

Viktor Konitzer

«A course for home»

Nostalgie auf dem *Star Trek* der späten 1990er-Jahre – *Voyager* (1995–2001) und *FIRST CONTACT* (USA 1996)¹

«Ursprung ist das Ziel.»

– Karl Kraus²

Der transgressive Optimismus, den Gene Roddenberry seinem Fernsehprojekt *Star Trek* (*The Original Series* lief in den USA 1966–1969) einimpfte, tönt deutlich aus William Shatners/Captain James T. Kirks Voiceover zur Titelsequenz: «Space. The final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before.» Dieser Forschergeist, Roddenberrys liberalem Humanismus entsprungen, zeugt sich im Reboot des Franchise fort; das Intro zu *Star Trek: The Next Generation* (1987–1994) verwendet bis auf marginale «Korrekturen» («one» ersetzt «man») dieselben Worte. An der Handlungs- und Bewegungsrichtung der geschilderten Abenteuer darf es keinen Zweifel geben: Die Pioniere der Sternenflotte dringen «boldly» ins Unbekannte vor, schweifen in die Ferne, nach draußen, «to seek out». Sie streben, mit Kurt Schwitters, «Vorwärts nach weit».³

Eine andere Wortwiederholung beschließt die nach *Star Trek: Deep Space Nine* (1993–1999) vierte Fernsehserie des Franchise, *Star Trek: Voyager* (1995–2001). In der Schlussfolge «Endgame (2)» (S7/E26, 2001) wendet sich Captain Katherine Janeway an ihren Steuermann Tom Paris und befiehlt: «Set a course. For home.»⁴ Diese nach sieben Staffeln letzten Worte spricht Janeway mit Blick auf die Erde, die «auf dem Schirm» der *Voyager* schwebt und das Ziel ihrer Reise markiert. Bereits am Ende der Pilotfolge «Caretaker» (S1/E2, 1995) hat der Captain denselben Befehl aus- und dem Flug des Raumschiffs damit seine für sechs Fernseh- und sieben Handlungsjahre bestimmende Bahn vorgegeben. Etwa zeitgleich zeigt der Spielfilm *STAR TREK: FIRST CONTACT* (1996), wie Raumpionier Zefram Cochrane, der soeben zum historischen Jungferflug mit Überlichtgeschwindigkeit gestartet ist, sein Warpgefährt nach erfolgreichem Test wendet, sodass die Piloten den Ort ihrer

1 Der Beitrag ist Kinga Golus gewidmet.

2 Kraus, Karl (1974): «Der sterbende Mensch.» In: Ders.: *Worte in Versen*. Hg. v. Heinrich Fischer, München, S. 57–59, hier: S. 59.

3 Schwitters, Kurt (1974): «Hannover.» In: Ders.: *Das literarische Werk*. 5 Bde., Bd. 2 (Prosa 1918–1930), hg. v. Friedhelm Lach, Köln, S. 28.

4 *Star Trek: Voyager. The Full Journey*. CBS Studios/Paramount Pictures 2011, 48 DVDs.

Herkunft betrachten: «[Cochrane:] Is that earth? [Commander Riker:] That's it. [Cochrane:] It's so small. [Riker *lächelnd*.:] It's about to get a whole lot bigger.»⁵

Es ist der Schwenk, den die Kamera in dieser Szene vollführt, die Bewegung ihres Blicks fort von der bestirnten Unendlichkeit des Alls hin zu den vertrauten, wenn auch bereits entrückten Dimensionen des Heimatplaneten, der diesen Beitrag interessiert. Er argumentiert, dass sich ab Mitte der 1990er-Jahre ein Wandel des Raum-, Bewegungs- und Handlungsparadigmas innerhalb des STAR TREK-Universums beobachten lässt, der den zeitlich auf die Zukunft und räumlich auf die Ferne verpflichteten Idealismus des Roddenberryschen Konzepts mit unwilligen oder wehmütigen Impulsen herausfordert, die sich im Horizont eines Begriffs untersuchen lassen: der Nostalgie. Die Analyse versteht sich als vorrangig struktural orientierte Auseinandersetzung mit Fragen räumlicher und zeitlicher Richtung, deren «dromologisches»⁶ Interesse am Lauf der Raumfahrzeuge durch das All Rückschlüsse auf die dem jeweiligen Format zugrundeliegenden mythologischen Narrative gestattet. Um zu verdeutlichen, inwiefern sich Wandlungen und Konjunkturen des mythologischen Codes dem ihm nachgebildeten popkulturellen Produkt mitteilen, ist ein Blick auf Entwicklungen des 20. Jahrhunderts hilfreich, die Amerika und sein Verhältnis zur Raumfahrt und Science Fiction geprägt haben; dazu zählen der Kalte Krieg und die Programme der NASA bzw. die Vereinigung beider Komplexe im *space race* zwischen USA und Sowjetunion. Abschließend konstatiert der Beitrag das Phänomen einer umfassenden Rückwärtsorientierung der Science Fiction seit Ende der 1990er-Jahre, das sich mit den Begriffen der «Retrotopia»⁷ bzw. «futuristic nostalgia»⁸ problematisieren lässt.

1 (New) frontier and nostos

Es ist ein Gemeinplatz der Forschung zu *Star Trek: The Original Series*, dass ihr Ethos sich dem amerikanischen Mythos der *frontier* verschrieben hat, wie ihn Frederick J. Turner 1893 – gleichwohl als historisches Faktum – in einer seminalen Untersuchung formuliert,⁹ bzw. seiner politischen Wiederbelebung durch John F.

5 STAR TREK: FIRST CONTACT. USA: Paramount Pictures 1996, Regie: Jonathan Frakes, Drehbuch: Brannon Braga, Ronald D. Moore; Fassung: DVD (Special Edition), Paramount Pictures 2005, ca. 106 Min.

6 Vgl. Virilio, Paul (1980): *Geschwindigkeit und Politik. Ein Essay zur Dromologie*. Berlin.

7 Vgl. Llinares, Dario (2009): «Idealized Heroes of «Retrotopia». History, Identity and the Postmodern in *Apollo 13*.» In: Parker, Martin/ Bell, David (Hg.): *Space Travel and Culture: From Apollo to Space Tourism*. Malden, Mass. u. a., S. 164–177. Llinares entlehnt den Begriff der «Retrotopia» aus Brown, Stephen/Hirschman, Elisabeth C./Maclaran, Pauline (2000): «Presenting the Past. On Marketing's Reproduction Orientation.» In: Brown, Stephen/ Patterson, Anthony (Hg.): *Imagining Marketing. Art, Aesthetics and the Avant-Garde*. London/New York, S. 145–191.

8 Tristan Riddell prägt diesen Begriff im gemeinsam mit Charlynn Schmiedt moderierten *Voyager*-Podcast «To the Journey». <http://tothejourney.libsyn.com/> (09.09.16).

9 Turner, Frederick J. (2008): *The Significance of the Frontier in American History*. London 2008. Vgl. Slotkin, Richard (1992): *Gunfighter Nation. The Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. New York.

Kennedys *acceptance speech* auf dem Parteitag der Demokraten 1960.¹⁰ In der eingangs zitierten Titelsequenz macht die Urserie den Konnex zur Eroberung der Neuen Welt und zum eponymen Trek der amerikanischen Siedler gen Westen als «final frontier» explizit und transzendiert ihn zugleich als «a logical historical extension of Kennedy's «New Frontier»».¹¹ Roddenberry bemerkte über das Konzept seiner Schöpfung, er habe mit *Star Trek* eine Art «wagon train to the stars»¹² im Sinn. Zu einer Zeit, da die Erforschung und Eroberung des nordamerikanischen Kontinents bereits seit über siebzig Jahren abgeschlossen ist, überträgt der Fernsehproduzent die Strategie Kennedys und seines Nachfolgers Lyndon B. Johnson, die ungebrochene kulturelle Präsenz des Grenzparadigmas mit dem grassierenden «Weltraumfieber» zu verknüpfen, auf seine Serie. Obgleich die Forschung uneins ist, ob *Star Trek* in den 1960er-Jahren eine überwiegend affirmative Haltung zur Politik der NASA-Missionen und des Vietnamkriegs einnimmt (wie es die Charakterisierung Captain Kirks als Kennedy-Typus oder gar «cold warrior» nahelegt) oder im Sinne seiner liberalen Utopie ein Gegenbild zur Verquickung von Raumfahrt und Rüstung präsentiert:¹³ Die Aufbruchs-, Fortschritts- und Raumeroberungsrhetorik der US-Administration ähnelt jener der von NBC ausgestrahlten Science Fiction-Serie signifikant.¹⁴ Die Enterprise des 23. Jahrhunderts begleitet die amerikanischen Anstrengungen im *space race* des 20. mit unbändigem Optimismus; derweil Kirk, Spock und McCoy dabei – anders als die USA – dem hehren Ideal der anti-interventionistischen *Prime Directive* der *United Federations of Planets* verpflichtet sind, erliegen sie bisweilen doch der Versuchung des *Manifest Destiny*, den «strange new worlds», von denen im Intro die Rede ist, die Segnungen des Liberalismus amerikanischer Prägung nahezubringen.¹⁵ Die Bewegung des Raumschiffs Enterprise aus

- 10 Titelstiftend schlägt sich dieser Konnex u. a. nieder in Barrett, Michèle/Barrett, Duncan (2001): *Star Trek. The Human Frontier*. Cambridge; Austin, Allan W. (2010): «The Limits of *Star Trek*'s Final Frontier. «The Omega Glory» and 1960's American Liberalism.» In: Ders./Wright, David C. (Hg.): *Space and Time. Essays on Visions of History in Science Fiction and Fantasy Television*. Jefferson, N. C., S. 61–81.
- 11 Gregory, Chris (2000): *Star Trek. Parallel Narratives*. Basingstoke u. a., S. 165.
- 12 Whitfield, Stephen E./Roddenberry, Gene (1968): *The Making of Star Trek*. London, S. 21.
- 13 Für die erstgenannte Position vgl. exemplarisch Worland, Rick (1988): «Captain Kirk, Cold Warrior.» In: *The Journal of Popular Film and Television* 16.3, S. 109–117. Apologetisch äußert sich z. B. Sarantakes, Nicholas E. (2005): «Cold War Pop Culture and the Image of U.S. Foreign Policy. The Perspective of the Original *Star Trek* Series.» In: *Journal of Cold War Studies* 7.4, S. 74–103. Den Versuch einer Schlichtung unternimmt Henry Jenkins: «*Star Trek* is neither consistently progressive nor consistently reactionary». Jenkins, Henry (1995): ««Infinite Diversity in Infinite Combinations». Genre and Authorship in *Star Trek*.» In: Ders./Tulloch, John (Hg.): *Science Fiction Audiences. Watching «Doctor Who» and «Star Trek»*. London/New York, S. 175–195, hier: S. 186 f.
- 14 Roddenberry wurde 1993 in Anerkennung seines «service to the Nation and the human race in presenting the exploration of space as an exciting frontier and a hope for the future» von der NASA posthum die *Distinguished Public Service Medal* verliehen. Gibberman, Susan (2016): «Roddenberry, Gene.» <http://www.museum.tv/eotv/rodtenberry.htm> (04.09.16).
- 15 Etwa in «The Omega Glory» (*TOS*, S2/E23, 1968), da die Enterprise in einen Konflikt zwischen den «Khom» und «Yang» verwickelt wird (deren plumpe Chiffrierung als «Communists» und

dem vertrauten hinaus in den unbekanntem Raum ist dabei stets vom Gedanken der Pioniere erfüllt, in die «uncharted areas of science and space»¹⁶ vorzudringen, deren sich Kennedy in seiner Rede zur «new frontier» bedient. Die Grenzerfahrung ist das mythologische Konstrukt, das der Enterprise der *Original Series* und mit Einschränkungen auch noch dem Flug ihres Nachfolgemodells in *The Next Generation* das Bewegungsziel vorgibt.

Nach *Deep Space Nine*, dessen Handlung sich größtenteils auf einer Raumstation abspielt, die ihren Ort nicht verändert, präsentiert *Voyager* die zweite signifikante Innovation des Franchise. Nicht der Aufbruch in neue Welten wirkt strukturgebend auf den Plot der Serie, sondern die Rückkehr zur Erde aus dem fernen «Deltaquadranten» der Galaxis, in den es das Raumschiff im Pilotfilm verschlägt. Mit diesem vektorialen Vorzeichenwechsel ist eine Reihe bedeutsamer Umkehrungen verbunden: Erstmals findet die Erforschung des durchmessenen Alls notgedrungen statt, sie ist Nebenprodukt der möglichst raschen Heimkehr; Captain Janeway formuliert es in «Caretaker» (S1/E2, 1995) programmatisch: «As the only Starfleet vessel assigned to the Delta Quadrant, we'll continue to follow our directive to seek out new worlds and explore space. But our primary goal is clear. [...] Somewhere along this journey we'll find a way back.» Das Trachten nach der Heimat verleiht der unfreiwilligen Reise den bislang deutlichsten teleologischen Impetus der *Star Trek*-Chronologie; der utopische *frontier*-Optimismus der früheren Raumoperationen war zwar entschlossen in die Ferne gerichtet, kannte aber kein konkretes Ziel. Aus der Differenz zwischen linearer Navigation gen Alphaquadrant und notwendiger, mitunter auch verlockender Abschweifung bezieht die plotline von *Voyager* ihre Spannung; rezep-tionsästhetisch manifestiert sich diese als Dialektik von Erwartung und Erfüllung, finalisiertem Wunsch, die Crew möge ihr Ziel erreichen, und Erotik der Retardation.

Der bedeutendste Paradigmenwechsel betrifft das mythologische Register des Raumflugs. «Impulse engines – full reverse!», befiehlt Janeway in «Parallax» (S1/E3, 1995). Der Steuermann gehorcht und das Schiff ist fortan nicht mehr im Zeichen der *frontier* unterwegs; es vertraut sich dem antiken Modell des *nostos* an. Das Motiv der Heimkehr aus Homers *Odyssee* impliziert die Umwertung narrativer Orientierung. Der Fokus liegt nicht mehr auf der Hinreise, stattdessen wird der Rückweg scharfgestellt; der ursprüngliche Ort des Aufbruchs (Ithaka/Erde) zu einem fernen Ziel (Troja/Deltaquadrant) erhält selbst den Status des *telos*. Das bedeutet nicht, dass die Erfahrung des Fremden dem Reisenden versagt bliebe, sie findet nur in umgekehrter Richtung statt. Bereits im Epos stellt der Reiz der Verzögerung des finalen *nostos* das wesentliche Lustprinzip dar; das Ereignis, die Digression, hält als *Eros* den *Thanatos* der Heimkehr in den Schoß der Muttererde in Schach. Dabei wird der Listenreiche wiederholt in die Versuchung einer verfrühten Ankunft

«Yankees» unschwer zu entschlüsseln ist), an dessen Ende Kirk den Yangs zu den Klängen des *Star-Spangled Banner* das liberale Wesen der US-Verfassung erläutert.

16 John F. Kennedy zit. nach Sorensen, Theodore C. (1965): *Kennedy*. London, S. 167.

geführt. Auch Janeway und ihre Crew begegnen Lotophagen, Kirke und Sirenen. Bereits in «Parallax» verhindert eine Raumanomalie das Fortkommen der Voyager, die immer wieder zum Ausgangspunkt ihrer Bemühungen zurückfliegt – Perversion des neurotischen Wunsches der Heimkehr. In «Favorite Son» (S3/E20, 1997) erliegt Fähnrich Harry Kim beinahe den heimatlichen Verlockungen einer fremden Zivilisation, deren weibliche Bevölkerung ihn zum Erhalter ihrer Art auserkoren hat – gerade noch rechtzeitig erkennt er, dass der Geschlechtsakt allen bisherigen Freiern den Tod brachte, und berichtet nach seiner Rettung in der Offiziersmesse von Odysseus' Abenteuer bei den Sirenen.¹⁷

Frontier und *nostos* sind keine miteinander unvereinbaren mythologischen Handlungsmodelle. Vielmehr betonen sie in ihren gegenläufigen Richtungswerten zwei unterschiedliche Elemente des übergeordneten *monomyth* der Heldenreise, wie ihn Joseph Campbell unter Zuhilfenahme des von James Joyce geprägten Begriffs (und im Rekurs auf ältere strukturelle Erzählmodelle, etwa Vladimir Propps) beschreibt.¹⁸ Die am *frontier*-Modell orientierten Abenteuer in *The Original Series* und *The Next Generation* betonen Aufbruch und Initiation als Strukturelemente, während *Voyager* als *nostos*-Geschichte die Initiation und Rückkehr in den Mittelpunkt stellt. Ihre Antriebskraft ist nicht der *frontier spirit*, sondern die *Nostalgie*: *nostos* und *algos*, Heimkunft und Schmerz, bilden in der Wortschöpfung des Schweizer Arztes Johannes Hofer (1662–1752) die Elemente pathologischen Heimwehs nach den räumlichen und zeitlichen Konstanten des Ursprungs.¹⁹ Die Reziprozität beider Konzepte erweist die Tatsache, dass der amerikanische Rückbezug auf die mythische Westgrenze, an dem auch Roddenberrys Science Fiction-Experiment partizipiert, wiederum Symptom einer retrograden Orientierung der 1960er-Jahre ist, die sich in der ungewissen historischen Situation des Systemkonflikts der Koordinaten der eigenen nationalen Herkunft zu versichern versucht.

Die nostalgische Ikonografie von STAR TREK: FIRST CONTACT verdichtet sich in einem Bild: dem Anblick der Erde aus dem Weltall, wie er von den Astronauten der NASA-Mission *Apollo 8*, die zu Weihnachten 1968 den Mond umrundeten, als «Earthrise» aufgenommen wurde (Abb. 1).

17 Als moralisch-mythologischer Nebentext zum *nostos* der *Odyssee* hat die Erzählung von *Herkules am Scheideweg* Bedeutung für *Voyager*. Xenophon berichtet um 370 v. Chr. in den *Memorabilia*, wie sich der junge Herkules zwischen dem beschwerlichen, gewundenen Pfad, den ihm die personifizierte Tugend weist, und dem geraden, bequemen Weg des verlockenden Lasters entscheiden muss und den Weg der Tugend wählt. Vgl. Xenophon (2003): *Erinnerungen an Sokrates*. Griechisch/deutsch, übers. u. hg. v. Peter Jaerisch, Düsseldorf/Zürich, S. 91–99. In analoger Weise verhindert eine tugendhafte Entscheidung Janeways in «Caretaker» die sofortige Rückkehr der Voyager zur Erde; ihre Wiederholung in «Endgame (2)» bringt die Crew beinahe um das Happy End.

18 Vgl. Campbell, Joseph (1949): *The Hero with a Thousand Faces*. New York.

19 Hofers *Dissertatio medica de Nostalgia, oder Heimwehe*, erschienen 1688 in Basel, schildert diverse Fallgeschichten von Patienten, die bei Verlassen ihrer Schweizer Heimat (oder auch nur ihres Heimatkantons) von pathologischen Zuständen ergriffen werden, die sich erst bei ihrer Heimkunft bzw. mehrfach bereits auf dem Heimweg bessern.



1 «Earthrise», aufgenommen am 24. Dezember 1968

Es platziert die Erde als ein Beobachtbares, Anderes, und schürt gerade so das Verlangen, in die Vertrautheit des plötzlich Fremdgewordenen zurückzukehren.²⁰ Der achte STAR TREK-Spielfilm ist eine Reflexion der Spannung zwischen Aufbruch und Rückschau und als solche dem dreißigjährigen Jubiläum des Franchise 1996 angemessen. Er schildert, wie die Besatzung der *Next Generation* die *Borg*, kybernetisch erweiterte imperialistische Humanoide mit Schwarmbewusstsein, daran hindert, per Zeitreise die Geschichte der Menschheit zu verändern. 2063, zehn Jahre nach dem dritten Weltkrieg, hat den Geschichtsbüchern der Enterprise zufolge ein wagemutiger Pilot den ersten Raumflug mit *Warpgeschwindigkeit* unternommen

20 «[T]he most significant legacy of the Space Age is the image of the Earth rising above the surface of the Moon.» Williamson, Mark (2006): *Space. The Fragile Frontier*. Reston, V.A., S. 11.

und darauf den «ersten Kontakt» mit einer außerirdischen Spezies ermöglicht. Früh im Film blicken Captain Picard und seine Crew auf die Erde, die es vor den Borg zu schützen gilt. Später zeigt der Captain seiner Besucherin Lily, die von der Erde des 21. auf die Enterprise des 24. Jahrhunderts «gebeamt» wurde, vom Raumschiff aus ihren gemeinsamen Heimatplaneten. Zum Schluss vollführt Raumfahrer Zefram Cochrane den bereits eingangs zitierten Schwenk zurück zur Erde und staunt.

Bevor die Reise beginnen kann, zeigt sich Picard abenteuerunwillig. Auf dem Weg der Enterprise in die «neutral zone» des Alls, eine breite Schwelle der Ereignislosigkeit, beharrt er trotz Bedrohung der Föderation: «We're not going.» Es geht weder vor in den Raum noch zurück in die Heimat. Schließlich nimmt das Schiff doch Kurs auf die doppelte *arché*: Räumlich navigiert es zurück zur Erde, zeitlich zum Vorabend von Warpflug und Erstkontakt mit den «Vulkaniern», laut Audio-kommentar von Drehbuchautor Brannon Braga die «*Star Trek* nativity scene». ²¹ Picards Handlungsverweigerung überträgt sich mit Warpionier Cochrane auf den zweiten vermeintlichen *frontier man* des Films. Erwarten die Abenteurer aus der Zukunft, in ihm einen kernigen Puritaner zu treffen, der es kaum erwarten kann, Geschichte zu schreiben, sehen sie sich getäuscht. Cochrane ist ein feiger, zynischer Alkoholiker. Wenige Stunden vor dem historischen Start erhebt er sein Glas auf die von den Borg mutmaßlich zerstörte Raumrakete: «To the Phoenix. May she rest in peace.» Er sträubt sich gegen die Verpflichtung, die ihm der symbolische Gehalt der Unternehmung auferlegt, den Namen seines Fluggefährts, das ihm gebietet, sich – und zugleich die ganze Menschheit – aus der Asche von Krieg, Zerstörung und technologischer Rückständigkeit zu erheben. Der Unwillige lässt sich zwar schließlich, teils mit Gewalt, «zur Geschichte überreden», startet aber erst, nachdem er sein Plädoyer gegen historische Verklärung und den naiven Idealismus des zukünftigen (hinsichtlich der Geschichte des Franchise selbst: vergangenen) *Star Trek* gehalten hat:

You wanna know what my vision is? Dollar signs. Money. I didn't build this ship to usher in a new era for humanity. You think I wanna go to the stars? I don't even like to fly! I take trains! I built this ship so that I could retire to some tropical island... filled with... naked women. *That's* Zefram Cochrane. *That's* his vision. This other guy you keep talking about, this historical figure... I never met him. I can't imagine I ever will.

Cochrane, der Blick und Flug bevorzugt auf die Erde ausrichtet, meistert die historische Aufgabe; seine nostalgische Orientierung revidiert jedoch das Image des auf fortgesetzte Grenzüberschreitung gepolten Raumabenteurers Kirkscher Prägung.

21 «Audio Commentary by Screenplay Writers Brannon Braga and Ronald Moore.» In: STAR TREK: FIRST CONTACT (Special Edition), DVD 1 (vgl. Anm. 3).



2 Schema zur Bewegungsrichtung von *Enterprise*, *Enterprise D*, *Deep Space Nine* und *Voyager*

2 Richtung und Form

In der Zusammenschau der ersten vier *Star Trek*-Serien lässt sich der Übergang vom einen zum anderen entlang der beiden mythologischen Topoi entwickelten Richtungsregimes als kontinuierliche Kurskorrektur der geschilderten Missionen schematisch darstellen (Abb. 2).

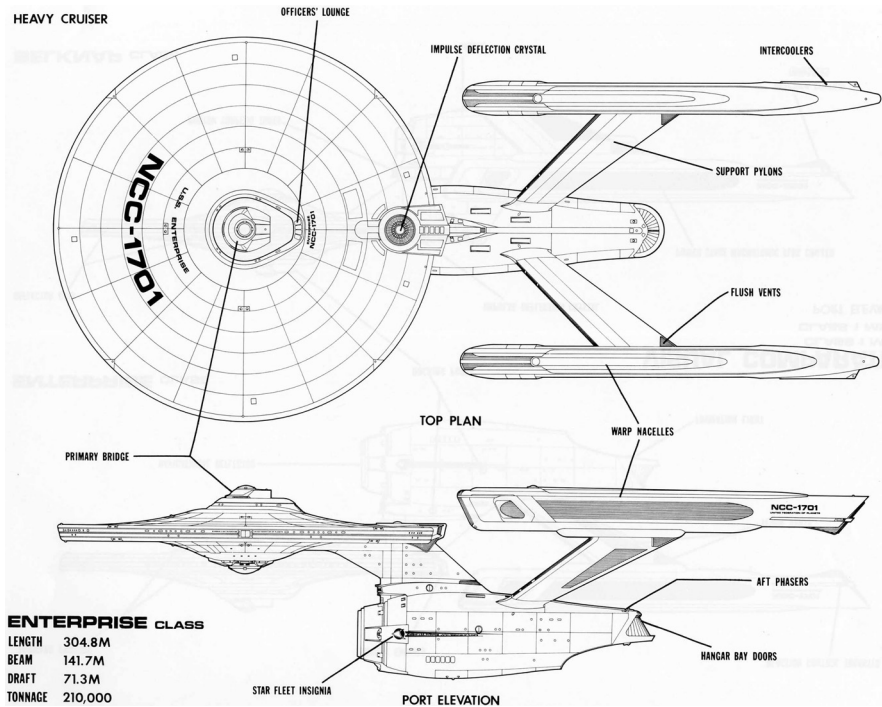
Der unverbrüchliche *frontier spirit* treibt die *Enterprise* der *Original Series* entschlossen über Schwellen hinweg neuen Räumen entgegen. Ihr Vektor weist zwar auf keinen konkreten Punkt in der Ferne, aber gleichsam auf die Ferne selbst, auf das liminale Abstraktum der ‹letzten Grenze›. In eine dextrograde Darstellungsrichtung übersetzt entspricht diesem entschlossenen ‹Hin› (in die Fremde) bzw. ‹Weg› (von der Erde) ein ungebrochen nach rechts weisender Richtungspfeil. *The Next Generation* orientiert sich grundsätzlich am Richtungs- und Raummodell des Vorgängers. Allerdings haben sich in den beinahe zwanzig Jahren zwischen den beiden Serien (deren Handlungszeit 99 Jahre trennen) Veränderungen in der Erfahrung des Alphaquadranten ergeben, den nach der alten auch die neue *Enterprise D* bereist. Dieser erdnahe Bereich des Alls ist mittlerweile weitgehend vertraut und bedarf bisweilen weniger der Erforschung als der diplomatischen Verwaltung oder militärischen Verteidigung. Der zwar nach wie vor in die Weite deutende, aber gebrochene Pfeil des Schemas entspricht dem gebremsten Impetus der *Enterprise* Captain Picards, ‹hidebound by the diplomatic and political realities which dominate the later seasons of *The Next Generation*›.²² Mit *Deep Space Nine* kommt die Bewegung zum Stillstand. Die Serie schildert die Ereignisse auf einer Raumbasis, die die Föderation gemeinsam mit den *Bajorans* von den einst feindlichen *Cardassians* übernommen hat. Derweil die Station selbst statisch im Raum schwebt, wie es der Kreis im Schema impliziert, überträgt die Serie die räumliche Dynamik des älteren *Star Trek* in die Darstellung sozialer und politischer Energien, die sich im oftmals konflikthaftern Widerspiel von Föderation, Bajoranern, Cardassianern und *Dominion* entladen. Ein nahegelegenes Wurmloch ermöglicht die Instantversetzung von Raumschiffen in den Gammaquadranten – ein Vorgang des Ortswechsels, der jedoch mit der kontinuierlichen Bewegung in Richtung auf eine Grenze nichts mehr zu tun hat. Wollte man der spannungsvollen Stasis der Serie einen eigenen mythologischen Bezugstext zuweisen, so böte sich die epische Vorgeschichte von Odysseus' *nostos* an: ‹DS9, set in a fortified space station surrounded by dangerous enemies, is more like *Star Trek's Iliad*›.²³ Mit *VOYAGER* erfolgt schließlich die

²² Gregory, *Star Trek. Parallel Narratives*, 23.

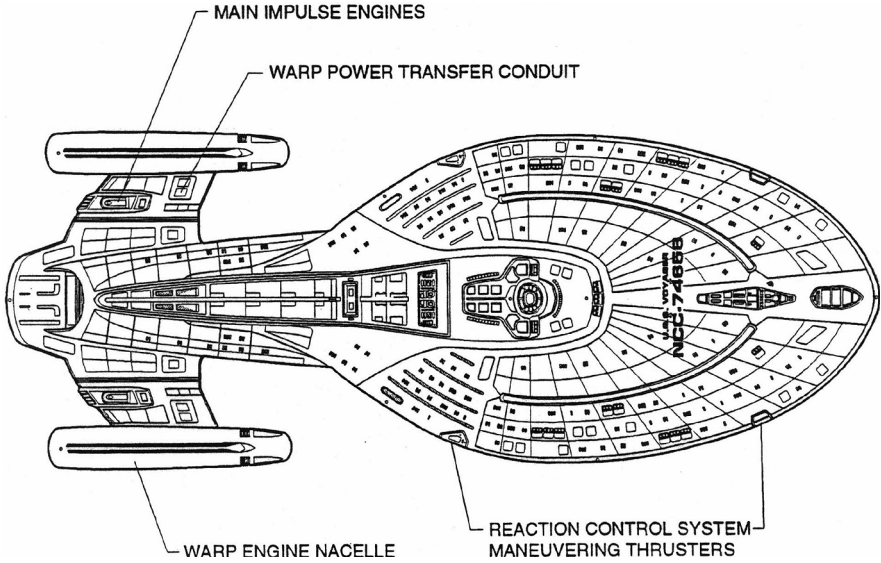
²³ Ebd. 115.

beschriebene Schubumkehr, die zwar den über die beiden vorigen Serien abgeklungenen motorischen Drang der Urserie wieder in Kraft setzt und ihm erstmals ein eindeutiges Ziel zuweist, dieses jedoch am Ausgangspunkt der bisherigen Sternreisen verortet.

In gewisser Weise – Vorsicht, die folgenden Überlegungen bilden einen weit hergeholtten, formgeschichtlichen Sophismus – lässt sich die skizzierte Wendung der kinetischen Energie bereits der Gestaltung der jeweiligen Raumgefährte ablesen. Während sich die *Enterprise* (Abb. 3) souverän in den Raum vorstreckt und mit der Rundung ihrer «Untertassensektion» zugleich eine Gleichförmigkeit der Interessen, eine potenzielle Orientierung in alle Richtungen impliziert, spannt sich die *Enterprise D* (Abb. 4) entsprechend ihrer diplomatischen Obligationen bedenklich in die Breite und bremst so den Richtungswert ihrer Längsachse. Die Bedeutung politischer Statik drückt sich im Zentralbau der Raumstation Deep Space Nine (Abb. 5) aus, deren Rotation um die Mittelachse nicht nach fernen Sternen trachtet, sondern dem komplexen Beziehungsgeflecht vor Ort die Stabilität künstlicher Gravitation zu verleihen versucht; die *Rocaille*-Ornamentik ihrer cardassianischen Pylonen lässt barocke Kabalen an Bord erahnen. Die *Voyager* (Abb. 6) verfügt über

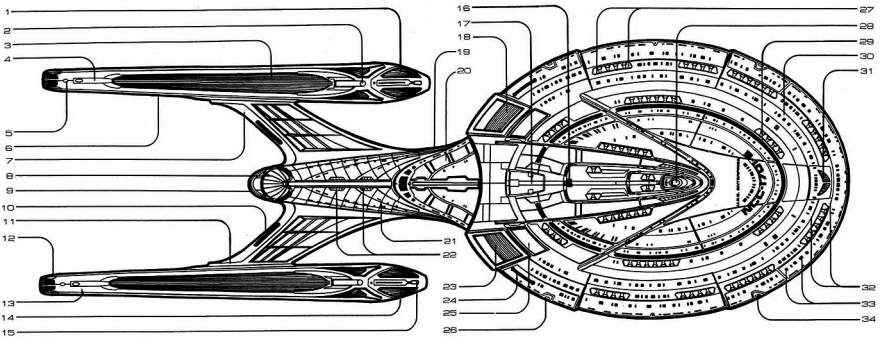


3 Design der Enterprise (*The Original Series*)





6 Design der Voyager

ENTERPRISE



- | | | |
|---|---|---|
| 1. SUBSPAC COLLECTOR ASSEMBLY | 12. SPACE MATRIX RESTORATION COIL ASSEMBLY | 23. STARBOARD IMPULSE ENGINE ASSEMBLY |
| 2. MAGNETIC FIELD SENSOR APRAY | 13. WARP ENGINE NACELLE ASSEMBLY | 24. PHASER STRIP |
| 3. PHOTONIC SPILLPORT | 14. SUBSPAC COLLECTOR ASSEMBLY | 25. IMPULSE MAINTENANCE PANELS |
| 4. SECONDARY RESTORATION INITIATOR ASSEMBLY | 15. PRE-STAGE SUBSPACE REINTEGRATION COLLIMATOR | 26. REACTION CONTROL SYSTEM THRUSTER |
| 5. NAVIGATION LIGHT | 16. AFT TORPEDO LAUNCHER | 27. ESCAPE PODS (TYP) |
| 6. WARP ENGINE NACELLE | 17. SHUTTLEBAY ONE | 28. MAIN BRIDGE MODULE |
| 7. WARP NACELLE SUPPORT PYLON | 18. PORT IMPULSE ENGINE ASSEMBLY | 29. PHASER STRIP |
| 8. SHUTTLEBAY DOORS | 19. SECONDARY HULL ASSEMBLY | 30. PRIMARY HULL |
| 9. AFT FANTAIL | 20. HULL CONNECTION BODY | 31. CARGO LOADING HATCH |
| 10. PHASER STRIP | 21. DEFENSIVE SHIELD GRID | 32. DEFENSIVE SHIELD GRID VIEWPORTS (TYP) |
| 11. ENGINE NACELLE SUPPORT SUPERSTRUCTURE | 22. RE-SUPPLY UPTAKE PORTS | 33. REACTION CONTROL THRUSTER ASSEMBLY |

SHIP: SOVEREIGN-CLASS U.S.S. ENTERPRISE	
DATE: 01/28	REV: 12/2378
DESIGN: 01/28	BY: 07/04
	
PROJECT: ADVANCED STARSHIP DESIGN BUREAU <small>WWW.KENNEDYSHIPYARDS.COM</small>	
© 2004 KENNEDY SHIPYARDS 	

7 Design der Enterprise E (STAR TREK: FIRST CONTACT)

ein oval gestrecktes Hauptsegment, das die Sehnsucht heimwärts, ihre Fixierung auf ein Ziel, in ein Hüllendesign übersetzt, dessen Dehnung ganz Richtung und Bewegung abbilden soll. Die Form der *Enterprise E* (Abb. 7), mit der die Besatzung in *STAR TREK: FIRST CONTACT* die Borg bekämpft, ähnelt der Gestaltung der *Voyager* signifikant;²⁴ das Design des Raumschiffs, dessen Heimweh strukturgebend auf die gesamte Serie wirkt, bestimmt auch den Look der *Enterprise* im Jubiläumsjahr.

3 *Age of Experience* – Die nostalgische Richtung als problematische Innovation

Der *nostalgic turn*, den das *Star Trek*-Franchise dreißig Jahre nach seiner Entstehung vollzieht, fällt in eine Zeit, die sich vom gesellschaftspolitischen Kontext, als dessen Reflexionsfläche *The Original Series* explizit konzipiert war,²⁵ entfernt hat. Der administrativ forcierte *frontier*-Optimismus der 1960er-Jahre, der sowohl den Vietnamkrieg als auch das US-Raumfahrtprogramm als Stellvertreterkonflikte des Kalten Kriegs ideologisch begleitete, verschwindet spätestens mit dem Ende der Sowjetunion bis auf Weiteres in der Schublade amerikanischer Selbst- und Weltdeutungsschemata – beinahe exakt einhundert Jahre nach der Schließung der ›Ur-*frontier* mit dem Zensus von 1890. Für die Globalpolitik und ihren mythologischen Unterbau im Allgemeinen wie für die Konzeption von *Star Trek* im Besonderen hatte der Ost-West-Konflikt «ein stabilisierendes Element. Nach dem Zusammenbruch des Ostblocks ging diese Integrationsklammer in Ost und West verloren.»²⁶ Einerseits reagiert *Star Trek* rasch, indem *The Next Generation* und v. a. *Deep Space Nine* in ihrer Auseinandersetzung mit anspruchsvollen diplomatischen Gemengelage der gegenüber der *Original Series* veränderten Situation gerecht zu werden versucht: «the moral and ideological simplicities of that era had been superseded by a world of more complex political alignments.»²⁷ Zugleich wendet sich der Blick unter dem Druck neugewonnener Optionen zurück auf die eigene Serientradition und bemüht sich, diese «gegenwartsfähig» zu machen.

Bereits in den 1980er-Jahren weisen zwei *STAR TREK*-Spielfilme auf die retrospektive Dynamik des Serienkosmos voraus und illustrieren zugleich die Komplexität des Verhältnisses von Nostalgie und Richtung. Der Titel von *STAR TREK IV*:

24 Produktionsdesigner John Eaves, der die *Enterprise E* entwarf, äußert sich zur Übereinstimmung des Designs mit dem der *Voyager* und über die formale Umsetzung des problematisierten Bewegungsdrangs: «Was das Profil betrifft [...] ist die Form sehr ähnlich. Ich wollte schon immer mit einer ovalen Untertasse arbeiten, die sich vorwärts bewegt, denn das erschien mir «schneller.» Anders, Lou (1997): *The making of Star Trek: Der erste Kontakt*. Königswinter 1997, S. 60.

25 «I have no belief that *Star Trek* depicts the actual future. It depicts *us, now*, things we need to understand about that.» Gene Roddenberry zit. nach Asherman, Allan (1988): *The «STAR TREK» Interview Book*. London, S. 6.

26 Fricke, Dietmar (2000): «Raumschiff *Voyager*. Das Verhältnis zwischen Föderation und Borg als interkultureller Diskurs?» In: Hörnlein, Frank/Heinecke, Herbert (Hg.): *Zukunft im Film. Sozialwissenschaftliche Studien zu Star Trek und anderer Science Fiction*. Magdeburg, S. 119–132, hier: S. 127.

27 Gregory, *Star Trek. Parallel Narratives*, 168.

THE VOYAGE HOME (USA 1986, R.: Leonard Nimoy) bezeichnet eine nostalgische Bewegung, STAR TREK V: THE FINAL FRONTIER (USA 1989, R.: William Shatner) thematisiert im Gegenteil interstellares Fernweh; der Titel selbst jedoch, der auf die Eröffnungssequenz der *Original Series* zurückdeutet, ist ebenfalls von Nostalgie durchdrungen. Die Namen stehen zueinander im chiasmatischen Verhältnis von nostalgischer Rückreise als Innovation und Hinreise als nostalgischer Konvention; damit variieren sie die oben getroffene Bestimmung über die mythologische Reziprozität von *frontier* und *nostos*. STAR TREK VI: THE UNDISCOVERED COUNTRY (USA 1991, R.: Nicholas Meyer) widmet sich kaum verhüllt dem Ende des Kalten Kriegs als politischem Hauptthema der Urserie.²⁸ Die kriegerische Spezies der *Klingons*, in den 1960er-Jahren stets als Sowjets identifiziert, schließt einen Friedensvertrag mit der Föderation, der von einer lagerübergreifenden Verschwörung bedroht wird. STAR TREK-Schöpfer Roddenberry, der mit dem Drehbuch nicht einverstanden war, starb keine 48 Stunden nach einem Vorab-Screening des Films.²⁹ Sein Tod fügt sich in die Zäsur des Franchise, das sich von simplen Feindbildern zu lösen versucht und die eigene Tradition thematisiert, damit aber auch den unreflektierten Optimismus als ideologischen Kern der *Original Series* zur Disposition stellt.

Das US-amerikanische Raumfahrtprogramm der 1960er-Jahre diente nur in sehr begrenztem Maße wissenschaftlichen Zwecken und kann als Surrogat militärischer Bemühungen im Kalten Krieg gelten.³⁰ *Star Trek: The Original Series* startet 1966 fünf Jahre, nachdem die NASA – gegenüber dem Sowjet Juri Gagarin verspätet – mit Alan Shepard den ersten «freien» Menschen ins Weltall gebracht hat; anderthalb Monate, bevor die USA mit der bemannten Mondlandung im Juli 1969 ihren Konkurrenten im *space race* dauerhaft deklassieren, läuft die letzte Episode der Serie im Fernsehen, die wegen Erfolglosigkeit abgesetzt wird. Ironischerweise ereilt das reale Vorbild des Science Fiction-Formats vier Jahre später das gleiche Schicksal, die Mondlandungen der *Apollo*-Mission enden «[d]ue to public apathy (expressed in declining TV ratings)»;³¹ der Flug zum Mars, ursprünglich für die 1980er-Jahre vorgesehen, wird ebenfalls gecancelt. Der von Roddenberry adaptierte Optimismus der Raumeroberung ist zwar auf ein mythologisches Werkzeug der US-Politik zurückzuführen und damit ideologisch nicht so unschuldig, wie er sich gibt, die Rahmenbedingungen der 70er und 1980er-Jahre sind aber kaum sympathischer: «Thus much of the idealism – and the naïvety – of the 1960s had been

28 Leonard Nimoy, langjähriger Darsteller Mr. Spocks, äußerte gegenüber Paramount-Präsident Frank Mancuso konkrete Vorstellungen für das Projekt: «I want to do a movie about the Berlin Wall coming down in space.» Nimoy zit. nach Sarantakes 2005, S. 99.

29 Vgl. Sarantakes, «Cold War Pop Culture», 101.

30 «Apollo's appeal lay in its capacity to lift Soviet-American conflict out of the military sphere into peaceful competition, with astronauts fighting a symbolic battle, an alternative to nuclear war.» Sherry, Michael S. (1995): *In the Shadow of War. The United States Since the 1930s*. New Haven, S. 239. Vgl. auch Werth, Karsten (2006): *Ersatzkrieg im Weltraum. Das US-Raumfahrtprogramm in der Öffentlichkeit der 1960er-Jahre*. Frankfurt a. M./New York.

31 Gregory, STAR TREK. *Parallel Narratives*, 168.

replaced by a more cynical and less morally defined political culture.»³² Das *Space Shuttle*-Programm soll der US-Raumfahrt und ihrer außen- wie innenpolitischen Wirksamkeit ab 1981 noch einmal einen Schub geben; das erste Shuttle trägt den Namen *Enterprise* und rollt bei seiner Vorstellung zu den Klängen der *Star Trek*-Titelmelodie aus dem Hangar.³³ Die Hoffnung auf größere Wirtschaftlichkeit des wieder verwendbaren Trägersystems erweist sich allerdings als Illusion und die Explosion der Raumfähre *Challenger* erschüttert das Vertrauen in die Technik der amerikanischen Raumfahrtpioniere. Nach dem Fall des Eisernen Vorhangs büßt das NASA-Programm gänzlich seine Bedeutung als außenpolitisches Machtmittel ein – dass Amerikaner und Russen ab 1995 gemeinsam auf der *Mir* Dienst tun reflektiert *Deep Space Nine* als Serie über eine gemeinschaftlich geführte Raumbasis.

Mitte der 1990er-Jahre schaltet *Star Trek* auch in Bezug auf die Raumfahrt als Paraphänomen zum Kalten Krieg in die Retrospektive um. So rekurriert *Voyager* wiederholt auf Topoi der NASA-Missionen und oszilliert dabei zwischen futuristischer Vor- und nostalgischer Rückschau. «One Small Step» (S6/E8, 1999) lässt im Titel Neil Armstrongs Worte beim Betreten der Mondoberfläche nachklingen und schildert am Schluss, wie die Crew der *Voyager* zum wehmütigen Klang einer Bootsmannpfeife die Gebeine eines Astronauten dem All überantwortet, der 2032 einen Flug zum Mars unternommen hat. In «Blink of an Eye» (S6/E12, 2000) wird das Raumschiff, das im Orbit eines Planeten gestrandet ist, selbst zum Ziel einer Art Apollo-Mission der Planetenbewohner, die eine bemannte Stufenrakete zur *Voyager* entsenden. Deren holografischer Doktor, der einige Zeit auf dem Planeten verbracht hat, berichtet zuvor: «There's something of a space race going on between the various states. <Who can get to the starship first with a rocket?>» Dass er die Frage Captain Janeways, ob es sich dabei um «a capsule with an astronaut or a missile with a warhead» handle, nicht beantworten kann, reflektiert eine Realität der Raumfahrtgeschichte: Als pseudozivile Behörde greift die NASA in ihrer Frühzeit auf Interkontinentalraketen zurück, deren Nuklearsprengköpfe durch Landekapseln ersetzt werden.³⁴ Diese *pharmakon*-Qualität zukunftssträchtiger Raumfahrttechnik, die aus dem Geist der Massenvernichtung geboren ist,³⁵ verarbeitet auch STAR

32 Ebd. 168.

33 Die NASA und das Weiße Haus reagieren damit auf eine Fankampagne. Vgl. Woods, Brian (2009): «A Political History of NASA's Space Shuttle. The Development Years, 1972–1982.» In: Parker/Bell, S. 25–46, hier: S. 31.

34 Vgl. Heppenheimer, Thomas A. (1997): *Countdown. A History of Space Flight*. New York u. a., S. 198 ff.

35 Für diese Doppelwertigkeit steht historisch v. a. Wernher von Braun, der als Pionier auf dem Gebiet mit Flüssigtreibstoff betriebener Raketen im Dienst des Nationalsozialismus die militärische *Aggregat 4* («V2»)-Rakete konstruiert und später als US-Bürger das Trägersystem *Saturn* für die Apollo-Missionen entwickelt. Vgl. Eisfeld, Rainer (2000): *Mondsüchtig. Wernher von Braun und die Geburt der Raumfahrt aus dem Geist der Barbarei*. Reinbek. Der Erzähler von Thomas Pynchons Raketenroman *Gravity's Rainbow* bezeichnet den entsprechenden Dualismus: «a good Rocket to take us to the stars, an evil Rocket for the World's suicide, the two perpetually in struggle.» Pynchon, Thomas (1973): *Gravity's Rainbow*. New York, S. 727.

TREK: FIRST CONTACT. Die Phoenix Zefram Cochranes ist eine umgebaute *Titan II*-Atomrakete, die als Überbleibsel des dritten Weltkriegs (ein erneuter Ost-West-Konflikt) die Hoffnungen der Menschheit auf eine utopische Zukunft ins All befördert. Mit der Offenlegung des militärisch-menschenverachtenden Kontexts des eigenen Serienursprungs erzielt der retrospektive Impetus des *Star Trek* der späten 1990er-Jahre einen bemerkenswerten Komplexitätsgewinn.

Für den begrenzten Zeitraum der Fernsehpräsenz von *Voyager* funktioniert das Konzept einer inhaltlich, v. a. aber strukturell nostalgisch orientierten Science Fiction-Serie im *Star Trek*-Kosmos. Das Widerspiel retardierender und progressiver Kräfte im Zeichen des *nostos* sieht sich nicht mehr in der ideologischen Pflicht, den Optimismus der «new frontier» zu stützen; das Motiv der Heimreise entwickelt aus seiner retrograden Orientierung ein seriengeschichtlich fortschrittliches Modell. *Voyager* und STAR TREK: FIRST CONTACT lassen sich als Zeugnisse einer gleichsam sentimentalischen *Posthistoire* lesen, die überkommene Muster reflektiert und produktiv umwertet:

In comparison to the «innocence» of the dramatic style of the original series, the greater narrative complexity and dramatic realism of the modern series positions them as the product of an «age of experience», again mirroring the differences in sensibility between the 1990s and the 1960s.³⁶

Die bislang letzte Serie des Franchise kann sich auf diesem schmalen Grat nostalgischer Innovation nicht halten. *Star Trek: Enterprise* (2001–2005) spielt als Prequel 114 Jahre vor der *Original Series* und führt zurück in das Pionierzeitalter der Sternenreise. Mit dem Versuch, den Kontakt mit der «final frontier» gegenüber den Abenteuern Captain Kirks noch urtümlicher zu gestalten (der Captain trägt den sprechenden Namen Jonathan Archer), scheitert das nach vier Staffeln abgesetzte Projekt, dem drohenden «franchise fatigue»³⁷ des Publikums nach 14 Jahren durchgehender Serienpräsenz eine fortführende Rückschau entgegenzusetzen; offenbar überdreht es die Nostalgieschraube. Einerseits soll die neue alte Enterprise selbstbewusster denn je in jungfräulichen Raum vordringen, andererseits weist ihr temporaler Richtungspfeil entschlossen in die Vergangenheit. Die Serie reagiert auf eine Platznot auf dem Zeitstrahl, die sich im «Age of Experience» kaum vermeiden lässt: Die wesentlichen Ereignisse der Zukunft wurden bereits geschildert. Vorausgesetzt, dass ein einfaches Voranschreiten in der Chronologie der *Star Trek*-Diegese von den Produzenten am Beginn des neuen Jahrtausends als altmodisch empfunden wird, bleiben nur zwei Möglichkeiten: Zeitlich noch vor dem Geschehen der *Original Series* anzusetzen, was *Enterprise* erfolglos unternimmt; oder eine alternative Zeitlinie zu konstruieren, wie sie seit einigen Jahren die Geschehnisse der Enterprise

36 Gregory, *Star Trek. Parallel Narratives*, 23.

37 Vgl. Geraghty, Lincoln (2009): *American Science Fiction Film and Television*. Oxford/New York, S. 104ff.

im Kino bestimmt, deren Box-Office-Erfolg nicht über die Seichtheit des Reboots hinwegtäuschen kann, das nostalgische Anspielungen auf die eigene Serien- und Filmgenealogie mit zeitgemäßen visuellen Effekten verbindet (STAR TREK, USA 2009, R.: J. J. Abrams; STAR TREK INTO DARKNESS, USA 2013, R.: J. J. Abrams; STAR TREK BEYOND, USA 2016, R.: Justin Lin).

Vielleicht folgen die aktuellen STAR TREK-Abenteuer damit schlicht dem je schon retrospektiven Wesen des Formats, das Vivian Sobchak bereits Ende der 1990er-Jahre hinsichtlich der Spielfilme diagnostiziert: «[D]espite all their ‹futuristic› gadgetry and special effects [...] the STAR TREK films are conservative and nostalgic, imaging the future by looking backward to the imagination of a textual past.»³⁸ Tatsächlich spricht einiges für diese Position, aus deren Blickwinkel sich die Auseinandersetzung mit dem Kurswechsel des Raumflugs in *Voyager* und STAR TREK: FIRST CONTACT als pointierte Allegorie der eigenen Serientradition interpretieren ließe. Vielleicht unternimmt die These aber auch einen etwas zu umfassenden Deutungsversuch, der den Blick für eine andere Erkenntnis versperrt: Nicht *Star Trek* als spezifisches Science Fiction-Phänomen ist seit jeher vorrangig nostalgisch orientiert, sondern die Science Fiction im Allgemeinen vollzieht im untersuchten Zeitraum Mitte/Ende der 1990er-Jahre eine Kehrtwende, deren Dominanz aktuell anhält.

Dario Llinares untersucht APOLLO 13 (USA 1995, R.: Ron Howard), die filmische Umsetzung der Beinahe-Katastrophe auf der Mondmission von 1970. Bemerkenswerterweise entspricht deren Handlung der der im selben Jahr gestarteten *Star Trek*-Serie *Voyager*: Eine Raumschiffbesatzung kann nach einem Unfall ihre ursprüngliche Mission nicht erfüllen, sondern verfolgt nur noch das Ziel, zur Erde zurückzukehren; bevor ihr das gelingt, befindet sie sich so weit vom Heimatplaneten entfernt wie kein Mensch zuvor. Die akribische Rekonstruktion der historischen Ereignisse in einem Film über die Raumfahrt, gemeinhin in der Science Fiction zu Hause, bedeutet Llinares zufolge eine temporale Wendung utopischer Orientierung: «Utopia lies not in reaching for an increasingly indefinable future but returning to an imagined ideal of the past: a ‹retrotopia›.»³⁹

Neben dem üblichen kurzsichtigen Argument der Profitmaximierung bietet die Sehnsucht nach diesem Ideal einen Erklärungsansatz für die große Zahl an Remakes und Fortsetzungen, die in den letzten zwanzig Jahren den Weg ins Kino gefunden haben, insbesondere im Science Fiction-Genre.⁴⁰ Das Kofferwort Prequel,

38 Sobchak, Vivian (1998): *Screening Space. The American Science Fiction Film*. New Brunswick, S. 277. Aktuell lassen sich ähnliche Stimmen vernehmen: «*Star Trek* – somewhat surprisingly for a science fiction franchise – has spent far less time looking forward than it has looking back.» Barrett, Michèle/Barrett, Duncan (2017): *Star Trek. The Human Frontier*. New York, S. 253. Die zweite Auflage des Buchs, die 2017 im Print erscheinen soll und deren instruktives «Supplemental: ‹getting from there to here›» (S. 253 ff.) sich ebenfalls mit dem Thema nostalgischer Elemente in *Star Trek* befasst, ist partiell bereits bei *google books* einsehbar.

39 Llinares, «Idealized Heroes», 169.

40 Im Kapitel «Looking Backwards» schreibt Geraghty: «However, to say that the genre ‹in general› looked to the past rather than attempting to try something different appears to be an understatement.

2004 in den Rechtschreibduden aufgenommen,⁴¹ behauptet, die Verschränkung von Vor- und Nachzeitigkeit narratologisch zu kategorisieren; tatsächlich bezeichnet es eigentlich eine doppelte Form der Rückwendung, die sich sowohl in Bezug auf die franchiseinterne Handlung als auch auf das Franchise selbst dem Vergangenen widmet und auf die Suche nach einer räumlich oder zeitlich entrückten *arché* begibt. Zehn Jahre, bevor sich J. J. Abrams' STAR TREK-Filme entsprechend orientieren, liefert der Auftakt zur Vorgeschichte der einflussreichsten Filmreihe des Genres, STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE (USA 1999, R.: George Lucas), die Blaupause für alle folgenden Prequelprojekte.⁴² Die sonderbare Zeitform vergangener Zukunft, Triebkraft der Schubumkehr dieser Produktionen, schiebt gleichsam einer bereits getätigten Aussage über die Zukunft einen Satz im Futur II nach: Bevor sich das Geschilderte ereignen wird, wird sich bereits etwas anderes ereignet haben. «This is what Tristan Riddell refers to as «futuristic nostalgia», in other words nostalgia for things that (at least from our perspective) haven't happened yet.»⁴³ Das Verhältnis einander widerstrebender Vektoren, dem sich dieser Beitrag v. a. in Bezug auf die räumliche Gerichtetheit des Raumschiffflugs gewidmet hat, wird mit dieser Bestimmung noch einmal in seiner temporalen Dimension erfasst: Der Rückreise des gen *frontier* navigierenden Schiffs entspricht die Sehnsucht nach dem zukünftig Vergangenen.

Gegenwärtig ist kein Ende des Trends zu Geschichten über die Vergangenheit der Zukunft absehbar. Auch für *Star Trek* behauptet er sich nicht nur im Kino, sondern zugleich im Serienformat: CBS hat für 2017 die erste Staffel von *Star Trek: Discovery* angekündigt, das den nostalgischen Zeitraum des «Davor», der für *Enterprise* gewählt wurde, zum «Dazwischen» verkompliziert: Die Serie soll nach den Ereignissen von STAR TREK VI: THE UNDISCOVERED COUNTRY spielen, des letzten Films mit dem Ensemble der *Original Series*, aber vor jenen von *The Next Generation*.⁴⁴ Bislang ist darüber hinaus wenig über DISCOVERY und sein Verhältnis zur «futuristic nostalgia» bekannt – im Interview beweist der am Projekt beteiligte Autor Nicholas Meyer (Regisseur zweier STAR TREK-Filme) zumindest ein deutliches Bewusstsein für Fragen der Richtung: «I think it's going to be a different Star Trek. It

In fact, since 2001 there have been at least thirty remakes, homages and adaptations of classic science fiction film and television produced by Hollywood, indicating not only a sense of generic exhaustion but perhaps, more ominously, a sense of cultural obsolescence.» Geraghty, *American Science Fiction Film and Television*, 107.

41 Vgl. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Prequel> (09.09.16).

42 Mit der Einschränkung, dass STAR WARS als Science Fiction-«Saga», die «a long time ago in a galaxy far, far away ...» situiert ist, bereits in den Episoden IV-VI eine Art futuristischer Vergangenheit vorstellt.

43 Barrett/Barrett, *Star Trek. The Human Frontier*, 256 (vgl. Anm. 36).

44 Im November 2015 wurde erstmals über das Projekt berichtet: <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/star-trek-tv-series-works-828638> (10.09.16). Zum zeitlichen Setting vgl. die Gerüchte auf <http://birthmoviesdeath.com/2016/04/13/the-new-star-trek-tv-show-will-be-set-before-the-next-generation> (10.09.16).

will go in a different direction. And I think that is probably good. Because the thing that mainly troubles me about Star Trek is the fear of it being maybe re-treads of itself.»⁴⁵ Vielleicht folgt die nächste Serie des Franchise also ihrer temporalen Verortung im Futur II zum Trotz einer Flugbahn, auf der sich «Retrotopia» wieder verlassen lässt.

45 Nicholas Meyer im Interview mit Ryan Britt. <http://www.denofgeek.com/us/tv/star-trek/253329/exclusive-nicholas-meyer-says-new-star-trek-series-is-innovative-and-different> (10.09.16).