



QUÉBEC SF

18

Star Trek

A CHILLING JOURNEY THROUGH WORLDS
BEYOND IMAGINATION





SOMMAIRE



Couverture : Couverture du premier roman publié chez Bantam qui adaptait la série.

1- Sommaire

2- Ce qu'ils ont dit...

3- Nouvelles Geek – Alain Jetté

7- Leonard Nimoy par Lily Faure

10- Star Trek : La série Classique vue par Lily. Archive de 1998.

26- Les Folies de Jeunesse – Marion et Mario

27- Allons-y

28- Captain Jack en Péril

29- Chiens et Chats, si !

30- Nouvelle insolite - Alain

31- Trekkeries

32- Variations sur un thème - Marion

33- This is Akward

34- Souvenir du Marathon Manga

35- Nouvelle percée Star Warsienne ! Alain Jetté

Le prochain congrès Boréal aura lieu

Les 8-9-10 mai 2015

à Montréal

Le vendredi soir 8 mai, à la Maison des écrivains (492 avenue Laval).

Les samedi 9 mai et dimanche 10 mai, à l'hôtel Espresso (1005 rue Guy).

www.congresboreal.ca

info2015@congresboreal.ca

Prochaine date de tombée 20 mai 2015

Fanzine électronique des membres de Québec SF. Le contenu et les droits respectifs sont redevables aux auteurs. Numéro 18 – Mars 2015

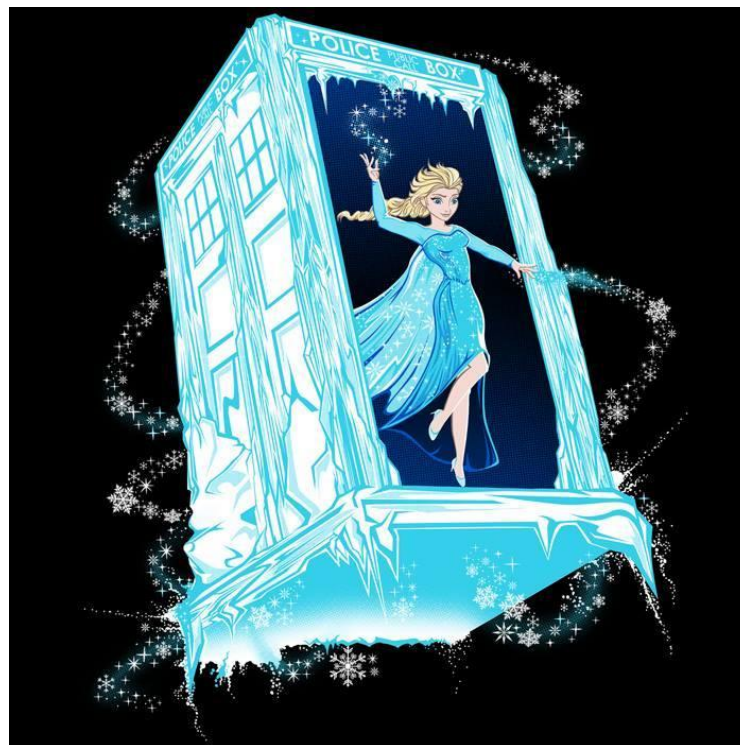


Ce qu'ils ont dit du numéro précédent

Bravo pour ton super boulot, encore une fois.

Que de bonnes trouvailles et de l'humour à revendre! *Alain Jetté*

Superbe numéro qui nous a fait bien rire, Joel et moi... Merci beaucoup et bravo!!!! *Matante Valérie*





ALAIN JETTÉ



Taiwan: un homme meurt après avoir joué en ligne durant trois jours d'affilée



À Taiwan, un homme est mort après avoir joué à un jeu en ligne durant trois jours d'affilée. Âgé de 32 ans, l'homme a été retrouvé sans vie dans un café internet. Il s'agit du deuxième cas du genre répertorié à Taiwan au cours de la dernière année.

Connu sous le nom de «Hsieh», l'homme a été découvert par un employé du café, étendu contre un bureau, avant d'être transporté à l'hôpital, où il a été déclaré mort des suites d'un arrêt cardiaque.

Sans emploi, l'homme était bien connu des habitués du café, où il passait souvent des journées entières à jouer en ligne.

Des jeux en ligne comme League of Legends et DOTA sont extrêmement populaires en Asie, certains joueurs n'hésitant pas à investir tout leur argent dans ce passe-temps.

Il n'a pas été révélé si la cause de la mort était l'épuisement ou un facteur externe. Une telle dépendance a souvent des racines beaucoup plus profondes. Une telle histoire nous rappelle néanmoins le genre d'emprise que le jeu en ligne peut parfois avoir sur ses amateurs les plus dévoués.

Source : http://quebec.huffingtonpost.ca/2015/01/21/taiwan-homme-meurt-apres-avoir-joue-en-ligne-durant-trois-jours-daffilee_n_6515478.html?utm_hp_ref=insolite

La poussette Batmobile que tous les fans de Batman envie

Personne n'osera demander à ce papa si sa poussette est facile à plier. Elle est beaucoup trop cool pour ça...

Josh Earl a été choisi par la web-émission "[Super-Fan Builds](#)" qui construit chaque semaine un objet unique pour un fan de comics, jeux-vidéo ou d'un film avec l'aide d'accessoiristes d'Hollywood. Fan absolu de Batman comme l'explique sa femme dans la vidéo en tête d'article, Josh a transmis cette passion à son petit garçon Collin.

C'est pour alimenter cette passion commune entre un père et son fils que "Super-Fan Builds" a choisi de faire plaisir à Collin et Josh en leur construisant une poussette Batmobile. Et pas n'importe quel modèle de Batmobile: la poussette de Collin est inspirée de *the tumbler*, le véhicule apparu en 2005 dans "Batman Begins".

Voici la Batmobile des films Batman de Christopher Nolan:



Et voici la poussette Batmobile que les équipes de "Super-Fan Builds" ont réussi à créer à partir d'une siège auto et de PVC pour [leur épisode du 19 janvier](#).

Lien de la vidéo : https://www.youtube.com/watch?x-yt-ts=1421782837&v=cX7vZTLFfMs&x-yt-cl=84359240&feature=player_embedded#t=0



Il ne manque plus qu'à transformer le garage de la famille en Batcave digne de ce nom, puis Josh et Collin pourront veiller sur leur quartier et punir le crime sur le chemin du parc.

ACTIVE DENIAL SYSTEM, VOUS DITES ?

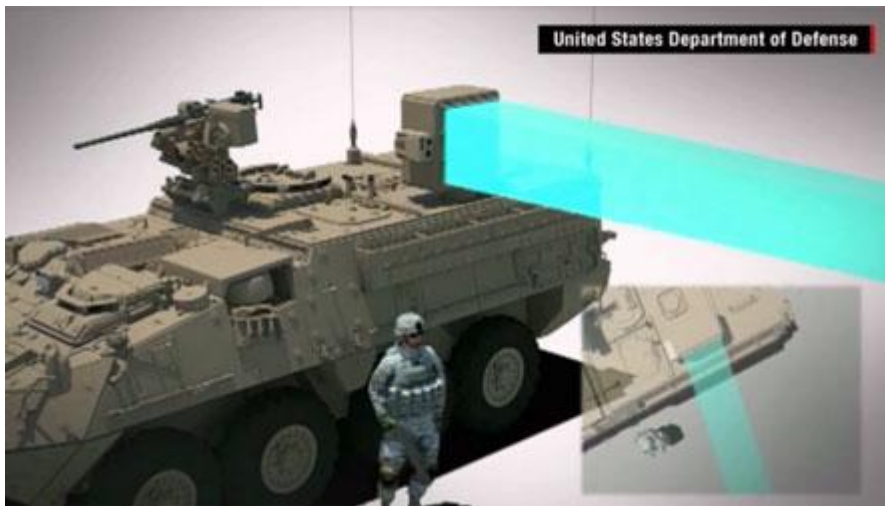
TVA Nouvelles <http://tvanouvelles.ca/lcn/infos/lemonde/archives/2015/02/20150225-114210.html>

L'**armée américaine** aurait-elle développé l'arme ultime, digne d'un film de **science-fiction**?

Le Pentagone a mis au point au cours des dernières années une **arme silencieuse, invisible**, et surtout qui ne cause aucune blessure ou décès.

Le «**active denial system**», nom officiel de la technologie, est utilisée depuis une dizaine d'années par l'armée lors d'entraînements militaires.

Le Pentagone pense aujourd'hui être en mesure d'en produire des **versions «portatives»** qui pourraient peut-être tenir dans la main d'un soldat, a expliqué le réseau CNN dans un reportage diffusé cette semaine.



(capture d'écran, CNN)

Le «active denial system» dépasse l'imaginaire. Il permet de propulser vers une cible humaine une onde électromagnétique très puissante, pénétrant environ 4 centimètres sous la peau.

Résultat: la personne qui reçoit l'onde ressent une sensation de brûlure insupportable qui la force à reculer. Le système est efficace jusqu'à environ 1 kilomètre. Étrangement, le système qui est disponible pour l'armée américaine partout dans le monde depuis 2012 n'a pas été déployé à grande échelle.

Le Pentagone compte sur la version portative pour un **déploiement plus rapide et plus facile**.

Les experts en armement estiment que la technologie pourrait être utilisée pour le **contrôle des foules**, pour sécuriser des lieux qu'on veut rendre inaccessibles, ou encore pour protéger des convois.

Vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=kzG4oEutPbA>

Et plus de détails sur le « Active Denial System (V-Mads) en anglais ici :

<http://www.globalsecurity.org/military/systems/ground/v-mads.htm>

Game On: une grande exposition sur les jeux vidéo passe l'été au Centre des sciences de Montréal

Le Huffington Post Québec



Game On sera accessible dès le 16 avril au [Centre des sciences de Montréal](#). Cette expo, les organisateurs la qualifie d'«exposition la plus complète jamais créée dédiée à l'évolution fulgurante des jeux vidéo et du gaming d'aujourd'hui».

Dans cette installation conçue par le [Barbican](#) de Londres, les visiteurs seront invités à jouer à une centaine de jeux vidéo, tout en revivant l'évolution de cette industrie depuis les années 1960. Nombre de classiques et de grandes marques seront donc au rendez-vous.

Le spécialiste du domaine Denis Talbot agira comme porte-parole. «Game On est une exposition qui permet non seulement aux plus jeunes de jouer à de grands classiques qui ont marqué l'histoire, mais aussi aux parents de tenter de battre leur record d'antan! La perspective de toucher et de redécouvrir ces jeux me plaît beaucoup... et que dire des nouveautés», a-t-il souligné.

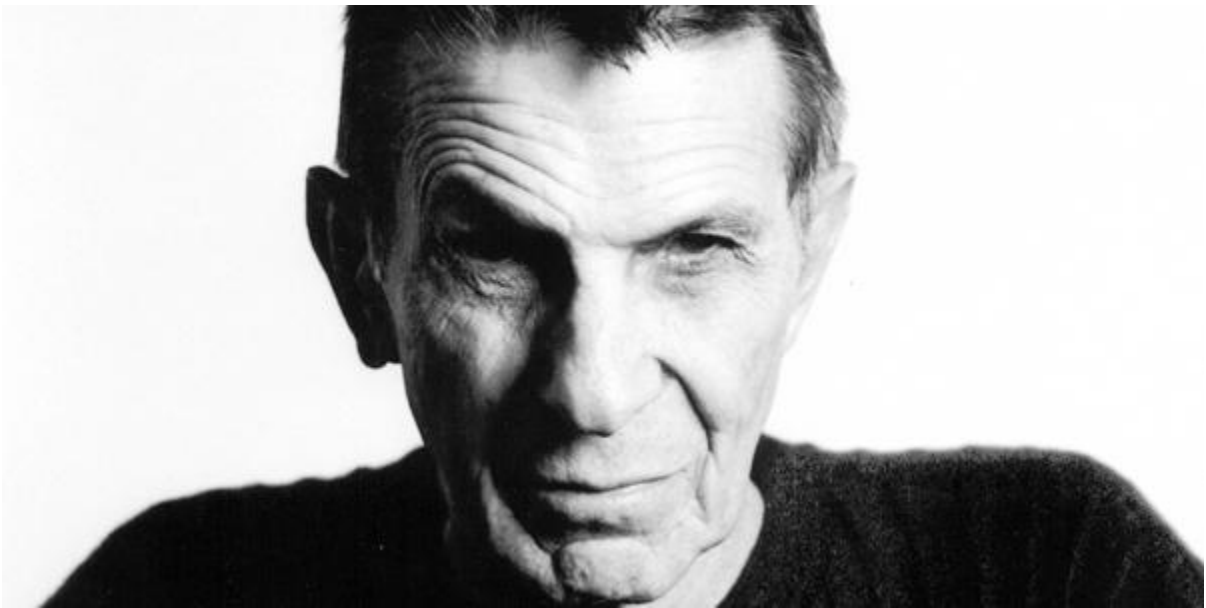
Les métiers liés aux jeux vidéo seront aussi mis de l'avant. «En collaboration avec Ubisoft, nous mettrons en valeur les divers métiers de l'industrie, afin d'inspirer et de préparer la prochaine génération d'artisans qui continuera de faire rayonner notre ville sur la scène internationale», a indiqué Julie Payette, directrice du Centre des sciences.



source : http://quebec.huffingtonpost.ca/2015/02/23/game-on-centre-des-sciences-de-montreal-exposition-jeux-video_n_6736200.html?utm_hp_ref=techno



LILY FAURE



"A life is like a garden. Perfect moments can be had, but not preserved, except in memory. [Live Long and Prosper](#)" **Leonard Nimoy 2015.**

Le 27 février 2015 s'est éteint Leonard Nimoy. Acteur américain âgé de 83 ans. Il aurait fêté son anniversaire fin mars.

J'ai appris la nouvelle par texto, en fin de journée. J'ai pensé à lui ces derniers jours, il était hospitalisé depuis le 19 pour des douleurs thoraciques provoquées par la broncho-pneumopathie chronique obstructive dont il était atteint. Si ce décès n'était pas une surprise, cela ne change pas le fait que sa longévité tendait à l'imaginer immortel. Leonard ne pouvait pas l'être, bien sûr.

Seul Spock l'est, aujourd'hui et pour les temps à venir.

Et pourtant, alors même que je lis les articles, les témoignages et que la tristesse se fait jour (mon propre mode Vulcain ne donnait pas accès à cette émotion hier soir), je ressens aussi la paix de voir se terminer une vie riche et bien remplie. Quelque part, une partie de moi a encore du mal à y croire. Une icône de mon enfance et de mon adolescence vient de disparaître, un acteur empreint d'humanité que j'ai aussi suivi dans ses autres rôles, certains de peu d'intérêt... d'autres très courts mais intenses (le mari de Golda Meir dans une femme nommée Golda par exemple). Il a aussi joué dans la reprise des années 70 d'*Invasion of the Body Snatchers* (seule raison qui m'a fait voir ce film). Il a aussi remplacé Martin Landau dans *Mission : impossible* en devenant de multiples personnages pour mieux jouer les espions. Ce sourire éclatant que Spock ne pouvait dévoiler prenait ici toute sa mesure, éclairant un visage par ailleurs austère qui aurait pu passer pour sévère... tant qu'on avait pas regardé ses yeux.

Photographe de talent, acteur multiple (j'aurais voulu voir sa version de Sherlock Holmes sur scène dans les années 70), auteur de deux biographies qui sont un régal pour tout fan de trek : pour les anecdotes sur la série et pour les interactions complexes qui peuvent exister entre un acteur et son personnage. Nimoy a donné vie à Spock, façonné le personnage à partir des scénarios de Roddenberry, de Gene Coon et des écrivains de scripts (Dorothy Fontana par exemple, a développé largement l'univers Vulcain). Il l'a intériorisé, a appris à jouer de telle façon que les émotions sous-jacentes affleurent juste assez pour qu'on en prenne conscience pendant que Bill Shatner à côté jouait un Kirk directif et extériorisé et DeForest Kelley assumait la partie émotivement humaniste avec Mc Coy. Logique, décision, émotions... les trois aspects fondamentaux de l'être humain mis en lumière par trois personnages devenus des icônes dans une série utopiste culte qui prône une évolution positive de notre civilisation, qui fait rêver d'un avenir meilleur.



Au fil des années, il a nourri le personnage et le personnage l'a nourri... profondément humaniste, Nimoy a joué sur la dualité de Spock, sa lutte pour un équilibre entre ses deux héritages. Métis, partagé entre deux cultures même s'il a choisi la voie Vulcaine, intelligent et instruit... un personnage qui n'existait pas à l'avant-plan dans les séries des années 60. Spock devient le personnage emblématique de Star Trek, vole la vedette à Kirk, ce dont Shatner prend ombrage. Cela passe et l'amitié entre les deux hommes a duré jusqu'à ce jour. Isaac Asimov en personne avait publié un article à son sujet "[Mr Spock is dreamy](#)" qui disait en substance : si j'avais su qu'on pouvait être intelligent et attirer les femmes être intellectuel devenait cool ! Bien avant le phénomène geek et the Big Bang Theory.

Star Trek a touché beaucoup de gens dans le monde. Spock est l'étranger presque familier. Il connaît les usages terriens mais porte aussi un soupçon de bizarre : il salue en levant une main doigts écartés par le milieu. Une salutation venue d'une cérémonie religieuse juive qui a beaucoup marqué Nimoy enfant. Il est pacifiste et végétarien, respecte toute forme de vie. Il pratique le pincement nerveux, qui neutralise ses adversaires sans violence (une autre idée de Nimoy). Il a inspiré des vocations scientifiques...

Mais surtout, Spock a été mon mentor.

Je découvre le personnage au cours d'une micro diffusion très avortée sur TF1 en 1981 (6 épisodes). Ce n'est qu'en 1985, avec l'arrivée de la Cinq de Berlusconi que Star Trek Classic débarque en France, avec 20 ans de retard sur le reste du monde et en doublage québécois... assez pour que mes camarades ne comprennent pas ma passion pour ces mecs en pyjama qu'on voit dans des paysages en carton... et se moquent de moi. Tant pis pour eux, ils ratent quelque chose... mais je peux juste partager cette passion avec ma mère. Pas encore de geeks dans mon entourage..

Spock pour moi, c'est d'abord le gars étrange. Donc intéressant. Il est pas comme les autres et ça tombe bien, je veux pas être un mouton. Il est intelligent, sait des tas de choses sur à peu près tout - wow, c'est ce que je veux aussi. Il est à part, il a quelques amis fidèles et pour lesquels il se ferait découper en morceaux et wow, j'aimerais ça aussi (des amis fidèles hein, pas me faire découper en morceaux), trouver des gens avec qui je partagerais bien des choses et à qui je donnerai du temps et de l'attention.

Ensuite il maîtrise ses émotions, il est calme et posé. Ah. Là forcément dans le tumulte intérieur de mes 15 ans, c'est comme un idéal.. pouvoir juguler ces tempêtes intérieures qui font parfois un peu trop la fête à mes dépens.. parce que tiens, j'extériorise pas. Tout est à l'intérieur. Lui aussi il met un couvercle là dessus. Plus policé que le mien. Pas forcément plus facile à tenir. Je le vois aller, lutter parfois, faire des aller retour avec sa condition plus humaine, pour accepter au fil des années et des incarnations post-Classic (dans la série animée et les films) cette humanité bouillonnante qu'il a d'abord péniblement jugulée dans sa jeunesse. Pour cela il a cotoyé des humains, discuté moult fois avec Kirk et McCoy, remis en cause certaines croyances, médité... et pris le meilleur des deux mondes. Il est mort, ressuscité, a vécu bien des temps et des époques, a changé de vocation et de métier, a fait la paix avec son père... Et incarné des valeurs essentielles pour moi : fidélité, équité, autre regard sur l'autre, ouverture, diversité du monde et de ceux qui l'habitent (infinie diversité en infinies combinaisons), respect de soi et de l'autre, patience, curiosité insatiable, évolution et humilité. Il va dans le monde, peut s'en retirer pour mieux observer et agir en congruence avec ses valeurs.

Bref, il a réussi ce que je souhaite atteindre. Un mentor. Une sagesse qui m'inspire encore aujourd'hui.

Alors ce matin j'ai l'envie de dire merci, merci Leonard Nimoy pour tout ce que vous avez donné au monde, aux gens. Autour de vous. Vos oeuvres resteront et Spock est immortel.



You were a mensch. May you rest in peace. You did live long and prosper.



Quelques articles (en anglais)

[New York Times](#)

Les commentaires de [Barack Obama en personne](#).

Les [leçons que Spock](#) nous a apprises.

[Io9 titre](#) : Nimoy nous a appris ce qu'était être vraiment humain. Voir la superbe interview que je mets ci-dessous.

<http://www.youtube.com/watch?v=pYwk-ObP1Rw>

Nathalie Faure





LILY FAURE



STAR TREK : Série Classique

En introduction : avant Star Trek...

Nous sommes en 1966. Kennedy a lancé un défi : l'homme sera sur la lune avant la fin de la décennie, et il sera américain. L'espace est dans l'air du temps et certains scénaristes commencent à envisager l'écriture de séries de SF qui s'éloignent du thème du "monstre venu de l'espace" qui donne une si mauvaise réputation au genre.

Gene Roddenberry, ancien pilote de ligne et scénariste de séries policières, envisage déjà depuis plusieurs années de lancer une série "intelligente" de SF, qui lui permette de faire passer ses idées humanistes.

C'est ainsi qu'il propose un nouvel univers très structuré dont voici les caractéristiques essentielles.

◇ CONTEXTE ET INSTITUTIONS

1. Institutions

Nous sommes au 23^e siècle.

La Terre appartient à la **Fédération des Planètes Unies**, un organisme similaire à l'ONU, dirigé par un conseil de 11 membres, dont l'objectif est de rassembler des mondes différents en vue du maintien de la paix interplanétaire. Le conseil fait respecter les lois, par la force si nécessaire.

Le siège du Conseil se trouve à San Francisco et le bureau du président à Paris.

Chaque membre garde son propre gouvernement, et son propre système de défense, mais participe à l'effort commun.

Nous savons peu de choses de la Terre de cette époque, sinon que les guerres ont disparu, ainsi que les grandes épidémies et famines.

Starfleet représente la branche militaire et scientifique de l'organisation. Elle dispose d'un quartier général, d'une Académie de formation située à San Francisco, de bases d'entraînement. Chaque membre de la Fédération s'engage à

détacher du personnel militaire pour assurer la défense commune.

2. Les textes fondamentaux de l'univers Star Trek

L'équipage de l'*Enterprise* obéit à des règles strictes qui régissent les rencontres avec les autres espèces.

La prime directive

Ce texte fondamental régit les rencontres entre les équipes d'exploration et les civilisations moins avancées techniquement que la Fédération.

L'objectif : laisser d'autres populations poursuivre leur évolution sans intervenir de quelque façon que ce soit. Kirk et son équipage passeront outre à plusieurs reprises, lors de leurs missions d'observation, au risque de se retrouver en cour martiale.

Le traité d'Organia

La Fédération et l'Empire Klingon étaient sur le point de se déclarer la guerre quand des entités immatérielles, les Organiens, ont imposé une paix forcée entre les deux parties. Ils ont menacé de détruire les forces armées de ceux qui ne respecteraient pas cet accord.

Les termes du traité :

- Destruction complète de la flotte armée qui ouvrira les hostilités
- Etablissement d'une zone tampon entre l'Empire Klingon et la Fédération
- Garantie d'un accès réciproque aux bases stellaires pour le repos de l'équipage, les réparations, le réapprovisionnement
- Interdiction de violer l'intégrité territoriale d'Organia.
- Surveillance des sous-cultures dont le niveau de développement est inférieur à celui de la Fédération ou de l'Empire Klingon, et interdiction de les dominer par la force.



La philosophie de la série

C'est un univers essentiellement pacifique, dont les membres préfèrent négocier plutôt que "tirer dans le tas" !

La tolérance est à la base des rapports humains, des rencontres avec les extraterrestres parfois très différents des hommes. Roddenberry nous offre une vision positive de l'humanité : le racisme a disparu, le sexisme également.

La galaxie se présente comme un espace relativement peu exploré, parsemé de dangers. C'est une sorte de "Far West" spatial par certains côtés. Ce n'est donc pas un hasard si l'un des épisodes (au-delà du Far West) fait directement allusion à cet aspect de la série.

L'*Enterprise* a, à cet égard, un rôle déterminant : étude des secteurs inexplorés, défense des colonies de la Fédération, missions de sauvetage, transport de vaccins, de matériaux, de personnalités. C'est un lien entre des îlots d'humanité éparpillés dans la galaxie, un rempart contre les ennemis de la Fédération.

Mais sa première mission reste l'exploration de "nouveaux mondes étranges", la découverte de l'inconnu, de l'étranger, qui peut s'avérer menaçant, fascinant et souvent, riche d'enseignements sur nous-mêmes, sur notre façon d'appréhender le monde.

◇ **TECHNOLOGIE**

A bord du vaisseau...

◇ ***Le téléporteur (transporter)***

Cet appareil permet de transporter instantanément du matériel ou des personnes d'un point à un autre par rayonnement. Des membres d'équipage vers une planète, par exemple. On peut le trouver à bord des vaisseaux, sur les stations...

◇ ***Le traducteur universel (universal translator)***

Appareil permettant de traduire toutes les langues de la galaxie, qu'elles soient connues ou non. Indispensable pour mener une mission d'exploration.

◇ ***Phaseur (phaser)***

Arme à rayonnement très puissante. La version portable (arme de poing) s'appelle un fuseur.

◇ ***Torpilles à photons (photon torpedoes)***

Système d'armement du vaisseau.

◇ ***Boucliers (shields)***

Système de protection passive du vaisseau. Ecran d'énergie qui repousse les agressions extérieures.

◇ ***Rayon tracteur (tractor beam)***

Permet de remorquer ou d'attirer des objets extérieurs au vaisseau.

◇ ***Senseurs (sensors)***

Sorte de radars très puissants qui permettent d'analyser des matériaux, planètes, etc...



L'équipement parfait d'une équipe d'exploration...

◇ ***Communicateur (communicator)***

Appareil portable équivalent à une radio permettant à l'équipe au sol de rester en contact avec le vaisseau. Contient un émetteur pour le téléporteur.

◇ ***Tricordeur (tricorder)***

Sorte d'ordinateur de poche qui permet d'effectuer des analyses (atmosphère, sol, toxicité des plantes par ex.) et de les enregistrer. Modèle portable des senseurs du vaisseau. Généralement utilisé par le personnel scientifique lors des missions.

◇ ***Fuseur (phaser)***

Arme de poing à puissance réglable (pour assommer ou tuer). Version réduite du modèle existant sur le vaisseau.

Bienvenue à bord de l'Enterprise

L'*USS Enterprise*, vaisseau spatial de Starfleet, "explore de nouveaux mondes étranges" et "va hardiment là où nul n'est jamais allé" pendant 5 ans, de 2264 à 2269.

Ce vaisseau de classe constitution compte 430 hommes et femmes d'équipage. On trouve à bord toutes les commodités nécessaires pour un long voyage : des cabines spacieuses, des aires de jeu et de détente, des synthétiseurs de nourriture et de vêtements, une infirmerie, une bibliothèque informatique gigantesque. L'*Enterprise* est équipé de laboratoires performants en biologie, géologie, chimie et médecine pour mener à bien les recherches scientifiques qui vont de pair avec sa mission d'exploration. C'est une véritable petite ville propulsée dans l'espace par des moteurs fonctionnant à l'antimatière. Vitesse de croisière : 218 fois la vitesse de la lumière.



◇ *Son rôle ?*

Les missions d'un navire de Starfleet sont essentiellement pacifiques. Outre l'exploration et la rencontre d'autres peuples, l'équipage de l'*Enterprise* remplit également des missions diplomatiques, défend les colonies appartenant à la Fédération, procède aux évacuations d'urgence ou au transport de médicaments d'un monde à l'autre.

L'équipage est réparti en différentes sections. Les couleurs d'uniformes correspondent à la fonction de chacun :

- Jaune doré pour la section commandement (Kirk, Sulu)
- Bleu pour les sections scientifiques et médicales (Spock, McCoy)
- Rouge pour les ingénieurs (Scotty) et le service de sécurité.

L'action se déroule le plus souvent sur la passerelle, centre de commandement du vaisseau, et met en scène les officiers supérieurs.

◇ PERSONNAGES PRINCIPAUX :

James T. Kirk

Capitaine de l'*Enterprise*. Né en 2233 dans l'Iowa (Terre). Il réussit brillamment ses études à l'Académie de Starfleet en 2254 et devient le plus jeune capitaine de la Fédération. Il prend les commandes de l'*Enterprise* en 2263, pour mener à bien une mission d'exploration de la galaxie qui doit durer 5 ans.

De retour de cette mission, il est nommé amiral et devient chef d'opérations à Starfleet. Mais la carrière de bureau ne lui convient pas et il reprendra les commandes de son ancien vaisseau à plusieurs reprises par la suite...

Séducteur, charismatique, déterminé, il ne cède pas à ses impulsions, mais se fie souvent à ses intuitions, parfois contre l'avis de son officier en second, le commandant Spock.

Episodes importants

1ère saison : l'imposteur, l'équipage en folie, la conscience du roi, cour martiale, arena, contretemps

2e saison : la machine infernale, le korrigan, la pomme, obsession

3e saison : illusion, le signe de Gédéon, la frontière, l'important

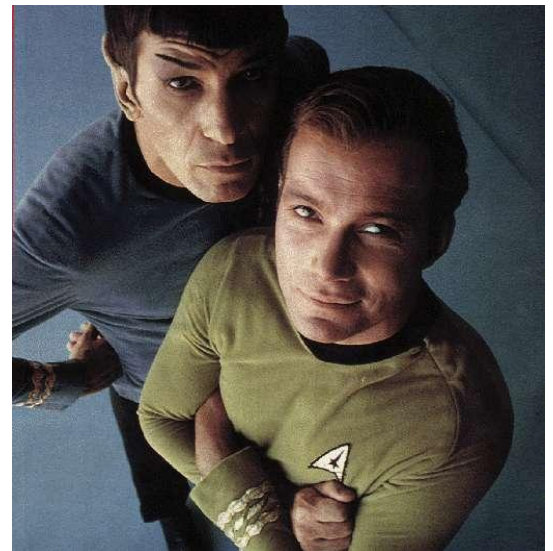
M. Spock

Officier en second et officier scientifique. Né en 2165 sur Vulcain. Il est Vulcain par son père et humain par sa mère, mais a été élevé dans la tradition vulcaine : ne pas montrer ses émotions, suivre la logique avant toute chose. Il entre à l'Académie de Starfleet en 2249, contre l'avis de son père. Il sert sous les ordres du Capitaine Pike, premier commandant de l'*Enterprise*, pendant 11 ans, comme officier scientifique.

Il est toujours à bord de ce vaisseau en 2263, à l'arrivée du capitaine Kirk aux commandes. Promu commandant et officier en second du vaisseau, il remplace le capitaine quand ce dernier n'est pas à bord.

A l'issue de la mission, Spock quitte Starfleet pour se préparer au Kohlinar, cérémonie qui doit le purger de toute émotion. Il échoue et décide de se joindre à ses anciens comparses en 2271, alors qu'ils sont en route pour sauver la Terre menacée par une sonde inconnue !

Promu capitaine en 2277, il perdra la vie en sauvant l'*Enterprise* lors d'une bataille contre Khan. Il transmet son katra (sa personnalité, son essence) au Dr McCoy, et reviendra à la vie lors d'une cérémonie rituelle vulcaine. L'aventure continue...



Personnage voué à la logique par tradition, il est profondément loyal envers Starfleet et son capitaine et ami. Non violent, il utilise une technique de pincement nerveux pour neutraliser ses adversaires. Son ascendance mi-humaine mi-vulcaine crée un conflit intérieur, car un Vulcain doit toujours maîtriser ses émotions et conserver une allure impassible. Cette attitude met McCoy en rage, et se trouve être la source de nombreuses disputes et discussions entre eux.

Episodes importants

1ère saison : l'équipage en folie, l'imposteur, les voleurs d'esprit, Galilée ne répond plus, la ménagerie, un coin de paradis, contretemps, la lumière qui tue

2e saison : le mal du pays, le korrigan, un tour à Babel, sur les chemins de Rome

3e saison : le traître, veritas, le piège des tholiens, nuages, le chemin d'Eden, la frontière, le passé

Léonard McCoy

Le médecin-chef du vaisseau. A ce titre, il a autorité pour relever le capitaine de ses fonctions s'il le juge inapte à commander. Né en 2227 en Géorgie (Terre). Il entre à Starfleet en 2245. Il remplace le Dr Piper sur l'*Enterprise* à partir de 2266. Il prend sa retraite en 2270, mais Kirk fait appel à lui en 2271 pour lutter contre V'Ger. Il souffre de troubles de la

personnalité en 2285 – dus à la présence du katra de Spock...

Passionné, il dit ce qu'il pense. C'est aussi un personnage sensible et humain qui a toujours beaucoup de mal à accepter la perte de ses malades. Son titre de médecin-chef du vaisseau l'autorise à relever le capitaine de ses fonctions s'il le juge incapable de les assumer.

Son grand plaisir : argumenter avec Spock sur les avantages comparés des émotions et de la logique, et boire un "remontant" avec les amis.

Kirk l'a surnommé "prof" ("bones" dans la V.O. viendrait de l'anglais "sawbone" : "chirurgien")

Episodes importants : amibe, les années noires, le piège des tholiens, au bout de l'infini, la frontière, le passé

Ces trois personnages forment le "triumvirat" sur lequel repose le commandement de l'*Enterprise*.

Montgomery Scott, dit "Scotty"

Chef ingénieur de l'*Enterprise*. Né en 2222 et d'ascendance écossaise, c'est un grand amateur de whisky. Très compétent, il a gagné une réputation de "faiseur de miracles" et a sauvé le vaisseau plusieurs fois. Il coordonne les transformations de l'*Enterprise* en 2271 et participe à la mission contre V'Ger.

Personnage haut en couleurs, il ne vit que pour ses "chers moteurs" et pousse de hauts cris à chaque fois que le capitaine veut pousser les machines à leur maximum. Il se relaxe en lisant des revues techniques.

Episodes importants : le loup dans la bergerie, les lumières de Zetar, retour sur soi-même

Nyota Uhura

Officier des communications. Née en 2239 dans les Etats-Unis d'Afrique. Son nom signifie "liberté" en swahili. Elle est diplômée en langues étrangères et technologie des communications.

Elle est très attachée à son pays, et conserve une collection de statues africaines dans sa cabine. Mélomane, elle donne parfois des concerts impromptus à bord, et chante souvent accompagnée par M. Spock à la harpe vulcaine.

Episodes importants : la descendance, miroir

Hikaru Sulu

Pilote. Né en 2237 à San Francisco, il est d'origine japonaise. Spécialiste en biologie spatiale et en astrophysique, il devient pilote lors de son affectation sur l'*Enterprise* en 2266. C'est un homme calme et prudent, très professionnel, capable de prendre des décisions difficiles. Il a d'ailleurs remplacé Kirk plusieurs fois en son absence. Il deviendra capitaine de l'*Excelsior* en 2290.

Champion d'escrime, il aime les romans d'Alexandre Dumas. Ses hobbies : la botanique et les arts martiaux.

Episodes importants : l'équipage en folie, miroir



Pavel Chekov

Navigateur et responsable de l'armement. D'origine russe, il est né en 2245 et n'a que 22 ans lors de son affectation sur l'*Enterprise*, en 2267. Posté près de Sulu sur la passerelle, il échange parfois ses impressions avec son collègue et ami. Sympathique, il proclame souvent que les Russes ont tout inventé ! Ses connaissances sont très importantes mais doivent souvent être confrontées au terrain.

Il deviendra officier en second à bord du Reliant, autre vaisseau d'exploration, en 2277.

Episodes importants : le chemin d'Eden, au-delà du Far West

Christine Chapel

Infirmière à bord de l'*Enterprise*. Elle assiste McCoy et est secrètement amoureuse de Spock. Un petit rôle attachant et joué sans excès.

Episodes : l'équipage en folie, le mal du pays, planète des illusions

Les limites de la série : confrontation avec la réalité

Créé dans les années 1960, cet univers entre déjà en conflit avec la réalité : Roddenberry avait prévu une guerre eugénique dans les années 1990 – qui n'a heureusement pas eu lieu ! Et la troisième guerre mondiale, vers 2060, dont les bombardements atomiques dévastèrent plusieurs grandes villes sur Terre. Ce dernier conflit donnera naissance à un espoir : Zephram Cochrane invente le premier moteur à distorsion, base des vaisseaux du 23^e siècle, à partir d'un missile nucléaire. C'est l'assurance de dépasser la vitesse de la lumière et d'atteindre les étoiles... Un nouvel âge commence pour l'humanité, sauvée par l'espace. Première rencontre avec d'autres espèces, les Vulcains en l'occurrence.

Chronologie de base

1993-1996 Les guerres eugéniques : des surhommes génétiques détiennent le pouvoir sur Terre

2053 3^e guerre mondiale. Un conflit nucléaire dévaste la Terre. (ou **2078** ???)

2063 **5 Avril** Z. Cochrane essaie le premier moteur à distorsion. Premier contact avec un peuple extraterrestre : les Vulcains

2156 début de la guerre entre les Romuliens et les Terriens

2160 victoire terrienne de Cheron. Fin de la guerre entre la Terre et Romulus. Mise en place de la zone neutre.

2161 fondation de la Fédération des Planètes Unies et de Starfleet

2218 premier contact – désastreux - avec les Klingons

2222 naissance de Montgomery Scott, futur ingénieur en chef de l'*Enterprise*

2223 hostilité croissante et conflit permanent entre l'Empire Klingon et la Fédération

2227 naissance de Leonard McCoy

2230 naissance de Spock

2233 naissance de James T. Kirk

2237 naissance d'Hikaru Sulu

2239 naissance de Nyota Uhura

2245 lancement de l'*USS Enterprise*, première mission d'exploration sous les ordres du capitaine Robert April
naissance de Pavel Chekov

– 2^e mission de 5 ans pour l'*Enterprise* sous le commandement du capitaine Pike

– Spock sert à bord de l'*Enterprise* en tant que cadet de l'Académie de Starfleet.

2254 Kirk sert à bord du *Farragut* sous les ordres du capitaine Garrovick
l'*Enterprise* en mission sur Talos IV

2257 2^e mission de 5 ans pour l'*Enterprise* sous le commandement du capitaine Pike. (3^e dans l'histoire du vaisseau)

- 2261** retour du capitaine Pike et restructuration complète de l'*Enterprise* : le vaisseau peut maintenant accueillir 430 personnes (contre 203 auparavant)
- 2263** Kirk est nommé capitaine de l'*Enterprise*
Spock est promu au grade de lieutenant-commandant et devient officier en second de l'*Enterprise*, tout en conservant son poste d'officier scientifique.
- 2264** Début de la mission de cinq ans sous le commandement du capitaine Kirk.
- 2266** Le Dr McCoy remplace le Dr Piper sur l'*Enterprise*
Le lieutenant Hikaru Sulu, physicien, est transféré au poste de pilote sur la passerelle.

Début de la série Star Trek...

- 2267** Kirk passe en cour martiale. (cour martiale)

Spock est promu du rang de lieutenant-commandant à celui de commandant

L'équipage de l'*Enterprise* découvre les survivants d'un navire cryogénique (Khan)

Le mariage de Spock sur Vulcain est un échec.

- 2268** McCoy contracte une maladie mortelle et trouvera son traitement dans les archives d'une civilisation disparue, dont les membres sont en route pour une nouvelle planète.

- 2269** Fin de la mission de 5 ans. L'*Enterprise* rentre sur Terre pour être entièrement remis à neuf et réaménagé.

Kirk devient amiral et chef des opérations à Starfleet contre l'avis de son ami Leonard McCoy.

- 2270** Spock démissionne et retourne sur Vulcain pour suivre la cérémonie du *Kohlinar* et se purger de ses émotions.
McCoy démissionne et retourne sur Terre en jurant de ne jamais rempiler.

L'*Enterprise* est entièrement réaménagé sous la direction de Scotty. Will Decker devient capitaine du vaisseau sur les recommandations de l'amiral Kirk.

- 2271** Trois vaisseaux klingons et une station de la Fédération sont détruits par une entité mi-machine, mi-organique immense et inconnue appelée V'Ger. L'*Enterprise* est choisi pour repousser la menace. Kirk prend les commandes temporairement. Le commandant Spock et le Dr McCoy reprennent du service.
La mission est un succès, bien que le commandant Decker et le Lt Ilia soient portés manquants.

2271-2276 2^e mission de 5 ans, avec Kirk aux commandes (hypothèse)

- 2277** Kirk occupe un poste à l'Académie de Starfleet et vit à San Francisco
Spock devient membre de la faculté de l'Académie de Starfleet et est nommé capitaine de l'*Enterprise*.

McCoy obtient le grade de commandant

Le commandant Pavel Chekov devient officier en second à bord du *Reliant*.

- 2284** Le Dr Carol Marcus présente son projet Genesis à la Fédération. Son équipe commence à travailler dans le secteur de Mutara, sur la station Regula 1.
L'*Enterprise* est retiré du service actif pour être transformé en vaisseau d'entraînement pour les cadets de Starfleet.
Construction de l'*Excelsior*.
- 2285** l'USS *Reliant* recherche un planétoïde dépourvu de vie pour conduire la dernière étape du projet Genesis. Chekov,

alors second à bord, découvre le camp de Khan, surhomme issu des guerres eugéniques de la fin du 20^e siècle. Ce dernier s'empare du *Reliant*, puis du projet Genesis et affronte Kirk, parti au secours de l'équipe du Dr Marcus à bord de l'*Enterprise*.

Lors de l'assaut final entre les deux navires, Khan utilise la bombe Genesis pour détruire son adversaire alors trop endommagé pour passer en vitesse de distorsion.

Le capitaine Spock se rend dans la machinerie pour restaurer la vitesse du vaisseau, mais meurt peu après les réparations, brûlé par les radiations. Son cercueil est largué dans l'espace.

Le lieutenant Saavik et David Marcus viennent à bord du *Grissom* pour étudier les conséquences de l'explosion de Genesis dans le secteur de Mutara.

L'*Enterprise* revient sur Terre. Le vaisseau, trop endommagé, ne sera pas réparé. McCoy développe un comportement aberrant et est placé dans un hôpital. Kirk apprend que le bon docteur hébergerait le *katra* de Spock (son essence spirituelle), ce qui expliquerait son attitude désordonnée.

Le Lt Saavik et David Marcus découvrent un jeune Spock régénéré sur la planète Genesis. Ce corps sans âme (elle se trouve chez McCoy !) vieillit rapidement.

Kirk part pour Genesis avec McCoy, Scotty, Sulu, Chekov.

Un vaisseau klingon les a précédés et a détruit le *Grissom*, laissant Saavik et David seuls sur Genesis avec Spock. Kirk arrive à la rescousse, mais il doit déclencher l'autodestruction de l'*Enterprise* pour se débarrasser des Klingons.

Mort de David Marcus, fils de Kirk et du Dr Carol Marcus.

L'expédition ramène Spock sur Vulcain à bord du vaisseau klingon pour procéder au *Fal tor pan*, la refusion de l'âme et du corps. L'opération réussit.

2286 Une sonde spatiale d'origine inconnue menace la Terre. Sur Vulcain, l'équipage de l'*Enterprise* décide de repartir affronter la cour martiale. Spock les accompagne.

Alors qu'ils sont en route, ils apprennent que la Terre est menacée. Une seule solution : retourner au 20^e siècle pour trouver des baleines à bosse et répondre au message de la sonde.

Ils ramèneront un couple de ces animaux et une jeune femme spécialiste des Cétacés, le Dr Gillian Taylor, sauvant ainsi la Terre.

Spock, McCoy, Scotty, Uhura et Chekov sont lavés de toute accusation. Kirk est rétrogradé au rang de capitaine et reçoit le commandement de l'*Enterprise* NCC 1701-A, 2^e vaisseau du nom.

2287 L'*Enterprise A* reçoit ses dernières mises au point sous la surveillance du capitaine Montgomery Scott.

2290 Hikaru Sulu est nommé capitaine et prend les commandes de l'*Excelsior* pour une mission de 3 ans dans le quadrant Beta, près de la zone neutre klingonne.

2292 Fin de l'alliance entre les Klingons et les Romuliens

2293 L'explosion de la lune klingonne Praxis cause de graves dommages sur Kronos, planète-mère de l'Empire. Les Klingons dépêchent un émissaire, Gorkon, pour entamer des pourparlers avec la Fédération.

Spock est nommé envoyé spécial de la Fédération. Le chancelier Gorkon est assassiné lors de sa venue sur l'*Enterprise*.

Tenus pour responsables, Kirk et le Dr McCoy sont accusés de meurtre et envoyés sur la colonie pénitentiaire de Rura Penthe.

Kirk sur l'*Enterprise* et Sulu sur l'*Excelsior*, déjouent le complot visant à faire échouer la conférence de paix de Camp Khitomer.

Signature du traité de paix entre l'Empire Klingon et la Fédération à camp Khitomer.

Fin des aventures de l'équipage de Star Trek "Classic"

2294 Disparition de Scotty

2295 James T. Kirk disparaît dans le vortex temporel appelé "Nexus" ?

2369 Réapparition de Scotty



Les races extraterrestres

La Fédération regroupe plusieurs planètes et l'équipage de l'*Enterprise* rencontre également des espèces inconnues lors de ses voyages.

Les Vulcains

Planète d'origine : Vulcain, dans le système Epsilon Eridani. Planète aride connue pour son climat désertique. Membre éminent de la Fédération, gouvernée par un groupe de familles (oligarchie).

Physiologie : sang vert, basé sur le cuivre. Paupière intérieure protectrice. Télépathie par contact, empathie.

Philosophie, mode de vie : peuple non-violent, au point d'avoir inventé le Pincement Nerveux, une technique de combat qui laisse l'adversaire inconscient sans dommages. Leur philosophie est basée sur la suppression des émotions et l'utilisation systématique de la logique. Ils respectent les autres formes de vie à travers l'I.D.I.C. (Infinie Diversité en Infinies Combinaisons), base des enseignements de Surak, grand penseur Vulcain dont les idées sont le fondement de leur civilisation.

Ils ne mentent pas mais sont capables d'exagérer et sont végétariens.

De leur passé guerrier, ils ont cependant gardé des techniques de combat très efficaces, et une cérémonie de mariage où la promesse peut autoriser la lutte à mort entre ses prétendants ! ("*le mal du pays*")

Position politique : membres éminents du conseil permanent de la Fédération des Planètes Unies.

Les Romuliens

Planète d'origine : Planète Romulus. Système de Romulus et Rémus

Physiologie : identique à celle des Vulcains, leurs ancêtres.

Philosophie, mode de vie : Ce sont des Vulcains qui sont partis de leur monde à l'époque de la réforme de Surak. Ils ont

gardé leurs émotions et ont un sens de l'honneur très développé. Ils sont capables de ruser très efficacement et font d'excellents ambassadeurs. Leur société repose sur un système politique très hiérarchisé, proche de celui de l'empire romain sur Terre et est dirigée par un chef suprême, le prætor.

Position politique : ennemis de la Fédération, dont ils sont séparés par la zone neutre, un no man's land respecté sous peine de guerre entre les deux partis.

Ils ont conclu un traité d'échange technologique avec les Klingons. Ils possèdent un bouclier d'invisibilité pour protéger leurs vaisseaux.

Les Klingons

Planète d'origine : Klinzhai (aussi appelée Qo'Nos (Kronos))

Physiologie : physiquement plus forts que les humains, sang rose.

Philosophie, mode de vie : Empire de type hiérarchique. Peuple guerrier, sanguinaire et expansionniste, très à cheval sur les questions d'honneur. Ils possèdent des méthodes de torture très raffinées. Ce sont définitivement, avec les Romuliens, les "méchants" de la série.

Leur population se répartit en deux groupes :

- Les Klingons de souche humaine, hybrides des deux races, que l'on découvre dans la série. Ils ont été choisis afin de faciliter les contacts avec les espèces de la Fédération.
- Les Klingons impériaux, que l'on rencontre dans le premier film. Ce sont les dirigeants de l'Empire, et ils sont physiquement plus forts que les humains.

(note : il s'agit en fait d'une histoire de budget. Roddenberry n'a pu faire réaliser un maquillage à son idée que quand il en a eu les moyens... dans le premier film !)

Position politique : ennemis de la Fédération et alliés "technologiques" des Romuliens. Le traité d'Organia les empêche d'attaquer la Fédération. Les Organiens avaient d'ailleurs prédit une alliance entre les deux ennemis, qui existera effectivement après la conférence de Khitomer, en 2293.

THEMES PRINCIPAUX :

Kirk contre les ordinateurs : le retour des Archons, échec et diplomate, le korrigan, la pomme, Mudd, unité multitronique, planète des illusions, les survivants (cette fois c'est Spock)

Voyage dans le temps : demain sera hier, mission : Terre, le passé

Antimilitarisme : arena, la frontière, zone de terreur, la colombe, échec et diplomate

Les enfants extraterrestres turbulents et potentiellement dangereux : Charlie X, le chevalier de Dalos

Accepter les différences, la tolérance (Infinie Diversité en Infinies Combinaisons) : les mines de Horta, Guerre, amour et compagnon

Epidémie : la lumière qui tue, Miri, nous, le peuple

Le double : planète des illusions, l'imposteur, les jumeaux de l'apocalypse, miroir

Les extraterrestres plus évolués (ou du moins plus puissants) : pauvre Apollon, les enchères de Triskélion, retour sur soi-même, tu n'es que poussière, les arbitres du cosmos, au-delà du Far West, la révolte des enfants

L'équipage sert de sujet d'expérience : arena, la ménagerie, la frontière, l'impasse, au-delà du Far West

La Prime Directive : la descendance, Fraternelle, une partie des actions, nous, le peuple, guerre et magie.



Quelques précisions techniques

Star trek "classic" : terme utilisé aux USA pour faire la différence entre la série d'origine et celles qui ont enrichi l'univers Trek depuis 1987.

Série américaine de 79 épisodes de 45 mn. Diffusée aux USA de 1966 à 1969.

1^{ère} diffusion française en intégralité : La Cinq, pendant l'été 1986.

Diffusion actuelle – et dans l'ordre pour la première fois en France ! – sur Canal Jimmy, chaîne du câble, depuis 1994.

Chaque épisode peut être vu individuellement.

Personnages principaux :

Capitaine James T. Kirk

William Shatner

M. Spock

Leonard Nimoy

Dr Leonard McCoy

De Forest Kelley

Lt-commandant Scott dit "Scotty"

James Doohan

Lt Nyota Uhura

Nichelle Nichols

Lt Hikaru Sulu

George Takei

Enseigne Pavel Chekov

Walter Koenig

Infirmière Christine Chapel

Majel Barrett

Bibliographie

En français

- Spotlight.- n°9.- numéro spécial science-fiction.- juillet-août 1987.

Entièrement consacré à Star Trek Classic à l'occasion de la sortie de Star Trek IV, Retour sur Terre, aux Etats-Unis.

- Génération séries n°8, décembre 1993.

Complet : glossaire, liste de tous les épisodes, acteurs, scénaristes... et photos couleur superbes. Le parfait "guide du débutant".

- Star trek : le fabulaire du futur. André-François Ruaud. Ed. ... car rien n'a d'importance, 1995. (le guide du téléfan).

Informations très complètes sur la création de la série, les films, le dessin animé. Résumés d'épisodes, acteurs, fanzines et clubs.

- Star Trek magazine.

En anglais

- Star Trek chronology : the history of the future.– Michael & Denise Okuda.- Pocket Books, 1993.

Résumés et chronologie complète des épisodes de Star Trek classic, des 6 premiers films, de Next Generation (jusqu'à la 5^e saison incluse)

- The Star Trek compendium.- Allan Asherman.Titan books. 3^e éd. révisée, 1993.

Résumé détaillé de tous les épisodes de la série classique uniquement. Historique de la création, acteurs.



Liste des épisodes Série classique

– 1^{ère} saison (1966-1967)

Où l'homme dépasse l'homme (where no man has gone before)

Fausses manœuvres (the corbomite maneuver)

Trois femmes dans un vaisseau (Mudd's women)

L'imposteur (the enemy within)

Ils étaient des millions (the man trap)

L'équipage en folie (the naked time)

Charlie X

Zone de terreur (balance of terror)

Planète des illusions (what are little girls made of ?)

Les voleurs d'esprit (dagger of the mind)

Miri

La conscience du roi (the conscience of the king)

Galilée ne répond plus (the Galileo seven)

Cour martiale (court martial)

La ménagerie 1 & 2 (the menagerie)

Une partie de campagne (shore leave)

Le chevalier de Dalos (the squire of Gothos)

Arena

Les jumeaux de l'apocalypse (the alternative factor)

Demain sera hier (tomorrow is yesterday)

Le retour des Archons (the return of the Archons)

Echec et diplomate (a taste of armageddon)

Les derniers tyrans (space seed)

Un coin de paradis (this side of paradise)

Les mines de Horta (the devil in the dark)

Les arbitres du cosmos (errand of mercy)

Contretemps (the city on the edge of forever)

La lumière qui tue (operation : annihilate !)

– 2^{ème} saison

Dans les griffes du chat (catpaw)

Guerre, amour et compagnon (metamorphosis)

Un enfant doit mourir (friday's child)



Pauvre Apollon (who mourns for Adonais ?)

Le mal du pays (amok time)

La machine infernale (the doomsday machine)

Un loup dans la bergerie (wolf in the fold)

Le korrigan (the changeling)

La pomme (the apple)

Miroir (mirror, mirror)

Les années noires (the deadly years)

Mudd (I, Mudd)

Tribulations (the trouble with tribbles)

Sur les chemins de Rome (bread and circuses)

Un tour à Babel (journey to Babel)

Guerre et magie (a private little war)

Les enchères de Triskélion (the gamesters of Triskelion)

Obsession

Amibe (the immunity syndrome)

Une partie des actions (a piece of the action)

Retour sur soi-même (by any other name)

Tu n'es que poussière (return to tomorrow)

Fraternelle (patterns of force)

Unité multitronique (the ultimate computer)

Nous, le peuple (the omega glory)

Mission : Terre (assignment : Earth)

– 3ème saison

Au-delà du Far West (spectre of the gun)

Hélène de Troie (Elaan of Troyius)

Illusion (the paradise syndrome)

Le traître (the Enterprise incident)

La révolte des enfants (and the children shall lead)

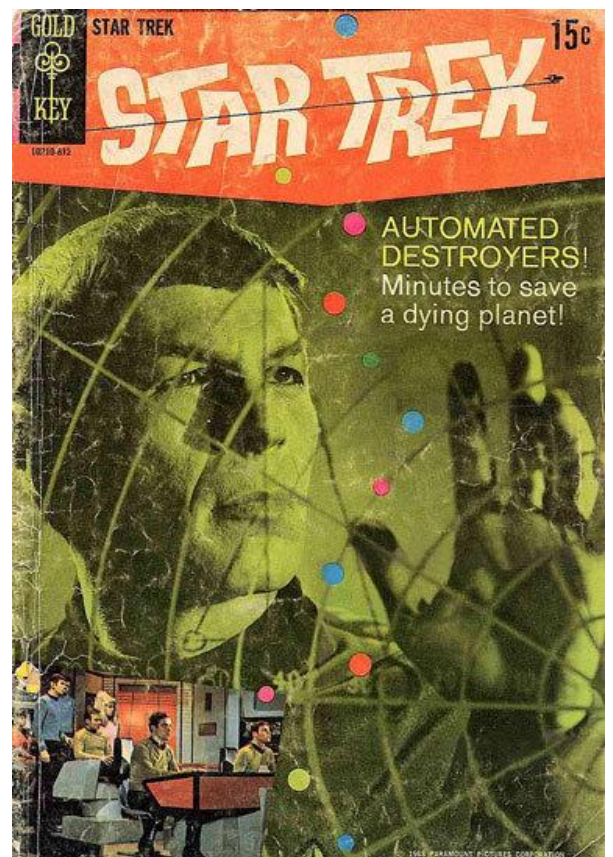
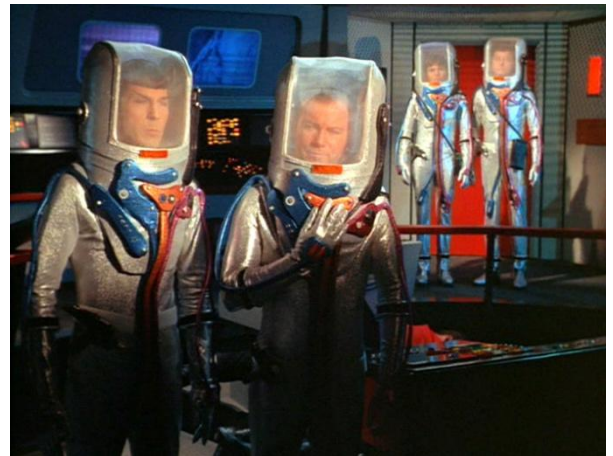
Le cerveau de Spock (Spock's brain)

Veritas (is there in truth no beauty ?)

L'impasse (the empath)

Le piège des Tholiens (the Tholian web)

Au bout de l'infini (for the world is hollow and I have touched the sky !)



La colombe (day of the dove)
La descendance (Plato's stepchildren)
Clin d'oeil (wink of an eye)
Les survivants (that which survives)
Le dilemme (let that be your last battlefield)
La colère des dieux (whom gods destroy)
Le signe de Gédéon (the mark of Gideon)
Les lumières de Zetar (the lights of Zetar)
Nuages (the cloudminders)
Le chemin d'Eden (the way to Eden)
Requiem pour Mathusalem (requiem for Methuselah)
La frontière (the savage curtain)
Le passé (all our yesterdays)
L'important (turnabout intruder)



Pourquoi est-ce-que j'aime Star Trek ?

En voilà une question !

Tout d'abord, j'ai contracté le "virus" en 1981, lors de la première diffusion française – à 11 ans ! J'ai ensuite découvert l'intégralité de la série en 1986, sur la Cinq.

Au départ, ce sont surtout les personnages qui m'ont attirée. L'amitié qui règne entre eux et leurs aventures me faisaient vibrer . A l'adolescence, on aime souvent s'identifier. Puis, petit à petit, c'est l'esprit Star Trek lui-même qui m'a touchée : enfin une série qui imagine un futur positif pour l'humanité ! Des scénarios intelligents qui ne prennent pas le téléspectateur pour un débile.

Quoi, les décors sont "en carton pâte" et les personnages en "pyjamas" ! Oui, c'est ce que l'on voit *extérieurement*. Mais s'il y a une chose que Star Trek nous apprend, c'est bien de ne pas se fier aux apparences. Alors, chers détracteurs, cherchez un peu plus loin, et vous découvrirez un univers qui n'en est ici qu'à ses débuts.

Je viens de découvrir "Star Trek, the Next Generation". Je pourrai en dire la même chose. La différence ? Les costumes et décors sont à la hauteur des scénarios, et les personnages, quoique différents, sont aussi attachants que leurs aînés. L'esprit demeure, la qualité aussi. Peut-on rêver mieux ?

Je pense seulement à vous, qui ne connaissez pas la série et allez peut-être la découvrir aujourd'hui d'un oeil neuf : "veinards" !

Nathalie Faure, 1998.

LES FOLIES DE JEUNESSE !

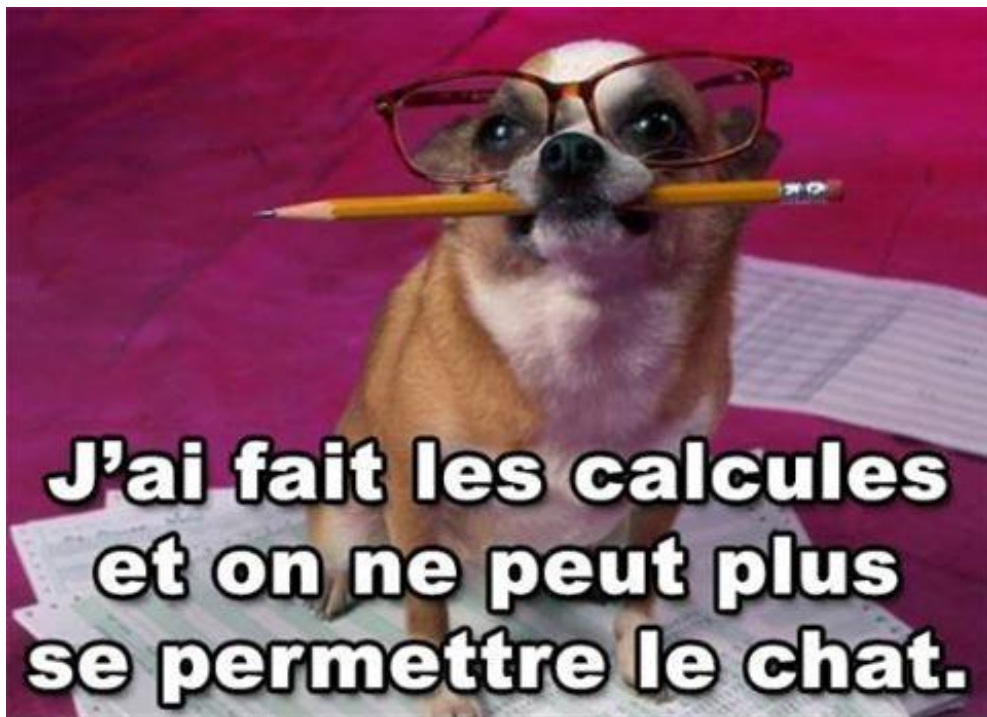


ON N'ENTRE PAS COMME ON VEUT DANS MORDOR !

ALLONS-Y !







La fois ou le bras poilu de votre ami ressemble à un chat !



C'est pas parce que les français le font...
Et aussi, comme de quoi la bêtise est universelle.

Un Français cache sa femme russe dans une valise pour entrer en Pologne

Par AFP | AFP – lun. 16 mars 2015



Les gardes-frontières polonais ont annoncé lundi avoir interpellé un citoyen français transportant sa femme russe au fond d'une valise, pour tenter de la faire entrer sur le territoire de l'Union européenne.

"Une très grande valise appartenant à un citoyen français a attiré l'attention de nos agents au poste ferroviaire de Terespol. A leur surprise, une femme d'une trentaine d'année en est sortie. C'était l'épouse russe du propriétaire de la valise", a indiqué à l'AFP Dariusz Sienicki, porte-parole des gardes-frontières.

"Elle était en bonne forme et ne n'avait pas besoin de soins médicaux", a précisé M. Sienicki.

Interrogés au poste frontalier polono-bélarusse de Terespol, les deux époux ont été vite relâchés et ont décidé de retourner en Bélarus.

En prenant à Moscou le train pour Nice, le sexagénaire français, dont l'identité n'a pas été révélée, ignorait que son épouse avait bien le droit d'entrer avec lui dans l'espace Schengen.

"Si elle voyageait assise à côté de son mari elle serait passée sans problème. Mais pour la tentative d'éviter le contrôle à la frontière, les deux époux risquaient une peine de trois ans de prison", a commenté M. Sienicki.









SOUVENIR D'UN MARATHON DE MANGA



De gauche à droite - Clémence, Jean-Louis, Lily, Marion, Denis et Benoit, Mario prends le cliché, Alain et Pascal étaient partis plus tôt ! Prochain marathon - Star Trek spécial Spock.





Un «champ de force» défensif bientôt réalité? Boeing a déjà déposé le brevet



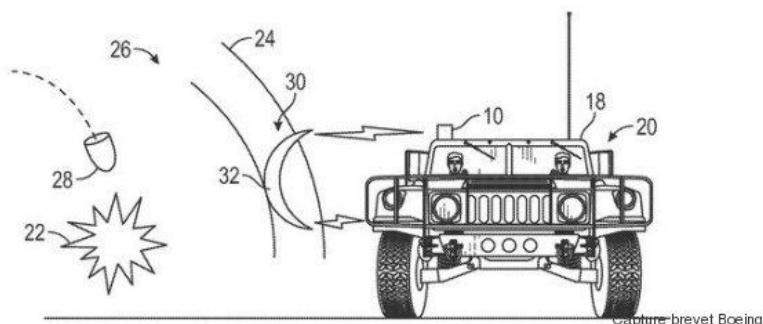
Le HuffPost | Par [Romain Herreros](#)

C'est une innovation signée Boeing qui ravira les fans de *Star Wars*: un « champ de force » défensif. Pour beaucoup, l'activité de cette entreprise consiste à équiper les flottes commerciales des différentes compagnies aériennes. Mais au-delà de ce marché « visible », la firme américaine est surtout connue pour investir massivement dans les technologies de défense.

Ce faisant, [un brevet déposé le 17 mars dernier](#) vient confirmer l'ambition du groupe en la matière. Boeing a en effet déposé l'ébauche de ce qui pourrait être un « champ de force » défensif destiné à protéger une zone définie d'attaques extérieures. Soit exactement la même idée que celle qui est notamment développée dans le premier épisode de *Star Wars*, lors de la bataille de Naboo.

Lasers et ondes de choc

L'objectif de cette innovation est le suivant: protéger des véhicules (comme des blindés) ou encore des bâtiments sensibles contre l'onde de choc produite par l'explosion d'un missile ou d'une bombe en créant un arc électromagnétique qui devra l'atténuer. Cet arc électromagnétique agira sur l'onde par réflexion, par réfraction ou par absorption. Déstabilisée ou détournée, l'onde de choc ne parviendra pas à toucher l'objet protégé.



Comme ceci est expliqué par [L'Usine Nouvelle](#), le dispositif comporte deux phases. Premièrement, il s'agit d'intercepter l'onde d'une déflagration via des capteurs qui permettront de mesurer son ampleur et de déterminer sa source.

Dans un second temps, il est question de chauffer l'air très rapidement afin de créer une zone magnétique qui perturbera cette onde de choc, ce qui protégera l'objet ciblé.

Pour parvenir à ce résultat, plusieurs pistes sont envisagées pour « ioniser l'air », comme l'utilisation de lasers à haute intensité ou encore [l'induction magnétique](#). La formation de ce plasma protégeant l'objet dépendra donc de la capacité du dispositif à modifier la densité, la composition et la température de l'air.

Dans la vidéo ci-dessous (en anglais), la chaîne spécialisée sur les brevets PatentYogi explique notamment que l'onde de choc devrait être réfléchiée vers sa source. Par ailleurs, est également évoquée l'utilité civile que pourrait avoir cette innovation.

https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=4zliOmJVfHU