



Juliusz "Q" Mróz "Star Trek: The Animated Series - co to je i z czym to się je"

Q



Kierując się złotą myślą księżniczki Irulan z „Diuny” o tym, że dobrze jest osadzić każdą historię we właściwym kontekście, zacznijmy od rzutu oka na tło historyczne.

Otóż emisja TOS zakończona została po trzech sezonach ze względu na niską oglądalność (do czego przyczynił się pan Fred Freiberger, ten sam psuj, któremu swój upadek zawdzięcza „Space: 1999”). Tymczasem jednak fandom ST rósł w siłę, okazało się, że im więcej czasu upływało od emisji TOS, tym więcej fanów się pojawiało. W związku z tym pojawiła się wizja kontynuacji.

Zajęli się nią - poza samym Genem Roddenberrym - panowie Hal Sutherland i Lou Scheimer, znani choćby z produkcji „He-Mana”, a ponadto mający przy tym już wcześniej doświadczenie z innym serialem SF powstałym na bardzo luźnych motywach „Fantastycznej podróży”.

Owa „Podróż”, jeśli ktoś nie wie, był to film wyjątkowo wręcz zaburaczony (na tym tle można TOS z sentymentem wspominać ;)), przedstawiający misję pomniejszonej łodzi podwodnej do wnętrza ciała pewnego genialnego naukowca, mającą na celu usunięcie skrzepu z jego mózgu (bowiem od zewnątrz się nie dało). Moim ulubionym momentem nieintencjonalnego komizmu w tym filmie jest scena, gdy bohaterowie, pomniejszeni +/- do rozmiaru bakterii (przez co — jak one — zagrożeni atakiem białych krwinek), jednocześnie byli w stanie — jak gdyby nigdy nic - oddychać normalnym, niepomniejszonym, powietrzem, które wessali do wnętrza swojej łodzi z płuc pacjenta, co generuje oczywiste pytanie, jak to było z wielkością atomów przy tym pomniejszeniu. (Nowelizację scenariusza tegoż filmu napisał zresztą Isaac Asimov, który już na wstępie zastrzegł sobie, że może zmieniać, co chce, dzięki czemu jakoś niby to wszystko ułogicznił, ale i tak, szczerze powiedziawszy, była to jego

chyba najslabsza powieść, co - zważywszy na talent Asimova - świadczy o tym, jaki materiał dostał do obróbki.) Twierdzi się często, iż główną przyczyną popularności „Fantastycznej podróży” był fakt, że zagrała tam Raquel Welch, która uchodziła wtedy za symbol seksu.

W serialu animowanym o seks i jego symbole było raczej ciężko, co być może tłumaczy, dlaczego pierwsze doświadczenie panów Sutherlanda i Shreimera w kręceniu seriali SF zakończyło się raczej fiaskiem, dobrze jednak, że zdobyli pewną wiedzę o tej konwencji, bo jakoś nie wyobrażam sobie kapitana Kirka wyciągającego miecz i mówiącego „*na potęgę Posępnego Czerepu!*”, a tym by się mogło skończyć w wypadku zbyt gwałtownego przejścia od przygód księcia Eterni do Star Treka. ;)

Jak widać, największego możliwego odstępstwa od kanonu ST dało się uniknąć ;), tym niemniej TAS wyróżnia się z tegoż kanonu charakterystycznymi wadami i zaletami, czy też - jak to się jedna poważna pani w trakcie swojego poważnego wystąpienia przejęzyczyła — zadami i waletami, czyniącymi go pod pewnymi względami wyjątkowym na tle reszty Treka.

Największą zaletą była możliwość pokazania rzeczy, których dotąd w TOS-ie, z racji ograniczeń technicznych, pokazać się nie dało, czyli zamiast powtórki z totalnego wizualnego kiczu w stylu słynnych cegieł lecących z sufitu statku kosmicznego (które to cegły mogą się zresztą z Lemem kojarzyć, a konkretnie z „Opowieściami o pilocie Pirxie”, gdzie też rakiety betonem latano ;)) otrzymaliśmy już w pierwszych odcinkach TAS możliwość zobaczenia nowych scenerii, na przykład statku kosmicznego obcej cywilizacji przypominającego twory owadzie (a było to jeszcze przed Scottowskim „Obcym”, któremu dodano u nas ósemkę i inne rzeczy do tytułu).

Również jednak mostek Enterprise w TAS wygląda znacznie lepiej niż w swoim TOS-owym wydaniu, dzięki magicznej mocy animacji. Tenże TOSowo-TASowy mostek cieszył się zresztą na tyle dużą popularnością, że Arthur C. Clarke, jak wiemy - zaprzyjaźniony z Roddenberrym - wykorzystał go w swojej powieści „Spotkanie z Ramą” (mamy tam zawodowego kosmonautę, komandora Nortona, który jest fanem Treka i urządził sobie mostek, na statku nie latającym aż tak daleko, tylko polującym na asteroidy, o ile dobrze pamiętam, jako kopię tego trekowego.)

Kolejnym atutem byli nowi bohaterowie. Poza mostkowymi z TOS (a trzeba dodać, że aktorzy z TOSowej głównej obsady z miłą chęcią użyczyli głosów swoim dawnym bohaterom, przy okazji mogąc zagrać nw. dwie nowe postacie oraz podkładać głosy np. ginących redshirtów, której to przyjemności dotąd im oszczędzono ;)) pojawiła mianowicie dwójka nowych załogantów, która — jako animowana - mogła sobie pozwolić na luksus pewnej niehumanoidalności (Nie była to zresztą całkowita niehumanoidalność typu Horta - czyli słynne TOS-owe krzemowe skrzyżowanie pizzy z dywanikiem - tylko tacy „półhumanoidzi”).

Pierwszy z nich, porucznik Arex, posiadał trzy kończyny górne (trzecia z rąk wyrastała z klatki piersiowej) i wydłużoną szyję (co jednak nie przeszkadzało mu grać na normalnym instrumencie strunowym, podobnym do tego, na którym brząkał sobie czasem Spock).

Druga to M'Ress, jedna ze zmienniczek Uhury na stanowisku komunikacyjnym, atrakcyjna z punktu widzenia bohaterów TAS kobieta posiadająca wyraźne kocie cechy (futro, spiczaste uszy, ogon, odmienna budowa nóg).

Postać ta, intrygująca zresztą dla fanów i pobudzająca ich do snucia zoofilnych skojarzeń, na kolegów z załogi działała nawet bardziej pobudzająco, dowodem romans, który przeżyła ze Scottym (zdarza się wystąpić tej dwójce na ekranie w sytuacji dość jednoznacznej).

Co ciekawe, w wersji komiksowej M'Ress wyglądała znacznie bardziej humanoidalnie: po kocich przodkach zostały jej tylko kocie oczy... Przypuszczam, że dziś, w erze po TNG i B5, wyjaśniono by tę

wizerunkową zmianę w ten sposób, że pod wpływem uczuć do Scotty'ego zaaplikowała sobie ludzkie geny. M'Ress reprezentuje sobą nowy w kanonie gatunek — Caitan, pochodzących od kotów. Wspominam o tym, bo, Caitanie spokrewnieni są z kolejnym gatunkiem — Kzinti, o których za chwilę powiem więcej.

Następna, nie tak już swoista, zaleta to pozyskanie do produkcji oryginalnych scenarzystów TOS, na czele z D. C. Fontaną - nazwisko chyba powszechnie znane nie tylko trekerom, ale i fanom Babylon 5 - która w TAS awansowała zresztą na współproducenta, a także — podobnie jak w TOS - renomowanych pisarzy SF. Najbardziej znanym z nich był Larry Niven, postać, której fanom SF nie trzeba przedstawiać.

Tu można uczynić dygresję na temat tego, kim jest Larry Niven. Otóż jest to przedstawiciel typowej amerykańskiej elity finansowej, człowiek bogaty od urodzenia, który przez pewien czas nie zajmował się niczym sensownym, bo po prostu nie musiał, a jednocześnie jeden z bardziej utalentowanych pisarzy SF, jeśli chodzi o pomysły; zwłaszcza jego biologiczne wizje są bardzo ciekawe, bo uwzględniają reguły darwinowskiej ewolucji. Połączenie tych cech — bogactwa i precyzyjnej, podpartej znajomości nauki, wyobraźni - zaprowadziło zresztą z czasem autora na polityczne i naukowe salony jako jednego z ekspertów zajmujących się wpływem zaawansowanej technologii na życie. Tenże Niven wymyślił coś takiego jak Known Space (czyli Poznany Wszechświat), a więc setting SF miłośnikom gatunku znany nie gorzej niż universum ST. Oba te fikcyjne wszechświaty zostały zresztą ze sobą splecione - Roddenberry, można powiedzieć, zaliczał się do fanów Nivena i chciał widzieć któryś z jego utworów zaadaptowany na potrzeby Treka. Po dość długich dyskusjach (wręcz sporach) obu panów, Roddenberryemu udało się przeforsować swój pomysł (ostateczny wybór padł na opowiadanie „The Soft Weapon”, należące właśnie do świata Known Space, które stało się podstawą dla scenariusza odcinka „The Slaver Weapon”, dzięki czemu w TAS pojawiły się — zdrowo mieszając w kanonie ST - dwa gatunki znane z Known Space).

Wspominałem o gatunkach i o biologicznej wyobraźni Nivena... Otóż bardzo pomysłowo wykoncypowane gatunki Obcych należą do charakterystycznych cech jego twórczości. Jednym z nich są właśnie Kzinti (którzy Trekerom będą się natychmiast z Klingonami kojarzyć), urodzeni wojownicy, gatunek ewolucyjnie bardziej drapieżny od ludzi, co objawia się m. in. tym, że istnieje u nich specyficzna etyka pojedynkowa. Doszło już do tego, że w ich ambasadzie musi istnieć urzędnik, którego funkcja nazywa się uroczo — Mówiący do Zwierząt, w przekładzie na nasze (takie to wysokie zdanie mają Kzinti o innych gatunkach), którego zadaniem jest ciągle przepraszanie swoich rodaków w imieniu Obcych, albo przeciwnie, aby odsunąć widmo ciągłych jatek (nota bene Kzinti przypominają dwunożne tygrysy, więc przeciwnik miałby niewielkie szanse w tej walce).

Tu mała dygresja: Kzinti, wedle opisów Nivena, budzą strach samym swoim wyglądem, niestety, patrząc na ich przedstawienie w TAS, można się, co najwyżej, śmiać.

Poza Kzinti są jeszcze Laleczniki (z angielskiego Puppeteers). Jest to prześmieszny gatunek — przypominają ciele z dwiema głowami, które mózg ma w brzuchu, a ich głos, gdy naśladuje ludzki, brzmi jak najbardziej zmysłowy głos panienci z sekstelefonu (podobno; tak to było opisanie, nie wiem, nie dzwoniłem, nie sprawdzę; Lalecznika też nie słyszałem, jakoś się tak składa).

Laleczniki są, dla odmiany, gatunkiem niesłychanie tchórzliwym, a przy tym (jak każdy odpowiednio mocno przestraszony tchórz) śmiertelnie niebezpiecznym — trzecia noga jest w stanie zabić jednym ciosem, jako że w jej kopycie odkładają się jakieś związki metali. Tchórzostwo Laleczników objawia się m.in. tym, że ich przywódca nosi tytuł Najlepiej Ukrytego i nikt nie zna jego tożsamości (nota bene, na przywódców wybiera się tam wariatów, bo nikt normalny — mimo wszystko — aż tak by się nie narażał; ogólnie zresztą wszystkie funkcje przedstawicieli na zewnątrz pełnią więc tamtejsi wariaci i psychopaci, bo tylko oni mają dość odwagi na to, ale i oni w wypadku zagrożenia potrafią

się np. zwinąć w kłębek i trząść, co czyni ich towarzystwem, dla odważniejszych istot, raczej kłopotliwym). Jednocześnie jednak Laleczniki są, w ramach tego tchórzostwa, gatunkiem niesłyszanie zapobiegliwym, wręcz bardzo - można powiedzieć - cwany i to do tego stopnia, że swój macierzysty układ 5 planet przerobili na coś na kształt statku kosmicznego, latającego po Wszechświecie, by się nie dało namierzyć jego lokalizacji. W ramach tej zapobiegliwości manipulowały też Laleczniki ludźmi i Kzinti, popychając ich do wojny, by doprowadzić do ich wybicia się nawzajem, a jeśli nie wybicia, to przynajmniej uzyskania — drogą selekcji — nowej, bardziej pokojowej odmiany. (Wojna ta zresztą trafiła i do kanonu ST.)

Kolejny gatunek (nie wiem nawet, jak to wymówić) zwany jest Jotoki.

To znów są kijankopodobne twory, z których każdy ma osobny mózg, połączone w ośmiornicopodobne, posiadające zbiorowe umysły kolonie. Gatunek ów był dłuższy czas zniewolony przez Kzinti, ale potem jakoś wybili się na niepodległość. Jotoki mówią o sobie w liczbie mnogiej, mają bowiem złożone poczucie osobowości, a jednocześnie da się np. posiekać na części składowe takich dwóch, a potem złożyć z nich dwóch nowych (przypomina to sadystyczne eksperymenty jakie da się przeprowadzić na stułbi).

Niven, jak widać, ma dość ciekawą fantazję. W stworzonym przez niego wszechświecie, mimo traktowanego serio darwinizmu, jest jednak miejsce i na hipotezy nieco dänikenopodobne, a więc na starożytne gatunki, które tworzyły czy rozsiewały życie na innych planetach. O jednym z tych gatunków musimy wspomnieć, jako że także trafił do kanonu ST. Są to są Slavers - przemiłe jaszczurowopodobne stwory, jak sama nazwa wskazuje, trzymające duże ilości niewolników (Slaver ukazany w TAS, choć narysowany w pełni zgodnie z opisem Nivena, wypada — niestety - nie mniej żałośnie niż Kzinti).

Miliardy lat temu tworzyli Slavers potężne imperium, po którym do dziś zostały niebywałe technologie — i tu, odkąd TAS ponownie stanowi kanon — pojawia się poważny kłopot z tymże kanonem, ponieważ wychodzi na to, że większość swych najbardziej zaawansowanych technologii Federacja zawdzięcza właśnie artefaktom pozostawionym przez Slaverów. Artefakty te to przede wszystkim tak zwane *stasis boxes*, czyli pudełka, w których, poza upływem czasu, leżały przedmioty będące źródłem wielu cennych patentów.

Trochę to w stylu „Pikniku na skraju drogi”, trochę „Gateway”, gdzie z obcych planet artefakty przywożono i badano... Zatem można sądzić, że gdy Cochrane w szopie czy tam silosie składał statek kosmiczny, to musiał mieć do nich dostęp, zwłaszcza że Spock oznajmia, iż w sumie opanowanie sztucznej grawitacji (co daje w efekcie i warp, jeśli warp uznamy, za Alcubierrem, za zakrzywianie czasoprzestrzeni, co wymaga wszak stworzenia sporej masy) wynikało z odkrycia w naszym Układzie Słonecznym właśnie takiego pudełka pozostałego po Slaverach. Stąd był ten skok technologiczny.

Oczywiście w TAS dochodzi do odkrycia kolejnego *stasis box*, mogącego zawierać potężną broń, jak się zgaduje, i Kzinti przystępują do wyścigu z Federacją o jego zdobycie i otwarcie.

Na zakończenie tej dygresji może jeszcze jedna ciekawostka związana z Nivenem. Otóż w czasie zbliżonym do produkcji TAS został on także autorem „biblii” cyklu komiksowego Green Lantern. Tenże Green Lantern powstał jeszcze w latach 30-tych jako superbohater dysponujący mocą w sumie magiczną, później jednak postanowiono zrobić z tego SF w stylu podobnym do cyklu „Lensman” „Doca” Smitha, a zadanie to powierzono właśnie Nivenowi. Echa jego ówczesnych pomysłów, a raczej popłuczyny po nich, znajdziemy i w najnowszym filmie „Green Lantern”. Oczywiście Niven nie byłby sobą, gdyby nie wprowadził nawiązania do swojego Known Space, stąd też w szeregach Lanternów znalazł się Lalecznik, dzięki czemu Trek ma — via Known Space — połączenie z GL.

Wracając do, poruszonego już w ramach dygresji, tematu technologii... W TAS chciano koniecznie wytłumaczyć, dlaczego te nasze załogi tak sobie swobodnie wychodzą na zwiad bez kombinezonów (pomijając może jeden czy dwa odcinki) i wytłumaczono to w ten sposób, że posiadają pasy emitujące pole siłowe, a jednocześnie system tworzący czy też filtrujący za pomocą tegoż pola powietrze (wiadomo, trzeba oczyścić to, co się wydycha).

Nota bene nie pokazano nigdy więcej tychże pasów. Wszelkie chronologie i materiały pozakanoniczne, by to wyjaśnić, twierdzą po prostu, że zbyt często się psuły i dlatego wyszły z użycia (za dużo ofiar było). W związku z czym w TNG muszą sobie bez żadnego uzasadnienia chodzić w mundurze po obcych planetach (choć jest i strona pozytywna — piękne spacerunki kosmiczne w eleganckich skafandrach w TMP i FC).

By jednak lepiej poznać TAS, najsensowniej będzie chyba dokonać krótkiego przeglądu treści wybranych odcinków.

Oto np. w „One of Ours Planets is Missing” pojawia się słynna Kosmiczna Chmura, radykalnie niehumanoidalna — jak sama nazwa wskazuje — forma życia, kojarząca się z Czarną Chmurą ze znanej powieści Hoyle’a (wspominałem dotąd głównie jak nieładnie TASowa animacja umiała wyglądać, Kosmiczna Chmura stanowi dla odmiany piękny dowód plusów animowanej konwencji).

Scenariusz ww. odcinka nieprzypadkowo jest podobny do tego, jaki otrzymaliśmy potem w TMP, czyli leci sobie coś dziwnego i zjada planety, nie wiadomo, co to jest, ale wszyscy się boją. Okazuje się w końcu, że jest to obłok z antymaterii, przy czym dzięki kontaktowi, w jaki wchodzi z tym obiektem Spock, stosując mind-meld na odległość, okazuje się też, że jest to istota inteligentna, która daje się przekonać, żeby nie zjadała innych istot, i odlatuje sobie.

Innym istotnym, jeśli nie najważniejszym, odcinkiem TAS (który uchodził za kanon, nawet kiedy sam TAS nie uchodził za kanoniczny) jest „Yesteryear” poświęcony Spockowi. Dowiadujemy się z niego różnych ciekawych szczegółów na temat tegoż bohatera, m.in. dzięki komu Spock stał się Spockiem, jakiego znamy i kochamy. Otóż okazuje się, że dzięki samemu sobie...

(Cofnął się w czasie, podał się za swojego kuzyna i sam sobie podpowiedział, jak zostać prawdziwym Spockiem; tak, mnie też to brzmi trochę jak „Moda na sukces”). Każdy, kto oglądał najnowszy film, znając jednocześnie TAS, zauważy w scenariuszu Orciego i Kurzmanna dużo nawiązań do tego odcinka: poza samym młodym Spockiem i jego wyglądem, dostaniemy również trzech młodych wesołków, którzy byli łaskawi się nad młodym Spockiem znęcać, co się dla nich dość źle skończyło.

(Porównując obie sceny dokuczania młodemu Spockowi, będące w sumie — scenariuszowo - tą samą sceną, kończącą się wybuchem Spocka, można dostrzec "piękne" cechy trekowej animacji, kojarzące się ze wspomnianym „He-Manem”. Co by nie gadać, Abrams jednak ją ładniej przedstawił. Z tym że, jeśli coś tłumaczy pojawiające się w „Yesteryear” błękitne porcięta, to fakt, że Vulcan jest dość ciepłą planetą...)

W tymże samym odcinku pojawia się zresztą kolejny piękny przykład niehumanoida — ptakopodobny Aleek-Om, historyk słynny.

Dość typowe dla TAS były także wstawki humorystyczne. Przykład pierwszy z rzędu, a chyba najbardziej znany, to odcinek „The Practical Joker”, gdzie pokładowy komputer w wypadku awarii nabył własnej (złośliwej zresztą) osobowości i zaczął płać załogantom nie najmądrzejsze figle. (Najsłynniejszy z nich to napis „Kirk is a jerk”, na plecach munduru naszego kapitana, celnie podsumowujący brzydsze cechy jego osobowości ;).)

Podkreślałem parę razy, że jeżeli chodzi o pomysły, TAS jest jednym z ciekawszych Treków, właśnie

ze względu na swobodę, jaką animacja dawała, ale pomysłów — łagodnie mówiąc — niecelnych też by się sporo znalazło. Najbardziej charakterystyczny z nich to chyba bohater tytułowy odcinka „Bem” - emisariusz obcej cywilizacji, który okazuje się organizmem kolonijnym.

Pomysł jak najbardziej sensowny, budzący automatycznie skojarzenia z „Edenem” Lema, ale jego wykonanie jest jednocześnie żenujące i zabawne. W chwili gdy wychodzi na jaw jego kolonijna natura, Bem rozdziela się bowiem na części, w tym szybujące swobodnie w powietrzu tułów i głowę (jakim cudem to się unosi, nie było wyjaśnione; być może — niczym baron Harkonnen — podczepił sobie jakieś urządzenia antygrawitacyjne, bo inaczej to tego nie potrafię uzasadnić).

Największą jednak z wad TAS, jeśli już o tym mówimy, nie był jakiś konkretny pomysł, a fakt, że odcinki miały taką mniej więcej długość, jaką mają odcinki animowanego „Batmana”, czyli około 20 minut (tak od 18 do 22), czego efektem było, że typowa fabuła wygląda tak: pojawia się zagadka, jak to w klasycznym Treku ery Roddenberry'ego, załoga musi tę zagadkę rozwiązać, co ze względu na tempo przebiega mniej więcej w ten sposób: jest kłopot — ktoś z załogi doznaje olśnienia — jest rozwiązanie. Mimo tego nierealistycznego, wymuszonego przez skrótowość, tempa, same fabuły były dość ciekawe. Chyba najlepiej eksponują ich plusy słynne „Star Trek Logs”, czyli nowelizacje pióra Alana Deana Fostera, późniejszego scenarzysty TMP czy nowelizatora najnowszego filmu.

Foster opisał to wszystko, co na ekranie widzimy tylko pretekstowo, rozbudowując bardzo szczegółowo tło i tak na dobrą sprawę, gdyby te jego powieści sfilmować na nowo w stylistyce TMP, dajmy na to (bo trzeba by czas jakoś dłużyznami zająć, żeby się z 20 minut zrobiło ponad 40; poza tym wizualnie był to jednak najlepszy Trek), to byłyby to jedne z najlepszych odcinków ST, jakie powstały.

Prezentacji zalet TAS niech dopełni przegląd ciekawostek. Jak wiadomo, częścią trekowej tradycji są gościnne występy różnych osób (zwłaszcza fanów — tych anonimowych w TMP, czy tych znanych, z Whoopie Goldberg i Stephenem Hawkingiem na czele), a także uwiecznianie na ekranie nazwisk twórców serialu (przykład najbardziej znany — tuby Jeffrisa).

W TAS poszło to chyba najdalej. Animacja, poza innymi możliwościami, pozwalała na uwiecznienie twarzy scenarzystów, reżyserów, producentów wewnątrz serialu. Lista osób upamiętnionych takimi „gościnnymi występami” jest dość długa, otwierają ją Lou Scheimer i Davida Gerrold, jeden z najważniejszych trekowych scenarzystów. Oczywiście najczęściej jednak oglądaliśmy narysowane twarze oryginalnych aktorów.

Skoro zaś o Gerroldzie i jego scenariuszach mowa, kolejną ciekawostką jest fakt, że niektóre znane odcinki TOS doczekały się dopełnienia w TAS — pojawił się odcinek z tribblami, pojawił się epizod, w którym Harry Mudd występował, jak zwykle usiłując ubić jakiś interes, pojawił się ciąg dalszy losów Kora - jednego ze stałych klingońskich przeciwników kapitana Kirka, pojawiło się sporo innych TOSowych postaci. To w TAS pojawia się także — tym razem nie gościnnie, a premierowo - Robert April, pierwszy dowódca Enterprise.

Co ciekawe, Roddenberry miał dość specyficzny stosunek do TAS, ponieważ początkowo kręcił go z entuzjazmem, może nawet uważając, że może opowiadać swoją historię nieskrępowaną tak wymogami wytwórni, jak w wypadku TOS. Po pewnym czasie, widząc jednak, że TAS nie wychodzi mu tak, jak oczekiwał (poza tym tam dochodziły jeszcze kłopoty tego typu, że TAS powstał w wytwórni Filmation, natomiast „Treka” kręcił jednak zasadniczo Paramount), Roddenberry uznał ten serial za niekanoniczny. Nota bene, skądinąd też wiadomo, że Roddenberry poszerzał i zawężał kanon, uwzględniając i taki czynnik, jak walka jego byłej żony o prawa do majątku (którego niebagatelną częścią były dochody z Treka) itp. itd. Tak więc definicja kanonu według Roddenberry'ego się zmieniała dość płynnie.

Jeśli natomiast chodzi o politykę Paramountu, to wytwórnia ta uważała dłuższy czas TAS właśnie za niekanoniczny, dawała mu poziom równy, powiedzmy, powieściom czy komiksom trekowym, natomiast ostatnimi czasy zmieniła zdanie i — jak wspominałem - uznała TAS za pełnoprawną część kanonu, może po to, by było co wypuścić na DVD, przy okazji premiery nowego filmu.

Tu trzeba dodać, że TAS był jednym z ważnych źródeł przy układaniu podręczników do ST RPG i chronologii uniwersum w starych dobrych czasach, zwłaszcza że on i jego nowelizacje pokazywały jakieś tam dodatkowe szczegóły. Pojawiły się na przykład nowe imperia kosmiczne. Mapa wszechświata Star Trek ery TOS i TAS bazująca na ww. seriach i powiązanych z nimi nowelizacjach (w której tytule widać nawiązanie do Nivena) ukazuje m. in. Gorn, Tholian, Klingonów ale i Kzinti, którym poświęcona była spora część mojej wypowiedzi, czy Vegan Tyranny... (Ta ostatnia nazwa nie pochodzi zresztą z TAS. James Blish, pisząc nowelizację TOS-a, pozwolił sobie dokładnie na to samo, na co Niven, wkładając do TAS Kzinti i Slaverów, czyli zaczerpnął z własnego cyklu „Okies” - u nas znanego jako „Miasta w Kosmosie”, najczęściej - cywilizację Vegan. To humanoidzi, którzy wieki temu rządzą galaktyką. Właściwie po wiekach z ich Tyranii zostało jedno takie latające miasto, będące twierdzą kosmiczną, którą zniszczono w końcu w walce o Ziemię i jakieś tam szczątki imperium daleko, daleko... Wspomniana mapa pokazuje wręcz, że inne imperia, rozkwitając, zajęły dawne tereny vegańskie, oddzielając od siebie dwa ostatnie bastiony Tyranii, które to tereny, według niektórych niekanonicznych trekowych źródeł, władane już są przez cywilizację maszyn pozostałych po swych twórcach - wymarłych do cna wraz z zagładą swego ostatniego latającego fortu - „biologicznych” Veganach).

Tymczasem, gdy tylko spojrzymy na spojrzymy pierwszą z brzegu na mapę wszechświata ST w wydaniu współczesnym (a więc bazującą na TNG, DS9 i VOY), zobaczymy, że wygląda ona zupełnie inaczej, że inaczej imperia są na niej rozmieszczone (Vegan czy Kzinti brak, są za to np. Ferengi, Tzenkethi i Breen). Skoro mamy jeden kanon, to automatycznie pojawia się pytanie, jak to ze sobą uzgodnić? Jaką ułożyć mapę, by wilk był syty i owca cała? Przypuszczam, że należałoby jakoś poupychać jedno imperia pomiędzy drugie. Kzinti się jeszcze jakoś zmieszczą od biedy. Nie jedyne to zresztą trudności, jeśli chodzi o uzgodnienie kanonu.

Podsumowując: niezależnie od tego, jak to zabrzmiało, po wyliczeniu „kanonicznych” trudności, zachęcam do zapoznania się z TAS właśnie z racji wielości pomysłów zawartych w tym serialu, mocno wzbogacających trekową ofertę. Pogodzić się jednak trzeba, na starcie, z paroma rzeczami. Po pierwsze, ze wspomnianym ściśnięciem fabuły do 20 minut, co przekłada się na wyjątkowo nierealistyczne tempo znajdowania wyjść z każdej sytuacji. Wiadomo, jakie efekty daje wpychanie rzeczy na siłę do walizki. Podobne efekty daje upychanie fabuł w tak krótkim czasie. Kolejna sprawa to estetyka, która wychodziła nam przy okazji tych nieszczęsnych Kzinti i Slavera czy tych młodych Wolkan w gatkach. Estetyka wynikająca z tego, że serial kręciła — powtórzę do znudzenia - ekipa od „He-Mana”. Z tym że, jeśli jakoś to znieść i wgłębić się w treść, to nie jest najgorzej. Jeszcze bardziej jednak, niż do sięgnięcia po sam serial, zachęcam wszystkich do zapoznania się ze wspomnianymi nowelizacjami pióra Alana Deana Fostera (które — poza pierwszą — dostępne są tylko po angielsku), bo daje to nam możliwość zwizualizowania sobie wszystkiego w głowie znacznie ciekawiej niż pokazano w serialu.

Można jeszcze dodać, że TAS nie we wszystkim umarł, ponieważ fani ST, którzy kręcą fanserial „Starship Farragut”, postanowili nakręcić dalsze animowane odcinki, w hołdzie dla TAS-a. Co ciekawe, Lou Scheimer, czyli, jak pamiętamy, główny, obok Roddenberry'ego, producent TAS, dał swoje błogosławieństwo dla serii „Starship Farragut: The Animated Episodes” i jej powstania.

Tu krótka wzmianka o „Starship Farragut” - otóż jest to produkcja półprofesjonalna, jej producentem i odtwórcą roli głównej jest pewien amerykański milioner, niejaki John Broughton, który swój sposób na wydawanie pieniędzy znalazł w kręceniu trekowych fanseriali. Jego zasoby zapewniają

„Farragutowi” niedostępny dla innych podobnych produkcji poziom technicznego dopieszczenia, przy czym jednak Broughton najwidoczniej nie wydaje na scenarzystów, bo poziom treści nijak się ma do poziomowi formy, w jakiej ten brak treści jest podany.

Każdy, kto zapozna się z „SF — TAE”, stwierdzi, że fanom udało się udatnie podchwycić estetykę oryginału. Chwilami trudno uwierzyć, że ma się do czynienia z serialem powstającym współcześnie. Co ciekawe, jednym z bohaterów jest tam Thelin, epizodyczna, acz zapadająca w pamięć postać z TAS, a konkretnie alternatywna wersja Andorianina, który w „Yesteryear” zajął - w wyniku temporalnego zamieszania - miejsce Spocka jako pierwszy oficer Enterprise.

Z tym że nie jest to — siłą rzeczy — kanon. Że zaś Thelin jest moim ulubionym nowym bohaterem wprowadzonym przez TAS, wzmianką o nim pozwolę sobie zakończyć. Dziękuję za uwagę.

Juliusz "Q" Mróz

Słowniczek skrótów:

ST, Trek - Star Trek

TOS - oryginalny serial Star Trek z roku 1966, znany potem - dla odróżnienia od nowszych produkcji - jako Star Trek: The Original Series

TAS - Star Trek: The Animated Series - animowana, nakręcona z tą samą obsadą, kontynuacja TOS-u

TMP - Star Trek: The Motion Picture, pierwszy kinowy film ST

TNG - Star Trek: The Next Generation (po polsku - Star Trek: Następne Pokolenie), drugi aktorski serial ST

DS9 - Star Trek Deep Space Nine (znany też jako Star Trek: Stacja kosmiczna), trzeci aktorski serial ST

VOY - Star Trek: Voyager, czwarty aktorski serial ST

FC - Star Trek: First Contact, ósmy kinowy film Star Trek, drugi z załogą kapitana Picarda

SF — TAE - Starship Farragut - The Animated Episodes - animowane odcinki popularnego fanserialu ST Starship Farragut, stanowiące wyraźny hołd dla TAS-u, i nakręcony w identycznej stylistyce

B5 - Babylon 5, serial SF stanowiący konkurencję dla Star Treka, inspirowany przezeń i zwrótnie inspirujący jego stylistyczną ewolucję

GL - Green Lantern, superbohatersko-spaceoperowa seria komiksowa, na której kształt miał duży wpływ L. Niven

Burak, zaburaczenie - w polskim fandomie ST używa się tego określenia mówiąc o błędach naukowych, logicznych, lub z zakresu wewnętrznej continuity pojawiających się, niestety, dość regularnie w kolejnych odsłonach Treka

Powyższy artykuł stanowi zapis tekstu prelekcji wygłoszonej w ramach Avangardy (00)7/TrekSfery

2011, i pierwotnie opublikowany został w specjalnym numerze startrekowego e-zinu "Pathfinder"