

A transzmediális univerzumok terjeszkedése
A Star Trek franchise és Picard című
sorozatának viszonya

GER103

2023. 04. 30.

Tartalomjegyzék

Kivonat	3
Bevezetés	3
Transzmedialitás, terjeszkedési lehetőségek, spin-off-ok	4
Transzmediális franchise-ok általános jellemzői	4
Transzmediális franchise-ok terjeszkedési lehetőségei. A spin-off	7
A Star Trek mint transzmediális franchise	7
Terjeszthetőség versus mélyre ásás	12
Kontinuitás versus sokszorozhatóság	12
Immerzivitás versus kiragadhatóság	13
Performance/performativitás	13
A Picard sorozat, mint transzmediális spin-off	14
Módszertan, szempontrendszer	15
Az űropera világrendjének változásai a PIC sorozaton keresztül	16
A nosztalgia vonzereje	16
Szereplői jellemek és változásaik	18
Jean-Luc Picard	18
Seven of Nine	21
Hugh	23
Visszatérő cselekményelemek és motívumok	24
Q vs Picard	24
Időutazás	26
Alternate universe	26
Világépítési elemek, fajok jelenétének módosulásai	27
Androidok	27
Borgok	28
Filozófiai tengely, megalkotott világ értékszerkezete és ennek változása, A Föderáció	29
Beta-canon beépülése az mother ship tartalmaiba	31
Következtetések	32
Bibliográfia	33
Források	34

Kivonat

A *Star Trek* franchise a sci-fi műfaj egyik legjelentősebb univerzumává nőtte ki magát 57 éves története során 11 sorozattal, 13 filmmel és még sok más tartalommal. A kiterjedt múlt ellenére viszont továbbra is érdekes kérdés, hogy egy új sorozat miként bővítheti a franchise-t. Egy közel 20 éves kihagyás után a *Picard* című spin-off sorozat volt az első, ami a fiktív világ jövőjét kezdte el kidolgozni, nagymértékben továbbfejlesztve ugyanakkor a régi tartalmak szereplőit, történetszálait és világépítési elemeit. Ez a tanulmány a franchise kiterjesztésének lehetőségeit kívánja feltárni annak elemzésével, hogy egy új mű hogyan építhet a korábbi tartalmakra. A *Star Trek* és a *Picard* sorozat esetében médiaszöveg-elemző megközelítést alkalmazva azt vizsgálom, hogy egy új spin-off hogyan értelmezheti újra a franchise világának felépítését, a jelenlegi kontextushoz igazítva, új elemekkel bővítve, ugyanakkor a meglévő tartalmat is elmélyítve. Az elemzés során feltárom, hogy a franchise-ok hogyan fejlődhetnek az idők során, valamint hogyan lehet egy karakter-centrikus spin-off révén újraértelmezni és elmélyíteni azt.

Kulcsszavak: transzmédia, franchise, *Star Trek*, világépítés, spin-off

Bevezetés

A transzmediális franchising egy egyre elterjedtebb eljárás, ami olyan komplex univerzumokat tár elénk, melyeknek elemei különböző médiumokon keresztül vannak szétszórva. Legyenek azok filmek, sorozatok, képregények, könyvek vagy videójátékok, az ilyen franchise-ok történetei az összes platform egybekapcsolásával válnak teljessé, minden felületen kihasználva annak adottságait a világépítés folytatásához.

A franchising azt feltételezi, hogy több különböző tartalom sokasága tartozik hozzá. Gyakran ezek több év vagy akár évtized leforgása alatt alkotnak és folytatnak történeteket. Így arra bíztatják a nézőket, hogy minél több termék és tartalom fogyasztóivá váljanak, cserében ők kinyilvánítják véleményüket és meghatározzák azt, hogy mivel terjesszék tovább az univerzumokat.

Ilyen esetekben jön szóba a spin-off fogalma, ami egy előző tartalomra alapozó új művet jelent. Ennek típusai attól függenek, hogy mi köré összpontosul az alkotás. Kiindulhat egy előzőleg létező szereplőből, helyszínből vagy akár irányulhat a fiktív idősík folytatására is.

A *Star Trek* 1966-os debütálása óta, több, mint 57 éves történelme során egy híres transzmediális franchise-zá nőtte ki magát. Az alkotó, Gene Roddenberry víziójából lett *Star*

Trek: The Original Series 10 másik sorozat és 13 film követte a kánonban. Ezekhez csatlakozik rengeteg könyv, videójáték és más jellegű tartalom, ami kiegészíti az univerzum világépítését.

A *Star Trek: Picard* című sorozat 2020-ban indult és egyike a 10 spin-off-nak a franchise-on belül. Ezt leginkább a *The Next Generation* sorozat származékának lehet tekinteni, hisz ennek főszereplője, Jean-Luc Picard kapitánynak és történetének kibontakoztatására irányul. Tehát egy karakter-centrikus spin-off-ról beszélhetünk.

Az ilyen jellegű tartalmak esetében felmerül a kérdés, hogy egy új spin-off hogyan értelmezheti újra a franchise világának felépítését? Mit jelenthetnek a távolságok az új és régi tartalmak között és hogyan igazodik a spin-off az új kontextushoz, amiben gyártásra kerül? Milyen új elemekkel tudja bővíteni a franchise-ot és mélyíti el a meglévő tartalmakat? A dolgozatomban azt elemzem, hogy a *Star Trek* franchise és a *Picard* sorozat közti kapcsolat miként terjesztheti az univerzumot.

Transzmedialitás, terjeszkedési lehetőségek, spin-off-ok

Transzmediális franchise-ok általános jellemzői

Azt az eljárást, ami során az információk több textuális formán és médiumon keresztül kerülnek bemutatásnak, transzmédiának nevezzük. Az ilyen típusú történetvezetés a fikció elemeinek különböző csatornákon való szétszórását feltételezi és csakis ezek összekötéséből jöhet létre egy koherens narratíva, ami egy egységes élményhez vezet. Ennek a ma már elterjedt storytelling folyamatnak modern formája a XIX. század végén kezdett kialakulni (Freeman & Gambarato, 2019). 2010 óta lett népszerűbb a transzmediális franchising eljárása is, amint uralkodó műfajokká váltak az újraindítások (reboot), előzmények (prequel), folytatások (sequel), adaptációk és filmes univerzumok gyártásai (von Stackelberg, 2019). A történetek ilyen típusú többplatformos terjedése így lehetővé teszi ezeknek a franchise-oknak azt, hogy minél több tartalom és termék fogyasztóivá tegyenek minket (Freeman & Gambarato, 2019). A transzmediális történetalakítás tehát összevonja a kulturális művészetet a résztvevői kultúrával, illetve hozzájárul a franchise-ok sikerességéhez az által, hogy az első tartalom előre biztosítja a következők relevanciáját (Geraghty, 2017).

A transzmediális univerzumok általában egy eredeti médiumból indulnak ki, ahol

bemutatkoznak a nézőknek és ha elegendő népszerűséget szereznek, indokolják ezek terjeszkedését több platformra. Amint a tartalmak közzététele koordináltabb lesz és egyszerre jelennek meg több médiafelületen, az általuk bemutatott világokat több médiatükron keresztül fogjuk látni, ami befolyással van arra a képre, ami róluk kialakul. A több perspektíva egyszerre segít elmélyülni az univerzumban, másrészt viszont a különböző médiumok ábrázolásai eltérhetnek és ütközhetnek (Wolf, 2019). A nézők örömet lelnek a változatos felületeken megjelenő tartalmak összekapcsolásában, a transzmediális franchise-ok szereplői pedig az ezeken a médiumokon megélt kalandjaikon keresztül teljesebben ki (Bourdaa, 2019).

A transzmediális franchise-ok tartalmi rétegződnek. Az eredeti, kiinduló mű jelenti az alapját annak, amire később a többi médium épít. Ez alapján alakul ki a kánon, vagyis az általánosan igaznak elismert cselekmény. A kánonban kialakuló világépítési elemek általában egységesek a teljes franchise-on belül, ezek teremtik meg a tartalmak közti kontinuitást és kohéziót. Az, hogy mi tartozik a kánonhoz, franchise-tól függően változik.

A kánont dolgozza fel később a fanon, ami a rajongók által gyártott tartalmakat, például a fan fictiont vagy fan editet fedl.

Henry Jenkins (2009) a transzmediális történetalkítást hét elv szerint jellemez.

1. Terjeszthetőség versus mélyre ásás

A „spreadability” vagyis a terjeszthetőség a közösség aktív részvételét jelöli a médiatartalmakban, ami során nő ennek gazdasági és kulturális értéke, tehát célja egy vízszintes terjedés, minél több tartalom gyártása és ember eléérése. Ennek ellentéte a „drillability”, mélyre ásás, ami a franchise komplexebb képének kialakulásához járul hozzá az által, hogy a közönséget tudásának elmélyítésére ösztönzi. Ez tehát egy függőleges terjedést feltételez, ami az összetett megértésre fókuszál.

2. Kontinuitás versus sokszorozhatóság

Ezen fogalmak a történetvezetési folyamatokra vonatkoznak. A kontinuitás egy egységes történet elemeinek különböző platformokon való szétszórását és összeolvasását jelenti. A multiplicitás ezzel szemben több alternatív, egymással párhuzamban levő történetvonal vezetését jelenti, melyekben a szereplők azonosak.

3. Immerzivitás versus kiragadhatóság

Az immerzivitás és kiragadhatóság a transzmediális, fiktív univerzum és a rajongók mindennapi élete közötti kapcsolat milyenségét jellemzi. Az előbbi a nézők belépési lehetőségeit jelenti a történet világába, míg az utóbbi a tartalmak a mindennapi életben való használatát takarja.

4. Világépítés

A világépítés, mint elv, abból ered, hogy manapság a hollywoodi prioritások szerint a stúdiók kevésbé történet- vagy szereplőfókuszú filmeket próbálnak eladni, hanem inkább teljes világokat, amik mindkét előzőleg említett aspektust érvényesíteni tudják, több médiumon keresztül. Ez a tendencia szorosan összefügg a közönség azon vágyával, hogy minél többet tudjon meg egy adott univerzumból. Emiatt függ össze a world-building elve az immerzivitás és kiragadhatóság koncepcióival, hisz azok is a rajongók minél interaktívabb kapcsolatát hivatottak kiépíteni az univerzummal.

5. Szerialitás

A széria vagy sorozat egy nagy, teljes történetnek kisebb, egymást követő részekre való osztását feltételezi. A transzmediális történetalakítást így a serialitás felnagyított típusaként értelmezhetjük, ahol a történetek részei már több médiumon oszlanak szegmensekre.

6. Szubjektivitás

Jenkins a transzmediális univerzumok egyik terjeszkedési okaként határozza meg azt, hogy a rajongók szeretik összehasonlítani ugyanazon az eseményeknek többféle szubjektív tapasztalatát. A közösségi médián gyakran a nézők és az alkotók is ki tudják fejteni a másodlagos szereplőkről alkotott véleményüket és az elsődleges tartalomban bemutatott eseményekre adott válaszaikat.

7. Performativitás

Ez az aspektus főleg a rajongók aktivitására vonatkozik: mi az, ami őket egybevonzza vagy arra készíti, hogy valamit tegyenek. Ebben az esetben meg lehet különböztetni a kulturális vonzerőket és a kulturális aktivátorokat. A vonzerők azokra a tevékenységeket takarják, amik hasonló érdeklődésű embereket hoznak össze, ilyenek például a rajongói találkozók. Az aktivátorok ezzel szemben a közösséget tenni készítenek valamire, például a transzmediális aktivizmus esetében.

Transzmediális franchise-ok terjeszkedési lehetőségei. A spin-off

A dolgozat egyik felében a transzmediális franchise-ok terjeszkedési lehetőségeit az előző, már a franchise-ban létező művekre való építkezés szempontjából közelítem meg. Ily módon terjeszkedési lehetőségeket több szinten lehet meghatározni.

Marie-Laurie Ryan a transzfikcionalitás fogalmát használja a fiktív entitások különböző szövegeken át való migrációjának meghatározására. Ilyen szempontból két típusú transzfikcionalitást vezethetünk le. Az idő/hely transzfikcionalitás két úton hoz létre kiegészítéseket: az idővonal kiterjesztésével és az új helyszínek bemutatásával. A szereplő transzfikcionalitás, habár mindkét előző elemet is tartalmazza, inkább egy szereplő új „megtestesülésére” fókuszál, vagyis egy szereplő történetét hívatott folytatni az eredeti megjelenésén túl (Pearson, 2019).

A szereplők valójában stabil és konzisztens elemei az univerzumoknak, bár az lehet az érzésünk, hogy az epizódok során rengeteg területük van fejlődni. Változásaik megértéséhez fontos figyelembe venni azt, hogy belső világukhoz nem férhetünk hozzá, csak ennek kifejezésére irányuló tükrére, amit a külső megjelenés, a viselkedés és az interakciók jelenthetnek, kiegészülve más szereplők véleményeivel (Mittell, 2015).

Jason Mittell (2015) többféle szereplői jellemváltozás-típusokat határoz meg.

1. Jellem kidolgozása

A szereplő kidolgozása abból a megfontolásból ered, hogy a karakterek ritkán változnak gyökeresen, inkább a néző megértése változik velük kapcsolatban. A történetek folytatása során egyre több információt tudunk meg a szereplőkről, így az csak a befogadó nézőpontjából,

látszólag szenved jellembeli változásokat. Ez segít abban, hogy ők dinamikusak maradjanak még a rövidebb műsoridővel rendelkező sorozatok esetében is, ahol a szereplők közti kapcsolatok sűrített módon vannak bemutatva.

2. Jellemfejlődés

A jellemfejlődés az egyik leggyakoribb változástípus. Ez a szereplők érettségének folyamatát feltételezi, ami során ők idővel fejlődnek és kiteljesednek, főleg a fiatal szereplők esetében. Az ilyen típusú karakterek gyakran szembe vannak állítva egy stabil életet élő felnőtt személlyel, akiknek jelleme statikusabb, így erős kontraszthatást kelt a fejlődő szereplő ellentétéként.

3. Jellembeli nevelés

A szereplő jellembeli nevelését egy kulcsfontosságú, fordulatot jelentő tanulság váltja ki egy felnőtt szereplő életében, ami nyomot hagy a személyiségében. Habár ilyen esetekben a szereplő értékrendje megmarad, a változás egy szituáció elfogadásában, készségek kialakításában vagy a múlttal való megbirkózásban nyilvánulhat meg.

4. Jellemfelújítás

A jellem „felújítás” egy erőteljesebb változást jelent, ez esetben a szereplő egy drámai, hirtelen változást szenved, gyakran egy ember feletti erő miatt, ami testcserét vagy klónokat is eredményezhet, de megtartja a szereplő korábbi eseményekre és kapcsolatokra vonatkozó emlékeit. Ezek gyakran egy epizódra szigetelődnek, ami során a szereplőt megszállja egy külső erő, de hosszútávon a szereplő teljes identitásán változtathatnak. Az ilyen típusú változások megengedik a franchise-oknak azt, hogy eljátszanak a befogadóval, rájuk hagyva azt, hogy eldöntsék, a szereplő melyik verziója van épp jelen.

5. Jellem átváltoztatása

A szerző által felsorolt utolsó kategória a szereplő átváltoztatása, ami egy gyűjtőfogalma azoknak a változásoknak, amik során egy felnőtt szereplő fokozatosan módosítja értékrendjét, attitűdjét. Ezek az átalakulások tetteikben tükröződnek és hosszútávú következményeket vonnak maguk után.

A storytelling és világépítés szintjén való terjedések szorosan összefüggnek egymással, de a szereplők terjeszkedésével is. Megkülönböztethetjük a „time-based” és „world-based” transzmediális törekvéseket. Az időre irányuló terjeszkedés szerint a transzmediális franchise-ok célja lehet az időbeli kihagyások betöltése. Ennek értelmében lehetőség nyílik két epizód, két évad közti űr betöltésére, vagy akár a múltba vagy jövőbe való terjeszkedésre. Az univerzum alapú transzmédia narratív stratégiája egy komplex történetvilág kialakítását feltételezi. A fogyasztók számára a kontinuitást több platformon szétszórt narratívák biztosítják (Bourdaa, 2019).

A terjeszkedések, legyenek azok szereplő-, történetalakítás- vagy világépítés-centrikusak, leginkább azért indokoltak, mert a közönség szeretne többet látni az általa kedvelt elemekből. Ily módon pedig fontos tartani az egyensúlyt az ismertség és az újdonság között. Minden terjeszkedési lehetőség emiatt nem csak új történeteket adhat hozzá az univerzumhoz, hanem új médiatapasztalatok fele is nyit. Minden médium egy másfajta értelmezést biztosíthat ugyanannak az univerzumnak, például egy sorozat másképp jelenít meg egy szereplőt, mint ahogy azt egy befogadó a róla szóló könyv elolvasása után elképzelte (Wolf, 2019).

Henry Jenkins (2009) a transzmediális terjeszkedések három funkcióját írja le. Az első típus az univerzum fel nem fedezett dimenzióira fókuszál. A második az idősik folytatására irányul. A harmadik funkció arra hivatott, hogy a mellékszereplők szemszögét és tapasztalatait mutassa be.

Ahogy a terjeszthetőség és mélyre ásás esetében meg lehet különböztetni a franchise törekvéseinek irányulását a tartalmak kiterjesztése vagy elmélyítése felé, úgy a world-building szempontjából is tudunk egy hasonló különbséget tenni. Horizontális terjeszkedésként lehet meghatározni azokat a tartalmakat, amik inkább a világépítés bővítésére koncentrálnak, új helyszínek, új idősíkok vagy új szereplők felfedezésével. Vertikális terjeszkedésnek tekinthető viszont az olyan jellegű iterációja az univerzumnak, ami nagymértékben fókuszál a nézők már jelenlevő elemekről való tudásának elmélyítésére, például egy létező szereplő életének kibontakoztatására vagy egy létező helyszín részletesebb felkutatására.

Természetesen mindkét típusú terjeszkedés érvényesülhet egyazon művön belül, viszont egy-egy tartalom összpontosíthat inkább csak egyikre a kettő közül.

A spin-off-okat Brown (1977) úgy határozza meg, mint egy új tartalom, ami egy másik, már létező alkotásból ered, általában ennek egy szereplőjére alapozva. Valójában három különböző spin-off típusról beszélhetünk, amik részben megegyeznek a felsorolt terjeszkedési lehetőségekkel is.

A karakter-centrikus spin-off-ok általában egy előző mellékszereplőt helyeznek főszerepbe. A szituáció-centrikus spin-off-ok egyes mellékszereplőket, helyszíneket vagy általános szituációkat használják fel. A vendégszereplő-centrikus spin off-ok a mellékszereplők helyett a „guest star”-okat léptetik fel ismét (Bellamy et al., 1990).

A spin-off-ok hasznossága abból ered, hogy a nézői tapasztalat az előző epizódok emlékei által fokozódik. Így egyes tartalmak népszerűségének fenntartása és kihasználása érdekében jelennek meg a spin-off-ok, mint transzmediális terjeszkedési lehetőségek. A franchise-ok esetében minden terjeszkedési törekvés nagy pénzbefektetést jelenthet, viszont az ilyen jellegű tartalmak nagyobb valószínűséggel fogják biztosítani a sikert az ismerős szereplők vagy kontextusok által.

A Star Trek mint transzmediális franchise

A *Star Trek* franchise leírását előző, *A paródiák helye a transzmediális világépítésben. A Star Trek univerzum paródiái* (2022) című dolgozatomból idézem.

„Space, the final frontier...”. Ezzel a ma már szállóigévé vált sorral robbant be a köztudatba a *Star Trek*. Gene Roddenberry, amerikai író, producer és futurologus, az 1960-as években álmodta meg ezt az emberiség jövőjébe tekintő világot, melyhez napjainkban már a popkultúra részeként számontartott transzmédia univerzum társul.

Minden a „*The Cage*” című pilot epizóddal indult, melyet Roddenberry az NBC-nek ajánlott fel 1964-ben. Az NBC vezetősége, bár kifizette ezt, elvetette az epizódot, viszont a koncepció továbbra is érdekelte őket, emiatt lecserélték a majdnem a teljes szereposztást (az egyetlen színész, aki maradt, az a kultikussá vált Spock parancsnokot alakító Leonard Nimoy volt) és legyártottak egy második próbaepizódot, a „*Where No Man Has Gone Before*”-t. Ez szolgált kezdeteként az első *Star Trek* sorozatnak, amit később neveztek át *Star Trek: The Original Series*-re (magyarul Az Eredeti Sorozat, ezentúl TOS). A TOS három szezonon át futott (1966-1969). Konfliktusok miatt Roddenberry lemondott produceri szerepéről az utolsó évad előtt.

A sorozat valódi ismeretséget az ismétlések által szerzett. A siker miatt a Paramount Productions egy animációs sorozat gyártását rendelte. Ez lett a *Star Trek: The Animated Series* (ezentúl TAS, 1973-1974), ami két évadból állt. A következő sorozatra (*Star Trek: Phase II*) való próbálkozás sikertelennek bizonyult, így 1987-ig kellett várni addig, ameddig egy új *Star Trek* sorozat került a képernyőkre: a *Star Trek: The Next Generation* (magyarul: Az Új Nemzedék, ezentúl TNG). Gene Roddenberry fontos szerepet játszott a TNG gyártásában haláláig, miután Brannon Braga vette át a produceri szerepet. A sorozatot 1987 és 1994 között

vetítették le és, a TOS-hoz hasonlóan, az Enterprise csillaghajó legénységéről szól, viszont az előzőhöz képest 100 évvel később játszódik. 1993-ban indult a következő, ugyancsak 7 évados sorozat, a *Star Trek: Deep Space Nine* (magyarul Kilences számú űrállomás, ezentúl DS9), ami a címadó űrállomáson zajló életet mutatja be. A 90-es évek utolsó *Star Trek* sorozata a *Voyager* (ezentúl VOY, 1995-2001) volt, ami a Voyager űrhajó útját követi a Föld fele. Az utolsó, Berman által felügyelt sorozatot, az *Enterprise*-t (ezentúl ENT) 2001 és 2005 között sugározták, ami a többi történet előzményeként szolgált. Ezzel lezárult a *Star Trek* aranykora, a franchise pedig csak 2017-ben tért vissza a TV képernyőkre a jelenleg is futó sorozatokkal, eltávolodva az addigi epizódikus koncepciótól: a *Star Trek: Discovery* (ezentúl DIS, 2017-), *Picard* (ezentúl PIC, 2020-), *Strange New Worlds* (ezentúl SNW, 2022-) és az animációs *Star Trek: Lower Decks* (ezentúl LD, 2020-), illetve *Prodigy* (Nickelodeon-nal együtt gyártott, ezentúl PRO, 2021-). Mindezeknek jelenleg a ViacomCBS streaming platformja, a Paramount+ ad otthont.

A TV műsorokkal párhuzamban összesen 13 film tartozik a franchise-hoz. Többszöri sikertelen próbálkozás és elvetett ötlet után a tervben levő *Star Trek: Phase II* pilotját átalakították az első *Star Trek* mozifilmmé, a *Star Trek: The Motion Picture*-ré (magyarul Csillagösvény, ezentúl ST I, 1979), amiben a TOS szereplői tűntek fel. Ugyancsak ezekkel a szereplőkkel, vagyis az Enterprise csillaghajó legénységével készítették el az elkövetkező 5 filmet: a nagy sikerrel övezett *The Wrath Of Khan* (magyarul Khan haragja, ezentúl ST II, 1982), *The Search For Spock* (magyarul Spock Nyomában, ezentúl ST III, 1984), *The Voyage Home* (A Hazatérés, ezentúl ST IV, 1986), *The Final Frontier* (A Végso Határ, ezentúl ST V, 1989) és *The Undiscovered Country* (A Nem Ismert Tartomány, ezentúl ST VI, 1991). A *Star Trek: Generations* (magyarul Nemzedékek, ezentúl ST VII, 1994) szolgált az áttérés megteremtésére a TOS és a TNG szereplői között a filmekben is. Az elkövetkező részek, a *First Contact* (magyarul Kapcsolatfelvétel, ezentúl ST VIII, 1996), *Insurrection* (magyarul Űrlázadás, ezentúl ST IX, 1998) és *Nemesis* (magyarul Nemezis, ezentúl ST X, 2002) már a második sorozat szereplőivel játszódtak. 2009-ben J.J. Abrams forgatókönyvíró és rendező indította újra a filmek sorát egy párhuzamos univerzumban, a TOS szereplőit felhasználó történetekkel: *Star Trek* (ezentúl ST XI), valamint a *Star Trek: Into Darkness* (magyarul Sötétségben, ezentúl ST XII, 2013) és *Beyond* (magyarul Mindenén túl, ezentúl ST XIII, 2016).

Henry Jenkins (2009) a franchise „mother ship”-jeként határozza meg azt a munkát, ami rögzíti ezt és alapjaként szolgál a másodlagos tartalmaknak. A *Star Trek* esetében ezt alpha-kánonnak is szokták nevezni és ide tartoznak a sorozatok és a filmek.

Mindezek mellett a franchise sok más iparba is kiterjedt, ezek tartalmi részei a „beta canon”-nak: könyvek, képregények, folyóiratok, társas- és videójátékok, kiállítások, vidámparki attrakciók. Ezek felhasználják a „mother ship” által meghatározott világépítési elemeket, viszont a kontinuitásuk nem feltétlenül egyezik meg az alpha-kánonéval és olykor ellentmondások alakulnak ki.

A Star Treket, mint transzmediális franchise-ot, Henry Jenkins elvei alapján a következőféleképpen lehet jellemezni.

Terjeszthetőség versus mélyre ásás

A Star Trek esetében mindkét jelenségről beszélhetünk, viszont természetesen elsősorban a terjeszthetőség érvényesül. A folyamatosan újonnan kidolgozott tartalmakkal most már egyre variáltabb célcsoportokat szólítanak meg. A jelenleg futó sorozatok esetében figyelhető ez meg, hisz mindegyik egy különböző nézői réteg kerül megszólításra. Egyszerre szól a régi és új rajongóknak a DIS, ami háttértudás nélkül is élvezhető, a kontextus viszont újabb nézői élményeket szolgáltathat. Elemzésem tárgya a PIC, inkább a régebbi rajongókat szólítja meg, ezt a későbbiekben bővebben kifejtem. Az animációs sorozatok is két különböző csoporthoz szólnak: a LD a felnőtteknek szól, a PRO, amit a Nickelodeonnal gyárt együtt a franchise, pedig inkább a gyerekeknek. Természetesen mindezek között vannak átfedések, viszont egy tudatos terjeszkedésről beszélhetünk, aminek célja minél több ember bevonása. A mélyre ásás a fanokat aktivizáló törekvésekben nyilvánul meg. Például a @startreklogs Instagram oldalon a különböző sorozatok, köztük a PIC szereplőinek személyes naplóit osztották meg az egyes epizódok után, mélyebb, kiegészítő információkat szolgáltatva a történetekről.

Kontinuitás versus sokszorozhatóság

Kontinuitásról beszélhetünk a „mother ship” tartalmainak túlnyomó többségében, amik egy összhangban lévő univerzumot építenek fel. Viszont a franchise számára nem idegenek az alternatív idősíkok sem. Ezek legjobban kidolgozott 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 idősíokban, ami eredményeképp egy párhuzamos történetet nyernek, amiben a TOS szereplőinek alternatív verzióival találkozhatnak a nézők. Ugyancsak alternatív univerzum jelenik meg a sorozatokban közbeékelve, „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 során kisebb jelentőségű alternatív idősíkok alakulnak ki, ez pedig a PIC második évadában is érvényesül.

Immerzivitás versus kiragadhatóság

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 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 tartalomnak, amit a nézők kiemelnek a franchise teréből és beépítenek a mindennapi életbe. Konkrétabb példák rá a különböző emléktárgyak, ruhák (úgy mindennapi használatra, mint a jelmezként használhatóak), kiegészítők, amiket a hivatalos Star Trek weboldalról vagy más engedélyezett eladóktól lehet vásárolni.

Performance/performativitás

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 jelmezbe való beöltözés, ami a különböző rajongói találkozón történik, mint például a Star Trek: Mission Chicago vagy a Destination Star Trek London.

A Picard sorozat mint transzmediális spin-off

A *Star Trek: Picard* sorozat 2020-ban indult és 3 évadból áll, melyekből az utolsó a dolgozatom írása alatt is fut, emiatt pedig nem kerül elemzésem keretei közé.

A sorozat a TNG ikonikus szereplőjét, a Patrick Stewart által alakított Jean-Luc Picard kapitányt hozza vissza a nézők képernyőire. Az idővonal szempontjából 20 évvel a ST X film története után játszódik, ez által az első olyan live-action „mother ship” tartalom, ami az addig feltérképezett univerzum jövőjébe kalauzol (a Discovery harmadik és negyedik évadain kívül, amik időutazással ugranak 3188-ba).

Az első epizódban a fiktív idő szerint 2399-et írunk, a híres kapitány 94 éves és, a néző lehetséges elvárásaitól eltérően, nem a Csillagflotta admirálisaként, hanem egy visszavonult borászként találkozunk vele. Többek közt ebből is eredően a sorozatban Picardot új életével és öregedésével való megbirkózásán kísérjük végig, amint a múltja folyamatosan visszaköszön és újabb kalandokba keveri. Minden évad tehát egy-egy, a főszereplő múltjából visszatérő elem és cselekményszál köré összpontosul: az első az androidokra és a romulánokra, a második a Borg Királynőre és Q-ra, a harmadik pedig régi legénységére.

A PIC a DIS sorozattal ellentétben tehát egy új irányt jelentett a franchise számára, ugyanakkor viszont egy nagy teher is nehezedett a gyártókra. Nem csak az idővonal folytatását tűzi ki céljául, hanem a leginkább szereplőkre való fókuszálást, akik közül Picarddal a nézők a 2002-es ST X óta nem találkoztak. Arra kérdésre, hogy a franchise miért helyezte előnybe a fiktív múlt feltárását egyes kreatív igazgatók azt válaszolták, hogy túl nagy feladat lett volna a VOY és ST X utáni jövő kidolgozása és inkább évszázadokkal távolabb gondolkodtak, egy közvetlen jövő helyett. Egy elmélet szerint viszont azért határolódtak el a jövő kibontakoztatásától, mivel történetalakítás szempontjából a Csillagflottának nem maradt olyan ideológiai ellensége, aki ellen kollektív erejét felhasználhatta volna (Hagan, 2021).

Egyértelmű tehát, hogy a Picard sorozat egy karakter-centrikus spin-off. Ilyen értelemben meghatározhatjuk azt is, hogy az általam kifejtett terjeszkedések közül inkább a vertikális jellemző rá. Ugyan fellelhetők benne a Jenkins által meghatározott terjeszkedési funkciók közül mindhárom, illetve idő és world-building szempontjából is bővül, a fókusz mindenképp a szereplő kibontakoztatásán van. A sorozat egyértelműen épít a transzmediális univerzum előző tartalmaira és létező világépítési elemeire, így a franchise-ban való mélyre ásáshoz járul leginkább hozzá. Ez nem csak a főszereplő szempontjából igaz, hisz, amint említettem, rengeteg múltból visszatérő elemnek ad teret a sorozat, legyenek azok más szereplők,

cselekményszálakra való utalások vagy világépítési elemek, mint például helyszínek, fajok vagy csillaghajók.

A sorozat tehát a szereplő transzfikcionalitására alapszik, viszont ez, amint azt a szakirodalom is felvázolja, nem jelenti azt, hogy az idővonal és helyszínek kiegészítésére nem alkalmas. Picard visszatér, hogy szembesüljön azzal a Föderációval, ami saját utópiájának hibáival küszködik. Így, a valódi ideológiai ellenség maga a Föderáció lesz a sorozat nagy része során, ami ritka történetalakítási elem volt eddig.

Módszertan, szempontrendszer

Dolgozatom során a Star Trek terjedését vizsgálom a PIC sorozat első és második évadán keresztül. Mint egy transzmediális franchise spin-off tartalma, releváns a sorozatot elemezni abból a szempontból, hogy miként tudja ez feldolgozni az univerzum eddig létező tartalmait. Vizsgálatom tehát leginkább arra irányul, hogy a PIC sorozat hogyan kezeli az univerzum eddigi elemeit és milyen változtatásokat hajt végre ezeken, hozzájárulva ezzel a franchise terjedéséhez, új elemekkel bővítve azt, ugyanakkor a meglévő tartalmat is elmélyítve.

1. táblázat
Szempontrendszer

Szempont	Leírás
Nosztalgia	Resztoratív nosztalgia
	Reflektív nosztalgia
Szereplők	Visszatérő szereplők és jellemváltozásai
Világépítés	Univerzumbeli elemek kidolgozottsága és ezek változásai
Történetalakítás	Visszatérő cselekményelemek, mint a konfliktusok forrásai és ezek változásai
Filozófiai tengely	A megalkotott világ értékszerkezete és ennek változása
Beta-kánon tartalmak	Másodlagos tartalmak megjelenése a PIC-ban

Elemzésem tárgyát a PIC sorozat első és második évada képezi. Ezt a teljes Star Trek franchise „mother ship”-jéhez viszonyítom, vagyis az alpha-kánon tartalmakhoz, amihez a 13 sorozat és 11 film tartozik. Leginkább viszont a TNG-vel, valamint a hozzá kapcsolódó filmekkel (ST VII-X) közös motívumokat keresem, ami azért indokolt, mert a címszereplő eredeti megjelenésének, történeteinek kontextusát képezi. A többi alpha-kánon tartalomra csak indokolt esetben térek ki.

Az elemzésem szempontjait a „mother ship” és spin-off-ja közti kapcsolat különböző szintjei jelentik. Elsősorban indokolt megvizsgálni a nosztalgiát, mint összekötő pontot, hisz a nagymúltú franchise-ok esetében ez egy fontos vonzerőként szolgálhat a rajongók számára.

A következő három szempontot a transzmediális univerzumok felépítésének részei képezik, amik szintjén már felsejtettem a terjeszkedési lehetőségeket.

Végül kitérek a sorozat filozófiai tengelyére, ami részben összekapcsolódik a world-buildinggel is. Arra keresem a választ, hogy egy új spin-off hogyan értelmezheti újra a franchise világának felépítését, a jelenlegi kontextushoz igazítva. Az ilyen jellegű változások esetében a filozófiai tényezők, mint az univerzumbeli politikai-társadalmi berendezkedés, az identitások megjelenítése vagy az idő- és térszerkezet kezelése nagy befolyásoló erők lehetnek. Külön szempontként térek ki a beta-kánon tartalmakkal való kapcsolatra, mivel a PIC esetében létrejön egy figyelemreméltó tény.

Az űropera világrendjének változásai a PIC sorozaton keresztül

A nosztalgia vonzereje

A sorozat, mint karakter-centrikus spin-off, természetesen nagy mértékben hagyatkozik a nosztalgiára mint vonzerőre.

Már a sorozat social media promoválása a régi szereplők központba helyezésére irányult. Nem meglepő persze, hogy leginkább a címszereplőről, Picardról szóltak a tartalmak, viszont más visszatérő szereplők is megjelentek a reklámokban, például a második évad előtt Q (Star Trek, 2022).

Hasonlóan, a trailerekben is a régi rajongók számára ismert elemek kerülnek középpontba, Picard mellett Data, az android, vagy akár a régi egyenruha is. Így a rajongók figyelme már kevésbé irányul arra, hogy mi fog történni a cselekményben, hanem inkább arra, hogy kit fognak viszont látni a következő epizódokban (Hagan, 2021). Ezt az elvárást hatékonyan is

teljesítik a gyártók, hisz rengeteg vendégszereplőt léptetnek fel a különböző epizódok során, akiket a későbbi, szereplőkről szóló részben elemzek.

Az ismerős szereplők és világépítési elemek jelentik a kapcsolatot a régi Star Trek és a 2017 óta indult törekvések között. Az első új sorozat, a DIS esetében sok kritika érkezett azzal kapcsolatban, hogy nem is „igazi Star Trek”, hisz formátumában teljesen átváltott a szerialitásra az azelőtt hagyományos epizodikusságról. Habár első évada óta több szereplő vagy más szintű utalás segítségével közelebb került az előzőleg forgatott tartalmakhoz, semmiképp sem közelíti meg a PIC által kielégített nosztalgia érzést.

A PIC évadai sem voltak mentesek a kritikától. Az első évada vegyes, a második kifejezetten negatív visszajelzéseket kapott a nézőktől, de meglehetősen pozitívakat a kritikusoktól, például a Rotten Tomatoes oldalon (Rotten Tomatoes, 2023). A nosztalgia szempontjából viszont sokkal fontosabb a rajongók véleményét figyelembe venni, akik sokkal inkább érzelmi alapon ítélték meg a tartalmat.

Ha a nosztalgia a vonzereje a sorozatnak, a történet lezárása a motiváló ereje (Hagan, 2021). A ST X film új utakra indítja a TNG szereplőit anélkül, hogy azokról valaha is egy alpha-kánonbeli folytatást kapjunk, így a rajongók eddig magukra voltak hagyva történetük folytatásában és lezárásában. Így a sorozat a valódi interpretációjává válik annak a jövőnek, amit ők elképzeltek vagy ami a beta-kánon különböző tartalmaiban kialakult. Ez segít folytatni és lezárni nem csak a főszereplő történetét, hanem sok más visszatérő szereplőjét is. Emellett pedig válaszol sok TNG-ben megjelenő cselekményszállal vagy világépítési elemmel kapcsolatos kérdésekre is.

Boym (2001) meghatározza a resztoratív és a reflexív nosztalgiát. A resztoratív nosztalgia célja felépíteni az elveszett történeteket és kitöltsé a hiányosságokat a memóriánkban. Ezzel szemben a reflexív nosztalgia megőrzi az emlékeket és elfogadja, hogy emlékezet nem egy tökéletes folyamat.

A PIC esetében a resztoratív nosztalgia a szereplők szempontjából jelenik meg. Az által, hogy Picard olyan motívumokkal, helyszínekkel, szereplőkkel találkozik, akik múltja részei voltak, rekonstruálja fiatalkorának emlékeit. A főszereplő tehát önmaga is érzi a nosztalgiát, felidézi régi tapasztalatait barátaival való beszélgetései során. Ugyanakkor, például az „*Absolute Candor*” című epizód teaserjében visszapillantást is nyerünk egy évekkel korábbi esetre, amikor Picard megismeri Elnort, ezzel kontextusba helyezve az epizód további tartalmát.

A resztoratív nosztalgia tehát nagy szerepet játszik a terjeszkedésben, főleg egy karakter-centrikus spin-off esetében. Segít meghatározni a cselekményszál környezetét, másrészt pedig megteremti a szereplők motivációját és kapcsolatát.

A reflexív nosztalgia inkább a nézők érzelmeiben azonosítható. Amint azt előzőleg levezettem, a rajongók figyelme nagy mértékben az által volt felkeltve, hogy milyen szereplőket fognak viszont látni. Ők érzik a távolságot az eredeti tartalom és a hasonmása között, így ítéletet fogalmaznak meg az új, nosztalgikus tartalommal kapcsolatban. Emiatt kulcsfontosságú a nézők reflexív nosztalgiát hatékonyan kihasználni, hisz befolyásolni fogja azt, hogy a spin-off által megteremtett terjeszkedésre miként fognak reagálni.

Szereplői jellemek és változásaik

Jean-Luc Picard

Jean-Luc Picard az Enterprise csillaghajó hírhedt, erős értékrendje által vezérelt kapitánya. Az a tipikus főhős, aki munkájának szenteli életét és készen áll feláldozni életét a Csillagflottáért, erkölcsi meggyőződése miatt és legénységéért. Történész, diplomata, xenoarcheológus, a kapitány a XXIV. század egyik legfontosabb politikusává vált a TNG évadai során a Flotta zászlóshajójának élén. Rengeteg új fajjal kezdeményezte az első kapcsolatfelvételt és sokuk esetében volt ő a fő kontaktszemély a Föderáció és az ezen kívül álló társadalmak között, például a Q kontinuum vagy a klingonok esetében.

A TNG epizódjai is nagymértékben fókuszálnak az életére, karrierjére, fejlődésére és kapcsolataira, viszont a PIC sorozat már teljes mértékben őt helyezi középpontba.

A két sorozat között nagy változáson megy keresztül a szereplő. A PIC első epizódjában egy olyan állapotban találkozunk vele, ami látszólag teljesen nem jellemző arra a képre, amit a nézők addig felépíthettek magukban róla. A kapitány, aki mindenek elé a munkát és szolgálatot helyezte, visszavonult a Csillagflottából és visszatért a gyerekkori otthonába, ahonnan évekkor ezelőtt menekült. Tehát az a személy, akit a Föderáció és a flotta legnagyobb híveként ismertük meg, látszólag elhagyta azt, ami számára a legfontosabb volt. Természetesen ezt nem ok nélkül teszi és világos az, hogy még mindig saját értékrendjét helyezi előtérbe.

Habár a legtöbbször szigorúan betartotta az Elsődleges Irányelvet (Prime Directive), volt, hogy megszegte azt, általában humanitáriánus okokból. A Csillagflotta Első Általános parancsát, a be nem avatkozás elvét olyankor hagyta figyelmen kívül, mikor ez például egy primitívebb civilizáció kiirtásához vezethetett. Sokszor végigkísérte tehát a saját moralitása és a szabályok betartása közti dilemma, viszont ez teljeseedik ki akkor, amikor a Föderáció betiltotta a szintetikus életformákat és leállította Romulusz evakuálását. Mindkettő egy számára közelálló problematika. Legénységének egyik kiemelkedő tagja és barátja, Data is android volt. A

romulánokkal többször is találkozott karrierje során, viszont utolsó képernyőn való szereplésekor is az általuk készített klónja, Shinzon ellen harcol, hogy megvédje a Föderációt. A társadalom szemében egy hősből lett senki, egyes szemszögökből akár ellenségnek is tekinthető. Az első évad első epizódjában megjelenő interjú jelenetből látszik ez, ami során meglehetősen vádaskodóan vallatják felmondásának előzményeiről és indokáról. Valóban itt derül ki csalódása a Csillagflottában, ami szerint meghátrált feladataitól.

Picard tehát egy átváltozáson megy keresztül, ennek lehet kategorizálni jellemváltozását. Bár értékrendje alapvetően nem változik, ennek megnyilvánulása, az eddigi megjelenéseihez képest igen. Ennek az átváltozásnak ugyanakkor meglehetősen fontos hosszútávú következményei is vannak: a szereplő a megszokott paraméterein kívül helyezkedik el és cselekszik. Picardnak, értékei megvédése érdekében, azzá kell válnia, ami ellen ő is harcolt: a Csillagflottát megkerülve, ennek szabályait figyelmen kívül hagyva cselekszik. Akár a Maquis kolonisták, akik lázadtak a Föderáció ellen biztonságuk megőrzése érdekében és akiket a diplomácia és békefenntartás miatt Picard megállított évekkel azelőtt, a volt kapitány is kénytelen nem szokványos utakon, a bürokráciát elkerülve cselekedni egy kis csoportnyi emberrel.

A teljes PIC sorozat valójában a főszereplő múlttal való megbirkózását jelenti, ilyen szempontból pedig nagymértékben terjeszti a franchise addigi határait. Ha csak azt nézzük, hogy milyen ellenségekkel vagy akár szövetségesekkel találkozik, mind a múltjához köthetőek: a romulánokkal és a borgokkal többször is harcolt, Q-val egy „se veled, se nélküled” kapcsolatot ápol, valamint mindig visszatér régi legénységéhez, akikkel családi viszonyt ápol. Ez alátámasztja, hogy a sorozat által megvalósított terjeszkedés a franchise elmélyítésére irányul.

Picard számára a legénység, a Flotta jelentette a családot mindig is, ami észrevehető abból, hogy régi elsőtisztjéhez és tanácsosához, illetve Guinanhez fordul problémái esetén. Fontos jellemvonása a főszereplőnek, hogy a családalapítást elhanyagolta a szolgálat érdekében, a gyerekeket nem szerette és nem is tudta jól kezelni őket, mégis többször tűnt fel életében egy-egy olyan személy, akinek „nevelőapja” vagy inkább mentora lett. A TNG-ben két ilyen szereplőt is meg lehet határozni: egyikőjük Data, az android, akit emberré válásának kísérletében támogat, másikuk pedig Wesley Crusher, a zsenigyerek, akit segít bejutni a Csillagflottába és elhunyt apját helyettesíti, legalább is a gyerek szemében. Ilyen típusú kapcsolatokat a PIC évadaiban is megfigyelhetünk. Ez esetben Soji helyettesíti Data-t, akit önmagának megértésében, android létének felfedezésében segít. Wesley típusa Elnor esetében

köszön vissza, akit árvaként Picard szárnyai alá vesz, viszont nagy csalódást is okoz a fiatal számára.

Érdekes párhuzamot lehet vonni Picard Data-val való kapcsolata szempontjából a TNG és PIC között. Míg Picard a TNG-ben Data-t az emberré válás útján tereli, ez a szerepkör a PIC megfordul. Picard, amikor tudatát áthelyezik a golem típusú androidba, Data-val találkozik és ez esetben ő az, aki segít Picardnak androiddá válni. Ugyanakkor ez a jelenet megadja a lehetőséget arra, hogy a főhős kielégítse barátjának egyik legnagyobb vágyát, hisz a halandóságnál emberibb aspektus kevés létezik.

Múltján kívül Picardnak az öregedésével is meg kell birkóznia. Amint említettem, a főszereplővel 94 éves korában találkozunk újra a sorozat elején. Már nincs kezében egy olyan mértékű hatalom, mint az a TNG-ben volt. A sorozat kezdete előtti időszakban ráébred arra, hogy idős korára elvesztette azt a befolyásoló erejét, amivel régen rendelkezett. A Flotta elfogadja lemondását ahelyett, hogy teljesítené kéréseit annak érdekében, hogy aktív maradjon. Ugyanígy Clancy admirális se ad neki egy hajót, hogy megkeresse a második android ikert és dr. Maddoxot, hírneve ellenére se.

A sorozat során a halállal is szembesül, bár ez nem az első alkalom számára. A TNG hatodik évadában, a „*Tapestry*” című epizódban halálosan megsebesül és a túlvilágon Q-val találkozik, aki egy „második esélyt” ad számára, hogy elkerülje azt a konfliktust, ami miatt mesterséges szívet ültetnek be testébe. E tapasztalat során rájön, hogy mekkora jellemformáló erővel bírt a sérülése, amint az alternatív valóságban egy közömbös, bátortalan emberré válik.

A PIC első évadában megtudjuk, hogy van egy tumor a fali lebenyén, ami miatt az orvosa nem is engedélyezi számára a csillagközi utazást. Ő viszont nem fogadja a tanácsot és régi elsőtisztje segítségével talál egy be nem regisztrált hajót és pilótát, aki segíthet küldetésének teljesítésében. Az évad végére viszont ennek hatása utoléri és összeesik, majd később meghal. Viszont Dr. Altan Soong kifejlesztett egy golem típusú androidot, amibe áthelyezték Picard öntudatát az agyhalál beállta előtt. Ez a test azonos az emberi testével, más androidokhoz képest nem rendelkezik fokozott erővel és megtartja Picard emberi testének várható élettartamát. Picard tehát kétszer is „legyőzi a halált”, viszont mindkét alkalommal ez egy jellemformáló eset. Az első alkalmat talán jellembeli nevelés pillanatának lehet nevezni, másodikat viszont már akár egy felújításnak is tekinthetjük. Picard ugyan végül túléli betegségét egy hatalmas erőt igénylő beavatkozás miatt, ami akár elgondolkodtathat azon, hogy mennyire szükséges ez a pillanat. Viszont jelleme szükséges a sorozat folytatásához és a mozzanat szembesíti azzal, hogy hősként se végtelen az élete. Ugyanakkor új, android léte egy fontos összekötő kapocs lesz közte és a számára kedves Data között.

Mint karakter-centrikus spin-off, identitásképletek szempontjából Picard esete a leglátványosabb.

Egyik kiemelkedő aspektusa a szereplőnek a büntudata. Picardot egy büszke vezéregyenységként ismerhetik meg a nézők, aki ritkán hátrál meg vagy kételkedik cselekedeteiben. Ennek egy tökéletes példája a TNG „*Chain of Command*” című epizódjában látható, amikor Picardot a kardassziai Gul Madred kínozza azzal, hogy négy lámpát mutat neki, de amikor megkérdi, hogy hány fényt lát, az őt a helyes válasz. Picard utólag elmondja, hogy készen állt azt hazudni, hogy öt lámpát lát és már majdnem eljut addig, hogy elhiggye, valóban öt lámpa van. Ez azért történik, mert büntudatot érez, hisz majdnem cserbenhagyta legénységét, családját, barátait, ezzel megsértve a közösségi kódex. Viszont sokkal nagyobb lelki kárt okozhatott az, hogy saját értékrendszerét is megsérti ez által.

Filozófiai szempontból ezt egy morális sérülésnek nevezhetjük, ami a hadsereg tagjainál szokott megjelenni és a legveszélyesebb akkor lehet, amikor büntudatot motivál (Eberl & Decker, 2016).

Ehhez hasonlóan büntudat és szégyenérzet látható a PIC első epizódjában is. Picard kiáll saját értékrendjéért, viszont nem sikerül érvényesítenie nézőpontját. Emiatt két olyan csoport érdekei sérülnek, akik közel állnak hozzá, a romulánok és az androidok. Picard többek közt emiatt is mond fel, hogy elkerülje a büntudatát és ne maradjon egy olyan szervezet tagja, aminek értékrendje ellentmond a sajátjának. Ennek ellenére viszont nem tud kibékülni a tudattal, hogy küldetése befejezetlen maradt, ez is motiválja a PIC első évada során tetteit.

Seven of Nine

Seven of Nine-t egy borg drónként ismerjük meg a VOY negyedik évadának nyitóepizódjában. A USS Voyager legénysége által megmenekített nő nehezen találja meg, hogy mit kezdjen az újonnan kapott szabadságával, így beilleszkedése az emberi társadalomba egy központi motívuma a történetének.

Nem könnyű megszokni az individualitást, miután életedet egy kaptárelmében töltötted. A borgok egy kollektív társadalomban élnek, melyet egy közös elme vezérel, tehát a drónok nem rendelkeznek saját gondolatokkal, személyiséggel, szabadsággal. Ebből szakítják ki Seven of Nine-t, eredeti nevén Annika Hansent, akit hatévesen asszimilál a kiborg pszeudo-faj. Ebből a létből szakítják ki, ami természetesen egy nehéz átállást jelent számára. Eleinte megpróbál kommunikálni és visszajutni a borgokhoz a megmaradt implantátumain keresztül, idővel

viszont igyekszik alkalmazkodni a csillaghajó életéhez és visszanyerni személyiségét. A VOY több epizódja irányul jellemének kibontakoztatására. Mindenek ellenére, nehéz számára megszokni a Flotta hierarchiáját, valamint az érzelmi impulzusokat és gyakran aszerint az értékrend és rideg racionalitás szerint próbál cselekedni, amit a kollektívában tanult.

Seven útja a VOY-ben tehát önmaga autenticitásának megtalálásban merül ki. Habár látszólag sose illeszkedik be teljes mértékben a légénységbe és a flottába a képernyőn töltött ideje alatt, lépéseket ennek irányába: szoros kapcsolatokat alakít ki több személlyel is, szerelmes lesz, gyerekekkel foglalkozik, fontos felfedezéseket tesz tudományos munkája során és belső tudásával sokszor hozzájárul a légénység megmentéséhez a borgok elleni harcok során. (Eberl & Decker, 2016)

Intergálódása viszont látszólag a VOY utolsó évadának lezárása után se oldódik meg. A nézők azzal a gondolattal fejezheték be a sorozatot, hogy a USS Voyageren megszerzett tapasztalatokat követően Seven a Flottában fogja folytatni karrierjét. A PIC epizódjaiból megtudhatjuk viszont, hogy Janeway admirális támogatása ellenére se veszik fel, helyette pedig a Fenris Rangers békefenntartó szervezetben tevékenykedik. Tehát továbbra is kívülálló marad, ami ugyanakkor arra is rávilágít, hogy nem csak ő nem képes beilleszkedni, hanem a Flotta se áll készen egy ex-borg befogadására.

A VOY sorozatban való szereplése tehát nagymértékben jellemfejlődése köré épül, amint megpróbálja kibontakoztatni és megtalálni valódi, egyedi személyiségét. Ennek kiteljesedése látható a PIC során, ahol már egy magabiztos, jól körvonalazott szereplőt figyelhetünk meg.

Picarddal a „mother ship” tartalmain belül először a PIC első évadának negyedik epizódjában találkozunk, viszont interakciójukból azt lehet feltételezni, hogy már előzőleg is ismerték egymást. A visszavonult admirálissal ellentétben Seven mindig is saját meglátása és értékrendje szerint cselekedett, nehezebbre esett az Elsődleges Irányelv által diktáltakat elfogadni és sokkal többször kérdejelezte meg a Flotta szabályai alapján tett döntéseket. Ez abból is látszik, hogy végül egy külső szervezetnél folytatja karrierjét.

A PIC epizódjai során ugyanakkor Seven esetében a szereplő kidolgozásáról is beszélhetünk, hisz utolsó képernyőn való szereplése óta élete sokat változott, ennek hatásait pedig a különböző jelenetek során tapasztalhatjuk meg.

A Flotta szabályai nélkül Seven szabad kezet kap saját döntéseinek meghozatalában, ami ahhoz vezet, hogy bosszúállását racionális választásként indokolja meg. Megtéveszti Picard-ot, aki információért keresi egy bűnöző üzletasszonyt, Seven viszont megöli őt, mivel megkínózta és meggyilkolta fogadott „fiát”, Icheb, akit ugyancsak a Voyager szabadít ki a borgok közül.

A második évad során szerelmi életét is megfigyelhetjük, amint a sorozat által újonnan behozott szereplővel, Raffi Musikerrel való kapcsolatát követhetjük. Többször is megpróbálják meghatározni viszonyukat, az évad végére pedig egy kérdőjeles állapotban távoznak a képernyőről.

Picarddal egy érdekes kapcsolat alakul ki. Mindketten ex-Borgok, habár tapasztalataik meglehetősen különböznek egymástól. Seven csaknem 25 évet tölt a kollektívában, viszont egy átlagos pozíciót foglal el. Picard csupán 6 napig van átváltoztatva, de egy kiemelkedő funkciót kap, mint Locutus of Borg, akit a kiborg faj szóvivőként használ az emberiséghez. Seven megkérdezte Picardot, hogy miként nyerte vissza emberségét miután megmentették és bevallotta, hogy ő minden nem azon dolgozik, hogy ezt megtalálja.

Fontos jellemformáló erővel bír Seven életében az „anyai” szerep betöltése. A VOY során a legénység által megmentett ex-borg fiatalok nevelőjévé válik és különösen közel kerül Ichebhez, akit a mentoráltjaként kezel. Végigkíséri a tinédzsert saját individualitásának útján, megtanítva neki azokat a dolgokat, amiket ő saját bőrén már megtapasztalt. Halála nagy nyomot hagy benne és meg is tervezi bosszulni. Ezek után ismerkedik meg Elnorral, Picard romulán védencéhez, aki hamar elkezd kötődni Sevenhez.

Hugh

A TNG rengeteg emlékezetes epizodikus szereplőt léptet fel az évadai során, de kevés olyan jelentős jellem van, mint Hugh-jé.

A borg drónt, akit a Picard által vezetett USS Enterprise talál meg egy baleset helyszínén, eleinte vissza tervezik küldeni a kollektívába, hogy elpusztítsa őket végleg egy vírushordozással. A legénység egy része viszont nem ért egyet ezzel a tervvel és empátiával fogadják az új „vendégüket”: Geordi LaForge hadnagy elkezd emberi dolgokra tanítani és az individualitásra buzdítani őt. Neve is a „you” szó hibás kiejtéséből ered, amikor próbálták ráébreszteni arra, hogy kiszakadt a kollektív elméből. Felajánlják neki, hogy maradjon a fedélzeten, viszont ő tudja, hogy a Borgok fogják keresni és nem akarja veszélybe sodorni új barátait.

Hugh nagy nyomot hagy az Enterprise legénységében és a TNG egy későbbi epizódban ismét feltűnik, mentve Picardot, La Forge-ot, Troi-t és Data-t Lore-tól, Data gonosz testvérétől és terveitől.

A PIC-ban az első évad harmadik epizódjában találkozunk vele, ahol megismerhetjük fejlődését. Egy xB (ex-borg) lett, Sevenhez hasonlóan implantátumainak nagy részét kivetette

és a Föderáció állampolgárává vált. A Romulán Állammal együttműködve az ügyvezető igazgatója a Borg rekultivációs projektnek. Hugh tehát egy jellemfelújításon esik át, egy teljesen kibontakoztatott, beilleszkedett szereplőként jelenve meg az új sorozatban. Individualitását megszerezve egy kiforrott értékrenddel rendelkezik, hisz kiáll xB társai ellen, mikor azok szerinte a legutáltabb emberek a galaxisban és segít Picardnak megtalálni az android ikerpárból Sojit. Hugh végül az életét áldozza fel Picard kiszabadítása érdekében.

Vitatható tény viszont, hogy egy nagy múltú, a közönség által kedvelt szereplőt miért hoznak vissza és dolgoznak ki csupán azért, hogy pár epizód után megöljék. A rajongók nem is fogadták ezt az írói döntést pozitívan, hisz meggyilkolásával a negatív szereplő rosszindulatát támasztják alá, aki esetében már előzőleg is egyértelmű volt, hogy milyen álláspontot képvisel (Hagan, 2019).

Mindezek ellenére, Hugh egy olyan epizodikus szereplő kiterjesztését képviseli, aki továbbá hozzájárul a nosztalgia érzésének kialakításához és a régi rajongók vágyainak kielégítéséhez.

Visszatérő cselekményelemek és motívumok

Q vs Picard

Színház az élet: mondja ezt Q is, a mindenható, isteni Q entitások képviselője, Picard egyik fő visszatérő ellenfele.

Vele a TNG nyitóepizódjában találkozunk először, amikor az emberiséget, amit Picard és legénységének egy része képvisel, próbára teszi. Már legelső megjelenésekor megértjük tehát, hogy Q-t lenyűgözi az emberiség és minden visszatérésekor egy új aspektusát világítja meg ennek. A szereplő megjelenése tehát minden epizódban a konfliktus forrása lesz.

Másodjára Riker parancsnokot változtatja át Q-vá azért, hogy a kontinuum el tudja nyerni az emberek kíváncsiságát és fejlődési vágyát. Riker viszont elutasítja ezt az ajánlatot és ember szeretne maradni.

Harmadik megjelenésekor a legénységhez akar csatlakozni, mivel szerinte az emberiségnek szüksége van egy útmutatóra. Ő mutatja be a Föderációnak a Borgokat is, ami további konfliktusokhoz vezet. Nem egyértelmű, hogy a borg faj tudott-e már a Föderációról e találkozás előtt, viszont világos, hogy Q ezzel egy nagymértékű világépítésbeli változást idéz elő.

A Q-ról szóló történetek kevésbé az idő- vagy világépítésbeli terjeszkedést eredményeznek, inkább szereplők vagy elvi kérdések kibontakoztatásai kerülnek középpontba.

Q egy valódi antihős. Morális szempontjából mindig is relatív, nem nevezhető egy pozitív karakternek, de mindig van egy nála negatívabb szereplő vagy erő jelen, mint például a borgok. Az ilyen szereplők vonzereje leginkább abból ered, hogy tettei lenyűgözik a nézőt az által, hogy nem lehet ezeket a való életben megtapasztalni. A Star Trek esetében viszont kiemelkedik még az is, hogy a Q-ról szóló történetek még a fiktív univerzumon belül is szokatlanok. (Mittel, 2015)

Q-ban és Picardban közös Shakespeare nagybecsülése, ami ugyancsak egy fontos narratológiai szempont az általa generált konfliktusok esetében. A híres angol író műveit és idézeteit felhasználják a valóság megkérdőjelezésére, viszont ennek ellentétére, az emberiség fejlődésére és kulturális autoritására való rámutatásában is szerepet kapnak. Q esetében mindkettő kiemelkedő szempont, hisz ő nem csak egy valóságban létezik és feladata megtanítani az embereket a több valóság posztmodern elvét. (Brode & Brode, 2015)

A PIC második évadában is ő váltja ki a központi konfliktust, viszont itt már nem csak egy epizódra, hanem egy teljes szezonra kiterjesztve. Évtizedekkel utolsó találkozásuk után beavatkozik Picard halálának elkerülése érdekében a Stargazeren és egy alternatív valóságba küldi el őt és legénységét. A próbatétel tehát sose ér véget, ez az idősíkjelentve a nem választott utat. Később derül ki viszont mindennek az indítéka, hogy mégsem halhatatlan és ő maga is haldoklik.

Ebben az esetben végigmegy egy világépítésbeli módosítás, hisz itt tudhatjuk meg először azt, hogy a Q faj nem halhatatlan, ami nagymértékben befolyásolni tudja dinamikáját a többi szereplővel és világépítési elemmel kapcsolatban. Másrészt motívuma kissé módosul. Q ritkán hajt végre olyan tetteket, amik tartós világépítésen belüli változtatásokat generál, az idősíkj megőrzésére hivatkozva, például nem „teleportálja” a USS Voyagert vissza Föderációs területre, bár megtehetné. A PIC második évadában viszont tettei kifejezetten Picard életének befolyásolására irányulnak, amint meg akarja szabadítani most már igaz barátját büntudatától. Így ez egyszerre jelenti Q jellemének fejlődését és a világépítésbeli terjeszkedésnek.

Q megjelenése a sorozatokban tehát mindig konfliktusgeneráló, különösképpen a PIC-ban, hisz egy teljes évadra irányuló bonyodalmat határoz meg, megújítva egyúttal a világépítést is.

Ilyen szempontból tehát motívuma nem feltétlenül járul hozzá minden esetben az idő- vagy térbeli terjeszkedésnek, inkább a szereplők vagy a rajongók eddigi tudásának elmélyítésében tud segíteni.

Időutazás

Az időutazás egy gyakori konfliktuskeltő motívuma a Star Trek sorozatainak és filmeinek. Számtalan epizód és jelenet használja fel ezt az elemet, a legismertebb talán a *First Contact* című film. E során a TNG legénysége visszautazik a múltba, hogy megakadályozzák a borg inváziót azelőtt, hogy az emberiség feltalálja a csillaghajózást, így megmentve az idősíkot.

A PIC-ban ez, ahogy már említettem, Q miatt nyilvánul meg, aki a múltba küldi Picardot annak érdekében, hogy a jelenben megmentse őt a haláltól.

Terjeszkedés szempontjából két érdekesebb megközelítésnek ad teret az időutazás motívumának ilyen megnyilvánulása.

Elsősorban egy idő- és világépítésbeli terjedést is jelent. Ez az időutazás, habár egy alternatív univerzumból indul ki, közvetlen hatással van a kánon jelenére is, emiatt kibővíti az idősíkot és háttérinformációkat ad a bemutatott korszakról, jelen esetben a XXI. századról az univerzumon belül, ezzel a world-buildinghez is hozzáadva.

Emellett egy ritka példára is sor kerül, hisz egyik szereplő a múltban marad, ezzel ismét megteremtve a kapcsolatot a múlt és a jelen között. Általában a szereplők próbálnak kevésbé feltűnőek lenni, nyomokat hagyni maguk után a múltban, hisz bármilyen bizonyítékkal, amit saját jelenükből visznek a múltba, nem kívánatos idősíkon belüli módosításokat végezhetnek. Ez esetben viszont Santiago Cabrera karaktere, Crisóbál Rios úgy dönt, a XXI. században marad és akkori tevékenységéről a sorozat jelenében is találnak dokumentációt.

Alternate universe

A Star Trek előszeretettel használja az alternatív univerzumokat úgy egy-egy epizód szintjén (például TNG: „*Yesterday's Enterprise*”) vagy akár egy hosszabb cselekményszálakban is. Az utóbbira a legjobb példa az úgynevezett „mirror universe” vagy tükör univerzum, ahol a szereplők valódi énjük ellentétes képeként vannak jelen. Ez a sorozatok nagyrésztében szerepet kap, akár egy epizód vagy egy hosszabb történetszál erejéig.

Érdeemes kiemelni, hogy a TNG sose rendelkezett egy „mirror universe” tematikájú epizóddal. Így miért ne lehetne ezt a TNG spin-offjában, a PIC-ben pótolni?

A PIC sorozatban való alternatív univerzum kialakulása tehát ilyen szinten járul hozzá a világépítés terjesztéséhez. Ezt az is alátámasztja, hogy nem egy már létező alternatív univerzumba emeli be a szereplőket, hanem önmagának alakítja ki a militarisztikus

Konföderációt és a köré épült világot. Átfogó negativitásában és a rezsim autoriter jellegében viszont ez az alternatív univerzum is hasonlít a „mirror universe” koncepciójához.

A szereplők ugyanakkor tudatosan vannak benne ebben az univerzumban, felismerik az idegen környezetet, így a világépítést befolyásolni fogják az emlékeik is erről. Ugyanakkor a szereplők tapasztalatai ebben az univerzumban egyes esetekben jellemformáló erővel is bírhat, ami nincs expliciten bemutatva, így az alternatív univerzum motívuma ilyen szinten is meghatározhatja a transzmediális franchise terjeszkedését.

Világépítési elemek, fajok jelenlétének módosulásai

Androidok

Az öntudatos robotok, az androidok, mint „faj”, nagy szerepet játszanak úgy a TNG sorozatban, mint a PIC első évadában.

A TNG egyik központi szereplője Data, az első android a flottában, akivel Picard különösen közeli kapcsolatot ápol. Data egyik kiemelkedő jellemzője az, hogy emberivé szeretne válni, az emberiség megértésében segít tehát neki a kapitánya és a legénység többi tagja.

Data útja az emberré válás felé nem volt egyszerű, például a „*Measure of a man*” című epizódban szét akarják szedni ahhoz, hogy tanulmányozni tudják. Ez ellen kell megvédeni Picard és bebizonyítsa azt, hogy Data egy öntudatos, érző, jogokkal és szabadsággal rendelkező személy.

Világos tehát, hogy Picard számára fontos Data, de fontosak általánosan a szintetikus életformák is. Ezt bizonyítja a PIC első epizódja.

Egy csoportnyi A500-as szintetikus (Synth) megtámadja a Romuluszt evakuálni készülő flottát, miután a Zhat Vash romulán terroristacsoport szabotálja őket. Emiatt a Föderáció betiltja a szintetikus életformákat, köztük az androidokat is. Ez is hozzájárul Picard felmondásához.

Évek múlva, amikor Picard tudomást szerez az android ikerpárról, Sojiról és Dahjról, felfedezi, hogy a Coppelius bolygón továbbra is titokban él egy android kolónia. Őket megvédvé és leleplezve az A500-asok szabotálását, Picard ismét megszerzi az androidok szabadságát.

Az androidok szempontjából a világépítési terjesztés kétféleképpen nyilvánul meg. Elsősorban megismerhetjük alkotóik, a Soongok új családtagjait. A TNG-ben elsőként dr. Noonien Soongot láthatjuk, Data és még legalább 5 másik android alkotóját. A PIC első évadában ezzel szemben fia, Altan Soong jelenik, aki a coppelius-i androidok gyártója. A második évad a

múltból Adam Soongot mutatja be, aki egy XXI. századi genetikus és mérnök és már elkezd foglalkozni mesterséges emberek gyártásával, megalapozva leszármazottjainak célkitűzéseit. Másrészt változnak maguk az androidok is kinézetileg és teljesítmény szempontjából. Data fehér bőre és sárga szemei még láthatóak néhány coppelius-i android esetében is, viszont Soji és Dahj már teljesen emberi vonásokkal rendelkeznek. Ugyanakkor ők már képesek felismerni és reagálni érzelmekre, amit az előző Soong típusú androidok csak az érzelmi chip segítségével tudtak.

Borgok

Már többször is tettem említést a borgokról, a kibernetikus pseudo-fajról, akik célja a tökéletesség elérése minél több más faj és egyed asszimilálása által.

Először a TNG-ben, Q által találkozunk velük, ami után fontos elemeivé váltak a világépítésnek. Körük épül többek közt a ST VIII film vagy a „*The Best of Both Worlds*” című epizód mindkét része, de központi szerepet kapnak a VOY sorozat különböző epizódjaiban is. Kevés olyan faj van, aminek megjelenése akkora univerzumbeli befolyással van, mint a Borgoké. Úgy az érték- és térszerkezetet, mint a szereplők életét és belső világát képesek megváltoztatni, ami főként Picard vagy Seven of Nine esetében látható. Az egyetlen, hosszútávon jelenlevő, kizárólag negatív erő, ami jelen van az univerzumban, hisz más ellenségek vagy rövidtávon vannak jelen, vagy idővel békét kötnek a Föderációval.

Ezen változtat a PIC. Habár a TNG és VOY esetében is vannak sikeres és sikertelen próbálkozások arra, hogy a borg drónokat kiszabadítsanak a kollektívából és visszaintegráljanak individuális életükbe, a PIC-ban láthatjuk legjobban ennek eredményét. Amint már Hugh esetében említettem, létrejön az xB fogalom és a Borg rekultivációs projekt, ami a világnak annak irányát mutatja, hogy próbál egyre nyitottabb lenni e kisebbség felé. A társadalmak már nem félnek xB-ket felelősséggel megbízni, ami egy valódi haladást jelent az ex-kiborgok beilleszkedése felé.

Emellett viszont negatív súlyuk se vesztí erejét, hisz a második évadban a Borg Királynővel találkozhatunk, az ő szerepe is viszont más, mint az eddigiekben. Ő tartja a kulcsot ahhoz, hogy a szereplők utazni tudjanak az időben, segítőkészsége pedig, Q-hoz hasonlóan, relatív moralitásának pozicionálja őt. Agnes Jurati asszimilálásával ugyanakkor egy új szerepet kap a királynő, közösen pedig egy olyan kollektívát alakítanak ki, ami nem asszimilálna erőszakkal és elfogadja az individualitást.

A borgok tehát, mint világépítési elem, nagymértékben megváltoznak, természetesen megtartva részben az eddigi kánonban kialakított gyökerüket, mint univerzumbeli ellenségek.

Filozófiai tengely, megalkotott világ értékszerkezete és ennek változása, A Föderáció

A Star Trek központi entitása az Egyesült Bolygók Föderációja (United Federation of Planets), egy szupranacionális csillagközi unió. A több bolygót összefogó kormányzat célja a békefenntartás, felfedező, tudományos, diplomáciai és védelmi funkciók ellátása által. A XXIV. századra több, mint 150 taggal rendelkezik, akik megosztják egymással különböző erőforrásaikat.

A tartalmak tehát egy utópisztikus társadalomnak ábrázolják a Föderációt, ahol nem szükséges a pénz és különböző kultúrákban élő fajok kooperálnak egy közös célért. Ezt az ideális helyzetet a Star Trek szerint két tényező teljesítésével lehet elérni: egy világszintű kormány létrehozásával és a forradalmi események által generált fejlődésen keresztül (Gonzalez, 2015). A Star Trek mint transzmediális univerzum a neoliberalizmus gazdaságát és politikáját, valamint a kapitalizmust kritizálja és számos problémára világít rá, amit olyan jellegű világkormányzat, mint a Föderáció, megoldana. A Föderáció elvileg egy bolygók közti szintű politikai szuverenitás megteremtése által jut el a békés és fenntartható társadalom megvalósításához (Gonzalez, 2015). A Star Trek tehát egy olyan optimista víziót jelent, ami a neoliberalizmus olyan aspektusait tagadja, mint a szabad piac, elsősorban az által, hogy a történetek középpontjában levő társadalom, a Föderáció, nem használ pénzt. Ugyanakkor nem léteznek különböző társadalmi osztályok, mindenki esélyegyenlőséggel rendelkezik. A fókusz ugyanakkor az emberi fejlődésre kerül, a pénzbeli gazdagodás helyett.

Ritka az, amikor ezt a felépítést az univerzumon belül cáfolják, ezt teszi viszont meg a PIC. Az előzőekhez képest egy eltorzult képet láthatunk a Föderációról a sorozat két évadában. Megtörik a tökéletesség képe és az epizódok sokkal inkább arra irányulnak, hogy feltárják az elvileg utópikus jövőkép problémáit.

Mindig a jó győz... vagy mégsem. A habár már volt példa arra, hogy az adminisztratív réteg nem értett egyet a terepen levő tisztekkel, viszont végül mindig a Föderáció alapelvei győztek és a magasabb rangú diplomata a döntés jogát a kapitányra, általában az adott sorozat főszereplőjére ruházta. Általában ezen szereplők köré épül a Föderáció teljes értékrendszere is.

Ezt a hagyományt töri meg a PIC, hisz a Föderáció nem alkalmazkodik Picard értékrendjéhez és vágyaihoz, hanem elfogadják felmondását (Hagan, 2021).

A Föderáció tehát látszólag eltávolodik egyes alapvető értékeitől, meghátrál a problémák elől és nem keres megoldást a szintetikusok támadása ellen, hanem védekezésképpen betiltja őket. A PIC ugyanakkor az első sorozat, ami során a főszereplő nem a Föderáción és Csillagflottán belül dolgozik, hanem éppen azt megkerülve, ez által kiterjesztve a világépítést olyan szinten, hogy tágabb értelmet rendel a Föderációval párhuzamos történeteknek és jobban kibontakoztatja a Flottán kívüli tevékenységeket. Ily módon megvilágításra kerülnek a különböző független szervezetek, mint a Fenris Rangers, valamint fókuszba kerül a bürokrácia, például abban az esetben, amikor Picardnak nem adnak egy csillaghajót küldetésének teljesítéséhez. Annak ellenére, hogy a Star Trek mindig is kiemelte, hogy a Föderáció, más társadalmakhoz képest, mennyire egy kiváltságos környezet, a felső vezetés egy akadályként jelenik meg, illetve attitűdbeli módosulások is észrevehetők, hisz Clancy admirális káromkodik és nem tartja be azt a viselkedési módot, amit a néző elvárna a hasonló státuszú tisztektől (Hagan, 2021). Középpontban vannak tehát a belső problémák, hibák, szabotázsok, például a romulán titkos ügynök, aki a vulkáni Commodore Oh-nak álcázza magát és magas pozíciójából informálja és irányítja a Zhat Vash terrorszervezetet.

A sorozat világosan feldolgoz olyan valós problémákat, mint a bevándorlás, amit az első évadban a romulánok kimenekítésén keresztül jelenít meg (Hagan, 2021). Tehát az univerzumon belüli terjeszkedés figyelembe veszik a jelenlegi kontextust is, amiben gyártották és alkalmazkodik a világ problémáihoz és üzeneteihez.

Picard szerepe ebben az értékrend-változásban kiemelkedő. Ő, aki hosszú ideig a Föderáció ideáljainak zászlóhajója volt, megkérdőjelezi a kormányzati rendszer döntéseit, ami nyomatékossítja a belső politikai viszályokat és azt, hogy sokan ellenzik a vezetőség vakon való követését (Hagan, 2021).

A PIC sorozat tehát módosítja az univerzumon belüli értékrendszert, alkalmazkodva a jelenlegi világ kontextusához. A franchise így egyféle kívánságra válaszol, ami szerint a nézők már nem igénylik az idealizált képet, ami a Föderációról a régebbi tartalmakban kialakult, hanem inkább kíváncsiak arra, hogy egy ilyen látszólag tökéletes világ milyen problémákkal birkózik meg. Ugyanakkor ez egy megfelelő válasz arra a feltételezésre is, hogy miért tartott eddig az, hogy az univerzumot a fiktív idő szempontjából a jövőbe terjesszék. Ahogy említettem, sokan arra hivatkoztak, hogy a Föderációnak nem maradt az univerzumban egy erős morális ellenfele, ami köré a történetszálak épülhetnek. Így indokolt megoldás az adott társadalmon belül keresni az ilyen jellegű negatív erőt, ezzel elmélyítve a franchise terjeszkedését.

Beta-canon beépülése az mother ship tartalmaiba

A PIC esetében a „mother ship” terjeszkedése mellett egy másik figyelemre méltó terjedés is végbemegy, ami a beta-kánon tartalmakkal való kapcsolódást szolgálja.

A második évad nyitóepizódja tartalmaz egy jelenetet, amiben a teljes flotta az ismeretlen hajó köré tömbösül. Megannyi osztályú csillaghajó látható ekkor, amik közül egyeseket már régi sorozatokból ismerhetnek a nézők, másokat pedig egy beta-kánon tartalomból.

A Star Trek Online egy 2010 óta létező MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), amiben a játékosok egy személyre szabható karaktert vezethetnek végig az általuk választott frakció szintjein (például a Csillagflotta esetében kadéttól flottaadmirálisig), küldetéseket teljesíthetnek és szabadon fedezhetik fel a Star Trek univerzumát. A játék természetesen nagy mértékben hagyatkozik a „mother ship” tartalmaira, viszont saját maga is kiterjeszti a világépítést, például új csillaghajó designok létrehozásával.

Négy ilyen, a Star Trek Online-ból származó designt jelenít meg az említett PIC epizód.



2. ábra

A négy csillaghajó, ami megjelenik az epizódban (venturebeat.com, 2022)

Ritka az ilyen típusú törekvés a transzmediális franchise-ok esetében, amikor az elsődleges tartalom a másodlagosból emel át világépítési elemeke, emiatt kiemelkedő a PIC sorozat.

Következtetések

A PIC esetében tehát megfigyelhető, hogy egy karakter-centrikus spin-off miként képes terjeszteni egy franchise határait.

Elsősorban világos, hogy a nosztalgia a PIC egyik legnagyobb vonzereje, ez pedig igaz lehet bármilyen olyan franchise és spin-off-ja esetében, ami hosszas történelemmel rendelkezik. Egyértelmű, hogy úgy a képernyőre visszahozott karakter, mint a néző szemszögéből meghatározóak a franchise-hoz és tartalmaihoz fűzött emlékek. A terjeszkedés szempontjából ezek megadják a hozzáadott és elmélyített tartalmak kontextusát és megalapozzák a rajongók elvárásait és reakcióit.

Mint karakter-centrikus spin-off, a sorozat leginkább a viszontlátott szereplők fejlődésére irányul. Ez vehető észre a címadó főszereplő esetében, akinek jellemváltozását követhetjük végig és valójában az ő átalakulása köré épül a teljes terjeszkedés. A franchise előző tartalmainak elmélyítését tehát a szereplő határozza meg a leginkább, mint egy létező eleme az univerzumnak, akihez kapcsolódó tematikákat továbbfejleszt a sorozat. Ily módon, kevésbé beszélhetünk a PIC sorozat esetében egy vízszintes terjedésről, ami az idő- és világépítésbeli újdonságokat hoz be, hanem egy mélyre ásó, létező tartalmakat kibővítő terjeszkedésről.

A visszatérő történetalakítási motívumok és világépítési elemek mellett, hogy a főszereplő Jean-Luc Picard köré összpontosulnak és inkább visszatérő tartalmakat dolgoznak fel, maguk is egy figyelemreméltó változáson esnek túl. Az új sorozat világosan befolyásolva van a jelenlegi kontextus által. Ez többek közt azt jelenti, hogy egyes epizódok feldolgoznak aktuális problémákat, másrészt pedig a nézők eltérő igényei is befolyásolják a tartalmak felépítését.

Ennek velejárója a filozófiai és értékrendbeli változás is, amit főleg a megjelenített társadalmi berendezkedés, valamint az identitásképletek szintjén történő módosulások jelentenek. A kontextus és rajongói meggyőződések változásával az értékszerkezetnek is módosulnia kell, kibontakoztatva az univerzum más aspektusait és teret adva az eddig ki nem fejtett problematikáknak.

A karakter-centrikus spin-off-oknak tehát egyértelműen nagy szerepük van a franchise tartalmainak újraértelmezéseiben. A terjeszkedés szempontjából inkább irányulnak a régi szereplők fejlődésének kibontakoztatására és a visszatérő motívumok elmélyítésére, viszont nem tagadható az, hogy idő- és világépítésbeli újításokat hoz, feltárva a fiktív idősík jövőjét és új helyszíneket, történeteket hozzáadva az univerzumhoz. Minden típusú terjedés mellett viszont végbemegy egy változás, ami az adott kontextushoz való alkalmazkodásból ered.

Fontos megemlíteni, hogy további elemzésre érdemes a harmadik évadot vetni, hisz ez rendelkezik eddig a legtöbb és leglátványosabb kapcsolatokkal a PIC és a Star Trek „mother ship”-jének más tartalmai között.

Bibliográfia

Bellamy, R. V., McDonald D. G. & Walker, J. R.(1990) *The spin-off as television program form and strategy*. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 34:3, 283-297, DOI: 10.1080/08838159009386743

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. New York: Basic Books, pp. 41-48.

Boym, S. (2005) ‘Restorative Nostalgia: Conspiracies and Return to Origins’ in Boym, S. (eds) *The Future of Nostalgia*.

Brown, L. (1977) *The New York Times encyclopedia of television*. New York: Times Books.

Eberl, J.T. and Decker K. T. (2016) ‘The Moral Psychology of a Starship Captain’ in Eberl, J.T. and Decker K. T. (eds) *The Ultimate Star Trek And Philosophy: The Search For Socrates*. Sussex, UK: John Wiley & Sons, pp. 84-87.

Eberl, J.T. and Decker K. T. (2016) ‘Resistance Is Negligible: In Praise of Cyborgs’ in Eberl, J.T. and Decker K. T. (eds) *The Ultimate Star Trek And Philosophy: The Search For Socrates*. Sussex, UK: John Wiley & Sons, pp. 522-525.

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.

Hagan, J. (2021), Star Trek: Picard. Leitmar G-S, Mittermeier S. and Rabitsch S. (eds), *The Routledge Handbook of Star Trek*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions. pp. 74-78.

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.

- Gonzalez, G.A. (2015) 'Star Trek, Utopia, and Pragmatism' in Gonzalez, G. A. (eds) *The Politics of Star Trek Justice, War, and the Future*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 31-55.
- Mitell, J. (2015) 'Characters' in Mitell, J. (eds) *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NEW YORK UNIVERSITY PRESS: New York and London, pp. 263-361.
- 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 2023.04.15).
- 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 2022.04.15).
- Lörke, M. (2015) 'Shakespeare in Space: A Trek toward Plurality' in Brode D. and Brode S. T. (eds) *The Star Trek Universe: Franchising the Final Frontier*. Maryland, USA: Rowman & Littlefield, pp. 126–135.
- Pearson, R. (2019) 'Transmedia Characters: Additionality and Cohesion in Transfictional Heroes' in Freeman, M. and Gambarato, R.R. (eds) *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions), pp. 181–197.
- 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.
- Wolf, M.J.P. (2019) 'Transmedia World-building: History, Conception and Construction' in Freeman, M. and Gambarato, R.R. (eds) *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge (Routledge Media and Cultural Studies Companions), pp. 174–180.

GamesBeat (2022) Ships from Star Trek Online showed up in Picard's season debut. URL: <https://venturebeat.com/games/ships-from-star-trek-online-showed-up-in-picards-season-debut/> (megnyitva: 2023.04.30)

Rotten Tomatoes (2023) *Star Trek: Picard*. URL: https://www.rottentomatoes.com/tv/star_trek_picard (megnyitva: 2023.04.30)

Star Trek, (2022) *The trial never ends* [Instagram] január 22. URL: <https://www.instagram.com/p/CY61ggyOO2W/>