

Star Trek: Enterprise – Flop it up, Scotty?



© Alexander Trost M.A.

atrost@atrost.de
www.atrost.de
16.12.2008

Star Trek: Enterprise

- Flop it up, Scotty?

Version 2.1

©opyright 2005-2009 by Alexander Trost M.A.

Überblick

Die folgende Analyse dient dazu, den Flop von "Star Trek: Enterprise" zu beleuchten. Sie basiert auf meiner Erfahrung als Fernsehlektor, auf meinen Recherchen zur emotionalen Identifikation, Spannungsgenerierung und der Dramaturgie.

Aus der Sicht eines Lektors, Autors und Wissenschaftlers wird diese Analyse Ihnen dazu verhelfen den Misserfolg von „Star Trek: Enterprise“ nachzuvollziehen und Rückschlüsse auf die Miss-/Erfolgsmerkmale zu ziehen.

Kontaktieren Sie mich für individuelle Beratung, Vorträge und Workshops unter atrost@atrost.de.
Besuchen Sie meine Website für weitere Informationen unter www.atrost.de

Copyrights

Sie dürfen diese PDF Datei weitergeben, solange die Copyrights intakt sind. Sie dürfen nicht diese Informationen oder den Text aus der Datei extrahieren, egal auf welche Art. Sie dürfen diese Informationen nicht für Hausarbeiten, Magister- oder Doktorarbeiten, für Hausaufgabe oder Vorträge oder für kommerzielle Zwecke nutzen, es sei denn Sie haben die schriftliche Einverständniserklärung des Autors.

Alle Rechte verbleiben beim Autor.

1. Januar 2005 – 16. Dezember 2008.

Alexander Trost.

Inhalt

Star Trek: Enterprise - Flop it up, Scotty?	4
Einleitung	4
Season 1.....	5
Das Star-Trek Figurenkabinett	5
Wer ist Captain Jonathan Archer?.....	6
Wo ist der Zusammenhalt?.....	7
Innovative Episodendramaturgie?	8
Season 2.....	9
Unvollendete Charaktere.....	9
Der fehlende Captain	10
Storylining: 6, setzen	10
Season 3.....	12
Storylining: endlich!.....	12
Zuschaueraktivierung	13
Das große Fragezeichen am Ende	14
Season 4.....	15
Konzeptionsfehler der Charaktere: die Vierte.....	15
Erzählstruktur	16
Historizität.....	17
Too close to home?	18
Ein Abschied – na und?	19
Ideen, Vorschläge, Kontakt?	20

Star Trek: Enterprise - Flop it up, Scotty?

Einleitung

Brannon Braga und Rick Berman sind mittlerweile alte Star Trek Veteranen, man sollte annehmen, dass drei Star Trek-Serien (TNG, DS9, Voyager) und das Vorbild Michael Pillers (federführend für das exzellente Story Telling eines Großteils der „Next Generation“) helfen, die Hauptprobleme einer Serienkonzeption umschiffen zu können, um ein Erfolgsrezept zu generieren, das der Erwartungshaltung des Publikums entspricht.

Warum wurde aber die Serie nach nur vier Seasons eingestellt? Sind die Zuschauer wirklich nicht vorhersehbar, ist die Fangemeinde wirklich müde geworden oder gibt es auch strukturelle Probleme in der Serien-Konzeption und in den Inhalten?

Die folgende Season-Analyse soll Licht auf die Problembereiche der Drehbuch- und Serien-Konzeption werfen. Demoskopische und programmiertechnische Einflüsse werden dabei nicht analysiert. Hauptsächlich geht es in der Analyse um das „Schreibhandwerk“. So werden besonders die Entwicklung der Hauptcharaktere und die inhaltlichen Erzählstrategien beobachtet.

Warum also flopfte „Star Trek: Enterprise“?

Season 1

Das Star-Trek Figurenkabinett

Dabei sieht die Serie auf dem Reißbrett gar nicht mal so schlecht aus, nimmt man doch das Beste aus allen Serien: Da gibt es den **Quoten-Alien, der amüsiert / irritiert die Menschen betrachtet**, den wir diesmal in Doktor Phlox und in T'Pol wiederfinden. Als **der lustige Außerirdische** wird Phlox sein Möglichstes tun und dies in der Tradition von Neelix und Data. Die menschlichen Äquivalente dazu waren der „Doktor“, Seven of Nine und Bones/Pille. **Ambivalente Charaktere** wie Garrak werden sich in den wiederkehrenden Vulkaniern und in den Suliban finden. Dies wird sich eher weniger in T'Pol darstellen, deren Loyalität hauptsächlich der Crew gelten muss, denn sonst würde sie das Gemeinschaftsgefüge zerstören, das im Zentrum einer jeden Serie steht.

Die **starke Frau** im Sinne Janeways, Torres, Crushers, Dax und Kiras findet sich am ehesten in T'Pol wieder, möglicherweise auch in Hoshi. Interessanterweise bietet Enterprise zum ersten Mal nach Crusher-Troi, Dax-Kira wieder eine echte Frauenfreundschaft an, die in Voyager ausgespart wurde und in der Original Series überhaupt nicht vorhanden war.

Die **Emotionalität** dürfte Hoshi zugeordnet werden. Das in B'Elanna Torres erreichte Extrem dürfte allein Klingonen (und Vulkaniern in Ausnahmefällen) vorbehalten sein.

Die „**normale**“ **Frau** der Besatzung mit einer Option auf ein **Love-Interest** findet sich in Hoshi (in der Tradition Crushers und Dax). In Ansätzen auch bei T'Pol. Seit „Deep Space Nine“ wird verstärkt auf eine gruppeninhärente mögliche Liebesbeziehung gebaut (bei TNG war dieses Verhältnis zwischen Riker-Troi / Picard-Crusher eher platonisch). Dass diese Liebesbeziehung das traditionelle Familiengefüge durch die dadurch verbundenen emotionalen Schwankungen ins Wanken bringt, sei am Rande erwähnt, dramaturgisch ist es sicherlich nicht ungünstig, emotional wird aber das der Serie ursprüngliche „sichere“ Familiengefüge angegriffen, was den Ton der Serie verändert.

Der Charakter, der erst die **Emotionen** für sich **erlernen** muss (wie beim „Doktor“, Data und Seven of Nine) ist noch nicht zu finden, dieses Los könnte immer mal wieder auf T'Pol fallen, wird aber dabei sicherlich nicht so extrem ausgebaut. Schließlich gibt es noch den Charakter, der **unreif** ist und erwachsen werden muss in der Wesley's, Kims, Kes' ist dies Ensign Mayweather.

Die der menschlichen Emotion diametral gegenüberstehende **Logik** wird traditionsgemäß von einer Vulkanierin vertreten und sie reiht sich damit in die emotional-distanzierten Augenbrauenhochzieher von Tuvok, Spock, dem „Doktor“ und Data.

Die **echte Männerfreundschaft** unter Untergebenen findet sich nach Geordie-Data, Bashir-O'Brian, Paris-Kim nun auch bei Reed-Tucker wieder. Dabei gibt es eine weitere Rollenaufteilung, der, der bei **Frauen erfolgreich** (Reed, Paris, Riker, Kirk, Bashir) ist und der, der es **eher nicht** ist (Trip, Kim, Geordie).

Der erwachsene, **in sich ruhende Mann** in der Form Chakotays, Picards oder Siskos könnte Archer zufallen, doch ihm werden wir uns noch genauer zuwenden müssen.

Sicherlich wäre weitere Subkategorisierungen in: Misanthrop, Zyniker, der-ewig-missverstandene, der Mysteriöse usw. noch machbar, doch in dieser Zusammenstellung ging es darum, die Hauptcharaktereigenschaften der aktuellen Serie zu beschreiben (insofern sie in Season 1 offensichtlich waren) und diese mit den bereits existierenden Star Trek-Serien zu vergleichen.

Das „Star Trek: Enterprise“ Figurenspektrum ist damit weitestgehend abgeschlossen, das Ganze wird noch schön interkulturell durchgemischt, damit jede Farbe politisch-korrekt repräsentiert ist und fertig ist ein Erfolgsmischung aus 24 Jahren Star Trek-Serienerfahrung. Der Erfolg scheint sicher – aber noch sind wir nicht fertig...

Wer ist Captain Jonathan Archer?

War Captain Kirk, der „womanizer“, der sich seinen Emotionen hingebende Kämpfer, der jeden Computer zu Tode diskutieren konnte und Picard der charismatische kühle (Glatz-)Kopf, der stets die Kontrolle über sich behielt und weise Entscheidungen traf, war Sisko der widerstrebende Auserwählte mit schnell kochendem Blut und Janeway die amazonenhafteste Frau mit Herz seit der Erwähnung der Amazonen, so ist Captain Archer – Moment – wer ist Captain Archer?

In der ersten Staffel ist Captain Archer nicht mehr als ein undefiniertes Weichei. Verzeihung. Er zeigt kein Profil, außer einer gewissen Verbitterung gegenüber den Vulkaniern (die sich aber schnell legt), er opfert sich zwar gern freiwillig für seine Crew am Ende der ersten Staffel, allerdings ohne eine größere Agenda dahinter zu offenbaren und er hat einen Hund, dessen Bedeutung irgendwie auch nicht klar wird, denn wenn der Hund die Anbindung zur Erde sein soll, stellt sich die Frage, warum Archer überhaupt die Erde verließ. Selbst die Frage, warum Archer die Erde verließ wird nicht in der Pilotepisode beantwortet, obwohl sie thematisiert ist. Formulieren wir es anders: ist es allein eine persönliche Familienverpflichtung, die ihn antreibt, das Erbe und die Ehre seines Vaters wiederherzustellen, warum er unbedingt das Universum erforschen will? Wenn ja, dann gehört Archer eher auf einen Therapeutensessel als in einen Captainsstuhl. Kirk war ein Draufgänger, Picard und Janeway waren Forscher, Sisko war ein Diplomat. Aber was ist Archer?

Ein Hauptkritikpunkt muss eindeutig in der Konzeption Archers liegen; er ist nicht klar genug definiert. Er glaubt an die Unabhängigkeit der Föderation von den Vulkaniern, dennoch nimmt er ihre Hilfe an. Er opportunistiert aber nicht unbedingt gegen sie, denn das würde seine Beziehung zu T'Pol und seinen Auftrag aufs Spiel setzen. Er glaubt daran, dass man keine Angst vor dem Wind haben soll, dennoch zögert er. Er trifft keine Entscheidungen und nimmt getroffene Entscheidungen auch nicht einem Captain gemäß hin. Stattdessen steht er zögerlich am Fenster und kämpft mit sich.

Das soll nicht heißen, dass ein Captain keine Schwäche zeigen darf, aber was für ein Bild haben wir von diesem Captain? Von allen Charakteren ist er der Schwächste, weil er kein Profil zeigt. Dies macht sich störend bemerkbar, weil er gegen einen Charakter, T'Pol, antritt, die immerhin weiß, wofür sie steht. (Auch wenn sich die Konzeption T'Pols zu sehr am „Babe-Faktor“ Seven of Nines orientiert ist und die Schauspielerin selbst ihre Darstellung T'Pols zu sehr an Seven of Nines Sprach- und Verhaltenshabitus anpasst, aber dies sei nur eine Randbemerkung.)

Mit T'Pols Verhalten könnte man noch leben (und hoffen), aber Archer nimmt hin, er verarbeitet nicht. **Archer reagiert, er agiert nicht.** Archer ist in der ersten Season ein überwiegend passiver Charakter, der höchstens mal eine Kursänderung angibt, sich aber eigentlich von anderen beherrschen lässt. Seinen Drang mit anderen Kulturen in Kontakt zu treten ist nicht erklärt. Als Forscher outet er sich nicht, als Draufgänger auch nicht und als Diplomat schon gleich gar nicht. Dieser Captain soll das führende Zentrum einer Mannschaft sein? Auf dieser Art sicherlich nicht.

Dass die Grundkonstellation und die drei Hauptcharaktere sich nah an TOS orientieren, ist offensichtlich. Zugegeben, Phlox ist bei weitem der lustigste und gelungenste Charakter und gegenüber Pille lebenslustiger, wo T'Pol lediglich ein Abziehbild Spocks ist. Doch die Chemie zwischen diesen drei Charakteren (Archer-T'Pol-Phlox) ist eindeutig mit der von TOS zu vergleichen. Und genau in diesem Vergleich fällt Archer erneut durch. Er fällt nicht nur im Vergleich zu den anderen Serien durch, sondern eben auch zu der am stärksten anzitierten Serie. Es dürfte diese Vergleichbarkeit sein, die eben dazu verleitet, „Enterprise“ mit der durch Reminiszenzen verklärte „Star Trek – The Original Series“ zu vergleichen und da wird das aktuelle immer gegen die Erinnerung verlieren.

Die Frage die sich stellt ist, ob sich der Hauptcharakter von dieser, in der ersten Staffel eingeführten Schwäche erholen kann. Sisko hat es geschafft, eine Glatze, ein Bart und Wut im Bauch hat ihn bei „Deep Space Nine“ stärker gemacht, Picard hat das nicht gebraucht, Janeway auch nicht. Wir werden sehen, wie sich Archer in den nächsten drei Seasons entwickelt.

Wo ist der Zusammenhalt?

Was die inhaltliche Einführung der Charaktere angeht (Archer außen vorgelassen), ist „Enterprise“ vorbildlich und man hat hier offensichtlich aus den Vorgängerserien gelernt, was funktioniert. Sehr schnell gibt es Two-Character Shows, die uns z.B. das „male bonding“ zwischen Trip und Reed aufzeigen, es gibt eine „Dear Doctor“ Folge, in der wie die Welt aus der Sicht von Phlox betrachten dürfen, starke Antagonisten in Außerirdischen werden klar aufgebaut, es gibt eine Hintergrundepisode zu T'Pol, die auf einen alten Lehrmeister trifft usw. usf. Wir erfahren etwas über die Figuren. Selbst die Pilotfolge ist gelungen und das ist bei allen Vorgängerserien doch beträchtlich in die Hose gegangen.

Aber neben Archer fehlt etwas, das alle Star Trek-Serien sehr schnell in der ersten Season erreichten und sie als Gruppe zusammenschweißte: Die Ersatzfamilienkonzeption und diese findet sich in „Enterprise – Season 1“ (noch?) nicht und dies trotz der starken Charakter-zentrierten Episoden, was darin liegt, dass nur in wenigen Episoden die Charaktere ethisch-moralisch, also auf innere Konflikte getestet werden. Hauptsächlich handelt es sich hierbei um äußere Konflikte und die beschreiben einen Charakter nur sehr unzulänglich.

Es wird nicht füreinander eingestanden, es werden keine Geheimnisse gedeckt, man vertraut sich nicht blind, das Vertrauen wird kaum auf den Prüfstand gestellt, es kommt zu keinen inneren Konflikten und die Zuneigung und Nähe werden nur sehr schwach, wenn überhaupt angerissen.

Man hat das Gefühl, als ob sich die Episoden mehr um die korrekte Star-Trek Historizität bemühen (womit allerdings einen herausragende Arbeit geleistet wurde), als dass es um die Charaktere selbst ging. Es wurde ein Programm abgespult, das sich als erfolgreich etabliert hat, aber das Herzblut - die Emotionen und die Innensicht der Charaktere - die bleiben dem Zuschauer fern.

Und hier macht sich Michael Pillers Fehlen schmerzhaft bemerkbar, der Mann, der uns Story Konflikte kreierte, die uns involvierten, die die Charaktere auch mit sich selbst konfrontieren und dadurch entwickeln ließen. Man baut in „Enterprise“ auf existierenden Blaupausen auf, man baut aber (noch?) nicht aus und hier ist es, wo die Chemie ins Spiel kommt, die die Mannschaft einzigartig macht.

Sicher, für die Betrachtung der Charakterentwicklung ist eine erste Season noch zu früh, aber Identifikationscharaktere finden sich lediglich in Phlox, Hoshi und in Trip, alle anderen bleiben uns emotional und identifikatorisch fern, da wir ihre Agenda nicht verstehen, ihr Verhalten nur observieren und uns mit ihren Problem nicht identifizieren können. Das Herz, die Emotionen und der Zusammenhalt dieser Ersatzfamilie im All fehlen. Und damit fehlt eine Erfolgszutat, die alle Star Trek-Serien auszeichnete.

Stattdessen wird allein auf Action, auf Glaubwürdigkeit, technische Effekte, erweiterte Story-Arcs (wie sie seit „Deep Space Nine“ und Dank „Stargate“ zum Tragen kommen) und eine korrekte Star Trek Historizität gesetzt. Das reicht aber nicht, um die Zuschauer zu fesseln, die anderes erwarten. Außerdem braucht eine solche plot-driven Strategie eine sehr gute Erzählart und daran hapert es auch.

Innovative Episodendramaturgie?

Die Konflikte sind da, Außerirdische mischen mit, es gibt episodenübergreifende Rätsel, die eine Spannung versprechen und es gibt eine Erzählstrategie, wie sie bei „Stargate“ zum Erfolg wurde. Aber Spannung tritt eben immer mit auf einer identifikatorischen, emotionalen Basis auf. Fehlt die, muss die Erzählgeschwindigkeit sehr hoch sein, damit das Fehlen der Emotion nicht ins Gewicht fällt; dies ist aber bei episodenübergreifenden Handlungen nicht möglich.

Die Episodendramaturgie in „Star Trek: Enterprise“ ist sicherlich überraschend, die Konflikte werden angedeutet, meist stolpert man schon im Teaser ohne Einleitung hinein, dann verharrt man sehr lange im zweiten Akt, ohne die Spannung durch einen Handlungsfortschritt nennenswert zu erhöhen, schließlich werden zwar Hindernisse eingebaut, aber diese treten spannungstechnisch auf der Stelle. (vgl. das Paradebeispiel „Acquisition“) Plötzlich kommt es dann zur Resolution und es scheint, als ob man innovativ sein wollte – und schlicht und ergreifend den zweiten Plotpoint ausspart, womit man von einem Plateau mitten ins Finale und dabei fast schon in den Abspann springt.

Das mag zwar action-technisch und der Geschwindigkeit einer Folge zuträglich sein, dem Verständnis der Handlung ist es abträglich und in der Rezeption weckt es Widersprüche und irritiert, da die Geschichte einfach nicht vollständig erzählt wird.

Nichts gegen dramaturgische Innovation, aber eine Geschichte sollte dennoch erzählt werden und nicht auf der Stelle treten und plötzlich in ein „alles-wird-gut“-Finale umschlagen, dafür schalten wir nicht ein.

„Star Trek: Enterprise – Season 1“ zeigt eines ganz genau, es reicht nicht, auf die Blaupausen vorhergegangener Serien zu bauen, Elemente anderer Serien zu inkorporieren, ohne sie selbst mit Leben zu füllen. Ein großer Fehler bei Action-Serien und gerade bei „Star Trek“ ist es, die emotionale Anbindung an die Protagonisten zu unterschätzen, aus deren Chemie letztlich ein Unikat wird. Langfristige Erfolge kann eine Serie nur feiern, wenn es identifikatorische und emotionale Publikumsbindung gibt, das wurde bei „Star Trek: Enterprise“ in der ersten Staffel ignoriert.

Season 2

Die zweite Staffel der „Enterprise“ leidet unter denselben Problemen wie die erste Staffel.

Unvollendete Charaktere

Wer wissen will, wie man schlechte Charaktere schafft, der muss sich "Enterprise" ansehen. Das Charakterenetzwerk stimmt nicht, es ist unklar definiert, was nicht nur am Zentrum Archers liegt, auf letzteren werde ich im Anschluss eingehen.

Wenn Reed ein verschlossener Brite sein soll, dann ist dies gelungen, denn er wirkt pedantisch und unangenehm. Als positive Identifikationsmatrix dient er sicherlich nicht. Im Vergleich zu anderen Star Trek Serien ist er zwar ein Novum, ein Charakter, dem man kaum etwas abgewinnen kann, außer ihn milde zu belächeln, aber dies lag wohl eher nicht in der Intention der Autoren.

Im Gegensatz zu ihm ist Phlox der wesentlich stärkere Comic-Character, was aber auch in der brillanten Darstellung des Schauspielers liegt. Phlox hat eine klare Agenda und er vertritt sie (auch wenn die Drehbuchautoren ihm inkonsequenterweise zu seiner sexuellen Liberalität ein verstocktes Verhalten andichten, als er mit T'Pol in der Dekontaminationszelle sitzt.) Unter dem Strich ist Reed entbehrlich, wenn man von seiner Funktion als "Tactical Officer" absieht.

Gleiches kann man zu Travis sagen, einen flacheren Charakter gibt es kaum an Bord, er kann fliegen, er hat eine Familie. Aber er hat keine Meinung, er hat keine Motivation, er hat keine Agenda und seine Backstory hat keinen Einfluss auf sein Verhalten.

Bedauerlich ist, dass Hoshi in der zweiten Staffel kaum nennenswerte Einsätze hatte, denn ihr Charakter als Non-Starfleet ist ein sehr interessanter.

Vergleichen wir Commander "Trip" Tucker mit Captain Archer, dann wird schnell klar, wer der bessere Captain ist. Auch wenn "Trip" Fehler begeht, so steht er ganz klar für Werte und er drückt sie in einer Bandbreite der Emotionen aus, über die Archer nicht verfügt. Trip ist eindeutig der bessere Captain der Enterprise. Immer mehr rückt er in den Mittelpunkt der Serie, weil er der interessantere Charakter ist. Zudem wächst er mit seinen Fehlern und auch mit seiner Backstory.

Seine Freundschaft zu Archer rückt die beiden Männer sehr nahe, von einem "Dreigespann" wie bei TOS kann aber hier nicht mehr die Rede sein. Die Hierarchien werden durch Trips Charakter durcheinandergewirbelt und auch hier schaden sie Archer mehr, als dass sie ihm helfen würden.

Ursprünglich war T'Pol als Problem für Archer angelegt, seine Resentiments gegenüber den Vulkanierern werden allerdings genauso verwässert, wie dieser Antagonismus, der einfach nicht zum Tragen kommt. Es kommt zu keinen nennenswerten Unterschieden, denn Archer fechtet diese Konflikte nicht aus, er ist nicht stark genug. Und damit werden zwei Charaktere nachhaltig beschädigt: T'Pol in ihrer Stärke und Archer in seiner Führungspersönlichkeit und die "Enterprise" wird eines Captains beraubt...

Der fehlende Captain

Der größte Fehler liegt immer noch in der undefinierbarkeit des Captains. Obwohl eine Folge („First Flight“) versuchte, seinen Hintergrund zu beleuchten, bleibt nur wenig Positives an ihm haften, so war er einst ein verbissener Karrierist und ist nun ein "easy-going" Captain, der mit jedem Freund sein möchte. Wie diese Wandlung zustande kam wird allerdings nicht berichtet. Damit war der Rückblick quasi sinnlos (von der unerträglich langweiligen B-Story über die Entdeckung von dunkler Materie ganz zu schweigen.)

Die Frage bleibt im Raum stehen, wie kann jemand wie Archer eine Führungsposition erlangen? Was zeichnet ihn aus? Offensichtlich versteht er sich nur gut mit seinen Kollegen, das scheint genug zu sein. Seine Agenda in den Weltraum zu fliegen, liegt immer noch in seinem Komplex begründet, die Ehre seines Vaters zu retten aber dahinter steht keine nennenswerte Überzeugung, an die er zu glauben scheint. So bleibt Archer das schwarze Loch der Serie, der alles Gute und Böse in sich aufsaugt und nur bei offensichtlichen Fehlverstößen etwas aufstößt wird.

Was ist Archers Mission? Er nennt sich Forscher, scheint aber keine Ahnung zu haben. Er ist ein Entdecker, aber was will er entdecken? Würde er auf der Suche nach neuen Technologien sein, dann würde dies konsequent in sein Historie passen - denn diese Technologie würde die Erde aus dem festen Griff der Vulkanier befreien. Aber: dem ist eben nicht so. Archer ist keine Führungspersönlichkeit, er wird daher leicht von den Nebenprotagonisten übertrumpft, die aus ihren Überzeugungen keinen Hehl machen.

Archer ist und bleibt auch in der zweiten Season der schlechtest konzipierteste Captain, der je eine Star Trek Serie angeführt hat, dies könnte durch das Storylining leicht kompensiert werden, doch auch hier heißt es:

Storylining: 6, setzen.

Es ist beeindruckend, wie Star Trek Veteranen sich ausgerechnet bei den Stories dermaßen in die Nesseln setzen können. So werden viele "character moments" geschrieben und "fun little scenes", aber diese Kleinigkeiten beschreiben nicht Charaktere und ihre Beziehungen zueinander, denn sie werden in keinen Handlungskontext gestellt. Es sind Momentaufnahmen, Gags, aber nicht mehr. Viele Folgen sind einfach nur Patchwork, aber sie haben keine Story.

A- und B-Handlungen laufen oftmals getrennt nebeneinanderher, die eine langweiliger als die andere. Sie bedingen sich nicht gegenseitig, sondern werden höchstens unter ein Thema gestellt. Das erhöht aber den Spannungsbogen nicht (der ohnehin durch die Charaktere nur sehr schwer aktivierbar ist.) So wird bei den Sternen etwas herumgeschossen, am Boden wühlt man sich durch ein Höhlensystem, aber es geht letztlich um nichts. Die Hauptstory in dieser Folge war zwischen Phlox und den politischen Todfeinden seiner Rasse, aber diese Story wurde zur Nebenstory deklariert, in einer Episode, die über drei Nebenhandlungsstränge, aber keinen Haupthandlungsstrang verfügt!

Das Fehlen von Michael Piller macht sich schmerzlichst bemerkbar, nur ganz wenige Folgen weisen ethisch-moralische Konflikte auf, die anderen Folgen versuchen es über "Action", scheitern aber am Spannungsaufbau, der auch an der mangelnden emotionalen Identifikationsbasis und an der fehlenden Charakterstärke Archers begründet liegt.

Man muss sich auch wundern, das so gut wie keine Crew-Stories erzählt werden. Folgen, in denen alle Mitglieder an einem Strang ziehen müssen, man sich aufeinander verlassen und füreinander kämpfen muss. Folgen, in denen jeder seine Fähigkeiten aufzeigt - aber was sind die Fähigkeiten der Protagonisten? Auch diese Frage lässt sich nur schwer beantworten, Reeds taktischen Fähigkeiten werden überdeckt von seiner Pedanterie und Verslossenheit, unter Beweis hat er sein Genie noch nie gestellt. Hoshi ist ein Übersetzungsspezialist und darauf degradiert. T'Pol ist die wandelnde Datenbank, ihre Logik kommt nicht im Konflikt gegen Archer

zum Tragen, denn unkontrollierbare Emotionalität steht bei ihm nicht im Mittelpunkt. Und erneut sind es lediglich Trip und Phlox, von denen wir wissen, was sie im Notfall können und für welche Werte sie stehen.

Es ist nicht verwunderlich, warum man das Gefühl hat, dass die Enterprise keine Crew besitzt, sondern aus Einzelpersonen besteht, die nur zufällig auf einem Schiff miteinander zusammenarbeiten müssen. Ein "Familiengefühl" kommt dabei nicht auf. Wer genau hinschaut, der weiß, dass bei *allen* Serien eben dieses Element der Verbundenheit im Kern steht. "Enterprise" versagt in diesem Punkt und damit kommt es auch zu keiner Zuschauerbindung, die über schwache Stories hinwegsehen könnte.

Nach vier Star Trek Serien sind auch viele der Episoden einfach schon bekannt. Seien wir ehrlich, wie viele Ponn Farr Geschichten, Transporter-Unfälle und "nette-Aliens-werden-böse-Aliens" will man noch sehen? Innovation haben sich die Autoren sicherlich nicht auf die Fahnen geschrieben, aber selbst das Bekannte können sie nur schlecht kopieren. Man versucht sich zwar stilistisch mit Auslassungen zu behelfen, doch dieses antiklimaktische Vorgehen hat den Hauch eines "Deus ex machina". So z.B. als Archer auf dem klingonischen Gefängnisplaneten einsitzt "von dem noch nie jemand geflohen ist" und er einfach von Reed befreit wird, ohne dass wir wissen, wie Reed das vollbracht hat.

Dass ein Prequel immer einer Serienhistorizität verbunden sein muss, dürfte klar sein. Fehler wie die auftauchenden Borg, die bei TNG "zum ersten Mal" (Q) der Menschheit gegenübergestellt werden, schaden der Serie sehr. Bedauerlich sind auch oft die Dialoge. Der Subtext wird ausgesprochen, was aber daran liegt, dass die Motivationen und Agenda der Charaktere unklar sind und die Autoren dies so zu kompensieren suchten.

Mit der letzten Episode scheint endlich der Ton der Serie gefunden zu werden: Action-Driven sollen die Episoden werden und mit einer klaren Bedrohung stößt man à la Voyager in gefährliche Gegenden vor, mit einem Hauch "Akte X" und dem Mystery-Genre verpflichtet.

All dies aber unter einem Captain, der zwar determiniert ist - aber auf was genau, das weiß man nicht. Einem Commander (Trip), der Rache will und damit immerhin eine klare, sogar emotional verständliche Agenda hat (seine Schwester wurde ermordet), einer Vulkanierin, die sich gegen den Vulcan High Command zu bleiben entschieden hat (aber welche Konsequenzen sollten sich daraus ergeben?) und einem Doktor, der sich wie Trip klar entscheidet aus Loyalität an Bord zu bleiben.

Unter dem Strich, so scheint es, hätte die Serie leichter um Trip und Phlox konzipiert werden sollen, dann wären die Nebencharaktere - wie Archer und Reed - weniger problematisch gewesen.

Immerhin nutzt "Enterprise" nun aber der zweiten Season ein Element, verstärkt das sich seit DS9 in den Vordergrund rückt: die episodенübergreifende Erzählstruktur. Dies und ein starker Mystery-Anteil wäre in einer Action-Driven Serie vermutlich das einzige Element, das sie halbwegs retten könnte. Allerdings muss dann auch der Druck entsprechend groß sein, damit die Charakterenkonzeptionsfehler und die Storylining-Probleme nicht laufend bewußt werden.

Schwache Stories und schwache Charaktere, das sind der Tod einer jeden Serie.

Season 3

Die Quotenprobleme, verursacht durch die Enttäuschung des Star-Trek Fandoms gegenüber schlechtgestrickter Charaktere und moderat einfallsreicher Plots haben die Macher von Star Trek angespornt, ihrer Serie doch noch eine Richtung zu geben.

Dabei sind sie den Actionweg gegangen, der durch Druck, Komplexität und Mystery eine Zuschauerbindung zu erreichen suchte, die über die Charaktere nicht mehr möglich war. Damit kehrt Star Trek den letzten drei Serien (VOY, DS9, TNG) den Rücken und etabliert sich was die Charakterentiefe angeht zwischen TOS und was die Plotkomplexität angeht z. B. an Babylon 5.

Auf die Charakterenprobleme muss hier nicht weiter eingegangen werden, diese sind in den anderen Seasons ausreichend besprochen.

Dennoch lässt sich etwas Positives vermelden und das liegt in der Handlung begründet.

Storylining: endlich!

Während TNG sich hauptsächlich auf 2-Episoden-Handlungen beschränkte, DS9 dies auf fast seifenopernartige Tendenzen ausweitete und Voyager dies wieder auf charakteren- und actionbasierte Handlung und überschaubare Handlungen zurückstufte (abgesehen von der Grundprämisse: der Suche nach einem Weg zurück), setzt Enterprise als erste Star Trek Serie auf einen seasonüberspannenden Handlungsbogen, in dem jede Episode zur Seasonhandlung beiträgt.

Die Gefahr einer solchen Entscheidung ist offensichtlich: eine verpasste Episode (oder gar mehrere), führt dazu, dass man schwerer in die Handlung wieder einsteigen kann. Da UPN gleichzeitig in dieser Season noch die Sendezeit änderte, dürfte dies auch erklären, warum diese sehr gut geplottete Season nicht ihre Fans fand. (Wiederkehrer aus den Seasons 1 und 2 waren ausgeschlossen, Fans der Serie verpassen Episoden, da ihr Seh-Rhythmus unterbrochen wurde.)

Die Season brilliert durch ein exzellentes Storylining, die Folgen bauen aufeinander auf, kleine Spannungsbögen bauen auf das Finale hin auf und die Handlung ist vielschichtig, rätselhaft und nicht sofort durchschaubar.

Zuschaueraktivierung

Mystery-Handlungen, wie "The X-Files" (Akte X) bauen in ihrem Aufbau auf der Involvierung des Zuschauers, der miträtselt, mitfiebert und dadurch seine emotionale Distanz gegenüber der Handlung verliert. Dabei treten die Protagonisten in den Hintergrund. Dies wirkt auch bei Star Trek: Enterprise, aber die Kontinuität, die die Serie aufgebaut hat und die Erwartungshaltung, die sich damit verbindet, wird dadurch durchbrochen.

Dies wäre für eine erste Season weniger ein Problem als für eine dritte Season, haben sich die Zuschauer nun mittlerweile doch ein Bild über die Serie gemacht. Es gilt als "rule of thumb", dass spätestens am Ende der zweiten Season dem Zuschauer klar sein muss, wie die Serie sich aufbaut und wie sie funktioniert. Spätere Änderungen enden zwangsläufig in enttäuschten Erwartungshaltungen. Die experimentierfreudigen Zuschauer haben nach den ersten beiden Season abgeschaltet, die treuen Fans haben ein eigenes Bild gehabt. Hier stellt sich eine ganz einfache Frage: wie aktiviert man seine Zuschauer?

Und eben dies hat Star Trek: Enterprise auch in der dritten Season nicht geschafft.

Das große Fragezeichen am Ende

Die Handlung um die Xindi war gut durchdacht, fantasievoll und spannungsreich aufgebaut und tiefgründig. Doch am Ende der Handlung mit Alien-Nazis konfrontiert zu werden, das war etwas, das sich nicht absehen ließ.

Hier wurde der große Fehler gemacht, eine gelungene Story nicht zum Ausklingen bringen zu lassen, sondern sie einfach übergangslos zu kappen und in eine neue, zugegebenermaßen verwirrende Story zu überführen.

Zum einen fühlte man sich sehr an die TNG Folgen mit Q und den Soldaten erinnert, zum anderen an die unzähligen Hirogen-Folgen von VOY. Das Ende stellt keine Fragen, es involviert nicht, es verwundert, es kommt unerwartet und es erscheint wie eine Kopie dessen, was schon da war.

Damit ist das Finale von Enterprise nicht fulminant, wie es hätte sein können, es wurde seines Triumphes beraubt und entlässt den Zuschauer nur milde interessiert mit einem Rätsel, das wie ein Plagiat erscheint und dessen Auflösung eigentlich schon ziemlich auf der Hand liegt.

Der gefundene Ton in Season 3, der hauptsächlich auf der Handlung aufbaut, kompensiert für die Schwächen der Charaktere, doch zu spät. Die Überleitung in Season 4 ist milde gesagt anti-klimaktisch, da die Charakterenbindung nicht stark genug ist und die Handlung selbst repetitiv erscheint. Enterprise hatte eine starke Season, aber sie konnte daraus nur wenig Kapital schlagen, denn am Ende sabotierte sie sich mit einem trivialen Start selbst.

Season 4

Konzeptionsfehler der Charaktere: die Vierte

Die vierte Staffel bestätigt einmal mehr die Probleme der ersten drei Staffeln. Enterprise war von Anfang an in den Charakteren fehlerhaft konzipiert und dies setzt sich fort.

Wenn man an Star Trek denkt, so sind es weniger die Action-Stories, als die positive Identifikation mit einer „Ersatzfamilie“. Die para-sozialen Bindungen, die mit Star Trek verbunden werden, werden erst durch den hohen Identifikationsgrad erreicht. Diese Bindungen erlauben dann erst moralisch-ethische Diskussionen. Fehlt all dies, fehlt das, was für eine Star Trek-Serie typisch ist und man reduziert sie auf einen reinen Action-Faktor.

In Star Trek geht es um eine Gruppe Menschen, die in ihrem Verhalten menschlich und gleichzeitig moralisch-integer als Vorbild agieren. Ob nun das Charisma eines Picard, der eiserne Willen eines Berufenen wie Sisko, die Stärke einer Frau wie Janeway bzw. der jugendliche Machismo eines Kirk, sie alle haben auf ihre Art inspiriert und mit ihren Kollegen, die auch ihre Freunde waren, interagiert.

In Star Trek: Enterprise haben wir einen Captain ohne Mission, ohne Vision. Ein Pragmatiker, der für keine klaren Werte steht, auch wenn er sie unter der Oberfläche irgendwie vertreten sein mögen. Captain Archer wird oft als impulsiv gezeigt (je nach Laune der Autoren und daher überhaupt nicht prediktabel in seiner Verhaltensweise; was bedeutet, dass er keine feste moralische Instanz darstellt) und es ist diese Impulsivität, die seinen Charakter letztlich auch zerstört. So wird er in der Serie kurzzeitig zum Rächenden, um erst später über seine Handlungen plötzlich moralisch zu reflektieren. Dies ist aber nur schwer psychologisch vereinbar mit einer solch starken Impulsivität, die zu keinem charakterlich veränderndem Wachstum führt.

Die Probleme der Charakterkonzeption lassen sich auch schön in der Doppelfolge: „In a mirror, darkly“ aufzeigen. Diese Gegenwelten hatten immer zum Ziel die Hauptprotagonisten in ihrem Innersten zu verkehren.

Doch was ist das Gegenteil von Jonathan Archer? Seine Impulsivität bleibt, sein undurchschaubares Werteraster ist nun eben etwas weniger nett, sondern ausbeutend.

Archer ist als Charakter ein Schwamm und als solcher kann kein Gegenbild von ihm gezeichnet werden. Unterm Strich ist der Archer der Gegenwelt nichts anderes als ein Archer der realen Welt, der mit dem falschen Fuß aufgestanden ist. Lediglich das Setting ist ein anderes und damit ist diese Doppelfolge, so nett sie erscheinen mag, eine vollkommen aus der Serienhandlung gerissene Episode, die keinerlei Konsequenzen oder Verknüpfungen weder mit der Serienhistorizität, noch mit den Charakteren hat.

Auch der Sub-Commander T'Pol lebt, wie auch der Rest der Crew in den Tag und in das Abenteuer hinein. Man hat das Gefühl, als ob sich sechs Menschen trafen, miteinander arbeiteten und am Ende des Tages wieder nach Hause gingen. Beziehungen scheinen da keine zu herrschen, selbst zwischen Trip und Reed kühlt sich die Freundschaftsbeziehung auf ein Arbeitsverhältnis ab. Zwischen T'Pol und Trip entwickelt sich eine kühle Romanze, die nur wenig Liebe zeigt (immerhin schafft die Situation um das „Bond“ eine gewisse Beziehungshaftigkeit.) Unter dem Strich fehlen aber schlicht und ergreifend die Emotionen und der emotionale Subtext zwischen der Crew. Selbst Trips Tod (in der letzten Folge) hat kaum Auswirkungen auf das Verhalten der Protagonisten, schon wenige Minuten später klatscht man glücklich über ein neu verhandeltes Abkommen.

Einzig der Andorrianer hat tragische Tiefe, die anderen sind leere Charaktere, ohne Emotionen, ohne Gefühle. Er ist menschlicher als die Menschen es sind, er zeigt eine Charakterentwicklung und Emotionen und damit wäre er als Hauptprotagonist wesentlich wirkungsvoller gewesen, als die Star Trek: Enterprise Crew.

Erzählstruktur

Doch es gibt noch mehr, was es in dieser Staffel zu bemängeln gibt, denn erneut wird die Erzählstruktur verändert. Da stellt sich die Frage, wie viel Anpassung vom Zuschauer verlangt werden kann; es waren offensichtlich zu viele. Von einer einzelepisoden-, zu mehr-episoden, zu einer staffelweiten Erzählhandlung wurde nun wieder auf einzel- und mehr-episodischen Erzählweisen zurückgegriffen. Das ist viel Abwechslung für nur vier Staffeln.

Da die Beziehungsebene nicht vorhanden ist, rückt die Action-Handlung in den Vordergrund. Doch auch hier, wurden neue Wege begangen und auch dies zeigt an, mit welcher Hilflosigkeit die Autoren den schwindenden Einschaltquoten gegenüberstanden. So wurde in Akte-X Manier nun eine Verschwörung und ein Informant eingeführt (viel zu spät, um den Charakter Reed zu beleuchten, viel zu spät um einen Vorgriff auf DS9 zu erreichen).

Historizität

Es ging weniger um moralisch-ethische Fragen, um gute Stories, sondern es ging den Autoren mehr Action und um eine Historizitätsplausibilisierung. Das zeigt zwar einen bemerkenswerten Fan-Fokus, doch letztlich sind Erklärungen eines an Bedürfnissen gewachsenen Serien-Fiktionalität doch nur Konstrukte (und sie führten zu Fehlern, was Fans wiederum nicht verzeihen, vor allem, wenn man selbst den Standard vorgibt.)

Too close to home?

Die Enterprise erhält den Status einer „mobilen Einsatzgruppe der UNO“, doch die Probleme sind menschlicher Art und auch hier, wurde ein Konzept missverstanden: die Probleme der Menschen wurden in Star Trek nur sehr selten *mit* Menschen verhandelt, sondern mit Außerirdischen!

Dadurch wurde die Distanz gewahrt und es war möglich, eine neue Perspektive auf „menschliche Probleme“ zu gewinnen. Hier jedoch wurden Attacken aus unserer Zeit einfach in die Zukunft der Menschen projiziert und es stellt sich die Frage, ob diese menschlichen Probleme, die wir momentan haben und die nun auch in der Zukunft als unüberwindbar erscheinen – nicht viel zu nah an unserer Erfahrungswelt liegen. Das widerspricht dem mit Star Trek verbundenen Eskapismus-Verhalten.

Es könnte sein, dass die aufgegriffenen Themen schlicht und ergreifend „too close to home“ waren. Ob Rassenhass gegen Außerirdische, Attacken gegen Menschen – diese Themen sind leider zutiefst menschliche Realität und Star Trek bot in den anderen Serein immer eine optimistische Zukunft, die diese Probleme überwunden hatte – oder zumindest Wege aufzeigte, um sie zu überwinden. Hier jedoch bleiben die Probleme und sie zeigen alles andere als eine optimistische Zukunft.

Ein Abschied – na und?

Der Abschied ist unwürdig, unpassend und markiert das Ende einer Serie, die schlecht konzipiert war und damit ist der Abschied schon fast wieder passend.

Denn was hat die Enterprise 1701D mit der ersten Enterprise zu tun? - Überhaupt nichts. Was hier erzählt wurde, war keine Geschichte der „Enterprise“, sondern es war eine TNG Episode und das wirkt einfach nur konstruiert und hat überhaupt nichts mit der Serie selbst zu tun gehabt! Die Auswirkungen aufeinander existierten nicht! Archers „Vorbildfunktion“ ist schlicht und ergreifend nicht zu finden und damit ist die Episodenverknüpfung hinfällig.

Was war die Mission der ersten „Enterprise“? Kein Mensch weiß es. Und eigentlich interessiert es auch niemanden, denn die Charaktere ließen einen kalt, die Story konzentrierte sich auf Action und auf die Vermittlung von einer Serienhistorizität, die mehr einem gelangweilten Vortrag eines Geschichtswissenschaftler zugestanden hätte, als einer Serie, die den Namen „Star Trek“ verdient.

Es war ein Versuch eines neuen „Takes“ an Star Trek und der Versuch schlug fehl, weil man all das, was Star Trek ausmachte einfach ignorierte. Flop it up, Scotty.

Was nun mit dem Reboot des Franchises passiert, wird man genau betrachten müssen. Ob der Humor, die Menschlichkeit gewahrt bleiben und damit das Kernpublikum aktiviert werden kann, das bleibt sehr abzuwarten. Vielleicht aber, verändert sich nun Star Trek in eine neue Richtung und findet neue Zuschauer – auch auf die Gefahr hin, alte zu verlieren.

[TOS: The Original Series / DS9: Deep Space Nine / VOY: Star Trek Voyager / TNG: Star Trek - The Next Generation]

Auszüge (auch teilweise) nur mit schriftlicher Genehmigung des Autors.
copyright.2005-2009.by.www.alexander.trost.com

Ideen, Vorschläge, Kontakt?

Sie haben noch Ideen, Vorschläge oder Sie wollen mich kontaktieren und mir etwas Geld einbringen? Wunderbar! eMailen Sie mich unter atrost@atrost.de. Ich freue mich über Ihren Input.

Kontaktieren Sie mich für individuelle Beratung, Vorträge und Workshops unter atrost@atrost.de.
Besuchen Sie meine Website für weitere Informationen unter www.atrost.de

Viele Grüße

Alexander Trost M.A.