Ebenbild

Bei einem Unfall im Maschinenraum wird Trip schwer am Kopf verletzt. Seine einzige Hoffnung ist eine unorthodoxe Behandlungsmethode: Das Züchten eines rasch wachsenden Klons. Doch dieser müsste für Trip sein Leben opfernâ€l

< Vorherige Episode | Nächste Episode >

Originaltitel: Similitude

Episodennummer: 3x10

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 19. November 2003

Erstausstrahlung D: 09. Januar 2005

Drehbuch: Manny Coto

Regie: LeVar Burton

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.

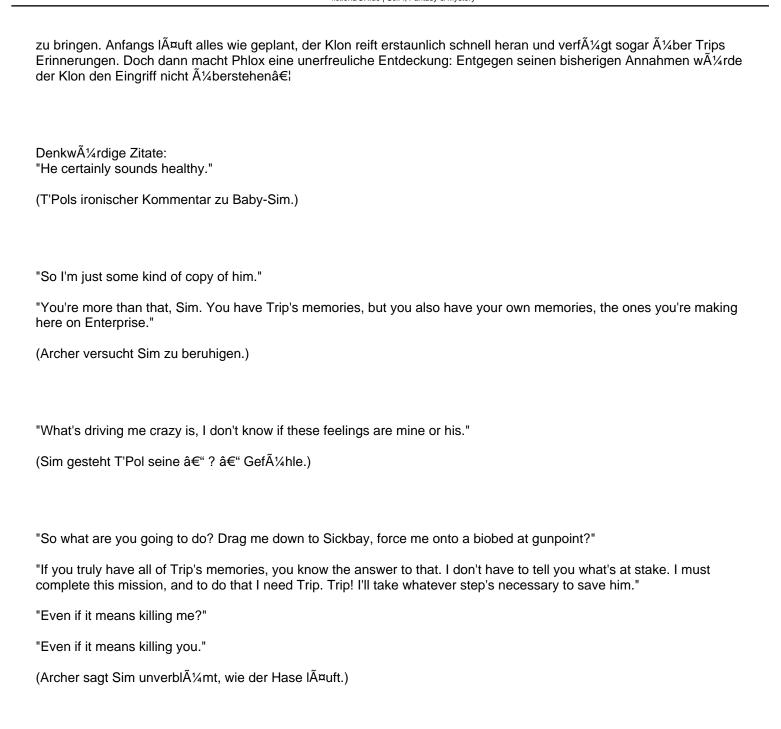
Gastdarsteller:

Adam Taylor Gordon als Sim-Trip at 8, Shane Sweet as Sim-Trip als 17, Maximillian Orion Kesmodel als Sim-Trip at 4 u.a.

Kurzinhalt:

Bei dem Versuch, die Effizienz des Warpantriebs zu steigern, kommt es zu einem folgenschweren Unfall. Die Enterprise strandet in einem bisher unbekannten Sektor der Ausdehnung, der mit seltsamen kleinen magnetischen Teilchen übersät ist, und Trip fällt ins Koma. Phlox befürchtet, dass Tucker eventuell nie wieder das Bewusstsein erlangen könnte, und wendet sich an Archer mit einem recht außergewöhnlichen Vorschlag: Eine der Wesen, die Phlox in seinem seltsamen "Streichelzoo" hält, hat die Fähigkeit, ein anderes Wesen quasi zu kopieren, sofern ihm dessen DNA eingespeist wird. Dieser Klon verfügt jedoch über einen deutlich schnelleren Stoffwechsel, der dazu führt, dass dieser binnen weniger Tage Tuckers Alter zum Zeitpunkt des Unfalls erreichen würde. Dann könnte Phlox dem Klon eine Gewebeprobe des Gehirns entnehmen und Trip dadurch heilen. Archer hat was diesen Eingriff betrifft große moralische Bedenken, stimmt allerdings zu, da sich die Lage der Enterprise zuspitzt: Immer mehr magnetische Teilchen strömen dem Schiff entgegen und befestigen sich an der Außenhaut, wodurch der Enterprise Energie entzogen wird – binnen weniger Tage wird man für immer im Feld gestrandet sein, falls es nicht gelingt, die Maschinen wieder in Gang

http://www.fictionbox.de __PDF_GENERATED 28 November, 2025, 00:36



"Do me a favour when this is over. If Commander Tucker decides to do any more modifications to the engines, tell him to watch his ass."

(Sim zu Archer, nachdem er die Entscheidung getroffen hat, mit der Operation fortzufahren.)

Review:

Zu Beginn hat es noch alles andere als vielversprechend ausgesehen, denn langsam aber sicher bin ich diese argbemühten Teaser leid, die noch vor dem Einsatz der Introsequenz Spannung zu erzeugen hoffen, und die wie ein verzweifelter Versuch wirken, die Leute vom Wegschalten abzuhalten. Da wird T'Pol in offenbar verwirrt-kritischem Zustand auf die Krankenstation gebracht, da erleben wir die Zerstörung der Erde, bzw. in vorliegendem Fall sehen wir Trip in seinem Sarg liegen – ein derartiger "Schock" gleich zu Beginn gehört zu den absolut billigsten Stilmitteln, und langsam aber sicher droht man es damit doch ein wenig zu übertreiben. Vor allem, wenn mit diesem Einstieg dann ein Zeitsprung nach dem Intro einhergeht, und man sich danach daran macht, zu erklären, wie es dazu gekommen ist. Ebenfalls nicht unbedingt hilfreich war die neuerliche Massage-Erotikeinlage, bei der uns die gute Miss Blalock noch dazu ihr – zugegebenermaßen höchst ansprechendes und wohlgeformtes – Hinterteil entgegenstrecken durfte. Insofern stand die Folge eigentlich unter keinem guten Stern. Danach gelang er ihr jedoch nach und nach, mich für sie zu gewinnen.

Von Minute zu Minute wandelte sich meine anfÄungliche Skepsis von Interesse ļber Erstaunen bis hin zu richtiggehender Freude und Begeisterung ob einer derart gehaltvollen Episode, wie es von "Enterprise" meines Erachtens wirklich viel zu wenige gibt. Beachtlich: Dies ist die erste Folge der 3. Staffel, die gĤnzlich ohne jegliche Action-Elemente auskommt (ja sogar am Ende, wo Sim kurz davor ist, mit dem Shuttle abzuhauen, macht man erfreulicherweise in lezter Sekunde doch noch einen Rýckzieher) â€" und war interessanterweise deutlich spannender und mitreiÄŸender als so manche "Anomalie" oder gar ein "Morgengrauen". Wie schon in "Cogenitor" steht auch hier wieder ein moralischer Konflikt im Mittelpunkt: Soll tats Azchlich f Aur das Wohl der Enterprise ein Klon von Trip erschaffen werden, der jedoch nach ca. zwei Wochen sein Leben opfern muss, um den richtigen Trip zu retten? Ist das grundsĤtzlich moralisch vertretbar, bzw. ist es das zumindest unter den gegebenen UmstĤnden, in denen es immerhin gilt, die gesamte Menschheit vor der Vernichtung zu retten? Kann man vom Klon wirklich so ein Opfer erwarten, ihn gar dazu zwingen? Hier werden sehr interessante Fragen aufgeworfen. Doch nicht nur die Thematik an sich weiÄŸ zu gefallen, sondern auch die Umsetzung – wobei hier neben dem Drehbuch vor allem auch die schauspielerischen Leistungen gemeint sind. Dies gilt insbesondere für Connor Trinneer, aber auch für Scott Bakula, der diesmal wieder die düstereren Seiten von Archer zum Vorschein bringen darf. Jene Szene, in der er Sim damit droht, ihn nötigenfalls zur Operation zur zwingen, hat endlich das geschafft, was man nun schon seit mehreren Folgen vergeblich versucht hat, nĤmlich Archer Ecken und Kanten zu verleihen. Er ist nicht der KapitĤn eines Vergnļgungsdampfers, sondern der Captain eines Raumschiffs, dass sich noch dazu auf einer fļr das Äœberleben der Menschheit entscheidender Mission befindet – was bedeutet, hin und wieder auch mit schweren Entscheidungen konfrontiert zu werden. Und damit meine ich eben nicht Sachen wie "soll ich den Piraten der uns angegriffen und einige meiner MA

manner verletzt hat mal kurz in die Luftschleuse sperren", sondern Situationen wie hier, wo er das Ebenbild von Trip, ein selbstĤndiges und intelligentes Wesen, dazu ¼berreden muss, sein Leben für die Mission zu geben.

Besonders interessant finde ich auch, dass mich das sich langsam entwickelnde romantische Verhältnis zwischen T'Pol und Trip hier zum ersten Mal nicht gestört hat. Ganz im Gegenteil haben die entsprechenden Szenen die Episode für mich sogar vielmehr aufgewertet – was wohl nicht zuletzt an den damit einhergehenden tragischen Umständen gelegen haben dürfte, die dem ganzen etwas bittersüßes gaben. Positiv auch, dass man abseits des Einstiegs auf weitere peinliche Erotikeinlagen verzichtet, und sich stattdessen auch wirklich auf die Gefühle der beiden füreinander konzentriert. Der letzte wesentliche Pluspunkt der Episode ist dann, dass es ihr als gelang, mich zu berühren. Was gleichermaßen dem Drehbuch, den schauspielerischen Leistungen, der Inszenierung durch LeVar Burton sowie der (mit einem Emmy gekrönten) Musik von Velton Ray Bunch zu verdanken ist. Da stört es auch nicht weiter, wenn sich einige Charaktere teilweise nicht ganz schlüssig verhalten; was insbesondere für T'Pol gilt, die sich anfangs gegen einen Klon von Trip ausspricht; und das, obwohl doch gerade die Vulkanier das Mantra "Das Leben von vielen ist wichtiger als das von wenigen, oder eines Einzelnen" so hoch halten – wie es uns Spock in "Der Zorn des Khan" ja so ergreifend gelehrt hat. Angesichts der Klasse der restlichen Folge verblassen solche Kritikpunkte aber wie Tränen im Regenâ€l

Fazit:

"Ebenbild" ist eine erfreulich (und für "Enterprise"-Verhältnisse ungewöhnlich) anspruchsvolle Episode, die sich rein auf Charaktermomente und den moralischen Konflikt konzentriert, und auf Action gänzlich verzichtet. Und dennoch â€" oder wohl gerade deshalb â€" fand ich "Ebenbild" um einiges packender als die meisten anderen "Enterprise"-Folgen, die sich auf irgendeine 08/15-Bedrohung konzentrieren. "Ebenbild" ist mit zahlreichen tollen Szenen gespickt, und vermochte es zum Ende hin sogar, mich zu berühren. Neben dem wundervollen Drehbuch bestechen vor allem auch die schauspielerischen Leistungen. Aber auch die Inszenierung, die Effekte und die Musik befinden sich auf jenem hohen Niveau, dass man von der Serie zuletzt zu erwarten gelernt hat. Der etwas gar billige, aufmerksamkeitshaschende Einstieg sowie die aufgesetzte sinnliche Massage am Anfang verhindern zwar knapp die Höchstwertung â€" dennoch ist "Ebenbild" in meinen Augen ganz klar die bisher beste Episode der Serie. Bitte mehr davon!

Wertung: 4.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

Inhaltsbeschreibung:

Zu den schwierigsten Aufgaben eines Captains gehört es, sich von einem Crewmitglied zu verabschieden, dass in Ausübung seiner Pflicht gestorben ist. Heute ist so ein Tag. Die Crew findet sich auf der Torpedorampe ein, um einem Kollegen die letzte Ehre zu erweisen. Sein Name: Charles Tucker. Zwei Wochen früher: Die Enterprise bereitet sich darauf vor, ein paar Modifikationen am Warpantrieb vorzunehmen. Mit Hilfe des komprimierten Plasmastroms könnte das Schiff länger Warp 5 aufrechterhalten und so die Delphic-Ausdehnung schneller durchfliegen. Zunächst scheint alles gut zu gehen, doch plötzlich kommt es zu einer Überladung und das Steuer reagiert nicht mehr. Die einzige Möglichkeit, die Enterprise vor einem Warpreaktorbruch zu schützen, besteht darin, den Reaktor herunterzufahren. Trip schafft es gerade noch rechtzeitig, doch wird er von einer Explosion schwer verletzt und fällt ins Koma. Die Enterprise kommt inzwischen inmitten eines seltsamen Nebels zum Stehen.

Der Doktor untersucht Trip und stellt fest, dass ein Teil seines Gehirns irreparabel beschĤdigt ist. Die einzige MĶglichkeit ihn zu retten, besteht darin, einen Klon von dem Commander zu erschaffen, dem Phlox dann die benĶtigten Transplantate entnehmen kann. GIļcklicherweise zĤhlt ein solcher "mimetischen Symbiont" zu den "Haustieren" des Doktors. Dieser w\(\tilde{A}\) \(\tilde{a}\) chst, mit Hilfe einer Injektion der DNA des Spenders, innerhalb von wenigen Tagen zu einer exakten Kopie heran - die Lebensspanne dieses Klons betrĤgt jedoch nur 14 Tage. Der Doktor weist Archer darauf hin, dass die Larsarianer, von deren Heimatwelt der mimetische Symbiont stammt, das Klonen verboten haben, da es ihrer Meinung nach nicht mit den Grundprinzipien ihrer Gesellschaft zu vereinbaren sei, ein Lebewesen nur als "Ersatzteillager" zu züchten. Archer meint daraufhin, dass er sich wahrscheinlich anders entscheiden würde, wäre die Enterprise nicht in der Delphic-Ausdehnung, doch das Schiff braucht seinen Chefingenieur. Nach anfÄnglichem ZĶgern gibt Archer den Befehl, den Klon zu erschaffen und der Doktor beginnt mit der Prozedur. Derweilen sieht sich die Crew einer neuen Gefahr ausgesetzt. Ein seltsames Metall, das im Nebel enthalten ist, setzt sich an der HĽlle der Enterprise fest. Da der Antrieb noch nicht reagiert, hat das Schiff keine MĶglichkeit, dieser Gefahr zu entkommen. Frļher oder spĤter wird aufgrund des starken Magnetfeldes, dass von dem Metall ausgeht, jedes System an Bord ausfallen - und das darf Junge entwickelt sich innerhalb weniger Tage zu einem Wesen, das nicht nur wie Trip aussieht, sondern auch all seine Erinnerungen besitzt.

Da "Sim", so hat ihn der Doktor genannt, beginnt Fragen über seine Herkunft zu stellen, nimmt Archer den Klon zur Seite und klärt ihn über den Zweck seiner Existenz auf. Sim, inzwischen etwa 10 menschliche Jahre alt, scheint die Tatsache, dass er als Spender fungieren soll, offenbar nicht weiter tragisch zu nehmen - jedenfalls zeigt er keine solche Reaktion. Der Klon wächst weiter und integriert sich in den Crewalltag. Er hilft bei Reparaturen und kann, mit der Hilfe von Trips Wissen, sogar einen Plan entwickeln, wie man die Enterprise aus dem Nebel bekommen könnte. Eines Abends steht Sim vor T'Pols Quartier und offenbart ihr, dass er glaubt, dass er mehr für sie empfindet, als nur Freundschaft. Das Problem: Er weiß nicht, ob es seine Gefühle sind, oder ob es Trips sind. Auch T'Pol kann ihm diese Frage nicht beantworten und beide verbleiben in einem Gefühl der Ungewissheit. Sim hat seinen Plan zur Rettung der Enterprise dem Captain vorgelegt und durch diesen genehmigen lassen. Die Hangartore werden mit den Phaserkanonen freigeschossen und zwei Shuttles starten, um die Enterprise ins Schlepptau zu nehmen.

Da die Antriebe dieser kleinen Schiffe eigentlich nicht dafļr entwickelt wurden, ein derart groÄŸes Gewicht zu ziehen, müssen die Triebwerke überlastet werden. Der Plan scheint anfangs überhaupt nicht zu funktionieren und Archer möchte schon aufgeben. Doch da bewegt sich das Sternenflottenschiff plötzlich und driftet, nach einer kleinen Starthilfe durch die beiden Shuttles, auf die äußere Grenze der Wolke zu.Für Sim entwickeln sich die Dinge jedoch nicht sehr positiv. Phlox hat festgestellt, dass er dem Klon mehr Gehirn entnehmen müsste, als ursprünglich angenommen. Das

würde ihn jedoch töten. Archer ist davon, um es milde auszudrücken, überhaupt nicht begeistert und auch Phlox hätte lieber eine andere Lösung parat. Sim wird auf die Krankenstation bestellt und über die Entwicklung der Ereignisse informiert. Im darauf folgendem Gespräch fragt Sim den Doktor, ob er Archer, bevor er anfing zu klonen, auch über eine experimentelle Möglichkeit aufgeklärt hätte, die dem Klon ein verlängertes Leben erlauben. Er möchte damit ausdrücken, dass er Trip ersetzen könnte. Er hat all seine Erinnerungen, seine Gefühle und er hat den Willen zu überleben. Sim denkt überhaupt nicht daran, sein Leben zu lassen, um Trip zu retten. Wütend verlässt der Klon die Krankenstation und begibt sich in Trips Quartier. Archer folgt ihm und macht ihm klar, dass die Enterprise, die inzwischen aus der Wolke herausgedriftet ist, ihren Chefingenieur braucht und das Archer alles tun wird, um Trip zu retten - auch wenn es heiÃ'en würde, Sim zu töten. Sim begibt sich in den Maschinenraum und möchte T'Pol anscheinend bei einigen Reparaturen helfen - doch in Wirklichkeit plant er seinen "Ausbruch". Er sperrt jeden aus den Systemen der Shuttlerampe aus und versucht die Hangartore zu öffnen.

Als sich Archer zur Rampe begibt, findet er dort einen Sim vor, der ruhig an einem Shuttle lehnt und wartet. Er erzählt dem Captain, dass er kurz davor war, zu fliehen, doch er entschied sich dagegen. Sein Grund: Er möchte nicht, dass irgendjemandem das Selbe passiert, wie Trips bzw. seiner Schwester - auch wenn das heißen würde, dass er sterben muss. Sim ist bereit sein Leben zu geben, damit der echte Trip weiterleben kann. Ein paar Stunden vergehen und Sim versucht sich mit seinem Schicksal abzufinden. Gerade als er die Nachricht von Phlox erhält, dass die Krankenstation auf ihn wartet, steht T'Pol vor seiner Tür. Sie offenbart ihm, dass sie ihn vermissen wird und gibt ihm einen Abschiedskuss. Auf der Krankenstation verabschiedet sich Sim auch von dem im Koma liegenden Trip und übergibt sich anschließend in die Hände Phlox'. Danach versammelt sich die gesamte Crew auf der Torpedorampe und erweist Sim die letzte Ehre. Anschließend wird der Sarg verschlossen und den unendlichen Weiten des Alls übergeben.

Michael Melchers
(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}