NEDERLAND en BELGIË € 4,50

Star Trek Fanclub

THE FLYING DUTCH

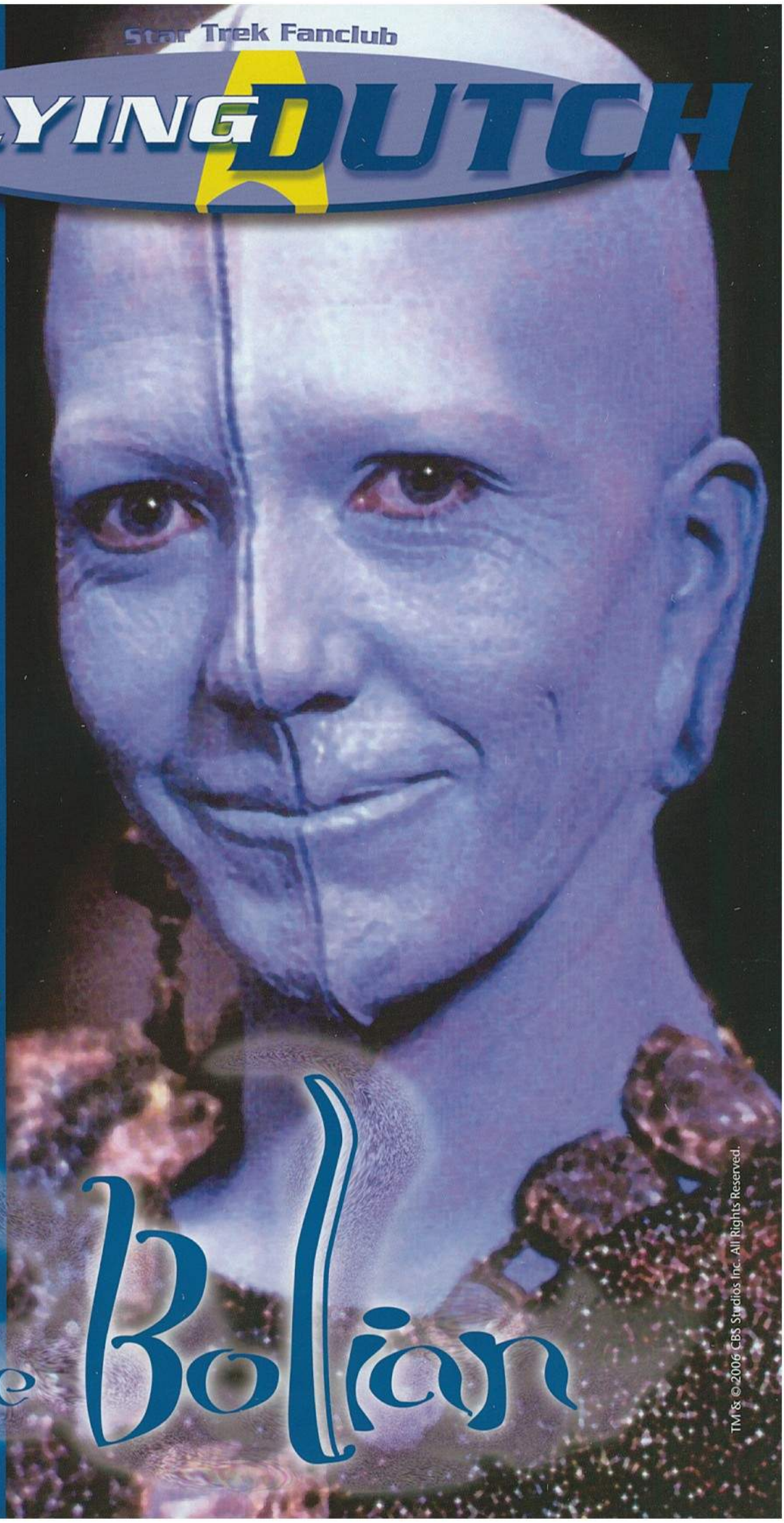
Nr. 02 Juni 2010
Jaargang: 27ste

In dit nummer:

- One small step.... backwards or beyond?

- In Memoriam: Lucie Blom Calis

- De Hubble ruimtetelescoop viert zijn 20e verjaardag.



de Bolian

ISSN 1567-5920

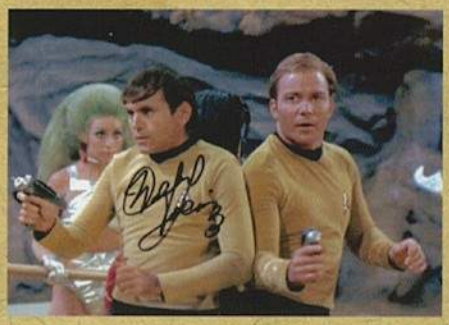
TM & ©2006 CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

Gesigneerde foto's Walter Koenig

Star Trek Fanclub THE FLYING DUTCH 25 JAAR

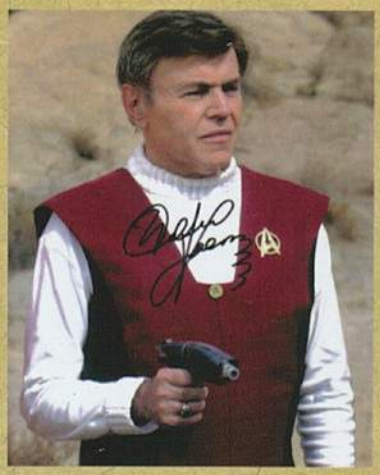
Heb je ons feest van 25 oktober gemist? Of wil je er nog een extra aandenken aan?

Dan hebben we nu een heel leuk aanbod voor jullie. We hebben namelijk een aantal door Walter Koenig gesigneerde foto's kunnen bemachtigen en deze kunnen jullie nu exclusief bij ons bestellen voor € 20.00 (per stuk), inclusief verzendkosten.

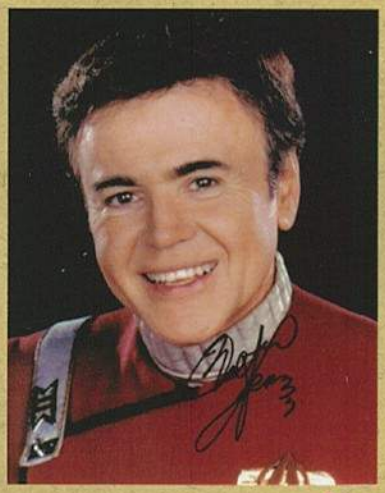


1

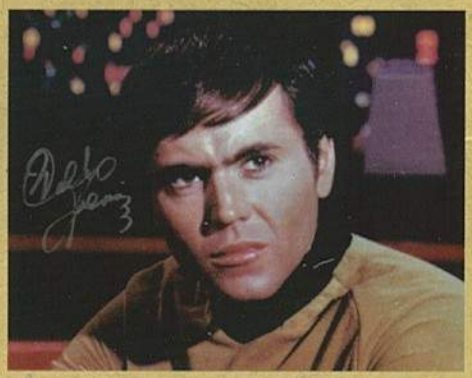
2



3



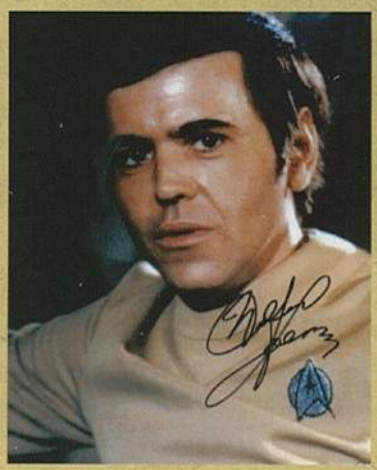
4



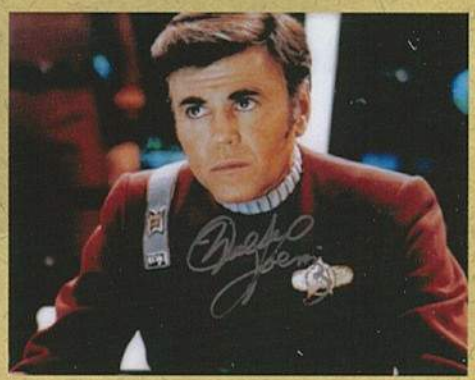
5

Bestellen kun je de foto's door ons de nummers van de gewenste foto('s) door te geven (bij voorkeur via email) en het verschuldigde bedrag (aantal foto's x 20 euro) over te maken op ING-rekeningnummer 3237505 t.n.v. The Flying Dutch te Leiden, onder vermelding van de foto-nummers en je lidnummer.
Vergeet vooral dit laatste niet, want zonder lidnummer weten we niet wie je bent.

Foto's zullen verstuurd worden op volgorde van betaling en aanmelding, enne OP = OP dus wees er snel bij.



6



7

Inhoud

2 NIEUWS
12 POSTER (TEA, EARL GREY, HOT!!!)
14 UIT DE DOOS
16 WAAR ENTERPRISE DE WEG KWIJT RAAKTE, DEEL 3
19 STAR TREK ONLINE
22 VOORGELEZEN
23 AGENDA

04 ALIENS IN STAR-TREK: BOLIANS

08 ONE SMALL STEP.... BACKWARDS OR BEYOND?

11 IN MEMORIAM: LUCIE BLOM CALIS

21 DE HUBBLE RUIMTETELESCOOP VIERT ZIJN 20E VERJAARDAG.

THE FLYING DUTCH Nieuwsbrief 25e jaargang

Star Trek Fanclub

THE FLYING DUTCH

THE FLYING DUTCH
Postadres:
Overhandstraat 3, 3195 SE Pernis
Lidmaatschap: €25,- per jaar
Telefoon: 06 – 39 22 97 01
Fax: 084 – 754 93 70
E-mail: info@tfd.nl
Website: www.tfd.nl
Gironummer: 3237505 t.n.v. The Flying Dutch, Leiden
De redactie is via bovenstaand adres te bereiken of per e-mail: redactie@tfd.nl

Redactie:
Joyce Geurts, Frank Maurits, Ilonka Rebergen, Ties Poulisse, Jacqueline Spoelder, Adam Chapman, Marc Ghijssels, Christiaan Graafmans
Medewerkers aan dit nummer:
Maartje de Jongh, Harm Koopman, Peter van Mierlo, Mark Retera, Edwin Blok, Hendrik Jan Brakels.
Vormgeving:
Christiaan Graafmans
Druk
Imago Printing, Amsterdam

Deze nieuwsbrief is een uitgave van dé Nederlandse Star Trek vereniging

Niets in deze uitgave mag worden overgenomen zonder de schriftelijke toestemming van de redactie en auteur. Alle teksten blijven eigendom van de auteur. Voor verdere informatie en een aanvraag voor overname kunt u contact opnemen met de hoofdredacteur.

De redactie gaat ervan uit dat de ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.

De aansprakelijkheid voor het auteursrecht van ingezonden kopij ligt dus bij de inzender. De redactie behoudt zich het recht voor om zonder opgaaf van redenen ingezonden kopij in te korten, niet te plaatsen, noch terug te sturen.

TM & © 2006 CBS Studios Inc. All Rights Reserved. STAR TREK and related marks are trademarks of CBS Studios Inc.

Redactioneel

Beste lezer,

Voor je ligt alweer de tweede nieuwsbrief van dit jaar. Een nieuwsbrief die dankzij een cadeautje van Hendrik Jan Brakels toch nog uit 24 pagina's is komen te bestaan. Hendrik Jan, bedankt voor je artikel over Okuda en het Constellation-project, naar aanleiding van een financiële toezegging van Barack Obama in het begin van dit jaar aan een variant op het oorspronkelijke project. Nieuwsgierig geworden naar hoe het verder in elkaar steekt? Lees dan maar gauw het artikel.

Maar, beste lezer, als je goed tussen de regels door leest, lees je dus ook dat er erg weinig kopij was deze keer. Dus… wil je de volgende keer weer 24 pagina's voor je neus hebben liggen, stuur dan ook eens iets in? Reageer bijvoorbeeld op de oproep die ik de vorige keer gedaan heb in de nieuwsbrief en die er deze keer nogmaals instaat. Zoals ik al eerder aangegeven heb, hoeft een tekst niet meteen een perfect artikel te zijn: als we als redactie maar begrijpen wat je bedoelt, dan kunnen wij er verder wel wat van maken. Dus schroom niet, stuur gewoon iets in en we zien wel.

De deadline voor eventuele plaatsing in het eerstkomende blad is al heel snel: 18 juni. Voor blad 4 nemen we alles dat voor 2 oktober binnenkomt in overweging. Als je iets instuurt voor de nieuwsbrief, krijg je altijd een reactie vanuit de redactie. Insturen liefst via e-mail.

Maar enfin, nu eerst maar eens lezen in deze nieuwsbrief. Enne… alle andere medewerkers aan dit nummer (zie linkerkolom), natuurlijk ook hartelijk dank, want ook zonder jullie input was er niets van terechtgekomen ;)

Veel leesplezier,
Joyce Geurts

"I CAN SEE OUR LIVES TOGETHER WILL NOT BE EASY."
"TRUE. BUT THE'LL BE FUN"' Worf and Dax – DS9; 'Sons and Daughters'

NIEUWS

Op 15 maart 2010 overleed onze oud-voorzitter en voormalig hoofdredactrice ***Lucie Blom- Calis.*** Lucie overleed in het bijzijn van haar zoon in het Ziekengasthuis te 's Hertogenbosch na een onoverwinnelijke strijd tegen de ziekte A.L.S. The Flying Dutch zal Lucie nooit vergeten. Lucie kwam op een voor haar o zo typische manier bij de TFD. Ze beklaagde zich bij de stand van de TFD op een beurs dat ze al maanden niks vernam van de vereniging. Ze had zich als lid aangemeld en vervolgens hoorde ze niks. Maar Lucie liet het niet bij klagen alleen. Ze nam contact op met het toen onvolledige bestuur in een tijd dat de TFD in grote moeilijkheden zat.

Lucie bood het bestuur ondersteuning aan met als gevolg dat ze in vliegende vaart voorzitter werd. Omdat er ook al maanden geen nieuwsbrief meer van de TFD was verschenen nam Lucie ook hier het voortouw om zo snel mogelijk een nieuwsbrief uit te brengen. Wat begon met gekopieerde A4-tjes, werd snel een glossy magazine dat steeds meer kleur en inhoud kreeg. Handen uit de mouwen steken was Lucie niet vreemd en een vereniging met enkele honderden leden, met weinig armslag en een niet verschijnende nieuwsbrief veranderde in een landelijk bekende grote Star Trek vereniging met diverse jaarlijkse activiteiten, een gezond financieel huishoudboekje, een schitterende nieuwsbrief en een website. Na enkele jaren stond de ledenteller tot boven de 2500. In het jaar 2000 vond Lucie dat de reorganisatieklus geklaard was en gaf ze de voorzittershamer over aan Eric van de Ven. Als hoofdredactrice bleef ze de kar nog enkele jaren langer trekken tot ze ook deze taak overdroeg. Er waren rondom Lucie al weer andere klussen te klaren die ze met beide handen aanpakte. We wensen familie en vrienden van Lucie veel sterkte met dit zware verlies.

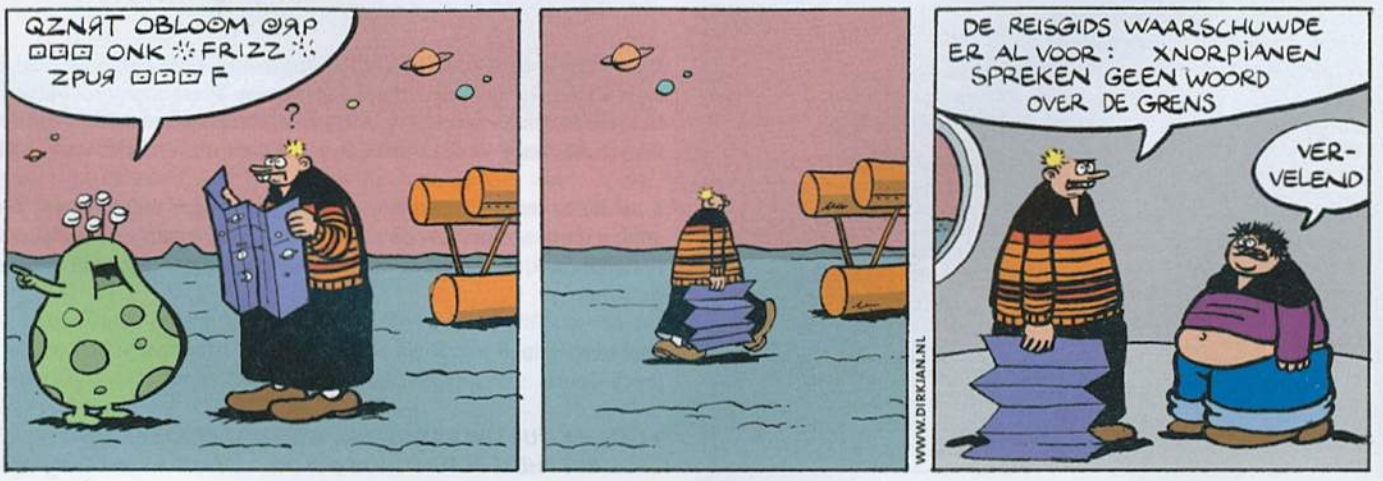
Verdrietige tijden voor ***Walter Koenig*** (Chekov – TOS) en zijn familie. Zijn zoon Andrew is na een aantal dagen vermist te zijn geweest (hij ging op vakantie naar Canada, maar kwam niet meer terug) overleden aangetroffen in een park in Vancouver. Uit de verklaring die Andrews ouders hebben afgegeven kwam naar voren dat Andrew al gedurende een zeer lange tijd aan een ernstige (behandelingsresistente) depressie leed en geen enkele uitweg meer zag. Dit leidde er uiteindelijk toe dat hij zichzelf van het even beroofde. Andrew Koenig werd vooral bekend als acteur in de tv-serie Growing Pains, maar speelde ook een gastrol in Star Trek, in de Deep Space Nine episode 'Sanctuary'. Andrew Koenig is 41 jaar geworden. We wensen de nabestaanden van Andrew veel steun en kracht toe.

Star Trek XI wint één Oscar! De succesvolle elfde Star Trek speelfilm van J.J. Abrams wist van de 4 Oscar nominaties er één te verzilveren voor de categorie Beste Make Up. Daarmee haalde Star Trek voor het eerst in haar geschiedenis een Oscar in huis! De prijs kwam make-up artiesten Barney Burman, Mindy Hall en Joel Harlow toe. De make-up in Star Trek X1 is werkelijk prachtig gedaan. Laten we hopen dat dit niet de laatste Oscar voor een Star Trek film is geweest.

Er wordt trouwens al weer druk gespeculeerd over Star trek XII. In de vorige film konden we zien hoe Uhura en Spock een relatie met elkaar kregen.

DIRKJAN

Door: *Mark Retera*



Fans zijn nu druk aan het speculeren of de romance standhoud of dat de romance eindigt en als de romance eindigt hoe dat dan zal verlopen. ***Zoe Saldana*** (Uhura) hoopt dat de relatie stand houdt, zij en Zachary Quinto (Spock) hopen dat de romance verder gaat. Ze vonden het namelijk erg leuk om de scènes te spelen.

Kattenliefhebbers opgelet. In Atlanta is er een kat geboren met een misvormd pootje. Op de foto is duidelijk te zien dat de tenen van de kat zodanig uit elkaar staan, dat het net lijkt alsof de kat de Vulcan groet doet. De kat is nog op zoek naar een nieuw baasje.

Leonard Nimoy (Spock – TOS) heeft bekend gemaakt dat hij met pensioen gaat. Hij zal niet meer in een volgende Star Trek film verschijnen. Leonard Nimoy vindt dat hij in Zachary Quinto een waardige opvolger heeft gevonden. Zachary Quinto's reactie was, er is nog geen eens een nieuw script en Leonard Nimoy maakt bekend dat hij met pensioen gaat. Leonard Nimoy doet wat hij zelf wil ondanks de reacties van andere mensen. Ik ben blij dat Leonard Nimoy mijn vriend is.

Nog een nieuwtje over Leonard Nimoy. Hij zal in april een bezoekje brengen aan de stad Vulcan in Alberta Canada. Leonard Nimoy wil graag de grond van het stadje aanraken, het museum bezoeken en met de lokale bevolking praten. Een week na het bezoek aan Vulcan zal Leonard Nimoy dineren met William Shatner (Kirk – TOS). Hij zal William Shatner alles over het bezoek vertellen en wie weet gaat deze er ook een keer op bezoek.

Op 1 mei gaan een aantal Star Trek fans tijdens een ***Vulcan-conventie*** in Tampa proberen om een wereldrecord te verbreken. De fans in Tampa willen proberen om 500 mensen in een Star Trek outfit bij elkaar te krijgen. Laten we hopen dat het gaat lukken (Update: dit is niet gelukt, maar tijdens Fedcon in Bonn, is het op de zaterdag wel gelukt om voldoende mensen bijeen te brengen).

Jolene Blalock (T'Pol – ENT_) heeft in een interview verteld dat ze het geweldig vindt om Science Fiction en Fantasy rollen te spelen. Ze vond het geweldig om de rol van T'Pol te spelen. Jolene Blalock is al van kinds af aan een echte Science fiction fan. 'Ik kwam thuis en dan ging ik naar The Original Series kijken.' Ze keek een jaar lang elke dag naar TOS en fantaseerde dan hoe het zou zijn als je echt door de tijd zou kunnen reizen. En hoe het zou zijn om mensen van andere planeten te ontmoeten.

Zaterdag 24 april 2010 was het precies twintig jaar geleden dat de ***Hubble Space Telescope*** gelanceerd werd. Ter gelegenheid van daarvan heeft het Space Telescope Science Institute in Baltirmore een spectaculaire foto vrijgegeven van een deel van de Carina-nevel, een groot stervormingsgebied op 7500 lichtjaar afstand in het zuidelijke sterrenbeeld Carina (Kiel).Nevelflarden en stofkolommen worden beschenen door jonge, pasgeboren sterren in de omgeving, waardoor ze langzaam 'verdampen'. Binnenin de dichtste stofwolken ontstaan nieuwe sterren. De Amerikaans-Europese Hubble-telescoop heeft de afgelopen twintig jaar op elk deelgebied van de astronomie voor revolutionaire ontwikkelingen gezorgd. In mei 2009 werd de vijfde en laatste onderhoudsvlucht uitgevoerd, waarbij onder andere een nieuwe camera werd geplaatst. De foto van de Carina-nevel is met deze Wide Field Camera 3 gemaakt. Naar verwachting zal de ruimtetelescoop nog vijf à tien jaar in bedrijf zijn. Op http://www.allesoversterrenkunde.nl/nieuws/3914-Hubble-telescoop-viert-twintigste-verjaardag.html kun je foto's bekijken.

William Shartner heeft een duet gezongen met Li Yu Chun (de Susan Boyle van Taiwan)Ze zongen samen in de Amerikaanse TV show Lopez Tonight het nummer Total Eclipse of the Heart van Bonnie Tyler. Li Yu Chun is een nieuwkomer in de muziekwereld en vooral bekend van You Tube.

Found on the Internet

Aliens In Star Trek

de Bolian

Door: *Peter* van Mierlo

Uiterlijk

Bolians zijn humanoide hoewel ze van oorsprong een bruinvisachtige voorouder hebben in plaats van een primaatachtige. Bolians hebben een haarloze, lichtblauwe, leerachtige huid. Er loopt een opvallende ribbel vanaf de kin over het gezicht omhoog. Ook loopt er een kartellijn over hun tong. Een tong die alleen achter in de keel vastzit aan hun mond. Het bloed van de Bolians heeft een blauwe kleur en kobalt als basis. Het verschilt erg van het bloed van de Vulcans dat giftig is voor hen en omgekeerd is hun bloed ook giftig voor de Vulcans. Andorian bloed kan wel worden uitgewisseld. Ondanks dat Bolians wel haar hebben, scheren de meeste mannen het af om zo hun krijgsmanschap te tonen. Sommige vrouwen doen het ook.

Bolarus IX

De thuis wereld van de Bolians heet Bolarus IX en is een van de primaire werelden van de Federatie. De planeet bestaat uit een aantal grote landmassa's, eilandenarchipels en atols die omgeven zijn door grote oceanen. De meeste steden zijn derhalve geïsoleerd van elkaar. Drie eilanden zijn groot genoeg om continent genoemd te worden. Echter elk van deze 'continenten' is kleiner dan het kleinste continent op aarde. De wereld bestaat dus voor het merendeel uit water. Er zijn geen grote bergen op de continenten, met als resultaat dat de beroemde stormen van Bolarus IX vrij over het oppervlak kunnen razen. Al sinds mensenheugenis zijn de Bolians een zeevarend volkje. Ze hebben dan ook grote interesse in de onstuimige oceanen. In hun vroege geschiedenis hebben ze eeuwen gespendeerd aan het bestuderen ervan; met name de invloeden van de sterke getijdenstromen. De atmosfeer bestaat uit een stikstof-zuurstof-argon mix die licht verschilt van de atmosfeer van de aarde. De Bolian atmosfeer is rijker aan argon.

Cultuur

De op werk georiënteerde Bolians zijn een talentvol volkje met een onnavolgbare kunde om samen te werken met anderen. Dit talent heeft hen populair gemaakt in heel Starfleet en de Federatie. Hun kunde om met grote groepen samen te werken en complexe problemen op te lossen heeft vele van hen naar werkgebieden als wetenschap, medicijnen, research en technologie getrokken.

Dit verklaart ook, gedeeltelijk, de zelfopoffering en heroïsme die we zien bij veel Bolians in noodsituaties en in het aangezicht van de dood. Ze begrijpen dat een ander lid van het team hen bij zal staan in hun moment van nood.

Bolians worden ook gekarakteriseerd als perfectionisten. Ze geven veel aandacht aan details en efficiëntie. Ze houden ervan orde te scheppen in de chaos. Ze werken heel hard en worden soms gezien als de ultieme workaholics. Het volbrengen van een taak wordt gezien als een eer. Ze zien ze falen niet als iets slechts en/of oneervol, maar het niet eens proberen wordt niet geaccepteerd. Een Bolian ziet geen schaamte in het falen op zich, zolang hij maar zijn uiterste best gedaan heeft om het doel te bereiken. In het universum is niets makkelijk en men kan altijd lering trekken uit eerder gemaakte fouten.

Bolians zijn zeer gedreven om meer kennis op te doen. Ze geloven in innovatie, en ze geloven dat leren hen meer begrip en daarom controle op het universum zal brengen. Daarom is Bolarus IX een centrum voor kennis geworden binnen de Federatie en een thuis voor sommige van de beste ingenieurs en toegepaste wetenschappers in het universum. De hoeveelheid werk die de Bolians verwachtten van een student zorgt ervoor dat veel niet-Boliaanse studenten al in het eerste jaar van hun studie afhaken. Afgestudeerden zijn daarom hoog gerespecteerd en gewild.

Bolians waarderen kennis en zijn ook vrijgevig met hun adviezen aan iedereen die het maar horen wil. Dat wordt soms als irritant ervaren. Bolians ervaren adviezen van anderen juist als waardevol en altijd welkom. Als iemand het gegeven advies dan ook weigert aan te nemen, zorgt dat er juist voor dat ze nog harder gaan studeren op het probleem zodat een volgend advies wel wordt opgevolgd. Een betweterig volkje dus.

Familiebanden

Bolians trouwen in paren, dit is zo omdat veel van de tradities zijn ontstaan uit de nautische tradities uit de oudheid. De beste bron voor personeel voor de boot is natuurlijk je familie. Polygamie is dan ook schering en inslag. Als de twee partners van het eerste huwelijk beide toestemmen met een derde lid in het huwelijk kan deze persoon zonder meer toegevoegd worden. Dit wordt gewoonlijk gedaan via een vervolgceremonie die door het oudste familielid van beide families wordt uitgevoerd. Er is geen theoretische limiet aan het aantal leden van een huwelijk. Echter om praktische redenen en omdat een Bolian vrij lang nodig heeft om te wennen aan de huwelijkse staat komen meer dan 5 deelnemers aan een huwelijk niet of nauwelijks voor. Op Bolarus kent men geen echtscheiding.

Bolian gezinnen zijn groot. Gezinnen kunnen makkelijk uit 10 kinderen bestaan. Een typische Bolian kindertijd is dan ook niet echt stil te noemen. Familie is erg belangrijk en vaak zal de hele familie dan ook dienst doen op een grote huisboot. Deze huisboten worden ook doorgegeven van generatie op generatie. Vaak honderden jaren lang.

Bolian kleding is een typisch golvende blouse onder een jack, zonder sluiting in het midden. Ze hebben decoratieve geribbelde schouders die boven de kraag uitkomen

Eten en drinken

Bolian whisky is waarschijnlijk het beroemdste drankje van Bolarus IX. Whisky is een verkeerde naam voor het goedje. Eigenlijk is het een fruitwijntje met een vage smaak van appels en karamel. Het is hel blauw van kleur en niet zo sterk als Romulan bier. Alhoewel sommige oplichters het door willen laten gaan voor de illegale substantie. Het wordt verkocht in lange smalle dunne trechtervormige flessen. Bolian Tonic water is populair op Federatie werelden. En heeft eigenschappen die de zenuwen van mensen kalmeren.
Een traditioneel gerecht uit de Bolian keuken is gedeeltelijk verrot vlees dat gebakken wordt. Het dagelijks dieet van de Bolians bestaat voor een groot deel uit zeevruchten. Er wordt zelfs gezegd dat een Bolian de soort vis en de oorspronkelijke herkomst ervan kan raden door te proeven. Ach, sommige koks hier op aarde kunnen proeven welke ingrediënten gebruikt zijn bij de bereiding van het voedsel. Een mosselachtig schelpdier wordt gezien als een delicatesse. De naam van het beestje is vrij vertaald naar standaard: Glimmerschelp. Dit komt omdat de schelp van het diertje alle kleuren van de regenboog weerspiegeld.

Sport en spel

Het Bolian vectorboard, verglijkbaar met een surfplank, is een aerodynamisch vormgegeven plank. Gemaakt van polyduranide en een klein beetje langer dan de antieke vierberen. Het voertuig wordt voortgestuwd door de lucht met snelheden van meer dan 300 km per uur.

De bereider blijft op de plank staan door middel van het gebruik van magnetische schoenen of gebruik makend van de polyduranide bindingen. Hij bedient de plank door een combinatie van balancerende en reactieve controlepanelen. Deze worden bediend door een voetpedaal onder de voorste voet. Vectorboarding is een populair tijdverdrijf op veel Federatie planeten. Strenge regels reguleren waar en wanneer er op de boarden gereden mag worden. Ze zijn er in diverse kleuren en maten.

Psyche

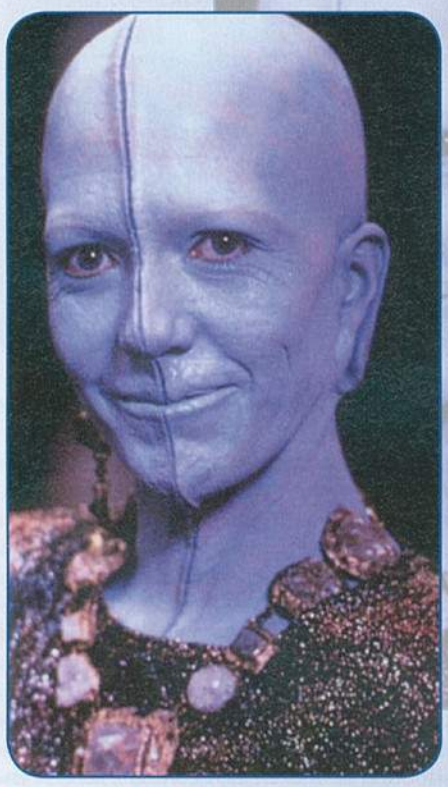
De Bolian zelfopoffering en toewijding aan de dienstbaarheid zijn legendarisch. Men zegt terecht dat een Bolian geen enkele taak of opdracht zal weigeren als het een ander zal helpen. Bolians kunnen zo gefocust zijn op hun werk en al de details ervan, dat ze soms het zicht verliezen op datgene wat werkelijk belangrijk is in dit leven. Ondanks dat Bolians een groot gevoel hebben voor ethiek en goede smaak, laten ze dat hun werk niet beïnvloeden. Desondanks streven sommige Bolians juist het creatieve na. Zij werken tijdens dit creatieve proces heel hard en met grote precisie. Ze maken ook lange dagen zodat ze zeker weten dat alles perfect is.

Veel bewoners van de Federatie denken dat Bolians koude werkmachines zijn. Dit is echter verre van de waarheid. Ze sidderen van emotie; angst in het bijzonder. Ze maken zich constant zorgen en zijn bang dat hun werk niet perfect is, of dat ze onbewust hun partners hebben beledigd en alleen gelaten zullen worden. Ondanks dat ze niet neerkijken op falen, streven ze toch naar succes in alles dat ze doen. Vooral als ze met andere rassen moeten samenwerken. Ze verbergen hun emoties achter een masker van hard werken. Vaak denken ze dat anderen hen afwijzen als ze emoties tonen. Het resultaat is dat Bolians vaak moeilijk vinden om langdurige relaties aangaan met andere rassen.

De angst om alleen te zijn is ook een drijvende kracht voor Bolians. Alleen zijn is al erg genoeg en moet voorkomen worden ten koste van alles. Maar alleen sterven wordt gezien als een brug naar de eeuwige stilte. Begrafenissen op zee zijn gewoon voor Bolians, gecremeerd worden is een gruweldaad.

Geschiedenis

De nomadische inslag van de Bolians zorgde ervoor dat ze al vroeg hun planeet gingen ontdekken en koloniseren. Hierdoor ontstonden er na enkele eeuwen van oorlogvoering drie supermachten. Dit waren de Bol'kirans, de Bol'setu's en de Bol'rabi. Ondanks dat de drie naties samenwerkten, voelde elke natie zichzelf superieur over de andere twee. Een ongemakkelijke vrede duurde voort tijdens de gehele industriële jaren en de grote migratie. Dit was de kolonisatie van de zeebodem. Een logische stap aangezien 90% van het oppervlak onder water ligt.



Toen ruimtereizen mogelijk werd en het Bolarussysteem gekoloniseerd was, maakten twee buurrassen, the Iren en de Uzor, contact met de Bol'rabi en de Bol'kirans. De Iren en de Uzor waren al eeuwen met elkaar in oorlog. De Bol'rabi en de Bol'kirans kozen elk partij in het conflict. Pogingen van de Bol'setu's om de vrede te herstellen bleken onsuccesvol. De Bol'rabi en de Bol'kirans werden gedwongen om een wereldoorlog te beginnen, om de controle over Bolarus' enorme minerale bronnen te verkrijgen.

Een verkenningsschip van de Federatie kwam uit warp in 2252, geattendeerd door een Bolian warpdrive experiment op Bolarus XIII. Het formele contact met de Federatie bleef in handen van de Bolian leiders. Toen de gesprekken met de Federatie begonnen, trokken de Iren en de Uzor zich terug van de planeet.

De Bolians werden enkele jaren later uitgenodigd om lid te worden van de Federatie op voorwaarde dat er een planetaire regering gevormd werd. Gedurende de onderhandelingen over de formatie van deze regering laaide de oude rivaliteit weer op en werden de onderhandelingsgesprekken afgebroken nog voor ze begonnen waren. De UFP trok na het zien van de vijandigheden hun uitnodiging in. Veel gematigde Bolian leiders wilden het lidmaatschap van de Federatie nog steeds verkrijgen. De grootste voorstander van wereldeenheid was een Bolian diplomaat van middelbare leeftijd genaamd Vaxx. Hij was van mening dat zolang de Bolians hun oude vooroordelen niet achter zich lieten, Bolarus IX nooit een volwaardig lid van de groeiende interstellaire gemeenschap kon worden.

Wijze Bolians uit alle drie de naties realiseerden zich dat de voordelen van een lidmaatschap van de Federatie veel te groot waren om die te laten schieten. Na een aantal jaren van campagne voeren kreeg Vaxx de nodige support van elke staat. De wereldraad was daarmee een feit geworden. Ondanks de onstabiele eerste jaren zorgden de natuurlijke kwaliteiten van de Bolians om samen te werken ervoor dat er een relatief soepele overgang plaatsvond.

De UFP had desondanks toch nog grote twijfels. Er was dan ook een daad van grote moed en heldendom voor nodig om de Federatie te overtuigen. Een groep van locale wetenschappers en onderzoekers aangesteld door de wereldraad, was in staat om het uitdoven van de ster Uzor te voorspellen. Dit zou de beschaving die bijna hetzelfde gedaan had als de Bolians decennia eerder doen uitsterven. Vastbesloten om deze tragedie te voorkomen, mobiliseerden de Bolians hun beperkte ruimtevloot en evacueerden ruim 80% van de bevolking van Uzor IV voordat de planeet werd vernietigd.

Na deze demonstratie van solidariteit, werd de planetaire regering gezien als een acceptabele regering. Het Federatie lidmaatschap werd toegekend in het jaar 2322. Tegenwoordig staat de planetaire regering van Bolian te boek als een bewijs van goede wil, eenheid en de (co-) operatieve natuur van de Bolian bevolking.

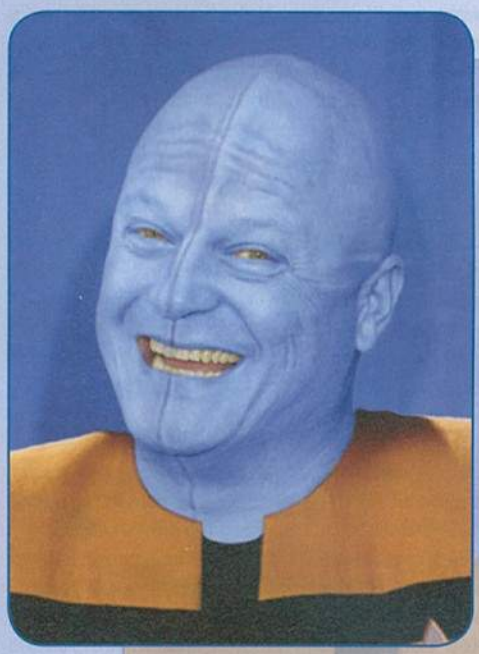
Sinds de toetreding tot de Federatie, hebben de Bolians in een korte tijd een grote bijdrage geleverd. Enkele van hun prestaties zijn de ontwikkelingen van verregaande antizwaartekracht technologie, de ontdekking van nieuwe metallurgische en legering processen en technieken. Maar ook de creatie van een nieuw Dilithium kristallisatieproces is aan hen toe te schrijven. Maar wellicht belangrijker zijn de grote hoeveelheid Bolian recruten in Starfleet, die bewezen hebben een grote loyaliteit en betrouwbaarheid te hebben wanneer het gaat om de Federatie en zijn idealen. Ondanks dat Bolarus IX pas vijftig jaar een lid is van de UFP, zijn er weinig werelden die zoveel hebben bijgedragen in zo'n korte tijd.

Adel'iin

Eeuwen van oorlogvoeren op zee voor de komst van moderne technologie zorgden voor een soort van krijgskunst genaamd: Adel'iin. Ogenschijnlijk elegant, maar toch brutaal in zijn doel, is de kunst van Adel'iin al eeuwen oud en vindt men het in de een of andere vorm terug in de Bolian prehistorie. En wellicht zelfs verder terug bij de proto Bolians. Simpelweg gezegd is Adel'iin een vorm van onderwater worstelen. Een gracieuze wedstrijd tussen twee personen onderwater met de bedoeling om eventueel de vijand te immobiliseren. In zijn oervorm was Adel'iin (of een primitieve versie daarvan) een wedstrijd tussen twee mannen om het recht te verwerven met een

vrouw te paren. De verliezer werd wanneer hij geïmmobiliseerd was onder water gehouden tot hij zich overgaf of verdronk. Dit terwijl de winnaar zijn hoofd boven de golven uitstak en kon ademen. De winnaar moest dan wederom strijden. Dit keer met de vrouw. Echter haar verlies zorgde voor copulatie in plaats van de dood. De natuurlijke flexibiliteit van een gemiddelde Bolian en de interactie van hun huid met water (of juist het gemis daarvan, want hun huid scheidt een soort olieachtige substantie af in het water) en de relatieve kwetsbaarheid van degene die de tijd nam om naar de oppervlakte te gaan om adem te halen tijdens het gevecht, maakt dat Adel'iin zowel een wedstrijd in kracht als een bekwaamheid is.

Moderne vormen van Adel'iin worden nog steeds gehouden in toernooien waarbij de verliezer zich slap houdt om de dood te simuleren en de jury te laten weten dat hij zich overgeeft. Sommige families willen nog steeds dat een vrijer een van de vaders van de bruid verslaat om zo toestemming te verkrijgen om te huwen met de dochter…



Het moet genoteerd worden dat het compleet afscheren van het hoofdhaar een direct resultaat is van de opkomst van Adel'iin als een middel om geschillen op te lossen. Alhoewel het niet gebruikelijk is om een Bolian tot een onderwater duel uit te dagen is het nooit formeel strafbaar gesteld. Het hebben van een ongeschoren hoofd werd gezien als een nadeel in Adel'iin, niet alleen omdat het een extra vertraging oplevert onder water maar ook omdat het makkelijk tegen je te gebruiken is. Vroege Adel'iin gevechten lijken namelijk nogal op het oude aardse straat gevechten waarbij furieus aan de haren getrokken werd. Het geschoren hoofd beschouwt men in de huidige tijd als een stille boodschap: ik beoefen Adel'iin en kan jou best aan. Of de Bolian in kwestie ook echt de sport beheerst is nog maar de vraag, maar de statement is gemaakt. Bolians die hun haar laten groeien doen dat uit stil protest en zijn meestal pacifistisch ingesteld. Overigens kent meer dan de heft van de Bolians die hun hoofd scheren de techniek en vormen van Adel'iin niet.

Het proces om een duel aan te gaan onder de zeespiegel, tzian'adel'iin' genaamd, is lang niet zo formeel als het Andorian Ushaan of enig vergelijkbaar aards ritueel. Het is meer zoals het simplistische Klingon duel uitdaging: een Bolian daagt een ander uit en zijn gaan onmiddellijk naar de dichtstbijzijnde diepe water met een neutrale scheidsrechter. Daar vechten ze totdat de een de ander overmeestert. In het verleden gingen zulke duels door tot de dood. Het verschil tussen de tzian'adel'iin en de Klingon manier van het oplossen van conflicten is de frequentie, of beter gezegd het gemis daaraan. Het is erg zeldzaam dat twee Bolians tot zo'n impasse komen dat zij er door onderhandelingen en praten samen niet uitkomen, waardoor het uitroepen van een tzian'adel'iin echt een laatste redmiddel is.

ERNST
Financieel Advies
Hypotheken
Financieringen
Pensioenen
Verzekeringen
Erkend Hypotheek adviseur
Doornweg 8 - Apeldoorn - Tel. 055 355 1972
www.ernst-advies.nl
nbva

One small step.... backwards or beyond?

Het Amerikaanse ruimtevaartprogramma en een connectie met Star Trek

Door: *Hendrik Jan Brakels*

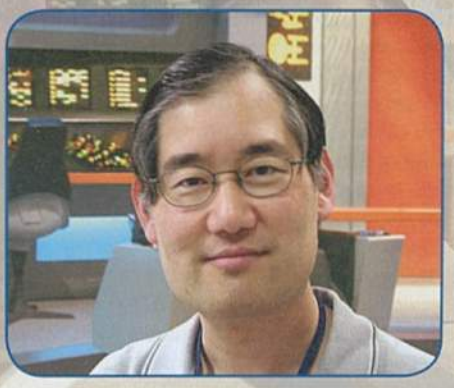
President Obama kondigde begin dit jaar drastische bezuinigingen aan voor het ruimtevaartprogramma van NASA, waarmee in 2010 niet alleen een reeds beoogd einde komt aan het Space Shuttle programma, maar waarmee ook de gedoodverfde opvolger daarvan, het Constellation-programma, in de ijskast verdween. Op 15 april 2010 gloorde er echter toch weer wat hoop voor de aanhangers van bemande ruimtevaart, door de 'space policy speech' die Obama in het hol van de leeuw (Kennedy Space Center) uitsprak. Hij zegde een aanzienlijk bedrag toe voor een heel andere versie van het Constellation-programma en voorspelde zelfs een bemande missie naar Mars midden jaren '30 van deze eeuw.
Wat enigszins doet denken aan de speech van president Kennedy, die begin jaren '60 van de vorige eeuw toezegde dat er nog 'in dit decennium' mensen op de maan zouden staan. Iets wat zoals we allen weten gelukt is in 1969. One small step... Het is daarom toch interessant om dat Constellation-programma en de draai die Obama daaraan gaf, nog eens nader te bekijken, ook vanwege een link met Star Trek: zowel met een Voyager aflevering als met Michael Okuda, de grafisch ontwerper, die vanaf de film 'Star Trek: The Voyage Home' een belangrijke rol heeft gespeeld bij de 'look & feel' van het Star Trek universum in de films en series.

Okudagrams

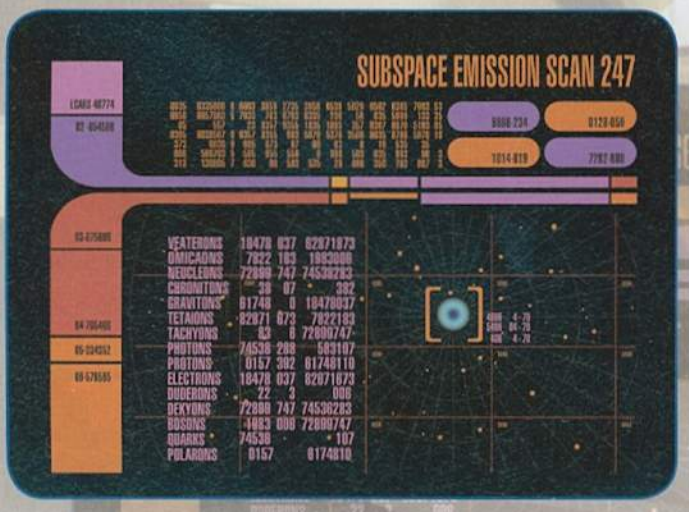
Michael Okuda is geboren in Japan op de Amerikaanse Air Force basis in Tokyo. Nadat zijn vadersdiensttijd erop zat verhuisde het gezin Okuda eerst naar Californië en later naar Hawaii, waar Michael zijn jeugd doorbracht. Na een afgeronde opleiding aan de Roosevelt High School behaalde hij aan de Universiteit van Hawaii op Manoa een BA-graad in communicatiewetenschappen.

Nadat hij eerst tevergeefs gesolliciteerd had naar werk voor 'Star Trek III: The Search for Spock', kreeg hij tot zijn eigen verbazing het verzoek om mee te werken aan de film 'Star Trek IV: The Voyage Home', waarvoor hij onder andere de animaties van de computer-displays op de brug van de Enterprise-A ontwierp.

Dat leverde hem in 1987 een stafpositie op in de serie 'The Next Generation', waarin hij details aanbracht in de set design en props. Zijn meest bekende bijdrage aan TNG en verdere series en films is zijn versie van een grafische user interface: LCARS, het computersysteem dat door de hele Enterprise-D en andere Starfleet schepen gebruikt wordt. De visuele stijl hiervan is als eerbetoon aan de bedenker onder de fans bekend geworden als 'Okudagrams'.



Vanaf ST:TNG heeft Okuda als scenic art supervisor meegewerkt aan alle Star Trek series en aan 6 films. Hij werd driemaal genomineerd voor een Emmy voor 'Best Visual Effects' en werkte als coauteur mee aan een aantal Star Trek boeken. Vanaf Deep Space 9 werkte ook zijn vrouw Denise mee aan de series en films als video supervisor en graphic artist.



Okuda en NASA

In januari 2004 maakte president George W. Bush bekend dat het zijn streven was om opnieuw astronauten naar de maan te laten reizen en uiteindelijk zelfs naar Mars. Dit werd officieel 'the Vision for Space Exploration' genoemd en onofficieel 'Moon, Mars and Beyond'. Midden 2005 kwam NASA met een concretisering van dit streven met ESAS: Exploration Systems Architecture Study.
Uit deze studie vloeide het Constellation-programma voort. Een totaalplan voor reizen naar het internationale ruimtestation ISS met andere middelen als opvolger van het Space Shuttle programma, reizen naar de maan voor langduriger verblijf dan tijdens de Apollo-missies en uiteindelijk ook reizen naar Mars.
Dit was voor Okuda de trigger om NASA te benaderen voor het ontwerpen van emblemen voor het Constellation-programma. Hij mailde simpelweg naar NASA en kwam via-via in contact met admiraal Craig Steidle die toen de top bobo was bij het Constellation-programma.

Okuda ontwierp een aantal conceptideeën voor emblemen. Dat leidde in eerste instantie nog niet direct tot een Constellation-embleem, maar wel tot diverse opdrachten voor andere emblemen. Onder andere een embleem dat een eerbetoon moest worden aan de 17 astronauten die bij de Apollo-1, Challenger- en Columbia-missies omgekomen zijn. Het embleem hangt nu in de space shuttle control room van Johnson Space Centre in Houston, tussen de emblemen van de genoemde Apollo- en shuttle-missies.

Uiteindelijk kreeg Okuda ook de opdracht voor de Constellation emblemen. Dit programma bestond zoals gezegd uit meerdere onderdelen. Voor elk onderdeel van het Constellation programma heeft Okuda een apart embleem ontworpen, maar wel in een bij elkaar passende stijl. Alle emblemen zijn driehoekig met blauw als hoofdkleur. Vier van de zeven emblemen licht ik hieronder wat nader toe.

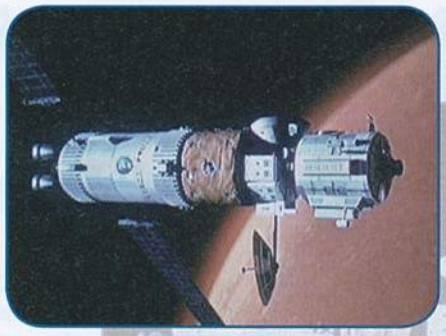
• *Het Constellation embleem* toont drie gestileerde bollen, symbolisch voor Aarde, Maan en Mars, met daaroverheen de rode pijl die ook in het NASA-logo terug te vinden is. De 10 sterren staan voor de 10 NASA afdelingen die zich met dit programma bezighielden.

• *Ares* is de naam van de draagraketten die personencapsules en vracht de ruimte in moeten brengen. Ares I (voor het personenvervoer) heeft op 28 oktober 2009 een testvlucht gemaakt. Ares V zou vrachten moeten gaan dragen. Het Ares embleem toont overduidelijk de symboliek van een opstijgende raket. En ook hier staan de 10 sterren voor de 10 NASA-afdelingen die aan het project werken.
Om misverstanden te voorkomen maakte NASA in de pers duidelijk dat met de naam Ares niet de Griekse oorlogsgod bedoeld wordt. Men wil de USA immers niet associëren met oorlogszucht (!). Het is bedoeld als een verwijzing naar de Romeinse versie van deze godheid, Mars, die in eerste instantie in de Romeinse mythologie geassocieerd werd met lente en vruchtbaarheid (onze voorjaarsmaand maart is niet voor niets een afgeleidde van Mars). Pas later gingen ook de Romeinen Mars meer associëren met oorlog.

• *Orion* is de naam voor de capsule die personen moet gaan vervoeren, vergelijkbaar met de Apollo-capsules maar dan met ruimte voor 4 tot 6 astronauten. Het Orion embleem toont een bol die Aarde symboliseert met een rode cirkel er omheen die voor het 'low orbit' gedeelte van het Constellation-programma staat (vervoer van en naar het internationale ruimtestation ISS). De rode cirkel strekt zich daarnaast hoopvol verder uit de ruimte in. De drie sterren staan hier voor de maan, Mars en 'beyond'.

• *Het Altair embleem*(de naam van de nieuwe maanlander) tenslotte is een eerbetoon aan de eerste maanlanding ('The Eagle has landed'). Altair is de helderste ster in het sterrenstelsel Aquila (op het embleem met 10 sterren uitgebeeld) en is de op 11 na helderste ster aan de nachtelijke hemel. Het woord Altair heeft een Arabische oorsprong en betekent zoveel als: 'de vliegende'. Aquila is Latijn voor adelaar (Eagle) wat de naam voor de nieuwe maanlander weer in verband brengt met genoemde eerste maanlanding in 1969. Diverse elementen van het Apollo 11 embleem zijn terug te vinden in Okuda's ontwerp voor Altair. Het meest in het oog springend uiteraard de landende adelaar (ook symbolisch voor Amerika) met een olijftak in de klauwen, symbolisch voor het brengen van vrede. Maar ook de 'A' in het woord Altair is gebaseerd op NASA's originele embleem voor het Apollo-project.

De Okuda's zeggen heel bescheiden mogelijk medeverantwoordelijk te zijn voor de naam Altair. In een vroege fase in de ontwikkeling van het nieuwe maanlandingprogramma werden verschillende mensen gevraagd na te denken over een naam voor de maanlander. Michael had al wat suggesties op papier staan en vlak voordat hij het opstuurde vroeg hij nog even aan zijn vrouw Denise of zij nog suggesties had. 'Altair' riep ze onmiddellijk, daarbij verwijzend naar 'Forbidden Planet', de sf-film uit 1956 waarin een groep astronauten een ruimtereis onderneemt naar de planeet Altair 4, waar een geleerde een imperium heeft opgebouwd, samen met zijn dochter en zijn robot Robbie.



Een link met Star Trek

De Voyager-aflevering 'One small step' werd voor het eerst uitgezonden in 1999, 30 jaar na de eerste maanlanding, als eerbetoon aan die maanlanding en de bemande exploratie van de ruimte in het algemeen. In die aflevering vindt de crew van Voyager een verloren gewaande 'command module' terug van een missie naar Mars die volgens de Star Trek tijdlijn plaats vond in 2032: de Ares IV. Was Barack Obama in zijn 'space policy speech' in april 2010 geïnspireerd door deze aflevering, toen hij voorspelde dat een bemande vlucht naar Mars in de komende jaren 2030 mogelijk zou kunnen worden? Of hadden de Star Trek schrijvers in 1999 weer eens een helder(ziend) ogenblik toen ze de fictieve Marsmissie bedachten? Wie zal het zeggen?
Hopelijk wordt niet alles van deze Voyager-aflevering werkelijkheid over zo'n 25 jaar. Want de Ares IV blijkt zich in een door subspace razende 'graviton ellipse' te bevinden, een anomalie die zich af en toe in de gewone ruimte vertoont. Er werd na het verdwijnen van de Ares IV aangenomen dat de capsule vernietigd was, maar een away team van Voyager ontdekt dat de capsule zich nog intact in de anomalie bevindt, en dat piloot John Kelly nog een aantal dagen geleefd heeft voordat life support uitviel. In die tijd heeft hij zijn log bijgehouden. De piloot beschreef onder andere de aanwezigheid van andere (wrakken of onderdelen van) ruimtevaartuigen in de anomalie die duidelijk niet van aarde kwamen. Daarmee realiseerde hij zich als eerste mens dat er intelligent ruimtereizend buitenaards leven bestond, ver voor 'First Contact'. Hij was alleen niet meer in de gelegenheid dit met iemand van Aarde te delen, daar de anomalie alle contact onmogelijk maakte.
De boodschap van deze aflevering is - behalve genoemd eerbetoon - dat bemande ruimtevaart, het verkennen van het heelal door mensen, zinvol is. Iets wat Seven of Nine in de aflevering in eerste instantie betwijfelt, maar wat ze door de log entries van de piloot alsnog gaat inzien. Het stoffelijk overschot van de piloot krijgt dankzij haar dan ook aan het eind van de aflevering een waardige 'ruimtebegrafenis'.

Constellation gecancelled

De 'space policy speech' van president Barack Obama op 15 april jl. gaf een heel nieuwe draai aan het ruimtevaartprogramma. Constellation werd zoals gezegd begin 2010 al gecancelled. Maar Obama zegde nu een bedrag van 6 miljard dollar toe voor de komende 5 jaar. Dit ten behoeve van het voltooien van het ontwerp voor een nieuwe 'heavy-lift' draagraket rond 2015 (een gemodificeerde Ares uit het Constellation-programma of een geheel nieuw ontwerp) en de bouw daarvan daarna, twee jaar eerder dan gepland in het Constellation-programma.
De nieuwe draagraket moet in staat zijn om personencapsules, aandrijvingsystemen en grote voorraden de ruimte in te brengen die nodig zijn om 'deep space' te bereiken. En dan zoals Obama zei: 'niet alleen om de grenzen te verleggen van tot waar we kunnen komen, maar ook om wat we kunnen doen als we daar zijn'. De oorspronkelijke Orion personencapsule zal verder ontwikkeld worden, maar dan als een ontsnappingscapsule voor bemanning van het ISS. Het ISS wordt namelijk financieel langer in de lucht gehouden. Oorspronkelijk zou het tot 2015 operationeel moeten blijven, maar Obama beloofde een verlenging van de financiering tot 2020.

Behalve misschien voor de Orion capsule ziet het er dus niet naar uit dat de embleemontwerpen van Okuda voor het Constellation-programma ooit nog gebruikt zullen worden.

Obama voorspelde in zijn speech een bemande reis naar Mars in het midden van de jaren 2030, voorafgegaan door een bemande asteroïde missie in 2025. Nieuwe maanmissies passen niet in deze aanpak. Ook zegde hij financiële hulp toe van zo'n 40 miljoen dollar voor hulp aan de aan het ruimtevaartprogramma gerelateerde arbeiders die in de problemen waren gekomen door het stopzetten van de Space Shuttle en Constellation programma's.

Opvallend bij dit alles is dat Obama de ontwikkeling, bouw, lancering en vluchtcontrole van de ruimtevaarttuigen vooral door private aerospace bedrijven wil laten doen, waardoor overheidsinstelling NASA behalve de opleiding van astronauten nog slechts de rol krijgt van veredeld reisbureau: zitplaatsen kopen voor hun astronauten op commerciële ruimtevluchten. Vergelijkbaar met de eerste ruimtevaarttoeristen die al voor heel veel geld vluchten gemaakt hebben met de Soyuz naar het ISS en terug.

Er zijn uiteraard voor- en tegenstanders van de nieuwe aanpak. Met name oudgedienden klommen in de pen. Neil Armstrong en zijn collega's van het Apollo-project Jim Lovell (Apollo 13) en Eugene Cernan (Apollo 17) waarschuwden in een brief dat door deze aanpak het reizen naar het ISS jaren lang gemonopoliseerd zal worden door de Russen, die momenteel al een 'ritprijs' vragen van meer dan 50 miljoen dollar, met te verwachten prijsverhogingen in de nabije toekomst.

Buzz Aldrin, Armstrongs maatje tijdens de Apollo 11 missie, prees Obama daarentegen voor zijn durf en toewijding om een droom werkelijkheid te laten worden.

De Okuda's hebben op hun blog een soort actie op touw gezet: 'Support Constellation', waarin ze pleiten voor voortzetting van het project omdat er al zoveel in geïnvesteerd is. Alle reeds ontwikkelde techniek en opgedane kennis zomaar aan de kant schuiven voor een geheel ander aanpak is in hun ogen (en niet alleen de hunne) pure kapitaalvernietiging.
Op een door hen opgezette website www.supportconstellation.com roepen ze voorstanders van het voortzetten van het Constellation-programma op om congresleden en de president zelf te benaderen met het verzoek het besluit van april 2010 te heroverwegen.

Het laatste woord is er dus nog niet over gezegd. Veel Star Trek en 'Real Trek' fans zullen de ontwikkelingen ongetwijfeld nauwlettend in de gaten houden. Wordt het, zoals op genoemde site van de Okuda's te lezen is: 'Going boldly... or barely going?'

Bronnen:

- *Wikipedia*
- *http://web.me.com (eigen site van de Okuda's)*
- *http://www.nasa.gov*
- *http://www.thespacestore.com*
  webwinkel: emaillen pins van Okuda's embleemontwerpen
- *http://www.okudagrams.com*
  Een site van Okuda-fan Jose Ralat die eigen 'Okudagrams' maakt geïnspireerd door Michael kuda's werk en ook originele 'Okudagrams' toont. De in dit artikel getoonde 'Okudagrams' komen van deze site.
- *http://www.thespacereview.com*
  online publicaties van aan ruimtevaart gerelateerde artikelen.

In Memoriam:

Lucie Blom Calis.

Zoals jullie al in de nieuwsrubriek hebben kunnen lezen, is onze vroegere voorzitster Lucie Blom Calis op 23 maart van dit jaar overleden, ten gevolge van de ziekte ALS. Uiteraard wensen we haar nabestaanden heel veel sterkte met hun enorme verlies.
Gezien alles wat Lucie voor de vereniging betekent heeft, is dit voor ons reden om (een deel van) het interview dat Frank Maurits in 2005 heeft afgenomen hier nogmaals te plaatsen.

Door: *Frank Maurits*

Lucie kreeg destijds de ondankbare taak om voorzitter te worden van een vereniging met op dat moment heel veel ontevreden leden, een lege kas en schuldeisers op de stoep. Ga er maar aan staan! Daarnaast werd ze ook nog eens hoofdredacteur van het magazine. Samen met de andere bestuursleden, redactieleden en de vrijwilligers kwam dankzij hun enorme gezamenlijke tomeloze inspanning de TFD weer helemaal terug op de kaart.

Wat herinner jij je nog van je eerste schreden bij de TFD?
Op de HCC dagen van 1996 ontmoette ik de TFD bij de stand van Knowhere. Deze laatste was de toenmalige sponsor van de website van de TFD. Ik kon daar mijn klacht kwijt: ik had mij al maanden eerder opgegeven als lid, maar sindsdien nooit meer iets vernomen. Ik raakte in gesprek met Karl-Heinz, de toenmalige voorzitter. Omdat ik al wat bestuurlijke ervaring had, nodigde hij mij uit voor een gesprek met het bestuur. Op 14 december trad ik toe tot het bestuur en daarna ging alles in een stroomversnelling. Eind 2000 vond ik het welletjes…

Hoe vond je het fanclubblad destijds?
Dat was er dus niet! De leden hadden het laatste blad in januari 1996 gekregen!

Wat weet je nog van je redactieleden, bestuursleden en vrijwilligers?
Uiteraard heel veel! Het eerste teken van leven dat de TFD naar de leden stuurde, was een gekopieerd blaadje. Het kon gewoon niet anders omdat de vereniging diep in de schulden zat, mede door het feit dat de leden al een jaar niets gehoord hadden en dus ook niet betaalden voor het lidmaatschapsgeld. Na dit eerste nummer nam Ronald Meerman contact met ons op. Hij had een drukkerij en wilde het blad voor een leuke prijs zowel opmaken als drukken. Dat was natuurlijk geweldig! De vrijwilligers: onder de bezielende leiding van Jaap Moerman bloeide het vrijwilligersbestand op!

Wat zou je nu graag in het blad willen lezen?
Het is meer wat ik nu mis. Ik denk daarbij aan strips (Garvin Pouw en later die komische cartoons van Ben Nijssen). Verhalen (denkend aan het vervolgverhaal van Dirk Bontes, dat overigens zo'n 15 afleveringen duurde en zolang hoeft nu ook weer niet. Ik herinner me ook een 'heet' verhaal rond kerstmis, ook van Dirk!). Tips voor websites en dergelijke. Recepten (zie Quark's bar van Robert v.d. Spek en Erik Martens). Maar vooral HUMOR! En dan tot slot: een fraaiere vormgeving. Leg eens een huidig nummer naast een nummer uit pakweg 2000…

Wat is het meest gedenkwaardige moment van je tijd bij de TFD?
Deep Con '97 in Eindhoven. 700 bezoekers en dat is nimmer meer geëvenaard! De periode daarna: de vereniging groeide en groeide naar zo'n 2500 leden. Een optreden van Tim Russ in de Blokhoeve in Nieuwegein op 13 mei 2000, dezelfde dag als de vuurwerkramp in Enschede.

Andere historische feiten over de TFD?
De nieuwe huisstijl en daarmee het logo, ontworpen door Jeffrey Epping, die vervolgens de opmaak van het blad overnam van Ronald Meerman.

Je nam de voorzittershamer over in een hele hectische periode van de TFD? Hoe kijk je daar nu op terug?
Heel tevreden, want het was een moeilijke periode, vooral op financieel gebied. En er was al lange tijd geen blad meer uitgegeven. Dat alles heb ik met de medebestuursleden allemaal nieuw leven ingeblazen en met succes.

De belangstelling voor sciencefiction lijkt wat af te nemen. Ervaar je dat ook om je heen? Hoe is dat bij jezelf?
Dat ervaar ik inderdaad. Ook bij mijzelf. De belangstelling gaat nu meer naar series als CSI. Overigens is Stargate nog wel favoriet bij mij...

Star Trek Enterprise is gestopt. Wat vond je van die beslissing? Had je het zien aankomen?
Heel erg jammer en nee, uiteraard heb ik het niet zien aankomen.

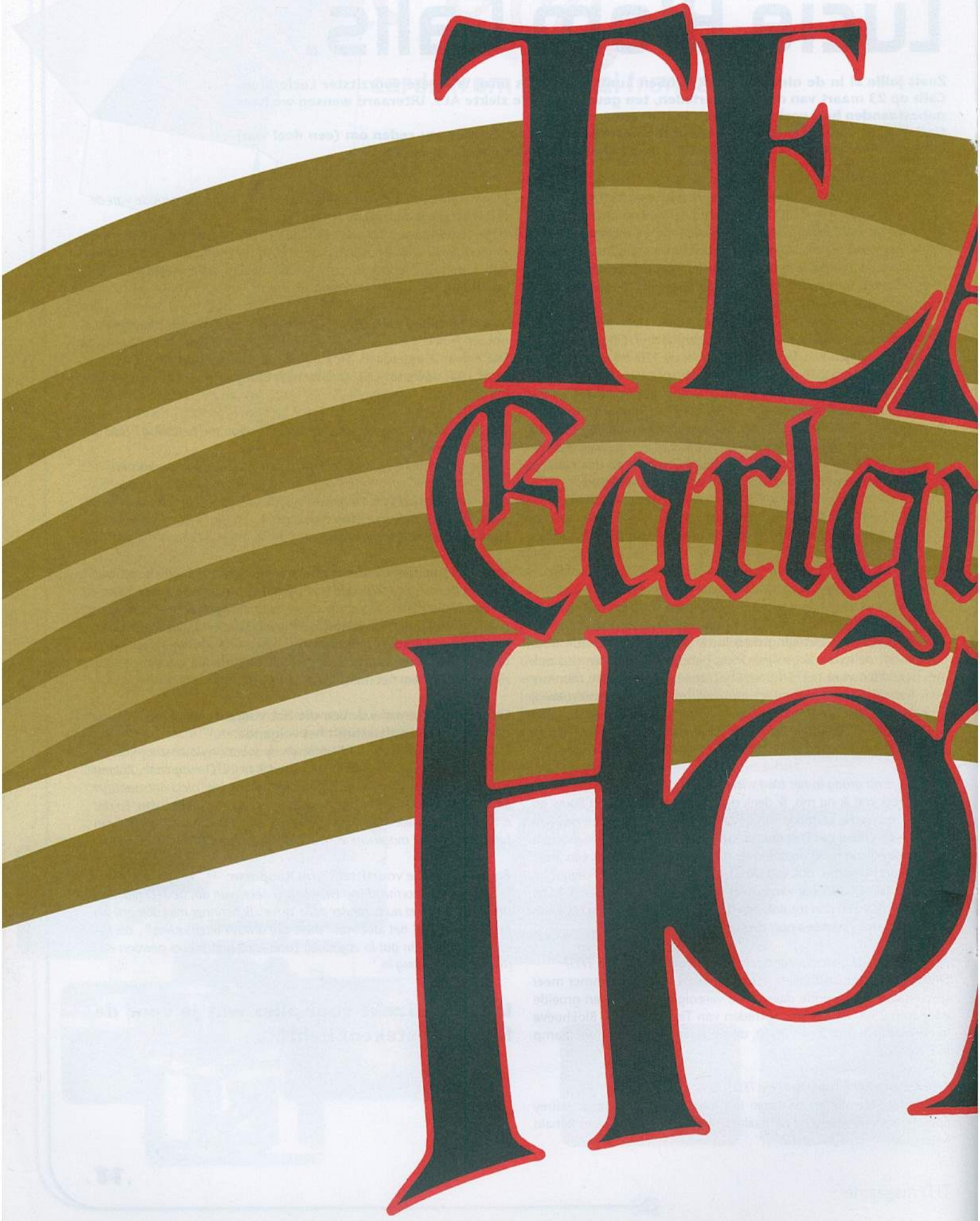
Als er een nieuwe Star Trek reeks wordt geproduceerd, wat voor een soort Star Trek serie zou je nu willen zien?
Een serie die NA Voyager speelt. •

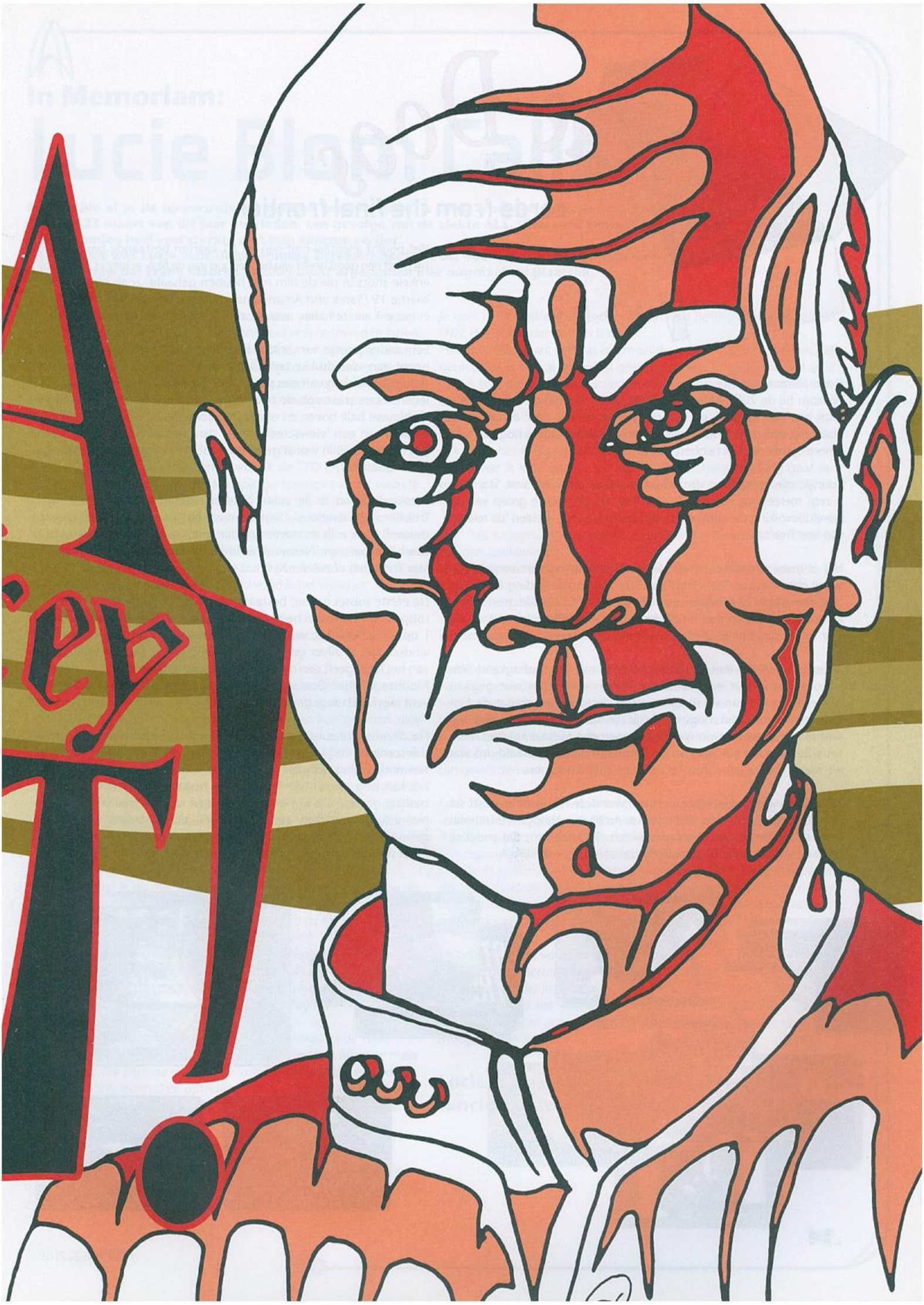
Aan enkele mensen die veel met haar samengewerkt hebben, hebben we nog de vraag voorgelegd hoe zij zich Lucie het best zullen blijven herinneren. Het antwoord op deze vraag zit hem in haar gedreven persoonlijkheid, vastberadendheid, creativiteit en flexibiliteit in het zoeken naar (andere) oplossingen voor een probleem en natuurlijk dit blad. Zonder haar zou deze nieuwsbrief niet het full color magazine zijn geworden wat het nu is..

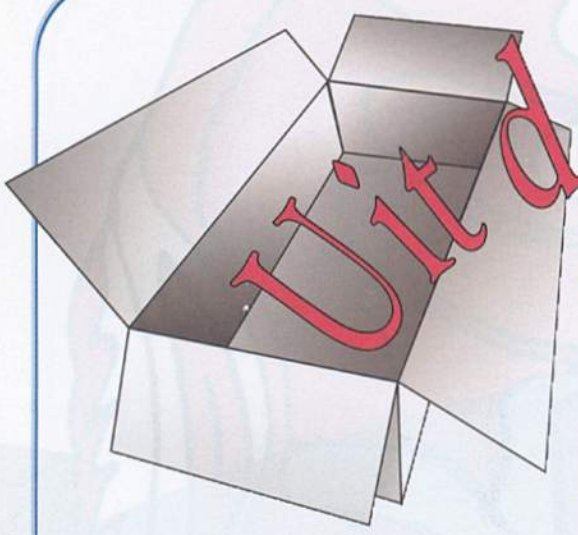
EriC 'Grand Nagus' v.d. Ven die het voorzittersstokje van haar overgenomen heeft, schrijft het volgende:
'Ik zal me Lucie altijd blijven herinneren door haar nalatenschap aan de TFD-leden. En daarmee bedoel ik natuurlijk het TFD-magazine. Zolang ik Lucie ken, was ze altijd bezig met het magazine: niets ontsnapte er aan haar aandacht en ze bemoeide zich met ieder aspect ervan. En dat is tot op de dag van vandaag te merken. De TFD heeft nog steeds een fantastisch mooi magazine voor een toch redelijk kleine fanclub.'

En onze huidige voorzitter Harm Koopman:
'Lucie had een enorme 'drive' en ik ben er zeker van dat de TFD niet was geworden wat het nu is zonder deze 'drive'. Ik herinner me Lucie ook als een persoon met het idee van "there are always alternatives", als niemand er meer een gat in zag sloeg Lucie vaak met succes gewoon een (totaal) andere weg in.'

Lucie, bedankt voor alles wat je voor de fanclub betekent hebt!


TE
Earlg
HO





Uit de Doos

cards from the final frontier

Door: Harm Koopman

Welkom bij de 70ste editie van 'uit de doos'. Ik gooi de lezer dit keer ruim een jaar terug in de tijd, om precies te zijn naar 8 mei 2009. Natuurlijk een datum die we als leden van de vereniging nog allemaal scherp op het netvlies hebben, toch?

'Tuurlijk, die groep van de wereldbevolking die weet wat Star Trek is zegt meteen 'de release van Star Trek XI', de andere groep van de wereldbevolking die NIET weet wat Star Trek is zegt meteen 'de release van Star Trek'☺

Het is maar een detail, maar de Star Trek tradingkaart verzamelaar voegt daar aan toe "de release van Star Trek movie trading cards" en durf daar niet XI bij te zetten, want Paramount / CBS wilde geen enkele associatie opwekken met de eerdere verschenen films. Iets dat we als Star Trek fans natuurlijk allemaal wel gewoon lekker gingen doen!

Rittenhouse Archives Ltd. ging met deze nieuwe tradingkaart film set overigens weer eens waar het nog nooit eerder was gegaan, namelijk release van de nieuwe set op dezelfde datum dat de film in première gaat! Het moge duidelijk zijn dat daar natuurlijk ook wel enkele risico's aan kleven want er kunnen dus zomaar kaartjes in de set zitten die het als 'shot' in de film niet hebben gehaald om wat we maar 'montagetechnische' redenen zullen noemen.

Afijn, laten we maar eens gaan kijken wat deze nieuwe film kaart set ons heeft gebracht. Voor Rittenhouse Archives begrippen is het niet eens zo'n extreem grote set geworden, 135 kaarten, dat moet te doen zijn, helaas niet dus, maar dat zal verderop wel blijken.....

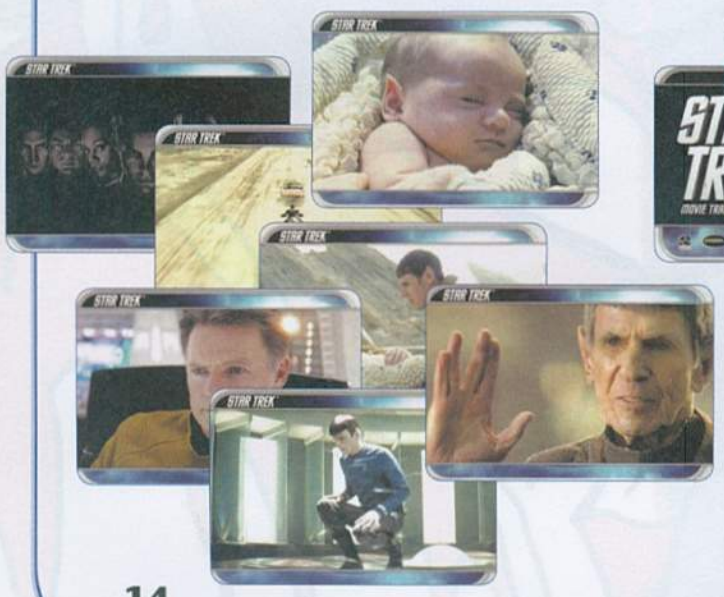
Het begint allemaal met een uit 81 kaarten bestaande basisset. De set geeft een goed beeld van het verloop van de film, echter er zitten ook enkele shots in die de film niet hebben gehaald, zoals bijvoorbeeld kaartje 19 (Sarek and Amanda name their newborn son, Spock) om er maar 1 aan te halen, maar er zijn er nog wel enkele te vinden.

Een ander puntje van kritiek is dat veel verzamelaars de kaarten nogal een wat drukke lay-out toedichten. Je hebt weliswaar een mooie afbeelding van een persoon of actieshot uit de film, maar op iedere kaart staat ook de tekst 'Star Trek' (een beetje overkill?) en de blauwe balk boven en onder met lichteffect erin doet een beetje denken aan een 'viewscreen', waar dan de afbeelding weer in een (te) breed beeld in wordt getoond. Laat ik het houden op rommelig als eindoordeel.

Persoonlijk vind ik de echte breedbeeldkaarten van Skybox' Star Trek films 'Generations', 'First Contact' en 'Insurrection' veel en veel mooier!! Maar zelfs de kaarten van Rittenhouse op het normale tradingkaart formaat van 'Nemesis' winnen het in mijn ogen van die van Star Trek (met of zonder XI ☺).

De eerste subset echter, bestaande uit 9 afbeeldingen van de hoofdrolspelers, vind ik wel heel mooi. In iedere 1 op de 6 pakjes, oftewel 1 op de 30 kaartjes, want ieder pakje bevat 5 kaartjes, is er een te vinden. Het in zilver gedrukte 'Star Trek' onder een schaduwversie van het logo geeft een mooie meerwaarde aan deze set.
Mooiste kaartje? Doe mij maar Scotty (Simon Pegg), wat kan die vent uiig kijken zeg, geweldig!

Na deze eerste subset volgt een tweede, bestaande uit 6 'behind-the-scenes with J.J. Abrams'-kaarten. In 1 op de 9 pakjes kun je er een vinden, maar vonden we de basisset al niet je van het qua lay-out: het kan nog gekker. We hebben alle negatieve kenmerken van de basisset, maar nu is er ook nog eens een rand omheen gelegd, vermoedelijk onttrokken aan het 'movie action board' dat wordt gebruikt bij de opnamen. 'Tuurlijk het is een behind the scenes set, maar wat mij betreft vergeten we deze subset.



In een derde subset, zijnde 6 kaartjes van de U.S.S. Enterprise NCC-1701, zijn de kaartjes ietwat donker, maar focussen e wel heel mooi qua belichting op (delen) van de Enterprise. Net als zijn voorganger zijn ook de kaartjes van deze subset te vinden in 1 op de 9 pakjes.

Daarmee zijn we de 100 kaarten gepasseerd en kunnen we vervolgens alleen nog handtekening- en kostuumkaarten tegenkomen in de doos. Achter op de promo kaarten die bij de set zijn uitgegeven staat het als volgt '2 autograph and/or costume cards inside every box!' (oftewel 2 op de 120 kaarten, want in iedere doos zitten 24 pakjes met 5 kaarten).

Uiteindelijk zijn er 15 handtekening- en 11 kostuumkaarten om te bemachtigen uit de doos. Die ik persoonlijk wederom redelijk standaard vind, hetgeen mijns inziens beter had gekund, of wordt het misschien mede veroorzaakt doordat de kleding in de film nogal standaard is?

Nog een echte tegenvaller is de case topper. Let op het woord kaart ontbreekt hier, want het is een groot formaat filmposter van Kirk of Spock. Sorry, maar in mijn ogen een regelrechte misser voor de echte trading kaart verzamelaar..

Naast bovenstaande zijn er dan ook nog een 4-tal promo kaarten en 2 multicase kaarten te bemachtigen, waarmee je in totaal op 135 kaarten (of zijn het er 134, want een poster is geen kaart ☺) uit komt. Maar voor een ieder die het daarna voor gezien houdt is dat toch jammer, want nu gaat de completisten-pret pas beginnen

En waar zal ik met de pret beginnen? Want dat is bij deze set niet zo eenvoudig!
Ik moet ergens starten, dus laat we eerst maar eens proberen om te kijken wat er aanvullend nog is uitgegeven. Dat start natuurlijk met een promoset van maar liefst 20 kaartjes, oeps, dat is eigenlijk niet goed, want het moet 19 + een usb-stick zijn (die dan door het leven gaat als kaartje nummer 17). Snappen jullie het nog? ☺

Vervolgens voegt Rittenhouse aan de subset van de 9 hoofdrolspelers via haar rewards programma (voor meer info zie www.scifihobby.com), nog een tiende kaartje toe van niemand minder dan Leonard Nimoy en zo belanden we dus eigenlijk op een totaal van 134 + 19 + 1 = 154 kaarten voor iemand die geen varianten verzamelt!

Doe je dat wel dan ben je nog niet jarig ☺ want om te beginnen heb je dan twee versies van de handtekening van Zachary Quinto (Spock) in je collectie, een met zijn initialen en een met zijn volledige naam, als tweede heb je twee kaarten van Eric Bana in je collectie, eentje waar hij alleen de voorkant heeft gesigneerd en eentje waar hij zowel de voor- als achterkant heeft gesigneerd.

Wie denkt er te zijn komt bedrogen uit, niet alleen bij de handtekeningkaarten, nee ook bij diverse kostuumkaarten zijn er varianten. Zo is er bijvoorbeeld van de kostuumkaart van Bones ook een variant met een zilveren streep over het stukje stof en ook van Sulu is zo'n variant bekend, maar mogelijk zijn het er zelfs nog meer.

Dan is er vervolgens ook nogal wat verwarring ontstaan rondom de multicase kaarten. Er was oorspronkelijk een tweetal kaarten (een bij de aankoop van 3 cases en een bij de aankoop van 6 cases) aangekondigd. De RC1 (Starfleet briefcase relic card) bij 3 cases zou een oplage van 250 kaarten hebben en de RC2 (Starfleet Delta shield pin card) bij 6 cases zou een oplage hebben van 80 kaarten.

Alle zeg maar 'early press' releases bevatten deze info. Als het product echter eenmaal op de markt is, blijkt er opeens een RC2 en een RC3 te zijn, oeps? Het aantal van 80 kaarten blijkt te zijn gewijzigd in 65 Cadet badge kaarten (de RC2) en 40 Starfleet badge kaarten (de RC3) ; het gerucht gaat dat Rittenhouse Archives deze badges pas op het allerlaatste moment (net voor verzenden van de cases) heeft bemachtigd.

Om het dan nog eens – zelfs voor de redelijk goed geïnformeerde verzamelaar - helemaal niet meer overzichtelijk te houden zijn er van de 40 Starfleet badge kaarten ook nog weer eens 4 varianten, te weten 15 Medical badge kaarten, 10 Command badge kaarten, 10 Science badge kaarten en de klap op de vuurpijl 5 Engineering badge kaarten. Let wel, de kaarten zijn steeds gelijk, het verschil zit hem in de badge!

Het laat zich raden dat de prijzen voor deze laatste kaarten letterlijk de pan uitrijzen en prijzen van 3, 4, 5 ja zelfs 6 duizend! US-dollar zijn geen uitzondering (het zal jullie misschien verbazen, maar zelfs ik ben sinds 2009 geen completist meer, of althans niet in de mate waarin ik dat altijd ben geweest☺)

Kort na het verschijnen van deze set, om precies te zijn op 8 juli 2009, geeft Rittenhouse opnieuw 3 Legend sets uit van Quark (Deep Space Nine), lieutenant B'Elanna Torres (Voyager) en lieutenant Hoshi Sato (Enterprise). Aan een van deze drie ga ik mijn 71ste uit de doos wijden ☺ voorkeur? mail het naar harm@tfd.nl (doe dat wel binnen een week na ontvangst van deze nieuwsbrief, want anders haal ik mijn deadline voor blad nummer 3 van 2010 niet).

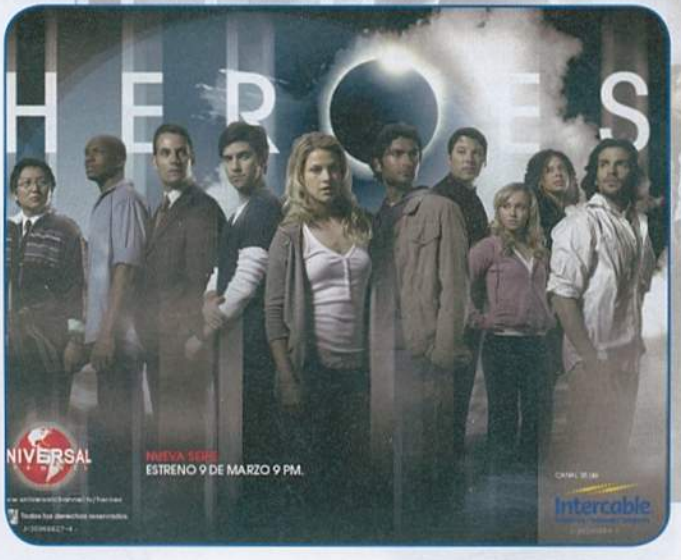
Waar Enterprise de weg kwijt raakte, deel 3

Door: *Maartje de Jongh©*

Enterprise werd na jaren van succesvolle Star Trek series niet het succes waarop men gehoopt had. De serie werd eerder dan gepland afgerond. Dat verbaasde mij niet. Als echte Star Trek fan was ik teleurgesteld door de serie. Nu, na een aantal jaren erover gepiekerd te hebben, denk ik dat ik de oorzaken weet. En geïnspireerd door nieuwe successeries als Heroes en Lost en door mijn niet-aflatende liefde voor Star Trek, wil ik een opzet maken voor een nieuwe Star Trek serie. Daarom schreef ik dit drieluik. In het eerste deel schreef ik over de personages van Enterprise, en waarom ik denk dat door de samenstelling van de crew de serie tekortschoot op een belangrijk punt: zelfreflectie. In deel twee ging ik in op de thema's en problematiek in Enterprise. Welke sociaal-maatschappelijke thema's werden aangekaart en wat was daarvan het gevolg? Deze keer zal ik kijken naar de vormgeving van Star Trek, en wat de serie kan leren van andere succesvolle series. En dan zal ik de opzet voor de nieuwe serie nog even kort herhalen.

Heb je commentaar of aanvullingen, schroom dan niet om mij te mailen, of schrijf een mooi artikel voor het magazine van de fanclub. Help The Flying Dutch aan meer kopij!

Een favoriete serie van mij, die ik in de voorgaande delen ook al wel eens heb genoemd, is Heroes. Voor degenen onder jullie die deze superserie nog nooit hebben gezien, hier gaat het in het kort over: Tijdens een zonne-eclips openbaren zich bij een aantal mensen verspreid over de wereld bijzondere gaven. Deze gaven variëren van zelfgenezing, de toekomst kunnen tekenen en gedachten kunnen lezen, tot herinneringen wissen, kunnen vliegen of simpelweg andermans gaven kunnen absorberen. Steeds openbaren zich nieuwe gaven bij nieuwe personages, terwijl andere personages hun gaven kwijtraken of zelfs sterven. De helden proberen zichzelf, elkaar en de wereld te redden van allerlei dreigingen, zowel veroorzaakt door buitenstaanders als door henzelf. In de tussentijd moeten ze leren omgaan met hun nieuwe levens en de druk die op hun schouders ligt. Heroes is niet alleen zo'n goede serie door de bijzondere en spannende verhaallijnen. De manier waarop de serie speelt met chronologie, special effects en animatie is fris en vernieuwend. Er wordt constant in de tijd heen en weer gesprongen, niet alleen door de kijker maar ook door de personages zelf. Daardoor weet je nooit wat er gaat gebeuren, of welke gebeurtenissen weer teruggedraaid kunnen worden. Als iemand sterft is dat nooit definitief, er kan altijd iemand teruggaan naar het verleden en die dood voorkomen.



Nou is dat natuurlijk alleen mogelijk doordat personages in de tijd kunnen reizen. En dat is in Star Trek al veelvuldig gedaan. Maar wat nog erg weinig gebruikt is in Star Trek is spelen met de chronologie. Begin eens aan het einde en neem steeds een stapje terug in de tijd. Dit is ook als principe gebruikt in de film 'Memento', en het houdt kijkers op het puntje van hun stoel. Als kijker wacht je niet slechts passief af wat er te gebeuren staat, maar je puzzelt mee met de personages om erachter te komen wat er toch in godsnaam gebeurd is. In Lost werd in de eerste seizoenen veelvuldig gebruik gemaakt van flashbacks om de verledens van de personages toe te lichten. Dit gebeurde heel gedoseerd; op het moment dat iets relevants naar boven kwam kreeg je ineens een flashback. Toen kwam ineens een seizoen waarin er flashforwards kwamen. Maar dit werd niet medegedeeld aan de kijkers, dat moest je zelf maar afleiden. Het gevolg was dat de kijker net zozeer in verwarring was als de personages, en dat de kijker niet kon wachten tot de volgende aflevering waarin weer iets meer onthuld zou worden. Laten we in de nieuwe Star Trek serie ook eens wat inventiefs doen met chronologie en tijdlijnen. Die chronische onderschatting van de kijker moet maar eens afgelopen zijn. Laat de kijker in verwarring mee puzzelen. Laat achtergronden en details maar mondjesmaat duidelijk worden door op de juiste momenten flashbacks te plaatsen. Laat de kijker zich vast voorbereiden op wat er komen gaat door superspannende flashforwards. Hierbij denk ik ook aan de serie NCIS. Daarin wordt aan het begin van een scène een geluidsloze zwart-witte blik in de nabije toekomst geworpen. Je ziet dan bijvoorbeeld een van de personages neergeslagen worden, of een pistool afgaan. Vervolgens zit je als kijker de hele scène op het puntje van je stoel, want je weet wat er gaat komen, maar wanneer en hoe?

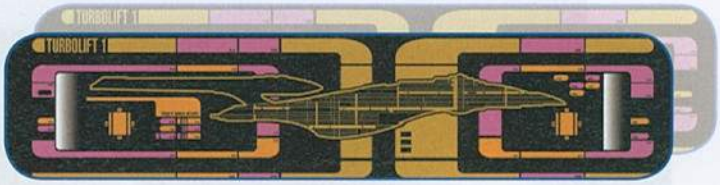
In mijn scriptie 'Star Trek. Een ruimtereis door een digitaal tijdperk' heb ik een mogelijk gevolg van de digitalisering van de cultuur duidelijk gemaakt: dat onze afhankelijkheid van lineaire structuren verdwijnt. We worden overal blootgesteld aan chaotische structuren, zoals hyperteksten. Vooral op het internet ben je zelf degene die bepaalt wat belangrijk is, wat prioriteit heeft en wat in welke volgorde gebeurt.

Een belangrijk element van recapitulatie is het verlies van lineariteit. Nieuwe media hebben enorm bijgedragen aan recapitulatie en het verlies van lineaire structuren. De hoge mate van manipuleerbaarheid geeft de gebruiker van nieuwe media de kans zelf compilaties te maken van oude originelen op een postmoderne manier. De lineaire vertelstructuur is niet langer aanwezig op het Internet en maar gedeeltelijk op DVD. Hyperteksten maken het mogelijk zelf een structuur vast te stellen. Star Trek gaat op verschillende niveaus mee met deze ontwikkeling. Niet alleen maken de series gebruik van elementen uit oudere series, maar er wordt ook gespeeld met tijd. De nieuwste serie moet zich afspelen vóór de eerste serie, in de serie Enterprise worden verhaallijnen mogelijk doordat mensen uit de toekomst zich bemoeien met het verleden en de lineariteit in de Starfleethiërarchie maakt steeds meer plaats voor chaos. [...] Doordat nieuwe media steeds meer oude media in zich opnemen of vervangen, heeft dat een groot gevolg voor de structuur van informatie. De meeste nieuwe media verwerken informatie in hypertekst. Het onderscheidende kenmerk van een hypertekst is dat de lineariteit is verdwenen. Een hypertekst bestaat uit tekstfragmenten die niet in een vaste volgorde aan elkaar verbonden zijn, zodat de lezer zelf de volgorde en daardoor de structuur bepaalt. De structuur die voorheen teksten bepaalde, namelijk begin-midden-eind, heeft niet langer een plaats in hyperteksten. De niet-lineaire structuur van hyperteksten vereist een actievere instelling van de lezer. Niet alleen moet de lezer zelf actief op zoek gaan naar informatie, ook moet de lezer zelf betekenis geven aan de informatie en de informatie in de juiste context plaatsen. (Star Trek: een ruimtereis door een digitaal tijdperk', pagina 19-20, 28)

Laten we dit dan eens verder uitwerken in Star Trek, zodat deze serie niet onder doet voor andere populaire series als het aankomt op vernieuwing en aansluiting bij nieuwe ontwikkelingen in de moderne maatschappij.

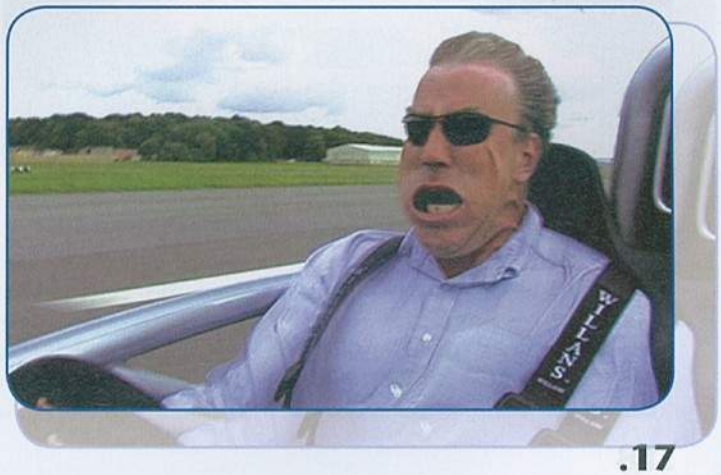
En wat te denken van alle andere manieren om met tijd om te springen? Versnellingen, vertragingen, realtime (zoals in het immens populaire 24), stop-motion, of imagesurroundbeelden? Voor ons gelden geen 'temporal guidelines'. Het spelen met tijd maakt het mogelijk te spelen met de kennis van de kijker. Heeft de kijker ten opzichte van de personages een voorsprong, een achterstand, of weet de kijker evenveel als de personages weten? Hierdoor worden verwachtingen gecreëerd. De kijker weet al wat het personage te wachten staat, hij heeft immers de boef die achter de deur schuilt al gezien. Of de kijker snapt absoluut niet wat de held bezielt, maar dat komt omdat de held iets weet wat de kijker niet weet. Spelen met tijd en kennis is een van de belangrijkste zaken in scenarioschrijven, omdat het de belevenis van de kijker in grote mate bepaalt. Star Trek mag als serie over de toekomst die toekomst wel wat meer tegemoet treden en omhelzen, in plaats van ingehaald te worden door iedereen.

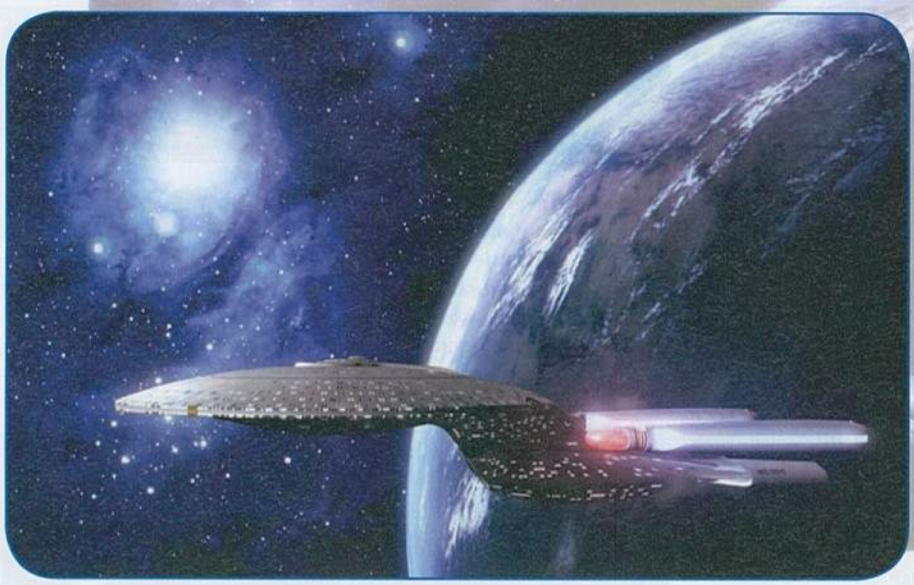
Ik noemde bij de vernieuwende eigenschappen van Heroes ook animatie. In deze serie blijken de personages zelf ook personages te zijn in een stripverhaal, getekend door een held die in de toekomst kan kijken. Hij tekent wat er gebeurt of gebeuren gaat, en de helden kunnen op basis van zijn tekeningen de gebeurtenissen sturen. Om het thema van stripverhalen levend te houden in de serie, worden die tekeningen vaak gebruikt om scènes en afleveringen mee te beginnen. Je ziet dan een striptekening die langzaam overgaat in een identiek camerabeeld. Nou is de combinatie van animatie en camerabeelden niets nieuws. Maar kan zoiets ook een plaatsje krijgen in Star Trek? Niet per sé animatie, maar ik denk bijvoorbeeld aan LCARSbeelden en schema's die overgaan in camerabeelden. Als het gaat om locaties van indringers, dan zou het bijvoorbeeld mogelijk zijn om een schematische doorsnede van het ruimtestation zoals LCARS die laat zien, te tonen met daarop de indringer als rood stipje aangegeven, ook zoals LCARS dat toont aan de bemanning.



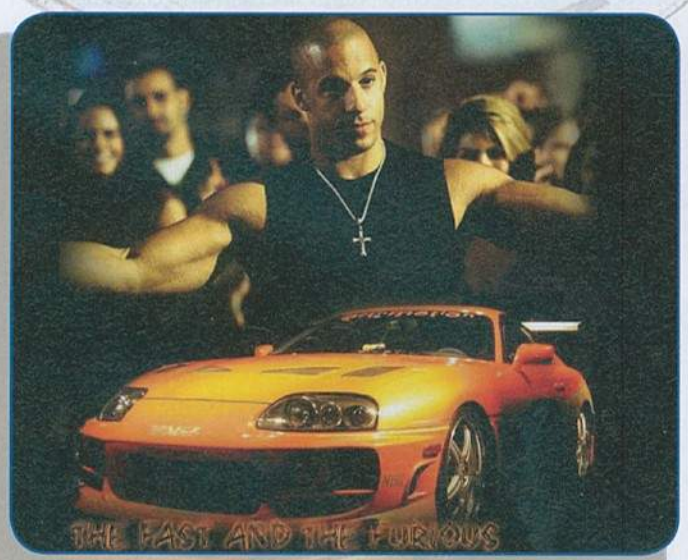
Er zou dan steeds verder ingezoomd kunnen worden op die doorsnede totdat het over kan gaan in camerabeelden waarop de indringer te zien is. Ook in de serie Numbers gebeurt er veel met driedimensionale animaties, waardoor extra nadruk wordt gelegd op het feit dat misdaden daar worden opgelost met behulp van computermodellen en berekeningen. Starfleet is volledig afhankelijk van LCARS, en die band mag best benadrukt worden. Zoals de voor mediamensen niet geheel onbekende Marshall McLuhan al zei: 'The medium is the message'.

Eerder noemde ik de serie 24. Een van de dingen die mij opviel aan 24 was het gebruik van kleurfilters voor de camera's. Sinds ik het eerste seizoen van 24 zag heb ik eens goed gelet op het gebruik van kleurenlenzen en filters bij televisieseries. Hier wordt veelvuldig gebruik van gemaakt. In 24 werd veel gewerkt met geelgetinte beelden, maar zonder een te warm en zonnig beeld te schetsen. Hetzelfde gebeurt in Numbers, hoewel in beide series voor binnenscènes juist veel donkere en blauwgetinte beelden worden gebruikt. In beide series overheerst hierdoor het gevoel van zon en lekker weer zoals Los Angeles dat kent, maar ook van hardheid en kilheid die wordt geassocieerd met geweld en criminaliteit. Ook ontstaat er af en toe een gevoel van vervreemding, alsof je de wereld te vervormd en afstandelijk ziet. Het kleurgebruik strookt net niet met de realiteit, maar het subtiel genoeg om de minder oplettende kijker zich er niet van bewust te maken. Top Gear mag dan misschien geen serie maar een show zijn, toch wordt daar op adembenemende wijze gefilmd.





Degenen die daar verantwoordelijk zijn voor de cameravoering zijn in mijn ogen genieën. Star Trek kan waarschijnlijk niet meer overdonderen door special effects, die markt is van een onhaalbaar niveau geworden door de enorme budgetten van speelfilms. Maar op het gebied van cameravoering valt nog heel veel winst te halen, en daarin is vakkennis van groter belang dan budget. In spectaculaire films zoals 'The Fast and the Furious' ontstaat minstens de helft van het spektakel door de positie en beweging van de camera, niet zozeer door hoe de beelden digitaal zijn opgepoetst en versterkt. Een ontploffing in de ruimte zou veel indrukwekkender zijn als de camera zich op het ontploffende voorwerp bevond en door de knal met de brokstukken mee de ruimte in zou vliegen dan wanneer de explosie met de meest prachtige maar statische beelden van veraf was gefilmd. Gelukkig zijn camerabeelden perfect te creëren met CGI, dus zelfs in de ruimte moet veel te bereiken zijn met een uitzonderlijk goede 'cameraman'.Goed, laat ik nu eens op een rijtje zetten wat ik in dit drieluik aan richtlijnen heb opgesteld voor een nieuwe Star Trek serie:



De serie speelt zich af op een ruimtestation dat zich vlakbij een prachtig en waardevol natuurgebied bevindt. Het natuurgebied moet worden beschermd tegen handelaars en ontwikkelaars die er geld aan willen verdienen, tegen criminelen die er geld aan willen verdienen, en tegen regeringen en coalities die er aanspraak op willen maken.

Maar er is in het verleden al zoveel kwaad geschied dat natuurrampen elkaar opvolgen en het behoud van dit waardevolle ecosysteem een race tegen de klok wordt. Het ruimtestation wordt bemand en beheerd door Starfleet. Hoogste gezaghebber is een rustige en ruimdenkende buitenaardse officier zonder al te groot ego, die wordt bijgestaan door een betrouwbare 'number one' die van tegenovergesteld karakter en sekse is. De rest van de crew bestaat uit volledige, driedimensionale personages die allemaal evenveel screentime krijgen. Onder hen bevindt zich ook een personage dat worstelt met zijn menselijkheid, bijvoorbeeld een genetisch gemanipuleerd mens of een kloon of iets dergelijks. Niet ieder personage heeft een episch en heroïsch levensverhaal, de crew moet een dwarsdoorsnede zijn van onze wereld. Daarbij moet ook ruimte worden gegeven aan landen die aan een inhaalrace bezig zijn, zoals China en een groot aantal Afrikaanse landen. Amerika moet niet centraal staan als toonaangevende cultuur. Verder bevinden zich op het station vele burgers, die het natuurgebied om hun eigen en uiteenlopende redenen interessant vinden. Onder hen uiteraard de Ferengi, die ruiken mogelijkheden om latinum te verdienen. Ook zijn er interne strubbelingen binnen de Federatie over het natuurgebied, en linkse en liberale splinterpartijen bestrijden elkaar. De pers zit er bovenop, waardoor het aanwezige Starfleetpersoneel niet alleen diplomatiek alles uit de kast moet halen, maar ook ordebewaker moet spelen en de verschillende partijen tegen zichzelf in bescherming moet nemen. Want zoals altijd als het gaat om natuurschoon: allerlei partijen hebben een mening maar slechts weinigen weten echt waar ze het over hebben.

De serie wordt weer een visueel spektakel door slim gebruik van cameravoering en het duidelijker visueel integreren van CGI. Bovendien wordt er meer gebruik gemaakt van non-lineaire verhaalstructuren, waardoor de kijker constant wordt uitgedaagd en verrast. De kijker weet nooit of de volgende scène, of het volgende beeld, aansluit op het vorige of misschien toch iets heel anders blijkt te zijn.
Als Paramount er net zo over zou denken als ik, en als er weer Star Trek-schrijvers- en makers zouden komen die net zoveel lef en inventiviteit zouden tonen als Tim Kring van Heroes, dan zou ik zeker gaan kijken naar de nieuwe serie. Dan zou de nieuwe bevelhebber misschien Kirk naar de kroon kunnen steken, dan zouden de verhaallijnen me net zo bezig kunnen houden als DS9 dat destijds deed, dan zou de crew net zo fris, leuk en divers zijn als die van Voyager. En vooruit: dan zou de serie in ieder geval net zo veelbelovend beginnen als Enterprise dat ooit deed. Paramount: Make it so!

STAR TREK ONLINE

Eindelijk, eindelijk, eindelijk was het zover. Sinds begin februari ligt het langverwachte Star Trek Online in de winkels. Door het failliet gaan van de eerste ontwikkelaar (Perpetual) was het erg onzeker hoe, of en wanneer het er nog van zou gaan komen, maar gelukkig stond Cryptic vrij snel op de stoep om de rechten en concepten over te nemen. Maar helaas bleken de concepten teleurstellend te zijn, want men was hier bij Cryptic niet bepaald enthousiast over. Ze besloten om weer van voren af aan te beginnen en het eerste wat ze deden was een grote groep hardcore trekkies inhuren om alles in het spel een beetje te laten kloppen. En dat dat een goede zet is geweest, is zeer duidelijk te merken aan de details in het spel!

Door: *Edwin Blok*

De Game

Star Trek Online (STO) is een MMORPG en voor degenen die hier niet zo bekend mee zijn eerst een korte uitleg. MMORPG staat voor massively multiplayer online role-playing game. In gewoon Nederlands betekent dit: een computerspel wat via internet gespeeld wordt door heel veel mensen tegelijk. Hierbij kan men onderling communiceren en samenwerken om doelen te bereiken en ontwerpt iedereen zijn eigen poppetje/karakter plus een keuze in een bepaalde richting waarin je dit karakter ontwikkelt (in STO kun je kiezen uit Science, Engineering en Tactical). De mogelijkheden van karakterontwerp zijn bij STO dermate uitgebreid dat de kans dat je een op jouw gelijkend ander poppetje tegenkomt erg klein is, mits je een beetje tijd steekt in het ontwerp ervan. Zo kun je afhankelijk van welke van de twee kampen die je kiest (de Federation of de Klingons) een keus maken uit verschillende rassen of zelfs een eigen ras ontwerpen door kenmerken van andere rassen samen te voegen. Verder is de lichaamsbouw, de kledij en ook je eigen schip van a tot z aan te passen. Je kunt ook een korte biografie schrijven over je karakter, die anderen dan weer kunnen lezen en zelfs de officieren die onder jouw commando vallen zijn, tot op zekere hoogte, aanpasbaar. Ondergetekende was bijvoorbeeld het eerste uur van spelen alleen bezig met het ontwerpen van zijn eigen unieke alien.

Verhaal/tijdlijn

De makers van STO laten de verhaallijnen plaatsvinden in het oorspronkelijke universum, maar dan een geruime tijd na de vernietiging van Romulus door de supernova en dus niet in de door J.J. Abrams gecreëerde alternatieve tijdlijn.

Er hebben zich ondertussen de nodige schermutselingen plaatsgevonden met als meest belangrijke gevolg dat de Klingons de Federation weer eens de oorlog hebben verklaard. Maar de Klingons en de aan hun zijde geschaarde werelden/rassen (zoals bijvoorbeeld de Gorn, Orion syndicate en de Nausicans) zijn niet de enigen die zich roeren: species 8472 ('de Undine') hebben niet stil gezeten en zijn flink in beide kampen geïnfiltreerd. Tel daar bij op dat de op wraak beluste Romulans ook geen mogelijkheid onbenut laten om de Federation het leven zuur te maken en vergeet vooral niet de Borg, die nooit te beroerd zijn om een potje rotzooi mee te schoppen en het plaatje met boeven is bijna compleet.

Zoals al eerder vermeld zijn er twee kampen: de Federation en de Klingons. Het grote verschil tussen het spelen van een van die twee is dat de Federation missies erg gericht zijn op de verhalen en de interactie met voorgeprogrammeerde karakters en uitgebreide verhalen (het zogenaamde PvE=Player versus Environment) en de Klingon missies erg op de strijd tussen spelers onderling gericht zijn (PvP=Player versus Player).
De missies binnen STO kunnen zich zowel in de ruimte als op de grond afspelen en bij grotere verhalen cq langere missies, schakel je een of meerdere keren om van omgeving zodat er een goede variatie geboden wordt. Simpel gezegd is STO dus een soort combinatie van Starfleet Command (space) en Elite Force (ground), maar dan uitgebreider.

Door het doen van missies verzamel je allerlei soorten punten, die je moet gebruiken om jezelf en de bemanningsleden op de brug van je schip te trainen. Elke promotie naar een nieuwe rang maakt weer nieuwe skills vrij om te trainen/ontwikkelen. In de tutorial is je rang ensign, maar vrij snel na het afronden van de tutorial wordt je lieutenant. Na lieutenant volgen: lieutenant-commander, commander, captain en admiral, waarbij elke rang is onderverdeeld in 10 grades (na bijvoorbeeld lieutenant-1 volgt automatisch lieutenant-2, -3 enz.). Op dit moment is je rang maximaal admiral, grade 5 maar in de toekomst en met de ontwikkeling van nieuwe missies in het vooruitzicht, zou dit op den duur verhoogd kunnen gaan worden.
Doordat jij zelf promoveert, ben jij in de gelegenheid om jouw bridge officers (BO's) ook te laten promoveren waardoor zij jou beter kunnen ondersteunen. Bij elke promotie hoort natuurlijk ook een nieuw schip en omdat er 3 verschillende keuzerichtingen zijn van het soort officier om te spelen (tactical, engineering of science), zijn er ook verschillende soorten schepen om uit te kiezen: cruisers, escorts en science vessels. Elk van deze soorten hebben hun eigen sterktes en zwakheden, maar die ga ik hier niet uitgebreid bespreken.

Toekomst

Cryptic is continu bezig om verbeteringen aan te brengen aan het spel en het verschil tussen nu spelen en tijdens de open beta test fase is dan ook zeer groot. Op de website van het spel (www.startrekonline.com) is een kalender waarop uitbreidingen van missies aangekondigd worden en de eerste grote uitbreiding heeft onlangs al plaatsgevonden. Een groot voordeel hierbij is dat met de uitbreidingen geen extra kosten gemoeid zijn zoals bij andere spellen wel het geval kunnen zijn; de uitbreidingen worden gewoon automatisch gedownload.

Tot slot

Op zich is STO voor de fans een fantastisch leuke game, waarbij men veel zorg aan de Star Trek content besteed heeft en deze dan ook zeer uitgebreid is. Allerlei bekende en minder bekende objecten, rassen, plaatsen en gebeurtenissen passeren de revue: van bijvoorbeeld uitstapjes via de Guardian of Forever naar het verleden (waarbij nu eindelijk duidelijk wordt waarom de TOS-klingons geen geribbelde hoofden hebben en in latere series/films weer wel!!) en een reisje door de wormhole bij DS9, plus ontmoeting met een van de Prophets, tot een bezoekje aan het mirror universe en het moeten stoppen van de zoon van de mirror Miles O'Brien.

Van een ontmoeting met "Q", die je tussen neus en lippen door lekker treitert en voor de grap ook nog Benjamin Sisko laat redden, en het stoppen van Klingons, die druk bezig zijn om tribbles te pletten en te pureren (laat Marianne Thieme dit maar niet horen), tot de ontdekking tijdens een van je missies wie er verantwoordelijk zijn voor het ontstaan van de supernova die Romulus vernietigde. En bij de opsomming van zojuist is direct al duidelijk dat de makers een flinke dosis humor in het spel hebben gestopt.

Natuurlijk zijn er ook best wel minpunten aan de game op te noemen: sommigen zullen de maandelijkse abonnementskosten aanvoeren, hoewel dit niet direct met de gameplay te maken heeft. Wel zijn vrijwel alle missies niet bijzonder moeilijk en doorloop je die nagenoeg fluitend waardoor er geen echte grote uitdagingen zijn. Een ander ding is de ingewikkeldheid van de skill tree en sommige te verkrijgen items. Maar een van de grootste minpunten vind ik persoonlijk, dat je maar beperkt gebruik kunt maken van de skills van je BO's op je eigen schip: ik heb bijvoorbeeld als admiraal mijn 5 BO's gepromoveerd tot captain, maar kan op mijn science schip maar van 1 science BO de captain skill gebruiken. Hierdoor is het eigenlijk zinloos geweest om mijn tactical/engineering BO's tot captain te promoveren en hun betreffende skills maximaal te trainen, aangezien ik er toch geen gebruik van kan maken.
Maar ondanks dat is voor mijzelf het speelplezier van een dermate hoog niveau, dat ik de game meer dan de moeite waard vind om te spelen; eindelijk weer eens een leuke Star Trek game na het abominabele Star Trek Legacy (zo verschrikkelijk, dat het niet de moeite waard was om er een stukje over te schrijven).

See you in online space,

Edje (in STO: edje@ensign_edje)

De Hubble ruimtetelescoop viert zijn 20e verjaardag.

Door: *Marc Ghijsels*

De Hubble Space Telescope (HST) is vernoemd naar de Amerikaanse astronoom Edwin Powell Hubble (1889 – 1953). Hubble kon in 1923 aantonen dat de waargenomen 'nevels' afzonderlijke sterrenstelsels waren, waarmee bewezen werd dat het heelal veel groter was dan aanvankelijk gedacht. Een van zijn belangrijkste ontdekkingen (1929) was dat er een verband bestond tussen de roodverschuiving van verre sterrenstelsels en hun afstand tot de aarde. Hiermee werd de theorie aannemelijk gemaakt dat het heelal uitdijde.

De telescoop, gelanceerd op 24 april 1990 met het ruimteveer Space Shuttle, mag gezien worden als één van de belangrijke mijlpalen in de instrumentele astronomie omdat hij gevoelig is voor extreem lichtzwakke objecten én met een enorme scherpte kan waarnemen.

Spiegeltje spiegeltje...

De verwachtingen waren groot: Hubble Space Telescope zou belangrijk worden voor sterrenkundigen. Echter na de lancering bleek dat de spiegel wel perfect geslepen was, maar in de verkeerde vorm! Daardoor waren alle foto's die genomen werden, nogal... wazig. Een hevige teleurstelling die uiteindelijk in december 1993 verholpen werd door de Space Shuttle bemanning van vlucht STS-61. De operatie was zeer belangrijk voor de toekomst van de ruimtetelescoop . De missie werd een succes en de HTS maakte vanaf dat moment haarscherpe foto's. De resultaten waren zowel adembenemend mooi als grensverleggend.

Waarnemen

Het ruimteobservatorium is uitgerust met vijf instrumenten: twee spectrografen, twee camera's en een richtinstrument, dat ook gebruikt kan worden om precieze posities van sterren te bepalen. De waarnemingen met de HST hebben bijgedragen aan onze kennis van vrijwel alle deelgebieden van de sterrenkunde, waaronder kosmologie, sterrenstelsels, sterren, planeten en interstellaire materie.

Deep Field opnames

Voor de kosmologie zijn de drie Hubble Deep Field opnames van groot belang geweest. De eerste opname, die zowaar elf dagen in beslag nam, van 18 tot 28 december 1995, was van een klein donker gebiedje in het sterrenbeeld Grote Beer. Er werd tussen de sterren in ons Melkwegstelsel door gekeken naar de grenzen van het heelal. Op de opname zijn ongeveer 3000 objecten te zien, vrijwel allemaal sterrenstelsels. Sommige daarvan zijn extreem verre baby-sterrenstelsels, honderden keren kleiner dan onze Melkweg. Sterrenstelsels op afstanden tot ongeveer 11 miljard lichtjaar waren hierij zichtbaar.
We kunnen van de Deep Field daarom goed leren hoe sterrenstelsels zich vormen en hoe ze zich ontwikkelen in de loop der tijd. Een tweede Deep Field werd drie jaar later opgenomen, van een plekje aan de zuidelijke hemel. In 2004 werd de Ultra Deep Field opgenomen, de 'diepste' foto van de hemel ooit genomen in zichtbaar licht.
Er zijn ongeveer 100 miljard sterrenstelsels in het voor ons zichtbare heelal, elk met tientallen tot honderden miljarden sterren.

Voordat de Hubble telescoop vorig jaar weer een flinke opknapbeurt kreeg, konden astronomen tot negenhonderd miljoen jaar na de oerknal kijken. De Hubble is van groot belang geweest bij het bepalen van de leeftijd van het universum op zo'n 13,7 miljard jaar.

Dichterbij huis?

De Hubble Space Telescope heeft ook bijgedragen aan onze kennis van ons eigen zonnestelsel. Zo werden met behulp van de speciale ACS-camera in mei 2005 een tweede en zelfs derde maantje van Pluto ontdekt. Deze maantjes, voorlopig S/2005 P1 en S/2005 P2 genoemd, zijn slechts enkele tientallen kilometers in doorsnede, veel kleiner dus dan de grote maan Charon, die 1172 kilometer in doorsnede is.

De HST heeft ons ook meer geleerd over de vorming van sterren en planeten. Zo zijn in de Adelaarsnevel, op een afstand van 7000 lichtjaar, zogenaamde verdampende gas-globulen of EGG's gevonden die het prille begin zijn van de vorming van individuele sterren, mogelijk met planeten, of dubbelstersystemen. Een soort kraamkamer van de sterren zeg maar.

Hubble facts

De Hubble Space Telescoop maakt zijn rondjes rond de aarde met een snelheid van 8 kilometer per seconde, oftewel 29.000 kilometer per uur, op een hoogte van 568 kilometer. Eén omloop duurt 97 minuten. Het ruimteobservatorium is ongeveer zo groot als een stadsbus De doorsnede van de spiegel van de telescoop is 2,4 meter. In vergelijking met bijvoorbeeld de 8.2 meter van de allergrootste telescoop op aarde (de VLT ofwel very large telescoop) is dat niet groot, maar het voordeel van de HST is dat hij boven de aardatmosfeer hangt en dus geen last heeft van lucht vertroebelingen (turbulentie), die nadelig zijn voor de scherpte van foto's.

Het ruimteobservatorium, dat met zijn zonnepanelen opgevouwen past in het laadruim van de Space Shuttle is 15,9 meter lang en 4,2 meter in diameter. De zonnepanelen zijn 2,6 x 7,1 meter groot en leveren een vermogen van 2800 Watt. Het gewicht (bij lancering) van de HST was 11.110 kilogram. Het precies richten van de telescoop op een lichtbron en het (soms dagenlang) op die positie houden is vergelijkbaar met het stabiel houden van een laserlamp op een object ter grootte van een cent die pakweg 600 kilometer ver ligt.

Wat brengt de toekomt?

De Hubble Space Telescoop nadert het einde van zijn leven. De gyroscopen, die de telescoop stabiel houden, werken niet goed meer en moeten door astronauten vervangen worden. Gezien de problemen met het ruimteveer Space Shuttle is het op dit moment onduidelijk of dit zal gebeuren. Ook is het nodig dat de telescoop in een hogere baan gebracht wordt. Gebeurt dit niet dan zal hij na 2013 terugvallen in de aardatmosfeer en verbranden.

Er wordt al druk gebouwd aan de opvolger van de HST, de James Webb Space Telescope (JWST). NOVA-astronomen zijn verantwoordelijk voor de bouw van het belangrijkste onderdeel van één van de instrumenten voor de JWST, het Mid Infrared Instrument (MIRI). Dit wordt momenteel gebouwd in Dwingeloo, door ASTRON, met inbreng van TNO/TPD in Delft.

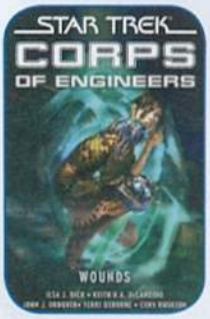
Het grote verschil tussen de HST en zijn opvolger is dat de JWST uitsluitend waarnemingen zal doen bij infrarode golflengten, terwijl de HST met name gevoelig is voor zichtbaar en ultraviolet licht. De verwachting is dat de JWST in 2013 wordt gelanceerd.

Maar dat houdt niet in dat we niets meer hoeven te verwachten van de HST want zijn nimmer afnemende blik blijft voorlopig nog steeds op het heelal gericht. En voorlopig kan niets of niemand de 'jarige Job' overtreffen. Verwacht dus de komende jaren nog heel wat foto's en ontdekkingen die de HST tot één van de meest belangrijke uitvindingen van de mens heeft gemaakt.

Bronnen

http://hubblesite.org"\Positie HST
NASA/ESO website

Voorgelezen



Titel: Star Trek: Corps of Engineers - Wounds
Auteurs: Diversen
ISBN: 978-1-4165-8909-9

Wounds is de volgende omnibus die Pocket Books uitbrengt in het Corps of Engineersgenre. De verhalen spelen zich af ruim een jaar na het eindigen van de oorlog van de Federatie met de Dominion. En verrassend genoeg verblijft de bemanning van de DaVinci in deze bundel met verhalen opvallend vaak in of in de buurt van het ruimtestation Deep Space Nine. In een aantal verhalen spelen een aantal bemanningsleden van Deep Space Nine zelfs nog een gastrol. Voorbeelden hiervan zijn: Nog die een rol speelt in 'Lost Time' van Ilsa J. Bick en Julian Bashir in het verhaal met dezelfde titel als het boek, dat tevens door dezelfde schrijfster is geschreven. Er is een aantal dingen dat opvalt in de verhalen. Er zijn diverse momenten waarin de bemanning van de DaVinci te maken krijgt met de naweeën van de oorlog met de Dominion. Zo is er een verhaal waarin een defecte Vorta een nieuwe oorlog met de Federatie wil beginnen, en er is een verhaal waarin een Vorta die op een planeet waar de Federatie voor de oorlog met de Dominion een geheime observatiepost had, de hele samenleving met een soort van religie op zijn kop heeft gezet en zelf daarbij helemaal gek is geworden. Een ander ding dat opvalt is de relatief weinige momenten waarin de lezer te maken krijgt met de 'technobabble' die je in dit genre gewend bent.

De meeste verhalen gaan vooral over oude herinneringen van de bemanningsleden van de DaVinci en de manieren waarop ze die onverwerkte herinneringen een plaats in hun leven weten te geven. Daarbij moet worden vermeld dat de laatste vier van de in totaal zes verhalen die deze omnibus telt, zo goed als in dezelfde tijd afspelen. Uiteraard met in elk van de vier verhalen een ander bemanningslid dat de hoofdrol speelt. De verhalen worden met elkaar verbonden zodat je feiten uit het ene verhaal weer in één of meerdere andere verhalen tegenkomt. Dat kan heel leuk uitpakken, zeker als dat feit uit een nog te lezen verhaal komt. Zo wordt op een inventieve manier de nieuwsgierigheid van de lezer gewekt. Het beste wordt dit verwerkt in de verdwijning van de dokters Bashir en Lense in het laatste verhaal. De voorgaande verhalen leiden indirect allemaal richting dat onderwerp. Net als de voorgaande omnibussen leest dit exemplaar met zijn ruime vijfhonderd pagina's weer lekker weg. Voor de liefhebbers van dit genre is dit boek verplichte kost.

Van de Voorzitter

Met zo'n hyperactief jubileumjaar achter de rug lijkt het wel of dat we als vereniging en bestuur in een zwart gat zijn gevallen, eerlijkheid gebied te zeggen dat we zo iets natuurlijk gewoon niet kunnen evenaren in dit of misschien zelfs wel komende jaren, of er zouden zich opeens een aanzienlijke hoeveelheid nieuwe impulsen moeten voordoen in Star Trek land. Vooralsnog ziet het daar niet naar uit. Toch gebeurt er best nog wel het een en ander, zo schreef ik in de vorige 'van de voorzitter' dat we uitkeken naar Star Trek Online, inmiddels spelen een aantal van ons dit spel behoorlijk fanatiek.

Ook had ik het over 'The women of Star Trek' en zijn verzamelaars daar thans druk mee in de weer. Bovendien is er alweer een vervolg aangekondigd: 'Quotable Movies'. Ook wij, ondanks dat we als vereniging steeds kleiner en kleiner worden, zitten niet stil. Op moment van dit schrijven ligt de ALV d.d. 29 mei nog voor ons en hopen we weer op de nodige inbreng. Pak vast je agenda, want op 5 september gaan we onze fanclubdag 2010 houden, dit keer in Rhenen (Restaurant La Montagne, Kerkewijk-Zuid 115). Als het mee zit gaan we zelfs iets doen wat we als TFD nog nooit hebben gedaan op een fanclubdag, dus hou de website in de gaten want ons volgende magazine valt pas op de mat na de fanclubdag!

Tot slot van deze uit de doos wil ik nog even stil staan bij het overlijdensbericht dat wij begin april ontvingen van Lucie Calis. Lucie was voorzitster van onze vereniging van begin 1997 totdat zij in het voorjaar van 2000 werd opgevolgd door Eric van der Ven. Lucie heeft zich met name sterk gemaakt voor het magazine dat jullie nu, na al die jaren nog steeds in nagenoeg hetzelfde formaat in handen hebben. Lucie leed aan ALS en is slechts 66 jaar mogen worden. Elders in dit magazine vinden jullie een in memoriam.

Harm *Koopman.*

AGENDA

5 september 2010
Fanclubdag
locatie: •••••••• Restaurant La Montagne, Kerkewijk-Zuid 115
info: http://www.tfd.nl

18 en 19 september 2010
Elf Fantasy Fair
locatie: •••••••••• Arcen
info: http://www.elffantasyfair.com/

15 tm 17 oktober 2010
Hollywood Xpo
locatie: •••••••••• Hilton Universal, USA
info: http://www.hollywoodxpo.com

23-24 oktober 2010
F.A.C.T.S.
locatie: ••••••••••• Gent, België
info: http://www.facts.be

Star Trek Fanclub THE FLYING DUTCH

fanclub is de enige echte
Nederlandse Star Trek vereniging
Postadres: ..... Overhandstraat 3
..... *3195 SE Pernis*
Telefoon: ..... 06 – 39 22 97 01
Telefax: ..... 084 – 7549370
E-mail: ..... info@tfd.nl
Website: ..... www.tfd.nl
Kvk: v448309

Het bestuur van The Flying Dutch ziet er als volgt uit:
Voorzitter: ..... Harm Koopman
Penningmeester: ..... Henk Osinga
Secretaris: ..... Anja Verstraten
Public Relations: ..... Marc Ghijsels
Ledenadministratie: ..... Joyce Geurts
Beurs- en evenementencoördinatie: ..... Pim Blokker

De volgende personen zijn aanspreekpunt voor overige functies binnen de vereniging:
Ledenadministratie: ..... Joyce Geurts
ledenadministratie@tfd.nl
Conventiegroep: ..... Pim Blokker
fanclubdag@tfd.nl
Vrijwilligerscoördinatie: ..... Ronald Gordijn en Peter-Jan Hanekamp
staff.starchaser@tfd.nl
Redactie: ..... Joyce Geurts
redactie@tfd.nl
Website: ..... Rowdy van der Veen
webmaster@tfd.nl

Lid worden?
Lid worden kan door een briefje te schrijven of een mailtje te sturen naar de ledenadministratie. U ontvangt dan alle benodigde (betaal)gegevens. Na betaling van het lidmaatschapsgeld (€25,- voor 2009, in de loop van het jaar aangepast naar rata, €25,- vanaf 2010) ontvangt u:

- Een lidmaatschapspasje waarmee u korting krijgt bij een aantal winkels die Star Trek artikelen verkopen (zie elders in deze nieuwsbrief).
- 4 maal per jaar ons verenigingsmagazine
- Korting bij verenigingsbijeenkomsten

Lidmaatschap
Het lidmaatschap loopt van januari t/m december en wordt zonder opzegging stilzwijgend verlengd. Te late betaling van het lidmaatschap leidt ertoe dat we verzendkosten zullen moeten berekenen voor het nazenden van de eerste nieuwsbrief(voor zover de voorraad strekt).

Verhuizen?
Dan zeker een verhuiskaartje naar The Flying Dutch. Het komt nog te vaak voor dat we bladen retour krijgen omdat men vergeten is ons een adreswijziging te sturen. En dat is jammer, want u mist dan ons verenigingsblad met alle informatie over Star Trek.

Het doorgeven van gegevens aan derden
Het is de vereniging alleen toegestaan adresgegevens te verstrekken aan derden als u daar schriftelijk toestemming voor gegeven heeft via uw inschrijfformulier of via een briefje naar TFD, postbus 135, 3500 AC Utrecht. Als u ons geen schriftelijke toestemming gegeven heeft, kunnen wij ook niet naar Star Trek handelaren bevestigen dat u lid bent. U kunt dan helaas geen gebruik maken van een eventuele korting voor leden van de TFD.

Opzeggen
Beëindiging van het lidmaatschap van The Flying Dutch kan alleen aan het einde van het verenigingsjaar. Het opzeggen dient minimaal 2 maanden voor het verstrijken van het lopende verenigingsjaar schriftelijk te gebeuren, bij voorkeur via e-mail."

REPLICATOR ROOM

The Flying Dutch magazines te koop

de volgende bladen zijn na te bestellen bij onze verzendservice. Het kan voorkomen dat een blad bij de verzendservice is uitverkocht, maar nog wel via de TFD stand te verkrijgen is. Als u een bepaald nummer zoekt, is het dus raadzaam om tijdens een activiteit van de vereniging even bij de stand langs te lopen.

Bladen van €1,00 per stuk.
Jaargang 1995/1996
September 1995, December 1995, nr.01 van 1996*
***Nog slechts enkele exemplaren**
Jaargang 1997 nr.'s 03, 04, 05 en 06
Jaargang 1998 nr.'s 01, 02 en 03
Jaargang 1999 nr.'s 01, 02, 03, 04, 05 en 06
Jaargang 2000 nr.'s 01, 02, 03, 04, 05 en 06
Jaargang 2001 nr.'s 01, 03, 04, 05 en 06
Jaargang 2002 nr.'s 02, 03, 05 en 06
Jaargang 2003 nr.'s 01, 02, 03, 04 en 06
Jaargang 2004 nr.'s 01, 02, 03, 04, 05 en 06

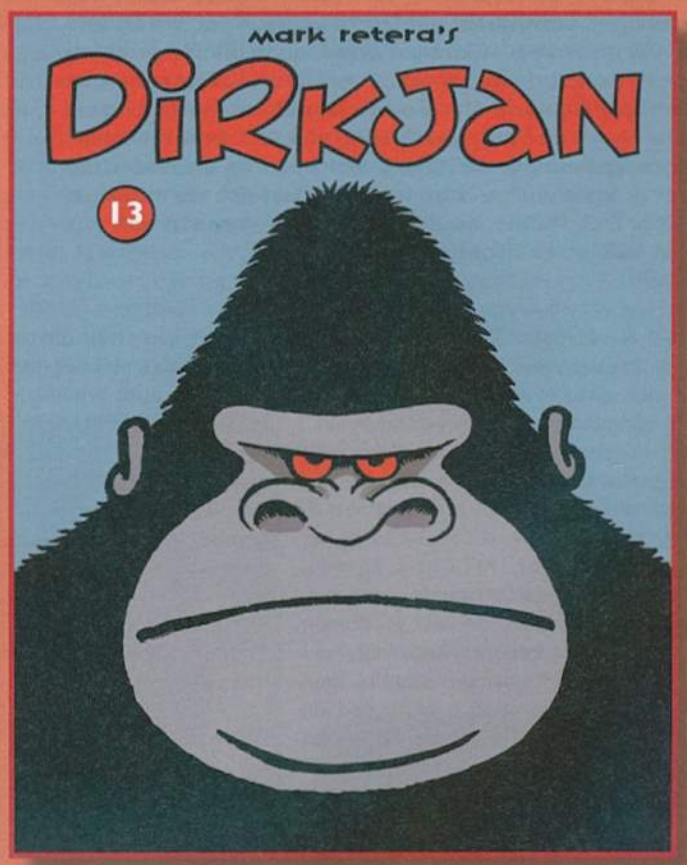
Bladen van €1,50 per stuk.
Jaargang 2005 nr.'s 01, 02, 03, 04 en05
Jaargang 2006 nr.'s 01, 02, 03, 04, 05 en 06

Bladen van €3,95 per stuk.
Jaargang 2007 nr.01

Bladen van €4,50 per stuk.
Jaargang 2007 nr.'s 03, 05, 05, 06
Jaargang 2008 nr.'s 02, 03, 04
Jaargang 2009 nr.'s 01, 02, 03, 04

Verzendkosten t/m 3 stuks €2,25
Verzendkosten 4 t/m 10 stuks €3,00

opgelet!



www.dirkjan.nl

[Ook adverteren? Email naar: advertentie@tfd.nl]

Heb jij ook spullen of materialen die je wilt ruilen, verkopen of ben je ergens naar op zoek? Dan is de Replicator Room precies wat je zoekt! In deze rubriek kun je namelijk gratis adverteren! Stuur een email naar redactie@tfd.nl o.v.v. Replicator Room of stuur een briefkaart naar The Flying Dutch o.v.v. Replicator Room, Postbus 135, 3500 AC Utrecht*

The Flying Dutch neemt geen verantwoording voor de inhoud van de advertenties die geplaatst worden in deze Replicator Room. Advertenties die illegale kopiën aanbieden worden geweigerd.

** Commerciële advertenties kosten €0,75 per regel*

Uw lidmaatschapspas is geld waard!

De volgende zaken geven korting op de aangegeven waren, wanneer u uw Flying Dutch pasje laat zien. Zorg er dus voor dat u die altijd bij u hebt!

American Book Centre, The
Spui 12,
1012 XA Amsterdam

American Book Centre, The
Lange Poten 23,
2511 CM Den Haag

Card & News strips
Agnietenstraat 12,
2801 HX Gouda

Eppo Stripspeciaalzaak
Kleine Berg 33,
5611 JS Eindhoven

Simtasia
Nieuwe Haven 116,
2801 EC Gouda

The Movie Store
HeerlenDautzenbergstraat 53,
6411 LA Heerlen

nieuwe webmaster GEZOCHT

REAGEER NU HET NOG KAN

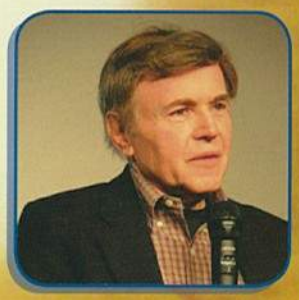
De DVD die je MOET hebben!!!

De DVD van

25 JAAR FANCLUBDAG

Deze exclusieve dubbel-DVD is al voor jou voor € 14,95, incl. verzendkosten. Wees er snel bij, want er is maar een beperkte oplage gedrukt en

OP = OP!

Bestellen?

Stuur dan even een mailtje naar info@tfd.nl (bij voorkeur), een belletje naar de infolijn of een briefje naar ons correspondentie-adres en je krijgt alle benodigde informatie.