

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 opfern!

< 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 unbekanntem 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 immer im Feld gestrandet sein, falls es nicht gelingt, die Maschinen wieder in Gang

zu bringen. Anfangs läuft alles wie geplant, der Klon reift erstaunlich schnell heran und verflucht sogar über Trips Erinnerungen. Doch dann macht Phlox eine unerfreuliche Entdeckung: Entgegen seinen bisherigen Annahmen würde der Klon den Eingriff nicht überstehen!

Denkwürdige Zitate:

"He certainly sounds healthy."

(T'Pol's ironischer Kommentar zu Baby-Sim.)

"So I'm just some kind of copy of him."

"You're more than that, Sim. You have Trip's memories, but you also have your own memories, the ones you're making here on Enterprise."

(Archer versucht Sim zu beruhigen.)

"What's driving me crazy is, I don't know if these feelings are mine or his."

(Sim gesteht T'Pol seine " ? " Gefühle.)

"So what are you going to do? Drag me down to Sickbay, force me onto a biobed at gunpoint?"

"If you truly have all of Trip's memories, you know the answer to that. I don't have to tell you what's at stake. I must complete this mission, and to do that I need Trip. Trip! I'll take whatever steps necessary to save him."

"Even if it means killing me?"

"Even if it means killing you."

(Archer sagt Sim unverblümt, wie der Hase läuft.)

"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 geht es zu den absolut billigsten Stilmitteln, und

langsam aber sicher droht man es damit doch ein wenig zu überbetreiben. 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 anfängliche Skepsis von Interesse über 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 gänzlich ohne jegliche Action-Elemente auskommt (ja sogar am Ende, wo Sim kurz davor ist, mit dem Shuttle abzuheben, macht man erfreulicherweise in letzter Sekunde doch noch einen Rückzieher) und war interessanterweise deutlich spannender und mitreißender als so manche "Anomalie" oder gar ein "Morgengrauen". Wie schon in "Cogenitor" steht auch hier wieder ein moralischer Konflikt im Mittelpunkt: Soll tatsächlich 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 grundsätzlich moralisch vertretbar, bzw. ist es das zumindest unter den gegebenen Umständen, 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 weiß 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 düsteren Seiten von Archer zum Vorschein bringen darf. Jene Szene, in der er Sim damit droht, ihn nötigenfalls zur Operation zu zwingen, hat endlich das geschafft, was man nun schon seit mehreren Folgen vergeblich versucht hat, nämlich Archer Ecken und Kanten zu verleihen. Er ist nicht der Kapitän eines Vergnügungsdampfers, sondern der Captain eines Raumschiffs, das sich noch dazu auf einer das Überleben der Menschheit entscheidenden 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 Männer verletzt hat mal kurz in die Luftschleuse sperren", sondern Situationen wie hier, wo er das Ebenbild von Trip, ein selbständiges und intelligentes Wesen, dazu überreden 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 bitteres gegeben haben. Positiv auch, dass man abseits des Einstiegs auf weitere peinliche Erotikeinlagen verzichtet, und sich stattdessen auch wirklich auf die Gefühle der beiden rein konzentriert. Der letzte wesentliche Pluspunkt der Episode ist dann, dass es mir als gelungener gelungen ist, mich zu bereichern. 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 verblasen solche Kritikpunkte aber wie Tränen im Regen!

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 oder wohl gerade deshalb 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 bereichern. 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 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 geh rt es, sich von einem Crewmitglied zu verabschieden, dass in Aus bung 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 fr her: Die Enterprise bereitet sich darauf vor, ein paar Modifikationen am Warptrieb vorzunehmen. Mit Hilfe des komprimierten Plasmastroms k nnte das Schiff l nger Warp 5 aufrechterhalten und so die Delphic-Ausdehnung schneller durchfliegen. Zun chst scheint alles gut zu gehen, doch pl tzlich kommt es zu einer  berladung und das Steuer reagiert nicht mehr. Die einzige M glichkeit, die Enterprise vor einem Warpreaktorbruch zu sch tzen, besteht darin, den Reaktor herunterzufahren. Trip schafft es gerade noch rechtzeitig, doch wird er von einer Explosion schwer verletzt und f llt 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 besch digt ist. Die einzige M glichkeit ihn zu retten, besteht darin, einen Klon von dem Commander zu erschaffen, dem Phlox dann die ben tigten Transplantate entnehmen kann. Gl cklicherweise z hlt ein solcher "mimetischen Symbiont" zu den "Haustieren" des Doktors. Dieser w chst, mit Hilfe einer Injektion der DNA des Spenders, innerhalb von wenigen Tagen zu einer exakten Kopie heran - die Lebensspanne dieses Klons betr gt 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 z chten. Archer meint daraufhin, dass er sich wahrscheinlich anders entscheiden w rde, w re die Enterprise nicht in der Delphic-Ausdehnung, doch das Schiff braucht seinen Chefingenieur. Nach anf nglichem Z gern 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 H lle der Enterprise fest. Da der Antrieb noch nicht reagiert, hat das Schiff keine M glichkeit, dieser Gefahr zu entkommen. Fr her oder sp ter wird aufgrund des starken Magnetfeldes, das von dem Metall ausgeht, jedes System an Bord ausfallen - und das darf logischerweise nicht geschehen. Der Doktor macht auf der Krankenstation inzwischen gro e Fortschritte. Der kleine 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  ber seine Herkunft zu stellen, nimmt Archer den Klon zur Seite und kl rt ihn  ber 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 w chst 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 k nnte. Eines Abends steht Sim vor T'Pol's Quartier und offenbart ihr, dass er glaubt, dass er mehr f r sie empfindet, als nur Freundschaft. Das Problem: Er wei  nicht, ob es seine Gef hle sind, oder ob es Trips sind. Auch T'Pol kann ihm diese Frage nicht beantworten und beide verbleiben in einem Gef hl 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 daf r entwickelt wurden, ein derart gro es Gewicht zu ziehen, m ssen die Triebwerke  berlastet werden. Der Plan scheint anfangs  berhaupt nicht zu funktionieren und Archer m chte schon aufgeben. Doch da bewegt sich das Sternenschiff pl tzlich und driftet, nach einer kleinen Starthilfe durch die beiden Shuttles, auf die  u ere Grenze der Wolke zu. F r Sim entwickeln sich die Dinge jedoch nicht sehr positiv. Phlox hat festgestellt, dass er dem Klon mehr Gehirn entnehmen m sste, als urspr nglich angenommen. Das

wäre 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 folgenden Gespräch fragt Sim den Doktor, ob er Archer, bevor er anfang 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. Während 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 Chefsingenieur braucht und das Archer alles tun wird, um Trip zu retten - auch wenn es heißen 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}