

MASSANT
LES TROUPES

C'est absolument, positivement, impossible. Ça ne fonctionne jamais, jamais cela ne peut marcher. En aucune façon, peu importe comment, non m 'sieur.

Typiquement Bob Justman.

Que voulez-vous dire par "ça ne peut marcher?" ... Nous avons jusqu'au déjeuner ...

Typiquement Gene Roddenberry.

Une fois que la NBC eut officiellement donné le feu vert à Star Trek, il se passa moins d'une semaine avant que le feuilleton ne démarre sur des chapeaux de roues. Bien entendu, Roddenberry se mit immédiatement au travail, et l'une de ses premières occupations fut également la plus agréable. Avec ses godasses - grande grande taille - reposant confortablement sur le buvard de son bureau, Gene, allongé dans son fauteuil, cala son téléphone entre l'épaule et l'oreille, appela plusieurs des talentueux membres de l'équipe qui avaient si noblement souffert durant les deux pilotes. En souriant, Gene informa son équipe de l'engagement de Star Trek pour treize semaines, et offrit à chaque membre une pleine demi-saison faite de cent heures de travail par semaine, à raison de seize heures par jour. Assez étonnamment, l'offre de Gene fut acceptée presque unanimement.

Mais, alors même que Star Trek amassait sa talentueuse équipe de professionnels hautement compétents, Roddenberry insista sur ceci : qu'il décidait seul pour les épisodes de la première demi-saison. À ce stade primitif, avec *The Cage* et *Where ...* comme seules illustrations des prémices de base de Star Trek, Gene perçut que personne d'autre que lui-même n'était capable de dominer entièrement son idée de ce que devait être Star Trek.

Gene commença à se préoccuper personnellement de chaque détail créatif de chaque épisode de Star Trek, refusant toute compromission de sa vision, qui lui aurait permis de s'offrir des luxes tels que dormir, manger, avoir une vie personnelle. Au lieu de cela, Roddenberry se contraignit à revoir, et souvent à réécrire complètement, chacun de nos treize premiers épisodes, demandant toujours que chaque nouveau brouillon respectât les lignes directrices structurelles, créatives et dramatiques établies quelque deux ans plus tôt.

La mise en forme méticuleuse par Gene des lignes de l'histoire, et la construction bien raisonnée de scénarios, fut immédiatement en service, et définit clairement les relations existant entre les membres d'équipage de l'Enterprise. Il

établit également les fonctions premières et le travail interne de l'USS-Enterprise lui-même, et illustra gracieusement les bases fondamentales et les arrière-plans du feuilleton.

Avec pour résultat que, cette minutieuse attention de Gene pour le détail, la surveillance soigneusement mesurée des scénarios, firent que jamais l'Enterprise ne flotta sans but dans l'espace. En lieu et place, une mission bien spécifique de cinq ans avait été immédiatement mise en place. Bien plus, l'équipage ne fut jamais simplement présenté comme une poignée d'astronautes jetés ensemble dans un navire stellaire, et déjà nos premiers scénarios indiquaient avec clarté que l'Enterprise était peuplé par un corps d'explorateurs hautement entraînés, choisis avec soin, et de grands talents.

Chaque membre de l'équipage fut rapidement habillé de chair et de sang, il ou elle possédant sa propre personnalité, des talents et obligations spécifiques. Et les scénarios initiaux de Star Trek disaient tout aussi clairement que chaque membre de l'équipage de l'Enterprise faisait partie d'un ensemble plus vaste, travaillant et réagissant pour le bien commun, au milieu des procédures quasi militaires et des hiérarchies de "la Fédération".

Ce souci du détail permit à Star Trek de bien toucher le sol, évitant cette confusion de pré-saison qui souvent enlève une nouvelle série. Cela permit également aux personnages de Star Trek, à ses intrigues et aux thèmes de science-fiction, d'être perçus comme crédibles, et fermement ancrés dans la réalité, aussi fantastiques fussent-ils. Avec pour résultat que Star Trek, aussi fou et incroyable que fût le sujet, et pour l'une ou l'autre raison, demeurait vraisemblable, réalisant donc le souhait le plus profond de Roddenberry.

Tout au long de cette première explosion de créativité frénétique, Gene commença également à se pencher sur les aspects budgétaires, d'horaires et de production du feuilleton. À cette fin, il rencontra immédiatement les éléments-clés du personnel, afin de leur communiquer quelques-unes de ses idées de départ, espérant qu'ils seraient capables de transformer ses rêves en un feuilleton télé hebdomadaire d'une heure de long. En tout premier lieu, parmi ces talentueux fonceurs, le producteur associé, Bob Justman.

Si Gene était le Capitaine Kirk de la production de Star Trek, fonçant hardiment (et aveuglément) là où aucun producteur n'était jamais allé, Bob Justman était son Scotty, brillant, talentueux, immensément sympathique, et l'un des hommes les plus têtus jamais nés. Pour mieux illustrer la métaphore de Montgomery Scott, j'expliquerai que, depuis le premier jour, jusqu'à la fin de la série, quand vous présentiez quelque budget supplémentaire ou orienté vers la production, la première réponse de Bob était tout au long de l'histoire : "Il n'y a pas MOYEEEN ! Il nous faut plus de temps, il nous faut plus d'argent. Notre budget n'est pas capable de supporter cette sorte de pression." Cimentant les similitudes entre lui-même et le travailleur/réalisateur de miracles de Star Trek, il y avait le fait qu'après chaque chienne de session, Bob pouvait finalement être compté parmi ceux qui s'en tiraient le plus brillamment.

Réengagé par Gene, exactement un jour après que la NBC l'eut licencié, Bob se

mit immédiatement au travail, jonglant avec un budget exigeant que pas un épisode de Star Trek ne dépassât 193 500 \$, soit moins du tiers de ce qu'avait coûté le premier pilote.

Avec sa fidèle calculatrice, crachant des chiffres de tous côtés, Bob mit une stratégie sur pied. Il établit que, pour rester dans les limites du budget, chaque épisode devait être mis en boîte en exactement cinq jours, avec une petite et précieuse réserve de temps pour les reprises ou urgences de dernière minute. Évidemment, pas question de prendre un jour de repos tant que le tout n'était pas terminé.

Quand Bob commença à griffonner, gommer et suer sur ses feuilles de budget, plusieurs autres des héros non célébrés de Star Trek se présentèrent au travail. Matt Jefferies, crédité à présent, et à juste titre, de directeur artistique officiel, rencontrait aussi journellement Gene. La première directive reçue fut de commencer des esquisses reprenant l'intérieur de l'Enterprise, qu'il fallait repenser et redessiner. Le but de Jefferies en réglant le navire était d'ajouter davantage de détails au pont de l'Enterprise, au translateur et à l'infirmerie; de créer également quelques décors passe-partout, réutilisables, aisément construits, aisément stockés, qui pouvaient facilement être amenés et assemblés en cas de besoin. Les quartiers de Kirk, l'aire de récréation du navire, et le pont des mécaniciens étaient généralement édifiés avec ces "kits". Comme les semaines passaient et que commencèrent à filtrer nos premiers scénarios, Jefferies se mit également au travail de routine : créer des planètes étrangères.

Revenu également dans l'équipe : Bill Theiss. Il s'était déjà mis à revoir les uniformes portés par l'équipage de l'Enterprise et à ébaucher des idées quant aux costumes portés par notre première poignée d'invités. Même à ce tout premier stade du jeu, on ne pouvait se méprendre sur le goût de Bill à flasher sur la chair féminine, quand il commença par dépouiller de leurs pantalons les membres féminins de l'équipage, et à les remplacer par de courtes minijupes (et quand je dis courtes ...). Même durant ces quelques épisodes du début, Theiss avait inauguré cette longue habitude de faire frissonner nos actrices invitées ... et à les mettre presque nues. Un coup d'œil à "Mudd's Women" ou au "vêtement" que Sherry Jackson porte à peine dans *What Are Little Girls Made Of?* établit ce point avec précision.

En même temps, un homme nommé Irving Feinberg commença un long bail et fut estimé en tant que Colonne de Soutien de l'Univers dans Star Trek. Feinberg devint rapidement insurpassable pour dénicher tous nos maîtres artisans intergalactiques. Mais à cette époque, il était toujours en train de prendre un tas d'avis de Gene. Par exemple, je me souviens de ce jour où quelques plantes, que Irving avaient louées, n'avaient pas l'air assez extraterrestres pour Roddenberry. Gene remédia à la situation simplement en détarrant les plantes de leurs pots, en tapotant et secouant la terre de leurs racines, et en les présentant tête en bas. Les racines des plantes devenaient leurs "branches", et le résultat fut salissant mais efficace.

Un autre exemple de la tutelle de Roddenberry sur Feinberg survint durant la production de *The Man Trap*. L'intrigue de ce feuilleton tournait, autour d'une

créature monstrueuse, dotée d'un tout aussi monstrueux appétit pour le sel. En conséquence le script nécessitait diverses salières, dont une que Kirk, à la fin, utilisait comme appât pour la bête. Ayant bien cela en tête, Irving sortit et courut tout L.A. à la recherche des salières les plus futuristes qui se pouvaient trouver. Finalement, il revint avec un tas d'objets suédois chromés fort étranges, immédiatement repoussés par Gene.

"Pour cette histoire, expliqua Roddenberry, les salières doivent avoir l'air de salières, sinon personne ne percevra l'intention. Mais vous savez que ces objets en chrome sont réellement intéressants. Laissons McCoy les utiliser en tant qu'instruments de chirurgie." Résultat : De Kelley passa trois saisons à soigner un grand nombre de membres de l'équipage blessés, avec des instruments médicaux bien plus à leur place sur une table de cuisine que dans une salle d'op'.

Avec les instructions de Gene, Irving en vint rapidement à se débrouiller avec les sortes de "bidules" requis par Star Trek, et en peu de temps, il devint un génie pour trouver ou concocter tout ce qui était nécessaire. Et nos plus bizarres et uniques bidules de Star Trek furent rapidement connus en tant que "Feinbergers", comme dans : "Oui, il y a un banquet extraterrestre dans cet épisode, mieux vaut prévoir un bel assortiment de Feinbergers."

Dans un atelier de Desilu, un homme nommé Jim Rugg était engagé pour créer tous les effets spéciaux de Star Trek, et il était déjà submergé de responsabilités. Même à ce moment-là vous pouviez trouver Rugg faisant des heures supplémentaires, créant tous les gadgets et les armes de Star Trek (communicateurs et tricordeurs compris), ainsi que câblant et améliorant tous les nouveaux panneaux de l'Enterprise... En bref, tout ce qui clignotait, brillait, s'allumait, ou encore explosait, avait été câblé par Jim Rugg.

Retour au bureau. Gene avait déjà engagé un gars nommé John D.F. Black. Black monta à bord en tant que producteur associé, mais, à la différence de Bob Justman, il développa principalement une capacité créatrice. Durant son contrat, il écrivit un des plus formidables épisodes de Star Trek (The Naked Time), mais sa responsabilité principale était de travailler avec les auteurs en free-lance, les guidant à travers la création de leurs scénarios, puis conférant avec Roddenberry afin de vérifier s'ils convenaient et s'inséraient logiquement dans les directives créatrices de Star Trek. Black devint très rapidement un membre respecté et fort aimé de l'état-major de Star Trek, mais il devint également une des premières victimes des farces de Gene Roddenberry.

Les mystifications semblent jaillir de tous les plateaux d'Hollywood, et elles permettent de briser la tension des longues journées de travail et d'horaires fort bousculés. Notre plateau de Star Trek ne faisait pas exception et un des criminels en chef était également l'homme chargé des responsabilités. Black avait pris son travail depuis moins d'une semaine que Gene lâchait déjà les chiens de son projet malicieux.

L'histoire commence à se développer quand Black, assis à son bureau, retouchant un script, entend frapper à la porte de son bureau. "Qui est-ce?" crie-t-il tout en continuant à taper à la machine.

"C'est moi, Gene", fait le géant qui avait déjà pénétré dans le bureau de Black. "Je dois me rendre sur le plateau pour deux ou trois heures, aussi j'ai besoin que vous me rendiez un grand service."

-Certainement, qu'est-ce? fait Black, nouveau dans le poste, et désireux de se faire bien voir du patron.

- Voilà, gémit Gene, j'ai un de mes amis qui a une fille, une fille qui désire devenir actrice. Je lui ai donc dit qu'elle pouvait se présenter et passer en même temps une audition. De toute façon, elle vient de m'appeler. Elle se trouve au parking. Elle nous arrive de San Diego, je ne peux donc pas lui dire de retourner d'où elle vient. Vous est-il possible de la laisser venir dire un texte, et puis de lui donner un coup de balayette poli?

- Euh ... oui, certainement, dit Blake.

- C'est formidable, un million de mercis ...

À ce point de l'histoire, Gene, souriant, quitte le bureau de Black. Black hausse les épaules, retourne à son script et continue à travailler jusqu'à ce qu'il soit interrompu par un nouveau coup à la porte.

"Êtes-vous M. Black?" dit l'attirante femme blonde se tenant dans l'embrasement de la porte.

- Euh ... oui fait Black, heureusement surpris.

- M. Roddenberry m'a dit que vous étiez l'homme qui peut me trouver un rôle dans Star Trek, dit-elle, prolongeant le contact visuel jusqu'à ce que ça devienne gênant.

- Uhhh ... c'est vrai, mais je dois vous dire, nous n'avons pas beaucoup de rôles libres en ce moment.

- Hmmm ... , dit-elle, tout en enlevant son soulier gauche, c'est vraiment ça? Maintenant le droit est abandonné.

- Uhhhhhhhhh ... uh, oui fait Black, qui est présentement courbé sur sa machine à écrire, faisant de son mieux pour ne pas remarquer qu'elle commence maintenant à déboutonner sa robe.

- Bien, dit-elle, peut-être pouvons-nous faire quelque chose ensemble. Je suis réellement fort bonne.

La robe tombe maintenant, révélant un bikini qui aurait mis le feu aux joues même à Bill Theiss, et la "fille de l'ami" commence à contourner lentement le bureau, afin de s'approcher de Black.

"Attendez ... Restez à ... uh ... wow ... "

Soudainement, les mots manquaient à cet écrivain particulièrement talentueux.

- Je suis certaine que nous pouvons trouver quelque chose ... dit l'actrice en grimpant sur ses genoux.

Black pâlit, et comme il s'étrangle, Roddenberry entre en coup de vent dans le bureau, accompagné par moi, Bob Justman et environ une demi-douzaine d'autres membres de l'équipe de production. Nous avons été mis au fait par Roddenberry, avec comme résultat que nous nous sommes empilés derrière la porte, écoutant les tortillements de Black et attendant le meilleur moment pour faire irruption.

Roddenberry fourrage dans un tas de paperasses alors que nous entrons.

"Salut Bob, je suis revenu plus tôt, et je crois que nous devrions tous nous rencontrer à propos ... OH MON DIEU!!!" crie-t-il, offrant son expression la plus bouleversée.

- Attendez ... Gepe ... ce n'est pas ...

- M. Black, j'ignore tout de votre passé, mais ce n'est pas ainsi que dans ce feuilleton, nous interviewons une actrice ... Votre comportement me choque au plus haut point, et je suis profondément outragé par votre manque de décorum professionnel.

Et à présent, alors que nous faisons tout notre possible pour ne pas rire, le téléphone sonne. Black s'en saisit, et immédiatement reconnaît la voix de sa femme. "Salut, chéri, fait-elle en plaisantant. Comment trouves-tu ton nouveau job?"

Ça y est. Les yeux de Black roulent dans sa tête, il est prêt à mourir et il nous est impossible de tenir plus longtemps. De pesants éclats de rire éclatent de partout dans la pièce, et en un clin d'œil tout le groupe d'adultes (ce qui ne veut pas dire matures) est en train de se tordre de rire. La fort peu habillée "fille d'un ami", engagée par Gene bien entendu, s'enfuit alors afin de se rhabiller, levant le pouce à l'intention de Gene au moment de sortir. Black réalise qu'on l'a mis en boîte, et il se met à crier, à jurer, à rire et, de derrière le bureau, à lancer des crayons dans notre direction. Nous nous éparpillons, claquant l'épaule à Gene, en le félicitant pour sa blague.

Black survécut à sa brimade d'entrée, bien entendu. Durant les quelques semaines suivantes, lui et Roddenberry se mirent à scruter les auteurs possibles pour le feuilleton. Mais, au lieu de se borner à retenir des auteurs vétérans de la télé, ils contactèrent également quelques noms bien connus dans le monde de la science-fiction, attirant par ruse nombre d'entre eux dans le feuilleton. Des "réunions de récit" furent alors mises sur pied, où ces auteurs présentaient leurs idées pour des épisodes éventuels. Gene retiendrait son idée favorite, engagerait l'auteur pour développer le sujet en un plan développé sur une douzaine de pages. L'auteur recevait pour cela l'énorme somme de 655\$. J'ai donc demandé à Dorothy Fontana de nous rapporter quelques exemples spécifiques du processus selon lequel furent écrits les premiers scénarios de Star Trek.

Quand nous avons reçu la nouvelle que Star Trek avait été retenu par la chaîne, nous n'avons pas organisé une party, ni rien de semblable. Tout juste un verre, en vitesse, au bureau, et presque immédiatement Gene se mit à la recherche d'auteurs pour les intrigues. Il avait déjà en tête des idées de base, non dégrossies, pouvant servir à des scénarios, qu'il voulait soit écrire lui-même, soit confier à des auteurs. Gene me demanda quelle était l'histoire que j'aimerais écrire, et je choisis Charlie X.

Nous avions également quelques-uns des meilleurs écrivains de science-fiction au monde venus lancer des idées. On vit Harlan Ellison, Jerome Bixby, Ted Sturgeon, Richard Matheson, Jerry Sohl, Robert Bloch, George Clayton Johnson, tous étant des auteurs de science-fiction bien établis, ayant connu les gros tirages, et ayant aussi

travaillé à des feuilletons tels que *Outer Limits* et *Twilight Zone*; certains de ces gars étaient également fort appréciés à la télévision.

Gene commença par répartir un lot des tout premiers scripts entre ces auteurs ayant une formation en science-fiction. À cette époque, je gérais toujours le bureau du secrétariat, je siégeais donc aux réunions d'auteurs, dont Gene voulait que je prisse quelques notes. C'est pourquoi je fus si souvent témoin du processus.

Un auteur arrivait et proposait une pincée d'idées à peine ébauchées. Une réunion, dont je me souviens particulièrement, impliquait Paul et Margaret Schneider, qui arrivaient en espérant réaliser une version science-fiction d'un film bien théâtral, fort populaire à l'époque. C'était, durant la deuxième Guerre Mondiale, un drame sous-marin intitulé *The Enemy Below*. Cela traitait d'un commandant américain de destroyer, en surface, et d'un commandant allemand de sous-marin, en dessous. Et durant tout le film se jouait un jeu stratégique du chat et de la souris, chacun essayant de manœuvrer et de détruire l'autre. À quoi s'ajoutait un autre élément dramatique: les deux capitaines communiquaient par radio, mais ne se voyaient jamais, jusqu'à la fin du film.

Ils désiraient reprendre l'idée de base et la transposer en termes de science-fiction. Kirk se substituant au capitaine de destroyer, et l'Entreprise au navire. De l'autre côté, le sous-marin allemand devenait un navire romulan. Et je puis me rappeler que Gene aima l'idée, mais il ne voulut pas s'aligner exactement sur le film. Il pensa, au contraire, que l'idée de deux capitaines, tous deux honorables, tous deux combattant pour ce qui leur paraît être juste, pris dans un désaccord à propos de la Zone Neutre, fournirait la base de l'intrigue. Le drame humain dans cette bataille d'esprits, et de volontés, était ce qui l'intéressait. Et au travers des échanges d'idées de la rencontre, l'idée de base fut reforgée, et dotée d'un début, d'un milieu, d'une fin. Les lignes générales étaient en place. Cette rencontre fournit les bases de *Balance of Terror*, qui se révéla être un de nos meilleurs épisodes, et illustre parfaitement le processus selon lequel les idées de base de *Star Trek* évoluaient.

En une semaine ou deux, arrivèrent les scripts de dix ou douze pages des auteurs, et Gene, John D.F. Black et Bob Justman avaient à les commenter selon la potentialité et la faisabilité du projet. Une noria de rapports à propos du sujet commençait alors à tourner, avec le cercle de correspondants s'élargissant jusqu'à englober Matt Jefferies, qui se mettait à examiner les décors proposés, qui pouvaient être impossibles à construire, ou inabordables, ou encore impossibles à confiner dans l'espace du plateau 10 de Desilu, ou tout bonnement non photogéniques.

Bill Theiss donnerait également son avis, veillant à donner un avertissement au cas où tout ceci impliquerait des exigences de garde-robe inhabituelles ou fort difficiles à réaliser. Irving Feinberg jetterait un identique coup d'œil, essayant de trouver un truc pour étayer le feuilleton, et Freddie Phillips viendrait scanner à son tour, au cas où un cyclope à la fourrure pourpre, ou tout autre travail intensif de maquillage, serait tapi dans ces pages.

Chacun de ces gars faisait ses commentaires quant à la faisabilité générale du

script, puis le trio de départ déciderait (quoique la décision finale appartînt à Gene). Ensuite, on allait de l'avant sous la forme d'un scénario, on demandait de larges remaniements, ou, plus simplement, on abandonnait complètement le sujet. Une fois l'idée de base approuvée, l'auteur allait de l'avant et passait les semaines à venir à affiner le premier brouillon de son scénario. Quand ceci était terminé, le sujet était pris en main, polycopié à la machine, lu par Roddenberry, Black et Justman, discuté une fois encore dans une nouvelle tournante de notes.

Black et Roddenberry surveillaient principalement les motivations des personnages, les dialogues et le punch dramatique et inventif, mais Justman était tout aussi important dans le coulage en forme des scripts de Star Trek. En ceci qu'il scrutait soigneusement chaque téléfilm du point de vue production et budget, recherchant les éléments du script qui pouvaient éventuellement amener des dépassements, ou encore des retards dans les prises de vue. Distributions gonflées, décors et coûteux effets spéciaux étaient les plus épinglés de ses problèmes potentiels.

Justman devait également s'assurer que tout nouveau scénario était écrit dans les limites de la structure de Star Trek, veillant à relever après quelles scènes l'on pouvait interrompre pour la publicité, et quand le scénario était manifestement trop long ou trop court.

Quand chacun des trois hommes avait lu son premier brouillon, Black rencontrait l'auteur pour discuter du téléfilm et demandait des remaniements spécifiques. Une fois ces changements opérés, l'écrivain toucherait le reste de son cachet, qui, en 1966, avoisinait les quatre mille dollars. Tous les remaniements ou réécritures ultérieurs seraient effectués par Black ou, le plus souvent, par Roddenberry.

Quand juin arriva, une poignée de scénarios originaux de Star Trek avaient atteint le stade du second brouillon, et, comme tels, étaient revus à ce moment-là par Gene et John. Bien que ces scénarios de free-lancers fussent maintenant devenus "réécritures-maison", ils étaient néanmoins soumis au courroux impitoyable de Bob. Justman voulait lire chaque remaniement de chaque script, l'œil toujours en éveil pour des difficultés potentielles, de production, de timing et d'idées visuelles qu'il sentait bien impossibles à traduire pour le petit écran. Une fois qu'il avait terminé, Justman soumettait un long rapport circonstancié, détaillant ses nombreuses réflexions. Quelques exemples des suggestions radicales de Bob suivent, toutes traitant des divers brouillons du script de notre cinquième production, *The Enemy Within*.

Desilu Production Inc.

A : John D.F. Black

De : Bob Justman

Date : Le 22 avril 1966

Objet : STAR TREK

THE ENEMY WITHIN par RICHARD MATHESON ...

Premièrement, j'aimerais vous dire que je trouve qu'il y a trop de passages verbaux et d'extras dans cette histoire. Si de nombreux passages verbaux étaient nécessaires, je le comprendrais, mais ce n'est pas le cas. Pourquoi ne pas confier une partie des passages verbaux à nos réguliers, si la chose est indispensable au récit? Comme SULU et SCOTT.

Sur la première page du pré-générique, est-il nécessaire d'envoyer 16 membres d'équipage à la surface de la planète? Cinq vies sont également importantes. Seize est plus, je pense, que ce que nous pouvons attribuer à ce fragment.

Je trouve ce pré-générique trop long.

À la page 14, LE DOUBLE DE KIRK regarde la montre-bracelet de JANICE. Porte-t-elle une TIMEX ou une INGERSOL? Est-elle réglée sur la côte Est ou Pacifique?

À la page 17, SPOCK trouve la porte de l'entrepôt entrebâillée. Depuis quand une porte n'est-elle plus une porte? Quand elle est entrebâillée. Quoi qu'il en soit, nos portes à bord de l'Enterprise ne sont jamais entrebâillées. Elles sont toujours ouvertes ou fermées.

À la page 45, le second discours de McCOY est pure foutaise. Je ne crois pas que "la moitié de la structure cellulaire de KIRK est manquante" ou "la moitié de son sang". Je pense tout bonnement que le pauvre gars est émotionnellement déprimé.

Je vous renvoie au bas de la page 45 et au début de la page 46. Dis mon gars, est-ce que notre Capitaine KIRK est héroïque? Tu parles qu'il l'est!!!

Dans la scène XXIII, nous trouvons KIRK s'aspergeant le visage d'eau froide. Nous n'avons pas prévu de salle de bains ou de bouche d'incendie dans les quartiers de Kirk.

Qui est le LT. MARSHALL? Il n'est pas relevé dans la liste d'équipage au début du script. Qui est le LT. DAY? Qui est le LT. KILEY? Qui m'a volé mon cœur? Qui me fait rêver toute la journée? Je sais que les rêves ne se réalisent jamais.

Un jour, j'espère pouvoir rédiger des mémorandums pleins de tendresse, et de lumière, et d'optimisme, et de foi, et d'espoir et de charité, et de tout autre chozzeraï (Yiddish pour "merde") que j'ai été incapable de rameuter jusqu'à présent. J'ai une réelle envie d'être un individu heureux. J'exerce peut-être le mauvais boulot? Je ferais peut-être mieux d'élever des poulets.

Civilités

Après avoir reçu le mémo d'expert de Bob, Gene procédait à une nouvelle ronde de changements, de reconfigurations du manuscrit, le mettant en pièces créativement et structurellement. Puis, révisant comme un homme possédé, Gene se mettrait à

massacrer les touches jusqu'à ce qu'il se sente assez confiant pour déclarer que le script avait atteint le stade de "brouillon final".

De plus, tout au long de cette période de révision de script, des milliers d'heures de travail auraient été consacrées à préparer la mise en boîte de ce scénario longtemps attendu. Par exemple, aussitôt que Matt Jefferies avait fini de prendre connaissance des grandes lignes d'une histoire, il se mettait immédiatement à visualiser les décors nécessaires pour cet épisode particulier. Il passait alors un certain temps à griffonner, essayant nombre d'idées différentes. Quand il avait trouvé sa favorite, il dessinait quelques esquisses préliminaires et rencontrait Gene, Jusman, et le metteur en scène de l'épisode à venir, s'imprégnant de leurs retours d'idées, et, avec de la chance, de leur approbation.

Une fois que ces esquisses avaient été approuvées, Jefferies se mettait à la table de dessin, créant des "bleus" détaillés et des plans de construction. Il rencontrait alors l'équipe de construction des décors, et après un rapide passage en revue, ils se mettaient à construire. Puis, après que les premiers clous avaient été plantés où il le fallait, Matt conférait avec l'équipe de décorateurs de plateau, discutant des fournitures nécessaires (drapés, carpettes, plantes ...) et des habilllements nécessaires pour chaque nouveau décor.

Une fois que Jefferies en avait terminé de décrire le "look" de base qu'il désirait, la main passait à nos décorateurs ... À eux d'aller de l'avant et débusquer les chausse-trappes. C'est un dur travail dans n'importe quelle série, mais quand en plus vous devez prendre en considération que Star Trek créait de nouveaux décors chaque semaine, que notre budget était minuscule, et que chacun de ces nouveaux décors avait à refléter et rendre crédible l'idée que nous nous trouvions à des centaines de millions d'années-lumière du plus proche magasin d'accessoires, cela provoquait une formidable migraine.

Durant notre première saison, cette tâche fut prise en charge par deux gars : Carl Biddiscombe et Marvin March, qui passaient le plus clair de leur temps, chaque jour, à fouiller de poussiéreuses boutiques de brocante, les entrepôts des surplus de l'armée, les tas de bidules en plastique, les dépotoirs locaux, et tout le domaine de Desilu, à la recherche des ustensiles peu communs demandés par notre plateau. Par après, aux fréquentes occasions où toutes ces filières particulières s'étaient révélées infructueuses, il n'était pas rare de trouver John et son équipe fouillant les poubelles et les ordures de Desilu, à la recherche de tout ce qui pouvait se révéler utile. Étranges pièces de bois que les charpentiers d'autres feuilletons avaient rejetées, restes de feuilles de métal mises au rebut, débris de produits manufacturés, etc. Même les grands tubes de carton se trouvaient fréquemment recyclés pour notre plateau et considérés par ces gars comme de précieux trésors. Je me souviens de m'être trouvé près du studio quand brusquement j'entendis un puissant cri de joie sortant de la décharge de Desilu. Si vous alliez y voir, vous trouveriez Biddiscombe, March et un ou deux assistants souriant et se félicitant les uns les autres, comme s'ils avaient trouvé de l'or et non des ordures.

"Entendu! Peignez-moi ce truc-machin en pourpre", braillait March. "Nous

l'accrocherons au mur et nous le ferons ressembler à ... quelque chose. Peu importe à quoi, du moment que ça a l'air étrange."

Quand cette équipe d'adultes intelligents faisait des gambades autour de l'immense décharge de Desilu, il était évident qu'ils s'amusaient énormément, et que chacun d'entre eux était réellement créatif, soucieux de trouver la manière la plus intéressante de transformer de fort banales pièces de rebut en objets futuristes. Leur enthousiasme était de haut niveau, et ils semblaient réellement prendre plaisir à résoudre des problèmes tels que : "Sur quoi s'asseyaient les Romulans ?" ou : "Que trouve-t-on sur les murs des quartiers de Kirk?"

J'ajouterai, en note, que durant toute notre première saison, ces gars étaient également responsables de la bonne marche des "portes automatiques" de l' USS-Enterprise. Se tenant derrière les murs de notre plateau, avec un autre membre de l'équipe de l'autre côté de l'embrasement, ces gars attendaient un signal pour ouvrir la porte, et un autre pour la fermer. Cela a l'air simple, mais mon nez prouve à l'évidence que nous avons souvent raté le coup.

Tandis que les décors commençaient à prendre forme, Bill Theiss et son équipe étaient généralement en train de courir en tous sens sur le plateau, habillant n'importe quoi et n'importe qui se déplaçant. Ceci en raison de divers facteurs. Tout d'abord chaque script de Star Trek était peuplé d'un très large contingent de personnages invités, chacun d'eux ayant besoin au moins d'un costume fait sur mesure, et souvent de plusieurs. Comme aucun de ces costumes ne pouvait être emprunté à la garde-robe traditionnelle de Desilu, pratiquement chaque pièce d'habillement qui se déplaçait sur nos plateaux devait être façonnée par Bill Theiss ou un de ses assistants.

Pour ajouter à la marche fort bousculée de notre département habillement, notons le fait que l'Enterprise semble toujours plein de membres d'équipage qui n'apparaissent que dans un épisode, disparaissant ensuite dans les entrailles du navire, sans qu'on les revoie ou les entende jamais. Naturellement nos "chemises rouges" subissaient un taux élevé de mortalité.

En tant que sommité, il me devint très vite apparent que nos uniformes de l'Enterprise rétrécissaient à chaque nettoyage à sec. Il en résultait qu'au fil du temps chacun de nos pull-overs ou de nos minijupes était passé deux ou trois fois par la blanchisserie, et était devenu inutilisable. Tout le stock d'uniformes destinés à l'équipage, que Bill avait composé avec tant de diligence depuis le premier jour, était devenu complètement inutile à la fin de nos deux premières semaines de tournage. Ce qui naturellement doubla le travail pour Theiss et son équipe, durant toute la première saison de Star Trek.

Pour toutes ces raisons, l'atelier de travail de Theiss avait le plus souvent l'air d'un sauna, avec une rangée de surmenés, stressés à mort, courbés sur des machines à coudre aux bobines bobinant follement, tandis qu'avec maîtrise (et sans remerciement), ils créaient des costumes les uns après les autres ... après l'autre. Mais, en dépit de l'ambiance de folie de l'endroit, Theiss et son équipe faisaient en sorte de se trouver toujours un peu en avance sur leur objectif.

Freddie Phillips avait à présent pris ses quartiers permanents dans la chambre de maquillage, et les oreilles de Spock étaient devenues le moindre de ses soucis. Avec des oreilles affinées et perfectionnées durant *The Cage*, leur application n'était plus que de la routine. C'est pourquoi, à mesure que les semaines passaient et que nous commençons à tourner, Léonard était toujours appelé le premier à prendre place dans le fauteuil de maquillage.

Vers six heures du matin, Léonard s'était déjà présenté au travail, et on pouvait généralement le trouver se relaxant dans le fauteuil de coiffeur de Freddie, empuantissant la pièce avec ses sandwiches aux oeufs frits, tandis que Phillips faisait en sorte de le transformer en Vulcain. Tout d'abord, Freddie rasait le bout des sourcils de Léonard, ne laissant que le tiers intérieur de chaque côté. Puis il faisait voltiger sa fidèle bobine de poils de yack (oui, j'ai bien dit poils de yack) et collait en bonne place les sourcils renversés de Spock. Les oreilles venaient ensuite, suivies par un rapide époussetage à la houppette, et une dernière vérification dans le miroir. Quand le résultat avait reçu l'approbation de Léonard, Freddie s'occupait du reste d'entre-nous.

Bien que cela prît environ une heure pour maquiller Léonard, le reste des acteurs ne restait que dix minutes dans le fauteuil. Ceci, bien entendu, en raison du procédé bien plus élaboré, cosmétiquement parlant, nécessaire à la création de Spock, et dû également au fait que Léonard était bien plus affreux que nous.

Quoi qu'il en soit, à ce stade primaire du jeu, Phillips était encore en train de déballer son matériel, tout en jetant un œil sur nos premiers scripts et en formulant certaines théories à propos de l'un de nos premiers, et parmi les plus horribles, personnages invités.

Ainsi, survolant un des premiers brouillons du script de *What Are Little Girls Made Of?*, Freddie ne put s'empêcher de relever que l'un des principaux personnages était un menaçant androïde de sept pieds de haut. Ceci intrigua Phillips, et quand Ted Cassidy (qui venait de terminer de jouer Lurch dans *The Addams Family*) fut retenu pour le rôle, Freddie lui téléphona, lui demandant de passer en vue de quelques essais de maquillage.

Quelques jours plus tard, Cassidy s'assit dans le fauteuil - sous-dimensionné - de maquillage, et permit à l'artiste de transformer un souriant jeune acteur en un horrible monstre maléfique. Tout d'abord Freddie couvrit la tête de Ted d'un faux crâne en latex couleur chair, puis il étendit une sorte de fond de teint d'un gris vert sur tout le visage de Cassidy. Quand ce fut fait, Phillips assombrit les surfaces entourant les yeux de l'acteur et utilisa un crayon noir bien gras pour accuser les angles des pommettes de Ted, du front et du menton. Le résultat final fut réellement effrayant, et avait permis d'ôter toute humanité chez Cassidy. En fait, il avait l'air d'un androïde.

Phillips vint présenter à Bill Theiss son androïde nouvellement créé, qui fit essayer au géant un costume possible. Une fois la transformation complète, Cassidy surgit, menaçant et dans toute sa majesté, dans la caravane d'habillement. Les deux hommes menèrent l'acteur au bureau de Rodenberry, espérant obtenir l'approbation

de Gene pour leur travail, ou tout au moins éviter son explosion.

Je me trouvais dans le bureau de Gene à cet instant et, bien que nous fussions tous deux légèrement déconcertés à première vue par ce monstre pareil à une tour, Gene n'en fut pas moins enchanté de son androïde. Après avoir proposé quelques suggestions mineures, il donna à Phillips et Theiss l'accord qu'ils attendaient, puis il nous demanda, à tous les quatre, de lui prêter la main pour une de ses farces habituelles.

Gene nous expliqua que, depuis des semaines, un tailleur local, extrêmement persévérant, rôdait sans cesse dans le studio, essayant d'engager la conversation avec qui pouvait prêter l'oreille à son offre de lui vendre un costume. Je connaissais bien le gars, qui à diverses occasions m'avait appelé et qui harcelait également des membres de l'équipe et de la distribution. Comme il apparut alors, il avait finalement réussi à tirer de Gene la promesse d'une proche entrevue. Il était déjà en route quand Bill, Freddie et l'androïde démoniaque nommé Ted vinrent frapper à la porte. C'est alors que la lumière jaillit sous le crâne de Gene, et il fut frappé d'une idée méchante mais brillante.

Flash dans le futur d'une demi-minute, et vous nous trouvez, Gene, Bill Theiss, Freddie, Bob Justman et moi, blottis derrière la porte latérale du bureau de Gene, en plein fou rire ... littéralement. La raison de notre idiotie pouvait être trouvée juste à quinze pieds de là. Avec ses pieds sur le bureau de Gene, et le téléphone de Gene à l'oreille, se tenait la créature verte et chauve, haute de sept pieds, que Bill et Freddie avaient créée, et à qui Ted Cassidy donnait à présent merveilleusement vie, tout en prétendant qu'il était Roddenberry.

Cassidy fut brillant dans ce rôle, se lamentant au téléphone dans le style mitraillette, disant des choses dans le genre de celle-ci : "Bébé, nous avons besoin de trente K en plus pour le budget des effets spéciaux, ou l'Enterprise ne décollera pas ... comprende, compadre ? "

Juste à ce moment le "brave petit tailleur" à l'odieuse personnalité s'approche de la porte de Gene. Dorothy Fontana · avertit le bureau ,par l'interphone, et Cassidy, se faisant passer pour Roddenberry, dit : "Ouais, ouais, laissez-le entrer ... " Le bouton de porte tourne, la porte s'ouvre et ce commis voyageur en complet se trouve nez à nez avec un monstre. Cassidy pointe alors un doigt vers le type et continue à parler au téléphone, prolongeant sa performance avec tout ce qu'il peut imaginer. "C'est brut ou net?" demande-t-il, ajoutant : "Rappelle-moi à nouveau, compris, bébé?"

Maintenant, vous vous attendez à ce que ce tailleur se soit enfui en criant, en traversant les murs du bureau, dans le plus pur style Bugs Bunny. Mais ce ne fut pas le cas. Au contraire, ayant enfin casé son pied dans la porte, et roulant dans sa tête l'espoir d'une vente "grande et grosse" (et lucrative), le tailleur n'a aucune envie de reculer. Alors, bien en face d'un monstre affreux de sept pieds de haut, il lance : "Mon ami, je viens vous faire une offre trop belle pour être vraie ... un costume ... avec deux pantalons; quarante-neuf dollars."

En entendant cela, Gene, Freddie, Bill, Bob et moi nous éclatons de rire, et nous fonçons dans le bureau (je me suis souvent caché derrière les portes de bureau,

non?), jappant lourdement quand nous arrivons en trébuchant et les larmes aux yeux. Le marchand comprend immédiatement qu'il a été victime d'une plaisanterie, mais au lieu de se montrer en colère, ou embarrassé, sans un moment d'hésitation, et remarquablement, il se met à essayer de nous vendre à tous les six des costumes à bas prix.

En raison de notre sentiment de culpabilité, Gene et moi avons acheté des pantalons en tissu écossais, parfaitement horribles.

En avril 1966, l'équipage de Star Trek avait complètement pris possession de la plus grande partie du domaine "Gower Street" de Desilu (qui avait hébergé I Love Lucy des années auparavant) et avait pris résidence quasi permanente dans les plateaux 9 et 10. Le plateau 9 était encombré de tous les intérieurs de l'Enterprise et le 10 hébergerait finalement toutes les planètes étrangères que nous visitions.

Dans le même temps, la distribution se mettait rapidement en place. Léonard et moi étions déjà du plateau, et Roddenberry, avec Joe D'Agosta, qui démissionna finalement de chez Fox et rejoignit officiellement le feuilleton, en tant que "chargé de distribution", était alors en train de distribuer les rôles de quelques personnages nouveaux et/ou remaniés.

Leur première priorité était de trouver un acteur pour remplir le rôle du Dr Léonard "Doc" McCoy, le troisième dans le chapelet des médecins de l'Enterprise. John Hoyt, qui avait rempli le rôle dans le premier pilote, avait été sacqué par la chaîne, et Paul Fix qui avait pris le job pour Où aucun homme n'est encore allé n'avait pas été invité à se représenter. J'ai prié Dorothy Fontana de jeter quelque lumière sur les raisons de ce changement de distribution et de personnage.

Gene n'aimait pas du tout Paul Fix, et il trouvait que le personnage manquait d'une certaine vitalité. Il désirait également que le docteur fût un peu plus jeune, un peu moins "le vieux sage" conseillant et apaisant le capitaine. Le docteur se fit donc plus contemporain.

Arrivés à ce point, voyons De Kelley qui, après avoir décliné le rôle de Spock dans le premier pilote, s'embrouilla dans une longue et étrange suite d'événements qui finalement en firent un médecin. Kelley explique :

Gene et moi avons travaillé ensemble à 333 Montgomery, mais cela échoua bien entendu. Il ne fut pas vendu, et je suis parti à la recherche d'autres rôles pour la télé, mais Gene et moi restions en rapport. En fait, quand il se mit à travailler au second pilote de Star Trek, il m'offrit le rôle du médecin de bord, mais la chaîne m'avait écarté car, et cela sonne drôlement quand on y pense, ils ne pouvaient m'imaginer en médecin. Et jour, quelques semaines après que la chaîne m'eut jeté, je me rendis dans le bureau de Gene, et il me tendit un autre script en me disant : "Lisez ceci, et imaginez-vous jouant un criminologiste."

C'était un script de pilote, intitulé Police Story. Ceci n'était pas le feuilleton anthologie, ceci le précédait de quinze ans au moins, et c'était la première idée de

Gene. Je le lus donc, je l'aimai, et finalement je jouai ce criminologiste excentrique et acariâtre.

Nous avons mis en boîte notre pilote un mois environ après que vos gars eurent emballé. Où aucun homme n'est encore allé, puis quelques semaines passèrent. J'appelai Gene afin de savoir s'il avait ou non réussi à vendre cette chose. Gene saisit le téléphone, dit à peine bonjour et se mit à crier : "DeF ! DeF ! DeF ! Je suis tellement heureux de votre appel. La chaîne vous a vu dans Police Story et, à présent, ils veulent vous avoir pour jouer le médecin de bord dans Star Trek." Et je répondis : "Bien, mais attendez, que devient Police Story?" et il répondit : "Ils n'ont pas encore décidé." Je signai donc deux contrats, un pour Police Story et un pour Star Trek. Et si les deux étaient vendus, Gene était prêt à me laisser faire les deux en même temps. J'étais en train de devenir la première personne à apparaître dans deux feuilletons de télé en même temps.

Jimmy Doohan et George Takei montèrent ensuite à bord. Les deux s'étaient déjà rencontrés dans Où aucun homme n'est encore allé et tous deux avaient impressionné Roddenberry par la dimension qu'ils avaient ajoutée à leurs personnages, Scotty et Sulu. Nichelle Nichols avait également gagné une place dans l'équipage de l'Enterprise, en impressionnant Roddenberry lors d'une précédente apparition. Celle datant de l'époque, déjà lointaine, de The Lieutenant. Se souvenant de cette excellente interprétation, Gene créa Uhura en pensant à elle. Durant les semaines à venir, ils travaillèrent de concert à donner corps au personnage. Explications de Nichelle :

Le rêve originel de Gene était d'avoir une distribution de sept personnages et de raconter leur histoire sur base hebdomadaire. Avec cela en vue, lui et moi nous nous rencontrions aussi souvent que possible afin de discuter les tenants et aboutissants de mon personnage. Je veux dire que durant toute notre première saison, nous nous asseyions pendant des heures, pour parler de la vie de Uhura. Je me souviens que nous avons eu cette idée qu'elle était originaire d'un lieu appelé États-Unis d'Afrique, que son peuple était la nation bantoue, que sa langue maternelle était le swahili. Tout cela m'aida beaucoup à écrire pour ce personnage, et certainement m'a aidée à l'interpréter.

Fin mai, Roddenberry était toujours en train de pilonner furieusement sa machine à écrire, mais avec sa distribution et son équipe créative en place, et avec un stock de manuscrits sous la main, presque arrivés au stade terminal, Gene s'approchait du premier jour de tournage avec ce sentiment de confiance et de stabilité que la production allait connaître un cours aisé, et que la période la plus bouleversée de sa vie allait bientôt prendre fin.

Ce que tu te gourais, mon gars.