

UN UNIVERS

LA GALAXIE HUMAINE

Le fil directeur de la série est l'exploration de la Galaxie, au XXIII^e siècle, par un vaisseau stellaire appartenant à la Fédération des Planètes Unies, dont la Terre et Vulcain sont les membres les plus influents. Starfleet - la flotte des étoiles - n'est pas une institution militaire, mais une organisation scientifique vouée à la découverte de « nouvelles civilisations ». Cette prémisse, affirmée dès le premier épisode, sera maintenue jusqu'à au dernier film de cinéma (Star Trek VI: Terre Inconnue) où la Fédération vient en aide à l'empire Klingon, son principal adversaire, menacé de disparition à cause d'une catastrophe écologique et économique (troublant parallèle avec Tchernobyl et l'empire soviétique.)

L'équipage de l'Entreprise est tenu de respecter la « Prime Directive de non-ingérence » qui leur interdit de s'immiscer dans le développement naturel des cultures rencontrées. Bien entendu, la présence des Klingons et des Romuliens, ennemis de la Fédération, oblige souvent le capitaine Kirk et ses hommes à passer outre. Cependant, cette Prime Directive, aussi difficile à respecter qu'à enfreindre, introduit un élément de tension constante qui contraint nos héros, et leurs scénaristes, à découvrir des solutions ingénieuses. On peut sourire de ce concept « innocent », mais Star Trek lui doit une part de son originalité.

L'exploration, en tant que thème dominant de la série permet toutes sortes de voyages aux confins de l'impossible. C'est pourquoi on est loin de retrouver dans chaque épisode l'opposition entre « bons » et « méchants » qui est le canevas classique de la plupart des séries télévisées américaines.

Il fallait aussi, afin de soutenir l'ensemble, des personnages suffisamment complexes et hauts en couleur pour compenser la dose relativement réduite d'action « brute ». Comme il était impossible, en tout cas du point de vue de Roddenberry, d'obtenir le « suspense » par l'entremise de conflits violents entre les principaux héros, il eut l'idée de les « bâtir » à partir de quelques archétypes : Kirk l'impulsif, Spock le « logique », et McCoy l'éternel sentimental. Cette simplicité, fort heureusement, était modulée par les « contradictions intérieures » des personnages. De plus, elle permettait d'opposer Spock et McCoy en joutes amicales (bien que parfois virulentes) et généralement arbitrées par le capitaine. Ce « triumvirat » et ses tics de comportement - qui prennent toute leur saveur à la longue -, appartenaient intégralement au « projet » de Gene Roddenberry. C'était autour de Kirk, Spock et du docteur McCoy qu'allait s'articuler la logique interne de Star Trek. Leur amitié, comme le démontrerait plus tard le film La Colère de Khan (où Spock meurt... provisoirement) offrait une multitude d'occasions de créer une tension plus efficace qu'une succession de combats entre vaisseaux spatiaux.

Il ne restait plus, pour la « caravane des étoiles » qu'à se lancer « hardiment là où nul n'est jamais allé... »

A condition, bien entendu, de disposer du véhicule approprié...

L'ENTREPRISE

Certains affirment que l'Entreprise est le personnage principal de Star Trek. De fait, il est évident que la série n'aurait pas été la même sans cet impressionnant vaisseau aux formes très éloignées des futures nefs de l'espace telles qu'on les imaginait en 1967 (pourtant, l'évolution récente de la technologie spatiale, en particulier les navettes Challenger, semble aller dans le sens des maquettistes de Desilu et de Paramount).

Sur le plan technique, l'Entreprise est un vaisseau de classe « Constitution » capable de transporter un équipage de quatre cent trente hommes et femmes.

Grâce à ses moteurs de distorsion - un système de propulsion reposant sur l'excitation d'un cristal de « dilithium » par un flux croisé de matière/antimatière -, le navire peut voyager dans l'hyperespace à des vitesses plusieurs dizaines de fois supérieures à celle de la lumière. Cette révolution technologique permet, dès le XXIII siècle, l'exploration de la quasi totalité de la Galaxie.

D'abord commandé par le capitaine Christopher Pike (Jeffrey Hunter dans le premier « pilote »), l'Entreprise, véritable fer de lance de la Fédération, est connu de tous les peuples de la Galaxie; même les Klingons et les Romuliens le redoutent et le respectent. Sous le commandement de James Tiberius Kirk, un capitaine audacieux et imaginatif, il deviendra une véritable légende. Pour tout ennemi de la Fédération, le pire cauchemar est de se trouver face à cet homme et à son vaisseau...

Mais le formidable armement défensif du bijou de Starfleet n'est qu'un aspect parmi d'autres de sa sophistication. On trouve aussi à bord toutes les installations nécessaires pour mener des recherches scientifiques: laboratoires médicaux, chimiques, écologique, jardin botanique, etc. Et la bibliothèque informatique, selon la volonté du capitaine, contient la somme de toutes les connaissances humaines et extraterrestres disponibles. (Se souvenir de l'index de l'index dépasse déjà de loin les capacités d'un Terrien surdoué, comme l'explique Spock dans *Le Tourbillon Galactique*.)

La vie à bord n'a pas grand rapport avec les conditions spartiates imposées aux cosmonautes actuels. Les cabines, même celles des simples membres de l'équipage, sont spacieuses et fonctionnelles. Sur le « pont des loisirs » il est possible de se livrer à de nombreuses activités sportives (natation, arts martiaux, sport d'équipe) et culturelles (concerts, représentations théâtrales).

L'Entreprise est donc à la fois un petit monde en soi, et une personne morale qui suscite sentiments et passions. Pour l'ingénieur Scott, par exemple, les moteurs sont des « enfants » qu'il convient de bichonner avec tendresse. Pour le capitaine Kirk, le vaisseau finit par devenir l'équivalent d'une maîtresse de métal exclusive l'obligeant à renoncer à sa vie privée.

Une des scènes les plus émouvantes de toute l'histoire de Star Trek est celle où Jim Kirk est contraint de sacrifier l'Entreprise pour sauver sa vie et celle de ses amis (*Star Trek III : A la recherche de Spock*). Même si un nouveau vaisseau, naturellement baptisé à son tour *Entreprise*, est offert à nos héros par Starfleet à la fin du quatrième film (*Star Trek IV: Retour sur Terre*), gageons que l'image du premier *Entreprise* explosant puis tombant lentement comme une étoile filante sous le regard de Kirk et de McCoy n'est pas près de s'effacer du souvenir des millions de personnes qui, partout sur le globe, ont rêvé de s'envoler un jour vers les étoiles à bord du plus bel oiseau que le ciel ait jamais vu...

SEPT PERSONNAGES EN QUETE D'INCONNU

1. JAMES TIBERIUS KIRK

Le personnage : James Kirk est né en Iowa, où il passa toute sa jeunesse dans une ferme dont s'occupaient sa mère et son frère aîné tandis que le père, George Samuel Kirk, sillonnait déjà l'espace au service d'un des premiers programmes d'exploration « limitée ». Désireux de suivre l'exemple paternel, le jeune James entre à l'Académie de Starfleet. Après des études brillantes, il entame une carrière fulgurante qui fera de lui, à tout juste trente ans, le plus jeune capitaine de l'histoire de la flotte. Il est alors chargé de mener à bien une mission d'exploration dont la durée est fixée à cinq ans (sans doute un clin d'oeil à NBC de Gene Roddenberry, qui aurait sans doute aimé que la série dure au moins cinq saisons). James T. Kirk, en surface, est un homme sûr de lui, volontiers charmeur avec les femmes, toujours prêt à se lancer dans l'aventure.

En profondeur, il a heureusement une personnalité plus complexe, comme le démontre l'épisode L'Imposteur.

Alors que l'Entreprise est en orbite autour d'une planète glaciale, un mauvais fonctionnement du téléporteur dû à un orage ionique dédouble systématiquement tout objet ou personne désintégré puis reconstitué grâce à cet ingénieux moyen de transport. L'Entreprise se retrouve donc avec deux capitaines. L'un est brutal, buveur, et tente même d'abuser d'une des femmes de l'équipage sous couvert de son autorité; l'autre, doux comme un agneau, se révèle incapable de prendre la moindre décision, et met ainsi en danger la vie de l'équipe d'exploration toujours bloquée sur la planète. Finalement, la crise ne pourra être résolue qu'en réunissant les deux Kirk, en réalité incapables de survivre l'un sans l'autre. Car James Kirk a besoin du soudard qui se cache en lui pour être un meneur d'hommes, et c'est la compassion et la bonté manifestées par son autre moitié qui assurent le fragile équilibre faisant de lui un chef efficace et juste. Cette conclusion peu conforme au traitement habituel de ce thème (né de la cuisse du Docteur Jekyll et Mister Hyde de Stevenson), trace le meilleur portait qui soit du capitaine Kirk: un être humain, avec ses faiblesses et ses tares, devenu meilleur non en les éliminant, mais en les utilisant pour la bonne cause.

L'acteur: William Shatner est un Canadien anglais né à Montréal le 22 mars 1931. Sa filmographie compte des oeuvres comme *Les Frères Karamazov* (avec Yul Brynner) ou *Jugement à Nuremberg* (avec Spencer Tracy, Burt Lancaster et Marlène Dietrich). Après des apparitions dans quelques-unes des séries les plus célèbres de la télévision américaine (*Docteur Kildare*, *Des Agents Très Spéciaux*, *La Quatrième Dimension*), il décroche enfin le rôle du capitaine Kirk, lequel lui assurera une renommée internationale. En 1989, il met en scène le cinquième film (*Star Trek V: L'Ultime Frontière*). A noter qu'il a interprété le rôle principal de T.J. Hooker, la série policière récemment diffusée sur TF1. Il anime aussi depuis des années l'émission *Rescue 911* dont sont largement inspirées *La Nuit des Héros* et *Les Marches de la Gloire*. Actuellement, il se prépare pour *Star Trek VII*, prévu pour 1994, ainsi que pour une série télévisée - *Tek World* - tirée des romans de science-fiction qu'il a écrits (inédits en France à ce jour). Signalons enfin qu'il s'apprête à publier ses mémoires sous le titre : *Star Trek Memories*.

2. SPOCK DE VULCAIN

Le personnage : Né sur Vulcain d'un père vulcain, Sarek, et d'une mère terrienne, Amanda, Spock a des caractéristiques physiques et intellectuelles typiques de sa souche paternelle: intelligence supérieure, force hors du commun, pouvoirs télépathiques, espérance de vie supérieure à deux cents ans. Déchiré entre ses deux héritages, il choisit la tradition vulcaine et décide de renoncer aux émotions au profit de la logique. La vie d'un hybride est loin d'être facile dans la société vulcaine; contre la volonté de son père, il entre à l'Académie de Starfleet à seize ans. Une fois diplômé, il sert d'abord sur l'*Artemis*, puis est muté sur l'*Entreprise*, alors commandée par Chris Pike. Il sert pendant onze ans sous les ordres de Pike, puis devient l'officier en second de Kirk.

Spok est sans doute le personnage de *Star Trek* sur lequel il a été le plus écrit. Il faudrait des dizaines de pages pour évoquer toutes les interprétations, chacune digne d'intérêt, dont il fut l'objet en plus de vingt-cinq ans. Citons seulement, parmi les dessins animés, un épisode le meilleur, qui projette un éclairage particulièrement émouvant sur le Vulcain. *Dani Yesteryear* (inédit en France), Kirk et Spock, de retour d'une mission dans le passé effectuée grâce au « Gardien de l'Eternité » (un étrange portail permettant de voyager dans le temps), découvrent que plus personne ne reconnaît le Vulcain, remplacé par un officier andorien. Après enquête, les deux amis s'aperçoivent qu'ils se trouvent dans une ligne temporelle « parallèle » où Spock est mort à l'âge de sept ans, au cours de son *Kaswan* (une épreuve

initiatique que tout jeune Vulcain doit réussir pour accéder à la « maturité »). Spock se souvient qu'il a failli mourir durant son Kaswan, mais a été sauvé par un mystérieux cousin, Selek, dont il n'est jamais parvenu à retrouver la trace. Ce cousin, comprend-il alors, n'était autre que lui-même, revenu dans le passé pour sauver l'enfant qu'il avait été.

Il emprunte alors le passage ouvert par le « Gardien de l'Eternité » et se retrouve sur Vulcain, dans sa famille. La nuit même, il suit le jeune Spock dans le désert, et le sauve au dernier moment de l'attaque d'un le matya. Hélas, le seihaat familial de l'enfant (un croisement entre un ours et un chien) est tué dans la bataille. Le jeune Vulcain est désespéré d'avoir perdu son ami, seul confident des émotions qu'il ne peut avouer à son père ou à sa mère.

De retour sur l'Entreprise, Spock rapporte à Kirk que tout s'est déroulé comme dans ses souvenirs, à une exception près: la mort du vieux seihaat.

Un événement, rétorque Kirk qui ne change rien d'important dans leur ligne temporelle restaurée.

- « C est exact », lui répond Spock, « mais qui fait pourtant une grande différence pour... certains ! »

Jamais la dualité de Spock, l'enfant condamné à grandir sans ami, n'aura été mieux cernée dans l'histoire de Star Trek !

L'acteur: Leonard Nimoy, fils d'un immigré russe, est né à Boston le 26 mars 1931 (soit quatre jours après William Shatner, qu'il traite volontiers « d'ancêtre »). Ses débuts furent difficiles, et il dut attendre le rôle de Spock pour connaître enfin la célébrité. A la fin de la série originale, il remplaça Martin Landau dans Mission Impossible - un passage de relais plutôt amusant si l'on songe que c'est ce même Martin Landau que Roddenberry avait d'abord choisi pour le rôle de Spock | Réalisateur de Star Trek III et Star Trek IV il s'est également distingué en mettant en scène le remake américain de Trois Hommes et un Couffin, un des plus grands succès du cinéma français des années 80. Notons qu'il a joué Van Cogh dans une pièce intitulée « Vincent », et a publié ses mémoires sous le titre - un rien provocateur - de : I Am not Spock (inédit en France).

3. LEONARD H. McCOY

Le personnage : Le docteur Leonard McCoy est originaire de Georgie, et se définit souvent comme un « gentleman du Sud dépassé par le fourbi technique du monde moderne ». Son exubérance et sa faconde dissimulent un caractère secret et une extrême réserve. Même ses meilleurs amis savent peu de chose de lui: un mariage raté conclu par un divorce, une fille étudiante en médecine qu'il voit de loin en loin, et un engagement tardif dans Starfleet, sans doute motivé par le désir de fuir une vie qu'il aurait voulu différente (voir, par exemple, au Fleuve Noir, le premier chapitre de Spock Doit Mourir).

Mais c'est également un homme passionné par son métier, anxieux de soulager la souffrance. Pensons au désespoir qui s'empare de lui lorsqu'il se révèle incapable de sauver le chancelier klingon Gorkon dans Star Trek VI: Terre Inconnue. Ou encore à la détresse qui l'envahit chaque fois qu'il perd un patient, même si le cas était au-delà de toute intervention (L'Equipage en folie).

La deuxième chose qui le tient debout est son amitié pour Kirk et pour Spock (Qu'il ne se prive pas pour autant de traiter « d'ordinateur aux oreilles pointues » ou « d'elfe au sang vert »). Une amitié qui le poussera plusieurs fois à aller contre son naturel plutôt couard pour voler au secours de l'un ou de l'autre, et le conduira constamment à dépasser ses limites et ses préjugés (voir Démons, au Fleuve Noir).

En bref, Leonard H. McCoy est une sorte « d'esprit qui toujours nie », persuadé que l'humour et la dérision sont les meilleures armes contre l'angoisse. Face à deux êtres donnant d'eux-mêmes une image monolithique, il incarne à la fois le doute et la tendresse.

L'acteur : DeForest Kelley est né à Atlanta - Georgie ! - le 20 janvier 1920. Après avoir longtemps songé à la médecine, il se lance dans une carrière d'acteur qui finira par faire de lui le « toubib » le plus célèbre de la Galaxie (DeForest Kelley confie, non sans fierté, avoir reçu plusieurs lettres d'étudiants en médecine qui lui doivent leur vocation). Sa filmographie est surtout faite de petits rôles dans des westerns parfois prestigieux comme *Règlement de compte à O.K. Corral* (avec Burt Lancaster et Kirk Douglas). Depuis quelques années, il mène une vie paisible dans sa Georgie natale, mais continue à se déclarer « bon pour le service » quand on lui demande d'endosser le costume du médecin qui le rendit célèbre.

4. MONTGOMERY SCOTT

Le personnage: Fier de son ascendance écossaise, l'ingénieur en chef de l'Entreprise est un solide gaillard qui ne répugne jamais à lever le coude, mais voue néanmoins un amour exclusif à « ses moteurs et à son vaisseau ». Toujours prêt à faire un miracle quand Kirk le lui demande, il s'est gagné la réputation d'un véritable magicien à qui rien de technique n'est étranger. Il ne sépare jamais du bouclier et de la claymore hérités de son clan.

L'acteur: James Doohan est né à Vancouver le 3 mars 1920. Spécialisé dans les petits rôles qui enrichissent tellement les séries américaines, il est capable de changer de voix à volonté - cela lui vaudra de « doubler » une bonne partie des extraterrestres et autres entités rencontrés par l'Entreprise. Il a également tenu un rôle régulier dans une autre série de S-F : *Jason of Star Command*.

5. NYOTA UHURA

Le personnage: Nyota Uhura est la seule femme occupant un poste important sur la passerelle de l'Entreprise. Responsable des communications, elle tient entre ses mains le succès - ou l'échec - de chaque nouvelle rencontre avec une espèce inconnue.

En dehors du service, c'est une personne attachante, éprise de musique et de chant. Les représentations improvisées qu'elle et Spock donnent parfois dans la salle de détente - Nyota au chant et le Vulcain à la harpe - attirent toujours un public nombreux.

L'actrice: Nichelle Nichols est née le 28 décembre 1933 à Robins, Illinois. Ses talents musicaux la font vite remarquer par des artistes de l'envergure de Duke Ellington. Après avoir participé à de nombreux spectacles à Broadway, elle tente sa chance dans le cinéma à une époque où il n'est pas facile, pour une artiste noire, de se faire une place. Le rôle d'Uhura va changer sa vie, au point qu'elle travaillera pendant un temps pour la NASA comme « public relation »

6. HIKARU SULU

Le personnage : Le pilote de l'Entreprise fait preuve en toute circonstance d'un professionnalisme et d'une sérénité qui impressionnent jusqu'à M. Spock. Il cultive pourtant un jardin secret où le rêve et la fantaisie ont leur place. Champion d'escrime et d'art martiaux, réservé comme le sont souvent les Asiatiques, il mène dans Starfleet une carrière basée sur le sérieux et la constance qui lui vaudra, autour de la quarantaine, une promotion au grade de capitaine. Mais ses ambitions personnelles passent toujours après son amitié pour son ancien

équipage, comme il le démontre dans Star Trek VI: Terre Inconnue, où il n'hésite pas à risquer son poste pour aider Jim Kirk et les autres officiers de l'Entreprise.

L'acteur: Né le 20 avril 1940, George Takei a été longtemps confiné à des rôles de méchants dans des films de guerre comme Les Bérets Verts (de et avec John Wayne). Nul doute que Star Trek fut pour lui, un peu comme pour Nichelle Nichols, l'occasion d'accéder à une autre dimension de son métier. Cet homme cultivé et politiquement engagé a longtemps participé au conseil municipal de sa ville natale, Los Angeles. Grand sportif, il a porté la flamme olympique pour les J.O. de Los Angeles.

7. PAVEL CHEKOV

Le personnage: L'enseigne Chekov est le navigateur de l'Entreprise. Ami fidèle de Sulu, il tente souvent de le déstabiliser par des plaisanteries qui arrachent parfois un sourire à l'impassible Asiatique. Très aimé à bord, le brave Pavel agace néanmoins ses amis en proclamant sans cesse que les Russes ont tout inventé ! Le docteur McCoy, à ses moments les plus bougons, lui rend la monnaie de sa pièce en le qualifiant de « cosaque ».

L'acteur : Né à Chicago, Walter Koenig, comme DeForest Kelley, a eu la médecine pour première vocation. Devenu acteur un peu par hasard - selon ses propres dires - il s'est surtout fait remarquer au théâtre. A noter qu'il est l'auteur de nombreux scénarios de séries télévisées, ainsi que d'un ouvrage sur Star Trek (Chekov's Entreprise, inédit en France) et de romans de S-F.