

## Exil

Hoshi wird telepathisch von einem Außerirdischen kontaktiert, der sie dazu einlädt, ihn zu besuchen. Er bietet seine Hilfe dabei an, die Xindi aufzuspüren. Während Hoshi ihm Gesellschaft leistet, bricht die Enterprise NX-01 zu einer zweiten Sphäre auf!

[< Vorherige Episode](#) | [Nächste Episode >](#)

Originaltitel: Exile

Episodennummer: 3x06

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 15. Oktober 2003

Erstausstrahlung D: 18. Dezember 2004

Drehbuch: Phyllis Strong

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:

Maury Sterling als Tarquin,  
 Philip Boyd als Com Officer u.a.

Kurzinhalt:

Hoshi wird telepathisch von einem Außerirdischen kontaktiert, der sich ihr als Tarquin vorstellt. Er lädt sie dazu ein, ihn auf einem nahegelegenen Planeten zu besuchen. Er behauptet, über die Gabe zu verfügen, über Gegenstände mehr über ein Volk oder eine Person zu erfahren, und bietet der Enterprise-Crew seine Dienste an. Als Gegenleistung verlangt er, dass ihm Hoshi die paar Tage die es benötigen wird, um die überbrachten Xindi-Gegenstände zu untersuchen, Gesellschaft leistet. Captain Archer behagt die Geschichte nicht wirklich, doch angesichts der Tatsache, dass ihnen zur Zeit jede brauchbare Spur zu den Xindi fehlen, besteht Hoshi darauf, bei Tarquin zu bleiben. Währenddessen bricht die Enterprise NX-01 zu einer zweiten Sphäre auf, die T'Pol mit Hilfe der Xindi-Datenbank entdeckt hat. Sie ist sich mittlerweile sicher, dass die mysteriösen Anomalien welche große Teile der delphischen Ausdehnung plagen auf diese zurückzuführen sind. Nämlich genauer gesagt immer genau dort auftreten, wo die Strahlen beider Sphären aufeinandertreffen. In der Hoffnung, mehr über die geheimnisvollen Artefakte und so vielleicht sowohl über ihren Zweck als auch ihre Erbauer zu erfahren, brechen Archer und Trip mit einem mit Trelium D überzogenen Shuttle auf, um die Sphäre zu untersuchen. Währenddessen entdeckt Hoshi Tarquins dästeres

## Geheimnisâ€!

### DenkwÃ¼rdige Zitate:

Das ist glaub ich auch noch nie passiert: In der gesamten Folge konnte ich kein einziges besonders gelungenes oder irgendwie positiv hervorstechendes Zitat ausmachen.

### Review:

Als Hoshi bei "Impulsiv" an der Kommunikationskonsole stand und drei SÃ¤tze sagen durfte, dachte ich mir noch, dass es eigentlich wieder einmal Zeit fÃ¼r eine "Hoshi-Folge" wÃ¤re â€ und schon ist es so weit. Das Ergebnis hat mich nur leider so gut wie gar nicht Ã¼berzeugt. Wie viele andere vermeintliche "Charakterfolgen" von "Enterprise" vor ihr, macht auch "Exil" den Fehler, zwar eine Figur in den Mittelpunkt zu rÃ¼cken, es dann aber zu verabsÃ¤umen, uns diese nÃ¤her vorzustellen. Die neuen Erkenntnisse in "Exil" beschÃ¤nken sich somit auf Hoshis vermeintliche Begabung zur Telepathie (was vÃ¶llig aus dem Nichts kam und mich absolut nicht Ã¼berzeugt hat) und ihre angebliche Verschlossenheit â€ von der ich nur in den ersten zwei Staffeln nicht viel gesehen hÃ¤tte. Ist ja nicht so, als ob die in der Messe stÃ¤ndig nur allein herumhockt und nie Anschluss suchen und mit anderen reden wÃ¼rde. Die Versuche, sie jetzt als eine vom Rest der Welt isolierte Einsiedlerin darzustellen, erschienen mir somit doch eher verkrampft und wenig glaubhaft.

Die eigentliche Story rund um Tarquin ist leider um nichts besser. Anstatt sich auf sein Exil und die damit einhergehende Einsamkeit zu konzentrieren, sowie die Ausgrenzung und Intoleranz die in seinem Volk gegenÃ¼ber Telepathen stattfindet zu thematisieren â€ mit anderen Worten: den Zuschauer mit ihn sympathisieren zu lassen â€ stellt er sich, wenig Ã¼berraschend, als der Antagonist der Geschichte heraus. Wenn er Hoshi wirklich nur nett gebeten und sie am Ende ohne Widerstand hÃ¤tte ziehen lassen, wÃ¼rde meine Meinung zur Folge schon um einiges wohlwollender ausfallen. Stattdessen wird ein Besatzungsmitglied der Enterprise wieder einmal mit einer Bedrohung konfrontiert â€ ganz was Neues! Ãœberaus peinlich auch der Versuch, die Zuschauer mit dem falschen Archer hereinzulegen. Schlimm genug, dass sie Hoshi als dumm genug darstellen, auf diesen billigen Trick hereinzufallen â€ aber hielten die Macher etwa tatsÃ¤chlich ihre Zuschauer fÃ¼r ebenso dÃ¤mmlich? Ich hoffe nicht. Zu allem Ãœberfluss fand ich dann leider auch die Darstellung von Tarquin nicht optimal. Die Maske selbst ist ja wunderbar gestaltet, aber seine weiche und teils lispelende Stimme wollte mir zu seinem Ã„uÃŸeren nicht wirklich passen; vor allem aber scheiterte Maury Sterling daran, seine Figur bedrohlich zu machen. Was "Exil" dann noch so halbwegs herausreiÃŸt und aus dem Katastrophengebiet entkommen lÃ¤sst, ist die zwar ebenfalls nicht Ã¼berragende, aber wenigstens ganz solide B-Story rund um die zweite SphÃ¤re â€ wo die Episode zudem mit der einen oder anderen netten Offenbarung rund um die Ausdehnung aufwarten kann. DafÃ¼r fand ich, dass die Effekte diesmal qualitativ stellenweise nicht ganz auf dem Niveau waren, wie man das von Enterprise gewohnt waren (Stichwort Stange, mit der das Shuttle abgelassen wird, sowie der Absturz des Shuttles auf der SphÃ¤re; davon, wie dieses zufÃ¤lligerweise unmittelbar vor Archer und Trip stehen bleibt, ganz zu schweigen). Zudem gab es auch hier den einen oder anderen inhaltlichen Kritikpunkt (so haben die das Problem mit der InstabilitÃ¤t von Trellium D auf einmal â€ und recht plÃ¶tzlich â€ gelÃ¶st). DafÃ¼r deutete das Finale wenigstens an, das als nÃ¤chstes wieder eine deutlich bessere Folge auf uns warten kÃ¶nnte. Ich will's mal hoffenâ€!

### Fazit:

"Exil" war in meinen Augen leider ein ziemlicher Reinfall. Die Hauptstory beginnt vielversprechend, verfÃ¤llt dann aber in alte "Enterprise"-Gewohnheiten, und kommt nicht ohne Bedrohung aus. Dass diese zudem fÃ¼r mich aufgrund der Darstellung des Schauspielers nicht funktioniert hat und die Macher ihre Fans in der grauenhaften Szene mit dem falschen Archer offenbar fÃ¼r dumm hielten (oder gibt es wirklich jemanden, der blÃ¶d genug war, auf das TÃ¤uschungsmanÃ¶ver des Aliens reinzufallen? AuÃŸer Hoshi, versteht sichâ€!) setzte dem ganzen dann schlieÃŸlich die Kron auf. Bedauerlich auch, dass die Gelegenheit, uns Hoshi nÃ¤her vorzustellen, nicht genutzt wird, bzw. mir ihre Darstellung als abgeschottete Einsiedlerin nicht wirklich zu der Art und Weise passen will, wie sie bislang in der Serie portraitiert wurde. Und auch, dass just Hoshi eine so starke telepathische Begabung haben soll, dass es Tarquin gelingt mit ihr in Verbindung zu treten, erschien mir ziemlich verkrampft. Die B-Story war zwar ebenfalls kein Highlight, hatte aber wenigstens die eine oder andere nette Szene und/oder Offenbarung zu bieten, und konnte somit das Schlimmste

verhindern. Schade ist es trotzdem, denn wenn man sich die vorhersehbare und typische Wendung rund um den klischeehaften BÄ¶sewicht gespart hätte, hätte sich "Exil" vielleicht sogar noch knapp über eine durchschnittliche Wertung freuen können.

Wertung: 1.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

#### Inhaltsbeschreibung:

Während Hoshi sich in ihrem Quartier entspannt, beginnt sie plötzlich eine Stimme zu hören, die sie ruft. Da sieht sie plötzlich einen Mann vor ihr stehen, doch als sie die Sicherheit rufen will, ist er verschwunden. Reed lässt jeden nur denkbaren Scan durchfahren - findet aber nichts. Auch der Doktor untersucht Hoshi, doch er kann ebenfalls nichts Ungewöhnliches feststellen. In der Hoffnung sich das alles nur einzubilden, lässt die Kommunikationsoffizierin die Sache ruhen und versucht ihrer Arbeit nachzugehen. Währenddessen hat T'Pol die Xindi-Datenbank untersucht und hat bemerkt, dass die Raumomalien, die immer wieder auftreten, einem gewissen Muster folgen. Mit Hilfe von Vektorrechnungen kann die Vulkanierin herausfinden, dass die Verzerrungen immer dort auftreten, wo sich zwei gravimetrische Wellen treffen, die ähnlich beschaffen sind, wie diejenigen, die die gewaltige Metallkugel aussendet, auf die die Enterprise vor einigen Wochen traf. Logischerweise muss es damit eine zweite Kugel geben. Wie es der Zufall so will, ist diese auch nur weniger als vier Lichtjahre entfernt und Archer befiehlt einen Kurs zu setzen. Währenddessen wird Hoshi erneut von der Stimme gerufen. Sie verlangt, dass die Enterprise sich zu ihr begibt und nennt die Koordinaten eines Planeten. Als die mysteriöse Stimme Hilfe bei der Suche nach den Xindi anbietet, lässt Archer den Kurs erneut ändern, um sich dorthin zu begeben.

Auf dem Planeten angekommen, findet das Außerdemteam, bestehend aus Hoshi, Archer und Reed, eine Art Schloss vor, indem sie auch schon kurz darauf von einem Wesen empfangen werden, dass sich Tarquin nennt. Er bietet seine Hilfe auf der Suche nach den Xindi an, die Archer natürlich gerne annimmt. Als Gegenleistung verlangt er, dass Hoshi eine Weile bei ihm bleibt, da es laut seiner Aussage schwer ist, einen Geist zu finden, mit dem er kommunizieren kann. Gesagt, getan. Hoshi macht es sich in dem Schloss bequem, während die Enterprise sich auf den Weg zu der zweiten Sphäre macht, um diese zu untersuchen. Die ersten Tage in der Gesellschaft von Tarquin sind für Sato etwas gewöhnungsbedürftig, weil der Außerdemirdische mit Hilfe seiner Telepathie doch jedes Detail aus ihrem Leben. Er erzählt ihr, dass er auf seinem Planeten ein Ausgestoßener ist, da Telepathen als Gefahr gesehen werden. Sie schicken diese "Aussätzigen" dann auf eine abgelegene Welt, wo sie den Rest ihres Lebens fristen müssen. Tarquin ist froh über die Gesellschaft Hoshis, hat er doch seit Jahrzehnten mit niemandem mehr gesprochen. Er sieht in ihr einen verwandten Intellekt, da sie sich auf der Enterprise auch oft isoliert fühlt.

Die Enterprise hat inzwischen die Koordinaten der Sphäre erreicht und bereitet sich darauf vor, durch das Tarnfeld zu fliegen, dass jede Kugel umgibt. Da erschüttern plötzlich gewaltige Verzerrungen das Schiff und reißen einen Teil der Hälftenpanzerung vom Rest des Schiffes. Um die Crew nicht weiter zu gefährden, befiehlt der Captain Trip ein Shuttle mit Trelium zu verkleiden und dann damit zur Sphäre zu fliehen. Zwar nimmt die Prozedur einige Zeit in Anspruch, aber immer noch besser, als das Schiff in die Luft zu jagen. Nach einiger Zeit ist das Shuttle umgerichtet und Archer begibt sich mit Trip auf den Weg zu der Kugel. Als sie durch das Tarnfeld fliegen, wird das kleine Shuttle zwar etwas herumgewirbelt, aber trotzdem schaffen es die beiden Offiziere sicher hindurch. Als Trip die Sphäre scannen soll, stellt er fest, dass durch die Turbulenzen die Sensoren beschädigt wurden. Eine Reparatur ist nur von Außerdem möglich. Da hat Archer die Idee auf der Kugel zu landen und in Raumanzügen auf ihr herumzuspazieren. So hat Trip nun auch die Möglichkeit die Sensoren zu reparieren. Doch dummerweise lässt er dabei aus versehen einen Kurzschluss in einer der Manövriertürmen aus und das Shuttle erhebt sich von der Oberfläche. Kurzerhand nehmen Archer und Trip die Dächer mit ihren Phaserpistolen unter Beschuss und mit einem gewaltigen Rums fällt das kleine Schiff zurück zur Oberfläche. Nun können in Ruhe alle Daten gesammelt werden, die Archer benötigt. Hoshi hat das gewaltige Schloss von Tarquin inzwischen ein wenig erforscht und ist dabei auf vier Gräber gestoßen. Als sie den Telepathen zur Rede stellt, offenbart er ihr, dass er bereits seit 400 Jahren auf diesem Planeten lebt und dabei immer wieder Gefährten hatte, die ihr Leben

bei ihm verbracht haben. Als sie gestorben sind, hat er sie beerdigt. Er hofft nun, dass Hoshi sich dazu entschließt bei ihm zu bleiben, damit er nicht mehr so alleine ist. Selbstverständlich lehnt die Frau ab, aber Tarquin bittet sie darum über sein Angebot nachzudenken.

Die Enterprise hat inzwischen den Rückweg angetreten, um ihre Kommunikationsoffizierin abzuholen. Doch Tarquin will sie nicht gehen lassen. Zuerst erscheint er in Gestalt Archers und befiehlt ihr bei ihm zu bleiben, doch die Frau schüttelt Verdacht und geht nicht darauf ein. Daraufhin schaltet Tarquin die Energie auf der Enterprise mit Hilfe seiner Gedanken ab - selbst die Lebenserhaltung fällt aus. Hoshi muss sich nun entscheiden, ob sie das Leben ihrer Freunde rettet, oder sich nicht erpressen lässt. Aber sie dreht kurzer Hand den Spieß um und erpresst Tarquin mit der Zerstörung eines Gerätes, dass es ihm ermöglicht mit anderen Lebewesen Kontakt aufzunehmen. Er lässt Hoshi gehen und auch die Energie an Bord kehrt wieder zurück. Nach der Analyse der Daten, die Archer von der Sphäre mitgebracht hat, stellt T'Pol fest, dass es offenbar noch mehr dieser Kugeln gibt. Aber nicht nur zwei oder drei, sondern über 50! Archer vermutet nun, dass jemand die Delphic-Ausdehnung künstlich erschaffen hat. Aber wer könnte so etwas tun? Plötzlich erscheint Tarquin ein letztes Mal an Bord, um mit Hoshi zu reden. Als Zeichens seines guten Willens, gibt er der Frau Koordinaten, die die Enterprise zu einer Xindi-Koloniefahren sollen, in der ein Teil der neuen Waffe gebaut werden soll. Dankbar nimmt sie das Geschenk an und verabschiedet sich von Tarquin.

Michael Melchers

(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}