

Babeş-Bolyai Tudományegyetem Kolozsvár,
Politika-, Közigazgatás- és Kommunikációtudományi Kar
Kommunikáció, Közkapcsolatok és Reklám Intézet

**A paródiák helye a transzmediális
világépítésben**
***A Star Trek* univerzum paródiái**

Müller Ágnes

Témavezető tanár: dr. Keszeg Anna

Kolozsvár

2022

Tartalomjegyzék

<i>Kivonat</i>	3
<i>Bevezetés</i>	3
<i>Transzmedialitás, művek közötti diskurzus, a paródia</i>	4
<i>Transzmediális franchise-ok általános jellemzői</i>	4
<i>Paródia és transzmedialitás</i>	5
<i>Módszertan, szempontrendszer</i>	7
<i>A Star Trek mint transzmediális franchise</i>	9
<i>Terjeszthetőség versus mélyre ásás</i>	9
<i>Kontinuitás versus sokszorozhatóság</i>	9
<i>Immerzivitás versus kiragadhatóság</i>	10
<i>Performativitás</i>	11
<i>Franchise-on belüli kapcsolódások</i>	11
<i>Transzmediális műfaj</i>	12
<i>A Star Trek és paródiái</i>	12
<i>The Orville</i>	12
<i>Galaxy Quest</i>	16
<i>USS Callister</i>	20
<i>Konklúzió</i>	25
<i>Bibliográfia</i>	26
<i>Források</i>	28
<i>Melléklet 1. Franchise és művek összefoglalója</i>	29
<i>Star Trek</i>	29
<i>The Orville</i>	31
<i>Galaxy Quest</i>	32
<i>Black Mirror, USS Callister című epizód</i>	32

Kivonat

A *Star Trek* első sorozata az 1960-as években indult, azóta pedig a science-fiction műfaj egyik meghatározó univerzumává vált. Az 55 éves történelme alatt egy transzmediális franchise épült ki az alkotó, Gene Roddenberry víziója köré, kiterjedve a TV képernyőkre és mozivásznon túlra is. Ugyanakkor tagadhatatlan befolyása van a média- és moztörténetre – inspirációként szolgálva műfaján belül több ezt követő tartalomra. A *Star Trek* világára játszik rá a *The Orville* című sorozat, a *Galaxy Quest* című film, illetve a *Black Mirror* című sorozat *USS Callister* című epizódja. Ezen paródiák szatirizálják magát a forrás tartalmát, a fikciót, a cselekményelemeket, a motívumokat, a szereplőtípusokat. Ezek mellett viszont a franchise transzmediális jelenlétére is reflektálnak, mint például a rajongói találkozókra vagy a videójátékok jellegére. Felmerül tehát a kérdés: hogyan tudja a paródia egyszerre megragadni a transzmediális világ építését és franchising eljárásait? Dolgozatomban arra keresem a választ a *Star Trek* viszonylatában, hogy miként tud a paródia párbeszédet folytatni egy transzmediális univerzum különböző szintjeivel és milyen módosításokat hajt végre az univerzumon.

Kulcsszavak: transzmedialitás, paródia, franchise, világépítés, univerzum

Bevezetés

A média világa a XXI. században rengeteg transzmediális franchise által van telítve. Ha csak arra gondolunk, hogy mennyi képregényből, könyvből gyártottak akár az elmúlt pár évben filmet, majd ezekből videójátékok, akciófigurák, tematikus rendezvények/látványosságok születtek, rájövünk, hogy a mai világban az ilyen tartalmak sikerének egyik kulcsa a terjeszthetőség, a különböző médiumokhoz való adaptáció, a franchising.

Ez a közegeken való átívelés ugyanakkor arra is alkalmas, hogy fenntartsa a különböző franchise-ok „élettartamát”. A fogyasztói igények a múltban nagyban eltértek a jelenlegi tendenciáktól, így valóban csak azok a tartalmak tudnak fennmaradni, amik sikeresen alkalmazkodnak a transzmédia fejlődéséhez és ki tudják használni az új médiumok adta lehetőségeket.

Összekapcsolva a hosszú életű franchise-okat azokkal, amik óriás sikereket értek el, kapunk egy olyan kategóriát, amit nevezhetünk igazán ikonikus tartalmaknak és amik valamiféleképpen inspirációként szolgálhatnak új alkotások számára. Tudatosan vagy akár véletlenül, a különböző transzmediális franchise-ok és más művek között intertextuális kapcsolatok jönnek létre, amik egy egyszeri utalástól egy teljes feldolgozásig terjedhetnek. Az

ilyen esetek egyike a parodizálás, ami során egy előzőleg létező műre történnek humoros hivatkozások.

A *Star Trek* 1966-ban indult, létezésének 55 éve alatt pedig egy híres transzmediális franchise alakult ki Gene Roddenberry eredeti víziójából. Az alapművek közé tartoznak a sorozatok és filmek, ezt egészítik ki a különböző könyvek, képregények és játékok további tartalmakkal. Történelme során tehát nagy befolyással volt a média- és moztörténetre – inspirációként szolgálva műfaján belül több ezt követő tartalomra. A rá utaló művek soraiba paródiák is tartoznak, ezek közül talán a legismertebbek a *The Orville* című sorozat, a *Galaxy Quest* című film, illetve a *Black Mirror* című sorozat *USS Callister* című epizódja. Ezek viszont nem csak a franchise kánon jellegű történeteire játszanak rá, hanem a transzmediális jelenlétére is reflektálnak.

A paródiák tehát egy adott szintű intertextuális kapcsolatba kerülnek az inspirációként szolgáló eredeti művel, utalásokkal, idézéssel, feldolgozásokkal élnek. Felmerül viszont a kérdés, hogy ha ezek között ilyen jellegű viszony alakul ki, akkor milyen szerepe tud lenni a paródiáknak a transzmediális univerzumokban? Hogyan tudják ezek egyszerre megragadni a transzmediális világ építését és franchising eljárásait? Hol van a helyük a transzmediális világépítés szempontjából? Dolgozatomban ezekre a kérdésekre keresem a választ.

A dolgozat során tárgyalt művek az I. Mellékletben kerülnek bemutatásra.

Transzmedialitás, művek közötti diskurzus, a paródia

Transzmediális franchise-ok általános jellemzői

A szereplők, a világépítés, az idősíkok: a storytelling pillérei. Manapság viszont a televíziós és filmes művek esetében nem elég kizárólag csak ezekre hagyatkozni.

A transzmédia annak a ma már elterjedt eljárásnak az eredménye, mely által több médiatechnológiát felhasználva, különféle textuális formák által kerülnek bemutatásra az információk. A média ilyen típusú többplatformos terjedése egy lehetőség a franchise-oknak arra, hogy minél több tartalom és termék fogyasztóivá tegyenek minket. Ily módon a transzmediális storytelling azt feltételezi, hogy a fikció különböző elemei szétszóródnak több csatornán azzal a céllal, hogy egy egységes és koordinált élményt szolgáljanak, hiszen a narratíva csak akkor teljes, ha az összes elemet egy koherens egészszé hozzuk össze (Freeman & Gambarato, 2019). Az ilyen fajta storytelling a XIX. század végén kezdett el kialakulni,

majd ennek következtében 2010 óta nőtt meg a transzmediális franchising lendülete is, amint uralkodóvá váltak az újraindítások, előzmények, folytatások, adaptációk és filmes univerzumok gyártásának mintái (von Stackelberg, 2019). Ez, illetve a vele járó franchising befolyásolja a filmek kibocsátásának módját, biztosítva a tartalom első megjelenését követően is a relevanciáját és anyagi sikereit. A transzmediális történetalakítás tehát összevonja a kulturális művészetet a résztvevői kultúrával (Geraghty, 2017).

Már a közösségi média, amivel még a kisebb projektek is rendelkeznek a promoválás és a rajongókkal való interakció céljából, a transzmediális storytelling alapjává válik. A nagyobb franchise-ok esetében viszont sokkal szétágazóbb történetalakításról is beszélhetünk. A fogyasztók örömet lelnek a variált felületeken megosztott tartalmak összekapcsolásában, a modern transzmédia szereplői pedig a különböző platformokon megélt kalandokon keresztül teljesednek ki (Bourdaa, 2019). Weboldalak, videójátékok, könyvek, képregények és még sok más felület követése szükséges ahhoz, hogy teljes képet kapjunk az alkotás cselekményéről és szereplőiről. A franchise-ok történetei tehát rétegződnek, a kiinduló mű (könyv, sorozat, film, stb.) alkotva az alapot, amire a kiegészítő médiumok által építkeznek. Ez által jön létre a kánon, az általánosan igaznak elfogadott cselekmény. Az így kialakuló univerzumot dolgozzák fel később a rajongók, a „fanon” szerzői. „Fanonnak” nevezzük a rajongók által generált tartalmakat, amik egy adott franchise-ot használnak fel alapul és megismétlődnek az általuk írt szövegeken keresztül. A „fanon” gyakran eredményez sajátos részleteket vagy értelmezéseket, amik nem egyeznek meg vagy ellentmondásban állnak a kánonnal, hisz az ezzel való egyetértés ritka az egyéni felfogások miatt (Busse & Hellekson, 2006).

Paródia és transzmedialitás

A transzmediális storytelling révén tehát a franchise világán belüli párbeszéd az alkotóknak és a rajongóknak köszönhetően folyamatosan fennmarad. Mi történik viszont akkor, ha ebbe a diskurzusba csatlakozik egy külső, a franchise-tól független alkotás? Hova kerülhet be, hol kaphat helyet ez, illetve mit jelent ennek megjelenése mindkét mű számára? Az elkövetkezőkben ezt a kapcsolatot fogom elemezni, pontosabban a paródiák szempontjából.

A paródia szó egy mű vagy személy komikus utánzását, ironizálását, gúnyolását jelenti, szórakoztató céllal. Egy létező alkotás imitációját feltételezi, melybe a változtatások tudatosan vannak beépítve, megjegyzésként vagy kritikaként (Rose, 1979). Minden parodista szándékának az szolgál indítékul, hogy felhasználja egy előző szerző művének egyes elemeit

annak érdekében, hogy egy újat alkosson, ami, legalább is részben, hozzászól az eredeti alkotó munkájához. Tehát, ahogy a kevésbé humoros formái a kritikának, a paródia is tud értéket teremteni, fényt vetve egy létező munkára és ezzel párhuzamosan egy újat gyártva (Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 1994). Ily módon két tényező határozza meg: a humor esztétikai minősége, illetve a két vagy több alkotás közötti interakció. Leegyszerűsítve, úgy is lehet rá tekinteni, mint fikció a fikcióról.

Történelme messze a média megjelenése előttre vezethető vissza. A paródia az intertextualitás fogalmából indul ki a transzmédiális franchise-ok esetében is, akárcsak az irodalomban. Az intertextualitás a szöveg és kontextus közötti különbséget ragadja meg, arra alapozva, hogy a szöveg körüli kontextus meghatározza annak értelmét. Emiatt tény, hogy a televíziós kultúra nincs lezárva, tartalmi mindig is újra lesznek dolgozva (Gray & Lotz, 2019). A transzmédiális univerzumban tehát a szövegek, alkotások, tartalmak egy folyamatos párbeszédben vannak egymással, kisebb vagy nagyobb közös nevezőkkel és átfedésekkel. Az intertextuális kapcsolatok a művek különböző szintjein jöhetnek létre: lehet ez akár a műfaj, egy-egy sorozat/film feldolgozása az új mű során vagy egyes elemeire (szereplők, jelentek) való utalás, illetve a konkrét idézetek is. A paródia tehát ennek az eljárásnak a humort központba helyező altípusa, mely során az adott alkotás más műveket vagy műfajokat próbál kigúnyolni, kritizálni. Ennek folyamata is, magához az intertextualitáshoz hasonlóan, többféleképpen valósulhat meg, akár még túl is léphet az eredeti alkotás belső világán, ennek hatásait és rajongóit tanulmányozva.

Gérard Genette megkülönbözteti a hipertextualitást is, ami feltételez egy hypertext elnevezésű B szöveget, ami kapcsolatban van egy hypotext nevezetű, korábbi A szöveggel, meghatározva egy hierarchikus viszonyt (Genette, 1997). Ilyen szempontból viszont a siker eléréséhez a paródiák esetében kulcsfontosságú tény a néző előzetes tudása a hypotexttel kapcsolatosan, hisz annak ismerete, vagy esetleg hiánya, befolyással van a hypertext kontextusára és értelmére a befogadó szemszögéből. Legtöbb paródia ugyan egy önmagában is érthető belső univerzumot alkot, a befolyás ismerete viszont újraértelmezheti, kiegészítheti és árnyalhatja azt, olyan tartalmakat felfedve, amik nélküle nem létezhetnek.

A paródiák néhány kiemelkedő példáját az animációs sorozatok között kereshetjük, amik az intertextualitás és humor kettősének szinte minden variációjával és szintjével élnek. A *The Simpsons* (magyarul A Simpson család) című sorozat szinonimája a paródiáknak és megalapozta az ezt követő műsorok sikerét is az által, hogy több típusú paródiát is beépített tartalmába, mint például a szitkomok, reklámok, hírek, valamint maga a televízió, mint az életet meghatározó tényező, kigúnyolása (Gray, 2012). Seth MacFarlane *Family Guy* című sorozata

rengeteg más, a pop kultúrát meghatározó tartalomra tesz humoros utalásokat, mint például *A Gyűrűk Ura*, *Indiana Jones* vagy a *Vissza a Jövőbe*. A *South Park*, tipikusan vulgáris stílusa által, mélyebb és komolyabb témákat is kritizál egyes epizódjai során, akár a politika, vallás vagy a drogok.

A paródia nagysága, vagyis az, hogy mekkora egységet merít egy másik műből, és szerepe tehát eltérő a különböző esetekben. Viszont felmerül a kérdés, hogy mikor számít ez hódolatnak, az eredeti alkotás egy úgymond humoros elismerésének, vagy kritikának, ami kifejezetten a negatívumokra akar fényt vetni, illetve esetleg egy másolatnak, amit talán ebben az esetben úgy lehet a legjobban meghatározni, hogy az új mű nagymértékben hagyatkozik az eredeti alkotásból merített inspirációra és nem ad hozzá egy hiteles, új értéket a tartalomhoz. Természetesen nehéz különbséget tenni e három típus között, részben azért, mert nagyfokú szubjektivitás befolyásolja azt, hogy ki mit fog fel szatirizáló dicséretként vagy sértő viccként, másrészt pedig nehéz kvantifikálni azt, hogy milyen mértékben hasonlít egy tartalom a másikkhoz, mikor lép át egyszerű inspirációkból és utalásokból nyilvánvaló utánzatba.

Természetéből fakadóan tehát a paródia nem szakadhat el azoktól a sablonoktól, amiket felhasznál és utánoz, így a folyamat megőriz némi tiszteletet azzal kapcsolatban, amire hivatkozik és tudatosan szatirizálja önmagát is. (Edwards, 2007)

Módszertan, szempontrendszer

Dolgozatomban azt tanulmányozom, hogy miként tud a paródia párbeszédet folytatni egy transzmediális univerzum különböző szintjeivel és milyen módosításokat hajt végre az univerzumon. Ezt a *Star Trek* és az előzőleg bemutatott három hozzá köthető alkotás (*The Orville*, *Galaxy Quest*, *Black Mirror: USS Callister*) viszonylatában vizsgálom tartalomelemzés segítségével. Ehhez a következő szempontrendszert használom:

1. táblázat
Szempontrendszer

Eredeti tartalom jellege	Szempont	Leírás
World-building a <i>Star Trek</i> franchise „mother shipjében” és azon túl	Szereplők	Valamely, a <i>Star Trekben</i> létező szereplőtípusra való utalás
	Storytelling	Valamely, a <i>Star Trekben</i> létező cselekményszálra/jelenetre való utalás
	Környezet/díszlet	Valamely, a <i>Star Trekben</i> létező díszletelemre való utalás
	Más fiktív jellegű tartalom	„Beta-canonhoz” vagy fanonhoz tartozó tartalom történetére való utalás
Eredeti franchise transzmediális jelenléte	Fikción kívüli tartalom	A franchise működésére és törekvéseire való utalás, pl. rajongók, színészek, tartalmak hatása, jellege

Az eredeti tartalmat tehát esetemben a *Star Trek* franchise jelenti. Henry Jenkins (2009) egy franchise „mother shipjeként” határozza meg azt a munkát, ami rögzíti ezt és alapjaként szolgál a másodlagos tartalmaknak. A *Star Trek* esetében a „mother shiphez”, vagyis a kánonhoz tartozó tartalmak a 12 film és a 10 sorozat, melyek a dolgozat írásáig megjelentek. (lásd I. Melléklet) A „beta-canon” alatt az egyéb engedélyezett munkákat értem, mint például a könyvek, képregények vagy videójátékok, minden, ami licenccel rendelkező fiktív tartalom, de nem tartozik a „mother-ship” kategóriájába. A paródiák esetében nem veszem figyelembe az esetleges transzmediális jelenlétüket, hanem csak a fő tartalmat vizsgálom: a *The Orville* esetében tehát két évadát, a *Galaxy Quest* esetében a filmet, a *Black Mirror* esetében pedig csak a *USS Callister* című epizódot.

Az elemzés során a transzmedialitást, valamint ennek kapcsolatát a paródiákkal két szempont alapján vizsgálom. Az első a world-building a *Star Trek* franchise-ban. Ez esetben elsősorban

különválaszthatjuk azt, ami a „mother shiphez” tartozik. Természetesen ez a legterjedelmesebb és legmeghatározóbb tartalom, hisz erre épül maga a franchise, emiatt célszerű felosztani három alkategóriára, ezek a szereplők, a storytelling, illetve a környezet vagy díszletelemek. Emellett beszélhetünk a „beta-canonban” és „fanonban” található világépítésről is. A második szempont a franchise transzmediális jelenléte, vagyis azok a módok, amiken keresztül felépül, működik és fenntartva van a transzmedialitás. Ide tartoznak a színészek, rajongók, a köztük létrejött kapcsolatok például a rajongói, tematikus találkozók, a különböző típusú játékiparokba való terjeszkedés vagy a közösségi média jelenlét is.

A *Star Trek* mint transzmediális franchise

A *Star Trek* és paródiái, illetve a transzmedialitás és a paródia közti kapcsolat elemzéséhez először meg kell értenünk a *Star Trek* transzmediális franchiseként való működését. Ezt a transzmediális történetalkítás Henry Jenkins (2003) által meghatározott elvei alapján fogom jellemezni.

Terjeszthetőség versus mélyre ásás

A terjeszthetőség fogalom a közönségnek arra a kapacitásra vonatkozik, hogy aktívan részt vesz a médiatartalmak körforgásában a közösségi médiákon keresztül és ami során növeli ennek gazdasági és kulturális értékét. A mélyre ásás ennek ellentéte, arra ösztönzi a nézőket, hogy informálódjanak és egy komplexebb képet alakítsanak ki az adott történetről. Tehát a terjeszthetőséget egy vízszintes terjedéssel lehet asszociálni, melynek célja minél több ember elérése, a mélyre ásást pedig egy függőleges terjedéssel, ami inkább az összetett megértésre fókuszál és kevesebb személyt fog aktivizálni.

A *Star Trek* esetében mindkét jelenségről beszélhetünk, viszont természetesen elsősorban a terjeszthetőség érvényesül. Folyamatosan újabb tartalmakon dolgoznak, illetve most már tudatosan próbálnak minél több célcsoportot megérinteni. Erre a legjobb példák a jelenleg futó sorozatok, hisz mindegyik esetében egy különböző nézőcsoport kerül megszólításra: a DIS volt az első, ami visszahozta a köztudatba a franchise-ot, egyszerre szól a régi rajongókhoz, viszont minden háttértudás nélkül is élvezhető, vagyis ugyanannyira az új rajongók bevonására is alkalmas. A PIC inkább a régi fanoké, hisz alapjaként szolgál a TNG úgy az egyes szereplők, mint a cselekmény szempontjából. A LD egy felnőtt animációs sorozat, egy világosan más célcsoporttal dolgozik, mint a PRO, amit a Nickelodeonnal együtt gyártanak a gyerekek számára. Természetesen mindezek között vannak átfedések, viszont egy tudatos

terjeszkedésről beszélhetünk, aminek célja minél több ember bevonása. A mélyre ásás a különböző, fanokat aktivizáló törekvésekben nyilvánul meg. Például a @startreklogs Instagram oldalon a DIS szereplőinek személyes naplóit osztották meg az egyes epizódok után, az érdeklődőknek tehát biztosítva azt, hogy mélyebb ismereteket szerezzenek a történetekről.

Kontinuitás versus sokszorozhatóság

A kontinuitás és sokszorozhatóság fogalmai a történetvezetés folyamatára világítanak rá: arra, hogy ez egy egységes történet, amit a különböző platformokon szétszórt elemekből lehet összerakni vagy több alternatív, párhuzamos történetszál fut ugyanazon szereplőkkel. A *Star Trek* nagymértékben felhasználja mindkét eljárást. Kontinuitásról beszélhetünk a „mother ship” tartalmainak túlnyomó többségében, amik egy összhangban lévő univerzumot építenek fel. Ezt, az időrend betartásán kívül azzal érik el, hogy a filmek és sorozatok gyakran utalnak egymásra, ami kapcsolatokat és koherenciát teremt a történetben. A franchise számára viszont nem idegenek az alternatív idősíkok. Egyik legismertebb példája az új filmtrilógia, a ST XI, XII és XIII. Ebben az esetben a cselekmény az eredetiből indul ki, viszont egy cselekménypont változást okoz az idősíkban, ami eredményeképp egy párhuzamos történetet nyerünk a TOS szereplőivel. Ugyancsak alternatív univerzum jelenik meg a sorozatokban közbeékel, „mirror universe”, vagyis tükör univerzumban játszódó epizódok esetében. Itt, ahogy neve is utal rá, mindennek tükörképével, ellentétével találkozhatunk, ami igaz nem csak a szereplőkre, hanem a társadalomra és világépítésre is. A „mirror”, illetve az eredeti (gyakran „prime-nak” nevezett) univerzumok között megtörténik az átjárás is. Hasonlóan, gyakori a különböző epizódokban az időutazás, ami során a történetalakítás által kisebb jelentőségű alternatív idősíkok alakulnak ki.

Immerzivitás versus kiragadhatóság

Az immerzivitás során a rajongó belép a történet világába, a kiragadhatóság pedig arra vonatkozik, hogy mit tud ebből a tartalomból felhasználni nap mint nap, vagyis ezek a transzmediális fikció és a mindennapi élet között teremtenek kapcsolatot. A két fogalom manapság már kihagyhatatlan aspektusa a transzmediális franchise-nak, hisz nagy hangsúly van fektetve a tartalommal való interakcióra. Immerzivitásra példaként lehet felhozni a nemrég Los Angelesben megszervezett pop up rendezvényt, mely során el lehetett látogatni a PIC második évadában megjelenő 10 Forward bárba, ahol a helyszínen és díszleten kívül egyéb kiállításokat is meg lehetett tekinteni, valamint különböző italokat is volt lehetőség fogyasztani. Nagyobb mértékű belépésre ad lehetőséget a *Star Trek Online*, a Cryptic Studios által gyártott

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) videójáték, ami folytatásaként szolgál a sorozatokban és filmekben történeteknek. A játékosok létre tudnak hozni egy karaktert és saját csillaghajójukat tudják vezetni az interaktív történetek során. A kiragadhatóság hatása nem annyira egyértelmű, viszont, ha arra gondolunk, hogy a *Star Trek* mindig is egy progresszív ideológiát képviselt és olyan témákat dolgozott fel, amiket a vele kortárs tartalmak még esetleg tabuként kezeltek, mondhatjuk, hogy a társadalmi kommentár számíthat olyan aspektusnak, amit a nézők kiemelnek a franchise teréből és beépítenek a mindennapi életbe. Konkrétabb példák a jelenségre a különböző emléktárgyak, ruhák (úgy mindennapi használatra, mint a jelmezként használhatóak), kiegészítők, amiket a hivatalos *Star Trek* weboldalról vagy más engedélyezett eladóktól lehet vásárolni.

Performativitás

Ez az aspektus főleg a rajongók aktivitására vonatkozik: mi az, ami őket egybevonzza vagy arra készíti, hogy valamit tegyenek. A *Star Trek* közösségimédia-jelenlétében rengeteg olyan call-to-action típusú poszt van, ami a rajongókat aktivizálni szeretné: legyen ez egy olyan bejegyzés, ami azt kéri tőlük, hogy osszák meg, hogyan lettek rajongók vagy egy hirdetés azzal kapcsolatban, hogy beküldhetnek ötleteket és saját írásokat, cikkeket, a hivatalos weboldalra. Ugyanakkor a rajongók folyamatos aktivitása egy velejárója a transzmediális franchise-oknak, hisz ők a „fanon” alakítói, akik folyamatosan gyártanak fan fictiont, fan editeket (szerkesztett képek, videók), de akár vitáznak is a különböző elméletekről vagy véleményeikről. Fontos része a performativitásnak a cosplay, vagyis a jelmezekbe való beöltözés, ami a különböző rajongói találkozón történik, mint például a *Star Trek: Mission Chicago* vagy a *Destination Star Trek London*.

Franchise-on belüli kapcsolódások

Ugyanakkor meg lehet említeni a kapcsolatokat a különböző tartalmak között a franchise-on belül. Természetesen a másodlagos munkák mindig az elsődlegesből merítenek inspirációt, viszont nem egy elterjedt törekvés a transzmediális univerzumokban az, hogy a „mother ship” tartalmi utalást tegyenek vagy felhasználják a „beta-canonba” tartozó tartalmakat, hiszen kontinuitásuk nem mindig egyezik meg. A *Star Trek* esetében viszont nemrég volt példa rá. A már előbb említett *Star Trek Online* videójáték több olyan csillaghajó designt kidolgozott az évek során, ami előzőleg nem szerepelt a „mother ship” tartalmaiban. A PIC második évadának

első epizódja négy ilyen hajót használ fel, ezzel behelyezve őket a kánonba (Star Trek Online, 2022).

Ugyanakkor a „beta-canon” különböző tartalmai között is megfigyelhető az átjárás. Az Eaglemoss Hero Collector nevű, pop-kultúrával kapcsolatos emléktárgyakat gyártó cég, a „mother shipben” szereplő csillaghajókon kívül a *Star Trek Online* hajóiról is gyárt miniatűr modelleket.

Transzmediális műfaj

Fontos kiemelni, hogy természetesen nem minden hasonlóság a *Star Trek* és paródiái között nevezhető a franchise-ra való konkrét vagy véletlenszerű utalásnak. Vannak olyan hasonlóságok, amelyek magának a science-fiction műfajnak tulajdoníthatók, hisz már ez egy transzmediális jelenséget alkot.

A műfajok összekötik az alkotásokat egy nagyobb hálózatban. Meghatározzák ezek formáját, valamint az olyan elemeket, amik gyakran feltűnnek bennük, például, a sci-fi esetében, az időutazás vagy párhuzamos univerzumok. Ezek már önmagukban hozzájárulnak transzmediális univerzumok alkotásában és szétágazásában. A world-building elmélyítése, más műfajokkal ellentétben, a science-fiction esetében kulcsfontosságú, mert nem másol környezeteket, mint esetleg a romantikus vagy történelmi jellegű alkotások, hanem teljesen újakat épít, aminek részletdús jellege hozzájárul ahhoz, hogy könnyen transzmedializálódjon (Harvey, 2019).

Ennek értelmében tehát megjegyezném, hogy az elemzett művek már a műfaj alapján hasonlítanak egymásra és kapcsolatban vannak a sajátos elemek által, viszont ennél ugyanakkor egy sokkal mélyebb és konkrétabb párhuzam alakul ki az egyes alkotások és a *Star Trek* között.

A Star Trek és paródiái

The Orville

Seth MacFarlane önbevallása, rengeteg a *Star Trek*ben is közreműködő személy, színész: a *The Orville* már ebből adódólag kapcsolódik az ikonikus sci-fi franchise-hoz. Emelett viszont rengeteg elem köti össze a kettőt a szereplők, storytelling, world-building és más jellegű tartalmak szintjén is.

A kellékekkel, díszlettel, nevekkal kezdve, a hajók elnevezésének módja, vagyis a USS prefix használata, utal a *Star Trek* franchise-ra. A Planetary Union, az egyes bolygók közti föderáció a sorozatban a United Federation of Planets (Föderáció) megfelelője, a Union Fleet pedig a Starfleeté (Csillagflotta). Technológiai eszközök szempontjából is felfedezhetünk néhány párhuzamot a két tartalom között. Az „environmental simulator” a holodeckre (holofedélzet), a „matter synthesis” (anyagszintézis) a replicator (replikátor) funkciójára, a „quantum drive” (kvantummeghajtás) pedig a warp drive-ra (térhajtómű) hasonlít. Kisebb részlet, de a sorozatban látott „Bolon discs” játék egy utalás a *Star Trek* 3D sakkjára. Ugyanakkor, az első évad negyedik epizódjában, amikor a legénység belép a bio-hajó fedélzetére, a ST I zenéje hallható, ami így egy konkrét utalás a franchise-ra. Az egyenruha egy fontos elem, ami kapcsolatot teremt a két tartalom között. Habár a *The Orville* nem használja a *Star Trek* színeit, a felosztásban lehet hasonlóságot találni. Míg a *Star Trek*ben általában három fő egyenruha van a különböző osztályok szerint, meg szokott jelenni egy negyedik, ami legtöbbször az orvosi személyzet esetében nyilvánul meg: például a DIS esetében a három fő szín az arany, ezüst és bronz a kék alapon, az orvosok viszont fehér egyenruhát viselnek. Emellett a rang jelölése a különböző számú és vastagságú vonalakkal felidézi a Csillagflottában használt egyenruhákat a XXIII. század elején és közepén.

Szereplők szempontjából is visszaköszönnek egyes aspektusok a *Star Trek*ből. A legénység nem minden tagjának lehet konkrét megfelelőjét találni az egyes *Star Trek* szereplők között, viszont egyes elemek és motívumok alapján be lehet azonosítani a párhuzamosokat. Ed Mercer kapitány alakjában talán leginkább Kirk kapitányét lehet látni, még hozzá az alternatív univerzumbeli énjét (vagyis a ST IX, X és XI James T. Kirkje), leginkább azért, mert a flotta nagy reményeket fűz mindkettőjükhöz, problematikus múlttal rendelkeznek, viszont végül kiváló vezéregénységnek bizonyulnak. Ha viszont a Kelly Grayson parancsnokkal való kapcsolatát vizsgáljuk, akkor inkább Riker parancsnok és Troi tanácsadó viszonyát lehet felismerni, akik egy hosszú és komplex utat járnak végig kapcsolatuk kiteljesedéséig. Bortus és a moklán faj Worfra és a klingonokra emlékeztet, a rituális, hagyományos eljárásokhoz való ragaszkodásuk, illetve a kinézetük által is. Isaac, a kejloniak képviselője egy mesterséges létforma, csakúgy mint Data a TNG-ben, népének története viszont inkább hasonlít a VOY-ben látott Automated Personnel Unit, vagyis Automata Személyzeti Egységekéhez. Őket ugyancsak építésszek (Builders) gyártottak és, a kejloniakhoz hasonlóan, saját alkotásaik írtották ki őket. Az egyik fő antagonistá faj, a krill, kinézetileg kölcsönöz elemeket a Jem’hadar és klingon fajoktól. Az első évad ötödik epizódja a Pria Lavesque nevű szereplő köré összpontosul, akinek személyében két *Star Trek* karaktert is meg lehet ismerni: az egyik

Berlinghoff Rasmussen, aki azt állítja, hogy a jövőből utazott vissza és egy történész, de valójában egy antik tárgyak után kutató tolvaj (ahogy Pria is), a másik pedig Vash, aki egy etikailag megkérdőjelezhető régész és kihasználja a kapitányt céljai elérésének érdekében (ezt Pria is megteszi Mercer kaptánnyal).

Cselekményszálak szempontjából rengeteg tudatosan eltervezett és véletlen párhuzam is kialakul a *The Orville* és a *Star Trek* között, ebből csak néhány példára fogok kitérni. Az első évad első epizódja többek közt hasonlít a TNG nyitóepizódjára, az *Encounter at Farpoint* című részre: Jean-Luc Picard első napja az Enterprise-on, az elsőtiszt pozíciója még nincs elfoglalva, emiatt a kapitányt arra utasítják, hogy a jelöltet a Farpoint Stationról vegyék fel; Ed Mercer első napja az Orville-on, az elsőtiszt pozíciója még nincs elfoglalva, emiatt a kapitányt arra utasítják, hogy a jelöltet az Epsilon Science Stationre tartó útvonalon vegyék fel. Az epizód további része a TOS *The Trouble with Tribbles* epizódjából merít inspirációt: egy tudós hamis üzenettel csalogatja magához a legénységet, nem mondja el ennek okát, mert fél, hogy az ellenség meghallja, kér egy partraszálló egységet, majd a csapatnak egy újonnan felfedezett mezőgazdasági technológiát mutat, ami nem szabad az adott ellenség kezébe kerülni. A második epizód (*Command Performance*) a *The Menagerie* című TOS epizódra tesz utalásokat, hisz egy fejlettebb faj elrabolja a legénység tagjait és egy állatkertbe helyezi őket egy olyan bolygón, amit tilos látogatni, viszont a hajón maradt megbízott kapitány nem engedelmeskedik a neki kiadott parancsoknak annak érdekében, hogy segíteni tudjon társain. Az *If the Stars Should Appear* epizód, melyben a legénység egy bio-hajóval találkozik, amiben egy teljes faj él, akik nem tudják, hogy egy hajón vannak és van élet a világukon kívül, mivel egy teokratikus vezető elnyom mindenkit, aki nem követi az ő meggyőződését, legfőképpen a *For the World is Hollow and I Have Touched the Sky* epizóddal alkot párhuzamot. A *Cupid's Dagger* című epizód a *Journey to Babel*-ből ismert diplomatikus találkozás cselekményelemet használja fel. Áttérve a második évadra, a hetedik epizód (*Deflectors*) ugyanarra az allegóriára épül, mint a TNG *The Outcast* című epizódja, a homofóbiára, hisz Talla Keyali, illetőleg Will Riker olyan szereplőkkel kerülnek kapcsolatba, akik ellenszegülnek fajuk normáinak. Az *Identity* című kétrészes epizód egy ugyancsak két részből álló *Star Trek* epizódra, a TNG-ből a *Descent* alapszik. A *The Orville*-ban Isaac, az addig ártalmatlan robot, a *Star Trekben* pedig Data, az addig barátságos android, fordul hirtelen a legénysége ellen.

Érdekes kötődése van a „beta canonhoz” a sorozatnak. A második évad tizedik epizódjában a szereplők Eldorian vodkát isznak. Az Eldorian faj a TOS cselekményéhez kötődő *The Menace of Moloth* című képregényben jelenik meg.

Nem titok tehát, hogy a *The Orville* tudatosan dolgozza fel a *Star Trek* rengeteg aspektusát. Ilyen szintű intertextuális kapcsolatok esetében viszont érdekes megvizsgálni azt, hogy ez miként jött létre, milyen folyamatokhoz lehet kapcsolni, valamint azt is, hogy miként viszonyul ez az eredeti franchise transzmediális jellegéhez.

A rajongók folyamatosan újranézik a „mother ship” tartalmait, ami lehetővé teszi, az értelmezések és spekulációk által, az univerzum kidolgozását az explicit információkon túl is. Egy trekkie (*Star Trek* rajongó) ezt úgy magyarázta, hogy a tartalommal gyurmaként lehet dolgozni, ki lehet nyújtani a határait és újraformázni a szereplőit, saját vágyaink szerint. (Jenkins, 1992) A fanok aktivitása ugyanakkor régi műveknek is szolgálhatnak új tartalommal és történetekkel a fan fiction különféle formáin keresztül. (Radošinská & Mičová, 2018)

A fan fiction egyértelműen egy intertextuális eljárás eredménye, ami nem működik anélkül, hogy a hypotext ismeretében olvassuk. A kánon, mint a világos előzmény elvárja és meg is engedi az irányítás átvételét fan fiction szerzői által. Ennek az oka lehet az a vágy, hogy a kánon üzenetét megváltoztassák vagy elutasítsák a határait és folytassák ugyanazt a történetet. (Leavenworth, 2015)

A fan fictiont tehát lehet arra használni, hogy egy univerzumot saját határain túl terjesszük, de arra is, hogy „folytassuk” azt, amit szerettünk a tartalomból, például egy olyan szereplő történetét, aki kánon szerint meghal. Léteznek ugyanakkor „self-insert” (önbeilllesztő) fan fiction típusok, amiben az író önmagát helyezi bele a fiktív univerzumba (fanlore.org, 2022). Viszont mi történik akkor, ha az, amit hiányolunk, az a tartalom formátuma?

A *Star Trek* sorozatok esetében a TOS és a TNG epizodikus formátumúak voltak, a DS9, VOY és ENT korszakában kezdett el a franchise áttérni a szerializált megközelítésre, viszont még ekkor is voltak olyan epizódok, amik önmagukban tartalmaztak egy egész történetet és nem befolyásolták a teljes cselekmény megértését. Viszont a 2017-es újraindítás óta a sorozatok (az animációsokon kívül) teljesen szerializáltak, egy évadon keresztül egy egységes cselekményszálal fejtenek ki. Ez sok régi rajongónak nem volt tetszésére, olyan kijelentésekkel illeték az új sorozatokat, mint például, hogy „ez nem is igazi *Star Trek*”. Az első DIS évaddal párhuzamosan jelent viszont meg a *The Orville*, ami ezen fanok számára átvette az „igazi *Star Trek*” helyét.

Ahogy azt már a *The Orville* bemutatásánál is említettem, az alkotó, Seth MacFarlane bevallotta, hogy szeretné látni a *Star Trek* franchise-ot újraindítva úgy, mint ahogy az a 90-es években volt. A 90-es évek legismertebb *Star Trek* sorozata a TNG volt, ami még az epizodikus formátumot követte. Mondhatjuk tehát azt, hogy a *The Orville* megalkotása ennek a vágnak a kiteljesedése, hisz MacFarlane sorozata is epizodikus.

Miért ne lehetne egyfajta fan fictionnek értelmezni így a *The Orville*-t? Az alkotó egyértelműen megragadja egy franchise tartalmát, amivel saját műve intertextuális kapcsolatban van. Kitágítja a kánon egy aspektusát, valamint folytat egy olyan dolgot, ami jelenleg már nincs a tartalmakban. Sőt, azt, hogy MacFarlane önmagát helyezi főszerepbe, értelmezhetjük egyfajta „self-insert” eljárásnak is.

Felmerülhet az a kétely, hogy a fan fiction esetében legtöbbször expliciten meg van jelölve, hogy milyen művel vagy franchise-zal dolgozik, valamint felsorakoztat szereplőket is ebből, a *The Orville* ebből pedig egyiket se teszi meg. Viszont, mint utólag kiderült, a *Szürke ötven árnyalata* is egy *Alkonyat* fan fictionként indult, csak a végső verzióban már nem az eredeti franchise szereplőivel dolgozott (Prinzivalli, 2012). Erre a példára gondolva, a *The Orville* is lehet ugyanannyira egy fan fictionre alapuló sorozat. Ugyanakkor, habár konkrét szereplőket nem is, viszont a *Star Trek* színészeit (valamint a gyártásban más szerepet játszó embereket) felhasználja. Néhány példa: Penny Johnson Jerald a DS9-ban Kasidy Yates, a *The Orville*-ban Dr. Claire Finnt játssza, Ron Canada a *Star Trek* franchise-ban több karaktert alakít, a MacFarlane sorozatában pedig Tucker admirális szerepében jelenik meg.

Nagy a valószínűsége annak, hogy MacFarlane nem tudatosan akart a *The Orville* által egy fan fiction tartalmat alkotni, viszont érdekes megfigyelni azt, hogy abból kiindulva, hogy ő egy *Star Trek* rajongó és miként gyártotta le saját sorozatát, egyfajta „profi” fan fictionként ezt lehet értelmezni.

Galaxy Quest

A film rendezője, Dean Parisot, bevallotta, hogy munkája tudatosan utal a *Star Trek*re és egy nagy epizódot szeretett volna vele rekreálni (Hanson, 2021). Emiatt már egyből egyértelműsödik, melyik a *Galaxy Quest* szereplői melyik *Star Trek* színésznek, illetve karakternek felelnek meg. Jason Nesmith/Peter Quincy Taggart hadnagy William Shatner/James T. Kirk kapitány, valamint Alexander Dane/Dr. Lazarus Leonard Nimoy/Spock parancsnok hasonmásai. Nesmith és az általa játszott szereplő kinézetleg is a TOS kapitánya után volt modellezve, pontosabban a ST I filmben való külsőjét próbálták rekreálni, valamint jelleme is a karizmatikus kapitányéra hasonlít. Dr. Lazarus karaktere az egyetlen, aki nem ember a Protector fedélzetén, hasonlóan Spock parancsnokéval, aki félig ember, félig vulkáni. Ő ugyanakkor kevesebb érzelmet mutat ki, mint társai, emellett pedig tudományos tiszt is, mint a *Star Trek*beli megfelelője. A többi szereplők esetében is meg lehet állapítani párhuzamokat.

A fiktív színész, Gwen DeMarco által játszott szereplő, Tawny Madison hadnagy a TOS Uhurájának tükre, ő is kommunikációs tiszt, piros egyenruhát hord és az egyetlen női tagja a legénységnek. Tommy Webber/Laredo hadnagy alakja valószínűleg a TNG Wesley Crusheréből és az őt játszó Wil Wheatonból volt inspirálva. Mindketten csodagyerekek, akik a pilóta pozícióját foglalják el a hídon. Kevésbé egyértelmű az utalás Fred Kwan/Chen főgépész esetében, aki egyszerre több ex-*Star Trek* színész és szereplőik keveréke: atitűdje inkább a TOS főgépészét játszó színészre, James Doohanra hasonlít, viszont szerepe, mint aki más nemzetiségű karaktert játszik, inkább Walter Koenigre/Chekov zászlósra hasonlít. Különleges eset Guy Flegman, aki a filmben a piros ruhás, a meg nem nevezett statisztá. Alakjával a TNG egyik kaszkadőre és sokszoros statisztája, Guy Vardman előtt szerettek volna tisztelegni.

A környezet és díszletelemek között is beszélhetünk *Star Trek*re utaló részletekről. Az NSAE Protector hajó designja hasonlít egyes csillaghajók elképzelésére, viszont egy érdekessége inkább a nevében rejlik. A film vizuális effektusainak tervezője szerint egyik felvételvezető gyakornok találta ki, hogy a hajó sziáriszáma NTE-vel kezdődjön, ami annyit jelent, hogy „Not The Enterprise” (nem az Enterprise) (Sandwell, 2020). A *Galaxy Quest* is használ transzportert, aminek nem csak létezése releváns a két mű közti kapcsolat elemzésében, hanem a szereplők viszonya hozzá is fontos. Ilyen szempontból Taggart kapitány nem Kirk kapitányt és Shatnert másolja, inkább a DeForrest Kelley által alakított Dr. McCoyt: mindketten félnek ettől a technológiától és hasonló módon fejezik ki ezt az érzelmet, mondván, hogy nem szeretnék magukat feldaraboltatni és újra összerakni. Ugyanakkor, a köves bolygón történő első jelenetben kerül elő a *Star Trek* trikorderéhez hasonló nyomkövető eszköz, amit Dr. Lazarus véletlenül fordítva tart, emiatt pedig Laredo hadnagy megszídja. Ez egy apró utalás lehet arra, hogy a *Star Trek* színészei, köztük a Dr. Lazarus mintájaként szolgáló Leonard Nimoy is, első epizódjaikban még nem tudták helyesen használni a kellékeket. Habár az egyenruhák ebben az esetben nem állnak annyira közel a *Star Trek* ruházatához, egy szereplő öltözete felidéz egy ikonikus kiegészítőt a franchise-ból. Ez nem más, mint Sarris szemkendője, ami egy fekete anyagból van és szegekhez hasonló eszközökkel van arcához rögzítve, csakúgy, mint a Christopher Plummer alakításában megjelenő Chang tábornok esetében, a ST VI-ban. Az ellenség hajójának kinézetében is visszaköszönnek elemek a *Star Trekből*. A zöld szín két kiemelekedő fajra is utalhat, a klingonokra és a romulánokra, viszont alakja a *The Doomsday Machine* című TOS epizódban látott „Planet Killer” hajóra hasonlít a hajó elején levő fényes nyílás által.

Néhány cselekményelemet is meg lehet feleltetni a két mű között. Az emberek találkozását a thermiánokat lehet egy first contactként (első találkozás) felfogni, ami egy gyakori témája a

Star Trek epizódoknak. Ez a szituáció legfőképp a ST VIII-ban látott eseményhez hasonlítható, hisz ez jeleníti meg az emberek első kapcsolatfelvételét egy idegen fajjal, ami technológiailag sokkal fejlettebb, mint az emberiség. A szereplők belekeverednek két faj, a thermiánok és Sarris faja közti konfliktusba, ami úgyszintén egy olyan téma, ami sok *Star Trek* epizódban előfordul: a két fő konfliktus, aminek megoldásában a Csillagflotta szerepet vállal a vulkániai és andoriaiai közti (amint az az ENT *Cease Fire* című epizódjában látható), valamint a vulkániai és romulánok közti (TNG, *Unification* I és II rész) viszály. A bolygón, amin nyersanyagokat próbálnak keresni, megtámadja őket egy kövekből álló lény, ami utalás egy hasonló űrlényre, ami tervek szerint a ST V-ben szerepelt volna, viszont költségvetési okok miatt kimaradt. Taggart kapitány a lénnel való harca közben elveszti blúzát, ez gyakran megtörténik Kirk kapitánnyal is a TOS epizódjai során. Dr. Lazarus beszéde, mely azzal ér véget, hogy „You shall be avenged” (Meg leszel bosszulva) hasonlít a ST II-ben Spock parancsnok (majd a 2009-es filmben Kirk kapitány) „I have been - and always shall be - your friend.” mondatához, hisz mindkét mondat egy, a szereplő számára kedves személy halálakor hangzik el.

A *Galaxy Quest* több megközelítésből is kapcsolódik „beta-canon” tartalmakhoz. Tartalmilag szorosan összefügg egy 1976-os fanfiction művel. A *Visit to a Weird Planet Revisited* először a *Spockanalia* rajongói magazinban jelent meg és arról szól, hogy a TOS három színésze, Shatner, Nimoy, and Kelley egy epizód forgatása közben a valódi Enterprise-on találják magukat és valódi ellenségekkel kell harcolniuk (fanlore.org, 2020). Nem sokkal különbözik a *Galaxy Quest* kiindulópontja ettől a koncepciótól, hisz itt is a színészek bekerülnek a sorozatuk valóságába. Másik „beta-canon” tartalomtípus, ami visszaköszön a filmben, az a gyűjthető tárgyak kategóriája. Ez a rajongók esetében játszik szerepet, akik modellek építésével foglalkoznak és segítenek a főhősöknek megállítani a hajó önpusztító funkcióját. Ez a mozzanat rájátszik arra a tényre, hogy gyakran a rajongók jobban értenek a „mother ship” részleteihez, mint a színészek. A *Star Trek*re vonatkoztatva, léteznek olyan könyvek, amik a különböző hajókról szólnak, részletes leírásukról, felépítésükről, designjukról, vagyis tartalmaznak olyan információkat, amik a „mother shipből” nem derülnek ki.

Minden filmből vagy sorozatból kiinduló transzmediális franchise alapkövei a színészek és kapcsolatuk a rajongókkal. A *Galaxy Quest* ezzel az aspektussal játszik, hisz fontos eleme a cselekménynek az, hogy a szereplők valójában színészek egy fiktív sorozatban. Manapság már elengedhetetlen részei a franchise-ok transzmediális eljárásainak a rajongói találkozók, másnéven conok (az angol „convention” szóból rövidítve), amik összehozzák az embereket a storytelling minden oldaláról: színészek, rajongók, rendezők, gyártásvezetők és mindenki más,

aki valamilyen módon hozzájárul a történetalakításhoz, egy helyre kerül. Fókuszálva a színészekre és a rajongókra, három részben elemezném ezt a jelenséget.

Az első a színészek szerepe a találkozókön. A *Star Trek* esetében sorozatban vagy filmben való megjelenés után a főszereplőket játszó színészek majdnem egyből bekerülnek a rendezvények körforgásába. A *Galaxy Quest* tökéletesen megjeleníti ugyanakkor azt is, hogy ezek az emberek hogyan viszonyulnak saját munkájukhoz és egymáshoz. A *Star Trek* legtöbb színésze már több, mint 20 éve ugyanazon szerep miatt ismeret, a rajongók ugyanarról a pár évadnyi tapasztalatról tesznek fel nekik kérdéseket, ami nem csoda, hogy egy idő után már fárasztó és monoton tud lenni. Emellett mindig is megfigyelhető különbségek alakulnak ki a főszereplőt (általában a kapitányt) alakító színész és társai között. A filmen Nesmith és Dane kapcsolata Shatner és Nimoy forgatás közbeni viszonyát idézi fel, hisz Shatner gyakran átírtatta saját szövegét és a gyártást magára fókuszáltatta. Több színész is panaszkodni szokott ugyanakkor arról is, hogy miként bántak velük a forgatások során. Ezt gyakoribb a nők esetében, ezt ragadja meg a film is. Gwen DeMarco elmondja, hogy a TV Guide-dal való interjúja során hat bekezdést írtak a melleiről és ruháiról, amit főleg a VOY-ben játszó Jeri Ryan tapasztalataihoz lehet hasonlítani, hisz őt a sorozat során való szerepléseiben mindig testhezálló, olykor kényelmetlen ruhákban öltöztették. Sokaknak ugyanakkor a *Star Trek*ben való szereplésük jelenti az egyetlen nagyobb, elismertebb munkájukat, esetükben a rajongói találkozó egyféle szükségletet is jelenthetnek.

Természetesen mindez nem jelenti azt, hogy a színészek nem szeretnek a különböző eseményekre járni vagy nem értékelik a rajongókkal való kapcsolatot. Mint a filmbeli „Questerianok”, a trekkie-k is az évek múlásával ugyanannyira nagy érdeklődéssel látogatják a találkozót. A színészek megjelennek különböző, franchise-tól független conon (például San Diego Comic-Con), viszont most már rengeteg, kizárólag *Star Trek*re fókuszáló találkozó létezik: például *Star Trek Mission Chicago/Seattle*, *Destination Star Trek London/Germany*. Ugyanakkor egy különlegessége a franchise-nak a *Star Trek The Cruise*, egy egyhetes sétahajózási lehetőség, ami egyedi közelségbe hozza a rajongókat a színészekhez. Minden ilyen tapasztalatnak a lényege ugyanannyira rejlik a rajongók és színészek közti interakcióban, mint a közösségi élmény és tér kialakításában. Míg a conok estében limitált találkozási lehetőségei vannak a rajongóknak a színészekkel egy-egy kép vagy autogram kérése közben, a sétahajón sokkal variáltabb programkínálat várja az érdeklődőket: például naponta esti műsorok, sport, közös epizódnézések és kommentárok a színészek részéről (Mittermeier, 2019).

Mindebből látszik, hogy létezik egy aktív rajongói bázis, egy „fandom”, amit néhány alapvető tulajdonság jellemez: közös az érdeklődési körük, sok (szabad)időt töltenek azzal, hogy további

információkkal gazdagodjanak és más rajongókkal lépjenek interakcióba, együtt pedig sajátosan fejezik ki a kollektív tapasztalatukat (Radošinská & Mičová, 2018). Ez a kifejezőmód nem feltétlenül kell kizárólag performatív legyen, ahogy azt a cosplay, emléktárgyak vásárlása és hasonló tevékenységek esetében veszünk észre. A *Galaxy Questben* a szereplők a rajongók segítségével menekülnek meg, illetve mentik meg a thermiánokat, vagyis cselekedeteiket értelmezhetjük egyféle játékonysági törekvésnek is. A rajongók aktivizmusa nem egy ritka jelenség a valóságban sem. Egy friss példa rá, a *Star Trek* esetében a #StarTrekUnitedGives közösségi média kampány, ami során a franchise hivatalos Twitter oldalai arra hívták fel a rajongók figyelmét, hogy minden, a hashtaget tartalmazó tweet után 1 dollárt adományoznak különböző alapítványoknak. Itt is tehát a rajongók aktivitásán múlt, hogy mekkora összeg gyűl össze, ebből következően pedig az is, hogy milyen mértékben kapnak segítséget a kiválasztott alapítványok.

Nem lehet eltekinteni a rajongói közösségek erejétől, úgy színészek karrierjének a fenntartása, mint az aktivizmus és játékonyság szempontjából. A *Galaxy Quest*, a *Star Treket* parodizálva, épp arra „fandomra” világít tehát rá, ami lehetővé teszi a transzmediális franchise-ok fennmaradását és terjeszkedését. Ahogy a filmben is az eredeti *Galaxy Questet* 18 év után indítják újra, a TNG-t a TOS után 18 évvel, a PIC-ot pedig a ST VIII (az utolsó TNG szereposztást felhasználó film) ugyanennyi évvel indították el, a tartalmak közti szünetekben a rajongók viszont sose vesztek érdeklődésükből, a fandom és a színészek fenntartják aktivitását az olyan rendezvényeken keresztül, mint a találkozók. A film kiemeli tehát, hogy miként tartja fent a performativitás a franchise relevanciáját.

USS Callister

A *Black Mirror* sorozat *USS Callister* című epizódjának nyitóképe már megteremti a kapcsolatot közte és a *Star Trek* között, illetve meghatározza azt is, hogy a *Star Trek* sorozatok közül melyikre utal legfőképpen. Esztétikailag, a USS Callisterről mutatott kép a TOS CGI segítségével kialakított jeleneteire emlékeztet. A TOS designelemei végigkísérik a teljes epizódot: az eredeti Enterprise csillaghajóra, illetve a hatvanas évekbeli futurizmusra hasonlítanak a felhasznált kijelzők, gombok, forgantyúk, illetve a híd berendezése is. A szereplők egyenruhái is az első sorozatra utalnak, főleg a női alakoké, akik rövid, kivágott ruhákban és korabeli hajstílusokkal jelennek meg. Az egyenruhák színe viszont inkább a TNG-ből lehetett inspirálva, ahol a piros a parancsnoki/taktikai, a sárga a mérnöki/műszaki, a kék

pedig a tudományos/orvosi osztályt jelölte, hisz Daly kapitány pirosat hord. Ugyanakkor a kabátból álló jelmeze hasonlít a TNG Picard kapitányának egyik alternatív egyenruhájára, ami úgyszintén egy piros kabátból és sötét hosszúnyakú blúzból állt. Szintén lehet a második sorozatra utaló elem Kabir Dudani virtuális megfelelőjének implantátumai, amik Geordi LaForge parancsnok-helyettes vízorát idézhetik fel. Áttérve a játékon belüli ellenségre, rá is lehet tekinteni úgy, mint a *Star Trek* egyes aspektusainak tükrözésére. Valdack kinézetében leginkább a ST II ikonikus riválisának, Khan Noonien Singhnek az öltözete köszön vissza a barna ruházat és hosszú haj által, hajója viszont már inkább hasonlít a franchise talán egyik legmeghatározóbb fájára, a Klingonok Bird-of-Prey típusú csillaghajóira. Jelentős analógia alakul ki a *Star Trekkel* a legénység által használt eszközökön keresztül. Egyike közülük a transzporter, amit a USS Callister esetében is úgy használnak, hogy egy kijelölt helyről történik a teleportáció, valamint az vizuális effektusok is hasonlóak. Emellett a szereplők által használt scannerek és pisztolyok szempontjából is párhuzamot lehet vonni az epizód és a *Star Trek* univerzumában megjelenő trikorder és fézer (phaser) között. Végül pedig az elnevezések is kapcsolatot teremtenek a paródia és az eredeti franchise között. Noha nem egyértelmű, hogy a USS Callister esetében a hajó nevének előtagja azt takarja, hogy United States Ship vagy United Space Ship, már ez egy viszonyítási alapot ad, a Space Fleet elnevezés, úgy a fiktív sorozat, mint a sorozatban szereplő és Daly által rekreált flotta neveként, megfeleltethető a *Star Trek* címnek és a Starfleet (Csillagflotta) névnek.

Szereplők kapcsán is van néhány kiemelkedő hasonlóság az epizód és a *Star Trek* „mother shipje” között. Egyik legfontosabb a főszereplő, Robert Daly, illetve inkább a játékban általa játszott kapitány karakter és William Shatner Kirk kapitánya közti párhuzam. Ez főleg a beszédstílusban, hanglejtésben vehető észre, egyes szavak esetében, valamint a Space Fleetről szóló szónoklatában. A rendező, Toby Haynes állítása szerint a Dalyt alakító színészt, Jesse Plemonst egy tájszólás-betanító segítette az akcentus tökéletesítésében és tudatosan építették be Shatner stílusát a jelenetekbe (Elderkin, 2018). Daly alakját a való világban ugyanakkor a Reginald Barclayhoz is lehet hasonlítani, aki a TNG-ben és a VOY-ban is szerepel és szorongása miatt a hajó holofedélzetére menekül, ahol szimulációk segítségével kiélheti vágyait. Egy másik szereplő, akire történtik utalás, az Uhura hadnagy, aki Shania Lowryn keresztül jelenik meg a USS Callisterben. Már kinézete, haja, egyenruhájának színe és a hídon betöltött posztja is az ikonikus nőalakra céloz, a közte és a kapitány közötti csók pedig jelképezheti a Kirk és Uhura csókjának jelenetét is. Elena karakterének a virtuális valóságban kék bőrszíne van, ami felidézi a *Star Trek* andorián fájának jellegzetes tulajdonságát, viszont viselkedése és hosszú vörös haja inkább a zöld bőrű, vonzó orionok fele irányít.

Habár az epizódban a hangsúly a valóság és virtuális valóság kettősségére, illetve Daly fanatizmusára helyeződik, néhány cselekményelem megfeleltethető egyes, a *Star Trekben* is megtörténő mozzanatoknak, motívumoknak. Az epizód elején Daly kapitány egy rizikós manővert hajt végre, amikor az aszteroida ködbe vezeti hajóját, a győzelem utolsó lehetőségeként. A *Star Trekben* is gyakori az, hogy a legénységek a környezetet használják fel arra, hogy valamiféle előnyt szerezzenek, noha az veszélyesnek is bizonyulhat. Nanette Cole bekerülése Daly játékába ugyanakkor hasonlít az olyan típusú epizódokra, amikor egy-egy szereplő egy számára idegen környezetbe kerül, meg van győződve arról, hogy nem tartozik oda és ki is akar szabadulni. Ilyenre példa a *VOY Non Sequitur* című része, melyben Harry Kim, egy balesetet követően egy párhuzamos idősíkból találja magát, ahol ő nem tagja a Voyager legénységének, viszont emlékszik mindenre, ami a saját univerzumában történt és a cselekmény során megpróbál visszakerülni a helyes idővonalra. A sorozat talán egyik legikonikusabb motívuma, ami szállóigévé vált, az a „red shirts always die”, vagyis a piros egyenruhások mindig meghalnak. A *USS Callisterben* a két szereplő, aki pirosat hord, Lowry és Daly, habár expliciten nem is halnak meg, de mindeketten valamilyen, az életet megváltoztató átalakulást szenvednek, illetve ők nyitják és zárják a maradandó sérülések sorát az epizódban.

„Beta-canon” szintű tartalmak is felismerhetők az epizód során. Daly valódi rajongója a Space Fleet sorozatnak, így rengeteg ehhez kapcsolódó emléktárgyat birtokol, amiket a jelenetek során láthatunk. Az irodájában és az otthonában is találhatunk különböző, retró stílusú poszttereket, miniatűr hajómodelleket, valamint a sorozat fizikai példányait, amik leginkább VHS típusú kazettához hasonló lemezekként jelennek meg. Ezeket azért lehet a „beta-canon” alá sorolni, mivel legtöbbször, a „mother shiphez” tartozó tartalmakon, vagyis magán az epizódokon kívül kívül extra felvételeket, interjúkat, színpalak mögötti anyagokat is szoktak rajuk kiadni.

A *USS Callister* a transzmediális jelenetéből a videojátékok jellegét ragadja meg és dolgozza fel, rávilágítva ennek funkcióira és problémáira, ha az egy nem megfelelő ember kezébe kerül. Az epizód során megfigyelhetjük, amint a főszereplő kialakít egy saját virtuális valóságot (VR - virtual reality) magának egy videojáték keretén belül, melyet kedvenc sorozatára alapoz. Ezt a VR játékot tekinthetjük egy szerepjátéknak is (RPG - role-playing game), hisz Robert Daly egy karakterrel szerepébe bújva cselekszik.

Az RPG-ket többféleképpen is meg lehet határozni: egy olyan médiatartalom, amiben egy személy egy szerepbe és ennek világába való immerzivitás, vagyis alámerülés által lehetősége van részt venni és kölcsönhatásba lépni e világ tartalmaival; bármely játék, ami megengedi egy

adott számú játékosnak azt, hogy képzeletbeli szerepeket vegyen fel és tevékenykedjen egy adott mértékű szabadsággal egy képzeletbeli környezetben (Deterding & Zagal, 2018).

Habár a *Star Trek* franchise-ban vannak példák a *USS Callisterben* megjelenő VR játékhoz hasonló törekvésekre, a már előzőleg említett *Star Trek Online* (ezentúl STO) a legrészletesebben kidolgozott univerzummal, karakteralkotási lehetőségekkel és cselekményszálakkal rendelkező játék, így talán ez közelíti meg azt a szintű immerzivitást, ami az epizódban történik.

A *Star Trek Online* az RPG-k között az MMORPG-k kategóriájába tartozik, amelyeket több sajátossággal is lehet jellemezni. Ebből néhány, ami a STO-ban is előfordul:

- Játékosok egy csoportja egyszerre játszik, mindegyik egyénileg lépve be egy számítástechnikai eszközről az interneten keresztül;
- A játékosok egyéni karakterek tetteit viszki véghez, rendelik el és irányítják egy fiktív játékvilágban;
- A játékosok együttműködhetnek, versenyezhetnek vagy figyelmen kívül hagyhatják egymást, amint egy közös, kellemes tapasztalatot törekszenek kialakítani;
- A karakterek elvégezhető műveletei le vannak korlátozva azokra az opciókra, amik elérhetők a játék felületén keresztül;
- A játékosok végtelenül és nyíltan játszhatnak a játék világán belül, ami többnyire tartalmaz előre megírt és világos végponttal rendelkező történeteket is;
- A játékosok karakterjei idővel fejlődnek egy progressziós rendszer által (Deterding & Zagal, 2018).

A STO-ban a játékosok 6 frakció közül választhat a játék kezdetén, amelyek továbbá meghatározzák a karakterek egyes tulajdonságait és a történetszálakat. Ezután személyre szabhatják karakterüket: kinézetükön kívül nevüket és fajukat is meghatározhatják, illetve kiválaszthatják szakosodásukat (tudomány, mérnöki vagy taktikai osztály). Ezek úgyszintén hatással vannak a játékban használható képességekre.

A karaktereket végigvezethetik a Csillagflottán belüli teljes pályafutásukon, kadéttól flottaadmirálisig, szinteket pedig többek közt a küldetések elvégzése során nyert pontokkal lehet lépni. A játékosok saját csillaghajójuk kapitányai lehetnek, amit a szintek lépése által egyre jobb felszereltségűre lehet cserélni, valamint kialakíthatják legénysegüket is, akiket saját karakterükhöz hasonlóan lehet személyre szabni.

A játék során szabadon lehet mozogni a térképen és be lehet járni a teljes *Star Trek* univerzumot: utazni lehet a különböző bolygók és űrbázisok között, valamint egyeseket meg

is lehet látogatni. Megjelennek egyes, a franchise „mother shipjében” felléptetett szereplők, valamint a történetek behoznak új, a játék történetében fontos szerepet játszó karaktereket is. A játékosok többféleképpen is interakcióba léphetnek az univerzummal. Például, elvégezhetik a történetet előrehaladását biztosító, úgynevezett epizódokba rendeződő küldetéseket, napi küldetéseket, időszakos eseményeket vagy felfedezték a világot. Más játékosokkal is együttműködhetnek például játékos versus ellenség (PvE - player versus environment) vagy játékos versus játékos (PvP - player versus player) jellegű csaták során, vagy flottákba csoportosulva. A játék nagy része során viszont nem szükséges elem a más játékosokkal való kooperáció.

Leegyszerűsítve, a játék lehetőséget ad arra, hogy mi is beléphessük kedvenc sorozatunk világába, saját karakterünk által úgymond éljük át, milyen a *Star Trek* univerzum részese lenni és mi magunk folytathatjuk az általunk kedvelt történetet. Lényegi része tehát az transzmedialitás és az ebbe való elmélyülés, immerzivitás.

A transzmediális történetalkítás ideális esetében minden médium önmaga legjobbját nyújtja, a játékok pedig a fiktív világ felfedezésében és megtapasztalásában segíthetnek. Az, hogy más-más szintű betekintést lehet nyerni a franchise különböző közegein keresztül a történetbe, kialakítja a fogyasztók hűségét, ez a többrétegű megközelítése a történetalkításnak pedig lehetőséget ad egy komplexebb és kifinomultabb narratíva felépítésére (Jenkins, 2003).

A szakirodalom szerint az immerzivitás hat általános kategóriájáról beszélhetünk: aktivitás, játék, környezet, narratíva, karakter és közösség. Persze a játékosok nem csak egy ilyen kategóriában vesznek részt és létezhetnek emellett más típusok is. A narratíva különösen fontos amikor egy adott tartalomért való rajongásról beszélünk, hiszen a kapcsolat a történethez és a környezethez is kialakíthatja a részvételi kultúra (participatory culture) olyan formáit, ami során a rajongók aktívan interakcióba lépnek a fiktív tartalommal (Bowman, 2018).

A videójátékok, főleg a különböző szerepjátékok tehát a transzmediális franchise-ok azt a réteget képezik, ami egy intenzív immerzivitást tud biztosítani a rajongóknak, akik részesei szeretnének lenni egy fiktív univerzumnak.

A STO lényege így nem sokban tér el a *Black Mirror* epizódban történő jelenségtől, viszont, Robert Daly esete egy disztópikus, szélsőséges elfajulása a játékba és a fiktív univerzumba való elmélyülésnek, ami nagyban saját helyzetének és érzelmeinek következménye. Itt is egy multiplayer játékról beszélhetünk elsősorban, az Infinityről, amit Daly egy módosít saját tetszésére, ez kiderül abból a jelenetből, amikor Nanette Cole-t a többi szereplő a hídon fogadja. Ugyanakkor részben multiplayer funkciónak lehet tekinteni azt is, hogy a Daly által behozott klónok öntudatosak és az ő közreműködésük szükséges a történet fejlődéséhez. Ezzel

ellentétben viszont a „kapitány” az, aki mindent irányít, kialakítja saját játékon belüli karakterét, személyre szabja legénységét, a hajót is ő tervezi, mindez pedig hasonlít a STO különböző, előzőleg felsorolt funkcióihoz. Tehát a sorozat is játszik az MMORPG-k kettősségével, egy és több játékost igénylő aspektusaival.

Feltevődik a kérdés, hogy a főszereplő, Robert Daly miért alakít ki magának egy ilyen környezetet, amiben ő lehet úgymond az „isten”? Ennek megmagyarázásában segít a játékok kikapcsolódást biztosító tulajdonsága.

A játékok könnyűvé teszik azt, hogy kizárjuk a valódi környezetünket, figyelmen kívül hagyva az időt, a teendőinket, mivel úgy vannak megtervezve, hogy vonzóak legyenek és lefoglaljanak minket. Az a kognitív és érzelmi „feedback loop”, amit kialakít a játék folyamata, erőteljes befolyással tud lenni a játékosok hangulatára, állapotára. Azoknak, akik a való életben az izgalom hiányában szenvednek, a játékok egy érzelmi stimulust biztosítanak, az esztétikailag vonzóan kialakított környezetek pedig különösen markánsak tudnak lenni, szembeállítva az unalmas mindennapi közegekkel (Calleja, 2010).

Ez a jelenség figyelhető meg Robert Daly esetében is, aki a munkahely frusztrációját vezeti le a videojátékon keresztül. A való életben nincs hatalma, szociális élete meg van bélyegezve megjelenése, viselkedése és érdeklődési körei által, így a virtuális világban keresi azt az érzelmi katarzist, amit való életében nem tud megkapni. Függővé válik, ami abban is megnyilvánul, hogy a játék világa összefolyik a valósággal szemeiben, például amikor rangjuk szerint szólítja a szereplőket a munkahelyen. Dalyról a kívülvilágban kialakított kép alapján tudjuk, hogy kimondott rajongója a fiktív Space Fleet sorozatnak, ami által történik valójában az utalás a *Star Trek*re, így nem valószínűtlen az sem, hogy már emiatt szeretne kedvenc sorozatának világába belemerülni. Ezt összekapcsolva viszont jellemével, illetve a technológia által adott lehetőségekkel, az általa birtokolt hatalom megszállottjává válik és elrejtőzik a virtuális valóság látszólag következménymentes világába.

A *Black Mirror USS Callister* című epizódja tehát rájátszik a transzmediális játékokra, kevésbé az általuk történő történetalakításra, inkább a jellegükre, illetve a rajongókra tett hatásukra. Természetesen a sorozat, tematikájából kiindulva ennek egy extrém következményét jeleníti meg, az immerzivitás eltúlzott, futurisztikus példáját használva. Ennek ellenére több párhuzamot lehet megfigyelni a Robert Daly által kifejlesztett játék és a létező STO között, így mondhatni, hogy a játékok, illetve a rajongók igényei szempontjából egy reális aspektus ragad meg, nagyít ki és parodizál, felhasználva a fanatikus „kockafej” képét.

Konklúzió

A *Star Trek* paródiái tehát a franchise több szintjét is képesek megszólítani. Elsősorban a „mother ship” tartalmaival dolgoznak, a szereplőkkel, a storytellinggel és a környezet/díszlet elemeivel, hisz ez a szint teremti meg a két alkotás közti kapcsolat alapját. Enélkül a többi kapcsolat nem jöhet létre, itt lesz egyértelmű, hogy a mű valójában mit is parodizál.

Feldolgoznak ugyanakkor a „beta-canonhoz” tartozó elemeket is. A *The Orville* kiemel egy elemet a képregényekből, a *Galaxy Quest* hasonlóságot mutat egy fan fiction alkotással, a *USS Callister* pedig emléktárgyakat mutat be.

Kiemelkedő, ahogy mindhárom mű viszonyul a *Star Trek* transzmediális jelenlétéhez. Egyenként megragadnak egy alapvető eljárást, ami meghatározza nem csak magának a *Star Trek* franchise-ának a működését, hanem a transzmediális franchising általános tendenciáit is. A *The Orville* esetében egy nem tudatos esetről beszélhetünk, viszont a sorozatot lehet értelmezni egyfajta „profi” fanfictionként, a *Galaxy Quest* a rajongói találkozók, valamint a színészek és rajongók szerepét értelmezi, a *USS Callister* pedig a videojátékok immerzív jellegének a veszélyeire hívja fel a figyelmet.

Tehát a paródiák sikeresen meg tudják szólítani az eredeti franchise különböző szintjeit, felületi tartalmaitól egészen a belső működéséig. Viszont ez a tény hol helyezi el a paródiákat a transzmediális világépítésben?

A paródiák elsődleges szerepe természetesen a szórakoztatás. Meghatározás szerint ezek humoros jellegűek, tehát elsődleges rendeltetésük mindig is az eredeti franchise valamilyen szintű humoros feldolgozása lesz. Viszont, mint a *Star Trek* esetében láttuk, a paródiák egy erős értelmező szereppel is rendelkeznek. Úgy tudják feldolgozni a franchise egyes aspektusait, ahogy arra önmaga nem képes, tehát megadják a lehetőséget egyfajta (ön)reflexióra, amit a fikción belül az eredeti tartalom nem tud megtenni.

A paródiák nem fognak beletartozni konkrétan az egyes transzmediális franchise-ok világépítésébe, hisz alapvetően a szerzői jogok megsértésének elkerülése érdekében kell legyen egy elég nagy távolság a kettő között, ami nem engedi meg ezeknek közvetlenül ugyanahhoz az univerzumhoz való tartozását. Ennek ellenére nem lehet a kettőt különválasztani se, így a paródiák valahol a transzmediális világ határain kívül, de ugyanakkor szorosan hozzá kötődve helyezkednek el. Ez a kötelék, kapcsolat pedig nem kizárólag egyirányú, hisz amint említettem, ezen szatirikus tartalmak képesek értelmezni és magyarázni az eredeti tartalom folyamatait.

Bibliográfia

- Bourdaa, M. (2019) 'Transmedia Storytelling: Character, Time and World—The Case of Battlestar Galactica' in Freeman, M. and Gambarato, R.R. (eds) *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions), pp. 133–140.
- Bowman, S. L. (2018) 'Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games' in Deterding, S. and Zagal, J. (eds) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, pp. 379–394.
- Busse, K. and Hellekson, K. (2006) 'Introduction' in Busse, K. and Hellekson, K. (eds) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, NC: McFarland & Company, pp. 5–32.
- Calleja, G. (2010) 'Digital Games and Escapism', *Games and Culture*, 5(4), pp. 335–353. DOI: [10.1177/1555412009360412](https://doi.org/10.1177/1555412009360412).
- Deterding, S. and Zagal, J. (2018) 'Definitions of “Role-Playing Games”' in Deterding, S. and Zagal, J. (eds) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, pp. 19–51.
- Edwards, K. (2007) 'Why There are Always Ducts: Parody and Fandom in Galaxy Quest', *Screen Education*, (48), pp. 109–115. DOI: <https://doi.org/10.3316/informit.001782486263818>.
- Freeman, M. and Gambarato, R.R. (2019) 'Introduction: Transmedia Studies — Where Now?' in Freeman, M. and Gambarato, R.R. (eds) *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions), pp. 1–12.
- Genette, G. (1997) *Palimpsests: literature in the second degree*. Lincoln: University of Nebraska Press (Stages v. 8).
- Geraghty, L. (2017) 'Transmedia Character Building: Textual Crossovers in the Star Wars Universe' in Guynes, S. and Hassler-Forest, D. (eds) *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam: Amsterdam University Press (Transmedia), pp. 117–128.
- Gray, J. (2012) *Watching with The Simpsons. Television, Parody, and Intertextuality*, London and New York: Routledge.
- Harvey, C. B. (2019) 'Transmedia Genre: Form, Content, and the Centrality of Memory' in Freeman, M. and Gambarato, R.R. (eds) *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions), pp. 157–164.

Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.

Jenkins, H. (2003) *Transmedia Storytelling*. URL: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> (Megnyitva: 2022.04.10.)

Jenkins, H. (2009). 'The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)', *Confessions of an ACA-fan*, 12/12. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (Megnyitva 2022.04.05).

Jenkins, H. (2009). 'The Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling', *Confessions of an ACA-fan*, 12/12. URL: http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html Megnyitva 2022.04.05).

Leavenworth, M.L. (2015) 'The Paratext of Fan Fiction', *Narrative*, 23(1), pp. 40–60. DOI: <https://doi.org/10.1353/nar.2015.0004>.

Mittermeier, S. (2019) '(Un)Conventional Voyages?—Star Trek: The Cruise and the Themed Cruise Experience', *Journal of Popular Culture*, 52(6), pp. 1372–1386. DOI: <https://doi.org/10.1111/jpcu.12853>.

Radošinská, J. and Mičová, S. (2018) 'Fan Cultures in the 21st Centuries: A Media Studies Perspective', *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts 5*, pp. 167–174. DOI: <https://doi.org/10.5593/sgemsocial2018/4.1>.

Rose, M. A. (1979) *Parody/meta-fiction: an analysis of parody as a critical mirror to the writing and reception of fiction*, London: Croom Helm.

von Stackelberg, P. (2019) 'Transmedia Franchising: Driving Factors, Storyworld Development and Creative Process' in Freeman, M. and Gambarato, R.R. (eds) *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions), pp. 233–242.

Források

Alston, K. (2011) *Seth MacFarlane Secretly Wants 'Family Guy' to End; Relaunch 'Star Trek' for TV*. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/seth-macfarlane-family-guy-star-trek-247364/> (Megnyitva: 2021.12.21.)

BBC (2014) *Interviews: Patrick Stewart – Galaxy Quest*. URL: <https://web.archive.org/web/20140113105956/http://www.bbc.co.uk/cult/st/interviews/stewart/page13.shtml> (Megnyitva: 2021.12.21.).

‘Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.’, [1994], 510 U.S. 569. <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/510/569/>

Collura, S. (2013) *Diehard Star Trek Fans Rank the Best and Worst Movies*. <https://www.ign.com/articles/2013/08/12/diehard-star-trek-fans-rank-the-best-and-worst-movies> (Megnyitva: 2021.12.21.)

Elderkin, B. (2018) *That Major Star Trek Reference in Black Mirror's 'USS Callister' Was Not a Coincidence*. URL: <https://gizmodo.com/that-major-star-trek-reference-in-black-mirrors-uss-cal-1821704446> (Megnyitva: 2022.04.08.)

fanlore.org (2020) *Visit to a Weird Planet Revisited*. URL: https://fanlore.org/wiki/Visit_to_a_Weird_Planet_Revisited (Megnyitva: 2022.04.13.)

fanlore.org (2022) *Self-insertion*. URL: <https://fanlore.org/wiki/Self-insertion> (Megnyitva: 2022.04.14.)

Hanson, D. (2021) *Why Galaxy Quest Was The Perfect Star Trek Parody*. URL: <https://screenrant.com/galaxy-quest-star-trek-parody-perfect-why/> (Megnyitva: 2022.04.13.)

Lovett, J. (2019) *Seth MacFarlane Explains How 'Star Trek' Influenced 'The Orville'*. URL: <https://comicbook.com/startrek/news/the-orville-star-trek-seth-macfarlane/> (Megnyitva: 2021.12.21.)

Prinzivalli, F. (2012) ‘*Fifty Shades of Grey*’: *Stephanie Meyer Speaks Out*. <http://www.mtv.com/news/1685954/fifty-shades-of-grey-stephenie-meyer/> (Megnyitva: 2022.04.08.)

Sandwell, I. (2020) *Galaxy Quest has another Star Trek reference you might have missed*. URL: <https://www.digitalspy.com/movies/a32877036/galaxy-quest-star-trek-enterprise-reference/> (Megnyitva: 2022.04.13.)

Star Trek Online (2022) *Four starships from Star Trek Online will be appearing in the season premiere of Star Trek Picard* [Twitter] 03/03. URL: https://twitter.com/trekonlinegame/status/1499293626463096838?s=21&t=Veu1cDL_md9JfP-h31tuQQ (Megnyitva: 2022.03.29.)

Whitely, J. (2017) *Review: Black Mirror's "USS Callister" Ain't No 'Galaxy Quest'*. URL: <https://trekmovie.com/2017/12/29/review-black-mirrors-uss-callister-aint-no-galaxy-quest/> (Megnyitva: 21. Dec. 2021).