

in una zona inesplorata, agli ordini di un capitano ben determinato e potendo contare solo sull'ingegno di questi e dell'equipaggio.

La prima cifra della serie è pertanto quella della discontinuità, della deriva, della *distanza*. Distanza dalla Terra, misurabile in decenni di viaggio e, apparentemente incolmabile ma che la nave intende comunque superare; ma anche distanza iniziale tra i componenti dell'equipaggio, che mescola ufficiali della Flotta e ribelli Maquis, costretti a una collaborazione forzata, poi fin troppo velocemente superata, persino dopo la scoperta che tra essi si annida un traditore; distanza, soprattutto, psicologica dalla Federazione, dalla Prima Direttiva, dalle regole e dai valori che regolano la convivenza nel quadrante Alfa ma che non sempre è realistico applicare in un territorio completamente sconosciuto e quando è in gioco la sopravvivenza. Come già Sisko in *DS9*, anche Janeway deve spesso compiere scelte etiche difficili, e lo fa con più risolutezza e meno scrupoli di lui, fino al doppio episodio finale "Fine del gioco" ("Endgame", 2001), in cui per salvare il suo equipaggio viola in modo eclatante la Prima Direttiva Temporale.

Purtroppo la deriva e la discontinuità si riflettono anche nella scrittura. Quando scrittore Ronald D. Moore, che dopo la fine di *Deep Space Nine* era passato a *Voyager*, abbandonò la serie per contrasti con i produttori, uno dei motivi del disaccordo fu proprio la volontà di questi ultimi di ignorare la struttura seriale per realizzare episodi autoconclusivi da poter trasmettere in *syndication* anche da soli o in un ordine differente da quello di produzione. Il risultato fu che, a differenza di quanto accade in *DS9*, che segue un percorso di eccezionale coerenza e continuità, in *Voyager* vengono spesso a mancare sia l'una sia l'altra. I potenziali conflitti causati dalla coesistenza forzata tra i superstiti delle due navi sono immediatamente accantonati, cosicché l'equipaggio non è diverso da quello di qualunque altra nave della Federazione. I numerosi episodi *stand-alone*, anche quando sono di buona fattura, contribuiscono a sminuire l'importanza della premessa iniziale basata sul viaggio di ritorno, anche perché le frequenti soste della *Voyager* contrastano con la dichiarata volontà di ritornare al territorio della Federazione; premessa ulteriormente minata dai frequenti incontri con situazioni ed esseri che *potrebbero* riportare immediatamente indietro l'astronave – primo fra tutti Q – giacché la possibilità spesso ventilata di una soluzione tramite un *deus ex machina* toglie drammaticità alla situazione dell'astronave.

La coesione narrativa migliora con la quarta stagione e l'inizio dell'arco Borg: e se la presenza di un capitano donna rappresentava già una novità per *Star Trek*, negli episodi nei quali è presente la triade formata da Kathryn Janeway, la regina Borg e