

DEUX

PERSONNAGES

Dès nos premières journées de tournage, flottait autour de nous, sur le plateau, le sentiment, bien tangible, que Star Trek prenait la route qui le mènerait à devenir quelque chose d'unique, et un projet d'une qualité réelle. Après que quelques semaines furent passées, cette sensation initiale devint irréfutable. Notre travail était stimulant, notre équipe magnifique, et chaque nouveau script semblait encore plus impressionnant que le précédent. En fait, par son travail, méticuleux, de réécriture des téléfilms, Roddenberry avait commencé à définir et affiner les principaux personnages de Star Trek, les explorant et les approfondissant davantage à chaque nouveau brouillon ...

Dans le même temps, cette sorte de croissance créative ne prenait pas uniquement place sur le plateau ou derrière une machine à écrire, mais s'opérait tout aussi bien à l'intérieur des acteurs. Les scripts de Gene et le cours du temps nous avaient permis de nous sentir confortablement installés dans nos rôles, avec comme résultat que, une fois terminée notre première demi-douzaine d'épisodes, nos personnages de l'Enterprise avaient presque atteint leur pleine croissance.

Je devrais ajouter ici que, en ce qui concerne l'interprétation du Capitaine Kirk, ce me fut aisé. J'en étais arrivé très tôt à la conclusion que jouer dans ce projet-là de la télévision serait tellement éreintant et exceptionnel, que créer un personnage peu familier, puis soutenir ce personnage pendant ce qui pouvait devenir des années, serait proche de l'impossible. Ayant cela en tête, j'ai toujours interprété le personnage de Jim Kirk proche du naturel.

Il est évident que la sagesse du capitaine, sa sagacité, son courage et ses capacités héroïques étaient de la fiction, remarquablement écrites pour le personnage; mais, en son cœur, Kirk était moi, pour la plus grande part. Certainement une version idéalisée de moi, mais une version néanmoins qui jaillit toute prête de mon travail intérieur. En bref, j'opérais presque totalement par instinct.

Naturellement, j'interprétais un rôle très direct et, pour cette raison, peu importe ce que les auteurs donnaient à faire à Kirk - se battre, aimer, mener ses hommes au combat - ; j'étais capable de faire appel à ma propre expérience pour trouver l'essence émotionnelle de chaque scène. Je n'étais pas tant agissant que réagissant, utilisant mon propre maquillage interne en tant que colonne vertébrale autour de laquelle j'étais en mesure de bâtir le personnage de Jim Kirk. Fondamentalement, nous faisons un, quoique Jim fût seulement proche de la perfection, alors que, naturellement, je suis parfait.

D'un autre côté, Léonard approcha son rôle sous un angle totalement différent, en ceci qu'interpréter Spock nécessitait la création, de A à Z, d'un personnage totalement étranger. Aussi donc nos techniques d'acteurs étaient presque

diamétralement opposées. Je demande à Léonard de décrire comment il en vint à incarner le personnage plutôt complexe de Spock.

Le meilleur instrument dont je disposais pour jouer Spock était un peu d'entraînement théâtral qui m'enseigna à examiner les différences existant entre n'importe quel personnage exotique et soi-même, et puis de les interpréter. Vous savez, je voulais me demander :

"Qu'est-ce qui est intrinsèquement différent dans ce personnage? Comment puis-je abandonner mes propres souliers et pénétrer dans le point de vue gauchi du personnage? Comment perçoit-il tout événement d'une façon différente de la mienne?" J'étais également constamment sur mes gardes afin d'être certain que mes habitudes journalières ne s'approcheraient pas sournoisement du personnage et ne l'infiltreraient pas. Schémas de discours, attitude, marche, tenue, sens de l'humour, sens de la curiosité, toutes ces choses n'étaient plus désormais des habitudes toutes naturelles, elles nécessitaient d'y penser sérieusement. Plus spécifiquement, c'est cette étude consciencieuse qui se trouvait derrière la plupart des caractéristiques qui sont devenues inséparables du personnage de Spock.

Si vous y pensez, la fusion des esprits, les doigts écartés dans le salut vulcain, et le pincement de la nuque, sont autant de caractéristiques concernant l'orientation de la main, l'orientation des doigts. C'est parce qu'il me vint à l'esprit à un certain instant que les Vulcains, Spock en particulier, font tous partie d'une culture hautement tactile. Et je pensai : "Ne serait-il pas intéressant que nombre de leurs coutumes soient exprimées par la manière dont ils utilisent leurs mains?" Vous savez, j'ai décidé que les Vulcains étaient une race bien particulière, et que beaucoup de cela émanait de leurs mains.

Le pincement de la nuque, par exemple, apparut alors que nous filmions *The Enemy Within*, dans lequel Kirk, pour la première de maintes occasions, se partage en deux. Une moitié devient le "bon" capitaine, la version standard, brave, loyale et véridique; mais l'autre moitié est essentiellement l'opposé malveillant de Kirk, peut-être le premier "mauvais" jumeau de la télévision. De toute façon une scène se trouvait écrite dans le scénario où le mauvais Kirk se préparait à tuer le gentil Kirk, et s'il y parvenait nous n'arriverions plus à reconstituer le personnage démultiplié. Léonard poursuit :

En lisant le script en question, je remarquai que Spock est supposé assommer le mauvais Kirk en le frappant sur la tête avec la crosse d'un pistolet. Je lus cela, et en puisant dans mon entraînement, je pensai : "Que c'est banal. Ce n'est pas Spock, c'est la tarte à la crème de la manière d'assommer un gars." C'était évident, ceci n'était pas Spock au vingt-troisième siècle. Je me penchai donc sur la différence et je me demandai : "Comment Spock pourrait-il rendre un humain inconscient?" Finalement je fus à même de trouver une réponse venant de son arrière-plan d'orientation des mains. La réponse était, évidemment, le pincement de la nuque.

Je dis donc à Leo Penn, qui dirigeait cet épisode : "Leo, je crois que nous devrions laisser tomber Je coup de crosse, et essayer quelque chose d'autre."

"Que voulez-vous dire?"

"Voilà, ai-je dit. Spock est diplômé de l'Institut Vulcain de Technologie, où il reçut nombre de cours traitant de l'anatomie humaine. Les Vulcains possèdent une énergie qui émane du bout de leurs doigts et qui, judicieusement appliquée, avec la pression appropriée en certains points de l'anatomie humaine, rend inconscient n'importe quel être humain."

Leo me regarda, bouche bée, et il était évident qu'il n'avait PAS LA MOINDRE IDÉE de quoi je parlais. Mais, comme j'avais déjà discuté de mon idée avec Bill, et comme Bill avait très exactement compris ce que je voulais dire, nous avons décidé d'offrir une démonstration de la technique à M. Penn. Je m'approchai donc derrière Bill, lui pinçai la nuque, et il vendit réellement l'idée, car il s'abattit comme une masse sur le plancher du studio.

Une situation similaire apparut quand nous mettions en boîte Amok Time, qui fut, je pense, un épisode fort excitant. C'était splendide, très poétiquement écrit par Theodore Sturgeon, et cela marqua également le premier épisode où furent prononcés les mots : "Longue vie et prospérité". Pour la première fois, nous revenions à Vulcain, la planète natale de Spock, et je dois vous dire que Léonard ne pouvait attendre de tourner. Il était réellement anxieux de découvrir l'image que l'auteur, le metteur en scène et Matt Jefferies avaient conçue de la planète de Spock. Léonard poursuit :

J'en frissonnais, et quand nous avons répété, je fus pris par la ligne du récit, et par l'intensité dramatique de la scène suivant immédiatement le combat, où il semble que Spock ait tué le Capitaine Kirk. Plus tard, quand nous mettions la scène en boîte, que T'Pau dit à Spock: "Longue vie et prospérité", je fus totalement submergé par l'émotion de la scène. Spock était censé répliquer à T'Pau : "Je ne ferai ni l'un ni l'autre, j'ai tué mon capitaine et mon ami". Mais je pus à peine étrangler les mots qui voulaient sortir. Puis, quand T'Pau et Spock échangent les gestes de séparation, je fus à nouveau capable de faire appel à cette particularité des mains orientées, et vint avec ce salut, les quatre doigts séparés par le milieu. Ce qui est en réalité une bénédiction rabbinique, mais me parut tout à fait approprié.

Les théories de Léonard sur les coutumes fondamentales et les conventions de la race des Vulcains jouèrent un rôle majeur dans son portrait de Spock, et en son temps il fit en sorte de passer un peu de la tradition "digitale" des Vulcains à Mark Lenard, qui monta à bord afin de jouer Sarek, le père de Spock. Léonard poursuit :

Nous avons juste commencé à mettre en boîte Journey to Babel et je bavardais avec Mark Lenard. Nous parlions un peu de la culture et des coutumes des Vulcains, et je fis alors mention de cette chose avec les mains, et il l'utilisa, et en fait la développa, comme vous pouvez vous en rendre compte dans les premiers plans

de l'épisode, où ...Jane Wyatt et lui apparaissent comme ma mère et mon père. Alors qu'il s'avance et la présente comme sa femme, vous noterez qu'au lieu de se tenir la main, comme le feraient d'autres couples, ils se tiennent avec désinvolture par les deux premiers doigts de la main, en contact l'un avec l'autre ; ceci aide réellement à spécifier et illustrer clairement la différence entre les deux cultures. La fusion des esprits relève également de cette catégorie, car j'étais à même d'explorer le contact facial, recherchant les points de pression sur le visage, à l'aide des doigts.

En créant un personnage aussi unique que Spock, les efforts de Léonard ne rencontrèrent pas toujours une approbation inconditionnelle, et parfois il eut réellement à se battre pour défendre et renforcer le caractère de son homologue aux oreilles pointues. Une des meilleures illustrations de ce fait se produisit durant la production de notre septième épisode : The naked Time, où Léonard et John D. F. Black mirent les basses à propos de la personnalité en herbe de M. Spock. Léonard explique :

Très tôt dans la série se produisit un événement important pour moi, et qui eut trait à ma confrontation avec John D.F. Black à propos de son script pour The Naked Time. Comme vous vous en rappelez peut-être, l'histoire commence quand une équipe d'exploration de l'Enterprise revient d'une planète morte, rapportant avec elle, sans le savoir, un virus qui, finalement, va se répandre très rapidement dans l'équipage. Il était extrêmement contagieux, transmis par la transpiration couplée avec un contact physique. Vous vous serriez la main, vous l'aviez.

En plus c'était un virus qui vous faisait perdre vos inhibitions et libérait vos émotions les plus réprimées. Il y avait donc un intéressant "pot-pourri" d'événements que le virus allait libérer. Ainsi Sulu fut doté de tout un scénario d'escrimeur casse-cou qui représentait son tout dernier fantasme. Une de nos "chemises rouges" expérimenta de puissants doutes quant à sa personnalité, et un autre commença à se voir en roi d'Irlande. Dans cette esquisse il y avait également un moment où Spock pleurait.

Dans le script original, la scène aurait dû commencer avec Spock arpentant un couloir, sanglotant visiblement. À ce moment nous coupions, et rencontrions un autre membre infecté de l'équipage se mettant à courir frénétiquement dans le vaisseau, peignant partout des graffitis sur les murs de l'Enterprise. Dans des prises suivantes, nous trouvions quelques autres membres de l'équipage en train de perdre leurs inhibitions, et juste au moment où le pandémonium commençait à submerger le navire, nous revenions vers Spock.

Spock est maintenant enfermé dans un ascenseur, pleurant. Il glisse sur le sol et, quand les portes s'ouvrent, le gars aux graffitis entre en courant, et peint une grosse moustache noire sur le visage de Spock. À ce moment, Spock pleure plus bruyamment. Léonard continue :

Bon, c'était fort imaginatif, fort inventif, fort théâtral et fort drôle, mais je sentais que cela ne signifiait pas grand-chose, ni n'était approprié ... je veux dire, pour Spock. Je pensai : Spock est en train de pleurer. .. et alors? Il n'y avait aucun contexte pour ceci, pas de pulsion enterrée, de cause sous-jacente pour ce qui se passait. Pour tout dire, assez étrangement ce personnage qui ne bénéficiait que d'une apparition, se promenant partout en exerçant son travail de peinture en tous lieux, était un peu plus intéressant que Spock qui était en train de pleurer. Il m'apparut que nous étions en train de perdre des possibilités dramatiques réellement profondes, au profit d'un gag facile.

Je fis donc part de tout cela à John Black, et je lui dis également que ce dont nous avons besoin ici était une scène où le conflit fondamental de Spock, humain contre Vulcain, surgissait à la surface et motivait ses pleurs. Je voulais dire que cette ébauche du script trouvait Spock luttant en public contre toute cette émotion, et je sentais que c'était quelque chose de terrible pour Spock, car il est une personne fort réservée.

Je dis donc à John : "Je crois que Spock recherche un lieu où être seul quand il sent le besoin de pleurer. Quand il ne peut résister plus longtemps à ses larmes, il ira probablement chercher un endroit où il sera seul, seul pour batailler contre lui-même."

Et la réponse de John fut très négative. Ce fut typique de ce langage producteur/scénariste sous-pression. "Allons, ne m'ennuie pas, je travaille au script de la semaine prochaine. Contente-toi de filmer ça." Ce genre de propos. Et il gémit à propos de "briser le rythme du script" !

Je dois intervenir ici, dans le récit de Léonard, pour expliquer que "cela brise le rythme du script" est une sorte d'excuse fondamentale, apte à servir à n'importe quel propos, d'un producteur qui en assez des trop nombreuses modifications du script suggérées par les acteurs. Bonnes, mauvaises, légitimes ou frivoles, peu importe, il vous dira probablement que ce que vous suggérez "brise le rythme du script." C'est l'équivalent, pour le producteur de télé, de : "le chien a mangé mon devoir", ou : "le chèque est parti par le courrier". C'est tout bonnement une excuse facile, parfois plausible, qui n'a généralement aucune base dans la réalité. La détermination de Léonard, et sa nature fièrement protectrice quant à Spock, le fit passer pardessus la tête de Black, jusqu'à Roddenberry.

Je téléphonai à Gene à ce sujet, et je lui répétai exactement ce que j'avais dit à John. Tout en parlant à Gene, je fus bien soucieux de me montrer politique, et de soutenir son producteur, mais, environ une heure et demie plus tard, John Black arrive sur le plateau. À présent, je me dis: "Ahhh ... c'est formidable! J'ai l'impression que quelqu'un va enfin m'écouter."

Et Black était amusant, il s'avança sur le plateau et dit : "Allons parler quelque part." Nous nous rendîmes dans mon vestiaire, et il me dit : "Okay. Expliquez-moi à nouveau votre idée. Papa m'a dit que je devais vous écouter." Et j'avais déjà élaboré

une idée de l'essentiel de la scène, je lui dis donc : "Écoutez John, bornez-vous à m'enfermer dans une pièce et écrivez-moi une demi-page, un quart de page, où l'on voit Spock arpenter un corridor et poussant une porte. Quand la porte s'est refermée derrière lui, il laisse éclater son combat émotionnel." Et John de demander: "Bon, mais quel est ce combat, et à propos de quoi?" Et je dis: "C'est entre l'amour, la vulnérabilité, le souci des autres et la perte et le regret, comme $C = \pi \cdot r^2$ et $E = mc^2$. Spock est un scientifique, il est logique, et il sent que cela ne peut lui arriver. C'est cette sorte de combat. C'est la logique contre l'émotion. C'est le contrôle rationnel contre une pulsion incontrôlable. Ayez tout cela à l'esprit, se tapir derrière des portes closes parle à l'intimité fondamentale du personnage."

John écrivit donc cela et quelque chose d'autre, six ou huit lignes peut-être, et ce fut exactement ce dont j'avais besoin. Spock était maintenant capable de se glisser derrière une porte, de se débattre un instant, puis de pleurer. Arrivé à ce point, il se mettait à bredouiller, et la raison de son combat intérieur devenait évidente. Le problème apparut quand il fut temps d'enregistrer ce matériel, et qu'il fallut triompher d'un nouveau parcours d'obstacles.

Marc Daniels, qui mettait en scène cet épisode-là, vint à moi et me demanda : "Qu'avez-vous en tête à propos de cette scène?" Jouant au metteur en scène, je dis : "Mettez la caméra ici, derrière le bureau. J'entre par la porte, je marche vers vous, je tourne autour du bureau, je m'assieds dans le fauteuil, et je me prépare à engager une conversation bredouillante avec moi-même, et je vais pleurer. Maintenant si votre "dolly" peut tourner autour, de plus en plus près, nous pouvons nous retrouver à la fin de la scène. Nous pouvons capter toute la dépression nerveuse de Spock en un seul long plan dramatique."

Okay. Il est maintenant cinq heures trente, je vais mettre mes oreilles, une touche de maquillage, et le temps passé est important, car nous sommes soumis à un horaire fort strict. Avec les dépassements devenus si ridiculement et prohibitivement chers, nous devons terminer chaque soir à exactement six heures dix-huit. Peu importe si vous êtes au milieu d'une phrase, une fois six heures dix-huit, on coupe.

Jerry Finnerman se met au travail pour éclairer la scène et il est très clair que ceci sera notre dernière prise de la journée. Je me tiens dans le fauteuil de maquillage, attendant les retouches, et maintenant voilà Cliff Ralke, notre manieur de "dolly", qui fut toujours quelqu'un prêt à vous aider, et qui me dit : "Excusez-moi, Léonard, mais vous feriez mieux d'aller sur place, car ils sont en train de bouleverser la prise de vue dont vous venez de parler."

Ainsi donc Léonard arrive sur le plateau, et le metteur en scène y était bien en train de modifier la prise de vue, sur laquelle il était tombé d'accord auparavant. Maintenant, il importe de noter que la raison de ce changement, bien que peu attentive aux désirs de Léonard, était rationnelle et parfaitement valide. Vous voyez, ainsi qu'il en avait été discuté préalablement, cette prise de vue impliquait un mouvement de cent quatre-vingts degrés, partant d'un côté du plateau, et par un lent

mouvement du support aboutissant à l'autre côté. Ceci entraînait des problèmes, car la longue prise de vue impliquée requérait un tas d'éclairages et de perte de temps ; au total Jack Finnerman ne pensait pas pouvoir l'accomplir sans mordre dans les dépassements. Finnerman discuta de la situation avec Daniels et, ensemble, ils décidèrent que le plus efficace serait de morceler la prise en une série de plans brefs, chacun pouvant être éclairé rapidement et avec une facilité relative.

Ils se préparaient donc à saisir l'entrée de Léonard dans un plan d'ensemble, puis à couper. Puis, dans un plan légèrement plus étroit, ils le suivraient traversant le plateau et s'asseyant. Coupe. Et un plan, encore légèrement plus serré saisirait le début de son discours, et puis ils couperaient à nouveau, opéreraient un zoom finissant en gros plan au moment où Spock se mettrait à pleurer. Ceci était parfaitement sensé en terme d'efficacité dans la production, mais Léonard sentait que filmer ainsi cette séquence altérerait l'impact dramatique de la scène. Il poursuit:

Je leur dis : "Vous allez perdre la continuité et la fluidité de la scène si vous la mettez en boîte de cette manière. Je ne serai pas capable de la faire bien, et je pense que le résultat final sera un peu confus et téléphoné."

Il était maintenant cinq heures quarante et, comme nous n'avions pas le temps de débattre de la situation, ils firent appel à Gregg Peters, notre premier A.D., qui était l'équivalent de l'homme à la hache. Il était le gars qui proclamait toujours le couvre-feu de six heures dix-huit, et nous discutâmes tous de la situation. Finalement, Marc Daniels dit : "Allons-y. Essayons de le faire."

L'équipe d'éclairagistes court maintenant sur le plateau, préparant la prise de vue, et je crois qu'il était six heures quinze quand ils annoncèrent finalement : "Nous sommes prêts". Marc m'avait déjà fait évoluer une fois, et à présent les gars de la production se trouvaient assemblés derrière la caméra, regardant leurs montres, et déclarant : "Il n'y arrivera pas. Il n'y arrivera jamais." La tension était réellement croissante.

J'étais entièrement persuadé que ceci devait être parfait, une seule prise. Je n'avais qu'une seule opportunité avant qu'ils ferment pour la nuit. S'il m'arrivait de dérapier nous en reviendrions certainement demain matin au scénario découpé en tranches. De toute façon, ceci était la scène telle que je l'avais demandée, et j'étais décidé à me battre pour elle. Et la logistique de la situation était telle qu'il n'y avait aucune place pour l'erreur. Bien des choses dépendaient de ceci, et je n'aurais pas été aussi inflexible dans mon combat, si je n'avais senti combien cette scène était importante. Je sentais qu'elle méritait mes efforts, car elle définissait réellement, pour la première fois, ce qu'était réellement le personnage de Spock.

Les lumières sont maintenant allumées, la caméra tourne et nous figeons nos regards. Ils saisissent. alors la queue de la poêle, exécutent une conversion de cent quatre-vingts degrés avec la "dolly" et finalement la scène réussit parfaitement à illustrer le conflit intérieur de Spock. Ceci allait totalement au cœur de ce dont Gene et moi avons discuté en ce qui concerne le personnage de Spock. C'était une occasion que je ne voulais absolument pas manquer, et une occasion pour planter une graine

définissant un certain trait du personnage.

Je dois expliquer ici que, lorsqu'on en arrive à définir et protéger un personnage, les acteurs de télévision ont souvent à livrer une bataille constante pour être entendus. Il est donc parfois nécessaire de faire des vagues, et parler haut et prendre position, de dire des choses telles que : "Un instant, mon personnage ne dirait pas cela" ou "ferait cela" ou "agirait de la sorte". C'est une situation souvent inévitable, et toujours déplaisante, et qui peut faire naître une tension dans les relations de travail. Bob Justman l'explique :

Bill voulait toujours que le script fût aussi bon que possible, mais, dans le même temps, il comprenait le processus visant à donner au téléfilm un statut plus "filmable", plutôt qu'à viser la "qualité". Et aussi longtemps qu'il avait des tas de choses à faire et qu'il pouvait jouer avec bonheur le capitaine, agissant héroïquement, et batifoler à l'entour avec un bel assortiment de nanas, il était heureux. Il en demandait, se montrait enthousiaste, donnant au feuilleton tout ce dont il était capable, sans causer aucun problème, et je crois que Gene en était également satisfait.

D'un autre côté, Gene avait un problème avec Léonard. Léonard était toujours très demandeur en ce qui concernait son personnage, et il était toujours en train de se battre pour le protéger, se battre pour être certain que Spock ne deviendrait pas tout bonnement l'équivalent de Uhura, déclarant : "Toutes les fréquences sont ouvertes, Capitaine". Léonard voulait que le personnage de Spock fût important, devenant un pivot, et ayant sa "raison d'être":

Tout cela était parfaitement légitime, mais devint gênant, en ceci que Gene se trouvait soumis à une lourde et constante pression, rien qu'à tenir le script ensemble. Vous savez, Gene est déjà surmené, et il reçoit des appels de Léonard lui disant : "Vous devez faire quelque chose à propos de ce script, mon rôle est mal écrit", et : "Pourquoi avez-vous besoin d'un personnage de ma sorte, si ce n'est pas pour l'utiliser correctement?" Léonard sautait au visage de Gene au moment où Gene était en train d'essayer désespérément de venir à bout du script.

Mais Léonard en vint à découvrir qu'il pouvait me chercher et exprimer ses doutes concernant n'importe quel script que nous étions en train de tourner. J'étais heureux de l'écouter, car je me doutais que si le personnage de Léonard était amélioré, le feuilleton serait amélioré. Et si le feuilleton était amélioré nous en serions tous plus heureux, et si cela nous demandait un peu de temps et quelques nuits sans sommeil, eh bien soit. Ce qui importe, c'est ce qui apparaît finalement sur l'écran.

Ainsi, j'écoutais donc les plaintes de Léonard, et si je pensais qu'elles étaient fondées, et elles l'étaient presque toujours, j'allais trouver Gene, et je lui disais : "Je suis d'accord avec Léonard, nous devons mettre ceci au point." Alors, Gene se décidait à opérer le changement. Il le faisait en grommelant, car il se demandait quand il trouverait le temps d'opérer le changement en question, mais néanmoins il le faisait. L'atmosphère s'allégeait en tension, et Léonard s'assouplissait ... Pas

entièrement, mais ça c'est Léonard.

Sur l'autre face de la médaille, il y a bien des occasions où l'enthousiasme d'un acteur à explorer et creuser son personnage aboutit à des circonstances plus humoristiques que de confrontation. Ainsi, comme Léonard l'a déjà mentionné, une des sous-intrigues de *The Naked Time* montrait M. Sulu libérant ses fantasmes en devenant un escrimeur, style les Trois Mousquetaires. Je dois vous prévenir que ceci extasiait George Takei ... mais il en vint à trop s'extasier. Sachez donc que dans la vie réelle, George s'était toujours vu en escrimeur audacieux, écrasant tout, et bien qu'il n'eût jamais tenu une lame de sa vie, il était absolument ravi de l'occasion offerte de se frayer à l'épée un chemin dans les entrailles de l'Enterprise.

Mais, ce que personne n'avait prévu, c'est qu'une fois que George eut l'épée en main, il devint fou, absolument cinglé, bondissant littéralement au travers du plateau, toute la journée, frappant d'estoc et de taille, quiconque osait croiser sa route. Je veux dire que Takei brandissait cette arme dangereuse et en avait totalement perdu le contrôle, donnant de la pointe hors du studio, cinglant les gars de la technique, et piquant les gros mégots de Teamster.

Ce n'était pas une bonne idée! Quelques-uns des gars en vinrent à menacer la vie de George. "Ha HAAAAA !!!" s'écria-t-il, comme à l'opéra: "Vous êtes impuissants face à ma redoutable épée."

Un des gars lui lança un méchant regard, un autre lui fit un bras d'honneur.

Comme vous l'avez deviné, les talents d'escrimeur de George étaient exactement à l'opposé de son enthousiasme. Vous connaissez l'expression: "perdre les pédales?" George était plutôt "une épée hors de ses gonds". J'ai eu la malchance de le découvrir de première main en tournant une scène où Kirk et Sulu s'affrontaient sur le pont de l'Enterprise. Encore pis, car, tandis que Sulu fouettait l'air de son épée, le script déclarait que Kirk était désarmé. J'en vins à me demander si Gene n'avait pas l'intention de se débarrasser de moi.

Nous chorégraphiâmes très simplement cette séquence de combat, en espérant que la pure simplicité de nos mouvements empêcherait le d'Artagnan samouraï enragé de m'amputer d'une de mes oreilles ... ou pis encore. De toute façon, nous avons repris la scène plusieurs fois, et chaque fois que nous reprenions les pas établis, George faisait du zèle, et me pilait sans merci. Pendant ce temps, Léonard surveillait tout ceci et craquait chaque fois que je criais de douleur. Je n'étais pas à mon aise.

Puis, quand nous avons commencé à tourner, le niveau d'adrénaline chez George monta d'un cran, et nous avons surpris dans son regard une lueur qui me promettait simplement ma mort prochaine. "Moteur. ..." ai-je entendu de derrière la caméra. "Action ..." George se fend. J'esquive. George fouette l'air de sa lame avec des moulinets indescriptibles, et je plonge sur le pont en affichant une peur très peu digne d'un capitaine. Léonard, à présent sur le sol, rit aux éclats, quand George me dit: "Hé, pas de panique, je sais ce que je fais." De toute façon, je n'étais pas rassuré.

"Moteur, prise deux." George frappe de taille. J'esquive. George m'égratigne. Il me frappe à travers mon épais maillot, me piquant au téton gauche. Je reçois les

premiers soins, et tout en grimaçant je mets un plan en place.

De retour sur le plateau pour la troisième prise, je dis à notre metteur en scène : "Dites, Marc, il me vient une idée formidable pour terminer ceci. Laissez-moi lui porter un coup ... " Les caméras tournent à nouveau, et avant que George ait eu le temps de détacher son épée de son flanc, je cours dans le champ, je le saisis par la nuque et je me mets à étrangler ce démentiel pseudo-Zorro et à le jeter à terre. Daniels crie "Coupez ! Mettez en boîte !" et dégringole en riant de son fauteuil de direction. Léonard et moi, nous suivons, et même George se met à sourire, quoique je sois parfaitement certain qu'une petite part de son esprit regrettait de ne pas m'avoir écrasé jusqu'au bout.

La prochaine fois que vous verrez *The Naked Time*, regardez attentivement cette scène, vous ne pourrez vous empêcher de remarquer le regard terrifié et plutôt convaincant du Capitaine Kirk. Ceci semble une bonne performance d'acteur, mais, comme vous le savez maintenant, je tremblais réellement dans mes bottes.