

Impulsiv

Die Enterprise empfängt das Notsignal des in der Ausdehnung verschollenen vulkanischen Schiffes Seleya. Als sie an Bord gehen, werden sie von wahnsinnigen Vulkaniern angegriffen. Und auch T'Pol scheint ihre emotionale Kontrolle zusehends zu verlieren!

< Vorherige Episode | Nächste Episode >

Originaltitel: Impulse

Episodennummer: 3x05

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 08. Oktober 2003

Erstausstrahlung D: 12. Dezember 2004

Drehbuch: Jonathan Fernandez & Terry Matalas

Regie: David Livingston

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:

Sean McGowan als F. Hawkins u.a.

Kurzinhalt:

Bei ihrem Flug durch die delphische Ausdehnung empfängt die Enterprise NX-01 den automatisierten Notrufs des vulkanischen Forschungsschiffes Seleya, das vor einigen Monaten unbeabsichtigt in diesem Raumbereich gestrandet ist. Daraufhin schickte das vulkanische Oberkommando ein Rettungsschiff los, vom dem Archer vor Antritt seiner Mission die beunruhigenden Bilder von völlig wahnsinnigen Vulkaniern gezeigt wurde. Ohne zu wissen, was sie auf der Seleya erwarten wird, bricht Archer mit einem kleinen Trupp auf, in der Hoffnung, dort Überlebende zu finden, denen sie helfen können. Stattdessen findet man die Vulkanier dort in demselben tollwütig-aggressiv-irrsinnigen Zustand vor, den die Videoaufzeichnungen des Rettungsschiffs gezeigt haben. Nun gilt es, einen Weg zu finden, um wieder heil vom Schiff zu entkommen. Doch auch T'Pol beginnt zunehmend, ihre emotionale Kontrolle zu verlieren, und wird von Ängsten und paranoiden Empfindungen geplagt, die sie zunehmend unberechenbar machen. Dem Außenteam muss es rasch gelingen, von der Seleya zu entkommen – sonst droht T'Pol das gleiche Schicksal zu erleiden wie ihre vulkanischen Kollegen!

Denkwürdige Zitate:

"I can't try to save humanity without holding on to what makes me human."

(Klingt logisch.)

"Part of the fun of a mystery is trying to solve it before it ends, using logic. You of all people should appreciate that."

"Then use logic more quietly."

(T'Pol fällt sich während der Filmnacht von den Theorien von Phlox und Trip gestört.)

Review:

Vulkanische Zombies im Weltall – damit ist im Prinzip, zumindest inhaltlich, alles gesagt, was es über "Impulsiv" zu sagen gibt. Die gähnende Inhaltsleere ist zugleich auch mein größter Kritikpunkt. Interessante Phänomene, Mysterien, Rätsel – neue Erkenntnisse über die Figuren – eine Beleuchtung der "conditio humana" – eine spannendes Science Fiction-Thema – ein akutes Problem, auf ungewöhnliche Art und Weise aufbereitet – all dies sucht man hier vergebens. Stattdessen können wir zusehen, wie Archer & Co. 30 Minuten lang vor diesen Zombie-Vulkaniern davonlaufen und T'Pol langsam aber sicher den Verstand verliert. All dies fand ich leider doch eher wenig packend. Auch der untypische Einstieg mit einer späteren Szenen, woraufhin man dann einen Tag zurückspult (ein neues inszenatorisches Spielzeug, dass die Macher entdeckt haben, und dass uns in den weiteren Folgen der Staffel noch über den Weg laufen wird), vermochte es nicht, bei mir für Spannung zu sorgen. Sehr entbehrlich und wie ein reiner Lückenfüller kommt auch die B-Story rund um Trip, Mayweather und ihre Suche nach Trellium D daher. Und so großartig die Effekte grundsätzlich auch sind, aber beim Shuttle am Ende hat man offensichtlich nicht darauf geachtet, dass dieses eigentlich stark beschädigt war, und stattdessen das CGI-Standardmodell genommen.

Dass "Impulsiv" trotz dieser Probleme – insbesondere die hauchdünne Story – noch halbwegs funktioniert, ist in erster Linie der Inszenierung von David Livingstone zu verdanken. Bereits der Einstieg mit T'Pol, der den Eindruck vermittelte, als sei er entweder mit einer höheren Frame Rate gedreht oder danach künstlich beschleunigt worden, fängt sowohl den surrealen Charakter dieses Moments (in dem T'Pol völlig den Verstand zu verlieren scheint und die sonst so stoische Vulkanierin wild herumbrüllt) als auch T'Pols zerrütteten Verstand perfekt an, und verdeutlicht optisch, dass hier etwas völlig aus dem Ruder gelaufen ist. Die späteren Szenen auf der Seleya wiederum bestechen vor allem mit einer netten, düsteren Atmosphäre, sowie den ganzen dunklen Innenräumen, die (da ein Aspekt einer klassischen TV-Optik ja ein besonders helles Bild ist) schön cinematographisch wirken. Zudem setzt er auch auf der Seleya immer wieder ungewöhnliche Winkel oder aber eine sehr hektische Kameraführung ein, um den Wahnsinn an Bord des Schiffes auch bildlich einzufangen. Jedenfalls war die Inszenierung sehr hochwertig, und wertete die Episode ungemein auf. Davon abgesehen sind es in erster Linie die Effekte, die wieder einmal bestechen. Der Sprung von der zweiten auf die dritte Staffel, sowohl was die Qualität als auch die Quantität der Effekte betrifft, ist immer wieder beachtlich. Man merkt, dass man hier wirklich aus den vollen schöpft und alles daran gesetzt hat, um die Serie nach dem Neustart nun endlich erfolgreich zu machen. Die Szenen mit dem Asteroidenfeld, das vulkanische Raumschiff, die Action am Ende – all das war wieder einmal phantastisch und für damalige TV-Verhältnisse auf Referenzniveau getrickst (zumindest, soweit es CGI-Effekte betrifft). Die Musik von Dennis McCarthy war ebenfalls wieder gelungen. Zudem war die Episode sehr kurzweilig. Und Jolee Blalock bekam hier wieder einmal die Chance, aus dem engen emotionalen Korsett ihrer vulkanischen Rolle auszubrechen, und nützt diese mit ähnlich viel Gusto aus, wie es damals Leonard Nimoy bei seinen wenigen entsprechenden Gelegenheiten bei der klassischen Serie tat. Insgesamt macht dies dann eine zwar inhaltlich bescheidene, aber nichtsdestotrotz durchaus unterhaltsame Episode.

Fazit:

Inhaltlich war "Impulsiv" Ã¼beraus dÃ¼rftig. Die wilden Vulkanier erinnerten mich zu sehr an Zombies â€“ was selbst damals bei der Erstaussstrahlung nicht mehr gerade die aktuellste Thematik war â€“ und auch die durchdrehende T'Pol war jetzt weder sonderlich originell, inhaltlich interessant oder auch spannend. Die B-Story rund um Trip und Travis ist zudem vÃ¶llig Ã¼berflÃ¼ssig, auf den billigen Alptraum am Ende hÃ¤tte ich verzichten kÃ¶nnen, und beim Shuttle schien man mir am Ende effekttechnisch gepatzt zu haben, sah dieses doch so aus wie neu. Dass sich "Impulsiv" trotz dieser SchwÃ¤chen noch Ã¼ber eine leicht Ã¼berdurchschnittliche Wertung freuen kann, ist in erster Linie David Livingstone zu verdanken, der hier keine MÃhen scheute, um die Episode durch seine Inszenierung aufzuwerten â€“ was ihm auch gelingt. Egal ob die "ruckelnden" BewegungsablÃ¤ufe zu Beginn, die sehr dynamische und hektische Kamera, oder auch die ungewÃ¶hnlichen Kameraeinstellungen â€“ mit seiner Inszenierung fÃ¤ngt er den Wahnsinn der an Bord der Seleya herrscht auch visuell ein. Zudem versteht er es, an Bord des vulkanischen Schiffes eine angenehm dÃ¼stere und dichte AtmosphÃ¤re entstehen zu lassen. Auch die Effekte sind wieder einmal sehr beeindruckend, und wissen sowohl qualitativ als auch quantitativ zu Ã¼berzeugen. Vor allem aber hat "Impulsiv" gegenÃ¼ber anderen â€“ inhaltlich Ã¤hnlich enttÃ¤uschenden â€“ Enterprise-Folgen einen entscheidenden Vorteil: Sie war unterhaltsam.

Wertung: 3 von 5 Punkten

Christian Siegel

Inhaltsbeschreibung:

Archer stÃ¼rmt auf die Krankenstation. In den Armen trÃ¤gt er T'Pol, die wild um sich schlÃ¤gt und vÃ¶llig hysterisch herum kreischt. Der Doktor schafft es nur mit MÃhe, den Hypospray anzusetzen und die Vulkanierin zu betÃ¤uben. Einen Tag zuvor: Archer und Trip untersuchen gerade ein paar Sternenkarten der Xindi-Datenbank. Der Commander erzÃ¤hlt Archer, dass der Koch ihm mitgeteilt hat, dass die Moral der Crew am Sinken ist und empfiehlt ihm, mal wieder einen Filmabend zu veranstalten. Da betritt T'Pol den Raum und ist ganz verwundert, warum die beiden MÃnner sie nicht mit zur Sichtung der Daten hinzugezogen haben. Archer meint darauf, es sei spÃ¤t und er wolle die Vulkanierin nicht wecken. Da meldet sich Hoshi Ã¼ber Intercom: Die Sensoren haben ein vulkanisches Schiff entdeckt, dass einen automatischen Notruf aussendet. Aufgrund der Transponderfrequenz kann T'Pol das Schiff identifizieren. Es ist die Saleya - das Schiff auf dem T'Pol vor ihrem Dienst auf der Enterprise gedient hat. Da Kommunikationsversuche fehlschlagen, befiehlt Archer einen Kurs zu setzen, doch als die Enterprise nur noch 2000 km von dem vulkanischen Schiff entfernt ist, muss die Crew feststellen, dass der Notruf aus dem inneren eines Asteroidenfeldes ausgesendet wird. An sich wÃ¤re das ja kein Problem, aber aufgrund von besonders seltsamen Raumanomalien, ist die Flugbahn der Gesteinsbrocken nicht vorhersehbar und somit fÃ¼r die Enterprise zu gefÃ¤hrlich.

Archer, T'Pol, Reed und Hawkins von der Spezialeinheit begeben sich in einem Shuttle auf dem Weg zu dem Schiff. Als sie dort ankommen, mÃ¼ssen sie feststellen, dass der vulkanische Kreuzer schon einiges an Treffern abbekommen hat. Die Lebenserhaltung funktioniert nur minimal und einige Decks wurden dem Vakuum des Raums ausgesetzt. Eine der Andockvorrichtungen ist noch intakt und das Shuttle dockt dort an. An Bord herrscht ein heilloses Durcheinander. Die GÃ¤nge sind teilweise mit TrÃ¼mmern blockiert und die Beleuchtung funktioniert mehr schlecht als recht. Da werden Archer und Co. plÃ¶tzlich von zwei Vulkaniern angegriffen. Nur mit letzter Kraft gelingt es, sie zu betÃ¤uben. Verwundert Ã¼ber die plÃ¶tzliche GewalttÃ¤tigkeit der Crew hÃ¤lt der Captain es fÃ¼r besser, dass Schiff wieder zu verlassen. Doch zwei der Vulkanier haben bereits den Zugang zur Luftschleuse blockiert und so muss sich das AuÃenteam einen anderen Weg suchen.

Auf der Enterprise versucht Tucker zusammen mit Mayweather inzwischen ein wenig Trellium an Bord zu beamen, was der Ingenieur dazu verwenden mÃ¶chte, das Schiff weniger anfÃ¤llig fÃ¼r die Raumanomalien zu machen. Als die beiden jedoch einen grÃ¶Ãeren Brocken an Bord beamen wollen, entsteht eine Verzerrungswelle und lÃ¶sst das Gestein mit den WÃ¤nden des Transporters verschmelzen. Da eine Reparaturcrew eine Weile brauchen wird, um den Schaden zu beheben, fliegen die beiden in einem Shuttle auf einen etwas abgelegenen Asteroiden und versuchen dort Trellium zu finden. Trotz der etwas holprigen Landung, gelingt das Unterfangen. Da kommt es erneut zu einer Raumverzerrung, der den Asteroiden aus seiner Bahn wirft. Nun wird er in wenigen Minuten mit einem anderen riesigen Brocken kollidieren.

Trip und Travis nehmen die Beine in die Hand und begeben sich zum Shuttle. Die beiden Offiziere k nnen gerade noch starten, bevor der Landeplatz von einem Asteroidensplitter in einen riesigen Krater verwandelt wird. Zwar hat das Shuttle einige "Kratzer" abbekommen, aber die beiden Insassen kommen wieder sicher auf ihrem Schiff an. Inzwischen auf der Saleya: Archer versucht zusammen mit seinem Team die Br cke zu erreichen, um den Verschlussmechanismus der T ren vor der Luftschleuse zu deaktivieren. Da f llt ihm auf, dass T'Pol immer gereizter, ja fast schon gewaltt tig reagiert.

Da Hawkins bei einem der Angriffe der Zombie-Vulkanier verletzt wurde, entscheidet sich der Captain daf r zuerst die Krankenstation aufzusuchen. Dort angekommen, werden sie von einem weiteren Vulkanier angegriffen. Nachdem sie ihn bet ubt haben, kann T'Pol einige Untersuchungen vornehmen und diese an Phlox zur weiteren Analyse schicken. Dieser findet auch schon bald heraus, dass das Trellium, dass die Vulkanier an Bord gebracht haben, sich auf die synaptischen Bahnen dieser Spezies auswirkt und so die unterdr ckten Gef hle wieder an die Oberfl che kommen l sst. Da es,  hnlich wie f r die Besatzung der Saleya, bald zu sp t f r eine Behandlung T'Pols ist, beschlie t Archer, in den Maschinenraum zu gehen und von dort aus die T ren zur Andockschleuse zu  ffnen. Dort angekommen, m ssen T'Pol und Reed einige Relais umstecken. Doch Reed begeht einen Fehler und die komplette Anlage schmilzt durch. T'Pol, schon fast v llig ohne Kontrolle  ber ihre Emotionen und total paranoisch, glaubt, dass Malcolm das absichtlich getan hat, um die Vulkanier an Bord zu t ten. Sie f ngt an, ihn mit einem Phaser zu bedrohen.

Nach einem kurzen Handgemenge schafft es der Captain, die Vulkanierin zu entwaffnen. Nun muss jedoch noch ein anderer Weg gefunden werden, die T ren zur Luftschleuse zu  ffnen - und das m glichst schnell, denn von au en h mmern schon die Zombie-Vulkanier gegen die T re des Maschinenraums. Reed schli gt vor, die Systeme zu  berlasten, so w rde sich auch die Luftschleuse  ffnen, auch wenn diese  berlastung eine Zerst rung des Schiffes zur Folge haben wird - gesagt, getan. Einzig T'Pol weigert sich mit den Menschen mitzugehen. Archer fast sich ein Herz, bet ubt die Frau und tr gt sie zum Shuttle. Dort angekommen, muss das Au enteam feststellen, dass die Andockklammern klemmen. Da taucht Trip in dem anderen Shuttle auf und schie t die Klammern kaputt. Nun k nnen alle sicher zur Enterprise zur ckkehren, w hrend die Saleya in tausende kleine Tr mmer gesprengt wird. Auf der Krankenstation beginnt Phlox sofort mit der Behandlung und er scheint auch Erfolg zu haben. Schon nach wenigen Stunden, kann T'Pol wieder an einem flux einberufenen Filmabend teilnehmen. Da werden pl tzlich alle auf die Kampfstationen gerufen. Auch T'Pol begibt sich auf den Weg zur Br cke, als sie pl tzlich von Zombie-Vulkaniern angegriffen wird. Sie beginnt wild um sich zu schlagen - und wacht mit einem Schlag auf der Krankenstation auf. Der sofort herbeigeeilte Phlox versichert der v llig ver ngstigten Frau, dass alles in Ordnung sei und sie nun in Sicherheit ist.

Michael Melchers

(Bilder   CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}