

PRISE DANS

LE NOIR

Après s'être brûlés les doigts avec Bill Heath et la Anderson Company, Gene Roddenberry et Bob Justman conspirèrent afin d'être certains que jamais plus ils ne se retrouveraient dans une telle galère. C'est pourquoi ils engagèrent quelqu'un nommé Eddie Milkis. Eddie avait travaillé avec Gene en tant que réalisateur lors de *The Lieutenant*, et il l'avait impressionné, au point que Roddenberry abandonnant son domaine, recruta spécifiquement Eddie, afin de superviser toute la postproduction de *Star Trek*. Milkis rapporte :

Je rencontrai Gene pour la première fois en 1964, alors qu'il produisait The Lieutenant, et j'étais un éditeur de films. A cette époque, toute série d'une heure mobilisait trois réalisateurs, mais les choses allèrent de travers à propos de The Lieutenant, car Gene procurait toujours tant de tracas aux réalisateurs, en voulant que tout soit exactement parfait, avec, pour résultat, qu'ils échouaient à suivre le plan de travail. Alors, je fus appelé en tant que quatrième réalisateur, et presque immédiatement, il y eut un déclic entre Gene et moi. À la fin de la saison, nous avons construit une relation formidable.

Quand The Lieutenant fut retiré, je devins un petit peu désenchanté de mon travail, et je détestai ce hiatus me forçant à demeurer sans emploi durant trois mois par an. J'obtins une licence d'agent immobilier, et je finis par rejoindre mon beau-frère dans le business du développement immobilier.

Puis, en 1965, Gene m'appela et me dit : "Je suis en train de produire un pilote, pour Star Trek ... Vous savez bien, le feuilleton dont nous avons parlé. Voulez-vous me rejoindre et réaliser pour moi?" Je répondis : "Non, je ne peux pas, Gene. J'ai un tout autre travail à présent." J'eus un autre appel de lui, un an plus tard, et il me demanda de réaliser le second pilote. À nouveau, je dis non.

Après cela, il me téléphona de temps en temps, et nous parlions de la pluie et du beau temps, et puis, en août 1966, il me téléphona vers six heures du soir. Si je me souviens aussi nettement de ce coup de fil, c'est qu'il a changé ma vie.

J'étais assis dans le bureau, et les affaires devenaient chaotiques. Les choses étaient en train de s'écrouler, et je le savais. Gene me dit: "Je suis dans l'embarras. Nous avons mis en boîte quelques épisodes, et les gens que nous avons à la postproduction me disent qu'il n'y a rien à faire, ils ne seront pas prêts pour la date d'émission." "Comment est-ce possible?" lui ai-je demandé. "Cela ne peut être fait."

Il me demanda alors de passer au bureau et de discuter de la situation. Je dis: "Bon, j'arrive demain matin à la première heure", et Gene de répondre: "Oh! non, non! Je n'ai pas de temps pour cela. Vous ne pouvez pas arriver sur l'heure?" Je répondis : "All right, je fais un saut en rentrant chez moi."

Je fis donc cela et je rencontrai Gene et Bob Justman et Herb Solow, "cadre en charge de la production" de Desilu, et ils déballèrent tout à mon usage. Ils utilisaient le département de postproduction de Desilu, et les choses étaient en complète déroute. Gene dit donc: "J'aimerais que vous veniez avec nous, et que vous dirigiez pour nous le département de postproduction." Je répondis: "Gene, je ne sais pas si j'en suis capable, je suis tout juste un réalisateur de films. Je ne connais rien concernant les gens qui travaillent, ni comment organiser un département. .." Et Gene me stoppa en souriant et déclarant: "Ah, mais certainement que vous le savez." Je ris, et quand cette conversation fut terminée, j'étais engagé. Je commençai à travailler dès le lendemain matin.

La première chose que releva Milkis fut qu'avec l'Enterprise, croisant constamment aux dernières frontières de l'espace, il y avait un tas d'effets spéciaux à réaliser dans chacun de nos épisodes. Il releva également que cet énorme travail était tout bonnement trop important pour que la Compagnie Anderson pût s'en charger, avec pour perspective que nos effets spéciaux ne seraient tout bonnement pas réalisés, et que la postproduction de Star Trek serait de plus en plus dépassée par l'horaire. Une des premières choses qu'il fit donc fut de consulter Bob Justman; ils engagèrent quatre autres sociétés pour les effets spéciaux supplémentaires, ainsi les effets de Star Trek seraient réalisés simultanément en divers lieux.

Si ceci commençait à régler un des problèmes de la postproduction de Star Trek, il y en avait beaucoup d'autres encore qui demandaient attention. Musique, effets sonores, filmage des miniatures de l'Enterprise et réalisation de chaque épisode se trouvèrent carrément perchés sur les épaules d'Eddie.

La réalisation de chaque épisode de Star Trek, bien que représentant un processus dévoreur de temps, ne valut à M. Milkin qu'un nombre relativement bas de migraines. En fait, en supervisant la poignée de réalisateurs extrêmement talentueux de Star Trek, Eddie n'avait qu'à garder tout simplement un œil, sur la réalisation, offrant des suggestions créatives ou des commentaires visant à resserrer le timing et l'allure d'une scène donnée. Ceci fut, pour Milkis, l'aspect le plus agréable de la postproduction de Star Trek, car, ayant été réalisateur, il aimait tendrement ce processus. Il explique :

Ce que j'adorais dans la réalisation, c'est que j'étais capable d'approcher le travail du point de vue d'un conteur d'histoires. Je pense que les réalisateurs travaillant de la sorte sont capables de réaliser des miracles. J'aime réellement me saisir des éléments d'une scène donnée et tirer d'eux quelque chose de bon. Je crois que, même quand vos idées ne marchent pas très bien, vous pouvez à nouveau prendre toute la scène à part; plan par plan, et la reconstruire d'une tout autre façon. Si vous avez de la chance, vous pouvez dire alors: "Oh mon Dieu! Ça marche! Quelle différence!" C'est un processus fort créatif et satisfaisant.

Une fois qu'une grossière ébauche de chaque épisode avait été faite et

approuvée par Justman et Roddenberry, Eddie était capable de ... se remettre immédiatement au travail. Ceci parce que, bien que l'épisode eût commencé à ressembler à son image finale, il lui manquait encore la musique, les effets sonores, les effets visuels et les plans spécifiques de l'Enterprise en miniature, qui pouvaient être demandés par ce script-là.

Superviser la réalisation des effets photographiques de Star Trek était de loin la responsabilité la plus vorace en temps de Milkis, et il n'était pas inhabituel que le travail dépasse largement l'horaire. J'ai posé à Eddie cette question évidente : « Pourquoi diable cela prenait-il tant de temps ? » Voici sa réponse.

Ces gars de l'Anderson Compagny, et en fait tous les gars qui ont créé nos effets spéciaux étaient bons, mais vous devez également vous rappeler que nous étions en 1966, et que nous ne possédions pas la technologie dont nous disposons actuellement. Rien n'était aisé ou réglé par ordinateur, et la technologie avec laquelle nous travaillions serait jugée bien antique de nos jours. En fait, en créant la plupart des effets visuels de Star Trek, nous dépendions réellement de conjectures.

Vous savez, vous songez à une certaine façon de réaliser un certain effet visuel, et alors vous l'essayez. En fait, nous réalisions quatre-vingt-dix pour cent des effets en cours de route. Nous faisons simplement un essai, en nous basant sur ce que nous croyions pouvoir réussir. Mais la plupart du temps, le résultat ne répondait pas à nos espoirs. On terminait le boulot et ça ressemblait à que dalle. Alors, on recommençait, et généralement nous devions nous y reprendre à trois ou quatre fois pour obtenir un bon résultat.

Naturellement, jusqu'à ce que vous ayez recommencé et perfectionné une prise, vous ne pouviez réellement entamer la suivante. C'est pourquoi les choses traînaient tant.

Tout au long de cette époque, Milkis commençait chaque journée par une rencontre, à cinq heures et demie avec Bob Justman. Ils discutaient de la manière dont les choses progressaient sur le front de la postproduction, puis considéraient les épisodes à venir, faisant des plans prématurés quant à leurs besoins ... Pourquoi ces rencontres si matinales ? Simplement parce que les deux hommes se trouveraient trop occupés ensuite pour se rencontrer à un autre moment de la journée. Milkis passait en réalité la plus grande partie de son temps à visionner les bouts d'essais concernant les effets spéciaux, et la plus grande partie de chaque soirée à superviser le filmage des miniatures de Star Trek. Il poursuit :

Je travaillais de cinq heures et demie du matin jusqu'à minuit, ou parfois plus tard. Tout cela parce que, durant la première saison, nous étions désespérément pauvres en image de l'Enterprise en mouvement. Nous avions besoin d'images de générique, avec le vaisseau traversant l'écran, ou fonçant vers la caméra, et nous devions, en plus, mettre en boîte un tas d'actions particulières.

Comme vous le savez déjà, nous travaillions avec deux modèles réduits

différents. L'un avait environ trois pieds de long, et nous en faisons usage, quand nous avons besoin de faire exploser un container, ou de larguer une navette, ou n'importe quoi de semblable. En fait, nous utilisions ce petit bonhomme, chaque fois qu'il s'agissait d'images de routine, ou risquant d'endommager le modèle. Nous ne prenions jamais de risque avec le grand modèle; nous avons besoin de le préserver.

La grand modèle avait des lumières courant tout Je long de la soucoupe, et était couvert de détails. Il était réellement compliqué. Il avait onze pieds deux pouces de long (3,4 m) et était impossible à filmer. Il était beaucoup trop gros. Bon, après une journée passée à courir de labo en labo, et le temps passé dans la chambre de tirage, je devais me rendre en un lieu appelé "Films Effects" où un gars nommé Linwood Dunn filmait nos modèles réduits.

Ils disposaient d'une grande section, et la première chose que nous avons faite fut de tout repeindre en bleu. Cela, parce que nous savions que nous aurions à utiliser le "fond bleu" qui nous permettrait de filmer l'engin, puis d'enlever l'arrière-plan peint en bleu, et d'ajouter un panorama de l'espace.

Quoi qu'il en soit, nous suspendions généralement le navire à environ quatre pieds du sol, et les caméras mobiles se mettaient à circuler, le prenant en contre-plongée. Nous filmions donc, et quand le vaisseau était supposé donner l'impression de voler en direction de la caméra, nous n'avions qu'à foncer droit sur lui, coupant à la toute dernière seconde. Quand nous étions de retour au labo, pour enlever le fond bleu, ajouter un arrière-plan et traiter cette prise, cela donnait l'impression que le vaisseau "volait" vers la caméra. Si nous filmions en nous déplaçant vers la gauche, le navire semblait se diriger vers la droite, et vice versa.

Ce n'était en rien un nouveau procédé, c'était tout simplement difficile à régler, car ce devait l'être à la perfection, sinon ... Si la couleur du vaisseau n'était pas exactement ce qu'il fallait, ou que notre éclairage fût légèrement trop faible, la prise de vue était ratée. Vous vous retrouviez incapables de vous débarrasser du fond bleu. C'était la perfection ou la mort. Un seul bousillage et tout le travail de la nuit était perdu.

Parlant de bousillages, tout au long de la première saison de Star Trek, une bonne partie des plus lancinantes migraines d'Eddie furent causées par nous, les acteurs, fort bien assistés dans notre incompetence par le "metteur en scène de semaine". Comprenez qu'en créant pour Star Trek des effets visuels récurrents, il y avait des routines à respecter strictement, qui devaient être suivies à la lettre, et cela nous prit du temps avant de le comprendre.

Par exemple, si l'un quelconque des membres d'équipage de l'Enterprise devait être téléporté, il était absolument nécessaire pour nous tous de nous porter vers le translateur, et d'occuper rapidement la position pour le télétransport. Puis, quand l'énorme éclairage de l'engin se déclenchait, nous devions rester totalement immobiles pendant quinze secondes. À ce moment, nous devions sortir, rapidement et sans barguigner, tant que les caméras continuaient à tourner, enregistrant le plateau vide.

En suivant la routine, les gars du labo pouvaient s'emparer de ce métrage, nous montrant, pénétrant dans le cadre et nous préparant au téléportage, puis couper le passage où nous sortions, pour ensuite coller le métrage du plateau vide, puis un fondu étrange et un effet miroitant pour faire bonne mesure. Une fois que c'était terminé, un autre membre de l'équipage de l'Enterprise était parti.

C'est ainsi que c'était supposé se passer, mais durant la plus grande part de notre première saison, aucun de nous n'avait réellement compris le procédé, avec pour conséquence que nous entrions constamment de manière incorrecte, nous déplaçant ou encore lançant nos répliques alors que nous étions au milieu de la téléportation. Inutile de dire qu'Eddie Milkis en devenait cinglé.

Au début nous étions toujours en train de surveiller le métrage et de proclamer : "Bon, encore une fois, ils ont tout foutu en l'air." Le genre, vous savez, les acteurs qui se baladent à l'entour alors qu'ils sont supposés être téléportés, ou un metteur en scène qui veut terminer la prise sans filmer la chambre de transport vide. Il y avait un tas d'erreurs et de confusion durant ces premiers jours, car personne ne savait réellement comment étaient construits les effets spéciaux.

Les "phasers" étaient également bien ennuyants. Vous, les gars, vous deviez tenir la main parfaitement immobile, tandis que vous tiriez, en sorte que nous puissions, après, ajouter au labo la ligne de feu. Mais, comme jamais personne n'est arrivé à accomplir ce petit travail, nous terminions avec une main tremblotante tirant un jet parfaitement immobile. Ce qui révélait immédiatement le truc, et nous coulions. Parfois, nous avons retourné, mais la plupart du temps nous devons faire avec ce que nous avons.

Côté pile, et de l'autre côté de la ville, Eddie travaillait avec Bob Justman et un gars nommé Doug Grindstaff à créer les effets sonores de Star Trek. Ici, également, les cadres inhabituels et les situations dramatiques de Star Trek entraînaient une routine de réalisations et de complications inimaginables. Par exemple, la plupart des feuilletons courants de télévision créent leurs effets sonores en se bornant à puiser dans une bibliothèque d'enregistrements; et n'importe quoi, coups de feu, cris, ou encore l'appel de l'original mâle, peut être facilement trouvé dans tout bon magasin de sons d'Hollywood.

Mais, comme Star Trek était toujours en train de mettre en scène des formes de vie étrangères, qui agissaient, respiraient et parlaient comme jamais auparavant à la télévision, ces sons préenregistrés étaient de peu de secours. Milkis, Justman et Grindstaff avaient donc à créer les leurs. J'ai demandé à Eddie comment ils s'y prenaient.

Nous partions habituellement de quelque chose de très ordinaire. Par exemple, si nous avons besoin d'une étrange sonorité métallique, nous pouvions prendre une cloche et la frapper avec un marteau, ou la taper avec le pied. Nous disions alors quelque chose dans le genre : "Okay, prenons ce son et courons à la chambre d'échos". Nous le

faisions, nous écoutions et recommencions. Nous pouvions ajouter une terminaison aiguë, ou basse, un effet de réverbération, ou encore un effet de vent, et finalement cela sonnait juste. D'autres fois, il nous suffisait de frapper un pied de chaise, et ça y était.

Quand tous ces aspects commençaient à se mettre ensemble, ils étaient confiés à la maison d'édition, où des garçons comme Fabian Tjordmann, Bob Swanson et Frank Keller créeraient de petits miracles en prenant l'ébauche de l'épisode, en lui joignant tous les éléments précisés, et ajustant une version presque complète de l'épisode. Roddenberry, inévitablement, suggérerait un ou deux changements, et quand les réalisateurs émergeraient des ténèbres de leurs lieux de travail, ayant satisfait aux demandes de Gene, l'épisode aurait officiellement atteint le statut de "version finale."

Mais "finale" ne voulait pas dire "terminée". L'épisode n'avait pas de musique. Ainsi donc, une copie du film était adressée à un musicien choisi, qui devait visionner, puis écrire la musique qui accompagnerait chaque scène. Une fois ce travail terminé, plutôt énorme, un orchestre entier, rangé en fer à cheval dans le studio d'enregistrement, jouerait l'œuvre du compositeur, tandis que serait projeté cet épisode, ceci permettant au compositeur d'être certain que son œuvre serait en parfaite synchronisation avec l'action sur l'écran. Si un vampire de sel s'approchait en douce derrière Doc, vous pouviez être certain que le suspense musical culminerait exactement au moment où le bon docteur serait assailli. Le plus léger décalage dans la tension allant crescendo aurait complètement détruit la montée dramatique de la scène.

Une fois l'orchestre rentré chez lui, les dialogues de l'épisode, les effets sonores, et la partition flambant neuve, tout cela serait mixé ensemble pour donner la bande sonore finale. Tous ces éléments seraient ajoutés dans le mix tandis que l'épisode terminé serait assemblé à partir des négatifs enregistrés. Le résultat, une émission d'une heure, serait alors visionné par Milkis, perpétuellement sur les genoux, doublé et expédié à la chaîne.

Enfin, cet épisode de Star Trek serait terminé, et Eddie Milkis pourrait respirer, en signe de soulagement... et se remettre immédiatement au travail sur l'épisode de la semaine suivante.