trouve. Alors que le tricordeur de *Star Trek*, tout aussi emblématique et très utile mais sujet à de nombreuses évolutions tout au long de la série, n'est pas aussitôt repérable.

La technologie de l'Empire semble essentiellement dédiée à la guerre et aux mille et une manières de faire très mal à son prochain. On peut néanmoins également citer les Holocrons, sorte de MOOC holographiques Jedi ou Sith qui renferment toutes les connaissances relatives à la Force ou à la fabrication des sabres laser. Par ailleurs, les Jedi communiquent avec des mobiles subspatiaux bien plus puissants que nos smartphones.

*Star Trek* pallie sa moindre unité visuelle par une profusion technologique, beaucoup moins déterminée à nuire au voisin. On a évoqué le tricordeur qui a vu ses fonctions se multiplier au cours de la série (c'est vraiment une pitié qu'il ne fasse pas encore le café

le matin), citons également le téléporteur, le synthétiseur de nourriture, l'holodeck, l'hypospray et surtout le traducteur universel qui doit donner des sueurs froides à C-3PO et Google Translate.



*Le communicateur utilisé  
par Qui-Gon Jinn est en fait  
un rasoir pour femme Gillet  
Sensor Excel recyclé pour  
l'occasion.*

LE VAINQUEUR EST...

**STAR WARS**



**STAR TREK**







# Star Games

Il existe une théorie, la néoténie, selon laquelle plus une espèce est évoluée, plus longtemps ses individus conservent leurs caractéristiques juvéniles et continuent à jouer. Terrain d'expérience transposé ensuite dans la vie réelle, mais aussi simple distraction, le jeu fait intensément partie de la vie humaine.

Dans *Star Wars*, on a vite fait le tour des divertissements. Les protagonistes n'ont guère de loisirs. Avec Dark Vador ou le Leader Suprême Snoke comme ennemis, on n'a pas besoin d'un abonnement au câble. Toutefois, on peut noter les courses de pods de l'épisode I, et les jeux de Sabacc et Jhabacc, sortes de poker. Le « jeu d'échecs » sur le *Faucon Millenium* est célèbre, mais lorsque Finn l'active dans l'épisode VII, la partie reprend à l'endroit pile où R2-D2 et Chewbacca l'ont laissée à l'épisode IV. C'est dire s'ils ont eu le temps de s'ennuyer. On rencontre aussi quelques *cantinas* et night-clubs où l'on peut s'imbiber de liqueurs exotiques et jouer à des jeux vidéo primitifs type Super Mario, mais on y risque sa vie.

Dans *Star Trek*, on commence sobrement avec le jeu d'échecs à étages de Spock (TOS). Mais on y trouve aussi des bars : celui de Guinan, ou bien le tripot de Quark dans lequel on pratique tous les jeux de casinos. *TNG* vient changer la donne : l'holodeck, cette cours de récréation en apparence infinie permet de jouer tous les rôles et de créer toutes les simulations. Les jeux vidéo et la réalité virtuelle entrent enfin dans le futur : on a failli attendre. Conclusion : si la néoténie s'avère, *Star Wars* est dans les choux évolutifs.

*Dans l'épisode Droit ancestral, part 1 (TNG 6x13), Stephen Hawking dans son propre rôle joue au poker avec Isaac Newton, Albert Einstein et Data.*



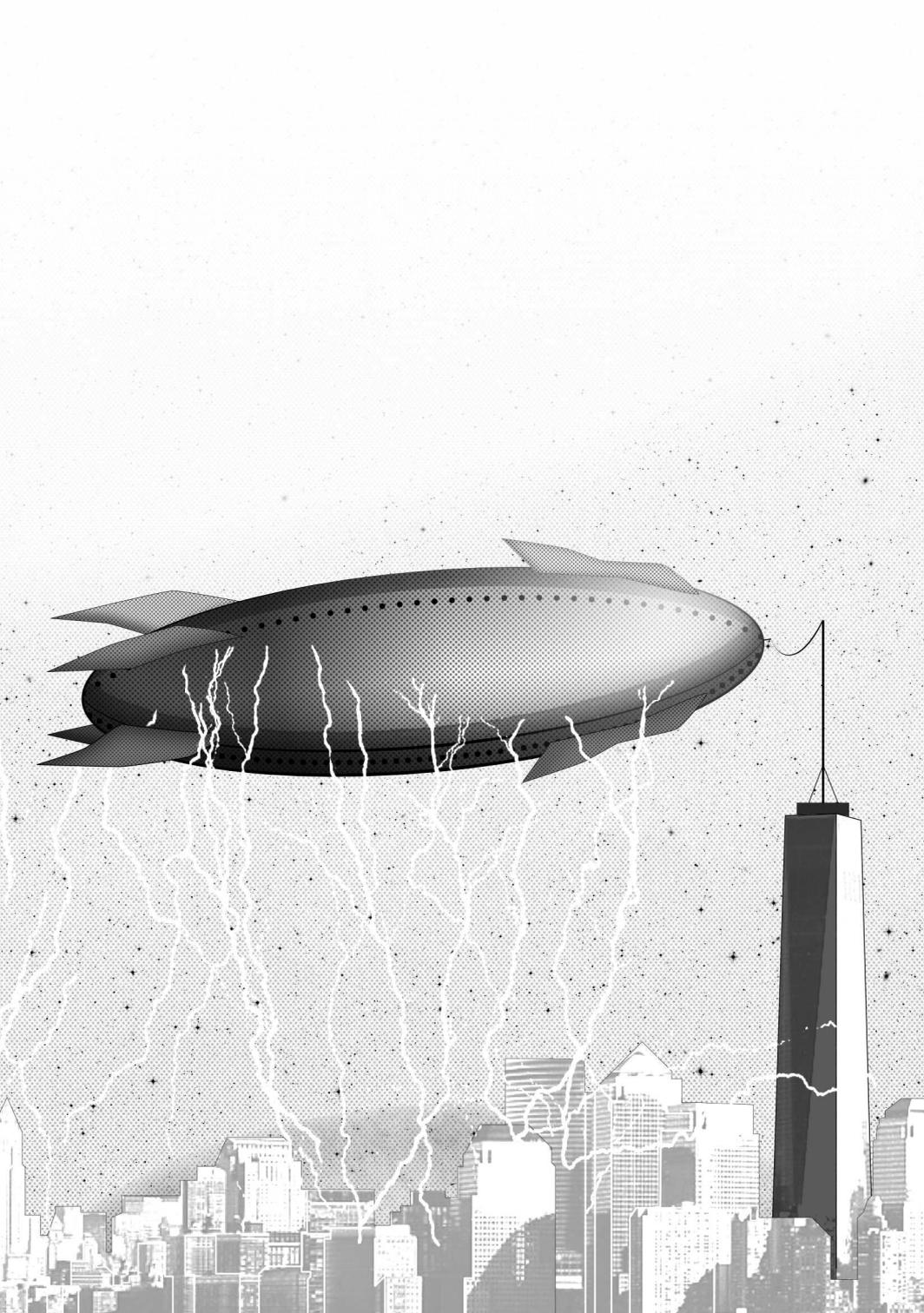
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# De la poule et de l'œuf

On a souvent estimé que la production de films de SF avait tardé du fait des difficultés techniques pour porter à l'écran les visions des créateurs, *Metropolis* faisant figure d'exception. Ce n'est pas faux mais pas tout à fait exact non plus...

Dans les années 1950 et 1960, la SF encourage la création de nouveaux procédés, dont *2001, l'Odyssée de l'espace* est l'aboutissement. Mais si le même Kubrick pensa un temps adapter *IA* (d'après B. Aldiss), il freina finalement des quatre fers craignant que la technique ne suive pas, et légua le projet à S. Spielberg. L'exemple révèle bien l'étroitesse des rapports entre désir et faisabilité.

*Star Wars* bénéficie de la fermeture des départements d'effets spéciaux des studios : Lucas recrute les techniciens devenus indépendants et crée ILM (Industrial Light & Magic) en 1975 dans le seul but de pouvoir réaliser les effets nécessaires à son projet (on n'est jamais mieux servi que par soi-même). John Dykstra y invente le *motion control*, ignorant qu'il va révolutionner le cinéma ; il travaillera aussi sur *Star Trek*, le film après une brouille avec Lucas : si ce n'est plus avec toi, ce sera avec ton frère. Ces procédés vont être réinjectés dans d'autres productions (l'image par ordinateur dans *Le Secret de la pyramide* [1985], par exemple). Aujourd'hui, un projet tel qu'*Avatar* n'a pu être envisagé que parce que l'on savait que les techniques suivraient.

À ce titre, l'apport de Lucas et de *Star Wars* est capital, *Star Trek* KO debout.

*Le motion control est un procédé utilisant une caméra montée sur une sorte de grue commandée par ordinateur et pouvant répéter un même mouvement. Le circuit était constitué de TTL (circuits intégrés) et la caméra était une VistaVision d'occasion, système datant de 1954 utilisant une pellicule 35 mm horizontale. Bref, un sacré bricolage !*



*Le logiciel Photoshop a été créé par un superviseur de FX d'ILM, John Knoll, et son frère. Knoll a travaillé sur plusieurs Star Trek (ainsi que sur les épisodes I, II & III de Star Wars).*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Spock vs Yoda

Spock et Yoda ne partagent que trois points communs : des oreilles pointues, une tendance à agacer leur entourage et pas d'équivalent dans la série d'en face. Du coup, leur dénicher un adversaire à la mesure de leurs talents était très difficile, il ne restait plus qu'à les opposer l'un à l'autre.

Doté d'une force surhumaine, Spock arbore en permanence l'air pincé de celui qui a un balai coincé quelque part. Son expression faciale la plus violente est le lever de sourcil perplexe (ce qui justifie la forme dudit sourcil). Il parvient à se faire des amis, malgré ce qui s'apparente sur Terre à un diagnostic d'autisme Asperger de haut niveau. Enfant, il contrôle moins bien ses émotions quand ses petits copains vulcains jouent à *traiter* sa mère (bien qu'on se demande pourquoi les rejets hyper intelligents d'une espèce si évoluée trouvent de l'intérêt au harcèlement scolaire).

Yoda appartient à une espèce non répertoriée qui sait faire bouger ses oreilles. Il adore s'adresser mystérieusement aux gens de façon comminatoire, énervante et grammaticalement douteuse en sautillant partout.

Au corps à corps, la force de Spock pourrait l'emporter s'il se résignait à frapper plus petit et plus laid que lui. Mais ce n'est pas son genre... De plus, Yoda, comme Dark Vador, peut dévier les tirs de phaser. Donc double avantage pour Yoda. Reste à savoir si la Force lui permettrait d'échapper à la téléportation dans une cellule de l'*Enterprise*, ou s'il ne pourrait rendre fou un Vulcain en lui suggérant aimablement mais avec insistance de ne pas céder à la colère.



*Yoda signifie « guerrier »  
en sanskrit.*



*Il existe un ver entéropeuste  
sous-marin appelé Yoda  
Purpurata (le Yoda pourpre).  
Le biologiste qui l'a baptisé a  
prétendu que les appendices  
souples sur la « tête » de la  
bestiole lui ont tout de suite  
rappelé les oreilles de Yoda.*

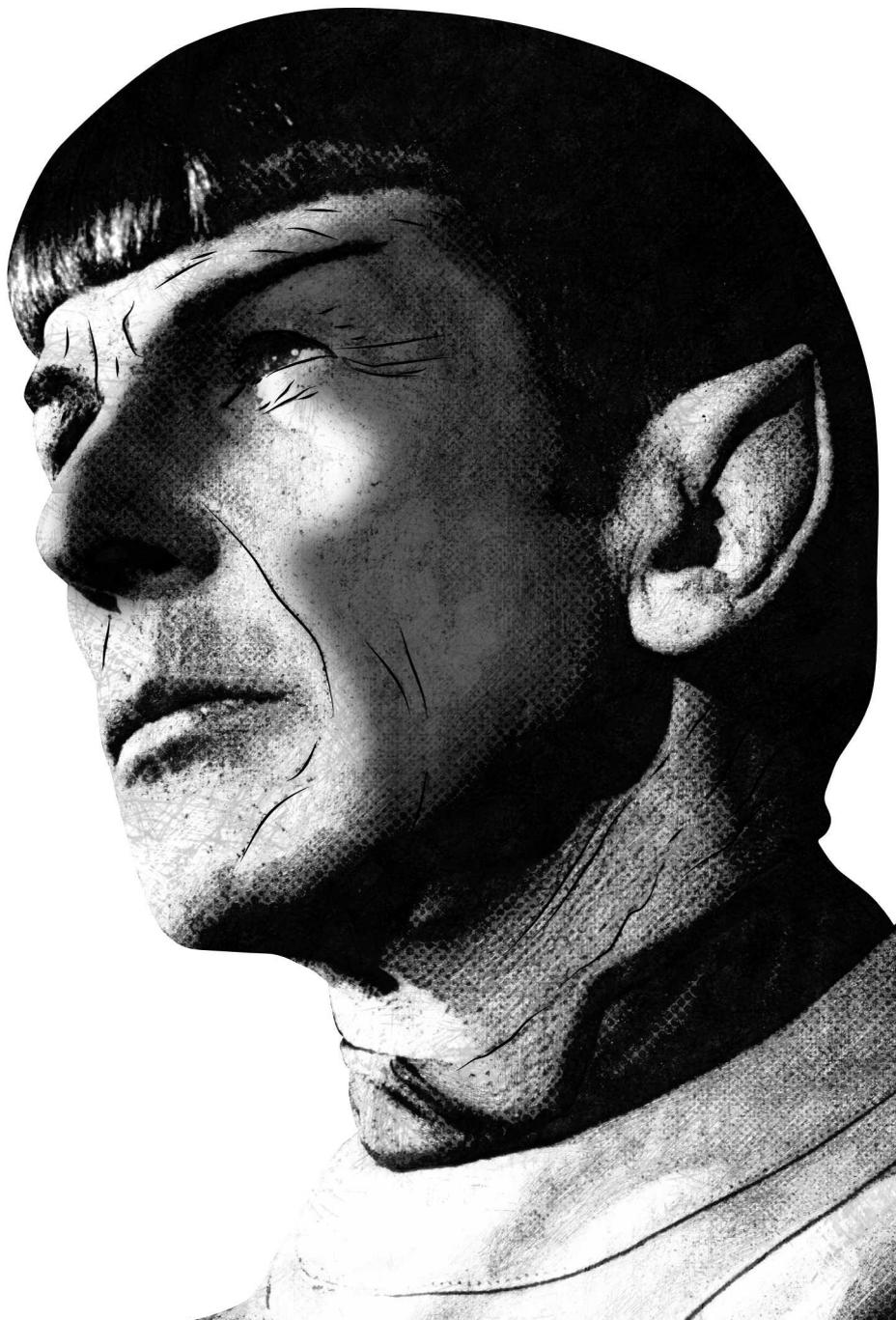
LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK







# Star fans

Les *fandoms Star Trek* et *Star Wars* sont sûrement parmi les plus anciennes communautés de fans. L'expression (« Fan Dom », le domaine des fans) est à elle seule tout un programme: la saga, c'est LEUR terrain de jeu ; contre les médias et les producteurs qui n'y connaissent rien. Forcément puisque les connaisseurs, ce sont eux. Mais quand les producteurs sont les Agents Smith de Disney, peut-on vraiment le leur reprocher ?

En France comme ailleurs, les *Trekkers* (et non *Trekkies*, qui est péjoratif) sont moins nombreux que les fans de *Star Wars*, mais ils présentent un aspect identitaire et une mécanique de groupe plus prononcés. C'est le *fandom* qui s'est structuré le plus tôt (forcément).

Chez les fans de *Star Wars* français, on la joue « pro » ; c'est loin d'être le cas en face. Il suffit de comparer les sites Internet. À croire que par souci de fidélité, ceux de *Star Trek* ont soigneusement adopté le côté *cheap* de la série: trois bouts de ficelle + une image pixelisée = communauté francophone de *Star Trek*.

Dans les deux cas, les membres actifs sont TRÈS actifs. Ils commentent les épisodes, écrivent, tournent des *fanfictions*, développent des aspects de l'histoire, ou émettent des hypothèses métaphysiques (« Maz Kanata, fille cachée de Yoda ? », « Jar Jar Binks, en fait un puissant seigneur Sith ? »...), et même des *crossovers* (« Han Solo, oncle du beau-père de Riker ? »...). Toutefois, les *Trekkers* sont la seule communauté de fans au monde dont le nom soit entré dans le très sérieux Oxford Dictionary.

*Un internaute américain sur Tumblr: « J'ai rencontré ma femme à une convention Star Trek, elle ne parlait pas anglais et moi, pas un mot de français. Les premiers mois de notre relation, nous avons communiqué en klingon. »*



*Les fans de Star Wars ont tourné assez de « cover vidéos » (reprises de séquences de films) des épisodes IV et V pour refaire entièrement les films sauce amateurs.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# Vous avez demandé la police, ne quittez pas

Une typographie, c'est le message caché sous la rédaction. Son importance est telle qu'elle doit bénéficier d'une conception spécifique à chaque film. Et souvent, on en a plusieurs...

Le logo de *Star Wars*, gros, épais et lourd, s'affiche avec l'éclat musical de Williams : l'identité et la forme sont lancées : accrochez-vous aux accoudoirs, ça va déménager. Le déroulant résumant l'action est plus classique. Il est informatif, doit être lu, et le choix de la police (une variation du News Gothic pour le numéro d'épisode et le titre, puis de l'Univers pour le corps du texte) privilégie la lisibilité. La couleur jaune permet aussi (presque) de le lire quand il s'estompe tout loin là-bas dans la perspective.

*Star Trek*, existant depuis plus longtemps et sous diverses versions (et époques d'action), connaît de plus nombreuses variations. Toutes les lettres sont élancées et assez grasses (épaisses quoi, histoire que le flou du tube cathodique des débuts de Madame Michu ne les gomme pas). Elles sont très géométriques et privilégient les droites quoique souvent obliques, instillant l'idée d'une solidité du monde déve-

loppé et la dynamique du voyage. Chez *Star Trek*, les univers et les civilisations rencontrées ont aussi droit à leur alphabet, et donc à leurs polices de caractères. Elles sont nombreuses : le Klingon bien sûr, mais aussi le Fabrini (pour les... Fabrini, comme si on disait « l'humain » pour un alphabet terrien), le Romulan, le Bejoran, le Cardassian, le Ferengi, le Tholian, et d'une certaine manière le Dominion bien qu'il s'agisse de la langue d'une puissance galactique.

Moins de typographies dans *Star Wars* et une variété dans *Star Trek*, cohérente avec l'esprit de découverte de l'autre : *Star Trek* bien plus imagitatif.



*J. J. Abrams n'a pas suivi le cahier des charges culturel et emblématique des Star Wars : il a abandonné l'Univers du déroulant pour du New Gothic. Les deux polices ne sont pas très différentes, mais néanmoins, le ressenti chez le spectateur est légèrement modifié (voire altéré).*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





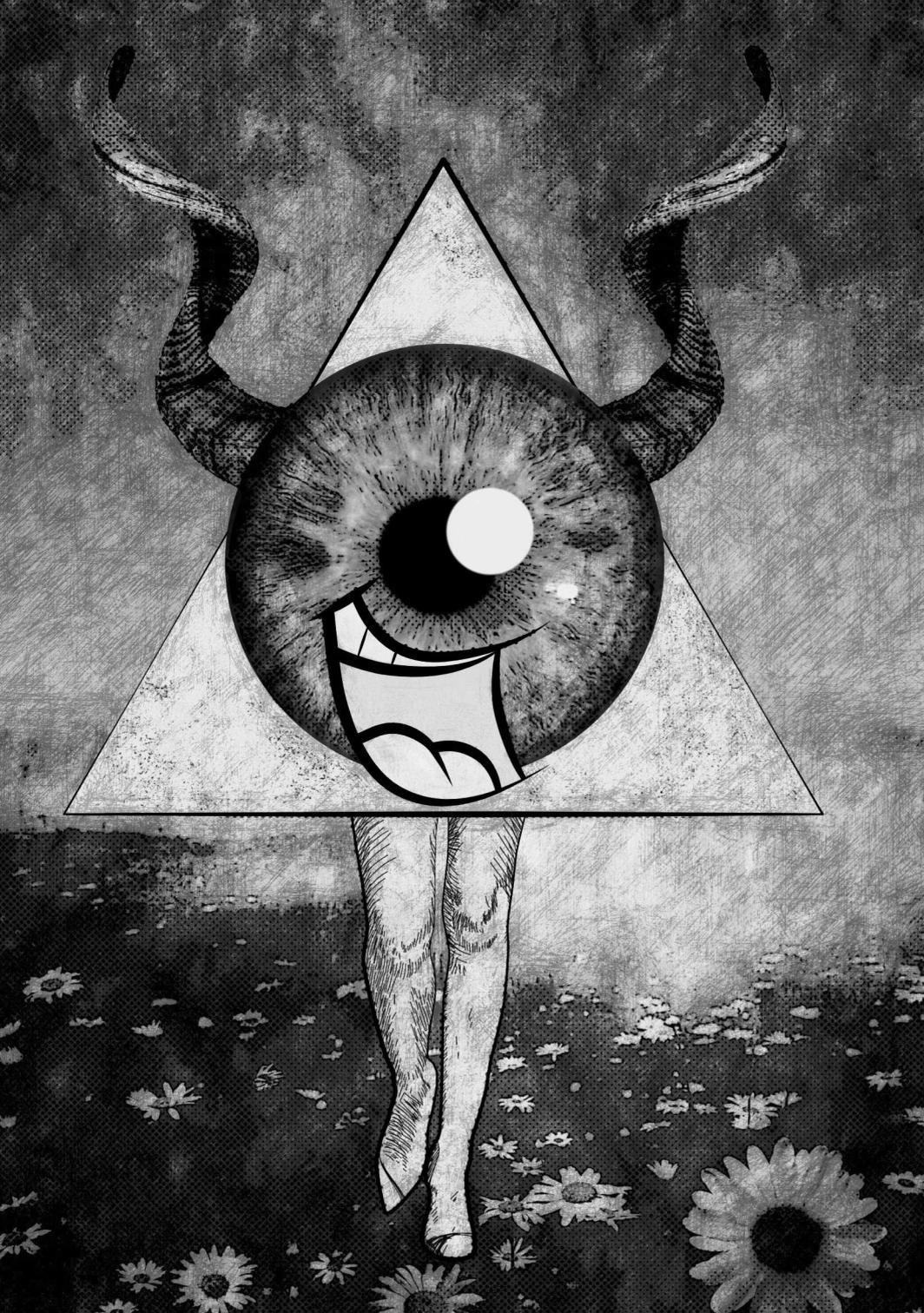
TREK THE NEXT  
GENERATION

MONITORING THE

of Federation

Genera

with Trek  
Final Frontier



# Métaphysique, il va pleuvoir

La place de la religion, du spiritualisme ou du mysticisme n'a cessé de croître depuis la moitié du siècle dernier, et pas toujours hélas sous leur visage le plus humaniste. Nos deux sagas ont-elles suivi cette évolution ?

Attribuée à tort à Malraux, une citation prétend que le  $xx^{e}$  siècle sera spirituel ou ne sera pas. Tout en notant que spirituel ne signifie pas nécessairement « intelligent », il faut bien constater la justesse de cette prédiction.

Dans *Star Wars*, George Lucas, fils d'une famille méthodiste, a toujours assumé d'avoir voulu faire de la religion Jedi, non théiste et sans livre saint, l'ancêtre ultime de toutes les religions ultérieures, passant de la théorie du Tout (chère aux Grecs anciens) au bouddhisme zen le plus élevé. Bref, un bon gros pudding consensuel ; si consensuel que certains chrétiens ultimes, près à pourfendre Harry Potter pour incitation au satanisme et à la sorcellerie, n'hésitent pas à voir dans Yoda retiré dans son marais un genre de saint François d'Assise un peu nerveux.

Dans *Star Trek*, dès le départ, Roddenberry concédait (à regret) les besoins individuels de spiritualité, mais il récusait féroce­ment l'idée d'une société avancée imprégnée si peu que ce soit de religion. Si l'*Enterprise* comporte une chapelle, elle ne servira que pour des mariages (et rarement) et les sociétés religieuses sont extraterrestres pour la plupart. On frise de peu (mais on lui fait un brushing et une minivague) l'apologie de l'athéisme dans *Émanation* (*Voyager* 1x9).

Dans *Star Wars* on a foi en la force, dans *Star Trek* on a foi en l'homme.

*La communauté Jedi est reconnue comme religion aux États-Unis. Toutefois, on note que si ses membres s'accordent sur un code de conduite Jedi aux standards élevés, les scissions et les guerres inexpiables y sont monnaie courante, ce qui est assez amusant si l'on considère que la religion Jedi se veut comme personnelle et sans clergé.*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



# IV, V, VI, I, II, III, VII, zero : ignition ! Reboot !

Un univers se structure dans sa chronologie. Elle n'est pas forcément explicite à l'écran, mais il vaut mieux présenter une logique aussitôt perceptible pour le spectateur qui ne doit pas être obligé de sortir son PDA pour s'y retrouver.

Dans *Star Wars*, la chronologie de l'univers est claire. Cependant, quiconque parvient à donner du premier coup le bon numéro du film dont il parle est forcément un fan hardcore ou un genre de mutant qui s'ignore (sans doute, est-il également capable de replier une carte routière du premier coup et d'ouvrir un boîtier de DVD sous blister sans se fusiller les doigts). Ça n'est pas vraiment la faute de Lucas, il a dû commencer par la partie centrale de l'histoire totale qu'il avait imaginée, car il savait que les producteurs n'auraient pas suivi sur la première partie, trop politique. Mais il en a rajouté

avec ses *director's cut* en série qui ont tant fait hurler les fans (le coup de «*Han tire toujours le premier*», par exemple), oubliant de gommer Leia prétendant se souvenir de sa mère quand la brave Padmé meurt en couches. (Ou alors la mémoire fœtale des enfants de Jedi est hallucinante.)

Côté *Star Trek*, les petites incohérences temporelles ont émaillé la série sans toutefois agacer vraiment les fans avant les très grosses bourdes d'*Enterprise* et J. J. Abrams. On s'en tire en arguant des réalités parallèles créées dans *Star Trek : Premier Contact*. Le voyage dans le temps, c'est très pratique pour se torcher avec la chronologie.



*Les enfants nés entre l'an 2000 et 2005 sont la première génération qui pourra avoir la chance (ou le mauvais goût selon les puristes) de pouvoir regarder Star Wars DANS L'ORDRE CHRONOLOGIQUE. (Et du coup, ce seront peut-être également les premiers à ne pas se gourer dans l'ordre des films – fingers crossed.)*

LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK



- Alors le deuxième Star Wars...

- L'épisode 2?

- Non, le deuxième, après le premier.

- Ben oui, l'épisode 2...

- Non. Celui après le tout premier...

- Le premier... celui auquel le VII ressemble à mort?

- Voilà, celui de 77 réalisé avant les épisodes 1, 2 et 3.

- Le IV alors?

- C'est ça, et donc le deuxième...

- Qui est numéroté en chiffres romains et pas en chiffres arabes...

- Nan mais ça on s'en fout hein.

- Bref, l'Empire contre-attaque.

- Voilà. Ben... pour moi, c'est le meilleur...

**NE  
RACCOURCISSEZ  
PAS  
LA GRANDE ROBE  
DE  
DARK VADOR !!**

**LUKE AUSSI  
A LE DROIT  
D'AVOIR UNE  
COPINE !!!**

**FRANCK OZ  
REVIENS !!!**



# Salaud, les fans auront ta peau

Quel que soit l'ultime degré de fanisme dont on est atteint, il y a chaque fois des aspects d'une série qui vont tout de même cristalliser la détestation, comme une fille ravissante qui ne verrait plus que son point noir sur le nez : L'À.

Dans *Star Trek*, les premières protestations de fans sont venues avec les tentatives d'arrêt de la série. Puis, *TNG* venant (et avec l'Internet naissant), ce pauvre Wesley Crusher eut, surtout dans la première saison, la grande douleur de concentrer les agacements (« *Die Wesley die* » est un mème qui a longtemps couru). Le personnage du gamin imbu de lui-même est rarement populaire. Le tout jeune Anakin n'échappera pas au problème. Jar Jar Binks le coiffera d'une langue au poteau. On peut également citer Mace Windu et sa psychologie de l'adolescent contestable, et pour *Star Trek* Tasha Yar et sa rigidité.

Quand on touche à un phénomène culturel aussi énorme que les deux séries, ça n'est guère étonnant. L'appropriation affective est telle (et forcément unique pour chaque fan – ce qui est paradoxal parce qu'il trimballe aussi l'exaltant sentiment d'appartenir à une grande communauté fraternelle) que la moindre entorse à l'idée personnelle qu'on se fait de l'œuvre devient une agression insupportable.

Lucas lui-même a jeté l'éponge devant la régularité des critiques virulentes dont il était l'objet, il a souhaité toutes les chances du monde à J. J. Abrams. Sans doute que depuis son cercueil de l'espace, Roddenberry lui adresse les mêmes vœux.

En vain.

*Lors d'une convention, Gene Roddenberry utilise le mot « Trekkie » dans son discours. Il se fit reprendre par un fan brillant : « On dit Trekker ! » Roddenberry répliqua : « Non : Trekkie. J'en sais quelque chose, c'est moi qui l'ai inventé. »*



LE VAINQUEUR EST...

STAR WARS



STAR TREK





# Index

## A

Abrams, J. J. 17, 25, 50, 81, 104, 113,  
124, 133, 142, 167, 185, 210, 214, 217  
Aldiss, Brian 205  
Amidala, Padmé 20, 26, 36, 49, 67,  
107, 111, 137, 138, 214  
Andress, Ursula 25  
Archer, Jonathan 138, 144, 168, 188,  
192, 195  
Asimov, Isaac 63, 150

## B

Baker, Elaine 76  
Bakula, Scott 17  
Barrett-Roddenberry, Majel 119, 192  
BB-8 45, 81  
Beastie Boys 185  
Best, Ahmed 53  
Blish, James 124  
Boyega, John 133  
Brightman, Sarah 185  
Brooks, Mel 36  
Bultar Swan 115  
Byrne, Eddie 17

## C

C-3PO 45, 67, 81, 129, 157, 188, 200  
Campbell, Joseph 41  
Chapel, Christine 26, 67, 137  
Chewbacca 73, 81, 138, 141, 158, 203  
Christensen, Hayden 82  
Connery, Sean 34  
Courage, Alexander 46  
Crusher, Wesley 26, 81, 93, 119, 138,  
217  
Cumberbatch, Benedict 17, 20  
Cushing, Peter 17, 196

## D

Daniels, Anthony 45  
Dark Maul 68, 137, 180  
Dark Vador 20, 54, 57, 59, 73, 74, 79,  
82, 85, 93, 99, 104, 116, 144, 187,  
192, 203, 206  
Data 39, 45, 68, 111, 163, 167, 195,  
203  
Debehogne, Henri 18  
Debs & Errol 185  
DeForest Kelley, Jackson 57  
Doohan, James 119, 142  
Duane, Diane 124  
Dykstra, John 205

## E

Ellison, Harlan 124  
Englund, Robert 42

## F

Finn 31, 115  
Fisher, Carrie 18, 25, 85  
Fleetwood, Daniel 133  
Fontana, Dorothy 26  
Ford, Harrison 18  
Foster, Alan Dean 124, 129

## G

Gernsback, Hugo 119  
Goldberg, Whoopi 115  
Goldsmith, Jerry 46, 79  
Grand Moff Tarkin 39, 196  
Guinan 97, 113, 115, 203  
Guinness, Alec 17, 187

## H

Haldeman, Joe 124  
Hambly, Barbara 124  
Hamill, Mark 18, 42, 133  
Hansen, Annika 31  
Han Solo 18, 73, 82, 111, 153, 158, 167,  
176, 179, 209  
Harryhausen, Ray 60  
Hawking, Stephen 28, 203  
Herbert, Frank 63  
Heston, Charlton 163  
Hitchcock, Alfred 20  
Hot Gossip 185

## J

Jabba le Hutt 107, 182  
Jadzia 137  
Janeway, Kathryn 26, 50, 120  
Jar Jar Binks 53, 81, 99, 209, 217  
Jeter, Kevin Wayne 124  
Jinn, Qui-Gon 81, 200  
Jung, Tom 85

## K

Karpyshyn, Drew 124  
Kastel, Roger 85  
K'Ehleyr 167  
Kershner, Irvin 99  
Khan 20  
Kinks 185  
Kirk, James Tiberius 36, 50, 67, 71,  
73, 93, 111, 115, 144, 153, 163, 167,  
179, 196  
Knoll, John 205  
Koenig, Walter 129  
Krueger, Freddy 42  
Kryze, Satine 89  
Kubrick, Stanley 26, 57, 90, 179, 205  
Kurosawa, Akira 163  
Kylo Ren 71, 137, 167

## L

LaForge, Geordi 119  
Lando Calrissian 115  
Lauper, Cindy 185  
Leader Suprême Snoko 76, 203  
Lee, Christopher 17  
Lee, Stan 126  
Le Guin, Ursula 63  
Leia 25, 26, 36, 54, 57, 67, 85, 107, 111,  
153, 167, 179, 214  
Lockwood, Gary 90  
Lucas, George 17, 20, 41, 46, 54, 64,  
68, 79, 85, 94, 99, 126, 131, 134,  
141, 142, 149, 153, 163, 168, 172,  
176, 187, 191, 205, 213, 214, 217  
Luther King, Martin 115

## M

Mace Windu 36, 115, 217  
Matheson, Richard 124  
Maz Kanata 26, 97, 113, 209  
McCoy, Leonard 57, 81, 138  
McDiarmid, Ian 76  
McGregor, Ewan 82  
McIntire, James 124  
Mercury, Freddy 185  
Mitchell, Gary 90

## N

Neelix 81  
Neeson, Liam 17  
Nichols, Nichelle 111, 115  
Nimoy, Leonard 17, 18, 185  
Nomad MK 15c 45

## O

Obama, Barack 39  
Obi-Wan Kenobi 25, 28, 73, 79, 81, 82,  
94, 97, 104, 187

## **P**

Paco Rabanne 34  
Palpatine 20, 39, 76, 108, 137, 147, 180  
Peeples, Samuel 90  
Phasma 26  
Phlox 138  
PianoGuys 185  
Picard, Jean-Luc 36, 39, 50, 74, 76, 89, 115, 141, 163, 167, 176, 187, 188  
Poe Dameron 115  
Prowse, Dave 73  
Pulaski, Katherine 26, 138

## **Q**

Q 76  
Quark 53, 81, 203  
Quinto, Zachary 17

## **R**

R2-D2 23, 45, 67, 81, 99, 129, 158, 192, 203  
Reagan, Ronald 101  
Reaner, Tim 85  
Rey 26, 71, 115, 167  
Riker, William Thomas 42, 97, 187, 209  
Roddenberry, Gene 26, 54, 90, 119, 124, 129, 131, 142, 188, 213, 217

## **S**

Saldana, Zoe 17  
Scotty 57, 142  
Seven of Nine 31, 107  
Shakespeare, William 163  
Shatner, William 18, 90, 111, 188  
Sheckley, Robert 124  
Shin, Nelson 171  
Sisko, Benjamin 53, 115  
Skywalker, Anakin 67, 73, 79, 82, 85, 94, 104, 107, 111, 115, 167, 180, 217  
Skywalker, Luke 41, 42, 54, 57, 59, 71, 73, 85, 97, 99, 111, 154, 158, 163, 164, 167, 171, 180, 182, 188, 192  
Spielberg, Steven 172, 205

Spock 18, 50, 54, 67, 71, 73, 86, 93, 108, 111, 120, 126, 137, 164, 185, 203, 206  
Stewart, Patrick 17, 74, 93, 147  
Struzan, Drew 85  
Sulu, Hikaru 115

## **T**

Takei, George 116, 168  
Tasha Yar 217  
Thomas, Roy 126  
Torres, B'elanna 167  
T'pau 36  
T'pol 188  
Troi, Deanna 26, 36, 107, 108, 167, 196  
Troi, Lwaxana 111, 188, 196

## **U**

Uhura, Nyota 25, 26, 67, 111, 115, 129, 137, 192

## **V**

von Sydow, Max 17

## **W**

Waltari, Mika 147  
Williams, John 46, 79, 210  
Wise, Robert 50, 86  
Wookies 157  
Worf 141

## **Y**

Yankovic 185  
Yoda 41, 54, 57, 74, 97, 99, 113, 150, 185, 206, 209, 213

## **Z**

Zam Wesell 79  
Zhan, Timothy 124

# Des mêmes auteurs

## Olivier Cotte (sélection partielle)

### Sur le cinéma

*100 ans de cinéma d'animation.* Dunod, 2015.

*Écrire pour le cinéma et la télévision.* Dunod, 2014.

*Travaux pratiques avec After Effects.* Dunod, 2011.

*La vidéo de A à Z : réalisez vos films comme un pro !* Compétence Micro, 2007.

*Les Oscars du film d'animation.* Eyrolles, 2006.

*Georges Schwizgebel, Des peintures animées.* Éditions Heuwinkel, 2004.

*David Ehrlich, citoyen du monde.* Éditions Dreamland, 2002.

### Scénarios de bandes dessinées

*L'Épouvantail* (avec Jules Stromboni au dessin). Casterman, 2012.

*L'Ultime Défi* de Sherlock Holmes (avec Jules Stromboni au dessin).  
Casterman, 2010.

*Le Futuriste* (avec Jules Stromboni au dessin). Casterman, 2008.

### Traductions

*Action ! Les secrets des plus grands réalisateurs*, traduction du livre  
de Mike Goodridge. Dunod, 2014, rééd. 2016.

*Créez vos propres animations en stop motion*, traduction du livre  
de Melvyn Ternan. Dunod, 2014.

*Composer ses images pour le cinéma : structure visuelle de l'image animée*,  
traduction du livre de Bruce Block. Eyrolles, 2014.

*Techniques d'animation*, traduction du livre de Richard Williams. Eyrolles, 2003.

# Jeanne-A Debats

## (sélection partielle)

### **Romans**

*L'Héritière, Testament* tome 1. ActuSF, coll. «Les Trois Souhails», 2014, rééd. coll. «Hélios», 2016.

*Alouettes, Testament* tome 2. ActuSF, coll. «Les Trois Souhails», 2016.

*Métaphysique du Vampire*, ActuSF, collection «Hélios», 2015 (édition révisée et agrémentée de trois nouvelles).

*La Vieille Anglaise et le continent et autres récits*, Gallimard, coll. «Folio SF», 2012.

*Plaguers*. L'Atalante, coll. «La Dentelle du cygne», 2010.

### **Romans jeunesse**

*Les Voyageurs silencieux*. Syros, 2016.

*Pixel noir*. Syros, 2014.

*Rana et le dauphin*. Syros, 2012.

*L'Envol du dragon*. Syros, 2011.

*L'Enfant-satellite*. Syros, 2010.

*La Ballade de Trash*. Syros, 2010.

*ÉdeN en sursis*. Syros, 2009.