

Äbergang

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

< Vorherige Episode | Nächste Episode >

Originaltitel: Canamar

Episodennummer: 2x17

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 02.04.2003

Erstausstrahlung D: 19.12.2003

Drehbuch: Rick Berman, Brannon Braga & Andr   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 Lanniello als Female Crewman u.a.

Kurzzinhalt:

W  hrend ihres Flugs durch All taucht pl  tzlich ein riesiges au    irdisches Schiff hinter der Enterprise auf. Eine Art Luke   ffnet sich, und die Enterprise wird vom fremden Schiff quasi verschlungen. Archer, Trip und Malcolm verlassen daraufhin die Enterprise, um sich auf dem au    irdischen 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 au    erk  rperlichen Wahrnehmung. Die drei kehren daraufhin wieder an Bord der Enterprise zur  ck. Als Trip kurz darauf erneut ein h  chst seltsames Verhalten zur Schau stellt, wird dem Captain bewusst, was hier vor sich geht: Bei den Lichtern handelt es sich um k  rperlose Wesen    die   ber die Macht verf  gen, quasi den Platz mit dem Geist eines anderen zu tauschen und deren K  rper zu   bernehmen. 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 ¼bernommen. Verzweifelt suchen Archer & Co. nach einem Weg, um sich gegen die k¼rperlosen Wesen zur Wehr setzen zu k¼nnen!

Denkw¼rdige Zitate:

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

(Leider ist es nur halt bei weitem nicht das erste Mal f¼r den Zuschauer.)

"You are a female, correct?"

"Last time I checked."

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

Review:

"Äöbergang" hat genau einen positiven Aspekten und eine gute Szene zu bieten. So ist die Idee mit dem gr¼ßen Schiff, dass die Enterprise verschluckt, gr¼ßartig und innerhalb des "Star Trek"-Universums etwas Neues (w¼hrend sich der geneigte Filmfan unweigerlich an "Man lebt nur zweimal" erinnert f¼hlt). Zudem war das Schiff toll designt und sowohl innen als auch au¼ßen wieder gut getrickst. Die besagte gute Szene ist jene, in der "Trip" alle m¼glichen Speisen ausprobiert, und Archer von schlichtem Toastbrot vorschw¼rmt. Das war in der Tat k¼stlich. Den Rest der Episode konnte man aber wieder einmal in die Tonne treten – und zwar am besten in jene f¼r Recycling-Material, wird hier doch eine uralte Idee zum x-ten Mal innerhalb des "Star Trek"-Universums wiederverwertet (hat eigentlich schon jemand "Enterprise" f¼r den gr¼ßen Punkt vorgeschlagen?). Einer Idee, der ich mittlerweile einfach nur mehr ¼berdr¼ssig bin, und die ich nicht mehr sehen kann. Wobei ich – bezeichnender- und erschreckenderweise – die mangelnde Originalit¼t noch f¼r so ziemlich das geringste Problem von "Äöbergang" halte.

Viel schwerer wog da f¼r mich schon, dass man es auch beim x-ten Aufguss der k¼rperlosen Wesen wieder einmal bei feindlich gesinnten Aliens belassen musste. Warum konnten sie nicht einfach noch ein letztes Mal, bevor ihr Schiff zerst¼rt wird und ihre Zivilisation vergeht, erfahren wollen, wie es war, in K¼rpern zu leben, und danach friedlich von dannen ziehen? Das w¼re wenigstens noch ansatzweise originell gewesen, und h¼tte das Potential zu einem Hauch von Tiefgang sowie einem emotionalen Finale geboten. Aber nein, nat¼rlich muss sich die Enterprise-Crew wieder einmal mit einer Bedrohung herumschlagen, werden Spannung und Action gegen¼ber Inhalt, Anspruch und Emotionen der Vorzug gegeben – wie k¼nnte 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 f¼r Enterprise leider so typischen 08/15-Story rund um die Frage "Wie werden sich Archer & Co. gegen die Bedrohung behaupten k¼nnen?". Aus irgendeinem Grund ist zudem just der ansonsten so gutgl¼ubige 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 k¼nnte, und mit diesem Verdacht nat¼rlich auch Recht beh¼lt. 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 Schamesgr¼ne ins Gesicht treiben w¼rde. So muss man sich fragen, warum sich die Enterprise zu Beginn denn eigentlich da so wehrlos verschlucken l¼sst und weder einen Torpedo noch einen Laserstrahl abschie¼t. Wie Malcolm wenig sp¼ter versucht, eines der Wesen mit dem Phaser zu erschie¼en, wirkt auch nicht sonderlich intelligent.

Generell erscheint die ganze Crew teilweise sehr begriffsstutzig (wie z.B. die Frau im Fahrstuhl, oder auch T'Pol); man

sollte meinen, wenn man von K rper- bernehmenden Aliens erf hrt checkt man bei einem seltsamen Verhalten anderer Crewmitglieder schneller, was hier (vermutlich) vor sich geht. Nicht unbedingt erfolgversprechend wirkt es auch, die  bernommenen Crewmitglieder in ihr Quartier zu sperren. Warum dies dann sogar tats chlich funktioniert bzw. was sie davon abh lt, die  bernommene K rper einfach wieder zu verlassen, in k rperlosem Zustand aus ihrem Gef ngnis zu entkommen und eine andere Person zu  bernehmen, wird wohl auf immer und ewig das Geheimnis von Berman & Braga bleiben. Wie auch die Frage, wie der Laufsteg k rperlose Wesen abblocken kann   und wie es ihnen gelungen ist, Trip trotzdem zu  bernehmen. Vielleicht geschah dies ja schon, bevor sie sich in den Laufsteg zur ckgezogen haben. Dann stellt sich f r mich aber die Frage, wie bl d die Enterprise-Crew sein muss, um die Personen die sich in den Laufsteg zur ckziehen 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 zumindest bei mir sind sie damit aber sowas von gescheitert. Zumindest 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 Logikl cher in der Gr  e des bajoranischen Wurmlochs   verblasen im Vergleich zu meinem mit Abstand gr  ten Kritikpunkt am Ende der Folge. Ich kann verstehen und nachvollziehen, dass Archer die fremden Wesen von seinem Schiff   und ihren K rpern   vertreibt. Auch verstehe ich, dass er das Schiff nicht einfach so weiterhin durch das Weltall fliegen lassen will, auf dass ihnen vielleicht die n chsten Weltraumreisenden zum Opfer fallen. All dies  ndert aber auch nichts daran, dass Archer am Ende glatten V ltermord begeht, und mutwillig eine ganze Zivilisation ausl scht. Aus den moralischen Implikationen dahinter h tte sich eine ungemein packende, anspruchsvolle und vielleicht sogar verst rende Episode machen lassen   doch daran haben Berman & Braga kein Interesse. Im Gegenteil, angesichts der Tatsache, dass der V ltermord von niemandem und auch nicht einmal im Ansatz thematisiert wird, ist klar, dass sie hoffen, der Zuschauer h tte zu diesem Zeitpunkt zu seinem eigenen Wohl das Hirn schon l ngst ausgeschaltet und w rde die Tragweite von Archers Tat am Ende somit nicht bemerken. Was trotz ihrer Lobotomie-Versuche in den ersten 40 Minuten der Episode zumindest 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 durchgekauft wurde und die ich mittlerweile nicht mehr sehen kann, dann ist das die  bernahme der Crew durch Aliens. Ersch tternderweise ist die mangelnde Originalit t der Episode aber sogar noch das kleinste Problem von " bergang". Viel schwerer wiegen da schon die zahlreichen logischen Ungereimtheiten, das teils d mmliche Verhalten der Besatzung, und vor allem auch Archers V ltermord am Ende, der v llig totgeschwiegen wird. St rend f llt auch auf, dass die Aliens nat rlich wieder feindlich gesinnt sind; anstatt eine ansatzweise anspruchsvolle und ber hrende Episode draus zu machen, in der die Au erirdischen diese Gelegenheit nutzen, ein letztes Mal so richtig zu leben, ehe ihr Schiff zerst rt wird und sie vergehen, liegt der Schwerpunkt wieder einmal auf oberfl chlicher 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. Pl tzlich  ffnen sich zwei riesige Tore und das Sternenflottenschiff wird einfach verschluckt. Kurz darauf fallen Antriebs-, als auch Waffensysteme aus. Selbstverst ndlich begibt sich Archer mit einem Au enteam, bestehend aus Trip und Malcolm auf Erkundungsmission. In einer F hre landen die Drei auf dem Boden des riesigen Hangars und steigen, nat rlich in Raumanz gen, aus. Pl tzlich ver ndert sich die Atmosph re. Sie ist nun f r Menschen atembar und auch die Temperatur hat sich auf angenehme 18  eingependelt. Doch nicht genug der  berraschungen. Nach kurzer Zeit entdeckt das Au enteam 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 verärrten 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 Außenteam beobachtet - von der Decke aus. Archer wird die Sache zu unheimlich und er 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 Chefsingenieur 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 gegenüber steht. Plötzlich häufen 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 Übernahme 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 auseinander fällt 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 Schiffes, 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 würden auch die Wolken den Körper verlassen. Gesagt, getan und so begibt sich Phlox in einem Raumanzug 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 Sternflottenschiff außer Gefahr und kann seine Mission fortsetzen.

Michael Melchers

(Bilder © CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}