

Ãœbergang

Die Enterprise wird in den Bauch eines fremden Schiffes gezogen, das von kÃ¶rperlosen Wesen bewohnt wird. Diese beginnen daraufhin, die Enterprise-Besetzung gegen ihren Willen zu Ã¼bernehmen. Wie soll man sich gegen einen kÃ¶rperlosen Feind verteidigen?

[< Vorherige Episode](#) | [NÃ¤chste Episode >](#)

Originaltitel: Canamar

Episodennummer: 2x17

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 02.04.2003

Erstausstrahlung D: 19.12.2003

Drehbuch: Rick Berman, Brannon Braga & AndrÃ© Bormanis

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:

Joseph Will als Crewman Michael Rostov,
 Steven Allerick als Cook,
 Matthew Kaminsky als Crewman #2,
 Alexander Chance als Crewman #1,
 Valarie Ianniello als Female Crewman u.a.

Kurzinhalt:

WÃ¤hrend ihres Flugs durch All taucht plÃ¶tzlich ein riesiges auÃerirdisches Schiff hinter der Enterprise auf. Eine Art Luke Ã¶ffnet sich, und die Enterprise wird vom fremden Schiff quasi verschlungen. Archer, Trip und Malcolm verlassen daraufhin die Enterprise, um sich auf dem auÃerirdischen Raumschiff etwas umzusehen. Dabei entdecken sie seltsame Lichter, die darin herumfliegen. Als eines davon in Trip eindringt, scheint er kurzfristig nicht mehr er selbst zu sein, und nachdem das blaue Licht ihn wieder verlassen hat, berichtet er von einer auÃerkÃ¶rperlichen Wahrnehmung. Die drei kehren daraufhin wieder an Bord der Enterprise zurÃ¼ck. Als Trip kurz darauf erneut ein hÃ¶chst seltsames Verhalten zur Schau stellt, wird dem Captain bewusst, was hier vor sich geht: Bei den Lichtern handelt es sich um kÃ¶rperlose Wesen â€“ die Ã¼ber die Macht verfÃ¼gen, quasi den Platz mit dem Geist eines anderen zu tauschen und deren KÃ¶rper zu Ã¼bernehmen. Archer besteht darauf, dass die Enterprise freigelassen wird, und die Wesen auch Trip freigeben. Diese

scheinen sich seiner Forderung zu beugen. Doch kurz darauf werden immer mehr Crewmitglieder von den fremden Wesen übernommen. Verzweifelt suchen Archer & Co. nach einem Weg, um sich gegen die körperlosen Wesen zur Wehr setzen zu können!

Denkwürdige Zitate:

"Non-corporeal beings. That's got to be a first for Starfleet."

(Leider ist es nur halt bei weitem nicht das erste Mal für den Zuschauer.)

"You are a female, correct?"

"Last time I checked."

(So ziemlich der einzige nette Dialog der Episode – und der war schon nicht sonderlich originell.)

Review:

"Äoebergang" hat genau einen positiven Aspekt und eine gute Szene zu bieten. So ist die Idee mit dem großen Schiff, dass die Enterprise verschluckt, großartig und innerhalb des "Star Trek"-Universums etwas Neues (während sich der geneigte Filmfan unweigerlich an "Man lebt nur zweimal" erinnert fühlt). Zudem war das Schiff toll designt und sowohl innen als auch außen wieder gut getrickst. Die besagte eine gute Szene ist jene, in der "Trip" alle möglichen Speisen ausprobiert, und Archer von schlichtem Toastbrot vorschwärmt. Das war in der Tat köstlich. Den Rest der Episode konnte man aber wieder einmal in die Tonne treten – und zwar am besten in jene für Recycling-Material, wird hier doch eine uralte Idee zum x-ten Mal innerhalb des "Star Trek"-Universums wiederverwertet (hat eigentlich schon jemand "Enterprise" für den grünen Punkt vorgeschlagen?). Einer Idee, der ich mittlerweile einfach nur mehr überdrüssig bin, und die ich nicht mehr sehen kann. Wobei ich – bezeichnenderweise – die mangelnde Originalität noch für so ziemlich das geringste Problem von "Äoebergang" halte.

Viel schwerer wog da für mich schon, dass man es auch beim x-ten Aufguss der körperlosen Wesen wieder einmal bei feindlich gesinnten Aliens belassen musste. Warum konnten sie nicht einfach noch ein letztes Mal, bevor ihr Schiff zerstört wird und ihre Zivilisation vergeht, erfahren wollen, wie es war, in Körpern zu leben, und danach friedlich von dannen ziehen? Das wäre wenigstens noch ansatzweise originell gewesen, und hätte das Potential zu einem Hauch von Tiefgang sowie einem emotionalen Finale geboten. Aber nein, natürlich muss sich die Enterprise-Crew wieder einmal mit einer Bedrohung herumschlagen, werden Spannung und Action gegenüber Inhalt, Anspruch und Emotionen der Vorzug gegeben – wie könnte es auch anders sein? "Und so hatten wir also anstatt einer durchaus interessanten Story in Stile von TNG ("Wird es der Crew gelingen, den Fremden zu helfen, und wenn ja, wie?") eine der für Enterprise leider so typischen 08/15-Story rund um die Frage "Wie werden sich Archer & Co. gegen die Bedrohung behaupten können?". Aus irgendeinem Grund ist zudem just der ansonsten so gutgläubige Archer – der sonst eigentlich der erste ist der an das Gute im Alien glaubt und anderen vertraut und ihnen helfen will – der Einzige, der vermutet, dass sie wenig hehre Absichten verfolgen könne, und mit diesem Verdacht natürlich auch Recht behält. Noch schlimmer als all dies finde ich aber sogar noch das teilweise nicht nachvollziehbare Verhalten der Crew sowie so manche logische Ungereimtheit, die jedem Vulkanier die Schamesgrüne ins Gesicht treiben würde. So muss man sich fragen, warum sich die Enterprise zu Beginn denn eigentlich da so wehrlos verschlucken lässt und weder einen Torpedo noch einen Laserstrahl abschießt. Wie Malcolm wenig später versucht, eines der Wesen mit dem Phaser zu erschießen, wirkt auch nicht sonderlich intelligent.

sollte meinen, wenn man von KÄrper-Äbernehmenden Aliens erfährt checkt man bei einem seltsamen Verhalten anderer Crewmitglieder schneller, was hier (vermutlich) vor sich geht. Nicht unbedingt erfolgversprechend wirkt es auch, die Äbernommenen Crewmitglieder in ihr Quartier zu sperren. Warum dies dann sogar tatsächlich funktioniert bzw. was sie davon abhält, die Äbernommene KÄrper einfach wieder zu verlassen, in kÄrperlosem Zustand aus ihrem Gefängnis zu entkommen und eine andere Person zu Äbernehmen, wird wohl auf immer und ewig das Geheimnis von Berman & Braga bleiben. Wie auch die Frage, wie der Laufsteg kÄrperlose Wesen abblocken kann und wie es ihnen gelungen ist, Trip trotzdem zu Äbernehmen. Vielleicht geschah dies ja schon, bevor sie sich in den Laufsteg zurückgezogen haben. Dann stellt sich fñr mich aber die Frage, wie blñd die Enterprise-Crew sein muss, um die Personen die sich in den Laufsteg zurückzuziehen nicht dort noch einmal einem Scan zu unterziehen.

Woran es der Episode auch wieder einmal mangelt, ist Spannung. Am Ende muss Phlox eine mechanische Arbeit verrichten, und sie versuchen so verzweifelt, das irgendwie spannend zu machen aber zumindes bei mir sind sie damit aber sowas von gescheitert. Zumindes ich fand den "Showdown" jedenfalls einfach nur fad. Aber selbst all diese Dinge die unoriginelle Idee, die feindliche Ausrichtung der Aliens, die mangelnde Spannung, sowie die zahlreichen Logiklücken in der Gräte des bajoranischen Wurmlochs verblassen im Vergleich zu meinem mit Abstand grätesten Kritikpunkt am Ende der Folge. Ich kann verstehen und nachvollziehen, dass Archer die fremden Wesen von seinem Schiff und ihren KÄrpern vertreibt. Auch verstehe ich, dass er das Schiff nicht einfach so weiterhin durch das Weltall fliegen lassen will, auf dass ihnen vielleicht die nächsten Weltraumreisenden zum Opfer fallen. All dies ändert aber auch nichts daran, dass Archer am Ende glatten VÄlkermord begeht, und mutwillig eine ganze Zivilisation auslöscht. Aus den moralischen Implikationen dahinter hätte sich eine ungemein packende, anspruchsvolle und vielleicht sogar verstörende Episode machen lassen doch daran haben Berman & Braga kein Interesse. Im Gegenteil, angesichts der Tatsache, dass der VÄlkermord von niemandem und auch nicht einmal im Ansatz thematisiert wird, ist klar, dass sie hoffen, der Zuschauer hätte zu diesem Zeitpunkt zu seinem eigenen Wohl das Hirn schon längst ausgeschaltet und wäre die Tragweite von Archers Tat am Ende somit nicht bemerken. Was trotz ihrer Lobotomie-Versuche in den ersten 40 Minuten der Episode zumindes bei mir nicht geklappt hat.

Fazit:

Vielleicht liegt es ja an mir, aber wenn es eine Grundidee gibt, die meines Erachtens bei "Star Trek" mittlerweile zu oft durchgekaut wurde und die ich mittlerweile nicht mehr sehen kann, dann ist das die Äbernahme der Crew durch Aliens. Erschütternderweise ist die mangelnde Originalität der Episode aber sogar noch das kleinste Problem von "Äbergang". Viel schwerer wiegen da schon die zahlreichen logischen Ungereimtheiten, das teils dümmliche Verhalten der Besatzung, und vor allem auch Archers VÄlkermord am Ende, der völlig totgeschwiegen wird. Stattdessen fällt auch auf, dass die Aliens natürlich wieder feindlich gesinnt sind; anstatt eine ansatzweise anspruchsvolle und berührende Episode draus zu machen, in der die Außerirdischen diese Gelegenheit nutzen, ein letztes Mal so richtig zu leben, ehe ihr Schiff zerstört wird und sie vergehen, liegt der Schwerpunkt wieder einmal auf oberflächlicher Action und vermeintlicher Spannung. Klar waren die Effekte wieder einmal klasse wobei mir vor allem das Design des Schiffs gefallen konnte und gab es 2-3 ganz nette Szenen. Aber was hilft mir das, wenn der Rest zum in die Tonne treten ist?

Wertung: 1.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

Inhaltsbeschreibung:

Die Enterprise wird von einem gigantischen Schiff verfolgt. Plötzlich öffnen sich zwei riesige Tore und das Sternenflottenschiff wird einfach verschluckt. Kurz darauf fallen Antriebs-, als auch Waffensysteme aus. Selbstverständlich begibt sich Archer mit einem Außenteam, bestehend aus Trip und Malcolm auf Erkundungsmission. In einer Fähre landen die Drei auf dem Boden des riesigen Hangars und steigen, natürlich in Raumanzügen, aus. Plötzlich verändert sich die Atmosphäre. Sie ist nun für Menschen atembar und auch die Temperatur hat sich auf angenehme 18°C eingependelt. Doch nicht genug der Überraschungen. Nach kurzer Zeit entdeckt das Außenteam seltsame Lichtnebel, die durch den Raum schweben. Einer dieser Nebel fliegt auf Trip zu und verschwindet in ihm, nur

um kurze Zeit später wieder aufzutauchen. Die Lichtwolke hat nun ihre Farbe von bläulich in Gelb verändert. Sie fliegt kurz davon und lässt einen total verstörten Tucker zurück. Nach wenigen Sekunden taucht die Wolke erneut in den Commander ein, wechselt wieder die Farbe und verschwindet. Trip ist perplex. Laut seiner Aussage hat er das Außerordentliche beobachtet - von der Decke aus. Archer wird die Sache zu unheimlich und kehrt wieder auf die Enterprise zurück. Auch nach einer gründlichen Untersuchung, kann der Doktor nichts Ungewöhnliches an Tucker feststellen und entlässt ihn in den normalen Dienst. Während Archer mit T'Pol debattiert, ob die derzeitige Situation gefährlich ist, bekommt Tucker im Maschinenraum erneut Besuch von einer der blauen Wolken. Wieder taucht sie in ihn ein und verlässt ihn als gelbliches Lichtspiel. Der Commander scheint völlig verwirrt und verlässt unvermittelt den Maschinenraum. Das bleibt natürlich nicht unbemerkt und so kontaktiert einer der Mitarbeiter Tuckers den Captain.

Nach kurzer Suche findet man den Cheingenieur in der Kantine, vor sich allerlei Speisen und Getränke. Als der Captain ihn anspricht, reagiert Trip sehr befremdlich. Nach wenigen Minuten beginnt ein Dialog zwischen Archer und dem Wesen, das Trip "besetzt" hat. Es erzählt, dass es eine nicht-körperliche Lebensform ist und sich zusammen mit seiner Art auf Erkundungsmission befindet. Er und Commander Tucker hätten die Welten getauscht und Trip sei nun - für den Augenblick - einer von ihnen. Auf den Wunsch des Captains hin, verlässt die Lebensform den Commander wieder und verschwindet, während Trip plötzlich wieder er selbst ist. Sogar die Enterprise verlässt das riesige Schiff wieder, in dem sie sich befand - obwohl Antrieb und Waffen weiterhin tot bleiben. T'Pol glaubt, dass diese Wesen wirklich nur Forscher sind, während Archer dem ganzen misstrauisch gegenübersteht. Plötzlich hören sich die Berichte, dass sich immer mehr Crewmitglieder seltsam verhalten. Sogar der Doktor sollte von ihnen übernommen werden, doch scheint dessen Physiologie nicht kompatibel zu sein.

Eines dieser Wesen ergreift Besitz von Lt. Reed und erkundet nun in dessen Körper die Welt der Körperlichkeit. Letztendlich will er sich sogar mit T'Pol paaren, was jedoch von der Vulkanierin verhindert wird. Archers Misstrauen wächst und er sucht zusammen mit dem Doktor und T'Pol eine Lösung, diese Wesen loszuwerden. Durch Zufall entdeckt Travis, dass die Wolken die Panzerung des "Laufstegs" nicht durchdringen können. Da beschließt der Captain alle "nicht-besessenen" Crewmitglieder in diese Sektion zu evakuieren und dort erneut eine provisorische Brücke zu errichten. T'Pol glaubt, dass sie sich der Aneignung durch die Aliens widersetzen und so mehr über deren wahre Absichten herausfinden kann. Der Plan gelingt und T'Pol bringt in Erfahrung, dass das Schiff der Wesen langsam auseinanderfällt und sie körperliche Wesen brauchen, um zu überleben, da sie im All nicht existieren können. Zwar befinden sich hunderte von Wesen an Bord des fremden Schiffs, doch werden 82 von ihnen vorläufig überleben, während die Anderen weitersuchen müssen. Der Captain hat eine Idee, wie man die Wesen an Bord, die schon Besitz von der Crew übernommen haben, wieder loswerden kann. Er schlägt vor, die Enterprise mit Kohlenstoffdioxid zu fluten und die Crewmitglieder so zu betäuben. Damit werden auch die Wolken den Körper verlassen. Gesagt, getan und so begibt sich Phlox in einem Raumzug zu den Umweltkontrollen. Doch eines der Wesen hat erneut Besitz von Trip ergriffen und versucht den Doktor aufzuhalten. Diesem gelingt es letztendlich jedoch trotzdem, das Schiff mit dem Gas zu fluten. Archer hat zusammen mit Travis inzwischen den Impulsantrieb und die Waffen wieder zum Laufen gebracht. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd mit dem Alienschiff, feuert die Enterprise zwei Torpedos ab und vernichtet es. Somit ist das Sternenflossenschiff außer Gefahr und kann seine Mission fortsetzen.

Michael Melchers

(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}