

PHENIX

TOUTES LES HUMEURS DE L'IMAGINAIRE

MAG

N°15



Phénix Mag
Avril 2009

SOMMAIRE

EDITO

- **Introduction**
Jean-Michel Abrassart **5**
- **Les différentes séries**
Jean-Michel Abrassart **9**
- **Les origines de la première saison et concepts**
Jean-Michel Abrassart **17**
- **Les Films «Star Trek»**
Jean-Michel Abrassart et Véronique De Laet **23**
- **Star Trek : The Next Generation**
Alessandro Arturo **33**
- **La Vision de Gene Roddenberry**
Jean-Michel Abrassart **39**
- **L'espace, l'ultime Frontière**
Jean-Michel Abrassart **45**
- **Dictionnaire des personnages principaux de Star Trek**
Jean-Michel Abrassart et Véronique De Laet **51**
- **La cartographie selon Star Trek**
Véronique De Laet **71**

Depuis 1966, *Star Trek* apparaît sur nos petits et grands écrans. Cinq séries à la télévision, onze films sur grand écran... Quelle est la franchise qui peut se targuer d'un tel bilan? La réponse est simple : aucune. Et je ne compte pas les séries animées, les livres, jeu de rôles, merchandising.

Star Trek c'est l'amitié, le respect, l'équilibre entre logique et émotion.

Alors, si vous êtes fans de Spock, de l'*USS Enterprise*, de Jean-Luc Picard, de Data, de Sisko ou de Janeway, je vous invite à explorer des mondes nouveaux et étranges, à découvrir de nouvelles formes de vie, de nouvelles civilisations et, au mépris du danger, avancer vers l'inconnu...

Marc Bailly

- **La pierre sacrée**
Jean-Michel Abrassart **75**
- **Fan club d'aujourd'hui**
Véronique De Laet **79**
- **Bibliographie**
Jean-Michel Abrassart **81**

Phénix Mag n°15, avril 2009. 3, rue des champs - 4287 Racour - Belgique.

<http://www.phenixweb.net> - bailly.phenix@skynet.be.

Directeur de publication et rédacteur en chef : Marc Bailly

Ont collaboré : Jean-Michel Abrassart, Alessandro Arturo, David Beaugendre, Véronique De Laet, Jean-Régis de Vanssay.

Les textes et dessins restent la propriété de leurs auteurs.

Les photos sont la propriété de Paramount©

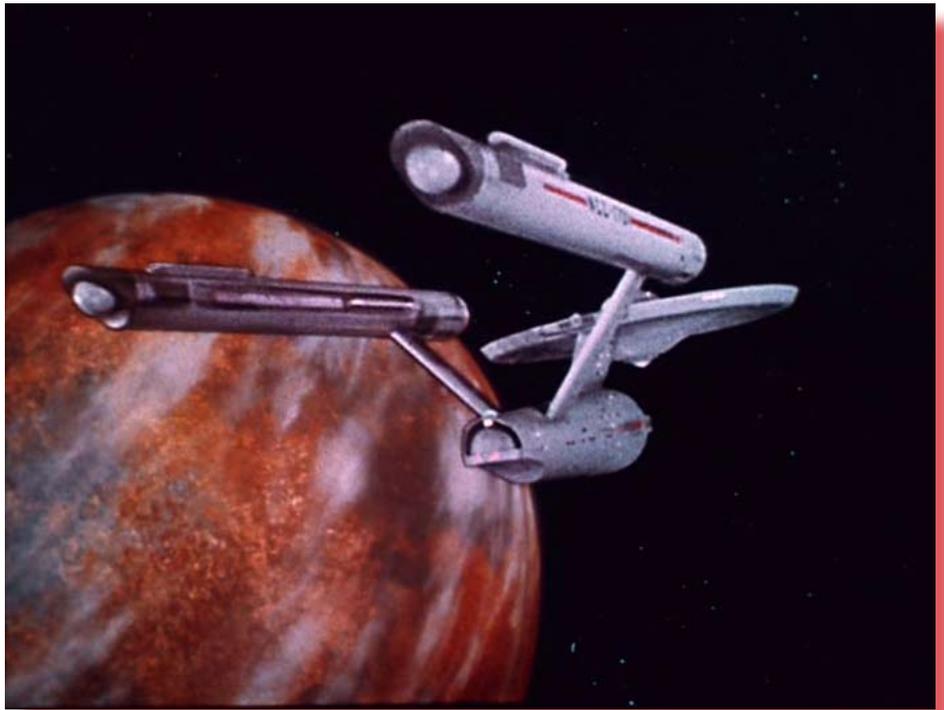
INTRODUCTION

Par Jean-Michel Abrassart

Note : pour plus de facilité, nous utiliserons dans ce dossier l'abréviation TOS pour désigner « Star Trek – La série d'origine », TNG pour « Star Trek - La Nouvelle Génération », DS9 pour « Star Trek - Deep Space Nine », VOY pour « Star Trek - Voyager » et enfin ETP pour « Enterprise ». Les séries originales sous forme de romans « New Frontier » et « Challenger », seront désignées par leur nom complet en raison du fait qu'elles sont moins connues des lecteurs.

La migration stellaire

Ecrire un dossier « Star Trek » est un véritable défi. En effet, comment rendre compte en quelques dizaines de pages de la complexité et de la richesse de l'univers trekien, décliné sous forme de cinq séries, de dix films (bientôt onze), d'un dessin animé, de nombreux romans, comics, et autres produits dérivés ? « Star Trek » est la série qui a continué le plus longtemps à la télévision (39 ans). Il s'agit aussi de la plus grosse franchise de l'histoire de ce média. Comment rendre compte du travail de création qui a façonné cette mythologie du futur et du phénomène de société qu'est devenu « Star Trek » (qu'on pourrait traduire par « migration stellaire ») au fil du temps ? Des dizaines de souvenirs reviennent à l'esprit des fans lorsqu'on prononce le mot magique « Star Trek ». Que ce soit un immense cube Borg qui s'avance vers la terre pour assimiler sa population ou plus simplement Spock qui lève un sourcil d'étonnement, la nostalgie des moments passés en compagnie de l'équipage de l'Enterprise est toujours la même.



L'U.S.S. Enterprise NCC-1701

Le 22 septembre 1966, le pilote de la série d'origine apparaît sur les écrans de télévision. La magie est instantanée... Nous découvrons un vaisseau spatial, l'U.S.S. Enterprise NCC-1701, dans sa mission d'exploration de cinq ans vers l'espace profond. Tous les éléments qui allaient rendre cette série populaire comme nulle autre

sont dès le départ présents. Gene Roddenberry réussit à créer un concept qui allait toucher en profondeur la fibre émotionnelle des Américains dans un premier temps, du reste du monde ensuite. « Star Trek » était destiné à devenir la plus importante franchise de l'univers télévisuelle... Mais qui aurait pu prévoir à l'époque le phénomène culturel que cette série allait devenir au cours des décennies ? L'année précédente, en 1965, Frank Herbert publiait son roman « Dune ». En 1966, des films classiques de la SF comme « Le Voyage Fantastique » de Richard Fleischer ou « Fahrenheit 451 » de François Truffaut sortaient au cinéma. En BD, John Buscema commençait la série de comics du « Surfer d'Argent » et Philippe Druillet créait le personnage de Loane Sloane. Sans conteste une bonne année pour la science-fiction ! Pourtant, c'est la création de « Star Trek » qui allait changer la face de la SF, et de la culture américaine par la même occasion. Vingt-cinq ans plus tard, le 24 novembre 1991, deux mois avant la sortie du film « Star Trek VI : Terre Inconnue », Gene Roddenberry mourrait d'un arrêt cardiaque. En octobre 1992, dans le plus grand secret, l'urne funéraire fut embarquée à bord de la navette spatiale Columbia pour la mission STS-52, au sein des bagages du commandant Jim Wetherbee. D'une certaine manière, le créateur de « Star Trek » aura ainsi voyagé une fois dans l'espace...



... au sein des bagages du commandant Jim Wetherbee. D'une certaine manière, le créateur de « Star Trek » aura ainsi voyagé une fois dans l'espace...

L'équilibre entre la logique et l'émotion

Qu'est-ce qui a fait le succès de « Star Trek » ? Une dizaine de réponses viennent instantanément à l'esprit : est-ce le fait qu'on nous présente un futur idéal, vers lequel nous pouvons tendre, alors que la science-fiction est, depuis « La machine à voyager dans le temps » d'H. G. Wells, plus coutumière des futurs imparfaits ? Est-ce l'idéal de tolérance prôné par les personnages qui

nous donne l'occasion de rêver à des lendemains qui chantent ? Est-ce l'idée que l'homme est plus à sa place dans l'espace que sur sa trop petite planète Terre, dans un partenariat fécond avec d'autres races extraterrestres (on apprend dans « Premier Contact » que c'est grâce à sa rencontre avec les Vulcains que l'humanité est sortie de la barbarie) ? Est-ce parce que les races extraterrestres évoquent étrangement les races médiévales fantastiques ? En effet, les Vulcains ressemblent aux elfes (et les Romuliens aux elfes noirs), les Klingons aux Trolls, les Ferenguis à des Gobelins, les Borgs à des Zombies, etc. Ou bien, plus simplement, est-ce l'amitié qui relie les personnages entre eux ? L'amitié : voilà le difficile équilibre que la série d'origine doit trouver dans un premier temps. Ce ne sera pas facile. Ce n'est que dans le troisième épisode, intitulé « Fausses Manœuvres/The Corbomite Maneuver » (TOS), que va se former la célèbre dynamique entre les trois personnages principaux : le capitaine Kirk, l'officier scientifique extraterrestre Spock et le docteur McCoy. Le trio fonctionne en créant l'équilibre dans le personnage du capitaine entre la logique (Spock) et l'émotion (McCoy). Ce n'est que dans cette fusion, cette harmonisation des contraires, que la personne du capitaine trouvera les réponses pour résoudre les défis rencontrés sur la route des étoiles. Kirk doit prendre ses décisions avec sa tête et son cœur, équilibrer son devoir à l'aune de son humanité.

L'USS Enterprise NCC-1701

Quel peut être le personnage principal de « Star Trek », si ce n'est pas le vaisseau lui-même ? L'Enterprise est considéré comme un être à part entière. Le capitaine Kirk n'hésite d'ailleurs pas à parler d'elle comme de sa « déesse de titane ». Ses successeurs auront d'ailleurs toujours des difficultés à avoir des relations affectives, probablement parce qu'ils sont en quelque sorte mariés avec le vaisseau. C'est Majel Barret, la deuxième femme de Gene Roddenberry, qui interprète, dans la version originale, la voix de l'ordinateur de bord. Le vaisseau est un

univers miniature à part entière et les héros le considèrent en général comme leur véritable maison. Un certain nombre de lieux reviennent régulièrement dans les épisodes et à travers les séries, bien qu'il soit impossible de les dénombrer tous. A vrai dire, il n'est jamais dit que nous avons vu l'entièreté du vaisseau et les scénaristes aiment à présenter de nouvelles zones jamais présentées auparavant (comme par exemple la bibliothèque dans « Star Trek IX : Insurrection »). Voici néanmoins quelques endroits particulièrement importants : la passerelle, tout d'abord, est l'endroit où se trouve la chaise du capitaine et les postes de pilotage. C'est là que tout ce qui se passe à bord est coordonné. Le fauteuil placé au centre est hautement symbolique puisque celui qui est assis dedans a la responsabilité de la vie de l'équipage, que ce soit le capitaine ou un autre officier le remplaçant. L'infirmerie est le lieu où le docteur règne en maître incontesté. La salle de conférence est la pièce où les officiers se réunissent pour discuter des difficultés qui se présentent. L'ingénierie est le cœur du vaisseau, où se trouve le moteur qui permet de passer en vitesse de distorsion. Les salles de téléportation sont l'interface avec le monde extérieur. Enfin, il y a aussi le bar du vaisseau qui est le lieu où les officiers se détendent après leur journée de travail. D'autres endroits apparaissent plus épisodiquement, comme les laboratoires scientifiques ou les serres. Le tout est relié par un ensemble de couloirs et de turboascenseurs (en anglais « turbolift »). A partir de « La Nouvelle Génération » se rajouteront de nouveaux endroits, comme les holodecks, et de nouvelles capacités comme la possibilité de séparer la soucoupe du corps du vaisseau. De plus, la présence de familles civiles dans le vaisseau du capitaine Picard apportera aussi par exemple une école pour les enfants...

L'amitié

Mais revenons à la question de départ : qu'est-ce qui a fait, durant toutes ces décennies, le succès de « Star Trek » ? Chaque spectateur a une réponse différente, mais l'amitié est le ciment qui a indiscutablement lié la sauce. Chacun devient, au fur et à mesure des épisodes, l'ami intime de l'équipage de l'Enterprise, comme s'il était un enseignant se promenant à l'intérieur du vaisseau et observant ses supérieurs hiérarchiques, ses officiers, à l'œuvre... Comment expliquer, sinon, la fidélité des fans à tous les acteurs qui sont apparus dans la franchise ? Le fan aura même l'occasion de voir les héros vieillir et même parfois mourir (comme par exemple le capitaine Kirk, qui décède dans le film : « Star Trek VII : Générations »), ce qui est rarement le cas à la télévision ou dans les films. James Bond est éternellement jeune. Il est nécessaire de changer d'acteur régulièrement afin de préserver cette jeunesse du personnage. Cette solution aurait pu être choisie pour l'équipage de l'Enterprise. A la place, les scénaristes ont préféré suivre l'âge réel des comédiens au fur et à mesure du temps, abordant ainsi naturellement la question de la vieillesse et du sens de la vie...

Toutes les illustrations sont la propriété de Paramount© sauf indication contraire.

Phénix Mag remercie David Beaugendre pour ses créations graphiques sur les séries et le site www.stdimension.org pour avoir autorisé la reproduction de certaines de leurs excellentes photos.



TO BE CONTINUED...

LES DIFFÉRENTES SAISONS

Par Jean-Michel Abrassart

Les différentes séries sont présentées dans l'ordre chronologique de la ligne temporelle de l'univers trek.

« Enterprise »

(2001 – 2005) Distribution : Scott Bakula (Jonathan Archer), Jolene Blalock (T'Pol), Connor Trinneer (Charles "Trip" Tucker), Dominic Keating (Malcom Reed), Linda Park (Hoshi Sato), Anthony Montgomery (Travis Mayweather), John Billingsley (Phlox).

Nous sommes au début du 22ème siècle, soit un siècle après le premier vol en distorsion de Zephrame Cochrane et plus d'un siècle avant la célèbre mission de cinq ans du capitaine Kirk. « Enterprise » est un prélude aux séries que nous connaissons déjà... La Fédération en est à ses balbutiements. L'humanité ignore encore pratiquement tous des habitants du Quadrant Alpha. Star-Fleet décide de lancer une mission d'exploration sous les ordres du capitaine Jonathan Archer (interprété par l'excellent Scott Bakula). Le nom du vaisseau ? L'Enterprise NX-01 bien entendu ! Mais déjà, une menace plane à l'horizon : des ennemis venant du futur tentent de modifier la ligne du temps afin d'empêcher la Fédération de devenir la puissance que nous connaissons au 24ème siècle... Ce qui fait que finalement « Enterprise » n'est pas véritablement un prélude : la série est, avec cette tentative de modifier la ligne du temps, tout autant un prélude qu'une suite à ce que nous connaissons. Le problème des créateurs, Branon Braga et Rick Bergman, était qu'à la fin de « La Nouvelle Génération », le Quadrant Alpha semblait totalement cartographié. Dans ces conditions, comment créer une série qui revienne à l'esprit d'origine de la vision de Roddenberry, c'est-à-dire l'exploration spatiale ? Ils ont donc eu l'idée de nous faire revenir en arrière. Nous

sommes tous déjà demandés comment l'humanité avait pu évoluer vers l'utopie de Roddenberry. Cette série a pour objectif de répondre à toutes nos questions ! Les personnages de l'« Enterprise » n'ont pas l'habitude de rencontrer des extraterrestres tous les jours, ce qui donne à la série un véritable sens de l'émerveillement. De plus, la technologie n'est bien entendu pas aussi performante qu'au 23ème siècle. Par exemple, les téléporteurs ne servent que pour le transport de marchandises. Les héros doivent donc utiliser les navettes. Les douches



soniques, les répliqueurs ou les holodecks n'existent pas encore. En fait, toute la conception du vaisseau est un mélange entre ce que fait la NASA à l'heure actuelle et ce que nous savons du 23ème siècle par la série d'origine. L'intérieur de l'ingénierie ressemble d'ailleurs à l'intérieur d'un sous-marin. L'espace y est très confiné. L'idée la plus astucieuse est que le traducteur universel n'est pas vraiment au point : cela signifie que les extraterrestres parlent enfin dans leurs propres langues pratiquement sans arrêt ! C'est à l'officier des communications, l'enseigne Hoshi Sato, de traduire les langages extraterrestres. Et ce n'est franchement pas une tâche aisée... Mais plus que la technologie, c'est surtout l'utopie de Roddenberry qui n'est pas encore réalisée. Ce sera au capitaine Archer de la faire advenir...

« Star Trek » : la série d'origine (TOS)

(1966 – 1969) Distribution : William Shatner (James Tiberius Kirk), Leonard Nimoy (Spock), DeForrest Kelly (Leonard MacCoy), James Doohan (Montgomery Scott), George Takei (Ikaru Sulu), Walter Koenig (Pavel Chekov), Nichelle Nichols (Uhura), Mark Lenard (Sarek).

La série¹ se déroule au 23ème siècle. Après les terribles guerres eugéniques qui ont ravagé la terre à la fin du 20ème siècle, les humains ont découvert en 2063 le moyen de créer des vaisseaux plus rapides que la lumière : les moteurs de distorsion de Zephram Cochrane. Suite à cela, un « Premier Contact » avec un peuple extraterrestre, les Vulcains, a lieu. Ensuite, une guerre terrible oppose les humains aux Romuliens,



mais heureusement les forces terriennes triomphent en 2160 lors de la célèbre bataille de Cheron. La Zone Neutre est instaurée. Suite à cette guerre, les humains et les Vulcains créent l'année suivante, en 2161, la Fédération des Planètes Unies. Cette période, qui n'est qu'évoquée qu'en arrière-fond dans « Star Trek » sera le sujet de la prochaine série, la cinquième, intitulée « Enterprise » (et la série traitée ici en premier). En 2218, un nouvel ennemi apparaît : l'Empire klingon... Lorsque la série commence, nous sommes en 2265. L'U.S.S. Enterprise NCC-1701 se trouve dans une mission d'exploration de cinq ans. A la tête de l'équipage se trouve le plus jeune capitaine de la flotte de la Fédération, James T. Kirk, un homme plutôt téméraire. La série d'origine nous présente la vision de Gene Roddenberry dans sa forme la plus pure. Le racisme et le sexisme n'existent plus. L'équipage comprend une Africaine (Uhura), un Russe (Pavel Chekov) et un Japonais (Ikaru Sulu, même si on n'a jamais vu au Japon quelqu'un s'appeler Sulu). On peut voir aussi dans la série la fascination de Roddenberry pour l'étiquette militaire, tout particulièrement la marine. Les races extraterrestres récurrentes abordées dans cette série sont du côté des gentils, les Vulcains (essentiellement autour du personnage de Spock) et du côté des méchants, les Klingons et les Romuliens.

« Star Trek : the Animated Adventures »

(1973 – 1974) Distribution : William Shatner (James Tiberius Kirk), Leonard Nimoy (Spock), DeForrest Kelly (Leonard MacCoy), James Doohan (Montgomery Scott), George Takei (Ikaru Sulu), Nichelle Nichols (Uhura).

Quatre ans après la fin de la série d'origine, une compagnie d'animation, Filmate Associates, réalisa un dessin

1. A propos de la première série, voir en français l'excellent guide du téléfan : RUAUD, A.-F. (1995), *Star trek – Le fabulair du futur*, Pézilla-la-Rivière : D.L.M..

animé « Star Trek ». Gene Roddenberry en fut le consultant exécutif, D.C. Fontana, le producteur associé et la plupart des acteurs firent les voix... Il y eu en tout 22 épisodes. Par la suite, la Paramount décidera de relancer Star Trek sous la forme de la série « Star Trek : Phase II ». Cette série ne vit jamais le jour : il faudra attendre le succès de « Star Wars » pour retrouver à nouveau l'équipage de l'Enterprise. Ce sera en 1979, avec le premier film : « Star Trek : The Motion Picture »...

« Star Trek : Phase II »

(Cette série n'a jamais vu le jour) Distribution : William Shatner (James Tiberius Kirk), David Gautreaux (Xon), Stephen Collins (Will Decker), Persis Khambatta (Ilia), DeForrest Kelly (Leonard McCoy), James Doohan (Montgomery Scott), George Takei (Ikaru Sulu), Walter Koenig (Pavel Chekov), Nichelle Nichols (Uhura).



A la fin des années septante (soixante-dix, ce dossier est rédigé par des Belges), la Paramount décida de relancer « Star Trek », sous la forme d'une nouvelle série, intitulée « Star Trek : Phase II ». Il s'agit un peu de la série perdue de l'univers trek. En effet, « Star Trek : Phase II » ne vit jamais le jour. Pourtant, un important travail de préparation fut réalisé. Une douzaine de scripts

furent écrits. Leonard Nimoy ne désirait pas revenir dans l'univers trek pour une série. On décida de le remplacer par un jeune officier scientifique vulcain, Xon. On ajouta aussi l'officier Will Decker et la très belle extra-terrestre Ilia. Mais la série « Star Trek : Phase II » ne vit jamais le jour. En effet, en mai 1977, « Star Wars : A New Hope/La Guerre des Etoiles : Un Nouvel Espoir » crève l'écran. Face au succès cinématographique de « Star Wars », la Paramount décide de reprendre « Star Trek » sous la forme d'un film plutôt que d'une série. Ce qui avait été prévu pour « Star Trek : Phase II » servit de base pour le film « Star Trek : The Motion Picture ». Leonard Nimoy fut d'accord de reprendre le rôle de Spock pour un film. Le personnage de Xon disparut (il fit néanmoins quelques apparitions dans les comics « Star Trek » publié par D.C.). La part du scénario réservé à développer les personnages de Will Decker et d'Ilia fut drastiquement réduit. Le reste fait partie de l'histoire : le film « Star Trek : The Motion Picture » fut un immense succès qui relança la franchise.



« La Nouvelle Génération » (TNG)

(1987 – 1994) Distribution : Patrick Stewart (Jean-Luc Picard), Jonathan Frakes (William Riker), Brent Spiner (Data), LeVar Burton (Geordy LaForge), Michael Dorn (Worf), Gates McFadden (Beverly Crusher), Marina Sirtis (Deanna Troi),

Wil Wheaton (Wesley Crusher), Colm Meany (Miles O'Brian) Woopy Goldberg (Guinan), Michelle Forbes (Ro Laren), Denise Crosby (Tasha Yar).

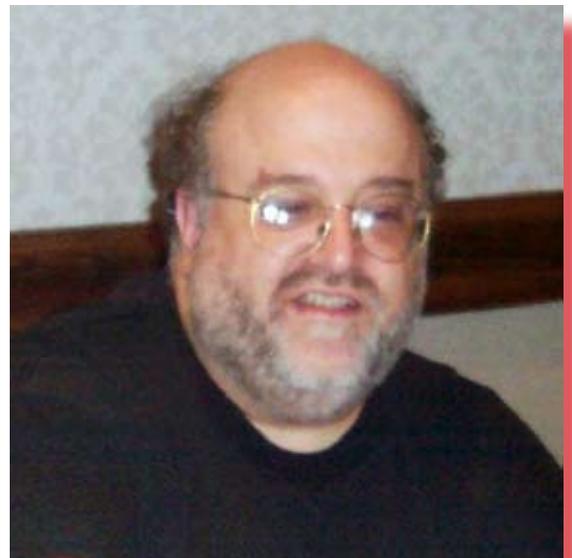
En 2364, un siècle après la série d'origine, le capitaine Jean-Luc Picard prend à son tour le commandement de l'Enterprise, cette fois-ci immatriculée NCC-1701-D. Il s'agit d'un capitaine plus âgé et donc plus mûr que Kirk. A nouveau, le vaisseau part en mission d'exploration. Cette série fera la transition entre la vision idéaliste de Gene Roddenberry et les thèmes plus adultes de « Deep Space Nine ». Les scénarios des deux premières saisons sont relativement mauvais. Il faudra attendre la troisième saison, et tout particulièrement l'épisode coup de théâtre « Le meilleur des deux mondes/The Best of Both Worlds » (TNG), pour que les scénaristes prennent de bonnes bases d'écriture et que la série décolle enfin. Au passage, l'univers s'étoffera et prendra une réelle profondeur. Là où le capitaine Kirk était un fonceur très « physique » (il se bat souvent au corps à corps), Picard sera plutôt un ambassadeur, préférant la discussion. Les races extraterrestres abordées dans cette série sont : du côté des gentils, les Klingons (ils ont changé de camp suite au traité de paix de Kithomer et le personnage de Worf est maintenant sur la passerelle), les Bétazoïdes (Deanna Troi) et du côté des méchants, les Borgs, les Ferenguis... Vers la fin de la série, en amorce pour « Deep Space Nine » on introduira aussi les Bajorans (particulièrement avec l'Enseigne Ro Laren) et les Cardassiens.

Une série de romans : « Star Trek : New Frontier »

(1993 – Présent) Écrit par Peter David, avec comme personnages principaux Mackenzie Calhoun, Elisabeth Shelby (apparue dans l'épisode de « La Nouvelle Génération » : « Le Meilleur des Deux Mondes »), Burgoyne 172, Selar, Si Cwan, Soleta, Mark McHenry et Zak Kebron.

Il s'agit sans conteste de la meilleure série de romans « Star Trek » à l'heure actuelle. La série se déroule à l'époque de TNG. Elle comprend 18 romans, jusqu'à présent, tous écrits par Peter David (à lire dans cet ordre de préférence) :

- « La première aventure de Worf »²,
- « Baptême du feu »³,
- « Mission de survie »⁴,



Note : ces trois tomes, les seuls traduits en français à l'heure actuelle, font officiellement partie de la série de romans pour enfant « StarFleet Academy ». Néanmoins, même si le jeune Worf en est la vedette, Peter David y introduit déjà une bonne partie des personnages qu'il utilisera pas la suite dans la série « New Frontier » : Zak Kebron (il est le camarade de chambre de Worf à l'Académie), Soleta et Mark McHenry.

- « House of Cards »⁵,
- « Into the Void »⁶,
- « The Two-Front War »⁷,
- « End Game »⁸,
- « Martyr »⁹,
- « Fire on High »¹⁰,

2. P. DAVID, (1993), *La première aventure de Worf*, Paris : Pocket Junior.

3. P. DAVID, (1993), *Baptême du feu*, Paris : Pocket Junior.

4. P. DAVID, (1993), *Mission de survie*, Paris : Pocket Junior.

5. P. DAVID (1997), *House of cards*, New York : Pocket Books.

6. P. DAVID (1997), *Into the void*, New York : Pocket Books.

7. P. DAVID (1997), *The two-front war*, New York : Pocket Books.

8. P. DAVID (1997), *End Game*, New York : Pocket Books.

9. P. DAVID (1998), *Martyr*, New York : Pocket Books.

10. P. DAVID (1998), *Fire on high*, New York : Pocket Books.

- « The Captain's Table #5 : Once Burned »¹¹,
- « Double Helix #5 : Double or Nothing »¹²,
- « The Quiet Place »¹³,
- « Dark Allies »¹⁴,
- « Excalibur »¹⁵,
- « Requiem »¹⁶,
- « Renaissance »¹⁷,
- « Restauration »¹⁸,
- « Gateways #6 : Cold Wars »¹⁹.

Peter David est un écrivain prolifique et il est probablement l'auteur-phare de la franchise *Trek*. Il est aussi l'auteur de nombreux comics Marvel : il a travaillé par le passé, entre autres, sur les séries *Hulk*, *Spiderman*, *Facteur-X* ou *Serval/Wolverine*. Pour l'instant, il scénarise la série *capitaine Marvel*. Il a commencé à écrire des scénarios pour les comics « Star Trek », à l'époque publiés par D.C. Ensuite, il s'est mis à écrire des romans pour Simon & Schuster Inc. A part la série de romans « New Frontier », il a écrit les romans disponibles en français « Imzadi »²⁰, « Imzadi II : Triangle »²¹ et « Le siège »²². Dans « New Frontier », il nous raconte les aventures d'un vaisseau original, l'U.S.S. Excalibur. L'action se situe au 24ème siècle, dans la continuité des épisodes de TNG et des séries ultérieures. Le secteur 221-G est une large région de l'espace, située dans le Quadrant Alpha, qui a été très longtemps sous le contrôle des Thallonians. Mais l'Empire thallonien s'est effondré et l'ensemble de cette zone de l'espace est plongé dans le chaos. Les vieilles rancœurs refont surface. Des tyrans prennent le contrôle d'armes redoutables. Face à cette situation, la Fédération est obligée d'envoyer un vaisseau pour aider ceux qui en ont besoin et faire un compte-rendu fiable des événements. Cette série dépasse le simple complément des séries télévisées pour devenir une série à part entière. Il est très rare de voir des produits dérivés de séries aussi originaux, mais la maison d'édition de New York, Simon & Schuster Inc., a fait avec la franchise « Star Trek » un excellent travail. Peter David (en collaboration pour le concept de départ avec John J. Ordovery) arrive vraiment à créer un équipage original, qui fonctionne à merveille, et le place dans des situations toujours pleines de rebondissements. Malheureusement, cette série de romans n'est pas encore traduite en français. Il n'est possible pour l'instant de découvrir les personnages de « New Frontier » en français que chez Pocket Junior, dans les romans pour enfants « StarFleet Académie » écrits par Peter David : « La première aventure de Worf », « Baptême du feu » et « Mission de survie ». Bien que la série soit axée sur les années d'études de Worf à l'académie, ses amis sont déjà les futurs membres d'équipage de l'U.S.S. Excalibur... L'ensemble de la série est conçue exactement comme une série télévisée. Chaque roman se termine d'ailleurs par un coup de théâtre, à la longue un peu agaçant, dans le but d'encourager le lecteur à lire le suivant... On se passionne facilement pour les aventures de l'U.S.S. Excalibur, au point qu'on regrette que les séries télévisées n'y fassent pas référence de temps à autre, en guise de clin d'œil.

11. P. DAVID (1998), *The Captain's Table #5 : Once burned*, New York : Pocket Books.

12. P. DAVID (1999), *Double Helix #5 : Double or Nothing*, New York : Pocket Books.

13. P. DAVID (2000), *The Quiet Place*, New York : Pocket Books.

14. P. DAVID (2000), *Dark Allies*, New York : Pocket Books.

15. P. DAVID (2000), *Excalibur*, New York : Pocket Books.

16. P. DAVID (2000), *Requiem*, New York : Pocket Books.

17. P. DAVID (2000), *Renaissance*, New York : Pocket Books.

18. P. DAVID (2000), *Restauration*, New York : Pocket Books.

19. P. DAVID (2001), *Gateways #6 : Cold Wars*, New York : Pocket Books.

20. P. DAVID (1992), *Imzadi*, Paris : Fleuve Noir.

21. P. DAVID (2001), *Imzadi II : Triangle*, Paris : Fleuve Noir.

22. P. DAVID (1993), *Le siège*, Varennes : AdA.

« Deep Space Nine » (DS9)

**(1993 – 1999) Distribu-
tion :** Avery Brooks (Ben-
jamin Sisko), Rene Auber-
jonois (Odo), Nana Visitor
(Kira Nerys), Terry Farrel
(Jadzia Dax), Colm Mea-
ny (Miles O'Brian), Ar-
min Shimerman (Quark),
Alexander Siddig (Julian
Bashir), Cirroc Lofton
(Jake Sisko), Andrew J. Ro-
binson (Garak), Michael
Dorn (Worf), Nicole de-
Boer (Ezri Dax).



« Deep Space Nine » est le chef-d'œuvre de l'univers trek. Tout commence lorsque Jean-Luc Picard, le capitaine de l'Enterprise, est assimilé par les Borgs. Le Collectif le force à mener l'offensive durant la bataille de Wolf 359 (voir le double épisode de TNG : « Le meilleur des deux mondes/The best of Both Worlds »). Durant cette terrible bataille, l'U.S.S. Saratoga NCC-31911 est détruit. Le lieutenant-commander Benjamin Sisko et sa famille se trouvaient à bord. Il parvient à s'échapper avec son fils, Jake, mais sa femme meurt. Trois ans plus tard, Sisko, toujours traumatisé par la mort de son épouse, est muté comme commandant sur la station « Deep Space Nine » (en français : « Espace Profond Neuf »), en orbite autour de la planète Bajor. Cette planète a vécu durant plusieurs décennies sous l'occupation cardassienne, qui a perpétré un véritable génocide de ce peuple. La résistance ayant fini par chasser les Cardassiens, les Bajorans ont fait appel à la Fédération pour les aider à reconstruire leur économie. Un coup de théâtre survient lorsque le capitaine Sisko découvre un vortex (ou trou de ver), un raccourci qui mène vers le Quadrant Gamma. Suite au succès de « La Nouvelle Génération », la Paramount décide de créer une série trek qui sera diffusée parallèlement. Pour éviter tout chevauchement thématique, il est décidé que ce ne sera pas un vaisseau, mais une station spatiale (ce qui rejoint le sujet de la série de J. M. Straczynski, « Babylon 5 »). C'est un très gros changement d'orientation : en effet, jusqu'à maintenant, « Star Trek » avait toujours l'esprit de l'exploration. L'équipage du capitaine Sisko n'explore rien : il attend que l'aventure arrive à lui ! Plutôt que de parler d'exploration, la série explore à la place des sujets politiques. Par conséquent, contrairement aux autres séries plus « épisodiques », « Deep Space Nine » développe de nombreux arcs d'histoires parallèles très complexes (alors que Gene Roddenberry s'opposait aux arcs d'histoire au début de « La Nouvelle Génération »). Il est pratiquement nécessaire d'avoir vu tous les épisodes pour suivre l'évolution géopolitique du Quadrant Alpha durant cette série. La série prend ses fondations sur l'épisode de « The Wounded » (TNG) : dans cet épisode, on apprend que la Fédération est enfin en paix avec les Cardassiens (première apparition de cette race). Malheureusement, certaines blessures ne se referment pas si facilement et le capitaine Maxwell est reparti en guerre tout seul... Par la suite, les scénaristes introduiront le personnage de la Bajoranne Ro Laren dans l'épisode « Ensign Ro » (TNG) : les officiers de l'Enterprise sont chargés de négocier la paix entre les Cardassiens et une organisation rebelle de la planète Bajor, après que ces derniers aient été soupçonnés d'avoir attaqué une colonie de la Fédération... L'apparition de Ro Laren conduira à la situation de départ de « Deep Space Nine ». Il est regrettable que l'actrice Michelle Forbes ait quitté la série, inquiète de voir sa carrière réduite à « Star Trek » : son apparition dans la série née de son personnage aurait vraiment été la bienvenue ! Finalement, Ro Laren trahira la Fédération et rejoindra le Maquis dans « Preemptive Strike » (TNG)...

Sisko est un capitaine au caractère bien trempé, qui sait prendre des décisions difficiles et faire face aux situations de guerre. De plus, il est l'Émissaire, le messie que les Prophètes ont envoyé au peuple de Bajor. Cette composante religieuse prend à rebrousse-poil le scientisme des séries précédentes. Le fait que Sisko est Afro-Américain met en évidence la tolérance raciale de la vision de Roddenberry. Les thèmes abordés, tout particulièrement la guerre, sont enfin pleinement adultes. La vision de Roddenberry est étendue jusqu'à ces limites afin

d'en éliminer tout manichéisme. Finalement, la religion est loin d'avoir disparue au 24ème siècle. De même, le racisme (envers d'autres races extraterrestres) et l'intolérance existent toujours. Même si les scénarios sont excellents d'emblée, l'arrivée de Worf dans l'équipage, dans l'épisode coup de théâtre « La voie du guerrier/The way of the Warrior » (DS9), apportera un plus à la série, tout particulièrement la possibilité de continuer logiquement l'arc d'histoire klingon commencé dans « La Nouvelle Génération ». La victoire contre le Dominion est le point d'orgue de ce « Deep Space Nine »...

« **Voyager** » (VOY)

(1995 – 2001) **Distribution** : Kate Mulgrew (Kathryn Janeway), Robert Beltran (Chakotay), Roxann Biggs-



Dawson (B'Elanna Torres), Robert Duncan McNeill (Tom Paris), Ethan Phillips (Neelix), Robert Picardo (Docteur Holographique d'Urgence, H.M.U), Tim Russ (Tuvok), Garret Wang (Harry Kim), Jerry Ryan (7 of 9), Jennifer Lien (Kes).

La série « Voyager » a été développée parallèlement à celle de « Deep Space Nine » et se situe à la même époque, c'est-à-dire juste après la période couverte par « La Nouvelle Génération ». En parallèle à la station spatiale, il fallait un vaisseau d'exploration, qui revenait à la thématique trek classique. L'originalité viendra du fait que le vaisseau Voyager ira dans la mauvaise direction : au lieu de s'éloigner de la Terre, il tentera d'y revenir après s'être perdu dans l'espace ! Un vaisseau spatial rebelle du Maquis (la résistance dans les territoires occupés par les Cardassiens) commandé par Chakotay disparaît dans la région de l'espace dit des Badlands. L'U.S.S. Voyager NCC-74656 part à sa recherche. Une fois dans les Badlands, il disparaît à son tour, attiré par une entité surpuissante, le Pourvoyeur, dans le Quadrant Delta. Perdu si loin de la Terre, il lui faudra plus de 70 ans pour revenir dans le Quadrant Alpha en vitesse de distorsion maximale. En cours de route, il aura l'occasion d'explorer des mondes nouveaux et étranges, découvrir de nouvelles formes de vie, de

nouvelles civilisations et, au mépris du danger, avancer vers l'inconnu... En clair, cette série tente de revenir à l'esprit de la série d'origine. De toutes les séries, c'est celle qui a été la plus remise en cause par les fans. Au départ, les fans préférèrent l'esprit plus sombre, plus mature de « Deep Space Nine », par rapport à celui de l'exploration spatiale de « Voyager ». Le fait que Janeway soit une femme met en évidence le fait qu'il n'y a plus de sexisme dans la vision de Roddenberry. Elle est un peu la mère du vaisseau, mais la composante féminine du personnage n'a finalement été que peu exploitée par les scénaristes. Un peu moins fouillée que « Deep Space Nine »,



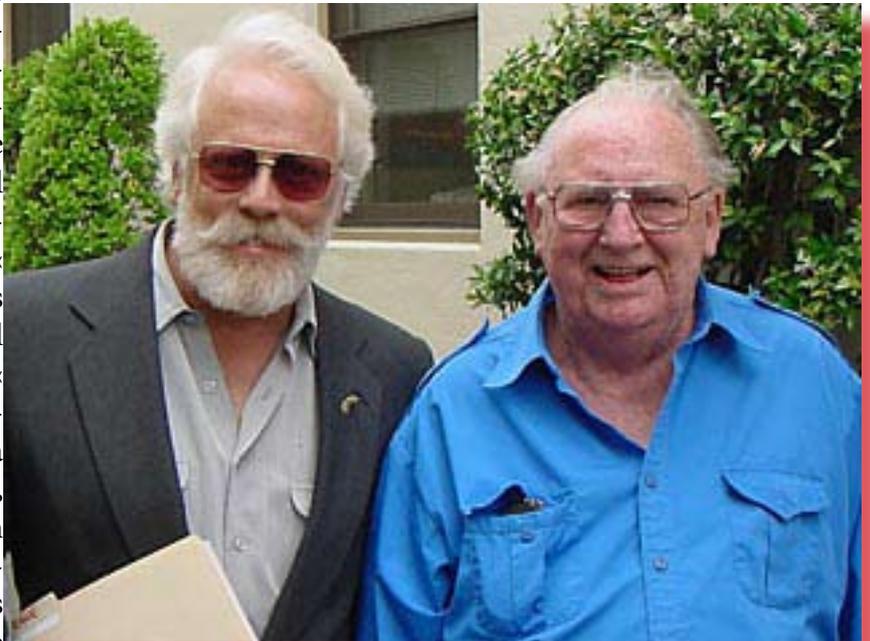
« Voyager » met plus de temps à trouver son rythme. L'arrivée dans l'équipage de 7 of 9, une Borg, lui permet vraiment de prendre son essor. Étonnamment, on pouvait penser qu'il serait difficile de donner aux Borgs un aspect « gentil », mais les scénaristes y sont brillamment arrivés tout d'abord avec l'épisode « Hugh, le Borg/I, Borg » (TNG), puis avec 7 of 9 qui développe l'idée de cet épisode. Ce personnage, interprété par la superbe Jerry Ryan, apporte vraiment un plus à la série, en renouvelant la thématique du personnage à la recherche de son humanité.

LES ORIGINES DE LA PREMIERE SERIE ET CONCEPTS

Par Jean-Michel Abrassart

Un policier de la LAPD (Los Angeles Police Department)

Lorsqu'on voit le succès planétaire de l'univers trek aujourd'hui, il est difficile d'imaginer à quel point il a été difficile de créer la série d'origine¹. Un homme se cache derrière cette production, nommé Gene Roddenberry. Aujourd'hui mondialement connu comme étant le créateur de « Star Trek », Roddenberry commence sa carrière comme policier à Los Angeles. Parallèlement à son travail dans les forces de l'ordre, il commence à écrire pour la télévision. Tout d'abord, il écrit des épisodes pour les séries de l'époque (« Naked City », « Highway Patrol », « Dr Kildare », etc), que ce soient des séries policières ou de western. Au fil du temps, il devient même le scénariste principal de « Have Gun Will Travel ». C'est à cette époque qu'il commence une liaison (il est déjà marié à l'époque) avec Majel Lee Hudec, que les fans connaissent mieux sous son nom de scène : Majel Barrett. Elle deviendra finalement sa seconde épouse... Vers 1962, Gene Roddenberry se met à écrire des épisodes pilotes, espérant les vendre et ainsi devenir lui-même producteur d'une série. C'est ainsi qu'il écrit « 333 Montgomery », qui propulsa au rang de star un acteur du nom de... DeForest Kelley ! Ensuite, il arrive à produire sa première série : « The lieutenant ». La série ne dépassera pas trente épisodes, mais lui donne l'opportunité de rencontrer des gens comme Leonard Nimoy, Nichelle Nichols et Walter Koenig... Enfin, il engage une jeune secrétaire, nommée Dorothy (D.C.) Fontana. Il se trouve qu'elle est un auteur en puissance et qu'elle est particulièrement douée. Elle rédigera quelques-uns des meilleurs épisodes de la série d'origine, avant de se retrouver au poste de la supervision des scripts.



1. L'histoire de la série d'origine est racontée en détail dans la passionnante autobiographie de W. SHATNER (1993), *Star trek - Les mémoires*, Bruxelles : Lefrancq.

Le concept des mondes similaires

En travaillant sur « The lieutenant », Gene Roddenberry se rend compte que la seule façon de dire quelque chose d'important dans les limites imposées par la télévision de l'époque serait d'écrire un texte critique légèrement voilé, traitant de problèmes de société mais inséré dans un décor de science-fiction. Le 11 mars 1964, Roddenberry propose son idée pour une série de science-fiction à la M.G.M.. Afin de réduire au minimum le budget, il façonne le concept des mondes similaires : l'espace est peuplé de planètes de classe M (similaire à la Terre), où vivent des races extraterrestres à l'aspect humain et où se trouvent des civilisations comparables à la nôtre. Avec ce concept, Roddenberry balaie presque tous les problèmes de dépenses inhérents aux séries ou aux films de science-fiction : les héros de « Star Trek » n'ont pas besoin d'utiliser de scaphandres pour se déplacer sur les planètes, les planètes ressemblent toutes à la Terre ce qui permet une réutilisation de décors ou de costumes stockés par le studio, et les extraterrestres n'auront besoin que de perruques, de maquillages corporels ou d'oreilles pointues pour exister... De plus, le décor principal sera celui du vaisseau. Certains épisodes se dérouleront même pratiquement uniquement dans celui-ci afin de limiter les coûts de production. Enfin, les héros utiliseront la téléportation pour se rendre sur la surface d'une planète afin de ne pas avoir à créer des scènes, forts coûteuses, où le vaisseau se pose. La proposition de Gene Roddenberry mettait l'accent sur l'aspect économique de projet de série : il parlait un langage que les cadres de la programmation aiment entendre ! Malheureusement, la M.G.M. ne sera pas intéressée par son projet de série.



« Lost in Space »

Nous sommes en 1964 et Gene Roddenberry a bien dû mal à placer son projet de série de science-fiction. C'est à cette époque qu'il se rend à une réunion au sommet avec la chaîne C.B.S., dans l'espoir de les convaincre de l'intérêt de son projet. C'était supposé être une réunion au sommet tout à fait banale, comme en organisent tous les jours les chaînes de télévision. Dans ce genre de réunion, on accorde généralement une vingtaine de minutes au producteur pour exposer le concept de sa série. Mais lorsque Roddenberry se présenta à la C.B.S., les choses se déroulèrent autrement. On lui posa des questions très précises : « Comment pouvez-vous réaliser un feuilleton d'une telle ampleur, avec un budget de télévision ? », « Comment pouvez-vous créer des décors et d'autres mondes qui soient à la fois économiques et réalistes ? », etc. Après trois heures d'interrogatoire, on arrêta le processus en déclarant qu'ils appréciaient fort ce que Roddenberry avait dit, mais que la C.B.S. avait déjà entrepris leur propre série de science-fiction. En fait, la C.B.S. avait lu le projet de « Star Trek » et avait décidé de le convoquer dans le but de s'inspirer de ses idées afin de créer sa propre série. Le résultat final fut sur les écrans en septembre suivant et s'intitulait « Lost in Space »... Remarquons que cet événement rappelle les comparaisons qui ont été faites entre la série de J. Michaël Straczynski, « Babylon 5 » et « Star Trek : Deep Space 9 », toutes les deux racontant les aventures d'un équipage sur une station spatiale.

Les tubes de Jeffries

Finalement, un cadre d'une chaîne concurrente, la N.B.C., lut le projet de Gene Roddenberry et aima beaucoup. Il n'y avait qu'un seul petit problème : il estime le coût d'une série de ce type et conclut que le pilote reviendrait à environ un demi-million de dollars. A cause de cela, plutôt que de réaliser directement le pilote, la N.B.C. paie une avance sur scénario de 20.000 dollars à Roddenberry : il doit écrire trois histoires complètes sur environ 10 pages chacune. Une fois cela fait, N.B.C. les lira et décidera si oui ou non une de ces histoires serait susceptible de l'intéresser pour un pilote. Ce sera le studio Desilu qui sera responsable de la réalisation du projet. La première chose que fait Rodden-



berry est de réquisitionner Matt Jeffries (qui deviendra le responsable artistique pour toute la série d'origine et donnera son nom à ces longs passages cylindriques qui abritent les circuits du navire : les tubes de Jeffries. Il est décédé en 2003) en lui demandant de concevoir l'apparence de l'Enterprise. Il lui expliqua seulement qu'il ne voulait pas voir la moindre fusée, la moindre soucoupe volante ou le moindre avion. Il voulait quelque chose qu'on sente puissant. Jeffries commença par rassembler tout ce que l'on pouvait trouver sur *Flash Gordon* et *Buck Rogers*. Il accrocha tout ce matériel vide sur un mur, en sachant que c'était là ce qu'il ne devait pas faire ! Pendant ce temps, Roddenberry se concentrait sur l'écriture des trois scripts qui devaient convaincre N.B.C. de l'intérêt de son concept. C'est à cette époque qu'il rédigea ce qui allait devenir « La Cage/The Cage ».



La cage

Un signal radio de détresse d'un type primitif, émanant de ce qui paraît être un vaisseau scientifique, disparu quelques 18 ans auparavant, est détecté par l'U.S.S. Enterprise. Le vaisseau se serait écrasé sur une planète inexplorée : Talos IV. Le capitaine de ce pilote se nomme Christopher Pike. Ce personnage n'apparaîtra que dans ce pilote et sera remplacé ensuite par le capitaine Kirk. Christopher Pike reviendra dans « La ménagerie », un double épisode de la première saison qui absorba le premier pilote dans la ligne de la série d'origine. On considère dans la chronologie de l'univers trek que Pike est premier

capitaine de l'Enterprise. L'officier scientifique Spock, déjà membre de l'équipage, lui indique qu'il pourrait

y avoir des survivants sur la planète. Pike décide alors d'envoyer une mission d'exploration sur Talos IV. Le capitaine y découvre un groupe de vieillards. Leur chef confirme qu'ils viennent bien du vaisseau accidenté le Columbia. Ensuite, il lui présente une jeune femme nommée Vina. Elle entraîne Pike à l'écart du groupe. Tout à coup, Vina disparaît, ainsi que les autres survivants. Le capitaine est assommé par un gaz et transporté dans les profondeurs de la planète où vit un peuple de très puissants télépathes : les Talosiens... Ce pilote présente d'emblée deux grands thèmes de « Star Trek » : les entités surpuissantes (qui reviendront dans tous les pilotes : Gary Mitchell dans le deuxième pilote de la série d'origine, Q dans le pilote de « La Nouvelle Génération », les Prophètes du vortex dans « Deep Space Nine » et le Protecteur dans « Voyager ») et l'illusion. Lorsque « La Cage/The Cage » est présenté aux cadres de la N.B.C., ceux-ci applaudirent. Pour eux, « La Cage/The Cage » était ce qui avait été fait de mieux à l'époque comme produit télévisuel : le scénario était intelligent et l'épisode était visuellement impressionnant. Néanmoins, « La Cage/The Cage » manquait cruellement d'action et était trop sophistiqué pour le spectateur moyen. La chaîne pensait tout simplement que le spectateur moyen ne voudrait pas regarder une série demandant autant de réflexion ! Cependant, N.B.C. fit ce qui n'avait jamais été fait précédemment : elle demanda à Gene Roddenberry de lui présenter un deuxième pilote ! L'auteur s'attela, en collaboration avec Sam Peeples, à l'écriture de ce qui allait devenir « Où l'homme dépasse l'homme/When no man has gone before »...

Où l'homme dépasse l'homme...

Cette fois-ci, les cadres de la NBC ne voulaient prendre aucun risque en ce qui concernait la ligne directrice du second pilote : ils demandèrent à Gene Roddenberry d'écrire trois scénarios complets pleins d'actions et aisément compréhensibles. Après quelques discussions, il fut décidé que « Où l'homme dépasse l'homme/When no man has gone before » serait le deuxième pilote. L'U.S.S. Enterprise NCC-1701, dont le capitaine est maintenant James T. Kirk, récupère l'enregistrement de vol de l'U.S.S. Valiant. Spock analyse les données en mémoire. Elles indiquent que le Valiant a rencontré dans cette région de l'espace une force inconnue et, chose incongrue, que le capitaine a donné l'ordre de détruire son propre vaisseau. Aux frontières de la galaxie, l'Enterprise est à son tour confronté à ce ruban d'énergie (ce type de ruban reviendra, comme par exemple le Nexus dans le film « Star Trek : Générations »). Suite à la traversée de ce ruban, le meilleur ami de Kirk, Gary Mitchell manifeste des facultés parapsychologiques. Rapidement, il deviendra incontrôlable... Le scénario est nettement plus orienté vers l'action que son prédécesseur et l'épisode se termine par un combat titanesque entre Kirk et Mitchell, devenu totalement inhumain. Ce pilote présente lui aussi les deux grands thèmes de « Star Trek » : les entités surpuissantes et l'amitié (entre Kirk et Gary Mitchell). George Takei interprétait un scientifique dans « La Cage ». On lui donne le rôle beaucoup plus important de timonier dans « Où l'homme dépasse l'homme ». Ce genre d'incohérence entre les deux pilotes est exploitée et « expliquée » (par exemple, on peut y lire comment Ikaru Sulu demande sa mutation du poste de scientifique à celui de timonier) dans l'excellente trilogie de romans « My brother's keeper »² (non traduit à l'heure actuelle) de Michael Jan Friedman, à conseiller aux fans qui connaissent très bien l'histoire du capitaine Kirk. Remarquons aussi qu'il arrivera dans « Voyager » une mésaventure très similaire à celle de Gary Mitchell à l'Ocampa Kess qui devra quitter le vaisseau (et son interprète Jennifer Lien la série par la même occasion) suite au développement prodigieux de ses dons parapsychologiques dans l'épisode de la 4ème saison « The Gift/Le Don »... Le second pilote captiva les cadres de la NBC, cette fois subjugués par l'action, l'aventure et les effets spéciaux. Ils furent tellement impressionnés qu'ils ne remarquèrent pas que le scénario était à nouveau plus profond et plus complexe que la normale pour les séries de l'époque. La NBC donna le feu vert à « Star Trek » !

L'écriture

Gene Roddenberry décida qu'il serait seul juge pour les épisodes de la moitié de la première saison. A ce stade, il perçut qu'il était seul capable de dominer entièrement son idée de ce que devait être « Star Trek ». Roddenberry commença à se préoccuper personnellement de chaque détail créatif, refusant toute compromission. Il se mit aussi à la recherche de scénaristes, car il avait déjà en tête une série d'idées de scénarios non dégrossies, qu'il voulait soit écrire lui-même, soit confier à des auteurs. Il commença par répartir un lot des tout pre-

2. M. J. FRIEDMAN (1999), *Republic*, New York : Pocket Books, M. J. FRIEDMAN (1999), *Constitution*, New York : Pocket Books et M. J. FRIEDMAN (1999), *Enterprise*, New York : Pocket Books.

miers scripts entre des auteurs comme Harlan Ellison, Jerome Bixby, Theodore Sturgeon, Richard Matheson, Jerry Sohl, Robert Bloch, George Clayton Johnson, tous auteurs de science-fiction bien établis. Néanmoins, les scénarios étaient amplement réécrits par Gene Roddenberry, - en tout cas durant la première saison - et son équipe (Gene L. Coon à partir de la seconde saison) afin d'assurer la continuité et la cohérence de la série. Richard Matheson apporte le thème du double maléfique dans « L'Imposteur/The Enemy Within ». Une équipe de l'Enterprise se rend sur la planète Alfa 117 pour y recueillir des échantillons. Lorsque le capitaine Kirk revient à bord, il est comme pris de vertiges. Des examens révèlent qu'un mystérieux minéral a provoqué un dysfonctionnement du téléporteur : celui-ci a dédoublé Kirk en deux parts, l'une maléfique et l'autre bénéfique. Alors que nul n'a encore compris ce qu'il s'est passé, le Kirk maléfique fait des propositions indécentes au sous-officier Janice Rand... Ce scénario reprend bien les thèmes habituels de Richard Matheson, l'auteur de « Je suis une légende »³, « Le jeune homme, la mort et le temps » ou encore « L'homme qui rétrécit ». Ce scénario paraît quelque peu kitsch à l'heure actuelle, mais a introduit très tôt le thème du double maléfique dans « Star Trek », concept qui prendra sa forme la plus intéressante avec les épisodes de la série d'origine et puis de « Deep Space Nine » ayant trait à l'univers Miroir. De même, on retrouvera par exemple cette thématique de la division dans l'épisode « Visages » de la série « Voyager » où la mi-humaine mi-klingonne B'Elanna Torres se retrouve séparée en deux : une partie totalement humaine et l'autre totalement klingonne... Théodore Sturgeon, pour sa part, expliquera la sexualité des Vulcains dans un des épisodes les plus importants de la série d'origine : « Le mal du pays/Amok Time ». Spock tombe malade. Il souffre de la fièvre du Pon Farr, un trouble qui prend les Vulcains tous les sept ans. Il doit retourner sur Vulcain au plus vite et s'y accoupler avec sa promise de toujours. Sinon, il mourra. Cet épisode reste un des plus intéressants de la série d'origine, puisque c'est le premier qui développera une race extraterrestre. Sturgeon explique de manière très ingénieuse la sexualité des Vulcains, parce qu'après tout, sans le Pon Farr, une race purement logique risquerait de s'éteindre faute d'intérêt pour la sexualité...

Une nouvelle mythologie

En 1966, voilà « Star Trek » lancé sur les ondes américaines. La série d'origine ne va durer que trois années, trois petites années, durant lesquelles les scénaristes de l'équipe de Roddenberry vont créer une nouvelle mythologie, de l'ampleur du cycle des « Chevaliers de la Table Ronde » ou des « 1001 Nuits ». Gene L. Coon apportera de nombreux éléments très importants à l'univers trek, comme par exemple les Klingons, devenus par la suite la race la plus appréciée des fans. Les grands auteurs de la science-fiction de l'époque répondent présents et écrivent des épisodes qui forgeront la légende. Isaac Asimov encouragera Roddenberry dans son projet, raison pour laquelle dans la seconde série, « La Nouvelle Génération », l'androïde Data aura un cerveau positronique, en référence au cycle des robots. Plus tard, ce sera Allan Dean Foster, l'auteur de « Alien – le huitième passager », qui proposera l'idée à la base du film « Star Trek I : The Motion Picture ». En 1969, la série est officiellement un échec. Cette même année, Neil Armstrong, Buzz Aldrin et Michaël Collins posent le pied sur la lune. « Star Trek » était simplement trop en avance sur son temps... Pourtant, le monde entier allait connaître ce vaisseau et son équipage grâce aux rediffusions sur les chaînes locales. Le noyau des fans ne fera que grandir d'année en année. Un dessin animé, avec la voix des acteurs de la série, permettra de patienter durant les années perdues. Ce n'est finalement qu'à la suite du succès planétaire du film « Star Wars : Un Nouvel Espoir » que la Paramount décide de reprendre l'univers de Gene Roddenberry pour en faire en 1979 un film capable de surfer sur la mode de la création de George Lucas. Ce sera « Star Trek I : The Motion Picture ». La légende renaissait de ses cendres... Dans ce chapitre, nous avons vu la manière dont est née la première série trek.



3. R. MATHESON (1954), *Je suis une légende*, Paris : Présence du Futur, R. MATHESON (1954), *Le jeune homme, la mort et le temps*, Paris : Présence du Futur et R. MATHESON (1956), *L'homme qui rétrécit*, Paris : Présence du Futur.

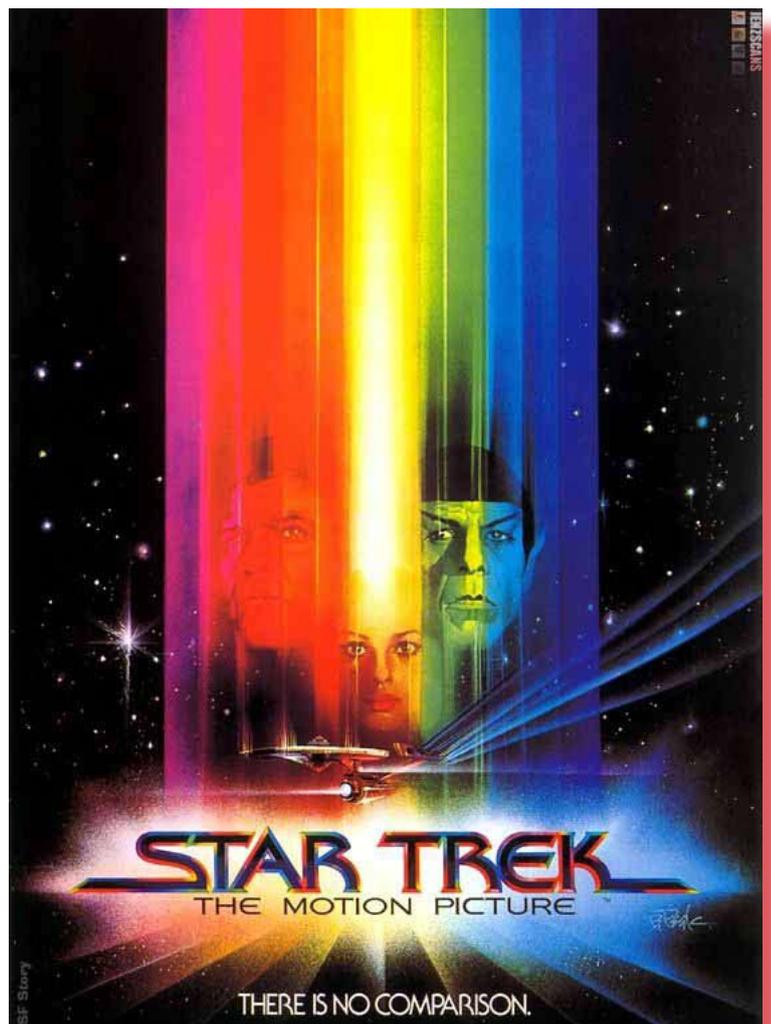
LES FILMS

"STAR TREK"

Par Jean-Michel Abrassart
et Véronique De Laet

« Star Trek : The Motion Picture » (1979)

En mai 1977, « Star Wars : A New Hope/La Guerre des Etoiles : Un Nouvel Espoir » crève l'écran. C'est une révolution tant au niveau des effets spéciaux que du fait que cela prouve qu'un film de science-fiction peut être un énorme succès. Face au succès cinématographique de « Star Wars » et face au nombre de fans de la série d'origine, la Paramount décide d'exploiter la franchise « Star Trek ». Hésitant entre lancer une nouvelle série ou un film, ce sera le sujet d'un film, écrit par Allan Dean Foster (l'auteur de « Alien ») qui sera finalement retenu : « Star Trek : The Motion Picture »¹. Une énorme formation gazeuse, V'Ger, s'approche de la terre et la menace de destruction. L'amiral James Tiberius Kirk en profite pour reprendre le commandement de l'Enterprise et se lance en direction de l'entité dans l'espoir de pouvoir l'arrêter... Ce premier film est relativement décevant, même si les effets spéciaux étaient assez réussis pour l'époque. Il est beaucoup trop lent et l'esthétique de l'univers trek y est remplacée par une esthétique plus proche de « 2001 - L'Odyssée de l'Espace ». Le fan ne s'y reconnaît pas. De plus, le scénario reprend en grande partie celui de l'épisode de la série d'origine « Le Korrigan/The Changeling » (TOS), où le système Malurian est

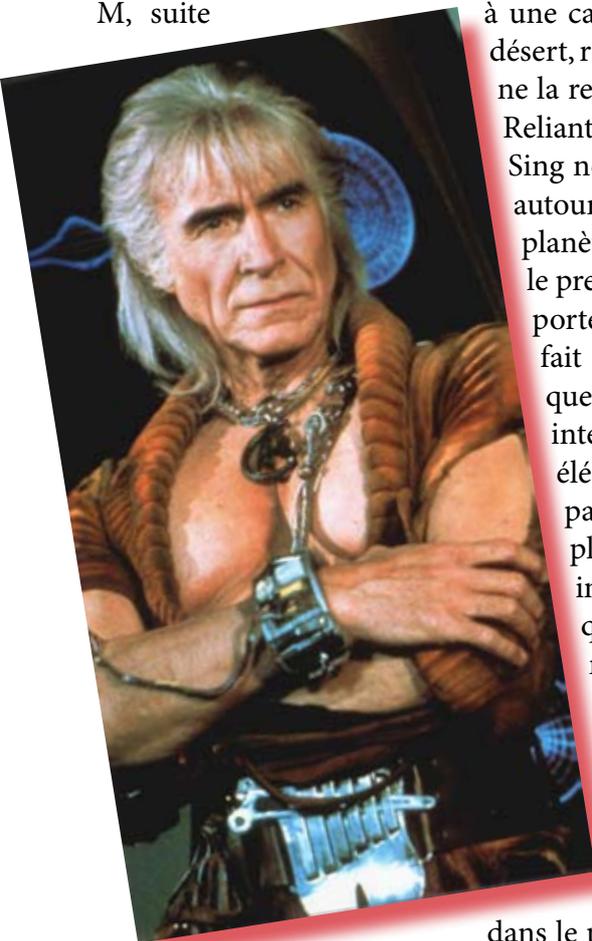
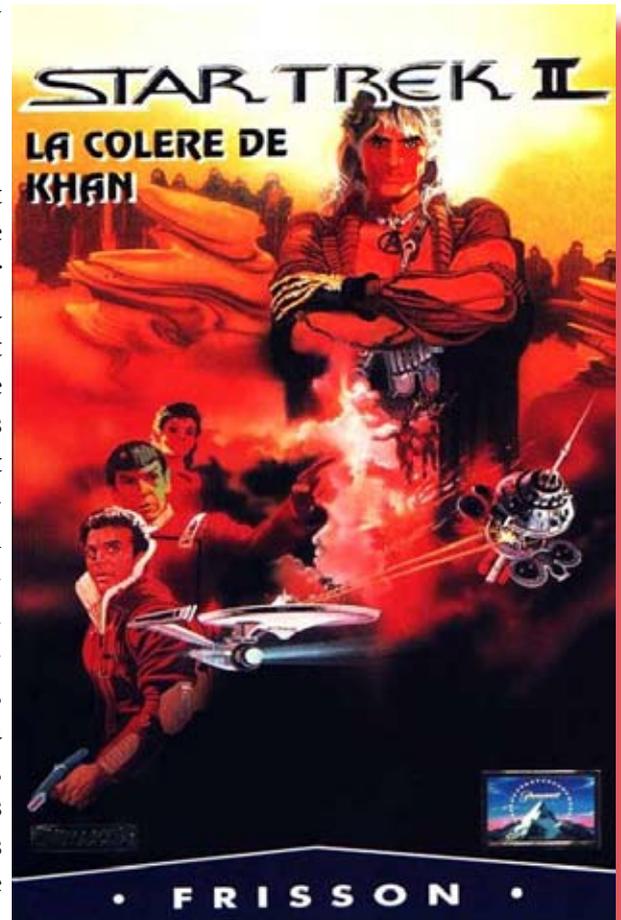


1. Le film a été écrit par la suite sous forme de roman par Gene Roddenberry lui-même, ce qui rend le livre particulièrement intéressant à lire : G. RODDENBERRY (1979), *Star trek*, Paris : J'ai Lu.

détruit par une petite sonde spatiale, Nomad, qui croit reconnaître en Kirk son créateur. La séquence du début du film, où on voit Spock rater son initiation au Kholinar, une forme de sainteté vulcaine où le contrôle des émotions est total, vaut la peine d'être soulignée même si malheureusement elle est bien courte. Néanmoins, ce film a permis à « Star Trek » de renaître de ses cendres. Un deuxième film fut mis en chantier...

La Trilogie I : « La colère de Khan » (1982)

« La colère de Khan »² est un chef-d'œuvre, qui fit véritablement un retour à l'esprit de la série d'origine, tant par son esthétique que par son sujet. Le capitaine de l'U.S.S. Reliant et son premier officier Pavel Chekov descendent sur la planète déserte Ceti Alpha VI, où ils sont faits prisonniers par Khan Noonian Sing. Il s'agit du tyran eugénique que Kirk avait déjà affronté dans l'épisode de la série d'origine « Les derniers Tyrans/Space Seed » (TOS). Dans cet épisode, qu'il vaut mieux avoir vu pour profiter pleinement du film, l'Enterprise découvre un vaisseau de la fin du 20ème siècle (un vaisseau sans moteur de distorsion, mais uniquement un moteur d'impulsion comme nos fusées spatiales actuelles), le Botany Bay. A son bord se trouve tout un équipage en hibernation. Kirk les réveille. Il s'avère qu'ils sont tous des êtres humains génétiquement modifiés, qui gouvernaient la terre autrefois. Leur chef, Khan Noonian Sing, était lui-même le dictateur d'un quart de la planète. Il tente rapidement de prendre le contrôle de l'Enterprise, mais échoue. A la fin de l'épisode, Kirk décide de le laisser avec les autres sur une planète de classe M, où ils pourront survivre sans causer plus de trouble. Or, il se fait que cette planète de classe M, suite



à une catastrophe, est devenue un désert, raison pour laquelle Chekov ne la reconnaît pas au début du film lorsqu'il s'y téléporte avec le capitaine du Reliant. Evidemment, après ces terribles années d'isolation, Khan Noonian Sing ne rêve que d'une chose : se venger de Kirk ! Une partie du film tourne autour du Projet Génésis, une sorte de missile capable de terraformer une planète aride en quelques instants. L'action de ce film se déroule 14 ans après le premier et le problème de l'âge est abordé de front : Kirk doit se résoudre à porter des lunettes et il se découvre un fils, David Marcus. L'avancée en âge fait pleinement partie de la série et c'est une de ses forces d'aborder cette question plutôt que de l'esquiver en prenant des acteurs plus jeunes pour interpréter les personnages. Si le film utilise de manière très astucieuse les éléments de l'épisode « Les derniers Tyrans/Space Seed » (TOS), il n'est pas véritablement nécessaire de l'avoir vu pour comprendre l'action. De plus, il permet à Ricardo Montalban de prendre le rôle de Khan, qu'il interprète à merveille. Remarquons aussi qu'à cause des guerres eugéniques de 1992 (sujets d'un double épisode dans « Deep Space Nine »), les manipulations génétiques en vue d'obtenir un surhomme sont interdites par la loi de la Fédération, ce qui posera des difficultés au docteur Julian Bashir dans la série « Deep Space Nine ». C'est aussi au début de « La colère de Khan » qu'on peut assister au célèbre Kobayashi Maru, un test que l'on fait passer aux cadets de l'Académie et dont l'astuce est... qu'il n'y a pas de solution : la mort fait partie du travail ! « La colère de Khan » est le premier opus d'une trilogie qui verra la mort de Spock dans le premier, sa résurrection dans le deuxième et la conclusion de tout cela

2. Il existe aussi un roman tiré de ce film : V. N. MCINTYRE (1982), *La colère de Khan*, Paris : J'ai Lu.

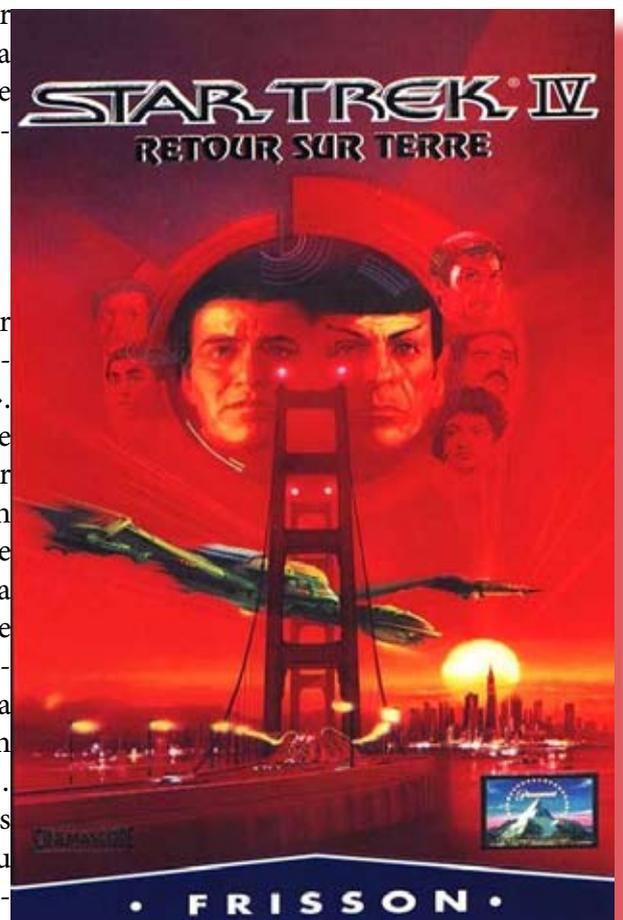
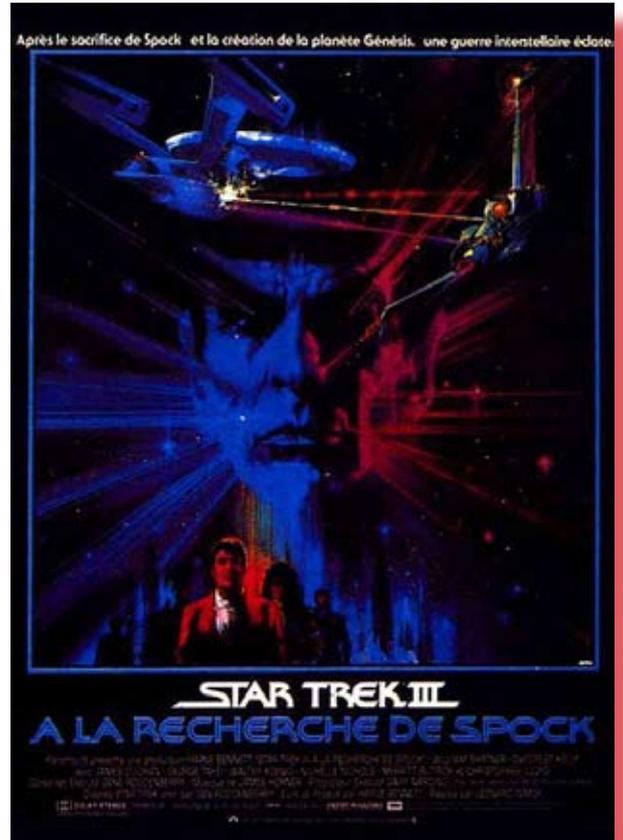
dans le troisième. Leonard Nimoy avait envie de quitter la série. Pour cette raison, on tua Spock à la fin de « La colère de Khan » dans une scène particulièrement réussie et à l'intensité émotionnelle forte : un grand moment de « Star Trek ». A la fin, le corps de Spock est envoyé sur la planète Génésis, qui maintenant abrite la vie...

La Trilogie II : « A la recherche de Spock » (1984)

Réalisé par Leonard Nimoy. Au vu de la qualité et du succès de « La colère de Khan », Nimoy changea d'avis et on décida de ressusciter son personnage. Au début de « A la recherche de Spock », le spectateur découvre qu'en fait Spock a eu le temps, grâce à ses dons télépathiques de fusion mentale (en anglais : « Mind Meld »), de transférer ses katras (son âme) dans le cerveau du docteur McCoy, ce qui explique le comportement étrange de celui-ci. De plus, il semble que la planète Génésis ait spontanément fabriqué une sorte de clone de son corps. Il serait donc possible de transférer les katras de l'esprit de McCoy à l'esprit du clone de Spock, grâce à une cérémonie vulcaine. Au passage, l'équipage de l'Enterprise doit affronter Kruge, un capitaine klingon interprété par Christopher Lloyd. Ce film est dans la droite ligne du précédent. Il est très bon, même si le scénario est quelque peu tiré par les cheveux... On évoque déjà dans ce film l'U.S.S. Excelsior N.X. 2000 : le commandement de StarFleet voudrait mettre l'Enterprise au rebut et leur donner celui-ci en échange. Finalement ce sera Ikaru Sulu qui deviendra le capitaine de l'U.S.S. Excelsior dans « Terre Inconnue ». David Marcus, le fils de Kirk, se fait tuer, mais on a l'impression que cela n'affecte pas beaucoup le capitaine. Par contre, cela influera sur son attitude envers les Klingons. A la suite de cette tragédie, il deviendra quelque peu raciste (même si on peut humainement le comprendre), ce qui sera intelligemment exploité dans le film « Terre Inconnue ».

La Trilogie III : « Retour sur Terre » (1986)

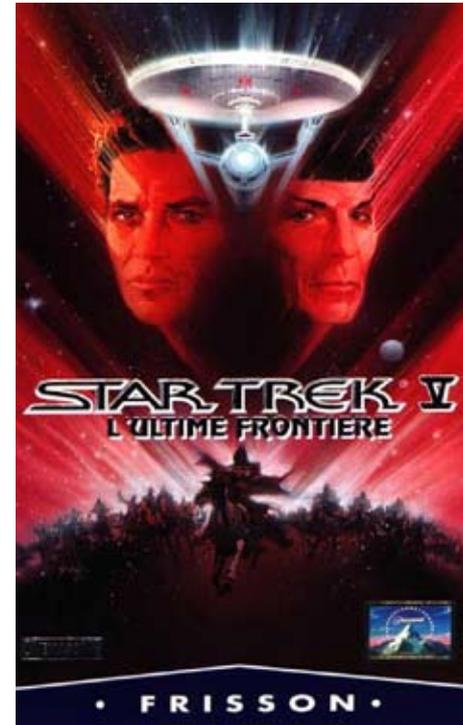
Réalisé par Leonard Nimoy. Nos héros ont réussi à ressusciter Spock, mais pour ce faire, ils ont du voler l'Enterprise. Le vaisseau a même été détruit à la fin de « A la recherche de Spock ». Nos héros rentrent donc sur terre grâce à un Oiseau de proie klingon, rebaptisé par Kirk le Bounty, pour y être jugés pour insubordination. Pendant ce temps, la Terre est attaquée par un étrange vaisseau que le commandement de StarFleet n'arrive pas à décoder. Le climat se détériore rapidement, menaçant la vie sur la planète. L'équipage du Bounty découvre que la sonde adresse son message aux baleines à bosse, une espèce qui a disparu au 21ème siècle ! Il faudra remonter le temps, grâce à la manœuvre dite de « bille de fronde » autour du soleil, jusqu'en 1984 pour trouver des baleines et les ramener dans le futur... Le thème écologique de ce film change des précédents opus de la série. Le thème du voyage dans le temps est à nouveau abordé dans « Star Trek », mais cette fois-ci dans une perspective résolument humoristique ! A vrai dire, toute la séquence en 1984 est vraiment très réussie. On sent que tout le monde s'amuse bien dans ce film, les personnages comme les



acteurs. Finalement, comme ils sauvent la terre, la seule sanction qui sera prise sera de rétrograder Kirk du rang d'amiral à celui de capitaine, ce qui est en fait exactement ce qu'il voulait ! On lui donnera même un Enterprise tout neuf, le NCC-1701-A, ce qui commencera l'immatriculation par lettres ...

« **L'Ultime Frontière** » (1989)

Réalisé par William Shatner. « L'Ultime Frontière » est sans conteste le plus mauvais film de la série, sans qu'on sache très bien pourquoi. Nimbus III, une planète de la Zone Neutre, est gérée par trois puissances conjointement : la Fédération, les Klingons et les Romuliens. Sybock, un mystique vulcain (en fait le demi-frère de Spock), kidnappe les trois consuls de la planète et réclame un vaisseau pour leur libération. Sybock s'empare de l'Enterprise et de son équipage avant de se lancer dans sa quête : se rendre au centre de la galaxie pour y trouver Dieu ! Le personnage de Sybock est vraiment raté. Il est la négation même de la vulcanité (en fait, il éprouve des émotions plutôt comme un Romulien). On n'y croit pas un instant et cette histoire de trouver l'Eden, et donc Dieu, au centre de la galaxie est vraiment tirée par les cheveux... Passons !



Film de Transition I : « **Terre Inconnue** » (1991)

« Terre Inconnue »³ est, chronologiquement



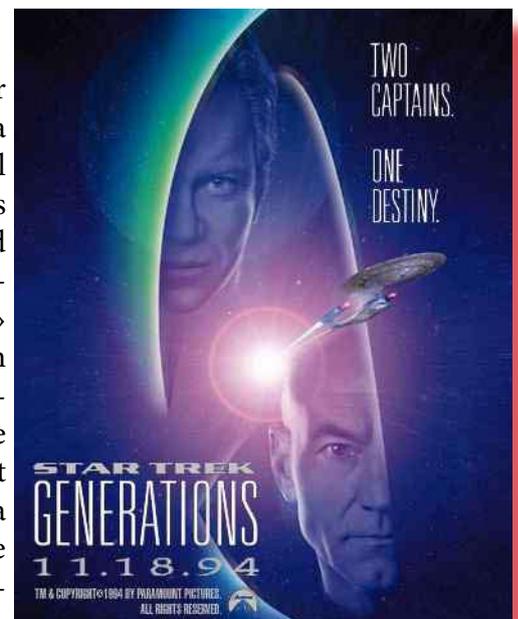
chronologiquement après « La Colère de Khan », le deuxième chef de la série de films « Star Trek ». Réalisé après le début de la série « La Nouvelle Génération », ce film reprend une dernière fois l'ensemble des personnages de la série d'origine. D'un côté, l'équipage du capitaine Picard rencontre les attentes du public, faisant des scores d'audience très élevés à la télévision, et de l'autre, les héros d'origine, eux, ne rencontraient pas le succès avec « L'Ultime Frontière ». La Paramount décida logiquement de réaliser un dernier opus avec l'équipage du capitaine Kirk, qui passera le flambeau à la génération suivante. Or, « Terre Inconnue » est un des meilleurs films « Star Trek », un véritable chef-d'œuvre ! Les thèmes les plus adultes, et donc les plus intéressants de « Star Trek », sont abordés : la guerre (tout particulièrement la fin de la guerre froide) et le racisme. Praxis, une lune de Q'onos (la planète-mère klingon, prononcez Chronos), explose. Il s'agit d'un accident lié à leur course aux armements. L'atmosphère de la planète Q'onos est polluée : sans l'aide de la Fédération, l'Empire klingon est condamné dans les cinquante ans. Certains Klingons proposent de signer un traité de paix avec la Fédération. D'autres préféreraient que l'Empire disparaisse dans un dernier coup d'éclat, une ultime bataille avec la Fédération ! StarFleet organise une réunion extraordinaire pour discuter de la question. Malgré le fait que Kirk ne veut pas entendre parler de paix avec les Klingons à cause de la mort de son fils, Spock propose que l'Enterprise aille à un rendez-vous avec le Chancelier Gorkon du Haut Conseil klingon dans l'espoir de conclure un accord... Le film reprend la thématique de l'épisode de la série d'origine « Les arbitres du cos-

3. J. M. DILLARD (1992), *Terre Inconnue*, Paris : Presses Pocket.

mos/Errand of mercy » (TOS). La seule différence est que là où l'épisode critique la politique interventionniste des Etats-Unis au Vietnam, le film aborde l'effondrement du communisme (représenté par l'Empire Klingon) et la fin de la guerre froide qui en découle. Par la suite, cette thématique sera reprise dans « Deep Space Nine », qui cette fois évoquera surtout la 2ème guerre mondiale et le génocide juif... L'épisode de la série d'origine avait abouti à la signature du traité de paix d'Organia (en 2267), le film « Terre Inconnue » aboutit au traité de paix, définitif celui-ci, de Kithomer (en 2293, soit 26 ans après Organia). Dans « Les arbitres du cosmos/Errand of mercy » (TOS), l'Empire klingon et la Fédération sont au bord de la guerre. Les deux puissances se disputent la planète Organia. L'Enterprise est envoyé pour protéger cette planète, mais les habitants, pacifistes forcenés, refusent son aide... Le film étend très loin les limites de la vision de Gene Roddenberry. La Fédération, qui était jusqu'alors présentée comme une véritable utopie, se montre dans ce film sous un tout autre jour. Les véritables méchants du film sont d'ailleurs des membres de la Fédération qui veulent profiter de la situation pour détruire les Klingons ! Mis à part cela, le film renoue avec William Shakespeare et tout particulièrement le célèbre monologue « Hamlet », acte 3, scène 1 : « *Qui voudrait porter ces fardeaux, grogner et suer sous une vie accablante, si la crainte de quelque chose après la mort, de cette terre inconnue, d'où nul voyageur ne revient, ne troublait la volonté, et ne nous faisait supporter les maux que nous avons par peur de nous lancer dans ceux que nous ne connaissons pas ?* » (souligné par nous). De plus, on apprend dans ce film qu'on n'a jamais véritablement lu « Hamlet » si on ne l'a pas lu dans sa version originale klingonne. Actuellement, suite à cette boutade dans le film, une traduction en klingon de « Hamlet » est effectivement disponible dans les magasins spécialisés... Le lien entre Shakespeare et « Star Trek » remonte loin. Déjà dans l'épisode de la première saison de la série d'origine « La conscience du roi/The Conscience of the King » (TOS) une pièce de Shakespeare est jouée sur l'Enterprise. Ikaru Sulu obtient enfin le commandement de l'U.S.S. Excelsior. George Takei a longtemps fait pression sur la Paramount pour que son personnage devienne capitaine. Il disait que, puisque l'équipage de l'Enterprise était le meilleur, il n'était pas logique qu'il ne monte pas en grade ! On ne peut que lui donner raison... George Takei⁴ aurait bien voulu qu'il y ait une série « Excelsior ». Cela ne s'est pas fait. Néanmoins, on peut retrouver le capitaine Sulu et aussi la Yeoman Janice Rand⁵ (qui après avoir servi sur l'Enterprise dans 8 épisodes de la série d'origine a été transférée sur l'Excelsior) dans l'épisode « Flashback » (VOY), où Tuvok se souvient de son jeune temps où il était officier sur l'Excelsior, et dans certains romans⁶. A noter enfin que lors de la scène du tribunal sur Kithomer, Michael Dorn endosse le rôle du grand-père de Worf (c'est l'avocat qui essaie vainement de défendre Kirk et McCoy), le personnage qu'il interprète habituellement dans TNG et DS9.

Film de Transition II : « Générations » (1994)

Après « Terre Inconnue », on décida de mettre en chantier le premier film « La Nouvelle Génération ». Néanmoins, les scénaristes eurent la bonne idée de faire un croisement entre la série d'origine et le nouvel équipage de l'Enterprise. Le capitaine Kirk est enfin à la retraite, après des décennies de bons et loyaux services pour la Fédération. Il se rend avec Scotty et Chekov à l'inauguration du nouvel Enterprise, l'Enterprise-B (l'Enterprise du capitaine Picard de « La Nouvelle Génération » est le D, et comme il est justement détruit dans « Générations », on en est arrivé à E !). L'Enterprise-B est sous les ordres d'un nouveau capitaine, Harriman (dont l'acteur a aussi joué un rôle principal dans la série comique sur les adjoints du maire de New York, « Spin City »). Pendant la cérémonie d'inauguration (on peut y apercevoir l'enseigne Demora Sulu, la fille d'Ikaru Sulu, et l'acteur Tim Russ dans un autre rôle que celui de Tuvok), l'Enterprise-B reçoit un message de détresse d'un vaisseau cargo, le Lakul, prisonnier d'un ruban d'énergie : le Nexus. Grâce à Kirk, ils parviendront à sauver une partie des voyageurs, dont deux



El'Auriens : Guinan (la tenancière de l'Avant-Toute (en anglais « Ten-Forward »), le café de l'Enterprise de TNG, interprétée par Woopy Goldberg,) et un certain scientifique du nom de Soran (interprété par Malcom MacDowell, l'acteur principal d' « Orange Mécanique » de Stanley Kubrick). Néanmoins, Kirk disparaît dans

4. George Takei fait une apparition dans « Heroes », en 2006, dans le rôle du père de Hiro. Il conduit une voiture immatriculée ... NCC-1701 !

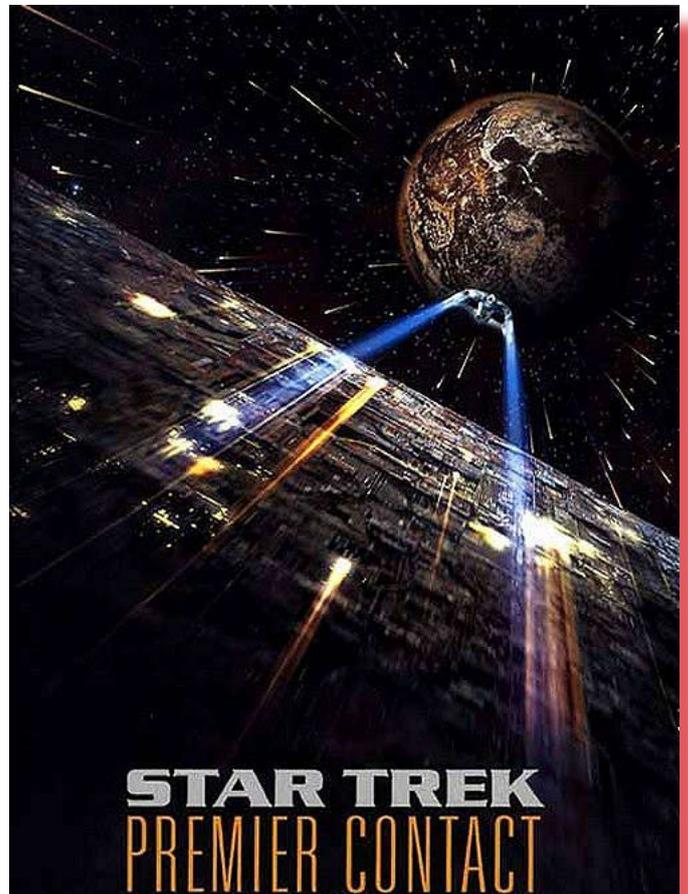
5. Voir à ce propos l'article D. BASSOM (2000), *Amazing Grace*, dans *Star Trek* (revue officielle du Fan Club Anglais), n°65, p. 38-41.

6. Par exemple dans L. A. GRAF (1998), *War Dragons*, New York : Pocket Books.

l'opération, happé par le Nexus. 68 ans plus tard, Soran tente de réintégrer le Nexus, car celui-ci donne accès à une dimension où on est pleinement heureux et hors du temps. Pour ce faire, il doit détruire une étoile, afin d'amener le ruban à lui. Le processus réussirait, mais détruirait au passage une planète de classe M et ses habitants. Picard tente de l'empêcher, mais échoue. Il se retrouve happé par le Nexus, où on découvre que son rêve est d'avoir une famille en France, loin de toute responsabilité. Finalement, il se reprend, trouve Kirk lui aussi dans cette dimension parallèle, et tout deux remontent dans le temps pour empêcher Soran de réussir son plan machiavélique. Kirk⁷ trouvera la mort durant l'affrontement... Le scénario reprend l'idée d'un ruban d'énergie de l'épisode pilote de la série d'origine : « Où l'homme dépasse l'homme/When No Man Has Gone Before » (TOS). Ce film a un scénario particulièrement difficile à comprendre pour une personne qui ne connaît pas bien les séries trek. Worf monte en grade. Data installe la puce émotionnelle que son père avait créée pour lui dans l'épisode « Data et Lore/Datalore » (TNG), mais que son frère jumeau Lore avait volé. Il avait fini par la récupérer, bien plus tard, dans « Descent » (TNG), sans pour autant l'installer dans son cerveau positronique... Soran veut regagner le Nexus pour effacer sa souffrance, liée au fait que les Borgs ont détruit en grande partie la race des El'Auriens, y compris sa famille. Ces éléments ne sont pas compréhensibles pour les personnes ne connaissant pas bien l'univers trek. Leonard Nimoy n'accepta pas d'interpréter Spock dans son film, jugeant son apparition trop courte pour être intéressante. DeForrest Kelley le suivit dans cette décision, par amitié. Avec le film « Générations », les personnages des capitaines Kirk et Picard gagnent en humanité, tout particulièrement dans le passage du Nexus, où on peut voir que même s'ils ont plus d'une fois sauvé l'univers, ils aspirent en réalité à une vie d'hommes comme les autres. Néanmoins, par rapport à « Terre Inconnue » ou « Premier Contact », certains peuvent trouver les thèmes abordés (l'amitié, la vie de famille) un peu léger...

« Premier Contact » (1996)

Réalisé par Jonathan Frakes. « Premier Contact » est, chronologiquement après « Terre Inconnue », le troisième chef-d'œuvre de la série de films « Star Trek ». Néanmoins, il s'agit sans conteste du meilleur de tous. Il se base sur l'épisode culte de « Le meilleur des deux mondes/The Best of Both Worlds » (TNG). Dans cet épisode, les Borgs attaquent la Terre. L'Enterprise tente d'intervenir, mais le capitaine Jean-Luc Picard est assimilé par le Collectif ! Il devient Locutus de Borg. Avec Picard en son sein, les Borgs mènent l'offensive avec l'ensemble de ses connaissances comme ressource. La bataille a lieu à Wolf 359. 39 vaisseaux de la Fédération sont détruits ! L'équipage de l'Enterprise arrive à récupérer Picard, et à le retirer du Collectif. Ce faisant, il trouve le moyen de stopper le cube Borg qui fonce vers la Terre... Cette expérience



a été vécue comme un profond traumatisme, semblable à un viol, par

Picard. Au début de « Premier Contact », la Fédération est de nouveau attaquée par un cube Borg. L'Enterprise stoppe son attaque, mais une sphère sortie du cube remonte le temps pour changer le passé et absorber la Terre à l'époque où celle-ci est incapable d'opposer une résistance. Bien entendu, l'Enterprise se lance à sa poursuite dans le temps pour l'en empêcher. Les Borgs ont choisi de se rendre en 2063, afin d'empêcher le scientifique Zefram Cochrane de faire une démonstration réussie de propulsion à la vitesse de la lumière. En effet, c'est cette

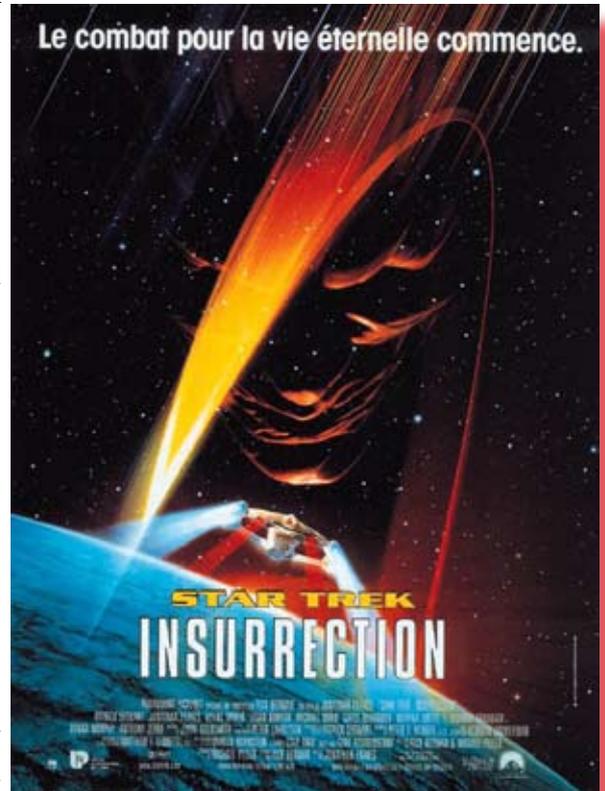
démonstration qui attirera un vaisseau vulcain de passage dans la région, provoquant le Premier Contact avec

7. C'est sur cette base que se fonde l'excellente série de romans de W. SHATNER qui présente les aventures de Kirk au 24ème siècle : W. SHATNER (1995), *Les cendres d'Eden*, Paris : Fleuve Noir, W. SHATNER (1996), *Le retour*, Paris : Fleuve Noir, W. SHATNER (1996), *Les vengeurs*, Paris : Fleuve Noir, W. SHATNER (1999), *Spectre*, Paris : Fleuve Noir et W. SHATNER (1999), *Sombre Victoire*, Paris : Fleuve Noir.

une race extraterrestre et la naissance de l'ère de « Star Trek ». Ce film revient aux origines et prend le temps d'expliquer aux spectateurs ce qu'est la vision du futur utopique de Gene Roddenberry. Il reprend particulièrement des éléments de « Guerre, amour et compagnon/Metamorphosis » (TOS). Dans cet épisode, la navette Galilée est déviée de sa route alors qu'elle se dirigeait vers l'Enterprise. Elle est forcée de se poser sur Gamma Canaris M. Là, Zephram Cochrane, l'inventeur des moteurs de distorsion, les accueille. Le seul problème est qu'il est censé avoir disparu dans l'espace il y a plus d'un siècle, à l'âge de 78 ans ! Maintenant, il vit en compagnie d'une créature de pure énergie, qui veille à son bien-être... Même si le film « Premier Contact » brasse lui aussi, comme on vient de le voir, beaucoup d'éléments des séries, il reste en même temps relativement accessible pour les gens qui ignorent tout de l'univers trek. Et puis, il n'y a pas à dire, les Borgs sont véritablement une race fascinante ! Ce n'est pas pour rien que l'arrivée de 7 of 9 fera décoller les arcs d'histoire de « Voyager »...

« **Insurrection** » (1998)

Les Ba'ku mènent une vie paradisiaque sur leur monde. Il semble que leur planète a la propriété de garder jeune (et même de rajeunir) ceux qui y vivent. Quant les Son'a, une race menacée d'extinction, apprennent la disparition de cet Eden, la Fédération accepte d'organiser avec elle une mission secrète d'étude. Mais le véritable but des Son'a est de s'appropriier la planète en déportant les Ba'ku ! Data, comprenant ce qui se passe, décide d'intervenir... La caractéristique d'« Insurrection »⁸ est que l'équipage de l'Enterprise se révolte (d'où le titre) contre Star-Fleet ! On peut même y voir le capitaine Picard enlever son uniforme. En réalité, nous sommes dans un cas de figure semblable à celui de « Terre Inconnue » : le ver est dans le fruit ! Certains amiraux sont décidés à tout, y compris des actes amoraux, pour préserver la Fédération face à la menace du Dominion ! Picard se rebelle donc contre ces amiraux, dans la mesure où ceux-ci



8. J. M. DILLARD (1998), *Insurrection*, New York : Pocket Books et ERDMANN, T. J. (1998), *The secrets of Star trek Insurrection*, New York : Pocket Books.

n'agissent plus selon le code moral des officiers de StarFleet : ce n'est donc pas une véritable insurrection ! A la fois « Insurrection » est un très bon film et une excellente aventure de l'Enterprise, de l'autre le problème est qu'on est déçu par le fait qu'on n'aborde pratiquement pas la guerre contre le Dominion ! Que fait le vaisseau amiral de la flotte sur cette planète sans importance, alors que la sécurité de l'ensemble du Quadrant est en train de basculer ? Le problème est que la guerre contre le Dominion est un thème de « Deep Space Nine » et pas de « La Nouvelle Génération » ! Mis à part cette difficulté majeure, les films continuent à donner le rôle principal à Picard, secondé par Data. Tous les autres personnages passent dans l'ombre et semblent inexistant tant ils sont des faire-valoir. Ne pourrait-on pas faire des films axés plutôt sur Worf, par exemple ? Les séries mettent en scène un vaisseau ou une station spatiale. Très bien. Mais pourquoi les films se laissent-ils enfermer de la même façon ? Il serait temps que les producteurs prennent leur courage à deux mains et proposent des films qui se détachent de l'Enterprise ! De même, pourquoi ne pas proposer des séries qui se détachent de la Fédération (avec par exemple des équipages klingons ou mieux encore du Maquis) ? Malheureusement, il est probable qu'ils ne feront jamais ce saut, par peur de la réaction des fans...

« Star Trek : Nemesis » (2002)

Un attentat élimine l'ensemble du sénat romulien. Shinzon prend la direction de la planète Rémus.

Il convoque des représentants de la Fédération des Planètes Unies afin d'établir des relations diplomatiques. Jean-Luc Picard, capitaine de l'USS Enterprise E est envoyé sur place car il patrouillait à proximité de la zone neutre.

Mandaté en bonne et due forme par l'amiral Kathryn Janeway, Picard découvre son interlocuteur : un humain qui se présente comme le clone de Picard himself !

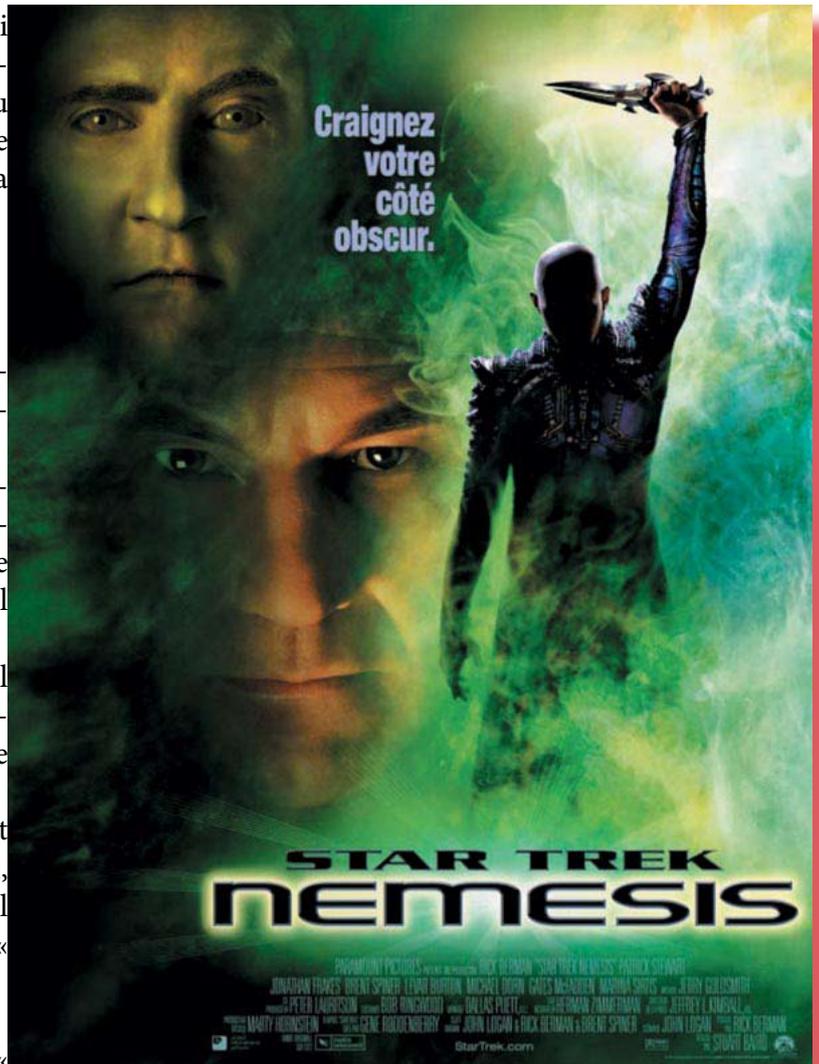
Le scénariste de « Star Trek Nemesis » n'est pas un inconnu puisqu'il s'agit de John Logan, oscarisé pour « Gladiateur » de Ridley Scott. Il a aussi écrit pour Oliver Stone le scénario de « L'Enfer du dimanche ».

Mais c'est à Broadway qu'est née l'aventure « Star Trek Nemesis ». Brent Spiner, l'interprète

de Data dans les films et principalement la série « La nouvelle Génération », tenait le rôle-vedette d'une comédie musicale intitulée « 1776 » lorsqu'il fit la connaissance du scénariste de « Gladiateur », John Logan. Celui-ci avoua alors être un grand fan de Star Trek. Très rapidement, Spiner confia à Logan que Rick Berman rêvait de produire un nouveau film. Les deux hommes évoquèrent la possibilité de l'écrire, eux-mêmes. « Star Trek Nemesis » venait de naître...

Brent Spiner a ainsi pu écrire le rôle final de Data, car il souhaitait ne plus apparaître si d'autres projets aboutissaient.

Le réalisateur Stuart Baird avoua n'avoir jamais été un familier de l'univers Star Trek. Les nombreuses recherches qu'il effectua pour préparer le film lui firent rapidement devenir fan de la saga. « Les personnages et les intrigues sont si passionnantes que je comprends la longévité de ces séries », s'enthousiasme-t-il. « J'ai désiré ajouter un nouveau chapitre à cette épopée - pas seulement pour faire un grand film Star Trek, mais un grand film tout court. »



Le comédien, et réalisateur/producteur de nombreux épisodes, Jonathan Frakes, entreprit d'aider le réalisateur. « J'ai tenté de l'éclairer sur la nature de nos rapports, en lui expliquant qu'il ne fallait pas prendre pour de l'irrespect notre comportement turbulent, gamin et blagueur. »

Les studios abritant les séries de science-fiction sont souvent connus pour l'excellente ambiance qui lie les comédiens et les techniciens.

« Au fil de ces quinze années », explique le producteur Rick Berman, « nous avons bâti une véritable famille et élaboré un code de communication qui simplifie et accélère considérablement les échanges. Nous évitons ainsi ces périodes de tâtonnements où chacun fait des efforts pour s'adapter aux méthodes de l'autre. »

Certaines séries comme « Stargate » et « Smallville » se permettent même des blagues de plateaux à plateaux.

Le comédien Ron Perlman (vu dans la série « La Belle et la Bête », dans « La cité des enfants perdus » et « Alien, la résurrection »), a subi une étonnante métamorphose pour les besoins de « Star Trek Nemesis » et de son rôle du vice-roi. Il lui fallut en effet passer près de 2 heures 30 quotidiennes en salle de maquillage pour arborer le faciès hideux de son personnage, qui devait selon les producteurs avoir « un look digne de Nosferatu ».

Patrick Stewart, alias Capitaine Jean-Luc Picard, est visiblement très proche du personnage qu'il incarne depuis maintenant quatre longs métrages Star Trek et sept saisons de « La Nouvelle Génération ». Lors de la scène d'adieu, vers la fin de « Star Trek Nemesis », l'acteur, très ému, ne put s'empêcher de commencer à pleurer, forçant l'équipe du film à retourner la séquence.

Mais à ce sujet d'autres rumeurs règnent comme le fait que Patrick Stewart soit de loin l'ancien de Star Trek qui hésite le moins à regretter officiellement la longueur du rôle qu'il a endossé et surtout l'étiquette dont il a le plus grand mal à se défaire.

« Star Trek Nemesis » bénéficie d'un amusant clin d'oeil avec la présence au générique, le temps d'une courte scène, du réalisateur Bryan Singer. Ce dernier retrouve pour l'occasion Patrick Stewart, qu'il a dirigé dans « X-Men » et « X-Men 2 ».

Après un demi-succès avec « Insurrection », voilà bien un film dans la ligne droite de la franchise.

Le scénario est assez mince, laissant une grande part à l'affrontement Picard/Shinzon. Mais il faut reconnaître que les effets spéciaux sont à la hauteur du budget et on finit par un combat spatial digne de certaines scènes des « Star Wars ».

Les fans ont souvent hurlé au miracle, les tièdes en sont ressortis déçus par le rôle trop beau fait à Picard.

En toute objectivité, les autres membres de l'équipe sont plus des faire-valoir, et seule sort du lot la scène du « suicide » de Data.

Néanmoins, c'est une fort belle conclusion aux différents films et à la série qui comptaient ces protagonistes à leur générique. Plusieurs intrigues non abouties trouvent ici la solution rêvée par les fans, tel le mariage de Riker et Troi et on y trouve quelques clins d'oeil à « Voyager » avec Janeway et aux fans de la première date, comme Whoopy Goldberg en Guinan.



STAR TREK ; THE NEXT GENERATION

Par Alessandro Arturo

Le 10 octobre 1986, le président de Paramount Television Group, société détentrice des droits de Star Trek, annonçait la nouvelle : "Ce que Gene Roddenberry a fait il y a 20 ans, il va le refaire maintenant". Les circonstances dans lesquelles TNG (The Next Generation) débutait différaient de celles qu'avait connues son illustre prédécesseur : la vidéo avait fait son apparition, le fax, les ordinateurs personnels, la télévision par câble, et bien sûr, une armée de fans nourrie de 2 décennies de rediffusions qui attendait de pied ferme. Paramount, bombardée depuis des années par les incessantes demandes pour une nouvelle série, et constatant l'audience de l'ancienne, avait pris contact avec



G. Roddenberry. Que celui-ci ait accepté de reprendre les rênes de Star Trek tient du miracle. La série originale n'avait guère rencontré de succès lors de sa première diffusion et les nombreuses batailles créatives, budgétaires et de distribution que Roddenberry avait dû mener lui avaient peu profité tant professionnellement que financièrement. Il avait été alors considéré comme un producteur de flops, n'avait plus trouvé aucun travail et avait vécu des seules rentrées que lui procuraient les conférences qu'il donnait sur la série. Il avait été sérieusement question d'une série Star Trek II durant les années 70, mais le projet avait été abandonné quand le premier volet de Star Wars était sorti. Faire rejouer les acteurs originaux fut rapidement exclu ; leurs salaires étaient devenus trop élevés, leur âge trop avancé. Des acteurs apportant un nouveau souffle aux personnages et ayant une meilleure "durée de vie" étaient indispensables. Roddenberry s'opposa à leur faire jouer les personnages originaux, par crainte d'une réaction négative du public, et un nouvel ensemble de personnages fut créé, situé dans un avenir plus éloigné que celui de la série originale.

Aussi bonne, ou tout au moins appréciée, que fut la première série, même le fan le plus acharné admet qu'elle contenait des erreurs monumentales, tant au point de vue du concept que de l'exécution. Le vaisseau comprenait 400 membres d'équipage mais c'était toujours le capitaine qui plongeait tête première dans les missions les plus dangereuses ; l'En-



terprise, fleuron des vaisseaux spatiaux, tombait en panne régulièrement, et, évidemment, comment un groupe de personnes acceptait-il d'abandonner toute vie familiale et sociale pour vivre durant des années dans un environnement spartiate ? Le nouvel Enterprise devient donc une véritable ville de l'espace, fiable, où les gens peuvent non seulement travailler, mais également vivre en tout confort. Cela se traduit par un environnement adouci, tout en courbes et en couleurs chaudes, truffé de hublots et fenêtres diverses, par la présence des familles des membres d'équipage, par les possibilités récréatives qu'offre le vaisseau, dont la plus connue est le holodeck.

Cette vision idyllique, Roddenberry la complète en exigeant qu'aucun

conflit n'éclate jamais entre les membres de l'équipage, ce qui représentera un véritable casse-tête pour les scénaristes. L'aspect extérieur du vaisseau subit également un lifting et, comme son intérieur, gagne en courbes ce qu'il perd en angles. La partie "soucoupe" et la partie propulsion demeurent et leur séparation, une idée remontant à la série originale et jamais montrée par manque de moyens, est désormais réalité. Pour l'anecdote, il a été question au départ de réaliser l'Enterprise entièrement en images de synthèse et les résultats des essais effectués avec le design de l'ancien vaisseau furent plus que satisfaisants -en 1987, ne l'oublions pas- mais les producteurs décidèrent de se rabattre sur la solution de sécurité et commandèrent à ILM les maquettes que les téléspectateurs allaient découvrir. ILM qui, entre parenthèses, apparaîtra dans le générique de la série pendant les 7 saisons pour un effet devenu fameux, le passage du vaisseau en "Warp Speed": l'avant du fuselage s'étire, l'arrière le rattrape et le vaisseau disparaît dans un éclat de lumière.

Les profils initiaux des différents personnages furent légèrement adaptés, notamment en fonction des acteurs qui se présentèrent aux auditions. Macha Hernandez devint Natasha Yar, Leslie Crusher, une jeune fille, devint Wesley Crusher, un jeune garçon, et le dernier mais non le moindre, le personnage de Worf fut ajouté. Tout comme Kirk était Roddenberry durant les années 60, "un macho impulsif du sud des Etats Unis", Picard représente Roddenberry 20 ans plus tard, posé, mûr, vieux diraient certains. Picard reçoit des origines françaises en hommage à Jacques Cousteau, le Français le plus célèbre de l'autre côté de l'Atlantique. Le capitaine ne pouvant plus tenir le rôle d'un Kirk aventureux, c'est le personnage du commandant en second, William T. Riker, qui s'en charge, tant vis-à-vis des conquêtes féminines que des missions périlleuses à mener à bien au-delà des limites du vaisseau. Il est le véritable héritier du séducteur tête brûlée de la première série. Ce personnage n'a toutefois pas été créé de toutes pièces, un commandant en second féminin existait déjà dans "The cage", le pilote de 1964, mais n'apparaissait déjà plus dans l'épisode n° 2 qui marquait les véritables débuts de la série avec les personnages qu'on connaît. Wesley Crusher, le jeune génie mal aimé du public, Roddenberry l'a voulu parce qu'il représente ce que Roddenberry lui-même voulait être et faire à 17 ans, il personnifie les rêves d'alors du grand oiseau (surnom donné à G.R. par son équipe). Geordi LaForge est le technicien qui connaît le vaisseau comme sa paume, le maintient et le répare en cas de nécessité. Il est le Scotty de TNG. LaForge étant aveugle, il a fallu trouver un moyen esthétique et original de dissimuler ses yeux, et après 3 mois d'essai avec des lunettes futuristes et ridicules, c'est un diadème en plastique pour enfant qui fera l'affaire. L'accessoire limitera singulièrement le jeu de l'acteur. Le personnage de Tasha Yar s'appelait initialement Macha Hernandez et était inspiré du Marine féminin Vasquez dans "Aliens" de James Cameron. Elle devient Yar suite à la décision de Rodden-

ge, Tasha Yar, décède en fin de saison, tué par une entité liquide maléfique ("Skin of evil"). L'actrice avouera plus tard avoir regretté sa décision et reviendra à plusieurs reprises en tant que guest star. La première saison à peine finie sur un succès d'audience, la seconde commence en catastrophe par une grève des scénaristes qui oblige la production à réduire le nombre d'épisodes et à aller piocher dans de vieux scénarios de la série avortée des années 70 ("The child"). D'autres changements surviennent. Roddenberry s'est laissé convaincre que le

personnage Crusher ne "foncle fait remplacer Pulaski, une copie féminin de Bones décision provoque réaction réelle du public. Diana trice jouant Pulaski déjà apparue en cin dans la pre-apparaîtra touristique en tant que demande, et ne saison. Une autre prestige, fait son pi Goldberg. Trek-date, l'actrice avait qu'elle serait inté-apparitions épi-



du docteur tionne pas" et par le Docteur conforme au McCoy. Cette la première ment négative Muldaur, l'acki, et qui était tant que médecine série, jours au généguest star, à sa restera qu'une guest star, de entrée : Whookie de longue laissé entendre ressée par des diques dans la

saga. Les producteurs ont cru qu'il s'agissait d'une plaisanterie jusqu'à ce que Goldberg les contacte directement et demande explicitement à participer à Star Trek. Elle est évidemment accueillie à bras ouverts. Comme beaucoup d'acteurs et actrices noirs, Whoopi Goldberg compte Nichelle Nichols, parmi ses sources d'inspiration. Nichols tenait le rôle du lieutenant Uhura dans la série originale. Elle et Kirk s'étaient étreints dans le premier baiser interracial de l'histoire de la télévision américaine. John Frakes, l'acteur jouant Riker, se présente barbu sur le plateau et convainc Roddenberry que le personnage en bénéficierait. Il portera la barbe pour toutes les saisons à venir. LeVar Burton, l'acteur jouant LaForge, essaiera d'en faire autant quelques saisons plus tard mais se verra opposer un refus. Le personnage apparaîtra toutefois barbu dans un épisode, Burton ayant émis le souhait de porter la barbe le jour de son mariage, ce que la production ne pouvait décemment lui refuser.

Cette saison voit d'autre part la dernière apparition de Data en tant que Sherlock Holmes dans "Elementary, dear Data". Les ayant-droits de Conan Doyle ont, en effet, refusé que le personnage soit utilisé sans payer de droits. Si la première saison avait parfois les maladroites d'un nouveau-né, la seconde celles d'un adolescent en pleine croissance, la troisième voit la série s'épanouir, acquérir la stabilité et la cohérence d'un produit désormais adulte. Le mérite en revient principalement à Michael Piller, nouveau scénariste en chef et qui deviendra d'ailleurs un des piliers de la saga. Les fans avaient convaincu Paramount de créer une nouvelle série, ils avaient convaincu





la NASA, ce qui n'a rien à voir mais tout le monde s'en rappelle, de baptiser la première navette "Enterprise", et ils parvinrent à convaincre les producteurs à reprendre Gates McFadden dans le rôle du docteur Crusher. Les uniformes en Spandex sont remplacés, au grand soulagement des acteurs, par des vêtements en laine, moins cartoonesques, mais qui coûtent la bagatelle de 3000\$ pièce. La quatrième saison voit la série se détacher complètement des épisodes des années 60 et atteindre ainsi sa pleine maturité. Il ne s'agit plus de la "nouvelle série" qui craint la comparaison avec l'originale mais d'une saga à part entière. Cela se marque principalement par le fait que les "anciennes" races extrater-

restres, Klingons, Romuliens, utilisées avec parcimonie jusque là font des apparitions de plus en plus fréquentes. Durant cette saison, le record des 79 épisodes de la première série sera battu, et la série recevra 2 Emmys (Oscars de la télévision), ce qui pour une série "syndiquée" (par opposition aux séries "network" - NBC, CBS, ...) est un exploit. Wesley Crusher disparaît, en route vers "Starfleet Academy" sur terre, son personnage devenant de moins en moins populaire auprès du public. L'épisode "Family" est d'autre part le seul de toute la saga Star Trek, série originale y compris, où aucune scène ne se déroule sur le pont de l'Enterprise. La réaction des téléspectateurs est cinglante et sans appel. L'expérience ne sera pas renouvelée. Pour l'anecdote, Andreas Katsulas apparaît en Romulien dans l'épisode "Future imperfect". Katsulas jouera plus tard l'ambassadeur narn G'Kar dans la série Babylon 5. Cet épisode offre également aux téléspectateurs une des très rares occasions de voir les yeux de LeVar Burton. La cinquième saison connaît des hauts fabuleux, tels une audience record dépassant "Cheers", "Roseanne" et même le fameux "Monday Night Football", tels la célébration des 25 ans de la série mais également un terrible bas avec la mort de Gene Roddenberry le 26 octobre 1991. Le succès de la série, principalement dû à la stabilité de l'équipe créatrice, se marque notamment par le nombre d'acteurs et actrices célèbres désireux d'apparaître dans un épisode. On peut citer Mick Fleetwood et Paul Winfield parmi les plus connus. Cette saison est la seule où n'apparaît pas Q, l'entité toute puissante et facétieuse qui passe son temps à s'amuser aux dépens de l'Enterprise. Les apparitions régulières de Q sont une caractéristique de la nouvelle série, par opposition à l'ancienne où, à de rares exceptions près, un ennemi ou un personnage secondaire ne revenait jamais. On peut dire la même chose du personnage de Lwaxana Troï, la mère insupportable de Deanna, et jouée par Majel Barret, la veuve de Roddenberry. Tant Q que Lwaxana apparaîtront dans Deep Space 9 et Q également dans Voyager. C'est durant cette saison que les Bajorans font une apparition déterminante.



Ils sont présentés comme un peuple opprimé, déporté et révolté contre l'envahisseur. Les Bajorans seront une des bases de la série Deep Space 9. L'actrice Michelle Forbes, interprète de la Bajoranne Ro, fera une telle impression à la production qu'un des rôles principaux de Deep Space 9, le major Kira, lui sera proposé. Elle le déclinera pour se consacrer au cinéma. On la verra notamment dans Kalifornia et dans Escape From L.A. L'ère post-Roddenberry commence avec la sixième saison, et les fans, inquiets de l'orientation que pourrait prendre la série, sont rapidement rassurés. L'équipe en place a suffisamment d'expérience pour ne pas perdre de vue l'esprit du créateur. Cette année-là, la production décide de lancer Deep Space 9. Le but est de donner à TNG un alter ego plus dur et sombre, mais également, beaucoup plus concrètement, de lancer une série qui pourra palier l'absence de TNG une fois celle-ci, succès oblige, portée au grand écran. Deep Space 9 est immédiatement adoptée par le public. La création de Deep Space 9 a également pour conséquence que les personnages de Miles O'Brien et de son épouse disparaissent de TNG. En parlant de succès, on peut difficilement résister à l'envie de citer un chiffre, un seul suffit, celui des ventes en merchandising pour la seule année 1991: 2 milliards de dollars. La sixième saison connaît des épisodes moins "soap", c'est-à-dire moins orientés vers les conflits familiaux ou relationnels, comme entre Worf et son fils, et plus d'épisodes purement SF, afin de mieux tirer profit de l'essence même de Star Trek : l'exploration spatiale. Les scénaristes de la série avouent d'ailleurs qu'aucune règle ne préside à l'idée de base d'une histoire. Les histoires arrivent, toujours selon eux, un peu au hasard et sont développées dès l'instant où "elles sont bonnes". La septième saison commence et, c'est officiel, elle sera la dernière. Que la série s'arrête à l'apogée de son succès laisse de nombreux fans amers et incrédules, mais cette fin permettra au film "Star Trek : Generations" de voir le jour ainsi que, la production ayant les reins suffisamment solides pour financer 2 séries, à "Star Trek : Voyager". La décision de Paramount de passer au grand écran est, on l'a compris, purement financière, les revenus générés par un film étant potentiellement beaucoup plus élevés que ceux d'une série. L'empressement de la société à voir le film sortir, 6 mois après l'arrêt de la série, prouve suffisamment à quel point sa démarche est intéressée... pour le plus grand bonheur du public. Le premier épisode de la saison finale a ceci de particulier que, pour la première fois en 7 ans, les scénaristes avaient essayé d'écrire la deuxième partie du "cliffhanger" de la saison 6 avant leur départ en vacances, mais, évidemment, ils n'y sont pas arrivés. Il faut savoir que toute saison se clôt par un épisode "à suivre" afin d'accrocher le téléspectateur au début de la saison suivante, et les scénaristes, lorsqu'ils terminent une saison n'ont jamais la moindre idée de comment ils vont finir l'histoire qu'ils ont commencée au dernier épisode. Une situation qu'ils décrivent comme "légèrement stressante". Cette saison est considérée par les téléspectateurs comme un peu faible, et la production admet que le fait de ne pas avoir d'avenir a refroidi plus d'un enthousiasme chez les créateurs. Il s'agit donc principalement d'en dire un peu plus sur les personnages, leurs familles, leur passé, de répondre à toutes les questions en suspens. Le tout dernier épisode, de longueur double, comble l'amateur et voit l'Enterprise et son équipage, on s'y serait attendu, en route vers de nouvelles aventures. Il serait vain de comparer ici TNG à la première série ou à Star Wars, cela a été fait à de trop nombreuses reprises et la teneur des arguments échangés rend compte de l'ineptie de la démarche. Deux exemples authentiques pour s'en convaincre : "TNG est moins bien que la série originale parce que Picard est chauve", ou "Star Wars est mieux que Star Trek parce que Han Solo traverse un champ d'astéroïdes à pleine vitesse tandis que Picard le traverse à demi-impulsion". Contentons-nous de retenir qu'une série qui avait contre elle d'être de la SF (très mauvais à l'époque) et de devoir reprendre le flambeau d'une série culte a enchanté le public pendant 7 ans et 176 épisodes, a donné lieu à 4 films, dont le second est considéré par beaucoup comme le plus réussi de tous les Star Trek sur grand écran, et a complètement réactualisé le mythe de la série. Au-delà, toute considération est vaine.



LA VISION DE GENE RODDENBERRY

Par Jean-Michel Abrassart

Un futur résolument optimiste

La caractéristique principale du futur proposé par Gene Roddenberry dans la série d'origine « Star Trek » est qu'il s'agit d'un futur résolument optimiste. Il voulait donner un exemple vers lequel l'humanité pourrait tendre, une sorte d'objectif à atteindre. La société présentée dans la série d'origine est véritablement utopique : il n'y a plus de chômeurs, plus de maladies graves, plus de racisme, plus d'inégalité entre les sexes, plus de guerre, plus de religion... La médecine, incarnée par le docteur McCoy, fait de véritables miracles. Dans ce futur, les gens ne travaillent pas pour l'argent mais pour leur développement personnel. Cette utopie pourrait être une société communiste réussie ou



encore la Terre Promise de la religion chrétienne, si la religion ou la spiritualité n'en était pas étonnamment totalement absente (du moins dans la série d'origine). La disparition de la religion et de la spiritualité montre bien la dérive scientiste de la série d'origine. L'épisode « Pauvre Apollon/Who Mourns for Adonais ? » (TOS) nous présente le dieu Apollon, et à travers lui tous les dieux de l'antiquité, comme étant une race extraterrestre. Il s'agit déjà de la Théorie des Anciens¹ Astronautes, si chère aux Ufologues. Dans la série d'origine, les Vulcains représentent une sorte d'humanité pleinement accomplie, purement rationnelle, purement scientifique. A l'inverse, les Klingons seraient l'incarnation du côté obscur de l'homme : sa tendance à aimer la violence et la

1. Voir aussi dans une approche sceptique A. TAVERNE (1997), Nos ancêtres les martiens, dans *Science & Vie (édition spéciale) : 50 ans d'OVNIS*, n° 9706H, p. 64-74 et J.-M. ABRASSART (2001), *Approche sociopsychologique du phénomène O.V.N.I.*, Louvain-la-Neuve : U.C.L. (mémoire de licence), p. 39-41.

guerre. Il est amusant de constater que la passion que les fans ont pour cette race est en quelque sorte anti-Roddenberrien : l'utopie de « Star Trek » ne peut pas se confondre avec une race aussi barbare... La société présentée par Gene Roddenberry va par la suite exploser pour incorporer des éléments plus sombres. Une des intuitions les plus importantes de Roddenberry est que l'aventure se trouve aussi au sein de la recherche scientifique ! C'est cela qui fera que « Star Trek » sera beaucoup plus de la science-fiction que « Star Wars » par exemple. Dans « Star Trek », l'idéal de la science se confond avec celui de l'aventure : la découverte et l'exploration de la frontière se font à la fois physiquement et intellectuellement. On explore de nouveaux mondes et dans le même temps, on est foncièrement obligé d'incorporer intellectuellement l'altérité, à travers la différence des autres cultures extraterrestres.



La disparition du racisme

Au départ, dans l'utopie de Gene Roddenberry, le racisme et le sexisme ne sont plus sensés exister. Pour preuve, l'équipage d'origine comprend une Africaine (Uhura), un Russe (Chekov) et un Japonais (Sulu). A l'heure actuelle, notre monde est loin d'être parfait. L'homme peut-il instaurer la paix sur la terre avant le 23ème siècle ? Le racisme peut-il totalement disparaître d'ici là ? Avec le temps, qui sait... Peut-être y a-t-il de l'espoir pour le monde après tout ? C'est cet espoir qui est au fondement de l'univers de Gene Roddenberry. Le racisme n'existe plus dans le futur que nous présente « Star Trek », du moins entre humains. La Directive Première de StarFleet est la non-ingérence dans les autres cultures. Cette règle fondamentale de StarFleet est une critique transparente de la politique américaine durant la guerre du Vietnam. Le capitaine Sisko de la station spatiale DS9 est noir, reprenant ainsi la suite du personnage d'Uhura (Nichelle Nichols) de TOS et de Guinan (Woopy Gooldberg) de TNG. A l'époque de la série d'origine, Nichelle Nichols voulait quitter la série à cause du peu de texte (« Nous recevons une communication, capitaine. ») et de jeu qu'on lui donnait, mais Martin Luther King lui-même l'a encouragée à continuer parce que fondamentalement, elle montrait que, dans le futur, une femme noire pouvait occuper un poste à responsabilité. C'est aussi pour cette raison que, lorsqu'elle apprit qu'une nouvelle série trek allait se faire, Woopy Gooldberg s'est proposée comme star invitée régulière. De même, « Deep Space Nine » est une des rares séries où un acteur noir a le premier rôle.



Chronologie sommaire :

On a parfois reproché à la série d'origine de ne pas vraiment expliquer comment l'humanité ferait pour atteindre cette utopie qu'est la Fédération des

Planètes Unies. Cette lacune a été quelque peu corrigée au fil des séries, mais sera totalement effacée par la cinquième série : « Enterprise ». Donner un futur en exemple est une bonne chose, réfléchir à comment le créer en est une autre. Au fur et à mesure des séries, une histoire du futur a été écrite dans « Star Trek » et des éléments de réponses ont été apportés par les scénaristes :

1er siècle : Les habitants de Vulcain s'engagent dans des guerres terribles. Au milieu de celles-ci, le grand philosophe Surak conduit le peuple vulcain sur le chemin de la Logique et de la Paix.

625 : Kahless, l'Inoubliable, unifie Q'onos, la planète-mère des Klingons. Le chef charismatique fournit à son peuple un Code de l'Honneur qui forgera la culture klingonne.

1992 : Les Guerres Eugéniques ravagent la terre.

2024 : Les émeutes de Gabriel Bell ont lieu à San Fransisco. Suite à ces émeutes, les Etats-Unis changeront leur politique d'exclusion des pauvres.

2063 : Zephram Cochrane invente le moteur à distorsion (en anglais : « warp drive »). A la suite de son premier vol (à bord du Phénix), un vaisseau vulcain vient prendre contact avec les humains.

2103 : Mars est colonisé par les humains.

2113 : Un monde unifié est finalement établi sur Terre, grâce au Premier Contact avec les Vulcains.

2156 : La guerre entre la Terre et les Romuliens débute.

2160 : La Terre gagne à Cheron la guerre contre les Romuliens. La Zone Neutre est instaurée.

2161 : Création de la Fédération des Planètes Unies, en réaction à la guerre contre les Romuliens.

2245 : L'Enterprise NCC-1701 est lancé. Son commandant est le capitaine Robert April.

2254 : L'U.S.S. Enterprise est commandé par le capitaine Pike.

2264 : Début de la première mission de 5 ans de l'Enterprise commandé par le capitaine James T. Kirk.

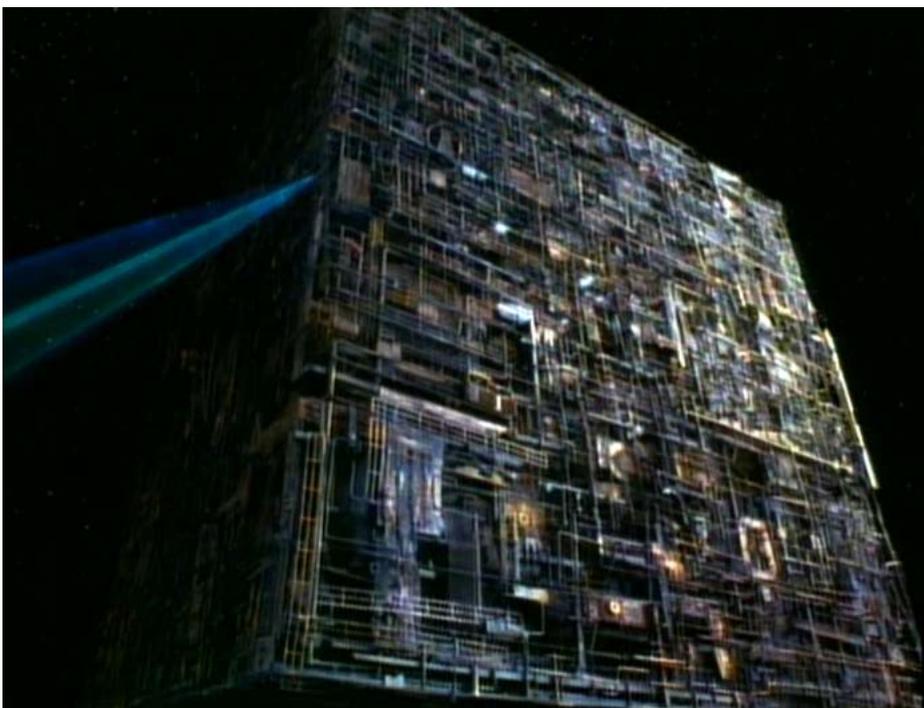
2269 : Fin de la première mission de 5 ans.

2271 : Mission V'Ger.

2285 : L'ancien tyran eugénique Khan cherche à se venger de Kirk. Spock meurt puis est ressuscité. Le fils de Kirk, David, est tué par des Klingons.

2286 : Lancement de l'Enterprise-A.

2290 : Ikaru Sulu est promu au rang de capitaine et assigné au commandement de l'U.S.S. Excelsior. Il est rejoint par Janice Rand,



assignée comme officier des communications.

2293 : Le traité de paix de Kithomer est signé avec les Klingons. Tuvok, un jeune Vulcain, est assigné comme officier scientifique sur l'U.S.S. Excelsior commandé par le capitaine Ikaru Sulu. James T. Kirk prend sa retraite de StarFleet. L'Enterprise-B est lancé sous les ordres du capitaine Harriman. Durant la cérémonie d'inauguration, James T. Kirk disparaît dans un ruban énergétique, le Nexus.

2344 : L'Enterprise-C est détruit.

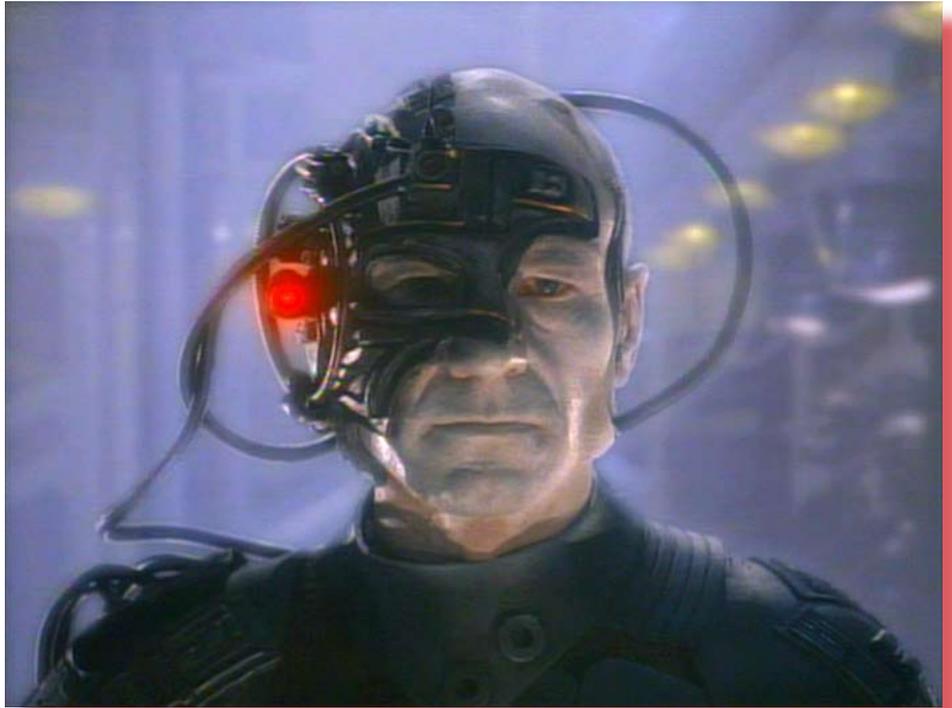
2364 : Première mission de l'Enterprise-D sous le commandement du capitaine Jean-Luc Picard.

2367 : Bataille de Wolf 359 contre les Borgs.

2369 : Prise en charge de la station Deep Space Nine par StarFleet. Le commandant Benjamin Sisko en assume la direction. Un vortex en direction du Quadrant Gamma est découvert à proximité de Bajor.

2371 : Destruction de l'Enterprise-D. James T. Kirk réapparaît, sortant du Nexus. Néanmoins, il meurt aussitôt en affrontant le savant fou El'Aurien Soran. Le vaisseau Voyager disparaît mystérieusement dans les Badlands. Il se retrouve en vérité perdu dans l'espace, plus précisément dans le Quadrant Delta.

2373 : L'Enterprise-E affronte une nouvelle attaque des Borgs en direction de la Terre.



Les quatre quadrants de la galaxie

Pour l'instant, les séries ont essentiellement exploré les quatre quadrants de la galaxie. Un quadrant représente un quart de la Voie Lactée. En vue verticale par rapport au plan de la galaxie, chacun de ces quadrants se présente comme une part de camembert ouverte à 90 degrés. Les deux premières séries (TOS et TNG) se déroulent dans le quadrant Alpha. La Fédération Unie des Planètes s'y trouve. Elle a été créée en 2161, au lendemain de la guerre contre les Romuliens. Le Conseil de la Fédération, composé de représentants des différents membres, siège à San Francisco. Par contre, les services du Président de la Fédération se trouvent pour leur part à Paris. La station DS9 se trouve elle aussi dans le quadrant Alpha, mais le vortex la relie au quadrant Gamma. Les peuples de cette partie de la galaxie sont donc présentés dans cette série (par exemple, le Dominion se trouve dans le quadrant Gamma). Enfin, le vaisseau Voyager est, quant à lui, perdu au fin fond du quadrant Delta, portion de l'espace en grande partie sous la domination des Borgs. Il en résulte que de toute les portions de la galaxie, c'est le quadrant Bêta le moins exploré. L'Empire klingon et l'Empire romulien se trouvent dans cette portion de l'espace.

Les origines de la Fédération Unie des Planètes

En 1992, Khan Noonien Singh, produit de l'ingénierie génétique et de l'eugénisme, prend le contrôle d'un quart de la Terre. Cela fait déjà de l'univers trek une uchronie, mais même si nous n'avons pas effectivement créé de surhommes génétiques, les années 90' n'ont malheureusement pas manqué de guerres... Repensez un instant à l'atrocité du génocide de 1994 au Rwanda... En 1993, dans l'univers trek, les guerres eugéniques font donc rage sur notre planète : des nations entières sont anéanties sous les bombes. Des luttes intestines éclatent entre surhommes génétiques, ce qui finira par entraîner leur chute. Khan Noonien Singh est obligé de fuir la terre, en stase cryogénique dans un vaisseau spatial sans vitesse de distorsion (voir TOS : « Les derniers tyrans/Space Seed »). La situation géopolitique ne s'améliore pourtant pas sur notre petite planète. En 2024, les émeutes de Bell (dirigées par Gabriel Bell, alias le capitaine Sisko de la station « Deep Space Nine ») reviennent.

dans le temps) entraînent la fermeture des districts du Sanctuaire aux Etats-Unis (voir DS9 : « Past Tense »). Le gouvernement est contraint de reconnaître que les S.D.F., les malades mentaux et les sans-emploi ont été cruellement relégués dans ces districts. Finalement, en 2063, alors que le monde est encore divisé par la guerre, le scientifique Zefram Cochrane fait une démonstration réussie de propulsion à la vitesse de la lumière ou distorsion (voir le film : « Premier Contact »). Cela attire l'attention d'un vaisseau vulcain passant à proximité de notre système solaire. Le Premier Contact a lieu entre l'humanité et une race extraterrestre. C'est cet événement qui provoquera l'unification des différentes nations de la Terre et le début d'un âge de paix qui conduira finalement à la création de StarFleet. Ce premier contact avec les Vulcains est véritablement le commencement de la migration stellaire. Néanmoins, l'humanité n'est pas au bout de ses peines. La dernière série « Star Trek » en date, baptisée « Enterprise », développe particulièrement la période du début de l'exploration spatiale : le vaisseau Enterprise NX-01 est en effet le premier à disposer d'un moteur de distorsion 5. Le capitaine Archer et son équipage sont véritablement les premiers à aller « where no man has gone before/ là où personne n'est allé avant ». Nous pouvons voir comment la technologie, que nous connaissons bien pour l'avoir vue à l'œuvre au 23ème siècle, s'est développée au 22ème. Par exemple, au début de la série, les téléporteurs ne seront utilisés que pour la cargaison et pas pour le transport des humains ! Plusieurs explications de cette évolution se trouvent dans cette série « préquell ». En 2161, la Fédération Unie des Planètes et l'Académie de StarFleet (littéralement en français la « Flotte Stellaire ») est créée à San Francisco. L'ère de Star Trek est en marche...

Une utopie à reconstruire en permanence

Pourtant, dans « Star Trek VI : Terre Inconnue », les scénaristes vont mettre un bémol à l'utopie rêvée par Roddenberry. Nous allons découvrir que le racisme n'a pas véritablement disparu de la Fédération, puisqu'il s'exerce à l'encontre de la race extraterrestre klingonne. Le racisme sera toujours là, sous une forme ou une autre. Les héros doivent se battre afin que leur société reste une utopie. Toujours dans ce film, on nous montrera aussi les dérives possibles de ce peuple prétendument idéal que sont les Vulcains, lorsqu'ils décrètent qu'il est logique d'exterminer les Klingons. « La haine est logique, la paix ne l'est pas » comme l'expliquera Spock. De même, la haine n'a pas non plus vraiment disparu de l'humanité, comme nous le montre le capitaine Picard, traumatisé par son expérience dans la Collectif Borg, dans « Premier Contact ». La religion va réapparaître comme sujet en central dans « Deep Space Nine », tout comme la guerre. Les Cardassiens ont commis un génocide sur les Bajorans, qui rappellent indubitablement la 2ème Guerre Mondiale. Comment reconstruire un pays (en l'occurrence la planète Bajor) après un génocide ? Comment pardonner aux bourreaux (les Cardassiens) ? Où se trouvait Dieu pendant ces événements (les Prophètes de la religion des Bajorans) ? Comment rester fidèle à ses idéaux en tant de guerre ? Telles sont les questions que se poseront les héros de DS9 tout au long d'idée, la difficulté intrinsèque parti-

de la série. Dans le même prolongement à rester fidèle aux idéaux de StarFleet et culièrement à la Directive Première sera le sujet central de la quatrième série, « Voyager », un vaisseau perdu loin de la Terre... L'épisode « Equinox » (VOY) est particulièrement représentatif : Voyager y découvre l'U.S.S. Equinox, un vaisseau de la Fédération lui aussi perdu dans le quadrant Delta. Il s'est retrouvé là exactement de la même façon : attiré par le Protecteur. La différence est que l'Equinox est un vaisseau scientifique, peu outillé pour survivre seul dans l'espace profond. Le capitaine a donc décidé de violer les règles morales de StarFleet (il tue des créatures subspatiales pour augmenter sa vitesse de distorsion) au nom de la survie de son équipage ! Cet épisode pose



cruellement la question des valeurs auxquelles on adhère et jusqu'à quel point on est prêt à y obéir (jusqu'à en mourir plutôt que de les trahir ?). « Star Trek » est avant tout une série qui aborde des sujets moraux. Au final, l'utopie de Gene Roddenberry semble bien fragile ! Elle demande un effort constant de la part de ses membres. Les héros doivent se battre pour être à la hauteur de leurs propres idéaux, de leur propre humanité...

La guerre contre les Borgs et contre le Dominion

Si dans la TOS, le sujet de la guerre est surtout exploité à travers les relations entre la Fédération et l'Empire klingon (voir l'épisode TOS : « Les arbitres du cosmos/Errand of mercy » et le film « Terre inconnue »), dans « La Nouvelle Génération », ce seront surtout les affrontements contre les Borgs qui aborderont cette problématique. L'aspect qui sera plus particulièrement traité est la question du « Syndrome de Stress Post-Traumatique » qui apparaît chez les soldats durant une guerre, illustré par l'assimilation du capitaine Picard dans le Collectif dans l'épisode « Le meilleur des deux mondes/The Best of Both Worlds ». Ce sujet sera abordé à nouveau de manière très intelligente dans le film « Premier Contact ». Malgré tout, c'est dans « Deep Space Nine » que le thème de la guerre sera le plus approfondi, tout d'abord avec la question du génocide que les Cardassiens ont perpétré sur les Bajorans, ensuite avec la guerre contre le Dominion². Chaque épisode de « Deep Space Nine » est une vraie perle de réflexion morale. Les limites entre le bien et le mal y sont extrêmement floues. Malgré le génocide, il existe de bons Cardassiens et de mauvais Bajorans. Peut-on inventer de fausses preuves pour forcer les Romuliens à entrer en guerre contre le Dominion ? Doit-on condamner à l'extinction le peuple des Fondateurs en les contaminants par un virus pour sauver la Fédération ? En clair, doit-on sauver la Fédération au prix de ses fondements éthiques ?



2. Pour en savoir plus sur cette guerre, voir la série des romans « The Dominion War » : VORNHOLT, J. (1998), *Behind enemy lines*, New York : Pocket Books, CAREY, D. (1998), *Call the arms...*, New York : Pocket Books, VORNHOLT, J. (1998), *Tunnel through the stars*, New York : Pocket Books et enfin CAREY, D. (1998), ...*Sacrifice of angels*, New York : Pocket Books. Les romans de John Vornholt raconte une aventure de l'équipage de l'Enterprise durant cette guerre. A noter que le film « Star trek IX : Insurrection » se place aussi dans ce contexte géopolitique.

L'ESPACE, L'ULTIME FRONTIERE

Par Jean-Michel Abrassart

La conquête spatiale

Il est certain que le développement de la science-fiction en général et de « Star Trek » en particulier a été grandement influencé par le désir du peuple américain d'aller dans l'espace. Ce rêve allait se matérialiser dans la réalité avec le programme de recherche spatiale de la N.A.S.A. d'un côté et de l'autre, dans l'imaginaire, avec « Star Trek ». En 1961, Youri Gagarine, un Russe, réalise une excursion dans l'espace, suivi un mois plus tard par l'Américain Alan Shepard. Dans le contexte de la guerre froide, c'est un défi que les Américains se devaient de relever. Ils se lanceront donc à la conquête de la lune. Le président Kennedy lance l'homme vers l'ultime frontière, et promet la lune aux Américains. L'apothéose de ce mouvement se produit huit ans plus tard, en 1969, lorsque Neil Amstrong, Buzz Aldrin et Michaël Collins posent le pied sur le satellite de la Terre. « L'ultime frontière » : la série de Gene Roddenberry se place d'emblée dans le prolongement du programme de Kennedy. Ce n'est pas un hasard si c'est durant cette décennie de quête de la lune que « Star Trek » est créé. Le message est clair : le destin de l'humanité est d'explorer les étoiles ! C'est d'ailleurs lors de son discours annonçant que l'homme marcherait sur la lune dans les dix ans que Kennedy évoqua l'espace comme étant l'ultime frontière, expression qui deviendra le credo de « Star Trek ». En 1976, dixième anniversaire de la série, les fans firent une telle pression que la première navette spatiale expérimentale fut baptisée Enterprise ! Les acteurs et Roddenberry furent invités à la cérémonie d'inauguration et on joua la musique du générique de « Star Trek » plutôt que l'hymne américain ! Il est amusant de voir comment le progrès, l'histoire et la science peuvent être profondément influencés par un produit culturel comme une série télévisée¹.



Les planètes de classe M

La question de la pluralité des mondes² se pose de manière aiguë lorsqu'on regarde « Star Trek ». En effet,

1. Voir aussi comment les ingénieurs de la N.A.S.A. sont aussi des fans de « Star Trek » dans GREENWALD, J. (1998), *Future Perfect*, New York : Penguin Books, p. 17-26.

2. Cet article reprend en partie le chapitre 3 de mon mémoire de licence : J.-M. ABRASSART (2001), *Approche sociopsychologique du phénomène O.V.N.I.*, Louvain-la-Neuve : U.C.L. (mémoire de licence).

afin de réduire au minimum le budget de la série d'origine, Gene Roddenberry façonna le concept des mondes similaires : l'espace est peuplé de planètes de classe M (similaire à la Terre), où vivent des races extraterrestres à l'aspect humain et où se trouvent des civilisations ayant des points de similarités avec la nôtre. Sur pratiquement chacune d'elles, la vie a émergée et s'est développée en général vers une forme de vie de type humanoïde. La plupart d'entre elles ont développée une civilisation, qui a atteint ou qui atteindra un jour le niveau technologique suffisant pour construire des vaisseaux spatiaux avec des moteurs à distorsion, c'est-à-dire capable d'aller plus vite que la lumière et donc d'explorer la galaxie... Les Grecs se posaient déjà la question de la pluralité des mondes durant l'antiquité. Pourtant, ce n'est qu'au 20ème siècle que la conception actuelle des extraterrestres s'est formée, en grande partie dans la SF.

Les progrès de l'astronomie

Au 20ème siècle, l'astronomie a fait des progrès incroyables. En 1900, nul ne sait pourquoi les étoiles brillent, tout le monde ignore l'existence des galaxies et l'origine du système solaire fait appel à plus de métaphysique que de physique. Les années 1930 nous permettent de comprendre que les centres des étoiles sont de gigantesques réacteurs thermonucléaires ! L'ouverture de nouvelles fenêtres d'observation (depuis les rayons X jusqu'aux ondes radio) à partir des années 1950, la conquête spatiale à partir des années 1960 et l'utilisation des détecteurs électroniques, à partir des années 1980, ont contribué à la naissance de l'astronomie moderne. Ce n'est que très récemment que les astronomes ont réussi à détecter les planètes extra-solaires³ : la première fut découverte en 1995 par Michel Mayor et Didier Queloz de l'observatoire de Genève ! Aujourd'hui,



une cinquantaine de planètes extra-solaires sont aujourd'hui connues. A l'heure actuelle, les exobiologistes cherchent des formes de vie (de type bactérie) fossilisées sur Mars ou une vie primitive (prébiotique) sur le satellite de Jupiter nommé Europe. Nous sommes loin de civilisations extraterrestres capables de construire des vaisseaux spatiaux⁴ ...

La pluralité des mondes

Néanmoins, contrairement à ce que l'on pense en général, l'interrogation concernant l'existence d'une vie extraterrestre est très loin d'être neuve. De tout temps, l'homme s'est posé la question de son éventuelle solitude dans l'univers. Le terme « vie extraterrestre » est lui-même bien évidemment moderne, n'étant apparu qu'au 20ème siècle. Le terme historique utilisé en philosophie pour cette question est le « débat sur la pluralité des mondes »⁵. En fait, les concepts d'autres mondes et de vies extraterrestres méritent une place prééminente dans l'histoire de la pensée scientifique. Apparu en France au milieu du 19ème siècle, le mot « extraterrestre » a connu une évolution sémantique et lexicale qui témoigne du changement de la conception du ciel dans la mentalité occidentale. Quatre usages peuvent être distingués chronologiquement. Tout d'abord, un sens poético-religieux attesté chez Baudelaire, Mallarmé, et Huysmans. A cette époque, le mot « extraterrestre » avait le sens de « spirituel », « non matériel », céleste ». Puis un sens matérialiste mais encore fortement connoté de spiritualisme chez des écrivains et savants comme Flammariion ou Charles Cros, en rapport avec leur croyance à des humanités supérieures sur d'autres planètes. Chez ces auteurs, le mot « extraterrestre »⁶ désigne en même temps ou alternativement ce qui est « extérieur à la terre » et lié aux « habitants des autres mondes ». L'usage scientifique

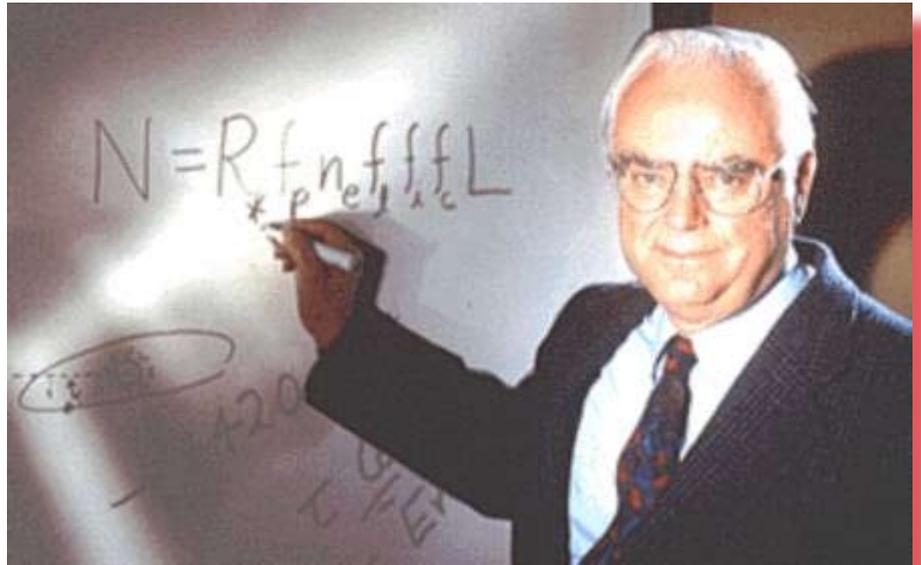
3. Voir P. CRUZALEBES (1999), Une histoire de l'observation du système solaire, dans *Dossier Pour la Science : Les terres célestes*, n°23, p. 40-42.

4. Voir A. BRACK, F. RAULIN (1999), La vie dans le système solaire, dans *Dossier Pour la Science : Les terres célestes*, n°23, p. 40-42.

5. S. F. DICK (1982), *Plurality of worlds: The origine of the Extraterrestrial life Debate from Democritus to Kant*, Cambridge : Cambridge University Press, N. CHEVASSUS-AU-LOUIS (2001), Une infinité de mondes..., dans *Les cahiers de Science & Vie*, n°62, p. 21-23 et J. HEIDMANN, A. VIDAL-MADJAR, N. PRANTZOS, H. REEVES (2000), *Sommes-nous seuls dans l'univers ?*, Paris : Fayard.

6. Voir J.-B. RENARD (1986), La croyance aux Extraterrestres : Approche lexicologique, dans la *Revue française de sociologie*, n° 27, 221-229.

et matérialiste du mot s'impose à la fin du 19ème et au début du 20ème, où il signifie simplement « extérieur à la terre ». Vers le milieu du 20ème siècle, le mot devient aussi substantif et désigne alors les habitants des autres planètes. Le mot « extraterrestre » apparaît finalement dans l'édition 1980 du « Petit Larousse illustré », où il est défini par : comme adjectif, « Extérieur à l'atmosphère terrestre » et comme substantif, « Habitant supposé d'une autre planète que la Terre ».



Le programme S.E.T.I.

En 1959, le professeur Philip Morrison et Guiseppe Coconni publient dans le célèbre magazine « Nature »

le premier article annonçant le projet « Searching for Extra-Terrestrial Intelligence » (S.E.T.I.). Cet article (« Searching for interstellar communications ») soulignait le potentiel de l'utilisation des ondes radio pour les communications extraterrestres. En effet, l'un des moyens de préciser le nombre de civilisations avancées de la galaxie consiste en l'écoute de l'espace, à l'aide de puissants radiotélescopes. Si une race extraterrestre intelligente existe, nous pourrions éventuellement détecter certaines de ses émissions radio. C'est en 1968 que la première recherche « Searching for Extra-Terrestrial Intelligence » (S.E.T.I.), le « Projet Ozma », est menée par le professeur Frank D. Drake au « National Radio Astronomy Observatory ». L'équation du professeur d'astronomie Franck D. Drake (il est un des initiateurs, avec Carl Sagan, du programme S.E.T.I.) vise à évaluer le nombre probable (N) de civilisations dans la Voie Lactée. Elle se présente sous la forme du produit des facteurs suivants :



N^* = nombre d'étoiles dans notre galaxie ;

f_p = fraction du nombre d'étoiles possédant un système planétaire ;

n_e = nombre de planètes d'un système donné où la vie est possible ;

f_l = fraction du nombre de planètes habitées sur lesquelles s'est développée une forme de vie intelligente ;

f_i = fraction du nombre de planètes habitées par des êtres intelligents sur lesquelles existent une civilisation technique de communication ;

f_L = fraction de la durée de vie planétaire accordée à une civilisation technique.

Tous les f sont des fractions dont la valeur est comprise entre 0 et 1.

L'équation s'écrit : $N = N^* \times fp \times ne \times fl \times fi \times fe \times fL$

Le résultat peut se trouver dans la vaste fourchette entre 400 millions de civilisations galactiques détectables, pour les optimistes, et une seule (la nôtre), pour les sceptiques... Autrement dit, la subjectivité des paramètres est telle que la science est incapable de donner une probabilité exacte de la vie intelligente extraterrestre. Franck D. Drake estime à l'heure actuelle qu'il existerait environ 10.000 civilisations dans notre galaxie.



Le paradoxe de Fermi

La fin des années 1940 fut marquée par la première vague de rapports sur les ovnis aux U.S.A. Lors d'une visite au laboratoire militaire de Los Alamos, en 1950, le physicien italien Enrico Fermi⁷ (prix Nobel de physique) engagea une discussion sur ce sujet avec ses collègues. Très vite, les scientifiques tombèrent d'accord : l'origine extraterrestre des ovnis était improbable (même si cette décision était prise a priori, sans se pencher sérieusement sur le phénomène ovni). La discussion se déplaça alors vers les voyages intersidéraux et l'existence d'hypothétiques extraterrestres. « Mais où sont-ils ? » demanda soudain Fermi à ses interlocuteurs. L'argument est très simple : s'il y avait des civilisations extraterrestres, leurs représentants devraient déjà être ici, chez nous. Notre soleil est né il y a quatre milliards et demi d'années, mais à cette époque notre galaxie avait déjà huit milliards d'années. La vie avait eu largement le temps d'éclorre ailleurs et d'arriver jusqu'ici. A partir du moment où une civilisation technologique parvient à maîtriser les voyages interstellaires, il lui faut quelques dizaines ou centaines de millions d'années pour se répandre dans la Voie Lactée et repérer toutes les autres formes de vie. Or cette durée de « colonisation galactique » est très courte par rapport aux milliards d'années d'âge de la galaxie. Si plusieurs civilisations ont vraiment émergé, au moins l'une d'entre elles aurait déjà dû le faire !

Des machines autoreproductibles

Le mathématicien Franck Tipler remarqua que le paradoxe de Fermi était encore plus paradoxal si on supposait qu'une de ces civilisations hypothétiques était capable de construire des machines autoreproductibles, connues sous le nom de « machine de von Neumann »⁸. Dès 1950, le mathématicien hongrois John von Neumann a élaboré un modèle montrant qu'on peut, en théorie, imaginer une machine capable de faire ce que les organismes vivants font spontanément : s'autoreproduire. Ces robots pourraient réaliser un projet de colonisation galactique dans un temps relativement court, indépendamment de la civilisation qui les a fabriqués. Les robots iraient ainsi de plus en plus loin, tout en accomplissant les mêmes tâches. Il s'agirait d'une croissance exponentielle, dans la mesure où chaque robot en construirait plusieurs (cela ressemble fortement au mécanisme d'assimilation des Borgs, n'est-ce pas ?). Au bout d'un certain temps, qui dépend de la durée de leur voyage, de l'ordre de quelques dizaines de millions d'années, ces robots seraient présents dans les moindres recoins de la galaxie, quel que soit le destin de la civilisation qui les a engendrés. Leur absence dans notre système solaire, plus encore que celle d'autres traces extraterrestres, constitue pour Tripler une preuve de notre supériorité technologique, sinon de notre solitude dans la galaxie...

Le phénomène O.V.N.I.

A l'heure actuelle, le débat sur la pluralité des mondes prend aussi la forme du débat sur la réalité du phénomène O.V.N.I. L'hypothèse des ufologues orthodoxes affirme que la notre planète est visitée sans arrêt par un

7. Pour le compte-rendu de cette anecdote et sur le paradoxe de Fermi, voir N. PRANTZOS (2000), Le paradoxe de Fermi : Mais où sont passés les extraterrestres ?, dans *Ciel & Espace*, n°363, p. 62 et P. LAGRANGE (2001), Les extraterrestres sont-ils seuls dans l'univers ?, dans *Infoespace*, n° 102, p. 22-24.

8. A propos des machines de von Neumann, voir J. HEIDMANN, A. VIDAL-MADJAR, N. PRANTZOS, H. REEVES (2000), *Sommes-nous seuls dans l'univers ?*, Paris : Fayard, p.209-210.

nombre important de vaisseaux venant de l'espace profond. Les tenants de cette position estiment à plusieurs dizaines le nombre de races extraterrestres présentes dans notre atmosphère. Pour eux, notre univers ressemble fortement à l'univers de « Star Trek » : la galaxie est remplie de planètes similaires à la Terre, où vivent des races extraterrestres humanoïdes et où se trouvent des civilisations ayant des similarités avec la nôtre. Un certain nombre de ces espèces extraterrestres ont découvert un moyen de contourner la limite physique de vitesse de la lumière et viennent régulièrement visiter notre planète depuis l'aube des temps. A l'inverse, l'hypothèse sceptique⁹ est que toutes les observations relèvent soit du canular, soit de causes naturelles (astres, météores, phénomènes atmosphériques), soit d'engins volants bien connus mais mal identifiés (aéronefs, fusées ou satellites), soit d'appareils militaires secrets (U-2 après 1955 ou plus récemment les F-117 ou les B-2), soit d'illusions d'optiques, soit de rêves éveillés ou encore d'hallucinations. De plus en plus de chercheurs en sciences exactes et en sciences humaines réclament une étude sérieuse du phénomène O.V.N.I. dans un cadre académique. Isabelle Stengers¹⁰ a souligné l'importance d'étudier le phénomène O.V.N.I. pour diverses raisons, dont la moindre n'est pas la demande du grand public d'une réponse à son interrogation sur le sujet. Cette affirmation se situe dans le cadre de sa réflexion sur la science comme étant un instrument de pouvoir¹¹ : sa position est que la science académique refuse de se pencher sur la question de la réalité du phénomène O.V.N.I., faisant ainsi œuvre de pouvoir oppresseur, et d'une certaine façon aliénant, sur la population. Elle considère que les scientifiques sceptiques qui expliquent ce que le témoin a vu par une méprise le déconsidèrent, le méprisent, le mettant au rang de celui qui ne comprend pas. Sous un angle d'approche légèrement différent, Bertrand Méheust remarque qu'il faudrait pouvoir discuter de la réalité des phénomènes paranormaux - tout comme au 19ème les plus grands scientifiques publiaient dans les plus grandes revues à propos de la réalité du spiritisme - sinon il n'est en rien étonnant que le débat sur l'existence de ces phénomènes se fasse ailleurs. Il adresse certains reproches à l'ethnologie du proche, qu'il accuse d'aborder ces phénomènes avec un certain raffinement qui a pour conséquence une analyse superficielle de ceux-ci. Pour lui, ce sont des stratégies d'évitement que les anthropologues ont mises en place pour ne pas étudier ces questions tout en ayant l'air de les étudier. Il est vrai que vu l'ampleur dans notre culture du phénomène O.V.N.I. au sens large, il est difficilement compréhensible que le milieu académique s'y intéresse aussi peu. Pour se rendre compte de cette ampleur, il suffit de regarder la série télévisée « X-Files » : son succès public et critique fut extraordinaire. Or, le sujet même de l'arc principal d'histoire (nommé par son créateur, Chris Carter, la « mythologie » de la série) n'est autre que la Théorie de la Conspiration Ufologique. Les ufologues voient dans le désintérêt de la science académique pour le phénomène O.V.N.I. un phénomène groupal de consensus, qui stigmatise l'étude de ces phénomènes comme n'étant « pas sérieux », ou « pas dignes d'un scientifique ». Bertrand Méheust¹² évoque à ce propos le concept d'habitus énoncé par Bourdieu pour affirmer que la compréhension du somnambulisme magnétique s'est heurtée à l'obstacle que constituent les représentations autorisées dans lesquelles le groupe accepte de se reconnaître. Est-ce que le phénomène O.V.N.I. se heurte à l'heure actuelle à ce même obstacle, un mur de résistance provenant du milieu académique ? Dans le même courant de pensée (Isabelle Stengers, Bertrand Méheust et Pierre Lagrange collaborent tous trois avec la S.O.B.E.P.S., la « Société Belge d'Etude des Phénomènes Spatiaux »), Pierre Lagrange¹³ défend un programme de recherche irréductionniste des O.V.N.I. : il faudrait, selon lui, que les sciences humaines puissent étudier ce phénomène sans le ranger a priori d'emblée au rang d'illusions et d'erreurs de perception. Le débat sur le phénomène O.V.N.I. est extrêmement brûlant, les ufologues désirant voir la réalité des visites de notre planète par des vaisseaux extraterrestres reconnue par la communauté scientifique dans son ensemble. A l'heure actuelle, on ne peut que constater que l'ufologie est un mouvement dont l'ampleur rejoint celui du spiritisme au 19ème siècle.



9. Voir à propos de l'hypothèse sceptique : J.-M. ABRASSART (2001), *Approche sociopsychologique du phénomène O.V.N.I.*, Louvain-la-Neuve : U.C.L. (mémoire de licence).

10. I. STENGERS (1994), L'anomalie belge, dans *Vague d'OVNI sur la Belgique 2 - Une énigme non résolue*, Bruxelles : S.O.B.E.P.S., p. 5-12.

11. I. STENGERS (1997), *Sciences et pouvoirs*, Bruxelles : Labor et I. Stengers (2001), *La guerre des sciences aura-t-elle lieu ?*, Paris : Le Seuil.

12. Méheust B., 1999, *Somnambulisme et médiumnité (tome 1 - Le défi du magnétisme, tome 2 - Le choc des sciences psychiques)*, Le Plessis-Robinson, Institut Synthélabo.

13. Lagrange P., 2000, « Reprendre à zéro : Pour une sociologie irréductionniste des ovnis », *Infoespace*, n°100, pp. 60-75.

DICIONNAIRE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE STAR TREK

Par Jean-Michel Abrassart
 et Véronique De Laet

Note : il est bien évidemment tout à fait impossible de reprendre l'ensemble des personnages de l'univers trek dans ce dossier. Cet article présente uniquement les héros des différentes séries. Vous trouverez les autres dans « The Star Trek Encyclopedia »¹ de Michael et Denise Okuda. Par contre, nous décrivons aussi les personnages de la série de romans de Peter David « New Frontier », qui eux ne se trouvent pas dans l'encyclopédie, puisque pour la Paramount, ce qui n'est pas dans les séries et les films n'est pas canonique...

Archer (Jonathan)

Interprète : Scott Bakula (il a aussi interprété le rôle principal dans la série TV « Code Quantum » et dans le film de Clive Barker « The Lord of Illusion »). Série : Enterprise. Espèce : humain. Le capitaine de l'Enterprise du 22ème siècle est probablement le capitaine le plus proche de Kirk depuis très longtemps. Il n'a pas beaucoup d'expérience, puisqu'il est le premier capitaine à explorer la galaxie (son Enterprise est le premier vaisseau disposant d'un moteur de distorsion capable de monter jusqu'à 5). Il n'a pas de procédure ou de règles à suivre (comme la Directive Première), puisqu'elles n'existent pas encore. Contrairement à Picard, il improvise beaucoup. Il doit se fier à son propre jugement pour déterminer quelles actions sont bonnes et quelles sont mauvaises. Archer n'aime pas beaucoup les Vulcains, à cause du fait qu'ils ont freiné la découverte du moteur de distorsion 5 par son père.



Bashir (Julian)

Interprète : Alexander Siddig. Série : DS9. Espèce : humain génétiquement amélioré. Julian Bashir est un véritable surdoué, et pour cause : il a été modifié génétiquement dans ce but. Cela lui vaudra quelques ennuis, puisque l'eugénisme est strictement interdit par la Fédération depuis les

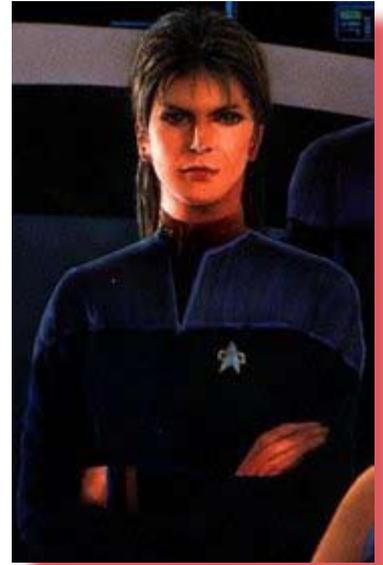


1. OKUDA, M., OKUDA, D., D. MIREK (1999), *Star trek - Encyclopedia*, New York : Pocket Books.

Guerres Eugéniques de 1992. Cet aspect de son personnage fera de lui une nouvelle incarnation, à un degré moindre qu'Odo, du thème du personnage à la recherche de son humanité. Julian Bashir est le médecin du front par excellence. Plutôt que de travailler dans des laboratoires, il préfère être là où l'aventure se passe...

Burgoye 172

Série : New Frontier. Espèce : Hermat. Burgoye 172 est l'ingénieur en chef de l'U.S.S. Excalibur. Il s'agit d'une race où les individus sont bisexués, à la fois masculin et féminin. Burgoye 172 est i/lle (en anglais « s/he »). Cela pose évidemment beaucoup de problèmes dans les relations amoureuses de Burgoye et permet à Peter David d'aborder de manière ingénieuse le thème de l'homosexualité. Cependant, Burgoye 172 souffre du même défaut que Jadzia/Ezri Dax (DS9) : ce n'est pas véritablement un personnage humain homosexuel mais un extraterrestre à la sexualité étrange, ce qui déforce énormément le propos. Pour l'anecdote, Burgoye 172 aime le scotch pour avoir rencontré au 24ème siècle l'ingénieur Scotty (après l'épisode de TNG : « Reliques »). Au début de la série, le docteur Selar est traumatisée par son précédent Pon Farr : son mari est mort d'une crise cardiaque lors d'une fusion mentale avec elle. Deux ans après cet événement, la fièvre du Pon Farr réapparaît. En effet, la pulsion n'avait pas été pleinement assouvie lors de la précédente tentative et le traumatisme avait bloqué le retour de celle-ci durant ces deux années. Bien évidemment, Selar n'a aucunement l'intention de se laisser aller à une nouvelle période d'accouplement. Heureusement pour elle, la Vulcaine est attirée bien malgré elle par Burgoye 172 et l'Hermat est un très fin psychologue... Ils auront finalement un enfant tous les deux. Burgoye 172 est maintenant promu, suite au départ de Shelby pour prendre le commandement de l'U.S.S. Trident, au rang de premier officier de l'Excalibur.



Calhoun (Mackenzie)

Série : New Frontier. Espèce : X'N'X. Le capitaine Mackenzie Calhoun, commandant du vaisseau U.S.S. Excalibur. Son vrai nom est en fait M'K'N'ZY, mais il est imprononçable pour les humains. Et Calhoun est le nom de la ville où il est né, sur la planète XeneX. A 19 ans (20 ans avant le début de la série), il mena la révolte de son peuple contre un peuple oppresseur, les Danterians (son personnage est assez proche de celui de Kira Nerys dans « Deep Space Nine »). Il tua finalement le général Falkar en combat singulier, mais celui-ci lui laissa en souvenir la balafre qu'il a sur la joue droite. Après l'affrontement, il aura la vision du capitaine Jean-Luc Picard lui annonçant que son futur est d'être capitaine de StarFleet ! Quelques années plus tard, le secteur 221-G est une large zone de l'espace qui a, par le passé, été sous le contrôle des Thallonians. Au commencement de la série, leur empire s'est effondré. La Fédération décide d'envoyer un vaisseau, l'U.S.S. Excalibur, dans cette zone pour aider et informer le commandement sur la situation. L'U.S.S. Excalibur est un vaisseau de classe Ambassadeur. Le commandement de StarFleet veut un homme qui connaisse le secteur 221-G et qui puisse s'adapter aux situations les plus difficiles. Or justement, l'officier Mackenzie Calhoun, a grandi à la frontière de cette zone. Malgré le fait qu'on l'estime beaucoup trop rebelle, il est nommé commandant de l'Excalibur. Mackenzie Calhoun est le père de Xyon Calhoun. Il est plutôt jeune, comme Kirk. Son style de commandement est peu orthodoxe pour un officier de StarFleet : il ne tient pas vraiment compte des ordres reçus, de la chaîne de commandement ou de la Prime Directive. Il interprète le règlement comme bon lui semble. Par contre, il est plutôt porté par un code de l'honneur assez fort, digne des corsaires des anciens temps... Calhoun adore utiliser des expressions argotiques (normales pour un Américain de notre époque, mais très étrange pour un officier de StarFleet du 24ème siècle). Il fonctionne aussi énormément à l'instinct.

Calhoun (Xyon)

Série : New Frontier. Espèce : X'N'X. Xyon est le fils du capitaine Mackenzie Calhoun, commandant du vaisseau U.S.S. Excalibur. Il apparaît pour la première fois dans la série dans le volume « The Quiet Peace ». A 19 ans (20 ans avant le début de la série), sur la planète XeneX, Mackenzie mena la révolte de son peuple contre un

peuple oppresseur, les Danterians. Or, la loi XeneX donne le droit aux veuves de demander aux Seigneurs de la Guerre de remplacer leur mari dans leur couche afin de leur donner un enfant. Mackenzie Calhoun a accédé à une demande de ce type une fois, et cela donna naissance à Xyon. Néanmoins, Xyon a grandi sans la présence de son père à ses côtés, puisqu'il était allé s'engager dans StarFleet. Xyon est, comme son père, extrêmement téméraire. Il a aussi cet étrange instinct qui lui permet de sentir le danger. Au grand désespoir de l'Ambassadeur Si Cwan, il est amoureux de Kalinda, la petite soeur de celui-ci.

Chekov (Pavel)

Interprète : Walter Koenig (il a aussi joué dans la série « Babylon 5 »).
 Série : TOS. Espèce : humain. Le Russe est enseigne sur l'Enterprise d'origine. Comme les autres faire-valoir de la série d'origine (Uhura et Sulu), le personnage n'est pas vraiment développé.



Chakotay



Interprète : Robert Beltran. Série : Voyager. Espace : humain. La notion de frontière possède une importance symbolique très forte dans la culture américaine. Dans son credo d'introduction (« L'Espace, l'ultime frontière... »), Gene Roddenberry prophétise d'une certaine manière la disparition du western comme genre mythologique, remplacé par la science-fiction. Le « Far West » (l'Ouest Lointain) a disparu au profit du « Deep Space » (l'Espace Profond). Une nouvelle sorte de colons migre vers ces nouveaux territoires... Si on ajoute à cela le sentiment de culpabilité face à ce qu'ils leur ont fait subir, il est logique qu'un Indien (ou plus politiquement correct un « native american ») apparaisse dans l'univers trek. Une colonie d'Indiens apparaît déjà dans l'épisode « Journey's End » (TNG) : l'Enterprise doit s'occuper de

l'évacuation de la planète Dorvan V, une colonie amérindienne. En effet, celle-ci passe en territoire cardassien en fonction du nouveau traité de paix. Seulement, les indigènes ne veulent pas partir. Ce problème est à l'origine du mouvement rebelle du Maquis : les bases du personnage de Chakotay sont déjà là. Il sera un Indien, un ex-officier de StarFleet passé dans le camp du Maquis. Chakotay est un très bon personnage, qui sera développé dans quelques épisodes très réussis, le meilleur étant probablement « Tatouage/Tattoo » (VOY).

Crusher (Beverly)

Interprète : Gates McFadden. Série : TNG. Espèce : humain. Le docteur Crusher est la mère de Wesley Crusher. Son mari est mort, alors qu'il était sous le commandement de Jean-Luc Picard. Le capitaine n'a pas réussi à la sauver. Dans l'épisode « Attached » (TNG), on découvrira que Picard est amoureux d'elle. Elle sera d'ailleurs l'épouse de Picard avant de divorcer.



Crusher (Wesley)



Interprète : Wil Wheaton (qu'on connaît essentiellement pour avoir joué le rôle principal du film « Stand by me », du réalisateur Rob Reiner et tiré d'une nouvelle autobiographique de Stephen King). Série : TNG. Espace : humain. Le personnage de Wesley Crusher a été rapidement détesté par les fans, essentiellement à cause des scénarios maladroits des premières saisons. A chaque fois, durant ces deux premières années, on le plaçait dans le rôle du « jeune génie qui sauve le vaisseau », ce qui finit par irriter les fans. Wil Wheaton décida de quitter la série au début de la quatrième saison, Wesley

Crusher quittant l'Enterprise dans l'épisode de dans « Final Mission » pour commencer ses études à l'Académie. Pourtant, c'est bien là tout l'intérêt du personnage : nous montrer les études dans StarFleet ! Cela se fera, à petites doses. Ironiquement c'est après son départ de la série que son personnage est le mieux développé par les scénaristes ! Tout d'abord, avant son départ, on peut voir, dans l'épisode « L'âge de maturité/Coming of age » (TNG), Wesley passer les examens d'entrée à l'Académie. Il échoue. Ensuite, après son départ, on le retrouve à l'Académie dans « The First Duty » (TNG) : effectuant une manœuvre de vol interdite, un membre de son escadrille se fait tuer. Un procès a lieu pour comprendre comment cela a pu arriver. Enfin, dans « Journey's End » (TNG), l'Enterprise doit s'occuper de l'évacuation de la planète Dorvan V, une colonie amérindienne (probablement celle dont est originaire le premier officier de Voyager, Chakotay). En effet, celle-ci passe en territoire cardassien en fonction du nouveau traité de paix. Seulement, les indigènes ne veulent pas partir (ce problème est celui à l'origine du mouvement rebelle du Maquis). Wesley Crusher est en visite sur le vaisseau Enterprise durant ces événements. Il retrouve sur Dorvan V l'entité surpuissante nommée le Voyageur. Le Voyageur lui montre qu'il possède des aptitudes exceptionnelles. Tout comme Ro Laren trahira, quelques épisodes plus tard, StarFleet pour rejoindre le Maquis, Wesley Crusher décide alors étonnamment d'arrêter ses études à l'Académie pour partir avec le Voyager... Il serait vraiment intéressant de revoir un jour Wesley Crusher dans un des films « Star Trek ». Qui sait ?

Cwan (Si)

Série : New Frontier. Espèce : thallonian. Cwan est un prince exilé de l'Empire thallonian dans la série de romans de Peter David « New Frontier ». Il est aimé par certain et menacé de mort par d'autres. Cwan est sur le vaisseau Excalibur en tant qu'Ambassadeur. Il aide l'équipage à se retrouver dans la zone de l'espace 221-G (un peu comme Neelix dans « Voyager », même si le caractère des deux personnages est très différent). Il est à la recherche de sa petite soeur, Kalinda, disparue lors de la chute de son empire. Il la retrouvera dans le volume « The Quiet Place ».

Data

Interprète : Brent Spiner (il a interprété un petit rôle dans « Indépendance Day » puis dans la série « Threshold » et aussi dans « Enterprise »). Série : TNG. Espèce : androïde. Data est sans aucun doute le personnage le plus intéressant de « La Nouvelle Génération ». Il tient dans cette seconde série trek un rôle très proche que celui de Spock dans la série d'origine. Ce n'est pas un personnage très évolutif : il reste essentiellement l'androïde qui aimerait être humain, comme le robot qui voudrait avoir un cœur du « Magicien d'Oz ». L'homme face à la machine est un des thèmes récurrents de « Star Trek ». Il a été particulièrement illustré avec les intelligences artificielles, les formes de vie



technologique et les androïdes. Data s'efforce d'éprouver des sentiments, percevant qu'une qualité essentielle lui fait défaut (il y arrivera en partie dans le film « Générations » grâce à une puce émotionnelle que lui offrira son créateur). Il est fasciné par l'humanité et essaie de s'en approcher le plus possible en étudiant l'art, l'humour, le besoin de reproduction (en créant à son tour un androïde féminin nommée Lal), etc. Il aspire à l'amitié.

Bien qu'androïde, il est « complet » et au début de la série, il a une courte liaison avec Tashar Yar, responsable

de la sécurité. La mort de celle-ci le laisse presque inconsolable et il promène un hologramme de sa bien-aimée dans ses bagages.

Dax (Jadzia/Ezri)

Interprète : Terry Farrel/Nicole deBoer. Série : DS9. Espèce : trill. Jadzia Dax (Terry Farrel) est extrêmement androgyne. Même si le personnage est bien féminin, ses goûts sont masculins. C'est une sorte d'étrange garçon manqué. Elle aime particulièrement la culture des Klingons (cela lui vient de l'hôte précédent Curson) et c'est pour cette raison qu'elle se mariera avec Worf. Le personnage est une manière d'aborder de façon détournée la question de l'homosexualité. Cependant, Jadzia/Ezri Dax souffre du même défaut que Burgoye 172 (dans les romans de Peter David : « The New Frontier ») : ce n'est pas véritablement un personnage humain homosexuel mais un extraterrestre à la sexualité étrange, ce qui déforçait énormément le propos. Le symbiote Dax a vécu 10 vies². Curzon est l'hôte passé le plus évoqué dans « Deep Space Nine », parce qu'il a été le mentor et ami du capitaine Sisko. C'est pour cette raison que Sisko appelle si souvent Jadzia « vieille branche » (en anglais : « old man »). Il fut très actif dans les négociations pour la paix entre la Fédération et l'Empire klingon. Jadzia Dax fut l'officier scientifique sur la station Deep Space Nine durant six saisons et se maria finalement avec Worf. Cependant, Terry Farrel souhaitant quitter la série, Jadzia Dax fut tuée par un Pah-wraith (les prophètes bajorans incarnant les forces du mal dans la guerre pour l'équilibre de l'univers) ayant pris possession du Cardassien Gul Dukat... Cela se déroule dans le dernier épisode de la sixième saison. L'astuce du scénario est que le docteur Bashir n'arrive pas à sauver Jadzia, mais il sauve bien le symbiote ! Dans le premier épisode de la septième saison, Dax revient... mais dans un nouvel hôte : Ezri Dax (Nicole deBoer) ! La jeune psychologue devient le dixième hôte par accident, parce qu'elle est la seule Trill disponible pour préserver la vie de Dax après la mort de Jadzia. En effet, le transfert doit se faire rapidement. Comme elle n'a pas bénéficié des années de préparation des Initiés, elle a beaucoup de mal à harmoniser ces différentes identités. Jadzia/Ezri Dax est un personnage très intéressant. La transition vers Ezri a permis de l'explorer encore plus avant, développant comment les autres personnages de DS9 réagissent à ce changement de corps...



Docteur (Holographique d'Urgence) ou H.M.U

Interprète : Robert Picardo. Série : Voyageur. Espèce : hologramme. Le Hologramme Médical d'Urgence (en anglais : « Emergency Medical Hologram » ou encore E.M.H. et H.M.U en français) est sans aucun doute le personnage le plus réussi de « Voyager ». Robert Picardo est incroyable dans ce rôle, où son talent humoristique peut aisément sépanouir. Le Docteur Holographique d'Urgence a été développé par le scientifique Lewis Zimmerman (interprété lui aussi par Robert Picardo). Reginal Barclay fit partie de l'équipe de Zimmerman. Après le Data de TNG, on retrouve avec le Docteur Holographique d'Urgence un personnage artificiel, même si celui-ci est très différent de l'androïde. Les holodecks (en général, ce n'est pas traduit même dans les romans en français, mais cela pourrait l'être par « holopont ») arrivent dans TNG. Dans la deuxième série trek, le vaisseau Enterprise est plus conçu comme une ville que comme un bâtiment militaire. On y trouve des familles, des enfants... Il faut donc des loisirs. Les holodecks sont des sortes de cinéma interactif, une sorte de forme de jeu de rôles du futur ou de réalité virtuelle sans Internet ! De temps à autre, un personnage holographique accède à la conscience, pour diverse raison. Dans « Voyager », l'Hologramme Médical d'Urgence sera activé pratiquement en permanence, suite à la mort du docteur humain affecté sur le vaisseau dans le pilote de la série. Le docteur deviendra conscient durant la première saison et au fur et à mesure de la série un membre officiel de l'équipage.



2. Voir l'article de S. HAYES (2000), Nine Lives, dans *Star trek* (revue officielle du Fan Club Anglais), n°66, p. 28-31.

Garak

Interprète : Andrew J. Robinson. Série : DS9. Espèce : cardassien. Le couturier cardassien de la station DS9 est vraiment un personnage savoureux. Ancien espion, il retourne sa veste et sauvera souvent la mise aux héros de la série. Il reste assez ambigu jusqu'au bout, stationnant sur DS9 démilitarisée en tant que seul représentant d'une race honnie par les Bajorans et alliée au Dominion dans la guerre qui l'oppose à la Fédération.



Guinan

Interprète : Woopy Goldberg. Série : TNG. Espèce : el'aorien. Guinan est la barman de l'Avant-Toute (en anglais « Ten-Forward ») sur l'Enterprise. Woopy Goldberg, fan de « Star Trek » et tout particulièrement du personnage d'Uhura, demanda à jouer un rôle récurrent dans TNG. Guinan est la confidente du vaisseau. Les El'Auriens ont été massacrés par les Borgs. Ils vivent plusieurs siècles et Guinan se trouvait déjà sur terre au 19ème !



Janeway (Catherine)

Interprète : Kate Mulgrew. Série : Voyageur. Espèce : humain. Le capitaine Catherine Janeway est une femme, afin d'accentuer le fait qu'il n'existe plus de sexisme dans l'univers trek. Elle est en quelque sorte la maman du vaisseau Voyager qui, telle la Wendy de « Peter Pan », devra ramener les enfants perdus du Pays de Nulle Part chez eux.



Kebron (Zak)

Série : New Frontier. Espèce : brikar. Zak Kebron est officier de la sécurité sur l'U.S.S. Excalibur. Le Brikar possède une force redoutable. On voit que Peter David est aussi un scénariste de comics, tout particulièrement avec ce personnage, qui rappelle par son physique la Chose des « 4 Fantastiques » (série de super-héros éditée chez Marvel aux U.S.A, chez Sémic en France). Le personnage est véritablement savoureux, bien qu'étant un peu trop puissant pour un personnage « Star Trek ». Qui oserait affronter au corps à corps une force pareille ?



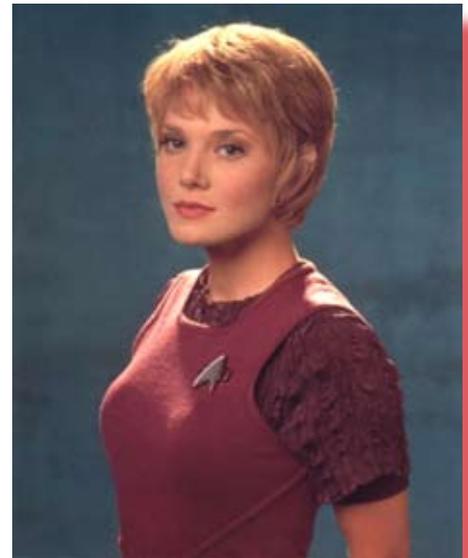
Kalinda

Série : New Frontier. Espèce : thallonian. Kalinda est la soeur de l'Ambassadeur Si Cwan. Elle a disparu lors de l'effondrement de l'Empire thallonian. Néanmoins, Si Cwan la retrouvera dans le volume « The Quiet Peace ». Au grand désespoir de son frère, elle est amoureuse de Xyon, le fils du capitaine Calhoun.



Kess

Interprète : Jennifer Lien (elle a aussi joué dans le film « American History X »). Série : *Voyageur*. Espèce : occampa. La caractéristique principale des Occampas est qu'ils vieillissent beaucoup plus vite que les humains : leur espérance de vie est de 9 ans. De plus, ils possèdent des capacités parapsychologiques très poussées. Kess est en couple avec Neelix. Le personnage de Kess fut éliminé de la série *Voyager* afin de faire de la place pour 7 of 9. L'équipage de cette série était probablement déjà trop nombreux pour pouvoir développer de façon intéressante tous les personnages. Afin d'introduire 7 of 9, il fallait supprimer un personnage. Ce fut Kess qui partit, lorsque l'Occampa dépassa un certain stade d'évolution qui en fit une entité surpuissante dans l'épisode de la 4ème saison : « The Gift/Le Don » (une mésaventure très similaire à celle de Gary Mitchell dans le pilote de la TOS : « When no man has gone before/Où l'homme dépasse l'homme »). Elle reviendra pour l'excellent épisode « Fury ».



Kim (Harry)

Interprète : Garret Wang. Série : *Voyager*. Espèce : humain. Harry Kim est le jeune enseigne dont « Le Pourvoyeur/The Caretaker », le pilote de *Voyager*, est la première mission. Il n'a pas vraiment eu beaucoup de chance ! Le personnage d'Harry Kim ressemble à un des personnages secondaires de la série d'origine. Il n'est, au départ, pas très développé. Néanmoins, il a été mis en valeur par certains des meilleurs épisodes de la série. L'excellente interprétation de Garret Wang en a fait un des personnages les plus attachants de « *Voyager* ».



Kirk (James Tiberius)

Interprète : William Shatner (qui a aussi réalisé « L'Ultime Frontière » et écrit un essai autobiographique et plusieurs romans « Star Trek »). Série : TOS. Espèce : humain. Le poste de capitaine est bien entendu le plus important sur un vaisseau, car ce sont eux qui prennent les décisions, même si c'est en concertation avec le reste de l'équipage. Le premier capitaine de plus d'un épisode fut James Tibérius Kirk (William Shatner) dans la série d'origine. Il était un peu jeune pour être un capitaine vraiment crédible. Même si Spock est rapidement devenu le personnage emblématique de « Star Trek », le Vulcain n'est donc pas le héros de la série. Le rôle principal est celui de capitaine Kirk, l'homme qui a la responsabilité du vaisseau Enterprise. Il se tient sur le



siège central de la passerelle et coordonne les actions de ses officiers. En quelque sorte, le capitaine Jean-Luc Picard sera à l'opposé du personnage de Kirk, bien plus proche de ce que Roddenberry imaginait au départ. Là où Kirk est jeune et téméraire, Picard est d'âge mûr et sage. Il préfère le dialogue à l'action. En fait, dans « La Nouvelle Génération », nous retrouvons plutôt l'archétype de Kirk dans le premier officier William Riker que dans le capitaine Picard. Riker a en effet ce côté téméraire et séducteur de Kirk. Dans les romans (mais jamais dans la bouche des personnages de la TOS bien entendu), on trouve régulièrement la « blague » qui consiste à dire que Kirk était un fabulateur ou un mythomane et qu'en réalité, il n'a pas vécu le dixième des événements que nous avons vus dans la TOS. Il est vrai qu'au 24ème siècle, à l'époque de TNG, Kirk est une sorte de légende.

James T. Kirk apparaît pour la dernière fois dans le film « Générations », où il meurt en se battant au côté de son successeur Picard. L'acteur, William Shatner, sera aussi célèbre pour son rôle-titre dans la série T.J. Hooker et dans Boston Legal (2004, Boston Justice en français). Il a écrit, en collaboration avec Judith et Garfield Reeves-Stevens, une série de romans³ qui racontent les aventures de Kirk au 24ème siècle.

LaForge (Geordy)

Interprète : LeVar Burton. Série : TNG. Espèce : humain. La caractéristique de Geordy LaForge est qu'il est handicapé : il est aveugle. Les créateurs de TNG voulaient un moins valide à bord de l'Enterprise. Néanmoins, grâce à son VISOR, il peut voir beaucoup plus qu'un humain normal. Finalement, son handicap n'est pas si important que cela, tout au contraire ! Le problème avec le VISOR (un simple serre-tête transformé par les maquilleurs en pièce de technologie futuriste) est qu'il limite drastiquement le jeu de LeVar Burton. A partir du film « Premier Contact », son VISOR sera remplacé par des yeux artificiels. Geordy LaForge est aussi le personnage afro-américain de TNG, prenant ainsi la suite de Uhura dans la TOS.



Larren (Ro)

Interprète : Michelle Forbes. Série : TNG. Espèce :ajoran. Ro Larren est une Bajoranne qui a rejoint TNG en cours de série. C'est autour de son personnage qu'on a construit les éléments à la base de DS9 : les Bajorans, les Cardassiens et le Maquis. Il est vraiment dommage que Michelle Forbes ait décidé de quitter la franchise au moment où on bâtissait DS9 autour d'elle. Le personnage du Major Kira Nerys tient beaucoup de Ro Larren.



Mayweather (Travis)

Interprète : Anthony Montgomery. Série : Enterprise. Espèce : humain. Travis Mayweather est né dans une station spatiale. Il est le fruit du « baby boom » survenu lors des premières étapes de l'exploration spatiale. Au début de la série, il est, pour cette raison, un de ceux qui a le plus d'expérience de l'espace. Il est extrêmement enthousiaste à l'idée d'explorer et de visiter des mondes qu'aucun humain n'a jamais vus avant lui.



McHenry (Mark)

Série : New Frontier. Espèce : humain. Mark McHenry est une sorte de surdoué, de génie un peu fou. Il est le timonier de l'Excalibur et de temps en temps il semble « s'endormir » à son poste. En réalité, son cerveau réalise plusieurs tâches simultanément. Le personnage est relativement humoristique, mais très peu crédible. A noter qu'il a été l'amant de Burgoyne 172.



3. W. SHATNER (1995), *Les cendres d'Eden*, Paris : Fleuve Noir, W. SHATNER (1996), *Le retour*, Paris : Fleuve Noir, W. SHATNER (1996), *Les vengeurs*, Paris : Fleuve Noir, W. SHATNER (1999), *Spectre*, Paris : Fleuve Noir et W. SHATNER (1999), *Sombre Victoire*, Paris : Fleuve Noir.

McCoy (Leonard)

Interprète : DeForrest Kelly. Série : TOS. Espèce : humain. McCoy (surnommé affectueusement « Bones », c'est-à-dire en français « os » par son capitaine) est le troisième pôle du triptyque Kirk-Spock-Bones. Il est bon vivant, colérique et bougon. Combien de fois ne s'est-il pas moqué de l'absence d'émotions chez Spock ? La dernière apparition du personnage de McCoy se fera dans le pilote de « La Nouvelle Génération », où on le voit à un âge plus que canonique faire le tour du nouvel Enterprise en compagnie de Data. Néanmoins, il y a beaucoup de lui dans le personnage du Docteur holographique de « Voyager », qui a été programmé en se basant sur des médecins célèbres...



Neelix

Interprète : Ethan Phillips. Série : Voyager. Espèce : thalaxien. Neelix est essentiellement un personnage humoristique. Il est accepté sur l'U.S.S. Voyager dans l'épisode « le Pourvoyeur/The Caretaker » essentiellement à cause de sa connaissance du quadrant Gamma. Il occupe aussi le poste de cuisinier et tente de commencer une carrière dans StarFleet sous la supervision de Tuvok. A sa façon, on peut dire que Tuvok est son meilleur ami. Neelix est en couple avec Kess.



Nerys (Kira)

Interprète : Nana Visitor. Série : DS9. Espèce : bajoran. Il y a deux femmes fortes sur la station Deep Space Nine : Jadzia Dax et Kira Nerys. Kira est la déléguée du gouvernement bajoran sur la station. Même si elle ne fait pas partie de StarFleet, elle tient un poste équivalent à celui de premier officier. Elle a participé à la rébellion contre les Cardassiens, ce qui fait qu'elle ne les porte pas dans son cœur. Sa foi dans les Prophètes est très importante. A la fin de la série, elle est en couple avec Odo et a donné le jour au fils de Miles O'Brian.



O'Brian (Miles)

Interprète : Colm Meany (qui a une carrière cinématographique très variée : on a pu le voir dans des films d'actions comme « Con Air » d'un côté et de l'autre des films d'auteurs sur l'Irlande comme « The Van »). Série : TNG et DS9. Espèce : humain. Après l'ingénieur Scotty de la série d'origine qui était Ecossais, on plaça un Irlandais, O'Brian, comme responsable de la téléportation. Au départ, son rôle était minime et épisodique, mais le personnage prit finalement plus d'importance. On lui donna une famille. Lorsque la série Deep Space Nine fut créée, le chef O'Brian fut, pour notre plus grand plaisir, promu au rang d'ingénieur en chef de cette station. Ce personnage de « La Nouvelle Génération » migrant vers « Deep Space Nine » assurait



la cohérence de l'univers. Par la suite, il fut rejoint par Worf, mais c'est une autre histoire... Chef O'Brian est marié à Keiko et a une fille.

Son fils naîtra de manière moins orthodoxe. Nana Visitor poursuivait une réelle grossesse (elle était mariée à Alexander Siddig/Dr Bashir) et les scénaristes ont inventé un artifice pour intégrer son état : Keiko ne peut poursuivre sa grossesse et le fœtus est téléporté dans Kira Nerys.

Odo

Interprète : Rene Auberjonois. Série : DS9. Espèce : métamorphe/korrigan. Le métamorphe est un des personnages les plus incroyables de l'univers trek. Vivement qu'il apparaisse dans un film, où des effets spéciaux plus importants pourront montrer toute l'étendue de ses pouvoirs ! On se demande même comment la Fédération peut gagner la guerre contre les Fondateurs, le peuple des métamorphes, des êtres aussi puissants ! Le personnage d'Odo est très complexe et a finement évolué au fur et à mesure des saisons de DS9, tout particulièrement dans sa relation avec le Major Kira. Les Fondateurs sont cette race liquide à l'étonnante capacité de pouvoir prendre la forme de n'importe quel autre être vivant ou inanimé. Une surface importante de leur planète d'origine, dans le quadrant Gamma, est recouverte par le Grand Lien, une mer où les Fondateurs du Dominion se trouvent dans leur état naturel liquide. Le Dominion est le puissant adversaire que doit affronter la Fédération dans une guerre meurtrière dans DS9.



Paris (Tom)

Interprète : Robert Duncan McNeill (qui est aussi apparu dans le rôle de Nicholas Locarno dans l'épisode de « La Nouvelle Génération » : « The First Duty »). Série : Voyager. Espèce : humain. Tom est le « Kirk » du vaisseau Voyager : il est plutôt téméraire, pas très intéressé par le technoblabla mais adorant piloter, séducteur... Ce personnage de mauvais garçon au sein de StarFleet nous change des officiers trop propres sur eux comme William Riker. D'ailleurs, c'est dans une colonie pénitentiaire que Janeway va chercher Tom Paris pour accomplir cette mission casse-cou. Tom Paris s'engagera dans une relation amoureuse au long cours avec B'Elanna Torres.



Phlox

Interprète : John Billingsley. Série : Enterprise. Espèce : dénobulien. L'étrange médecin de l'Enterprise NX-01 est une sorte de philosophe ou d'anthropologue. Il profite de sa présence sur le vaisseau pour s'immerger dans la culture humaine et dans les autres cultures extraterrestres rencontrées en cours de route. Ne disposant pas de la technologie des docteurs ultérieurs de l'univers trek, ses méthodes sont plutôt peu orthodoxes...



Picard (Jean-Luc)

Interprète : Patrick Stewart. Série : TNG. Espèce : humain. Le premier capitaine fut James Tibérius Kirk dans la série d'origine. Il était un peu jeune pour être un capitaine vraiment crédible. Dans « La Nouvelle Génération », le capitaine Jean-Luc Picard sera à l'inverse un homme d'expérience. Picard est un homme mûr, doté d'une longue expérience. Il s'intéresse à l'histoire et à l'archéologie. Une des caractéristiques amusantes, pour nous francophones, est qu'il est Français. Néanmoins, la Paramount préférera un acteur anglais pour l'interpréter, l'accent français étant trop difficile pour les oreilles américaines.



Grâce à cela, plusieurs épisodes nous montreront la France du futur, que ce soit un Paris plutôt kitsch (dans un holodeck, mais peu importe) dans l'épisode de « Paris sera toujours Paris /We'll always have Paris » ou l'Alsace, où le frère de Picard a ses vignobles dans un des meilleurs épisodes de « La Nouvelle Génération » : « Family ». Patrick Stewart a aussi joué dans l'adaptation de « Dune » de David Lynch et plus récemment le rôle du Professeur X dans les films adaptés du comic « X-Men ».

Quark

Interprète : Armin Shimerman (on a pu le voir sans son maquillage dans le rôle du proviseur dans « Buffy et les Vampires » ou encore dans le rôle d'un procureur dans « The Practice »). Série : DS9. Espèce : férengui. Quark est l'archétype du Férengui, les capitalistes absolus de l'univers. Ce personnage incroyable de barman de la station Deep Space Nine a permis d'introduire de nombreux épisodes humoristiques dans la série. Finalement, même si son système de valeur est radicalement opposé à celui de la Fédération, Quark n'est pas un mauvais bougre. Les Férenguis apparaissent pour la première fois dans la première saison de « La Nouvelle Génération ».



Gene Roddenberry ne voulait pas de vieille race dans la nouvelle série. Il s'opposa, par exemple, à la présence de Worf, un Klingon, sur la passerelle du nouveau vaisseau Enterprise. Pourtant, il fallait bien des méchants. Les scénaristes nous présentent les Férenguis, des capitalistes absolus qui vénèrent l'argent. Ils ont même un code de lois sur le sujet, les Règles de l'Acquisition, qu'ils utilisent comme une sorte de Bible. Rapidement, ils apparaîtront comme n'étant pas des méchants à la hauteur de l'Enterprise et les scénaristes créeront alors les Borgs. Les Férenguis seront relégués, pour notre plus grand plaisir, dans des scénarios humoristiques.

Si on analyse leurs caractères, on les trouve très vite à l'image de la société de ce début de XXIème siècle, basée sur des rapports de pouvoir liés à l'argent. C'est peut-être pour cela, qu'au final, les Férenguis nous semblent plus comiques.

Reed (Malcom)

Interprète : Dominic Keating. Série : Enterprise. Espèce : humain. Le responsable de l'armement de l'Enterprise NX-01 est typiquement anglais. Il s'agit d'un militaire dont toute l'existence tourne autour des différents types de torpilles.



Riker (William, dit Will)

Interprète : Johnatan Frakes (il a aussi réalisé plusieurs épisodes et aussi le film « Premier Contact » et il produisit la série télévisée « Roswell »). Série : TNG. Espèce : humain. Ce brave Riker était un personnage très prometteur au début de la série, mais malheureusement il est resté coincé dans son rôle de premier officier séducteur trop longtemps. Il n'a pratiquement pas évolué entre le début de la série et la fin. Pourquoi ne réalise-t-il pas que Deanna Troi est le grand amour de sa vie ? Pourquoi ne devient-il pas capitaine de son propre vaisseau ? Des réponses ont été données durant la série, mais elles ne sont finalement pas très convaincantes. Finalement, il épousera Deanna Troi et obtiendra ce commandement dans le film n°10, Némésis. Son meilleur épisode est probablement « Le meilleur des deux mondes/The Best of Both Worlds » où il devient, le temps d'un double épisode, le capitaine de l'Enterprise (à la place de Picard assimilé par les Borgs).



7of9

Interprète : Jerry Ryan (qu'on a pu aussi voir dans la série ufologique « Dark Skies » et dans « Boston Public »). Série : Voyager. Espèce : Borg. 7of9 a probablement sauvé la série. Voyager n'était pas mauvais, mais il manquait quelque chose qui rende l'arc d'histoire véritablement passionnant. Ce personnage de Borg, et l'ensemble d'intrigues qu'il amène à bord du vaisseau avec lui, a vraiment épicié les scénarios. L'interprétation de Jerry Ryan est excellente. Quant à sa plastique incroyable (mais son costume, même moulé, était rembourré en conséquence), elle a fait découvrir aux producteurs qu'un peu de sensualité et d'érotisme pouvait apparaître dans l'univers trek : le personnage de la Vulcaine T'Pol reprendra ce flambeau dans la série suivante, « Enterprise ». Les Borgs sont devenus les méchants par excellence de « Star Trek », remplaçant ainsi les Klingons à partir de « La Nouvelle Génération ». Cette race est fascinante à plus d'un titre. Premièrement, elle est techno-organique, c'est-à-dire qu'elle fusionne la matière organique et la technologie. Ensuite, les Borgs possèdent un esprit collectif de ruche, qui les rend assez proches des zombies au niveau de la rapidité de leur réaction. En cela, ils ressemblent aussi étonnamment aux fourmis, avec leur « reine » au centre de leur esprit de « ruche ».



Leur technologie est particulièrement avancée (ils connaissent les tunnels de transdistorsion) et utilisent les nanites, sortes de sondes microscopiques qui circulent via le sang.

Sarek

Interprète : Mark Lenard. Série : TOS. Espèce : vulcain. Le père de Spock est devenu un personnage important de la TOS, et ce malgré le peu d'apparitions qu'il a eues. Finalement, il est l'archétype du véritable Vulcain, alors que Spock est perpétuellement divisé entre sa moitié humaine (par sa mère) et sa moitié vulcaine. Sa mort dans TNG, alors qu'il est affecté par le syndrome de Bengii qui détruit son contrôle émotionnel, est un des épisodes les plus tristes de l'univers trek. A propos de Sarek, voir l'excellent roman de A. C. Crispin : « Sarek »⁴.



Sato (Hoshi)

Interprète : Linda Park. Série : Enterprise. Espèce : humain. L'officier des communications Hoshi Sato reprend, en le développant, le poste d'Uhura dans la TOS. La Japonaise doit en effet pouvoir palier aux imperfections du traducteur universel du 22ème siècle, ce qui est loin d'être facile. Elle préférerait être professeur d'exolinguistique dans une université qu'être sur l'Enterprise NX-01, ce qui la rend très humaine.



Scott (Montgomery dit Scotty)

Interprète : James Doohan. Série : TOS. Espèce : humain. L'ingénieur écossais Scotty, à l'accent si caractéristique, aime boire du whisky et réalise souvent des miracles. Il révélera finalement son secret : il grossissait les délais réclamés au capitaine afin de valoriser sa réussite « plus rapide » ! Certaines de ses caractéristiques aussi réapparaîtront dans les personnages ultérieurs d'ingénieur, tout particulièrement de celui de Miles O'Brian, Irlandais cette fois... Scotty apparaît pour la dernière fois dans l'épisode « Reliques » (TNG), où les thèmes de la vieillesse sont particulièrement bien développés. On y voit Scotty au 24ème siècle recréer par nostalgie, dans un holodeck, l'Enterprise de la série d'origine...



Selar

Série : New Frontier. Espèce : vulcain. Selar est le docteur du vaisseau U.S.S. Excalibur. Il s'agit d'un personnage de Vulcain particulièrement intéressant parce qu'elle a été traumatisée durant son Pon Farr. En effet, durant le rite d'accouplement avec son mari, celui-ci est mort d'une crise cardiaque alors qu'elle fusionnait mentalement avec lui. D'une certaine façon, Selar est morte avec lui. Ce souvenir est évidemment particulièrement traumatique. En réponse à la souffrance qu'elle a éprouvée durant cet événement, elle a augmenté son contrôle émotionnel, qui est donc plus élevé que le Vulcain moyen ! C'est dire à quel point elle peut être froide ! Au début de la série, deux ans après cet événement, la fièvre du Pon Farr réapparaît. En effet, la pulsion n'avait pas été pleinement assouvie lors de la précédente tentative et le traumatisme avait bloqué le retour de celle-ci durant deux ans. Or, Selar n'a aucunement l'intention de se laisser aller à une nouvelle période d'accouplement. Heureusement pour elle, la Vulcaine est attirée bien malgré elle par Burgoye 172 et l'Hermet est un très fin psychologue...



4. CRISPIN, A. C. (1994), *Sarek*, Paris : Fleuve Noir.

Shebly (Elisabeth)

Interprète : Elisabeth Dennehy. Série : New Frontier. Espèce : humain. Le commander Elisabeth Shebly apparaît tout d'abord dans l'épisode double de « La Nouvelle Génération » intitulé « The best of Both Worlds/Le meilleur des deux mondes ». Ensuite, elle deviendra le premier officier de l'U.S.S. Excalibur. Aux dernières nouvelles, elle aurait épousé Calhoun et serait devenue, dans la foulée, capitaine de son propre vaisseau, l'U.S.S. Trident. L'U.S.S. Trident se trouve lui-aussi dans le secteur 221-G. Il travaille en tandem avec l'U.S.S. Excalibur.



Sisko (Benjamin)

Interprète : Avery Brooks (il a aussi joué dans le film « American History X »). Série : DS9. Espèce : humain. Le capitaine Benjamin Sisko dans « Deep Space Nine » sera une sorte de messie du peuple bajoran. Il est traumatisé par la mort de sa femme tuée par les Borgs alors qu'à leur tête se trouvait Locutus de Borg, alias Jean-Luc Picard. De là vient leur mutuelle faible sympathie. Il est afro-américain, afin de souligner la tolérance raciale de l'univers trek. Il s'agit d'un capitaine plus ferme, habitué à faire face à des situations difficiles (la guerre contre le Dominion) et à des choix moraux complexes.



Sisko (Jake)

Interprète : Cirroc Lofton. Série : DS9. Espèce : humain. Le fils du capitaine Sisko est ce qu'aurait du être Wesley Crusher dans TNG. Les scénarii mettant en scène Wesley Crusher n'étaient pas très réussis. On le présentait comme un génie agaçant. Jake Sisko est lui un adolescent comme les autres. La relation du personnage avec son père est très bien développée. Elle permet de montrer qu'être officier de StarFleet et bon père de famille n'est pas toujours évident.



Soleta

Série : New Frontier. Espèce : vulcain. Soleta est l'officier scientifique du vaisseau U.S.S. Excalibur. Il y a deux Vulcains sur l'Excalibur : Soleta et le docteur Selar. Mais Soleta a un secret : elle est en réalité à demi-romulienne. En effet, sa mère a été violée par un Romulien. Il s'agit du thème classique en Fantasy du bâtard demi-elfe. La jeune femme ne peut pas révéler son secret, car elle risquerait alors d'être renvoyée de StarFleet. Soleta connaît bien l'Empire thallonien pour en avoir étudié la planète natale dix ans avant le début de la série.



Spock

Interprète : Leonard Nimoy (il a aussi réalisé les films « A la recherche de Spock » et « Retour sur Terre » et écrit plusieurs essais sur « Star Trek »). Série : TOS. Espèce : hybride humain-vulcain. Spock est véritablement le personnage emblématique de l'univers trek. Lors de la création de la série d'origine, la chaîne de télévision ne voulait absolument pas d'un extraterrestre sur la passerelle du vaisseau. Finalement, Gene Roddenberry va réussir à imposer la présence de Spock (Leonard Nimoy), un officier scientifique vulcain. Celui-ci deviendra rapidement l'icône principal de l'univers trek. Les oreilles pointues, le salut avec les doigts de la main en « V » (créé par



Leonard Nimoy à partir d'un rite juif) deviendront des symboles de reconnaissance de l'univers trek. Pendant longtemps, Spock restera l'incarnation de la vulcanité. Pourtant, il est présenté d'emblée comme seulement un demi-Vulcain, tiraillé entre la logique et les émotions, puisque sa mère est humaine. C'est le père de Spock, l'ambassadeur Sarek, qui représentera aux yeux des spectateurs dans la série originale un Vulcain complet. Le point charnière dans la vie de Spock se situe le jour où il décide d'entrer à l'Académie de StarFleet contre l'avis de son père. L'ambassadeur Sarek avait en effet prévu pour son fils une carrière à la faculté des sciences sur Vulcain. Agissant de manière illogique, son fils décide au contraire de rejoindre l'idéal de StarFleet. Le père reniera alors son fils. Cet événement a souvent été raconté dans les romans, comme par exemple « L'univers de Spock »⁵ de D. Duane, « Sarek »⁶ de Ann C. Crispin ou « Vulcan's Forge »⁷ de Josepha Sherman et Susan Schwartz. Plus tard, Sarek et Spock se réconcilieront. Spock apparaît pour la dernière fois dans l'épisode double « Unification » (TNG). On y apprend qu'il a quitté StarFleet et est devenu ambassadeur pour Vulcain. Il est en secret sur Romulus, où il tente de rapprocher les frères ennemis : Romuliens et Vulcains. D'une certaine manière, il tente de réaliser sur le plan galactique ce qu'il a lui-même réalisé : l'harmonie entre les émotions (les Romuliens) et la logique (les Vulcains)... Les Vulcains sont la race emblématique de « Star Trek », puisque le seul personnage extraterrestre de l'équipage d'origine, Spock, était membre de cette espèce. Les Vulcains font partie des membres fondateurs de la Fédération. Il s'agit du premier peuple extraterrestre que les humains ont rencontré, lors du Premier Contact. C'est cet événement, en 2063, qui a provoqué l'unification des différentes nations de la Terre. Longtemps, les Vulcains demeurèrent violents, mais le philosophe Surak prêcha pour la paix par la



voie de la Logique. De fait, dans le monde de « Star Trek », les Vulcains sont l'incarnation du mouvement philosophique stoïque. Gene Roddenberry invente, avec le personnage de Spock, le moule du personnage à la recherche de son humanité. Nous retrouverons, façonné dans ce patron, l'androïde Data, le métamorphe Odo, le docteur holographique, ou encore la Borg 7of9. On peut voir à cette liste que ce concept a profondément imprimé sa marque dans le trek univers, se déclinant sous de nombreuses formes. Spock représente l'espoir scientifique de Gene Roddenberry : l'humanité sera meilleure lorsqu'elle sera plus logique, plus scientifique, moins émotionnelle. Cet aspect naïf de la vision de Roddenberry, ainsi que sa fascination pour les militaires, sera fortement remis en question par les scénaristes ultérieurs. Néanmoins,

5. D. DUANE (1989), *L'univers de Spock*, Paris : Fleuve Noir.

6. A. C. CRISPIN (1994), *Sarek*, Paris : Fleuve Noir.

7. J. SHERMAN, S. SHWARTZ (1998), *Vulcan's Forge*, New York : Pocket Books.

cette accentuation du rationnel dans « Star Trek » est le reflet exact de notre société, dominée par la science. A la fin des années soixante, la psychologie, suite au basculement du paradigme behavioriste vers le paradigme cognitiviste, s'est intéressée à la manière dont l'esprit traite l'information. Il s'agit du modèle computationnel, qui compare l'esprit humain à un ordinateur. Dans ce modèle, les émotions sont restées très longtemps hors jeu. L'idée reçue était que l'intelligence implique un traitement impartial et rigoureux des faits. A cet égard, le Vulcain est l'archétype du cerveau qui manipule, sans état d'âme, l'information brute et incarne l'idée que les émotions n'ont pas leur place dans l'intelligence et ne font que brouiller notre vision de la vie mentale. Or, comme il apparaîtra ultérieurement dans les séries trek, la froide logique est incapable d'apporter des solutions humainement satisfaisantes, et c'est dans nos sentiments que notre humanité est la plus manifeste. Dans TNG, l'androïde Data reprendra cette thématique sur ses épaules. Théodore Sturgeon sera le premier scénariste à vraiment développer la culture des Vulcains dans l'épisode « Le mal du pays/Amok Time », dans lequel Spock est pris d'une fièvre de l'accouplement, le Pon Farr. Cet épisode nous montrait que la violence couvait derrière le masque impassible de la logique des Vulcains. La bataille entre l'acceptation et le rejet des émotions a duré très longtemps dans la pensée occidentale, et continue à l'heure actuelle⁸. Le mouvement stoïque dans l'ancienne Grèce s'intéressait au rôle que les émotions avaient dans la conduite d'une bonne vie. Les stoïques voyaient les humeurs, les impulsions, les peurs et les désirs comme trop individualistes, trop uniques, pour être fiables. Au sein de la philosophie stoïque, la personne sage n'admettait aucune émotion ou sentiments. Toute la société vulcaine s'est structurée autour de cette idée, suite à l'enseignement de Surak. La maîtrise de soi, la capacité de résister aux tempêtes intérieures déclenchées par les coups du sort au lieu d'être l'esclave de ses passions est tenue pour une vertu depuis l'antiquité.

Sulu (Ikaru)

Interprète : George Takei. Série : TOS. Espèce : humain. Le personnage du pilote de l'U.S.S. Enterprise n'a pas vraiment été très développé, comme la plupart des personnages secondaires de la TOS (avec Uhura, Chekov). Ce n'est que dans le film « Terre Inconnue » que son personnage prend enfin de l'ampleur. Mieux vaut tard que jamais : dans ce film, Ikaru Sulu obtient enfin le commandement de l'U.S.S. Excelsior. George Takei a longtemps fait pression sur la Paramount pour que son personnage devienne capitaine. Il disait que puisque l'équipage de l'Enterprise était le meilleur, il n'était pas logique qu'il ne monte pas en grade ! On ne peut que lui donner raison : il suffit de voir le personnage de William Riker rester presque éternellement le premier officier de Picard pour voir que quelque chose cloche... George Takei aurait, en fait, bien voulu qu'il y ait une série « Excelsior ». Cela ne s'est pas fait. Néanmoins, on peut retrouver le capitaine Sulu et aussi la Yeoman Janice Rand⁹ (qui après avoir servi sur l'Enterprise dans 8 épisodes de la série d'origine a été transférée sur l'Excelsior) dans l'épisode « Flashback » (Voyager), où Tuvok se souvient de son jeune temps où il était officier sur l'Excelsior, et dans certains romans¹⁰.



Torres (B'Elanna)

Interprète : Roxann Biggs-Dawson. Série : Voyager. Espèce : hybride humain-klïngon. Le vaisseau Voyager étant perdu loin du quadrant Alpha, il fallait bien un personnage klïngon à son bord afin de pouvoir continuer à parler de la race préférée de beaucoup

8. Voir à ce propos D. GOLEMAN (1995), *L'intelligence émotionnelle*, Paris : Robert Laffont.

9. Voir à ce propos l'article D. BASSOM (2000), *Amazing Grace*, dans *Star trek* (revue officielle du Fan Club anglais), n°65, p. 38-41.

10. Par exemple dans L. A. GRAF (1998), *War Dragons*, New York : Pocket Books.

de fans ! B'Elanna est, comme Spock, divisée entre sa moitié humaine et sa moitié klingonne. Elle a beaucoup de mal à contrôler la colère qu'elle a en elle, mais trouvera le bonheur dans sa relation amoureuse avec Tom Paris.

T'Pol

Interprète : Jolene Blalock. Série : Enterprise. Espèce : vulcain. La Vulcaine de l'Enterprise NX-01 n'est pas vraiment la bienvenue à bord. Les relations entre les Vulcains et la Fédération ne sont pas au beau fixe durant le 22ème siècle. De plus, le capitaine Archer n'aime pas les Vulcains parce qu'ils n'ont pas aidé son père à concevoir



le moteur de distorsion 5. Néanmoins, T'Pol est un officier précieux sur la passerelle de l'Enterprise. Une admiration mutuelle finira par apparaître entre Archer et elle. Jolene Blalock apporte une forte sensualité à T'Pol, tout comme Jerry Ryan au personnage de 7of9 dans Voyager. Certains ont longtemps espéré qu'une relation amoureuse se développe entre T'Pol et Tucker, comme certains éléments semblaient le suggérer (la scène entre T'Pol et Tucker de la « décontamination » dans le pilote « Broken Arrow » est extrêmement érotique)...

Troi (Deanna)

Interprète : Marina Sirtis. Série : TNG. Espèce : bétazoïde. Les habitants de la planète Bétazed sont une race de télépathes très puissants. Contrairement aux Vulcains, ils n'ont pas besoin d'un contact physique pour établir une connexion. C'est pour cette raison que Deanna Troi est le conseiller psychologique sur l'U.S.S. Enterprise. Will Riker est son imzadi : le grand amour de sa vie. Pourtant, ils n'actualisent pas cette relation parce qu'ils pensent qu'une relation amoureuse entre deux officiers supérieurs d'un vaisseau n'est pas une bonne idée. Cette conception sera oubliée dès le film « Némésis ». A noter que sa mère, Lwaxana Troi, est magistralement interprétée par Majel Barret, la femme de Gene Roddenberry et la voix de l'ordinateur dans les versions anglaises.



Tucker (Charles)

Interprète : Connor Trinneer. Série : Enterprise. Espèce : humain. Tucker (« Trip » pour les amis) est le troisième personnage principal de la série avec le capitaine Archer et T'Pol. Il est un brillant ingénieur, mais qui n'a aucune expérience de l'espace.



Tuvok

Interprète : Tim Russ (qui est apparu dans un rôle de figuration dans le film « Generations » et dans un rôle mineur dans l'épisode de « La Nouvelle Génération » : « Starship mine »). Série : Voyager. Espèce : vulcain. Finalement, après Spock, il faudra attendre la série « Voyager » pour voir à nouveau un Vulcain sur la passerelle, le chef de la sécurité Tuvok. Étonnamment, il s'agit d'un Vulcain noir (d'habitude, ils ont la peau légèrement verdâtre). Mais dans le fond, pourquoi pas ? De plus, cette fois-ci, c'est un Vulcain complet. Il a servi dans StarFleet à l'époque de la série d'origine sur l'U.S.S. Excelsior, le vaisseau du capitaine Ikaru Sulu, ce qui nous offrira un croisement avec l'acteur George Takei dans un épisode nostalgique de « Voyager ». Tuvok est marié et a quatre enfants sur Vulcain. Il souffre, pour autant qu'un Vulcain peut souffrir, de cette séparation...



Uhura

Interprète : Nichelle Nichols. Série : TOS. Espèce : humain. Le personnage de l'officier des communications de l'U.S.S. Enterprise n'a pas vraiment été très développé, comme la plupart des personnages secondaires de la TOS (Sulu, Chekov et elle). Néanmoins, le personnage est célèbre pour avoir participé au premier baiser inter-racial à la télévision, lorsqu'Uhura a embrassé Kirk...



Worf

Interprète : Michael Dorn. Série : TNG et DS9. Espèce : klingon. Worf est le personnage qui a été le plus développé de l'univers trek, puisqu'il a participé aux sept saisons de TNG, à quatre films de TNG et aux dernières saisons de DS9. Il a extrêmement évolué entre sa première apparition dans le pilote de TNG et son apparition dans le dernier épisode de DS9. C'est grâce à son personnage que les Klingons ont été autant approfondis et sont devenus la race la plus populaire de « Star Trek ». Il a été amoureux de Deanna Troi dans TNG, avant de se marier avec Jadzia Dax dans DS9. Les Klingons sont au départ les méchants de la série d'origine, mais ils vont énormément changer au cours des différentes séries. Il suffit pour s'en convaincre

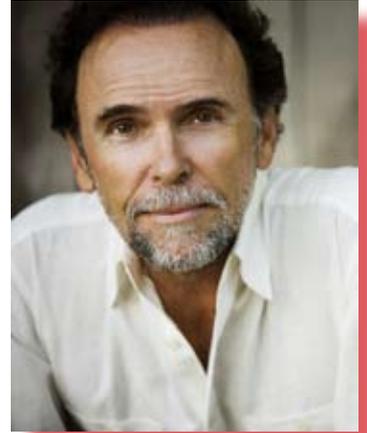


de suivre l'évolution du personnage de Worf entre le début de « La Nouvelle Génération » et la dernière saison de « Deep Space Nine ». Au début, les Klingons nous sont présentés comme un peuple belliqueux qui ne songe qu'à faire la guerre. Ils ne sont finalement qu'un reflet de la tendance humaine à faire la guerre, tendance que la série veut dénoncer. Dans la vision de Gene Roddenberry, les Vulcains représentent ce qu'il y a de meilleur en l'homme (la science, l'art, la philosophie) et les Klingons, le pire (la guerre, la violence). L'épisode « Les arbitres du cosmos/Errand of mercy » conduira à la signature du traité d'Organia, instituant le statu quo entre la Fédération et l'Empire klingon. A partir de « La Nouvelle Génération », où les Klingons nous seront présentés comme une race au patrimoine culturel riche, entre les Indiens d'Amérique et les samourais japonais. Les Klingons sont actuellement le peuple extraterrestre que les fans apprécient le plus, au point que le Dr. Lawrence Schoen créa

même des cours de langue klingonne¹¹ ! Etant adolescent, il appartenait à la Société Mythopoeic, un groupe qui étudiait le langage elfique présent dans « Le Seigneur des Anneaux » de J. R. R. Tolkien. Vingt ans plus tard, en 1991, quelqu'un lui donna une copie du Dictionnaire Okrand. Ce livre contenait à peu près deux cents mots et quelques bases de grammaire de la langue klingonne. Cette rencontre avec un nouveau langage artificiel enflamma l'imaginaire du Dr. Lawrence Schoen. Il décida d'explorer la langue klingonne plus en profondeur. A l'heure actuelle, plusieurs romans ont été traduits par l'Institut de la Langue Klingonne, comme par exemple le « Hamlet » de William Shakespeare, en référence à une scène du film « Star Trek VI : Terre Inconnue ».

Xon

Interprète : David Gautreaux. Série : Star Trek : Phase II. Espèce : vulcain. Dans la série perdue de l'univers trek, Xon devait remplacer le personnage de Spock comme officier scientifique de l'U.S.S. Enterprise. En effet, Leonard Nimoy ne désirait pas revenir dans la franchise pour une série TV. On décida de le remplacer par un jeune officier, tout juste diplômé de l'Académie des Sciences de Vulcain. Néanmoins, lorsqu'on décida de faire à la place de « Star Trek : Phase II » le film « Star Trek : The Motion Picture », Leonard Nimoy accepta de reprendre le rôle de Spock. Le personnage de Xon disparut de la distribution. Il était illogique d'avoir deux officiers scientifiques vulcains sur l'U.S.S Enterprise.



Yar (Tasha)

Interprète : Denise Crosby. Série : TNG. Espèce : humain. L'officier de la sécurité de l'U.S.S. Enterprise a eu une vie très courte, puisqu'elle est morte à la fin de la première saison de TNG. Elle a été avantageusement remplacée par Worf à ce poste. Néanmoins, Denise Crosby reviendra de temps à autre dans la série dans des épisodes présentant des réalités alternatives, des voyages dans le temps ou dans le rôle de sa fille à demi-romulienne. Dans le monde des fans de la série, l'actrice a toujours un succès inversement proportionnel à la durée de son rôle.



11. J. GREENWALD (1998), *Future Perfect*, New York : Penguin Books, p. 168-175.

LA CARTOGRAPHIE SELON STAR TREK

Par Véronique De Laet

Dans l'univers Star Trek, le secteur est une portion de l'espace, généralement désigné par une suite de chiffre qui permet de le localiser.

Il existe très peu d'explication sur la taille des secteurs, sur la raison même d'avoir découpé l'espace en secteur. Dans Star Trek : la série originale et au début de Star Trek : la nouvelle génération, on confond souvent l'emploi de « secteur » avec « quadrant » pour désigner un espace qui peut être franchi par un vaisseau équipé de moteurs de distorsion.

En 2002, dans le livre de référence « Star Trek Star Charts » écrit par Geoffrey Mandel, nous trouvons une approche pour découvrir comment la galaxie a été divisée en secteurs, bien que ce système soit totalement inventé et n'a aucune réalité astronomique.

L'idée générale : le secteur galactique

La Fédération des Planètes Unies (FPU) a établi la désignation du système des secteurs au cours du 24ème siècle. Auparavant, le système était des plus désorganisés : à chaque découverte, on ajoutait un secteur à la carte, comme on ajoutait une brique à un mur. Ces secteurs étaient numérotés dans l'ordre de leur exploration ce qui, au fur et à mesure s'est avéré totalement inefficace et très confus.

A la même époque, plusieurs secteurs étaient désignés sous le terme impropre de « quadrant ». Un bon exemple est le Quadrant 904 (mentionné dans l'épisode 17 de la saison 1 « Le chevalier de Dalos ») qui était le 904ème secteur exploré par la FPU.

Le tout premier secteur exploré fut celui autour de la terre, appelé le secteur solaire et numéroté Secteur 001. Après l'exploration du secteur d'Alpha du Centaure, le secteur 002, le n°003 était celui de Terra Nova et ainsi de suite.

Malgré tout, le secteur autour du soleil reste connu comme le premier secteur pour beaucoup simplement parce que c'est le tout premier qui a vu l'exploration de l'espace par l'humain.

Pour s'imaginer le système des secteurs, il faut d'abord connaître la Voie Lactée



La Voie Lactée

1. Les quadrants

En premier la galaxie a été coupée en 4 Quadrants principaux. Si on regarde la galaxie d'en haut, on peut se figurer les 4 parts comme celles d'un gâteau, parts égales avec un angle de 90° au croisement des deux axes. Les lettres grecques Alpha (α), bêta (β), gamma (γ) et delta (δ) servent à les désigner.

Si on dessine la galaxie sur une montre, on trouve, dans le sens des aiguilles, à 6h, le Quadrant Alpha qui finit à 9h, là où commence Gamma. A 12h, le quadrant Delta et à 3h, le quadrant Bêta.

La Terre qui est le centre névralgique de la Fédération est dans le système solaire. Le Soleil est une étoile au milieu d'Orion. La Fédération place le système solaire exactement à la frontière entre les quadrants Alpha et Bêta bien que la Fédération considère que le Soleil est dans le Quadrant Alpha.

2. Les sous-quadrants

Chaque quadrant est divisé en sous-quadrants. Comme les rayons d'une roue de vélo, les sous-quadrants partent du centre du Quadrant et le divisent en 36 tranches.

La Voie Lactée fait environ 100.000 années-lumière de diamètre, donc chaque sous-quadrant fait 50.000 années-lumière (la distance du rayon qui va du centre au pourtour du Quadrant). Ils mesurent 3.200 années-lumière de haut et environ 8.727 années-lumière de large à l'extrémité du quadrant.

Les sous-quadrants sont désignés soit avec un simple chiffre de 0 à 9 ou une lettre de A à Z. Chaque quadrant contient donc 9 sous-quadrants (36 sous-découpes pour 4 découpes). Le Quadrant Alpha va du sous-quadrant 1 à 9, le Quadrant Gamma de A à I, le Delta de J à R et le Bêta de S à Z plus le 0.

3. Les zones de secteur

Ensuite, une nouvelle division est celle des zones de secteur. Il y a 10 zones de secteur, séparées par environ 5.000 années-lumière l'une de l'autre et formant des cercles concentriques autour du cœur de la galaxie. Chaque portion est désignée par un chiffre de 0 à 9 (zéro au cœur et 9 en anneau extérieur). Quand, dans une représentation en 3 dimensions, un anneau de secteur croise un sous-quadrant, on obtient un prisme spatial appelé « grille de secteur ».

4. La grille de secteur

Les prismes créés par l'intersection des sous-quadrants et des zones de secteur sont donc des unités appelées « grille de secteur », grossièrement longue de 5.000 années-lumière et haute de 3.200. La largeur de la grille dépend car elle est plus petite près du cœur et s'étend en s'approchant du bord de la galaxie. Au plus grande elle atteint 8.727 années-lumière et auprès du cœur de galaxie 4.500.

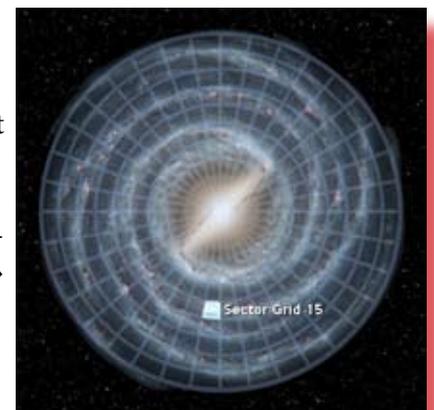
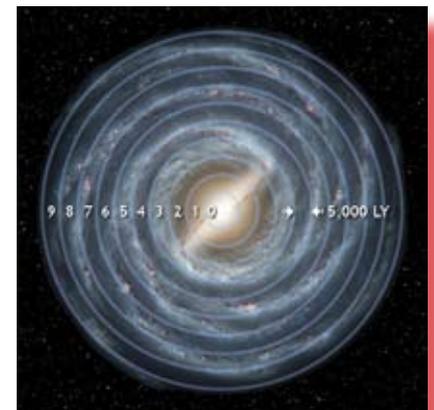
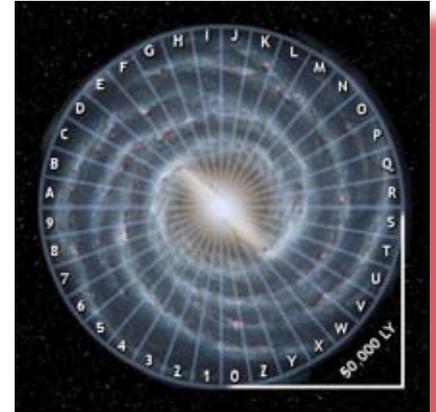
Il y a donc 10 grilles de secteur dans chaque sous-quadrant.

Par exemple, on désignera la grille E6 comme l'intersection entre le sous-quadrant E et la zone de secteur 6 et elle se situera dans le Quadrant Gamma.

La grille de secteur 5,6 est dans le Quadrant Alpha, sous-quadrant 5, zone de secteur 6. Dans le cas de deux chiffres, on ne dira pas « grille de secteur cinquante-six » mais « grille de secteur cinq-six ».

5. Le quad de secteur

A son tour la grille de secteur est divisée en 100 quads de secteur, chacun d'un volume égal (à ne pas confondre avec les 4 principaux quadrants !). Le quad de secteur est numéroté de 00 à 99 et fait 1.000 années-lumière de long et 800 de haut (mais là encore cela varie un peu selon la proximité du cœur).



6. Le bloc de secteur

Le quad de secteur est aussi divisé en 1000 blocs. Près du siège de la Fédération, le bloc mesure 100 années-lumière de long, 100 de large et exactement 80 de haut. Les blocs sont numérotés de 000 à 999.

Ces blocs sont représentés par grille de 9x10x10 pour être le plus possible des cubes parfaits mais tout se joue à 20 années-lumière maximum.

7. Le secteur

La plus petite unité est la division par 100 du bloc. C'est un cube quasi parfait de 20 années-lumières de côtés. A cette échelle, et vu l'immensité de la galaxie, la courbe naturelle est quasi invisible.

Ces secteurs sont numérotés de 00 à 99.

D'une manière mathématique, un secteur peut contenir 40 étoiles. Deux tiers appartiennent à un système binaire, ternaire ou quaternaire mais il est possible qu'il contienne des centaines d'étoiles tout comme certains secteurs sont probablement totalement vides.

Le système des secteurs dans Star Trek

Maintenant, travaux pratiques !

Un secteur peut donc être le secteur : B3-55-125-89.

On lit à l'envers, svp !

89 = secteur 89

125 = bloc 125

55 = quad 55

B3 = grille 3

Sachant que le sous-quadrant B est dans le quadrant Gamma...



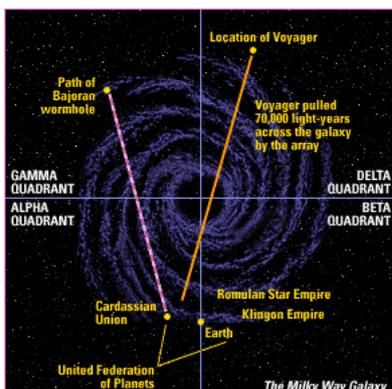
Mais comme la majorité des espaces explorés sont proches des frontières de la Fédération, on entend rarement les références à la grille et au sous-quadrant. On rencontre aussi souvent « l'abréviation » 125-89 et même les deux derniers « secteur 89 » comme l'utiliseraient des habitants de la région. On peut généraliser en disant que dans un espace de 80 années-lumière, on n'utilise que les deux derniers chiffres pour préciser la localisation.

La navigation des vaisseaux

Les vaisseaux de la Fédération, tout comme la plupart des vaisseaux construits par les autres races, utilisent le compas céleste pour se diriger. Ce système est une association complexe et sophistiquée entre un logiciel de positionnement compris dans la mémoire centrale de l'ordinateur et des cartes stellaires. Les mesures doivent être mises à jour en permanence car l'univers bouge. Le système rassemble des informations via des senseurs de navigation sur la coque du navire : signaux de balises, signaux de pulsars, « pings » de radio-transmission...

En triangulant ces informations, le navigateur peut déterminer la position du vaisseau par rapport aux étoiles.

Cap et position



Le cap d'un navire est la direction vers laquelle pointe le nez. Il s'exprime par deux chiffres : l'azimut et l'élévation.

Ces chiffres représentent des degrés et sont séparés par le mot « mark » .

De manière générale, La Fédération considère le centre de la galaxie comme le Nord galactique, donc un navire avec un cap de 000 mark 0 doit se diriger vers le centre de la galaxie.

Les degrés se répartissent de 0 à 360° autour du navire et dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'azimut serait un plan horizontal sur base de la ligne centrale et indique le mouvement de rotation gauche/droite tandis que l'élévation serait sur un axe vertical et don-

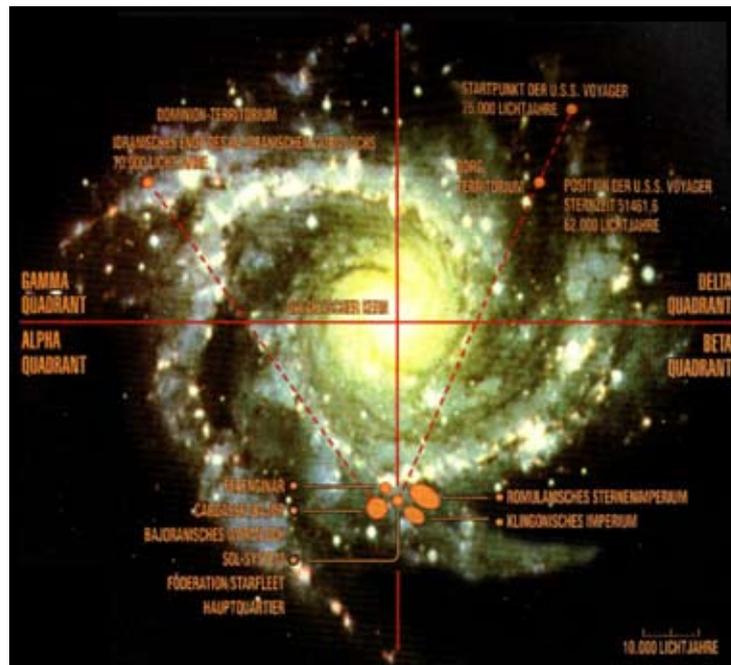
nerait une position du nez en plongée ou contre-plongée.

La position est une différence angulaire entre le cap d'un navire et un autre point de référence, comme la situation d'un autre objet spatial en relation avec le navire. Une position de 000 mark 0 serait juste en face du vaisseau, tandis que 180 mark 0 serait derrière le vaisseau. Mark 0 indique que la direction est dans l'axe précis du navire. Par exemple si un oiseau de guerre romulien en approche de l'USS Enterprise est en position « 320 mark 15 », il est du côté des spatidecks et légèrement en avant et en dessous du navire.

Quand on énonce les chiffre de cap ou de position, ils sont lu comme des chiffres individuels. La position « 320 mark 15 » se lit « trois-deux-zéro mark un-cinq » et parfois on y ajoute un « secteur » (« secteur 320 mark 15 ») qui n'a rien à voir avec le découpage dont on a déjà parlé plus haut !

Le cap n'est donc pas un positionnement spatial du navire mais bien la direction qu'il suit. La position, elle, est relative à un autre point et pas à l'entièreté de la galaxie. Pourtant, on peut regretter que très (trop) souvent, dans les épisodes, on présente cap et position comme des données de cartographie.

Illustré avec l'autorisation du site <http://www.stdimension.org/int/Cartography/cartography.htm>



LA PIERRE SACRÉE

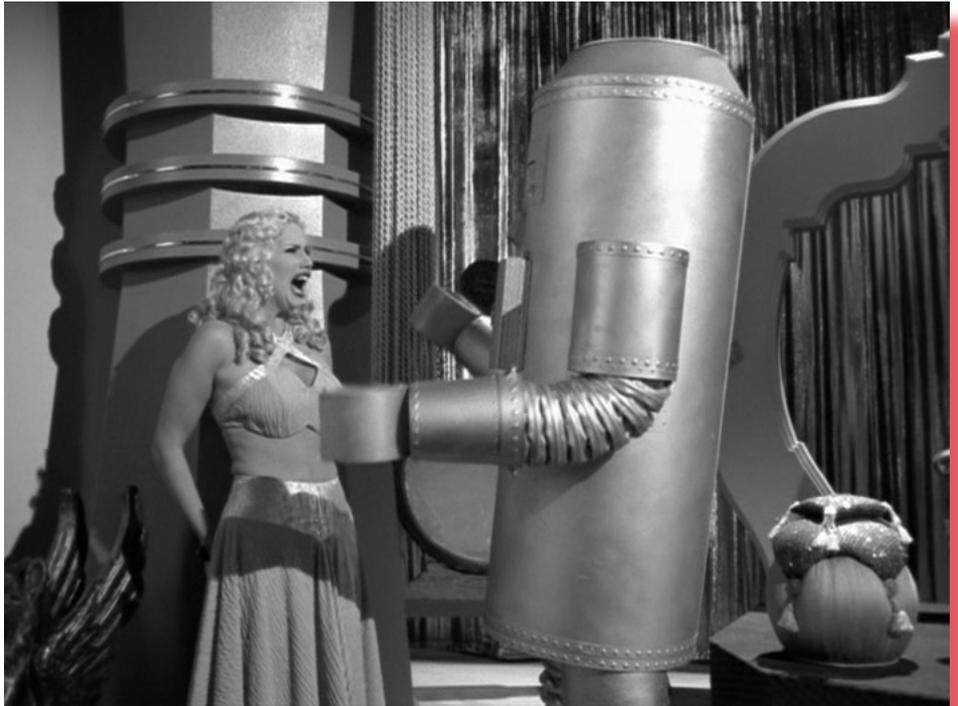
Par Jean-Michel Abrassart

Note : « La Pierre Sacrée » est un scénario pour « Star Trek : The Next Generation–Role Playing Game »¹. Il s'agit de scénarii pour joueurs débutants. Le vaisseau utilisé est l'U.S.S. Discovery (Classe Nébula), présenté dans le livre des règles (p. 185-195) qui se trouve toujours dans le secteur Arteline. « La pierre sacrée » est le premier d'entre eux.

L'intrigue de « La pierre sacrée » reprend le thème de la vie dans la vie, qu'on retrouve dans l'épisode de « La Nouvelle Génération » : « Lumière Interne/Inner Light » (que le meneur de jeu devrait avoir vu pour bien saisir l'ambiance du scénario) ou encore dans l'épisode de « Voyager » : « Mémorial ».

Prégénérique :

L'action de ce scénario se déroule sur une planète de Classe F (semblable à notre lune) du système Arteline. Seulement, cette planète n'a pas toujours été aussi inhospitalière. Il y a deux mille ans, elle abritait une civilisation florissante. Celle-ci fut détruite par un cataclysme : une météorite sécrasa sur la planète, détruisant toute vie s'y trouvant ! Ne pouvant empêcher l'inéluctable, un scientifique du nom de Ar'Ton créa un cube mémoriel, afin de faire connaître leur peuple aux civilisations à venir. Celui-ci contiendrait les souvenirs des derniers jours de la planète... La séquence d'introduction de ce scénario est dans une holosuite. Elle permettra à vos joueurs de se mettre dans l'ambiance. Le groupe de Personnages Joueurs (Pjs) est en train d'interpréter un des romans holographiques très à la mode pour l'instant dans la Fédération : une des aventures tumultueuses du capitaine Proton ! Pour rappel, le capitaine Proton est le roman holographique auquel jouent le timonier du vaisseau Voyager, Tom Paris, et son meilleur ami Harry Kim... Il s'agit d'un hommage aux pulps américains du début du 20ème



1. J. SELLERS (Ed.), *Star trek Generation – Role Playing Game*, Los Angeles : Last Unicorn Games.

siècle, plus particulièrement Flash Gordon. Un de vos Pjs interprète donc Flash Gordon... euh... pardon, je veux dire le capitaine Proton... Les décors semblent être en carton-pâte. L'ensemble est extrêmement rétro et kitsch. Le capitaine Proton porte une veste en cuir. Lui et ses acolytes sont armés de pistolasers (dans « Star Trek » on est armé de phasers, mais dans le capitaine Proton ce sont des pistolasers !). Pour rappel, les romans holographiques du capitaine Proton sont en noir et blanc, y compris les personnages joueurs ! La sécurité est engagée, donc aucun de vos joueurs ne sera réellement blessé et le roman peut être interrompu à n'importe quel moment en le demandant à l'ordinateur. Le Docteur Ténèbre a décidé de détruire la Terre en utilisant un rayon laser géant qui dévie les météorites sur notre planète. De plus, il a kidnappé Lilly, la petite amie de notre héros. Le capitaine Proton s'est donc rendu avec sa fusée spatiale sur la planète Zemda IV, où se trouve la forteresse du Docteur Ténèbre. Malheureusement, ils se sont écrasés en arrivant. Les Pjs sont au pied de la forteresse du Docteur Ténèbre. Ils trouveront aisément un passage secret qui les mènera, après avoir assommé un ou deux gardes, à la salle principale. C'est là qu'est détenue Lilly, enchaînée comme il se doit à un mur. Le Docteur Ténèbre surgira au moment précis où ils seront en train de la détacher et lancera sur eux sa dernière invention : le Robot Destructeur. Le robot, qui ressemble vaguement à une poubelle (vous avez déjà vu les Daleks dans la série anglaise « Dr Who » ?), s'avancera vers eux en psalmodiant « Détruire capitaine Proton ! Détruire capitaine Proton ! ». Après un combat épique, le Docteur Ténèbre s'enfuira et le capitaine Proton n'aura plus qu'à embrasser Lilly. Fin du roman holographique.



Un message de détresse

Les Pjs se trouvent en vacances sur la base stellaire 39-Sierra du secteur Arteline (voir livre des règles, p. 190). Le vaisseau a été endommagé lors d'un affrontement avec les Cardassiens (nous sommes durant la guerre contre le Dominion) et il est en train d'être réparé au spatiodock. Lorsque les Pjs sortent des holosuites de la base, ils reçoivent une communication sur leurs combadges : embarquement immédiat pour tous les membres du personnel du vaisseau Discovery ! Ils seront accueillis sur la passerelle par le premier officier Arax Papaub et ensuite dans son bureau par le capitaine Ann Potrikos (voir livre des règles, p. 191) lui-même. Le capitaine leur expliquera que la mission consiste à aller approvisionner une colonie en bordure de la Zone Neutre romulienne (pour rappel, le secteur Arteline est juste à la frontière avec la Zone Neutre). Ce sera donc une mission de routine. Néanmoins, après trois semaines de mise à pied sur la station 39-Sierra, tout le monde est heureux de retrouver son chez soi, le vaisseau Discovery. Dans une conversation ultérieure au bar du vaisseau, le premier officier Papaub peut se plaindre aux Pjs que le vaisseau ne prenne pas une part plus active dans la guerre contre le Dominion. Même s'il a été récemment endommagé et que son équipage manque d'expérience, il serait plus utile sur le front qu'à approvisionner une colonie. On pourra bien évidemment lui faire remarquer qu'il est nécessaire de laisser des vaisseaux le long de la Zone Neutre, en cas de problème avec les Romuliens... Le lendemain de leur départ, alors que les Pjs sont à leurs postes sur la passerelle, le vaisseau reçoit une transmission. Il s'agit d'un message dans une langue que le traducteur universel ne connaît pas et ne sait pas déchiffrer, faute d'éléments suffisants (ce genre de cas est extrêmement rare). De nombreuses interférences rendent l'audition du message difficile, ce qui de plus n'aide pas la tâche du traducteur universel. Supposant que cela pourrait être un message de détresse, le capitaine Ann Potrikos décide d'aller sur la planète d'où part l'émission.

Le cube noir

La planète d'où provient le message est une planète de classe F (semblable à notre lune). En scannant la surface, les Pjs ne trouveront bien évidemment aucune forme de vie. Par contre, ils finiront par détecter (jet sous la compétence « Shipboard Systems », spécialisation « Sensors », difficulté 7) la présence d'une construction. Il s'agit d'une sorte de cube. En faisant un balayage plus fin de la planète (jet sous la compétence « Shipboard Systems », spécialisation « Sensors », difficulté 12), les Pjs trouveront d'autres ruines de la civilisation que cette planète abrita autrefois. Le capitaine Ann Potrikos décidera logiquement d'envoyer une équipe d'intervention, dirigée par le premier officier Arax Papaub et composée bien évidemment de votre groupe de Pjs. Ils devront se téléporter en costume environnemental (pour rappel, il n'y a pas d'atmosphère sur une planète de classe F)

pour continuer l'enquête. Le cube noir est une construction carrée de 4m sur 4m. Un balayage au tricorder (jet sous « Personnel Equipement », spécialisation « Tricorder », difficulté 5) leur apprendra que l'objet est entouré d'un champ de force d'une nature quelque peu étrange. La technologie est différente de celle employée dans la Fédération. En regardant la surface de la pierre, on observera des sortes d'ondes dans la paroi, comme si celle-ci était faite d'huile. S'ils veulent toucher le cube, le premier officier Arax Papaub s'y opposera, estimant que ce n'est pas prudent tant qu'on n'en sait pas plus. A ce moment là, un jet d'énergie plasmique sera émis par le cube en direction de chaque Pj (mais pas du premier officier Arax Papaub, quelque peu en retrait à ce moment-là).

Le sanglier géant

Lorsque vos Pjs ouvriront les yeux, ils seront en train de courir au milieu d'une jungle luxuriante. Leur corps est différent : ils sont maintenant des adolescents d'une race extraterrestre qu'ils ne connaissent pas. Celle-ci est plutôt de type amérindien. Mis à part cela (leurs longs cheveux noirs, leurs tatouages sur les visages), leurs oreilles sont reliées à leurs bouches par des rainures (un peu comme des scarifications, mais ici tous les membres de cette espèce ont cela). Rapidement, ils seront rejoints par un autre adolescent. Celui-ci leur demandera ce qu'ils attendent pour continuer à poursuivre le Darbog. Ils réaliseront rapidement qu'ils sont en train de chasser une sorte de sanglier géant (2m). Une fois l'ordalie terminée, ils pourront ramener le corps de l'animal à leur village. Le nouveau venu agit avec eux comme s'ils étaient des amis de toujours. Il les appelle par d'autres noms que les leurs. Lui-même se désigne comme étant Gard'on. Si on lui pose des questions bizarres, il agira comme s'il considérait que ses amis se moquent de lui. A la limite, il se montrera inquiet qu'ils ne soient tombés sur la tête ou qu'ils aient abusé d'un champignon psychotrope...



Caractéristiques du Darbog :

Type : sanglier géant

Taille : 2m, +/- 2 tonnes

Forme : comme nos sangliers terrestres, mais en plus grand.

Attributs : Fitness : 2 (force +2), Coordination : 3, Présence : 4, Instinct : 3

Mouvement de base : marche (15m par action)/courir (20m par action)

Résistance : 4

Armes : rentrer dedans (4) – difficulté 6, corne (4 + 2d6) – difficulté 7.

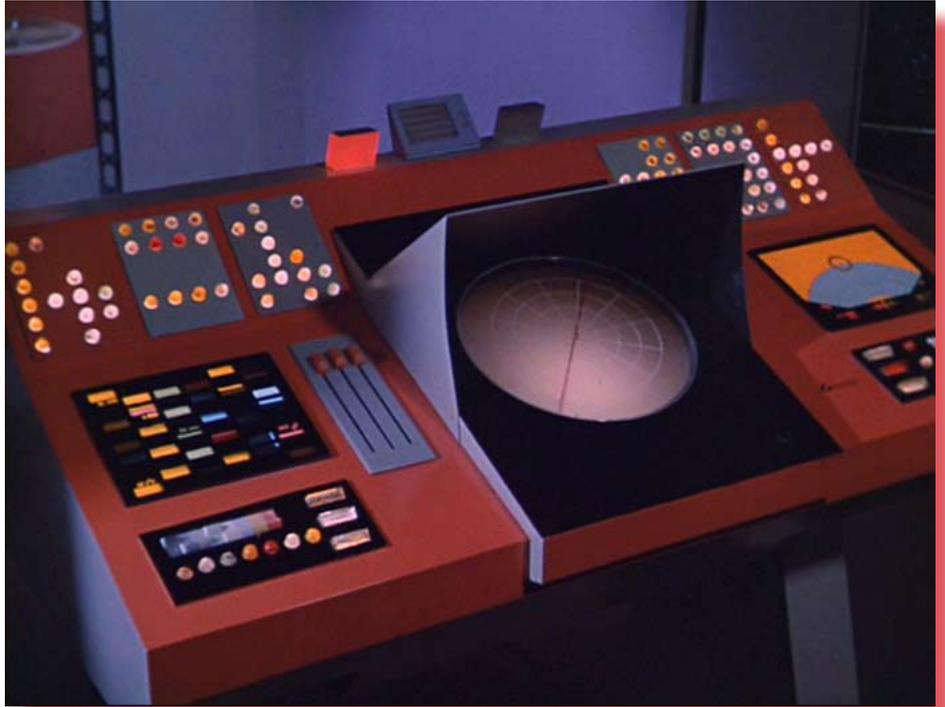
La belle Ashla

Le village est en harmonie avec la nature de la jungle. La végétation est omniprésente dans la ville. Les maisons sont plutôt sphériques. Le niveau technologique de cette civilisation est pré-distorsion, plus ou moins équivalente à la terre de la fin du 20ème siècle. Une fois de retour au village, Gard'on rappellera à un des Pjs qu'il risque d'être en retard à son rendez-vous chez Ashla. Il lui dira qu'il ne faudrait pas arriver en retard le jour où il va annoncer ces fiançailles avec Ashla à sa belle-famille. Ashla est une très belle jeune fille. Elle sera très chaleureuse avec le PJ qui interprète son petit ami. La maman a préparé un très bon repas. Malheureusement, le père de famille, un scientifique du nom de Ar'Ton, sera en retard. Il semble très absorbé par ses recherches à l'observatoire. Lorsqu'il arrivera, il ne voudra rien dire sur le type de recherche qu'il mène.

La milice

Les Pjs devront se débrouiller pour retourner chez eux, alors qu'ils ne savent pas où ils habitent. Dans le pire des cas, ils peuvent de toute façon dormir à la belle étoile... Lorsque la nuit tombe, les joueurs pourront alors

observer le ciel. Dans ce cas, ils verront qu'ils sont toujours quelque part dans le système Arteline, même si certaines des constellations présentent des anomalies. De plus, ils pourront observer un gros point brillant dans le ciel : un astéroïde fonce droit vers la planète ! Il ne reste peut-être qu'une semaine avant l'impact... Les Pjs voudront certainement en savoir plus sur les recherches d'Ar'Ton, malheureusement la milice viendra l'arrêter tôt le lendemain matin. On l'accuse d'être un fauteur de trouble et de mener des recherches hérétiques. Il sera conduit dans un centre de détention à quelques kilomètres de la ville dans la jungle. Si les Pjs vont à l'observatoire, ils y trouveront, dans un ordinateur primitif (sans commande vocale), les plans du cube mémoriel. Une pièce contient même un début de prototype. Le seul problème est que des miliciens sont là en train de fouiller les documents d'Ar'Ton et qu'il faudra les affronter pour avoir accès à son ordinateur... Le prototype de l'observatoire est inutilisable et ne peut être terminé qu'avec l'aide d'Ar'Ton lui-même. Les Pjs devront donc organiser son évvasion de la prison, ce qui ne sera pas une mince affaire.



Caractéristiques d'un milicien standard :

Attributs : Fitness : 1 (force +1), Coordination : 2, Intellect 2, Présence : 2, Psi : 0

Caractéristique : armes énergétiques (Phaser) 1 (2), Dodge 1

Résistance : 2

Armement : type phaseur

La scène finale

Une fois l'évasion réussie, Ar'Ton les conduira dans une cachette qu'il a aménagée dans la jungle. Un prototype beaucoup plus avancé s'y trouve. Il pourra le terminer à temps avant l'impact de la comète, pour autant que les Pjs l'aident (jet sous « Engineering : Systems », difficulté 8). Finalement, l'impact a lieu et l'onde de choc se propage sur la planète. Au moment où Ar'Ton termine sa machine, un raz-de-marée approche à grande vitesse. Les joueurs n'auront que le temps de se ruer vers elle et d'être frappés par le rayon plasmique avant que la mort n'enveloppe toute la planète. La scène doit être particulièrement impressionnante, puisque les Pjs assistent à la fin d'une civilisation. Ar'Ton leur fera un ultime signe d'adieu, tout en murmurant : « Ainsi, notre mémoire vivra à travers vous ! ». Les Pjs ouvriront les yeux, découvrant le premier officier Arax Papaub en train de les secourir. Ils auront en tout et pour tout été inconscients une dizaine de secondes. Papaub demandera néanmoins une téléportation d'urgence vers l'infirmerie. Après que le docteur Ramona Lukin (voir livre des règles, p. 194) les ait examinés sans rien trouver de grave, mis à part qu'ils ont une semaine de souvenirs en trop encodés dans leur mémoire, il ne leur restera plus qu'à faire leur rapport à leur capitaine...

FAN CLUB D'AUJOURD'HUI

Par Véronique De Laet

Voici une interview de Jean-Régis de Vanssay, Président d'UNIFICATION, le fan-club français officiel de Star Trek.

Qu'est-ce Unification?

Star Trek Unification est une association loi 1901 créée en janvier 1997 par une poignée de passionnés. À l'origine consacré essentiellement à Star Trek, le Club qui est devenu UNIFICATION s'est ouvert depuis trois ans à toutes les séries et films de Science-Fiction et Fantastique. Nous avons en effet profité du fait que, en France, nous avons la chance d'avoir des fans qui s'intéressent à plusieurs séries sans que cela pose de problème particulier. De plus, l'actualité de Star Trek, qui reste notre série de référence, étant plus calme, il nous fallait absolument diversifier nos centres d'intérêt. L'augmentation spectaculaire du nombre de visites sur notre site semble nous avoir donné raison.

Quelles sont vos activités?

Depuis quatre ans, UNIFICATION essaie de ne manquer aucune occasion de faire partager à ses membres et à tous les internautes sa passion pour les séries de Science-Fiction et Fantastique. Nous participons donc, avec nos membres les plus actifs, à toutes sortes de manifestations qui nous permettent de rencontrer en France et à l'étranger des gens qui, comme nous, s'intéressent à ces domaines. Qu'ils soient acteurs, responsables d'entreprises, agences de communication, organisateurs de conventions et pour la grande majorité, fans de nos séries préférées, nous avons pu ainsi tisser des liens amicaux tout en maintenant le Club à la pointe de l'actualité. À travers les reportages et les articles d'une dizaine de rédacteurs placés sous la houlette de Frank Mikanowski, notre rédacteur en chef, qui est aussi le responsable de la mise en page et en images du site.

Comment entretient-on un fan club à l'époque où, pour la première fois depuis

des années, les séries phares et emblématiques comme Star Trek (le sujet de ce dossier) et Stargate SG1 ne sont plus produites ?

C'est bien là le principal problème qui se pose à nous. Dans le monde entier et en France en particulier, la plupart des fans se retrouvent lorsque les séries sont diffusées. Lorsqu'une série s'arrête « définitivement », il ne reste plus que les passionnés. Il faut donc trouver de nouvelles activités pour motiver ceux qui restent et attirer les fans des nouvelles séries de qualité. Heureusement, la télévision et le cinéma nous fournissent en permanence de nouveaux sujets d'intérêt.

Quelles sont les différences entre gérer un fan club et un site internet de fans ?

Que ce soit un fan-club traditionnel ou un site internet de fans, les objectifs sont les mêmes : partager une passion. Mais si dans un fan-club, les échanges se font de façon concrète (réunions, lettre mensuelles, conventions...), un site de fans repose essentiellement sur des contacts électroniques et le flux d'informations se fait principalement du site vers les internautes. Ainsi, moins de 10% des informations que nous présentons vien-

ment des fans et nous ne pouvons nous baser que sur les indices de fréquentation des pages du site pour mesurer l'impact de telle ou telle nouvelle. L'une de nos principales préoccupations est donc de rendre plus vivantes les relations entre le site et les utilisateurs, les faire participer davantage à la vie du site.

Peut-on imaginer un webzine pour remplacer votre précédent fanzine disparu ?

Le PADD, notre magazine, n'a pas à proprement disparu. Nous avons déjà la matière pour un prochain numéro mais nous avons actuellement du mal à trouver une équipe pour en réaliser la maquette. Etant tous bénévoles et ayant tous une activité professionnelle en dehors d'UNIFICATION, nos membres, même les plus motivés, n'ont pas obligatoirement le temps et les compétences pour réaliser un magazine.

Il est vrai cependant que nous nous interrogeons sur l'avenir du PADD, l'élaboration de chaque numéro prend énormément de temps, nous n'avons aucun soutien des distributeurs spécialisés (boutiques, FNAC...) et notre tirage (250 exemplaires) ne nous permet pas d'obtenir des conditions avantageuses pour l'impression. Enfin, l'ensemble de nos rédacteurs est mobilisé sur les articles du site, ce qui est actuellement notre priorité. Pour les mêmes raisons, nous n'envisageons pas de créer un webzine ou une newsletter.

Des conventions que vous organisez, avez-vous une anecdote, un souvenir plus particulier ?

Il serait injuste de privilégier telle convention par rapport à telle autre. D'autant plus que pour chacun des organisateurs, en fonction du secteur dont il a la charge, les anecdotes sont bien différentes. Il nous arrive ainsi très souvent de nous retrouver après une convention, autour du projet DVD par exemple, et en échangeant nos souvenirs, de nous demander si nous avons bien participé au même événement.

On peut retenir principalement deux choses, quelles que soient les conventions que nous ayons organisées.

C'est d'abord le bonheur des participants d'avoir pu approcher de si près leurs acteurs préférés. C'est la plus belle récompense que nous puissions espérer au regard des efforts fournis.

Et c'est aussi pour nous la chance d'avoir côtoyé pendant quelques jours des acteurs sympathiques, ne se prenant pas pour des stars, mais dont nous avons toujours pu apprécier les qualités humaines et leur joie de rencontrer leurs fans. Certains sont devenus des amis et nous nous retrouvons toujours avec plaisir au hasard des conventions.

Quels sont vos projets ?

Notre site progresse énormément depuis deux ans. Nous souhaitons profiter de cette dynamique pour modifier les statuts d'UNIFICATION et du Fan-Club et rapprocher ainsi les deux entités. Nous souhaitons ainsi faire participer davantage les visiteurs du site à la vie de celui-ci mais également à celle du Club. Nous voulons absolument maintenir un contact direct avec et entre les fans. Nos réunions mensuelles sur Paris seront bien sûr maintenues et nous souhaitons que dans chaque région, des fans puissent se réunir également pour parler de leurs séries et films préférés, organiser des sorties (projections, expositions, visites...). Nous souhaitons également que nos visiteurs nous donnent plus souvent leur avis sur les news que nous publions, mais aussi par leurs remarques et suggestions, pouvoir améliorer encore la qualité de notre travail.

Maintenant il vous reste à vous ajouter au flux des amateurs du genre sur www.unificationfrance.com.

BIBLIOGRAPHIE

Par Jean-Michel Abrassart

Note : Cette bibliographie ne reprend pas l'ensemble des romans « Star Trek » publiés à ce jour. La liste complète se trouve à la fin de tous les romans publiés par Simon & Schuster Inc.. Les romans se trouvant dans cette bibliographie y sont parce qu'ils sont spécifiquement mentionnés dans ce dossier.

- ABRASSART, J.-M. (2001), *Approche socio-psychologique du phénomène O.V.N.I.*, Louvain-la-Neuve : U.C.L. (mémoire de licences).
- ABRASSART, J.- M. (2001), *Ufologie, Folklore moderne*, dans *Vivre*, n°1 (nouvelle série), p. 70-74.
- BASSOM, D. (2000), *Amazing Grace*, dans *Star Trek* (revue officielle du Fan Club anglais), n°65, p. 38-41.
- BRACK, A., RAULIN, F. (1999), *La vie dans le système solaire*, dans *Dossier Pour la Science : Les terres célestes*, n°23, p. 40-42.
- CAREY, D. (1998), *Call the arms...*, New York : Pocket Books.
- CAREY, D. (1998), *...Sacrifice of angels*, New York : Pocket Books.
- CHEVASSUS-AU-LOUIS, N. (2001), *Une infinité de mondes...*, dans *Les cahiers de Science & Vie*, n°62, p. 21-23.
- CRISPIN, A. C. (1994), *Sarek*, Paris : Fleuve Noir.
- CRUZALEBES, P. (1999), *Une histoire de l'observation du système solaire*, dans *Dossier Pour la Science : Les terres célestes*, n°23, p. 40-42.
- DAVID, P. (1992), *Imzadi*, Paris : Fleuve Noir.
- DAVID, P. (1993), *La première aventure de Worf*, Paris : Pocket Junior.
- DAVID, P. (1993), *Baptême du feu*, Paris : Pocket Junior.
- DAVID, P. (1993), *Le siège*, Varennes : AdA.
- DAVID, P. (1993), *Mission de survie*, Paris : Pocket Junior.
- DAVID, P. (1997), *House of cards*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1997), *Into the void*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1997), *The two-front war*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1997), *End Game*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1998), *Martyr*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1998), *Fire on high*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1998), *The Captain's Table #5 : Once burned*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (1999), *Double Helix #5 : Double or Nothing*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (2000), *The Quiet Place*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (2000), *Dark Allies*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (2000), *Excalibur*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (2000), *Requiem*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (2000), *Renaissance*, New York : Pocket Books.

- DAVID, P. (2000), *Restauration*, New York : Pocket Books.
- DAVID, P. (2001), *Imzadi II : Triangle*, Paris : Fleuve Noir.
- DAVID, P. (2001), *Gateways #6 : Cold Wars*, New York : Pocket Books.
- DICK, S. F. (1982), *Plurality of worlds: The origine of the Extraterrestrial life Debate from Democritus to Kant*, Cambridge : Cambridge University Press.
- DILLARD, J. M. (1992), *Terre Inconnue*, Paris : Presses Pocket.
- DILLARD, J. M. (1998), *Insurrection*, New York : Pocket Books.
- DUANE, D. (1989), *L'univers de Spock*, Paris : Fleuve Noir.
- ERDMANN, T. J. (1998), *The secrets of Star Trek Insurrection*, New York : Pocket Books.
- FRIEDMAN, M. J. (1999), *Republic*, New York : Pocket Books.
- FRIEDMAN, M. J. (1999), *Constitution*, New York : Pocket Books.
- FRIEDMAN, M. J. (1999), *Enterprise*, New York : Pocket Books.
- GRAF, L. A. (1998), *War Dragons*, New York : Pocket Books.
- GOLEMAN, D. (1995), *L'intelligence émotionnelle*, Paris : Robert Laffont.
- GREENWALD, J. (1998), *Future Perfect*, New York : Penguin Books, p. 17-26.
- HAYES, S. (2000), *Nine Lives*, dans *Star Trek* (revue officielle du Fan Club anglais), n°66, p. 28-31.
- HEIDMANN, J., VIDAL-MADJAR, A., PRANTZOS, N., REEVES, H. (2000), *Sommes-nous seuls dans l'univers ?*, Paris : Fayard.
- LAGRANGE, P. (2000), *Reprendre à zéro : Pour une sociologie irréductionniste des ovnis*, Infoespace, n°100, pp. 60-75.
- LAGRANGE, P. (2001), *Les extraterrestres sont-ils seuls dans l'univers ?*, dans Infoespace, n° 102, p. 22-24.
- MCINTYRE, V. N. (1982), *La colère de Khan*, Paris : J'ai Lu.
- MATHESON, R. (1954), *Je suis une légende*, Paris : Présence du Futur.
- MATHESON, R. (1954), *le jeune homme, la mort et le temps*, Paris : Présence du Futur.
- MATHESON, R. (1956), *L'homme qui rétrécit*, Paris : Présence du Futur.
- MEHEUST, B. (1999), *Somnambulisme et médiumnité (tome 1 – Le défi du magnétisme, tome 2 – Le choc des sciences psychiques)*, Le Plessis-Robinson, Institut Synthélabo.
- OKUDA, M., OKUDA, D., MIREK, D. (1999), *Star Trek – Encyclopedia*, New York : Pocket Books.
- PRANTZOS, N. (2000), *Le paradoxe de Fermi : Mais où sont passés les extraterrestres ?*, dans *Ciel & Espace*, n°363, p. 62.
- RENARD, J.-B. (1986), *La croyance aux Extraterrestres : Approche lexicologique*, dans la *Revue Française de sociologie*, n° 27, 221-229.
- RODDENBERRY, G. (1979), *Star Trek*, Paris : J'ai Lu.
- RUAUD, A.-F. (1995), *Star Trek – Le fabulaire du futur*, Pézilla-la-Rivière : D.L.M..
- SELLERS, J. (Ed.), *Star Trek Generation – Role Playing Game*, Los Angeles : Last Unicorn Games.
- SHATNER, W. (1993), *Star Trek - Les mémoires*, Bruxelles : Lefrancq.
- SHATNER, W. (1995), *Les cendres d'Eden*, Paris : Fleuve Noir.
- SHATNER, W. (1996), *Le retour*, Paris : Fleuve Noir.
- SHATNER, W. (1996), *Les vengeurs*, Paris : Fleuve Noir.
- SHATNER, W. (1999), *Spectre*, Paris : Fleuve Noir.
- SHATNER, W. (1999), *Sombre Victoire*, Paris : Fleuve Noir.
- SHERMAN, J., SHWARTZ, S. (1998), *Vulcan's Forge*, New York : Pocket Books.
- STENGERS, I. (1994), *L'anomalie belge, dans Vague d'OVNI sur la Belgique 2 – Une énigme non résolue*, Bruxelles : S.O.B.E.P.S., p. 5-12.
- STENGERS, I. (1997), *Sciences et pouvoirs*, Bruxelles : Labor et I. Stengers (2001), *La guerre des sciences aura-t-elle lieu ?*, Paris : Le Seuil.
- TAVERNE, A. (1997), *Nos ancêtres les martiens*, dans *Science & Vie* (édition spéciale) : 50 ans d'OVNIS, n° 9706H, p. 64-74.
- VORNHOLT, J. (1998), *Behind enemy lines*, New York : Pocket Books.
- VORNHOLT, J. (1998), *Tunnel through the stars*, New York : Pocket Books.

