

# Morgengrauen

Trips Shuttle wird von einem Arkonianer angegriffen, woraufhin beide auf einem nahegelegenen Mond abstürzen, auf dem unter Tags über 100° Celsius herrschen. Um zu überleben, müssen die beiden – ohne Kommunikationsmöglichkeit - zusammenarbeiten!

< Vorherige Episode | Nächste Episode >

Originaltitel: Dawn

Episodennummer: 2x13

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 08.01.2003

Erstausstrahlung D: 14.11.2003

Drehbuch: John Shiban

Regie: Roxann Dawson

Hauptdarsteller:

Scott Bakula als Captain Jonathan Archer,  
Connor Trinneer als Commander Charles "Trip" Tucker III,  
Jolene Blalock als Subcommander T'Pol,  
Dominic Keating als Lieutenant Malcolm Reed,  
Anthony Montgomery als Ensign Travis Mayweather,  
Linda Park als Ensign Hoshi Sato,  
John Billingsley als Doctor Phlox.

Gastdarsteller:

Brad Greenquist als Khata'n Zshaar,  
Gregg Henry als Zho'Kaan u.a.

Kurzzusammenfassung:

Charles Tucker ist mit einer Fährte der Enterprise unterwegs, um in einem abgelegenen System die neue Autopilot-Funktion des Shuttles zu testen, als er plötzlich von einem fremden Schiff angegriffen wird. Er kann sich mit dem Shuttle gerade noch so in den Orbit eines Mondes retten, wo jedoch die Systeme ausfallen und er eine Bruchlandung hinlegt. Auch der Angreifer stürzt in der Nähe ab. Ohne Universalübersetzer gestaltet sich die Kommunikation schwierig, doch an der scheint er Arkonianer ohnehin nicht interessiert zu sein. Er nimmt Trip kurzerhand gefangen, und zwingt ihn dazu, seinen Transceiver zu reparieren. Allerdings kennt sich Tucker mit dem außerirdischen Gerät nicht gut genug aus – aber mit dem Transceiver seines Shuttles konnte er Hilfe holen. Es gelingt ihm, den Arkonianer zu überlisten und zur Fährte zu bringen. Dort versucht er ihn davon zu überzeugen, dass sie zusammenarbeiten müssen, um Hilfe rufen zu können, doch dieser scheint davon nichts wissen zu wollen, und greift Trip neuerlich an. Erst als Tucker den Kampf gewinnt, lenkt der Außerirdische ein. Gemeinsam begibt man sich auf einen nahegelegenen Berg, um die Interferenzen zu überwinden. Doch die Zeit drängt: Denn der Morgen naht heran, und auf dem zuvor recht kalten Mond droht die Oberfläche schon bald Temperaturen zu erreichen, die weder der Arkonianer noch Trip überleben kann!

Denkwürdige Zitate:

"I've seen things I could never imagine back home. I saw the Great Plume of Agosoria and I saw the ringed moons of Matalas Prime. And I stood on an asteroid crater twice as high as Everest, and went diving in the ice caves of Etheenia. Rode in a Suliban cell ship. Spent the night, I spent the night with a princess. Oh, and I even got pregnant once. Now there's a story. I'm sure you have stories, too. That's why we chose this life, right? See things we've never seen before. Hell of a ride, though. Hell of a ride."

(So nett die Anspielungen auf frühere Abenteuer auch sind - das war ein lächerlicher "Tears in Rain"-Abklatsch.)

"You managed to establish better relations in a single day than the Vulcans have in a century."

(Würg.)

Review:

Es gibt da diesen Witz: "Und aus dem Chaos sprach eine Stimme zu mir: 'Lächle und sei froh!' und es kam schlimmer kommen!" Und ich lächelte und war froh! und es kam schlimmer!". An den musste ich anno dazumal unweigerlich denken, als ich "Morgengrauen" zum ersten Mal gesehen hatte. Mit "Der Laufsteg" gab es zuletzt zwar einen kleinen Hoffnungsschimmer, aber davon abgesehen waren die vorangegangenen Episoden von "Enterprise" allesamt mäßig bis grauhaft. Und kaum glaubt man, schlimmer könne es nun nicht mehr werden, setzt es mit "Morgengrauen" die nächste Watschn. Und was für eine. Denn für mich war mit dieser Episode ein neuer Tiefpunkt bei "Enterprise" erreicht, was Ideenlosigkeit, Langeweile und Pathos betrifft – und die Jahre die seither vergangen sind trugen leider nichts dazu bei, mich gegenüber dieser Folge zu befähigen. Das war einfach von hinten und vorne nichts, und stellt für mich einen absoluten Schandfleck auf der "Star Trek"-Weste dar. Denn auch wenn man es von Berman und Braga durchaus schon gewohnt war, sich von anderen Episoden, Serien und/oder Filmen "inspirieren" zu lassen, aber so schamlos wie hier hatte man nun wirklich noch nie geklaut.

Fairerweise muss man dabei festhalten, dass die Episode, zumindest den Credits nach, nicht einmal auf das Konto von Berman & Braga geht, sondern auf John Shiban. Zugleich muss ich allerdings sagen – wenn ich "Morgengrauen" mit seiner Arbeit für "Akte X" (unter anderem die grandiose Folge "Memento Mori") oder auch seinen ersten "Enterprise"-Drehbuch "Das Minenfeld" vergleiche, komme ich nicht umhin mich zu fragen, was zur Hölle diesmal schief gegangen ist, und zu vermuten, dass zwar das Drehbuch auf sein Konto geht, Berman und Braga ihn aber mit der (geklauten) Grundidee versorgt haben. Wobei es ja letztendlich eigentlich egal ist, auf wessen Konto dieser Schandfleck geht, fest steht: Die Tatsache, wie offensichtlich hier Wolfgang Petersens SF-Klassiker "Enemy Mine – Geliebter Feind" kopiert wurde, ist einfach nur mehr peinlich. Zwar ist es zugegebenermaßen nicht das erste Mal, dass man das Gefühl hat, dass dieser Film für eine "Star Trek"-Folge Pate stand (u.a. drängt sich diesbezüglich "Auf schmalem Grat" auf, der jedoch weitaus besser funktioniert hat, da Menschen und Romulaner auch wirklich gegenseitige Feinde waren, und sich wenigstens verständigen konnten, während die Kommunikation zwischen Trip und dem Alien hier auf einzelne Worte und Handzeichen beschränkt bleibt – was wiederum an "Darmok" erinnert, der dortigen Darstellung einer sprachlichen Barriere aber ebenfalls nicht im Entferntesten das Wasser reichen kann), aber so schamlos wie hier hat man noch nie agiert. Immerhin hat man dem Arkonianer sogar ein Aussehen verpasst, dass an die Dracs aus "Enemy Mine" erinnert. Und gerade wenn man meint, schamloser geht es ja wohl wirklich nicht mehr, lassen sie Trip eine Variante von Roy Battys unvergesslicher "Tears in Rain"-Rede aus "Blade Runner" vortragen. Bei dieser Szene war ich dann endgültig kurz davor, die Fernbedienung vor lauter Frust und Zorn in den Fernseher zu werfen.

Unter Umständen hätte ich den schamlosen Ideenklau ja noch ansatzweise verkraften und verzeihen können, wenn die

Folge doch wenigstens unterhaltsam wÄre, doch das genaue Gegenteil ist der Fall. Die 45 Minuten vergehen in etwa so schnell wie ein Zahnarztbesuch – und sind Ähnlich schmerzhaft. Nicht zuletzt da man einfach von vornherein weiÄ, wo sich das Ganze hinbewegt, was den weiteren Ablauf ungemein vorhersehbar macht, zieht sich die Folge auf fast unertrÄgliche Art und Weise dahin. Negativ fÄllt zudem auf, dass auch diese Episode zum wiederholten Mal Trip in den Mittelpunkt gestellt hat, anstatt mal einer anderen Figur ein Abenteuer zu gÄnnen. Gerade auch bei Hoshi hÄtte es interessant sein kÄnnen, wenn sie langsam die Sprache erlernen und man gemeinsam einen Weg hÄtte finden mÄssen, den Transmitter des Shuttles zu reparieren – angesichts der Tatsache, dass sich Hoshi mit so etwas nicht auskennt, und Khata'n wiederum mit der Technologie der Menschen nicht vertraut ist. Stattdessen sehen wir Trip dabei zu, wie er auf fÄr den Zuschauer vÄllig unverstÄndliche und nachvollziehbare Art und Weise am dem GerÄt herumschraubt, und seine Arbeitsschritte und Gedanken Khata'n mitteilt, obwohl dieser ihn ohnehin nicht versteht – was natÄrlich nur dazu da ist, damit der Zuschauer erfÄhrt, was Trip da eigentlich treibt bzw. vor hat.

Negativ fÄllt zudem wieder einmal auf, dass man es zum wiederholten Mal nicht einfach bei einer ungÄnstigen Situation belassen, sondern Trip und seinen auÄerirdischen Freund natÄrlich, im verzweifelten Versuch auch nur den geringsten Hauch von Spannung zu erzeugen, wieder mal in Lebensgefahr bringen musste. Der Grund erinnert dabei frappant an die Folge "Das Eis bricht", nur dass es diesmal nicht darum geht, dass die aufgehende Sonne die OberflÄche des HimmelskÄrpers schmelzen wÄrde, sondern dass Trip und das Alien aufgrund der dort herrschenden Hitze drohen, wie ein Hendl im Ofen gebraten zu werden. Womit ich ebenfalls Äberhaupt nicht anfangen konnte ist die Darstellung von Trip als den edlen (menschlichen) Helden, und von Khata'n als aggressiven (auÄerirdischen) Wilden. Der darin mitschwingende Unterton gefÄllt mir rein gar nicht, und auch was Pathos betrifft war meine Schmerzgrenze spÄtestens wenn Trip darauf besteht, mit Khata'n zurÄckzubleiben bis auch er gerettet werden kann, endgÄltig Äberschritten. Zudem hÄtte ich auf klischeehafte Elemente wie den faden, ausgelutschten Faustkampf (den Trip natÄrlich ebenfalls gewinnt, wie kÄnnte es auch anders sein) nun wirklich gut und gerne verzichten kÄnnen. Auch die eine oder andere LogikschwÄche drÄngt sich wieder einmal auf. Zuerst mal haben die beiden schon mal groÄes GlÄck, auf einem Mond mit AtmosphÄre und noch halbwegs lebensfÄhigen Bedingungen gelandet zu sein. Zudem drÄngt sich mir die Frage auf, warum man ins Shuttle keinen UniversalÄbersetzer eingebaut hat. Man stelle sich vor, man trifft damit auf ein fremdes Schiff, und kann sich nicht verstÄndigen. Was da nicht alles passieren kann! Man kÄnnte angegriffen werden, gemeinsam mit dem Gegner auf einem verlassenen Mond abstÄrzen, und dann auf Teufel komm raus versuchen mÄssen, ihn zur Kooperation zu bewegen. Schrecklich (vor allem fÄr den Zuseher)!!

Zudem sollte man meinen, dass Archer die Suche im ersten Ansatz mal auf jene Monde beschrÄnkt, auf denen lebensfÄhige Bedingungen herrschen (denn wenn sie auf einem ohne oder mit tÄdlicher AtmosphÄre gelandet sind, haben sie, so zynisch das auch klingen mag, keinen Stress damit, die beiden zu retten, denn dann sind sie ja ohnehin schon tot), anstatt alle 62 nach einer beliebigen Reihenfolge abzuklappen. Aber das hÄtte ja Intelligenz vorausgesetzt, welche die Autoren Archer offenkundig nicht einzugestehen bereit sind. Nicht, dass sich Trip und der Alien auf der MondoerflÄche viel besser/klÄger anstellen, immerhin bleiben die auch nach dem Sonnenaufgang immer noch munter in der prallen Sonne hocken, anstatt den Berg zu umrunden und sich ein schattiges Plätzchen zu suchen. Aber vermutlich wollte Trip die Kosten fÄrs Solarium sparen?!?! Der schmerzhaft-krÄnnende Abschluss ist schlieÄlich T'Pols schwulstiger Kommentar am Ende (siehe Zitate zur Folge), der selbst Spucki die SchamesrÄute ins Gesicht getrieben hÄtte.

#### Fazit:

Zu erleben, wie die jÄngste Inkarnation einer Serie, die einst Vorreiter der Science Fiction-Unterhaltung im Fernsehen war, und ein originelles Abenteuer nach dem anderen geboten hat, darauf angewiesen ist, auf derart abgenutzte Geschichten zurÄckzugreifen, tut mir als langjÄhriger Fan in der Trekkie-Seele weh. "Morgengrauen" ist dahingehend ein Schandfleck fÄr die Serie, als es sich um eine allzu offensichtliche Kopie von "Enemy Mine – Geliebter Feind" handelt – ein Film, der bereits in der Vergangenheit oft genug fÄr (deutlich bessere) "Star Trek"-Folgen Pate gestanden ist. Erschwerend kommt nun noch hinzu, wie sterbenslangweilig alles war. Die eine oder andere LogikschwÄche sowie ein wenig nachvollziehbares, dÄrmliches Verhalten der Protagonisten kamen ebenso wieder einmal hinzu, wie die stÄndige Angewohnheit der Serie, Crewmitglieder in Gefahr zu bringen – im verzweifelten Versuch, doch noch irgendwie Spannung zu erzeugen. Nur funktioniert das halt nicht. Zudem schwangen in der Art und Weise, wie Tucker hier als strahlender Held, der AuÄerirdische jedoch als aggressiver Wilder dargestellt wurde, bedenkliche UntertÄne mit. Der teils vÄllig Äberzogene Pathos, der peinliche "Blade Runner"-Abklatsch mit Trips Rede Äber seine Abenteuer sowie das kitschige Lob von T'Pol machten die Katastrophe dann schlieÄlich perfekt, und bringen "Morgengrauen" als erster Episode der Serie die absolute Tiefstwertung ein. Was bleibt, ist die Äberzeugung, dass es nach dieser Folge nun aber doch wohl wirklich nicht mehr schlimmer kommen kannÄ! vermutlichÄ! hoffentlichÄ! vielleichtÄ! bitte!

Wertung: 0.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

#### Inhaltsbeschreibung:

Tucker fliegt in einer Fähre, die einen Gasriesen mit 62 Monden umkreist, Tests durch, als sich ein kleines Schiff nähert. Trip versucht es zu rufen, doch wird er bereits beschossen. Kurz darauf stürzt er auf einem der Monde ab. Auf diesem Mond macht der Commander erst einmal ein Feuer, denn die Wüste, in der er sich befindet, ist nachts sehr kalt. Da wird er von dem Piloten des Schiffes angegriffen, dass ihn attackierte - offenbar ist auch er abgestürzt. Zwar kommt Tucker mit dem Leben davon, aber der Alien hat den Transceiver der Fähre gestohlen. Auf der Enterprise ist man sich inzwischen bewusst, dass die Fähre angegriffen wurde. Da nähert sich ein arkonianisches Schiff und verlangt, dass die Enterprise das System sofort verlässt. T'Pol weist den Captain darauf hin, dass die Arkonianer eine sehr territoriale Spezies sind. Im Gespräch zwischen Archer und dem arkonischen Kommandanten einigen sich beide darauf, gemeinsam nach den vermissten Schiffen zu suchen.

Tucker versucht inzwischen seinen Transceiver zurück zu bekommen, doch wird er dabei von dem Alien gefangen genommen. Dieser versucht ihn nun dazu zu zwingen, das Gerät zu reparieren. Das größte Problem dürfte dabei jedoch der Umstand sein, dass Trip keinen Universalübersetzer bei sich hat und deshalb kein einziges Wort seines Gegenüber versteht. Langsam beginnt die Sonne aufzugehen und auf dem Mond wird es immer wärmer. Nach einigen Schwierigkeiten und Auseinandersetzungen mit dem Arkonianer gelingt es Tucker tatsächlich, den Transceiver zum Laufen zu bringen. Doch von seiner jetzigen Position ist es unmöglich ein Signal an die Enterprise zu schicken. Also klettern die beiden Bruchpiloten auf einen Berg - auch wenn die große Hitze fast unerträglich ist. Der Enterprise gelingt es das Signal zu empfangen und ist bereit, den Commander an Bord zu beamen - doch die spezielle Physiologie der Arkonianer verbietet ein Beamen des anderen Piloten. Da Tucker seinen neuen Freund nicht im Stich lassen will, gibt er Anweisung, wie man eins der Shuttle der Arkonianer modifizieren kann, damit es auf dem Planeten landen kann. Als beide Männer letztendlich gerettet werden, können sie sich auf der Enterprise erstmals so unterhalten, dass sie sich gegenseitig verstehen. Tucker verabschiedet sich von seinem Freund und die Enterprise verlässt das System.

Michael Melchers

(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}