

PHASE II

DEUTSCHLAND

e MAGAZIN

#5

KLINGONEN-
VERHÖR

PONY R. HORTON
KARIO PEREIRA BAILEY



FED XIX CON
BEYOND IMAGINATION

JAMES CAWLEY AUF DER



TOBIAS
RICHTER
IM
INTERVIEW

Phase II Illustrated
die Comic-Crew erzählt

PHASE II DEUTSCHLAND e MAGAZIN

Ausgabe 5 Nummer Eins Sommer 2010

Vorwort eines Trekkers – FedCon 19-Special von Stephan Mittelstraß	Seite 3
Interview mit Pony R. Horton Der Freizeit-Klingone spricht über seine Zeit in „Kitumba“	Seite 7
Die Vignetten leben weiter! Die verschollenen „New Voyages“ Kurzfilme erleben ein Revival; von Stephan Mittelstraß	Seite 14
Interview mit Kario Pereira Bailey der junge klingonische Herrscher über Theater, Star Trek uvm	Seite 19
Interview mit Tobias Richter ein Deutscher schickt die <i>Enterprise</i> ins All	Seite 21
Star Trek Phase 2 Illustrated Die Macher sprechen über den Phase II-Comic	Seite 26
Homemade Hollywood Clive Youngs Buch beschäftigt sich mit Fanfilmen wie STP2	Seite 41
“Kitumba” Zeichnen Storyboards von Juan Baez	Seite 46
Phase II-Comic: „Freund und Feind“ Teil 3 - von Glenn E. Smith, William Lutz und Rob Barnes	Seite 54

Hierbei handelt es sich um die deutsche Übersetzung verschiedener „Phase II“ Artikel, die aus diversen eMagazinen aus den USA zusammengetragen wurden, als auch von uns verfassten Artikeln. Schwerpunkt liegt diesmal auf Berichten aus den Ausgaben #7 und #8.

Cover: Das Cover der fünften Ausgabe zeigt die U.S.S. Enterprise aus der Episode „The Child“, kreiert vom deutschen CGI-Künstler Tobias Richter (The Light Works – Digital Imagery) aus Köln, die u.a. ihre Weltpremiere auf der FedCon XIX am 29. April 2010 hatte.

Hintergrund: Die TOS-Enterprise, aus der Episode „Blood and Fire“ Teil 2, von Joel Bellucci

Verlag: Star Trek: Phase II Deutschland

Herausgeber: Stephan Mittelstraß und Peter Walker

Übersetzung: Michael Kuhn; Stephan Mittelstraß; Andreas Becker

Beteiligte Autoren: Jeff Hayes; Glenn E. Smith; Peter Walker;

ALLE STAR TREK. PHASE II EPISODEN WERDEN PRODUZIERT OHNE PROFIT ZU ERWIRTSCHAFTEN
UND SIND ALS KOSTENLOSER DOWNLOAD VERFÜGBAR

Star Trek®, Star Trek: The next Generation®, Star Trek: Deep Space Nine®, Star Trek: Voyager®, Star Trek: Enterprise® and all associated marks and characters are registered trademarks of CBS/Paramount Television. All rights reserved. The use of anything related to “Star Trek” is not meant to be an infringement on CBS/Paramount Television property rights to “Star Trek”

www.startrekphase2.de

VORWORT EINES TREKKERS...

FED XIX CON BEYOND IMAGINATION SPEZIAL



„Bonn... unendliche Weiten“. So oder so ähnlich erging es mir wie die letzten zwei Jahre, als ich, in „offizieller“ Funktion an Europas größter SF-Messe teilgenommen habe. „Viel gesehen, viel verpasst“, hätte meine Einleitung auch lauten können. Denn, obwohl wir als „Phase 2 Deutschland“ präsenter waren, denn je, habe ich durch Teilnahme an den „Phase 2“-Panels, wie ich sie inoffiziell nenne, doch den einen oder anderen Gaststar verpasst. Vor allem Joe Flannigan und David Hewlett von „Stargate Atlantis“ habe ich nicht sehen können, aber wofür gibt es nächstes Jahr die Con-19-DVD?

Aber das große „PRO“ dieser FedCon waren ganz eindeutig unser eigener „Capt'n Kirk“, oder auch „Der King“, oder für mich, schlicht und einfach „der Boss“ James Cawley stattete dieser FedCon einen Besuch ab. An zwei 1-Stündigen Panels beantwortete er die Fragen der Fans! Und die waren zahlreich! Das hat mich ganz besonders gefreut, dass James, vor allem am Samstag Abend, dem 1. Mai im „Holodeck“ einen solchen Andrang erlebte. Zwar habe ich gerade wegen DIESEM Panel von James Cawley das parallel laufende Panel von Joe „Shepperd“ Flannigan verpasst, aber egal.



James Cawley, Stephan Mittelstraß und Peter Walker.

Kostüme: James Cawley.

enthielt – wenn auch ohne dt. Untertitel. Die armen Leute an der „Mainbridge“-Technik nicht mehr. Schließlich hatten sie 3! DVDs mit „Korrigierter Fassung“, oder ähnlichem und ich drücke ihnen eine Stunde vor unserer Aufführung eine gebrannte, per Hand beschriftete Disk in die Hand. Die haben sie aber dann abgespielt – und den Zuschauern hat es wohl gefallen.

Zwar hatten wir dieses Jahr mit unsere zwei Premiere-Episoden „Enemy: Starfleet“ und „The Child“ immense Probleme – waren es die Untertitel, oder einfach die Tatsache dass wir zu spät bei der Convention erschienen. Und ich Trottel hatte natürlich ALLE DVDs bei mir, der Vorführer von der FedCon hatte nichts zum zeigen....

Das coolste überhaupt war ja, dass James redete und redete und redete.... Als ich dann mal ans Mikro ging, scherzte James „Stephan wird mich jetzt wohl von der Bühne vertreiben. Weg mit Dir!“ LOL. Also zog sich das Panel angenehm in die Länge – und wir entschieden uns, statt „The Child“ erneut das actionreichere „Enemy: Starfleet“ zu zeigen – diesmal MIT Untertiteln. Am Freitag wollten wir nämlich – unbeabsichtigt – eine um 6 Minuten gekürzte Version zeigen – als Weltpremiere. LOL. Wir dachten, wir müssten den Film ein wenig stutzen, um den Zeitplan der FedCon nicht durcheinander zu bringen. Denn leider sind die meisten unserer Folgen noch immer mindestens zw. 50 und 55 Minuten lang. Aber anstatt die Folge um 25 Frames pro Sekunde zu kürzen, waren einfach mal 6 Minuten gelöscht. James Cawley stand kopfschüttelnd neben uns. Gerade in DIESER

verstümmelten Version fehlten sämtliche guten Szenen von Paul R. Sieber als Cmdr. Kyril. „Diese Version könnt ihr nicht zeigen!“

ermahnte er uns. Doch er hatte glücklicherweise eine DVD bei sich, die den kompletten Film verstanden die Welt Beschriftet



Stargäste der FedCon XIX - 2010!



Chase Masterson ("Leeta", DS9) trifft James Cawley während der Closing-Ceremony.

Aber Gott sei dank war ja Chase Masterson vor uns auf der Bühne. Die bezaubernde Schauspielerin, ist bekannt als „Leeta“, aus DS9 – und im Fanfilm-Universum ist sie auch keine Unbekannte mehr. Schließlich spielte sie 2006 in Tim Russ „Of Gods and Men“ ja die grünhäutige Orionerin „Xela“. Sie hatte sogar Fotos zum Signieren von dieser Rolle. Ihre Fähigkeiten als Synchronsprecherin stellte sie dieses Jahr in der animierten Episode „The needs of the many“, von Farragutfilms unter Beweis. Also wir kamen zwar zu spät, aber der Saal war noch gut gefüllt – viele Fans ließen sich nämlich mit Chase ablichten – wer könnte es ihnen verdenken? Chase wechselte noch ein paar Worte mit dem ebenfalls anwesenden James Cawley. Wie sich herausstellte, hatte sie die Dreharbeiten am Set der „Retrofilm Studios“ noch gut in Erinnerung. Vor allem, so sagte sie mir, erinnerte sie sich an die extrem hohen Temperaturen die am Set von „Of Gods and Men“ herrschten, und die Millionen von Insekten.

Rundum war es einfach genial, mit „Capt'n Kirk“ und „Mr. Xon“ rumzuhängen, die Panels der Stars zusammen anzuschauen, über Star Trek, und „Phase 2“ im Besonderen zu reden und 3,5 super Tage zu verleben. Patrick Bell, der Xon spielt, glich seinem vulkanischen Alterego sehr, denn er war eher von der ruhigeren Sorte. Sobald mal die erste Aufregung verflogen war, war es einfach cool, mit diesen beiden Fanfilmern abzuhängen. Wir erhielten von der FedCon sogar einen eigenen Saal, den „Salon Koch“, wo wir am Samstag und Sonntag weitere unserer Folgen zeigen konnten. Das wurde sogar (siehe links) auf den zahlreichen Videowänden im Maritim Hotel bekannt gegeben. Natürlich gab es die dort gezeigten Folgen schon seit Jahren zum Download, aber LOL. Wo könnt ihr schon mal „In Harms Way“ oder das großartige „World enough and Time“ zusammen mit Kirk und Xon anschauen, auf der „Großleinwand“? Wieder blieb der Transport der DVDs an mir hängen, also als ich gerade ein Autogramm von Chase Masterson ergatterte und mit ihr ein bisschen über ihre Zeit am „Phase 2“- bzw. „Of Gods and Men“-Set sprach, rief mich ein nervöser Peter per Handy an, wo ich denn bliebe, er bräuchte die DVDs zum abspielen. LOL. Peter Walker, war bei den Vorführungen der „älteren“ Episoden sogar für den Ton verantwortlich – er brachte einfach einen Verstärker und zwei Boxen mit. Dann legte er

zu Testzwecken die Sulu-Folge kurz „WEaT“ ein, wollte dann eine im Zeitplan stehende Folge in den DVD-Player legen, aber James Cawley rief ihm zu, „Lass sie drin, ich möchte mir die Folge anschauen“.

Etwas später, als wir alle Folgen am Samstag gezeigt hatten, liehen wir den Saal – und unser Equipment - noch an Aaron Douglas. Ja, „Chief Galen Tyrol“ persönlich hatte eine DVD seiner neuen Serie, in der er einen Cop spielt, im Gepäck und suchte einen Raum, wo er ihn für interessierte Fans abspielen konnte. Wir haben „einem der letzten Fünf Zylonen“ gerne geholfen. Ich hätte mir eigentlich für diesen Service ein Autogramm sichern sollen. Mist!

Wir haben ja schon Mitte des Jahres 2010 – und die Leser wollen sicher wissen, was sie an neuen Episoden von „Phase 2“ so erwartet. Tja, 2 Folgen sind ja so gut wie fertig, „Enemy: Starfleet“ liegt in den letzten Zügen und sollte bald online gehen. Aber das kann sich durchaus um einen Monat oder so verzögern, sowohl das deutsche als auch das USA-Team von Phase 2 haben schließlich Vollzeitjobs um die wir uns kümmern müssen. `Nen Replikator gibt es ja auch nicht, Nahrung kostet schließlich harte Dollars bzw. Euros.



Aaron Douglas, "Chief Tyrol"

Neuigkeiten...

Zu „The Child“ gibt's was Neues zu berichten: Die von Jon Povill geschriebene Folge, wird eine Reihe von Nachdreharbeiten, sog. „Pick-up-shots“ erfahren.

Also kann es gut sein, dass die Version, die den Fans auf der FedCon 19 gezeigt worden war, für immer auf dem Boden des digitalen Schneiderraums landen wird. Gewisse Schlüsselszenen werden, so verriet uns James Cawley, neu gedreht werden, auf Grund künstlerischer Differenzen. Eigentlich schade, da „The Child“ rundum fertig zu sein scheint, aber einige Szenen, die wir in der „FedCon19“-Fassung 2x zeigten, so sagte James, seien umgeschnitten oder entfernt worden, weshalb die „online“-Version wohl ein wenig anders ausfallen wird.

Comics, Mangas und mehr...

Ihr, werte Leser mögt japanische Mangas bzw. Comics im Stile von DC oder Marvel? Dann gibt es in diesem eMagazin ein paar sehr nette Schmankerl für euch! Einen 14-Seitigen Artikel über die Macher hinter den „Phase 2 Illustrierten Abenteuern“, inklusive eines Berichtes vom deutschen Übersetzungsteam, einen Ausblick auf den in der Entwicklung befindlichen „Phase 2 Manga“ und die dritte Ausgabe von Glenn Smith's und Bill Lutz' „Freund und Feind“, ganze 20 Seiten starke Comicpower, komplett auf Deutsch, zum schmökern.

Inhalt:

Colonel Sean Gavis Finnegan, den die Zuschauer zum ersten und bisher einzigen Mal in der TOS-Folge „Shoreleave“ oder zu dt. „Landurlaub“ als zum Leben erweckte Erinnerung Captain Kirks sahen, stattet mit seinen Truppen von MAKOs der USS Enterprise einen Besuch ab. Doch der Space-Marine im grünen Hemd will an Bord bleiben, Befehl ist schließlich Befehl, die Konfrontation mit Captain Kirk ist vorprogrammiert. Der ist dem Iren noch immer böse, dass dieser ihm während seines ersten Jahres auf der Sternenflotten Akademie das Leben zur Hölle gemacht hat, mit seinen Streichen, außerdem missfällt ihm Admiral Noguras Entscheidung noch immer, Kampftruppen auf seiner Enterprise zu stationieren. Die Enterprise setzt Kurs auf Shermans Planet, der ja seit „Kennens Sie Tribbles?“ unter Föderationsprotektion steht.

Ob die Klingonen friedlich bleiben? Was hat sich seit ihrem Anschlag mit vergiftetem Getreide, auf der Raumstation K-7, getan? Kommen Colonel Finnegan und seine Soldaten doch schneller zum Einsatz als gedacht? Das erfahrt ihr in der 4. Ausgabe von „Freund und Feind“, das sich zurzeit in den USA in Produktion befindet.



Große Making-Ofs.....

Wie auf unserem Youtube-Kanal STP2Deutschland zu sehen ist, gibt es ein 20-minütiges „Behind The Scenes“-Video von Phase 2. Ein kleiner Teil davon, war, in einer anderen, 5-Minuten-Schnittfassung schon vor einem Jahr online gegangen und ist auch auf der „The Child“-Seite zum Herunterladen verfügbar. Die Datei heißt „On the Set of „The Child“, natürlich deutsch untertitelt. Das neue, erweiterte Video haben wir auch auf unserer Website eingebunden, klickt einfach unter der Sparte „Phase 2“ auf „Hinter den Kulissen“.

Hoffentlich waren das nicht die letzten Blicke, die James Cawley & Co. uns hinter die Kulissen ihrer Produktion werfen lassen.



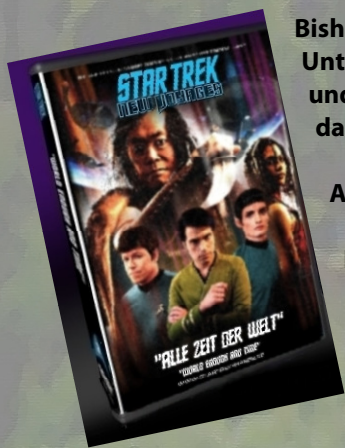
„World enough and Time“ – PAL DVD:

Dieses Projekt ist jetzt seit über einem Jahr in Arbeit... keine Sorge, wir wollen es wirklich herausbringen, komplett mit deutschem DVD-Cover und allem Drum und Dran: Kostenlos herunterladbar auf unserer Website.

Bisher hat uns nur leider das wahre Leben davon abgehalten, die DVD-iso-Files fertigzustellen. Die Untertitel sind geschrieben und ans PAL-Format angepasst, es gibt schon Entwürfe fürs DVD-Menü und eine Menge Bonsmaterial ist auch schon zusammengetragen, nur unsere Jobs halten uns noch davon ab, das Projekt „WEaT“-DVD für Region 2-DVD-Player (also PAL) fertigzustellen.

Aber wir packen es dieses Jahr an, versprochen!

Bis zu nächsten Mal! Ruffrequenzen geschlossen, euer Stephan.



Fotogalerie von der FEDCon XIX



Panel 1 (Freitag, 28.4.2010, 14:45 Uhr, "Main Bridge")



Panel 2 (Samstag 01.5.2010, 19:30 Uhr, "Holodeck")



James in TNG-Jeffriesröhre



"Salon Koch", quasi unser "Phase 2"-Kinosaal



James bei der Closing-Ceremony



Patrick Bell (Lt. Xon) und James, am Sonntag, 2.5.2010



K'GIA

INTERVIEW MIT PONY R. HORTON

STP2 eMag: Wie hast du von Star Trek: Phase II gehört?
Wie kam dein Mitwirken an der Produktion zustande?

Pony R. Horton (PRH): Zuerst, lassen Sie mich Danke sagen für die Chance meine Erfahrungen in Phase II einzubringen: Zusammengefasst, es ist ein großer Spaß.

Ich bin nicht mehr ganz sicher wie ich auf Phase II aufmerksam wurde, aber ich weiss das damals noch New Voyages hies. Ich denke es war als ich begann mich für „Fan Filme“ zu interessieren, 2005 oder so. Ich produzierte einen Indiana Jones Fan Film in dessen Mittelpunkt Indy's Filzhut stand. Ich nannte ihn allerdings nicht Indy; er war „der Abenteurer“. Also, während der Recherche über Indy Fan Filme und dem Anschauen von einigen davon, wurde ich neugierig und stöberte ob es auch Filme über STAR TREK gab. Ziemlich schnell fand ich dann auch New Voyages. Die erste Episode, welche ich sah, war „In Harm's Way“. Obwohl die Effekte und Kameraführung etwas holprig umgesetzt waren, erkannte ich das Potenzial, das Talent, und die unglaubliche Hingabe um mit wenig Geld eine sehr authentische Rekonstruktion der originalen Sets und Kostüme zu erreichen. Ich habe die Originale im Smithsonian gesehen und natürlich auch die Star Trek Tour (die TOS Brücke, leider nur sehr lieblos nachgebildet, wie ich anmerken muss. Nichts gegen diejenigen die damit zu tun hatten.) und die Star Trek Experience in Las Vegas.

James Cawley's Sets, Kostüme, mit viel Liebe zum Detail gemacht, waren so überwältigend das ich sofort begeistert war. Ich war höchst beeindruckt das die Show Gastauftritte von „regulären“ Star Trek Schauspielern wie William Windom und Barbara Luna, und später, meinen alten Freund Walter Koenig als Chekov selbst, in einer Episode welche geschrieben wurde von niemand anderem als D.C. Fontana sah! Das war ein sicheres Zeichen dafür das Star Trek gewissenhaft wiederaufgebaut wurde, und ich wollte ein Teil davon sein!

Ich wurde mit einbezogen als ein Aufruf an freiwillige Helfer für „Blood and Fire“ herauskam. Die eine Sache mit der ich ein Problem hatte als ich die Show sah, war der (und nochmals, nicht böse sein) amateurhafte Transportereffekt. Ich dachte, vielleicht arrogant, dass ich es besser kann, und wollte es Ihnen beweisen. Ich fuhr nach Vasquez Rock mit einem Kumpel von mir, er heisst Don Nolan, welcher auch ein Fan ist (sein Vater, Barry Nolan, und ich, arbeiteten beide für Van der Veer Photo Effects; er als Visual Effects Supervisor und ich, als Hausmeister), und wir filmten eine kurze Sequenz über zwei Männer, die die Felsen erklimmen, und einer findet einen Communicator auf dem Boden liegen, hebt ihn auf,

öffnet ihn und wird weggebeamt. Sein Freund bleibt geschockt alleine stehen. Nun, ich schickte den Film ein und Joel Bellucci kontaktierte mich kurz danach und gab mir die Chance einige Effekte, inklusive des Transportereffekts, für „Blood and Fire“ zu erstellen. Natürlich habe ich diese Chance ergriffen und hier bin ich!

Seitdem sieht es so aus, dass ich die Mehrzahl der Transporter Sequenzen zukünftig auf absehbare Zeit hin gestalten werde, (sofern die Phase II Macher dies möchten). Sie haben den Transporter lustigerweise umbenannt; nun ist es „Der Pony Express! Ich musste sehr darüber lachen!

STP2 eMag: Erzähl uns über deine Erfahrungen mit „Kitumba“. Du spielst eine zentrale Rolle in dieser Episode, ohne zuviel zu verraten, über deine Erfahrungen als Schauspieler und die Gedanken über diese Rolle. Kannst du uns etwas erzählen über die Schauspielerei, Regieführung, Visuelle Effekte, und, soweit ich verstehe, deine Erfahrungen als Journalist?

PRH: Okay, wow... mal sehen. Meine Erfahrungen als Schauspieler sammelte ich während der High School und des Collegetrainings im Kurs Theater und Schauspiel. In der Hoover High School, in Glendale, hatten wir einen sehr strengen Drama Lehrer, einen großartigen Mann namens Robert Baker. Er war ein strenger, ernsthafter Drama Lehrer, welcher an seine Lehrmethode glaubte. Wir hatten einen wundervollen Klassenraum, mit richtiger Bühne mit Flügeln, Backstagebereich, aufwändiger Beleuchtungstechnik und eines Zuschauerbereichs. Ich folgte ihm zum Mission Collage für ein weiteres Semester Schauspielerei nachdem ich ein Semester mit Walter Koenig in der UCLA Extension 1976-77 absolviert hatte. 1983 an war ich für Valley Cable TV als Director of Photography und Produzent/Editor im internen Programm tätig. Im Frühjahr des Jahres wurde ich von einer neuen Firma namens Rich & Famous Productions angeworben um TV Werbung und andere Videoproduktionen herzustellen. Ich führte Regie, filmte und editierte sie, zeitweise spielte ich mit oder sprach Texte darüber. Vor dieser Zeit hatte ich ein oder zwei Einsätze als ein Statist in einem unwichtigen Film namens FULL MOON HIGH, wirkte an einem TV Spot für den Film SUPERMAN mit, als ein Theaterbesucher. Ich denke dies waren meine ersten professionellen Schauspielere Erfahrungen nach der Schule.

Ich bemühte sehr um weitere Arbeiten seitdem, aber ich weiss nicht ob es wirklich was zählt. Wie auch immer, 2008 bekam ich dann eine Anstellung im Lego Land in Kalifornien als Indiana Jones Darsteller, gab Peitschen Demonstrationen als Teil einer Promotion des Starts von Indy 4. Ich trat zudem auf in vier Episoden von THE LAIR (HereTV) als Mr. Spivey, einen zwielichtigen Charakter, welcher ein schmachvolles Ende findet. Nun, Bobby Rice, welcher zur Stammbesetzung von the Lair gehört, erinnerte sich an mich und war so nett meinen Namen James Cawley gegenüber zu erwähnen als ein Bewerber für eine Rolle in KITUMBA. James war einverstanden und ich war für der Rolle des K'Sia im Gespräch sowie auch andere Rollen. Wie schon bei der Effekt-Arbeit ergriff ich meine Chance. Zum ersten Mal habe ich eine tragende Rolle in einer Produktion von jemand anderem. Die Rolle ist wichtig und, muss ich zugeben, das war schon respektinflößend.

Ich mag diese Rolle. Er ist zwiegespalten, macht manchmal das Gegenteil von dem, was er zuvor gesagt hat, aber das und seine Motivation und persönliche Geschichte sind die spaßigen Aspekte des handwerklichen Teils als Schauspieler. Ich weiss nicht ob ich ein wahrer Künstler darin bin oder nicht, aber das wichtigste für mich ist es, einen guten Eindruck über die Vorgeschichte dieses Charakters zu vermitteln, damit seine Motivation und sein Handeln nachvollziehbar bleibt.

Ich mag den Charakter von K'Sia. Er erinnert mich an eine Kombination einer Figur aus einer Star Trek Geschichte (A FLAG FULL OF STARS/ dt. Buchtitel „Eine Flagge voller Sterne“) namens Dr. G'Dath, ein klingonischer Lehrer an einer High School in New York City; und Anthony Hopkins in MASK OF ZORRO. Das ist das was ich dachte als ich meinen Teil spielte. Der Regisseur, Vic Mignogna, hatte andere Vorstellungen über diesen Charakter als ich, wollte ihn aggressiver und abwertender gegenüber Menschen als ich ihn sah, aber ich denke wir haben einen Weg gefunden, so das diese Figur funktionierte.

K'sia kommt mir irgendwie sehr ausgearbeitet über die Lippen. Manchmal passiert so etwas mal mehr, manchmal weniger gut. Ich weiß nicht weshalb er so klingt, wie er es tut, aber fühlt sich gut an für mich. Ich bin immer noch ziemlich aufgeregt wenn ich daran denke was mit S'Kia passiert am Ende des Abenteuers, aber ich kann es jetzt noch nicht verraten. Zu meiner Regie- und visuelle Effektarbeit... nun, ich liebe das Filme machen, normalerweise Kurzfilme, die sind günstiger. Das ist es weshalb ich zum Werbefilmen kam, aber ich habe auch einige längere Arbeiten gemacht. Für mich, Filme machen bedeutet den Film zu machen,



alles. Vielleicht bin ich eingebildet, aber ich mag es, alles mögliche selbst zu machen was man beim Film machen kann, inklusive der visuellen Effekte.

Das ist das was ich eigentlich gelernt habe sind professionelle Video Effekte und Editor/Projektion mit Schwerpunkt auf Seidenmalerei und Miniaturen sowie etwas Bluescreen Arbeit, Rotoscope, Animation und Optische Effekte bei Van der Veer Photo Effects und bei Valley Projection in Burbank. Ich liebe STAR TREK von Anfang an und wir schauten auch Irwin Allen Shows (meine Mutter kannte Irwin) wo es immer Miniaturen und coole Effekte von L.B. „Bill“ Abbott und Frank Van der Veer zu sehen gab, und ich wusste das Filme machen wollte, die solche Visuellen Effekte haben sollten.

Also, in den frühen 80er Jahren führte ich Regie bei Talk Shows, Gerichtsshow, Werbung und Pilotfilmen. In den späten 80er Jahren betrieb ich ein IMAX Kino im California Museum of Science and Industry in L.A. Wochentags und an Wochenenden und in der Freizeit erstellte ich Tricksequenzen in Roger Corman Filmen und ein paar Filmen die produziert wurden von Steven & Stuart Paul sowie Jon Voight.

Ich musste mit Computern mithalten und erlebte die Veränderungen in der Welt der Effekte und des Editierens, und seit dem letzten Jahrzehnt erledige ich alle meine Arbeiten digital.

1992 zog ich von L.A. nach Washington, DC, genauer Reston, VA. Ich ging in das Büro der The Times Community Newspapers und sagte Ihnen das ich einen tollen Job als Nachrichten Fotograf für deren Zeitung machen könnte. Ich wuchs auf in einer Familie von Fotografen und Künstlern und ich entwickelte Fotofilme seit ich 8 Jahre alt bin, genauso wie fotografieren. Also das Fotografieren liegt mir im Blut, wenn ich so sagen darf.

I've kept up with computers and changes in the world of effects and editing, and for the last decade have been doing all of my effects and editing work digitally. Die „Times“ gab mir eine Anstellung als Fotograf und Redakteur und das habe ich Vollzeit gearbeitet von Ende 1992 bis Ende 1994. Durch meine Erfahrungen mit The Times gewann ich den ersten Platz des Virginia Press Association's Journalism Award für Bilder und Geschichte 1993. Nach zwei Jahren zog ich zurück nach L.A. Und schreibe nebenbei als Freier Journalist im L.A. Gebiet. 2000 wurde ich Chef-Fotograf/Assistierender Editor beim BLACK BELT MAGAZINE, für das ich ein Jahr arbeitete bevor ich wieder Selbstständig wurde.

Seitdem habe ich meistens gearbeitet als Produzent von Lokaler Werbung, Firmenpräsentationen (einige für Baron Hats), Hochzeitsvideos und Alben und, man glaubt es nicht, 3 Jahre DVD Editorarbeiten von Videofilmen für Erwachsene für eine Firma in Palmdale, Kalifornien gemacht.

STP2 eMag: Als Du das Script zu „Kitumba“ gelesen hast, war da etwas im Script was dir so sehr gefallen hat, das du zu dir selbst gesagt hast: „Ich kann es nicht erwarten daran mit zu wirken.“ Seit du einen klingonischen Charakter spielst, gibt etwas Besonderes um sich vorzubereiten auf die Rolle?

PRH: Ja, seit dem Moment wo K'Sia vorgestellt wird, da sagte ich „Ich kann es nicht erwarten daran mitzuwirken!“ Als ich sah das ich eine Szene mit Gil Gerard haben würde, wäre ich fast die Wände hochgegangen um nicht laut zu schreien! Ich sah eine Menge Möglichkeiten um etwas Humor unterzubringen und das war schon immer sehr verlockend für mich. Das es zusätzlich noch einige Szenen mit John Carrigan, welcher Kargh spielt, geben würde, war ein zusätzlicher Anreiz.



Um mich vorzubereiten las ich viel über die klingonische Kultur, ich schaute Videos von anderen Klingonen und übersetzte einige davon in die klingonische Sprache. Ich bin ziemlich vertraut mit den Klingonen und etwas von deren Geschichte. Ich kenne das Khitomer-Abkommen, ich kann einen Duras über eine Meile entfernt erkennen, Ich weiss von Worf's Herabstufung, von Gowrons's Verrat und Kor's spätere Abenteuer. Ich habe einige Ideen zur Legende vom Schwert des Kahless.

Eine andere Sache, welche ich als K'Sia's Erkennungsmerkmal auswählte war eine Waffe, die auch meine war: Eine Bullenpeitsche. Ich stellte mir vor das er die Art Kämpfer war, der Stolz war auf seine Fähigkeiten im Umgang mit dieser Waffe, welche geheimnisvoll war und mehr Geschick und Finesse erfordern würde als eine Waffe mit Klinge. Ich nahm mir die Freiheit und

kontaktierte Jack Perry, Besitzer von Cowboy By Design (in Montana) und er entwarf für mich eine wunderschöne 6' Kangeroo-Haut Peitsche mit festem, silbernen Griff, basierend auf dem, den Vicent Price in DeMille's TEN COMMANDMENTS / (Die 10 Gebote) hatte. Es ist eine liebevoll eleganter, furchteinflößende Waffe, welche wundervoll zum Charakter passt.

Natürlich versuchte ich mich so gut wie möglich an meine Sätze zu erinnern, welches wirklich nicht so einfach ist, wie es hätte sein sollen. Ich musste sehr viel Darstellung abliefern und mir dabei sehr viel merken, das war sehr einschüchternd.

STP2 eMag: Es ist eine Menge an Make-Up Effekten während der Produktion dieser Episode nötig gewesen. Du musstest dort sicher viel über dich ergehen lassen um K'Sia zu spielen. Kannst du uns von deinen Erfahrungen berichten ? Wir haben gehört das Du dir einen Bart hast wachsen lassen um diese Rolle zu spielen, ist das richtig?

PRH: Zuerst, wegen dem Bart, ich lasse ihn so einmal im Jahr wachsen, das ist keine große Sache. ALLE klingonischen männlichen Krieger tragen einen Bart. Ich habe einfach 4 Monate vor Beginn der Dreharbeiten angefangen ihn wachsen zu lassen, so dass er dann prächtig und formschön war. Was lustig war, war der Tag nachdem wir den Dreh abgeschlossen hatten. Ich hatte abends zuvor den Bart abrasiert und als ich mich dann wieder im Studio sehen ließ, viele mussten zwei mal schauen oder erkannten mich erst nicht. Der Bart scheint mich etwas älter wirken zu lassen und ich sah jünger aus ohne ihn. Ich muss sagen mit Beginn des Sommers war es gut den Bart los zu sein.

Das Makeup war wie ich es erwartet hatte: Ungefähr 90 Minuten im Stuhl sitzen um rein zu kommen, und 30 Minuten es wieder loszuwerden. Ich muss John Palladin danken, unserem wundervoll grantigen Makeup Guru. Der Man versteht sein Handwerk und abgesehen von seiner rauen Schale muss man diesen Mann einfach lieben! Er hat ein großes Herz und ist ein großer Makeup-Künstler. Er experimentiert mit verschiedenen Komponenten um sicherzustellen das wir keine Probleme mit dem Makeup oder den Lösemitteln haben. In der zweiten Woche des Drehs schaffte er es in 30 Minuten mich komplett an- und wieder abzuschminken: Ich habe auf die Uhr geschaut! Das Makeup war erstaunlich bequem, ich hatte kaum Probleme damit, abgesehen von gelegentlichem Juckreiz und ich mich nicht kratzen konnte.

Nun, das Kostüm auf der anderen Seite war die Hölle. Es war ein langärmliches, schweres T-Shirt, dann ein paar falsche Pelzstücke (in grellem Rot), dazu noch eine Art Latzhose aus schwerem, geknüpftem Leder (oder Etwas aus Künstlichem Leder) welche von den Schultern bis zu den Knien reichte. Dann kamen noch Stretchhosen und zu enge Stiefel (Ich habe Größe 45, sie waren aber nur Größe 43) und dann ein großer, langer, schwerer Ledermantel, auch in Rot, an der Taille mit Gürtel und mit einer langen Gürtelschnalle und eine Halskette, welche immer wieder kaputtging durch Materialermüdung.

Der Anzug war so heiß und schwer das es fast nicht zum Aushalten war auf der Bühne, und ich schöre ich habe einige Pfund verloren während des Drehs. Der positive Aspekt ist das ich unglaublich majestätisch in dem Outfit aussah. Ich sah aus wie ein älterer Verwandter von Kanzler Gorkon (gespielt von David Warner in STAR TREK VI: Das unentdeckte Land). Als ich das erste mal in vollem Kostüm und Makeup aus dem Makeup Raum kam und den Green Room betrat ging ein Raunen durch den Green Room. Sowas war mir noch nie zuvor passiert und es überraschte mich selbst. Ich ging danach auf die Strasse vor das Studio um etwas frische Luft zu schnappen und habe dabei fast ein paar Autounfälle verursacht weil Leute mich bei knapp 70 km/h angestarrt haben, vor allem als ich meine Peitsche ausgepackt habe.

Ich war nicht der einzige Schauspieler, der diese Erfahrung gemacht hat. Ein paar andere wurden ebenfalls bewundert wenn sie ihren Charakter gespielt haben, haben genauso geschwitzt in ihren Kostümen und nahmen genauso Pausen zur Erfrischung draußen und brachten Fahrer zum gaffen.

STP2 eMag: Wie war es auf der Brücke der Enterprise zu stehen? Kannst du uns etwas erzählen über die Arbeit mit dem Cast und der Crew?

Auf der Brücke der Enterprise zu stehen ist ... hmm ... OH, MEIN ... GOTT.

Ich habs geschafft, es ist echt. Ich stehe auf der Brücke. Seit 43 Jahren liebe ich STAR TREK und nun stehe ich hier, in mitten der Brücke.

Und ich SPIELE MIT!



Für mich als Fan von kleinauf, das war wie eine Reise zu Mekka für mich. Was vielleicht nicht so klar wie man sich an die Brücke erinnern soll nachdem man dort gewesen ist. Die Gedanken sind so unwirklich, oder fremd wenn man mit dem Ergebnis auf dem Bildschirm konfrontiert wird. Ein Teil ist dieser kulturelle und visuell idealisierte Blick auf die Brücke und die anderen Schauplätze der Classic Serie und dann die raue Wirklichkeit von dem Ort wo wir waren.

Zuerst einmal ist alles kleiner im wahren Leben als auf dem Schirm. Es sind Sperrholzbretter und MDF Platten, mit Stützen auf der Rückseite, ein offenes Dach mit Lichtern und viel Glaswolle welche herunterhängt. Einige der Schalter auf der Konsole funktionierten, schalteten verschiedene Instrumente und Anzeigen an was erst ziemlich alarmierend aussieht. Ein paar der Knöpfe sind Fakes und machen gar nichts. Aber, wenn die Brückenbeleuchtung eingeschaltet ist und alles läuft, wenn die Crew auf ihren Stationen und in Uniform ist, plötzlich, für einen kurzen Moment, glaubt man ist auf einem Raumschiff, in den 60ern auf dem Set des Originalen Star Trek. Es ist etwas unheimlich!

Mit der Crew zu arbeiten hat viel Spass gemacht. Es sind sehr freundliche Leute, sehr STAR TREK verbunden, und es macht unglaublich viel Spass dabei zu sein. Die Crew ist ein Mix aus erfahrenden Industrie Profis und enthusiastischen Newcomern, und da gibt es immer jemanden der seine Erfahrungen verbessern möchte. Die Crew funktioniert wie jedes andere professionelle Set wo ich war, und ich war auf vielen. Sie sind unglaublich freundlich dazu. Das Kamera & Elektrik Team waren die größten Abteilungen, soweit ich mich erinnere.

STP2 eMag: Erzähl uns ein wenig darüber wie du zu Star Trek gekommen bist. Was sind deine Lieblingsepisoden oder Filme? Was hat Star Trek das du dein Talent und deine Zeit für Phase II zur Verfügung stellst?

PRH: Ich liebe Star Trek seit 1966, als ich 8 Jahre alt war, besonders stark wurde es so zwischen 1969-70. Wie ich bereits sagte, habe ich viele Irwin Allen Shows zu Hause gesehen, Die Reise zum Grund des Meeres, und Lost in Space. Für mich waren Raumschiffe kleine Fahrzeuge oder Untertassen wie die Jupiter II, Hybriden wie das Fliegende U-Boot; oder echte Raumschiffkapseln von Genemi oder Apollo. Als ich so etwas riesiges, episches und bedeutendes wie die Enterprise über den Bildschirm fliegen sah, war ich hin und weg. Ich erinnere mich an ein befreundetes Kind aus der Nachbarschaft das wie ich die Eröffnungssequenz sah, den Moment als wir das Schiff am roten Planeten vorbeifliegen sahen in dieser großen, wunderschönen Aufnahme, als Kirk intonierte: „Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise...“ über dieser majestätischen, inspirierenden Musik. Ich werde nie meinen Freund vergessen der ganz atemlos sagte: „Schau dir das Schiff an, Es ist eine riesige Stadt im Weltraum!“

Ich weiß noch wie ich von dieser Idee gepackt wurde und seit dem wurde ich mitgerissen für viele Jahre bis 1971, da war ich bereits ein Vollblutfan. Als die Animierte Serie und die ersten Bücher und Comics auf den Markt kamen, wäre ich fast explodiert! Ich habe noch meine Original Fassung von Steven Whitfield's „The Making of Star Trek“, welches ich in den frühen 70ern gekauft habe. Und mein altes Technisches Handbuch der Sternenflotte, das mit dem schwarzen Kunstlederdeckel.

Als ich älter wurde, in meine frühen Teenjahre, lernte ich viel über STAR TREK's Wertschätzung für das Konzept von Gleichberechtigung und einer besseren Zukunft für die Menschheit in einer großen Kosmischen Gesellschaft, die Idee das wir uns nicht selbst vernichten würden mit unnötigen Kriegen, Terrorismus und nuklearen Waffen, wo alle Teil der Gesellschaft sind und Armut und Bigotterie ein Teil der Vergangenheit war. Die Idee das wir mit Überlichtgeschwindigkeit reisen würden in eine größere Galaktische Gesellschaft war nur das Sahnehäubchen. Lieblingsfilme sind, nicht geordnet... Zorn des Khan, Zurück in die Gegenwart, Das unentdeckte Land, Generationen, Der erste Kontakt und verschiedene Szenen aus Am Rande des Universums, Auf der Suche nach Mr. Spock, Der Aufstand und (Gott, ich hasse es das zu sagen) Nemesis.

Ich liebe ALLE TV Serien, von TOS bis ENTERPRISE und jede Serie dazwischen. Es ist schwer dort eine Liste mit Favouriten zu haben, es waren so viele, aber ich versuche es mal mit ein paar...

TOS: City on the Edge of Forever, A Piece of the Action, The Trouble With Tribbles, The Menagerie, The Corbomite Maneuver, Balance of Terror, Arena, Assignment: Earth, Tomorrow is Yesterday, Bread and Circuses und viele andere

NEXT GENERATION: Time's Arrow, Elementary, Dear Data, Family, A Fistful of Datas, The Emissary, Relics, Unification, Yesterday's Enterprise, Sarek, Best of Both Worlds, Birthright und viele andere

DS9: Our Man Bashir, Trials and Tribulations, Blood Oath, Far Beyond The Stars.

VOYAGER: The 37's, Flashback, Future's End, Scorpion, and Death Wish.

ENTERPRISE: In A Mirror, Darkly, The Andorian Incident, Carbon Creek, These Are The Voyages



Nochmal, dies ist nur ein kleiner Teil der Folgen die ich mag. Zusätzlich habe ich noch ca. 140 STAR TREK Comics und Bücher. Ich widme meine Talent STAR TREK nicht nur um mein Resümee und meine Erfahrungen zu erweitern um High-End Visuelle Effekte zu machen (und meine Schauspiel-Gebühren zu bezahlen), auch weil es STAR TREK ist ! Es spiegelt immer noch das wider was Gene Roddenberry mit TOS versucht hat und das ist immer noch weitaus besser als das was im TV heutzutage läuft. In den besten Momenten zeigt es den Weg in eine bessere Zukunft, und ich möchte ein Teil davon sein.

STP2 eMag: Gab es verrückte oder schöne Momente während des Drehs? Harte Momente, Herausfordernde Momente?

PRH: Ja, ich hatte ein paar Erlebnisse. In den ersten paar Tagen hatte ich wenig zu tun und nutze die freie Zeit um an ein paar Bildern für die Sets zu arbeiten. Als ich arbeitete ging auf einmal ein sehr lauter, markerschütternder Alarm los, welcher mich an meine Schulzeit erinnerte. Ein Alarm aus der Zeit des kalten Krieges, welcher Luftalarm bedeutete. Als ich aufwuchs, im Herzen der Luftfahrtindustrie in Burbank, konnte das nur eins bedeuten:

Ein Nuklearer Angriff!!! Wir hatten diese Ducken und Bedecken Übungen geübt in der Grundschule. Dieses Geräusch verursacht immer noch bei mir Gänsehaut. Nun, ich rannte ins Studio, schneeweiß im Gesicht und sah James dort. Niemand schien es zu bemerken. Ich fragte James ob diese Sirene Ärger bedeuten würden, ich dachte an die nukleare Bedrohung aus Nord Korea. James fing an zu lachen. Es kam heraus das in einer Kleinstadt wie Port Henry diese Sirene die Freiwillige Feuerwehr zum Einsatz ruft. Ich fühlte mich verdammt blöd!

Einen anderen Tag fing ich eine braune Fledermaus die im Studio herumflog und dort einige Leute erschrak, andere amüsierte. Die Fledermaus landete schließlich auf einer rauen Tapete und ich konnte sie mit einem T-Shirt herunterholen und draußen freilassen.

Schreibt „Fledermaus-Bezwinger“ in die Credits bitte.

Das schwerste waren die langen Stunden. Das ist bei einem Dreh völlig normal, das war nichts neues; aber grausam. Aber es gab immer jemanden zum Reden oder zum Videos schauen, oder ein Buch zu lesen, ein Spiel zu spielen oder eine Weile zu schlafen, oder James's Cola aus dem Kühlschrank zu stehlen. Das war alles kein Problem.

Mehr als einmal würde ich zum Transporter Raum gehen und mich an die Kontrollen stellen um Leute hinein und wieder heraus zu beamen. Ich würde das tun, kein Scherz. Oder, an der Konsole sitzen und Knöpfe drücken und Schalter umlegen, die berühmten Piepser und Geräusche im Ohr. Kraftfelder synchronisieren, zielen und Ausrichten der Zielerfassungsscanner. Ich würde mir diese drei roten Hebel nehmen, sie hochziehen und ... Energie!

Als Charles Root's animiertes Panel angeschaltet wurde, der Effekt auf der Konsole war cool. Ich lebte diese TV Show, welche ich mein ganzes Leben gesehen habe!!! Um einen guten Blick zu bekommen auf diese lebensgroßen, perfekten Panels, war ein wahrgewordener Traum eines Fan's! Das ist ein Grund weshalb ich die Replica des Weltraumbildes gemalt habe, welches man im Transporterraum sehen kann in TOS. Sie hatten keins in James's Studio, ich wusste ich könnte es schnell machen, also tat ich es, jetzt finde ich sieht es kompletter aus, meiner Meinung nach.

Einen Nachmittag, wir kamen gerade von einem Gruppenmittagessen, die Brücke war überlaufen worden von Tribbles! Einige lebten, bewegten sich und schnurrten!!! Sie waren in allen Größen und Farben. Es war ein Aufstand und wir hatten einen ganzen Tag mit ihnen bevor wir saubergemacht hatten und weiter arbeiten konnten. Danke an Dr. Willie Yee dafür. Er half beim Dreh mit und zeigte seinen mit Preisen ausgezeichneten Prius, welche zu einem netten kleinen Shuttle umgebaut worden war, der Zhang Heng. Er war auch so nett, dass ich ein paar Tribbles adoptieren durfte, welche nun bei ihren Tribble Freunden sind, welche ich seit einigen Jahren gesammelt habe. Nun stehen sie in einem Regal über dem Fernseher neben einem schönen Modell der Enterprise, NCC-1701-D.



Das Herausfordernde war, sich den Text zu merken mit dem richtigen Ausdruck und passend zum Charakter, nach einer Weile war mein Hirn weich geworden nach vielen Stunden Arbeit. Nach einer Woche war mein Hirn löchrig, flüssig, ausgezerrt. Das erinnert mich daran... Ich möchte besonders Gil Gerard und Dr. John Kelley danken, und Charles Root, sie alle gaben mir gute Tipps wie ich meine Wirkung auf der Kamera verbessern könnte, wie ich „die Bühne nehmen“ würde, wie Gil es nannte. Ich werde mich daran erinnern. Sie kamen auf mich zu, ohne Konfrontation und sehr sanft und ich lernte etwas von ihnen. Danke, Jungs!

STP2 eMag: Du hast einige Autogramme gegeben, wie war das für dich ?

PRH: Oh man, das war verrückt. Ich hatte nicht erwartet das Leute mich nach Autogrammen fragen würden! Einige waren Crewmitglieder, deren Drehbücher ich signieren sollte, mehr wie ein Hochschul-Andenken, das schien normaler. So was kommt schon mal vor. Aber manchmal waren da Leute, mit denen ich nie zusammen gearbeitet hatte, und die wollten Autogramme von mir, als Schauspieler. Das amüsierte mich und ich war nervös, und natürlich glücklich zu signieren.



STP2 eMag: Was erhoffst du dir, was dein Mitwirken in STAR TREK: Phase II bringt? Was hoffst du bringt es dir in der Zukunft?

PRH: Wenn man vom Vermächtnis Aspekt absieht... „Ja, Pony hat viel für STAR TREK: Phase II getan, wie sollten ihn anheuern...“ und abgesehen vom Aspekt dessen das es was für mein Resümee und meine Erfahrungen bringt, und meinen Anteil bezahlt... Abgesehen von allem ist die Idee, an STAR TREK mitzuwirken, wie ich früher bereits sagte, die Menschheit zu einer besseren Zukunft zu führen. Es ist ein nobles und bescheidenes Konzept dessen Teil ich bin.

STP2 eMag: Du erwähntest im Phase II Forum, das du ein AIDS Patient bist. Beeinflusst dies deine Art zu arbeiten? Hat es dich als Künstler beeinflusst?

PRH: Nur in den Gebieten wo physisch hart wird ist es ein Problem für mich. Mir fällt es schwerer mir Skripte zu merken, ob das am AIDS liegt, an der Medizin oder an natürlicher Geistiger Abwesenheit, ich weiß es nicht. Ich könnte ein Problem haben wenn ich einen Teil machen soll wo ich nicht an meine Medikamente komme oder in einer Umgebung bin die völlig ausgetrocknet oder lebensfeindlich ist. In machen Fällen, wenn ich Medikamente über Grenzen schaffen wollte, nicht das ich das geplant hätte irgendwohin zu fliegen in nächster Zeit. Meine Stimme wurde etwas kratzig in den letzten zwei Jahren, aber wir wissen noch nicht warum. Ich habe meine guten Tage und meine nicht so guten Tage. Andererseits, nein, da gibt's nicht viele Unterschiede.

STP2 eMag: Kannst du uns ein wenig über dich erzählen – wo du lebst, wo du arbeitest oder irgendwas anderes was du gerne mitteilen möchtest?

PRH: Ich lebe in einem kleinen Bergdorf, Tehachapi, CA, das liegt in Kern County in den Bergen südöstlich von Bakersfield. Es ist eine ziemlich kleine Eisenbahnstadt mit einigen guten Restaurants und dem Tehachapi Loop. Wir haben ein berühmtes Gefängnis hier. Humphrey Bogart erwähnte es einmal in „Der Malteser Falke“.

Ich wuchs auf im San Fernando Valley und lebte in Hollywood, die hohe Wüste, genauso wie im DC Metro Gebiet. Ich arbeitete für mich selbst, versuchte Geschäfte zu machen hier oben in den Bergen. Ich lebe mit meinen vier Katzen und manchmal einem Hund, und meinem Mann Darryl, welcher alle paar Tage mal hoch kommt. Ich mache die Effekte für STAR TREK, andere Arbeiten und schaue TV. Ich habe noch einige Bilder die darauf warten fertig gemacht zu werden, was wohl in naher Zukunft geschehen wird. Ich hoffe etwas Arbeit für die Lokale Presse hier zu bekommen und vielleicht einige beteiligte Firmen in Bakersfield.

STP2 eMag: Gibt es noch etwas, was wir nicht gefragt haben, das du den Fans mitteilen möchtest?

Nein, ich möchte mich aber bedanken bei James Cawley, Joel Bellucci, Bobby Rice, Bill Lutz, Andrew Grieb, Rob Morrow, Linda Falvo, Patty Wright, Emory Moody, Gil Gerard, Ralph Miller, Brian Q. Kelley, „Big“ Paul Sieber, Kent Schmidt, Vic Mignogna, Charles Root, Dr. John Kelley, Ron Boyd, John Carrigan, Kario Perrera-Bailey, Brian Holloway, John Palladin und alle anderen von STAR TREK: PHASE II

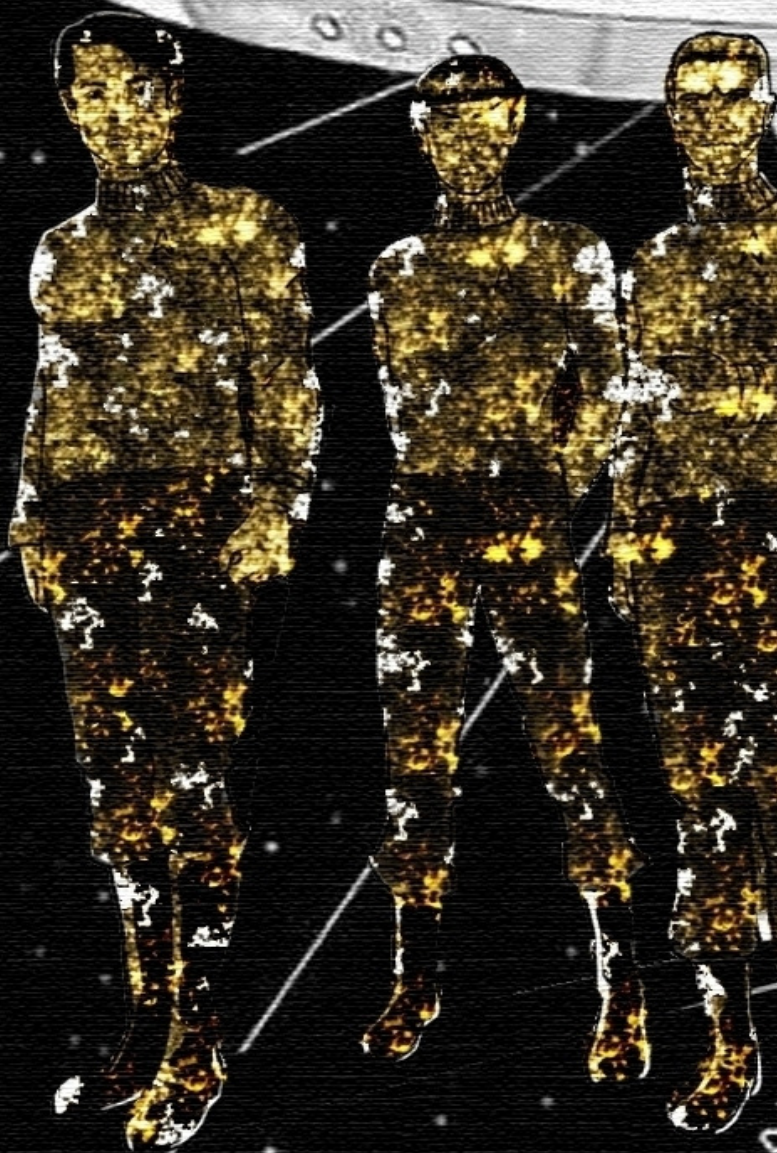
Übersetzung: Michael Kuhn für Star Trek: Phase II Deutschland



PHASE II

DIE VIGNETTEN LEBEN WEITER

お負けは書き続ける



von Peter Walker

Im Jahr 2006, als die Veröffentlichung der „New Voyages“ Episode „To Serve all my Days“, mit Gaststar Walter Koenig als Chekov bevor stand, drehte man eine Reihe von 5-minütigen Kurzfilmen, „Vignettes“ genannt.

Die erste Vignette mit dem Titel „Center Seat“ wurde im Frühjahr 2006 veröffentlicht und befasste sich mit der Rückkehr von Lt. Cmdr. Sulu zur *USS Enterprise*. Weitere Kurzfilme waren abgedreht worden, darunter einer, der sich auf Lt. Uhura konzentrierte, damals noch von Julianne Irons gespielt. Eine der Vignetten war „Change of Command“, zu Deutsch „Kommandowechsel“ und hatte die Übergabe des Kommandos der *USS Enterprise* von Captain Christopher Pike (Kurt Carley) an den jungen James T. Kirk (James Cawley) zum Thema.

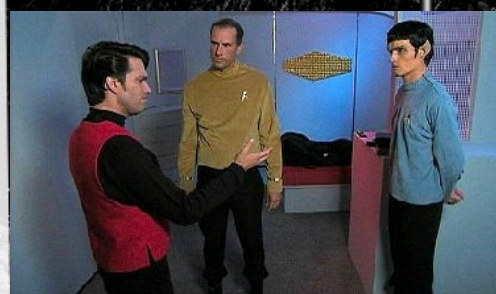
Die anderen 2 bis 3 Vignetten wurden ebenfalls nie veröffentlicht, weil damals nicht genügend CGI-Künstler zur Verfügung standen, die die Folgen mit Weltraum- und Raumschiffszenen hätten füllen können. Doch nun erhebt sich eine der Vignetten wie Phönix aus der Asche. Als MANGA. Das deutsche Phase 2-eMagazin traf sich mit Guy Davis und Stephan Mittelstraß, selbst einer der Herausgeber dieses Magazins, um über dieses einzigartige Phase 2-Projekt zu sprechen – erdacht in Deutschland.

STP2D: Es ist nicht neu, dass man aus einem Drehbuch einen Comic macht. Fragen wir die Person hinter diesem besonderen Phase II-Projekt: Stephan, wie kamst du auf die Idee einen Manga zu produzieren?

STEPHAN MITTELSTRAß: Als ich vor rund einem Jahr auf Guy Davis Website und die Geschichten über die *USS Tamerlane* gestoßen bin, hat mich sein Zeichenstil und die Geschichten über die (überwiegend weibliche) Crew des Zerstörers sofort gefesselt. Zwei, drei Jahre zuvor hatte ich den ersten ToykoPop Manga „Shinsei/Shinsei“ gelesen, natürlich im Englischen Original.

Da ich schon immer ein Fan von allen Inkarnationen von „Phase II“ bzw. „New Voyages“ war, habe ich mich immer gefragt, wie wohl die nie gezeigten Vignetten ausgesehen hätten. Und da ich ein Fan von Erik Korngolds 1. Drehbuch „In Harms Way“ bin, habe ich Guy und Erik gefragt, ob wir nicht zusammen „Change of Command“ durch einen Manga zu neuem Leben erwecken könnten. Ich fand es schade dass Eriks Schreibtalent auf irgendeinem Laufwerk oder einer Schublade verstaubte. James Cawley gab mir dann in einem Telefongespräch im Juli letzten Jahres die Erlaubnis, den Manga zu herauszubringen. Der Manga wird nun aber noch einige Änderungen erfahren. In einem unserer vielen Gespräche auf der FedCon XIX Anfang Mai 2010, riet mir James Cawley davon ab „Change of Command“ zu verwenden, denn Elemente dieser Story würden dieses Jahr wohl live gedreht werden – in abgeänderter Form. Die nie genutzte Vignette „Change of Command“ handelt ja von der Übergabe des Enterprise-Kommandos von Pike an Kirk.

Drei der "Vignetten":



Und da James einen Teil dieser Geschichte in der kommenden P2-Folge „Origins“ verwendet, die Story wird übrigens von David Gerrold geschrieben, kamen wir überein, dass wir daraus nun doch keinen Manga machen werden.

Wir befinden uns gerade in einer sehr frühen Phase des Mangas. Wir müssen uns noch auf einen japanischen Titel einigen und da wir „Change of Command“ wohl nicht verwenden können, brauchen wir eine neue Story. Am Ende dieses Interviews findet ihr einen ersten Entwurf, den Guy von den 3 Charakteren von „Change of Command“ gezeichnet hatte – Kirk, Spock und Pike. Auch wenn wir wohl diese Uniformen nicht im späteren Manga sehen werden, finde ich es einen super Ausblick auf Guys Zeichenstil und den späteren Look unsere Helden als Mangafiguren.

STP2D: Guy, auf deiner Website über Starship Tamerlane hast du ein paar wirklich beeindruckende Mangas veröffentlicht, die sich um den Zerstörer U.S.S. Tamerlane und ihren Captain Julianne Cochrane drehen. Erzähle uns etwas über dich.

GUY DAVIS (GUY): Nun, Peter, zuerst einmal: Danke für das große Lob für meine Geschichten! Ich bin echt begeistert, an diesem Projekt zu arbeiten! Ich habe 1989 angefangen, Mangas zu zeichnen, als ich einen Anime-Film namens „Macross: Do you remember Love?“ gesehen hatte, den ein Freund von mir aufgetrieben hatte. Ich habe aber nicht vor 1994 angefangen, meine eigenen Mangas zu zeichnen, der erste war für einen Anime Fanzine Club in Denver, Colorado und hieß „Dokuko's Angel“. Seit dem habe ich eine Handvoll Comics über die Jahre gezeichnet für verschiedene Veröffentlichungen, aber bis jetzt bleibt „Tamerlane“ das größte Projekt an dem ich je gearbeitet habe.

Manga ist das japanische Wort für „Comicheft“. Er stellt auch den japanischen Stil da, Comics zu zeichnen. Verglichen mit amerikanischen Comicheften ist es ein einfacherer Stil aber wie die japanische Sprache wird mehr Aufmerksamkeit auf die eigentliche Strichführung der Zeichnungen gelegt. Also auch wenn Mangas weniger echte Linien haben als ein amerikanischer Comic, sind diese in sich jedoch klarer und detaillierter und vermischen sich besser. Der Manga-Stil hat definitiv seine Wurzeln in der alten japanischen Kunst des Sumi-e, des kaligraphischen Zeichnens.

STP2D: Gibt es verschiedene Arten von Mangas?

GUY: Es gibt in der Tat verschiedene Manga Stile, die meisten unterscheiden sich deshalb, weil jedes Land eine andere Zeichentechnik lehrt, z.B. sind die koreanischen Mangas ein wenig anders, weil Personen dort größer und sogar schlanker dargestellt werden. Aber egal woher der Künstler stammt, scheint der wichtigste Unterschied die Strichführung zu sein.

STP2D: Wo können die Fans die Abenteuer der „Tamerlane“ nachlesen?

GUY: Ihr findet die Abenteuer des Zerstörers „Tamerlane“ unter <http://www.usstamerlane.com> (in englischer Sprache Anm. d. Übersetzers)

STP2D: Zeichnest du nur Mangas? Oder hast du auch an anderen Fanproduktionen gearbeitet?

GUY: Tja, professionell habe ich an einer Reihe von Genres gearbeitet, von politischen Karikaturen bis zu Grafikdesign. In der Fan-Community habe ich neben „Tamerlane“ bis jetzt eigentlich nur mit den Leuten von „Starship Farragut“ gearbeitet. Ich habe ihrer Gruppe ein paar Mal geholfen, zu aller erst habe ich die Storyboards für ihre Vignette „Just Passing Through“ erstellt. Später erinnerten sie sich an meine Arbeit für JPT und engagierten mich für Farragut-Animated (die Zeichentrickabenteuer von „Starship Farragut“, Anm. d. Übersetzers). Ich habe einen Bachelor of Science für Animation, was mir enorm hilft, wenn ich mit dem Filmmation-Stil arbeite, was sich sehr von dem unterscheidet, mit dem ich gewöhnlich arbeite.

STP2D: Hast du schon mal die Tokyopop Star Trek-Mangas gelesen?

GUY: Ich habe in der Tat alle TOS Mangas gelesen, vor kurzem habe ich vom „Next Generation Manga“ erfahren, habe ihn aber noch nicht gelesen. Ich mag sie wirklich alle. Ich denke, der Manga Stil passt super zu TOS.



お負け **DMAKE**

BASED ON A "STAR TREK: NEW VOYAGES"-SCRIPT

STAR TREK **PHASE II**
THE MANGA



STP2D: Wie wirst du den Phase II-Manga angehen?

GUY: Ich denke, das Wichtigste an einem Phase II-Manga wird sein, die Figuren genau zu treffen. Besonders James Cawleys Kirk im Gegensatz zu dem von William Shatner. James hat echt eine super Leistung vollbracht, Kirk in Phase II zu spielen, und ich finde, er hat ein neues, dennoch bekanntes Feeling für Kirk mit eingebracht. Wenn wir einen Phase II Comic machen, möchte ich Cawleys Darstellung von Kirk einfangen. Das geht mit Kurt Carleys Figur Pike leichter, der hat eine völlig andere Statur als Jeffrey Hunter oder Bruce Greenwood (die Pike 1965 und 2009 gespielt haben, Anm. d. Übersetzers). Spock ist ja leider so eine bekannte Figur dass ich fürchte, es wird schwierig werden, ihn wie jemanden bestimmten aus Phase II aussehen zu lassen. (Bis jetzt haben ja 3 Phase II-Schauspieler Spock gespielt; Anm. d. Übersetzers). Alle Schauspieler die ihn verkörperten mussten sich strengen Vorgaben beugen. Das macht es schwer, in der Figur jemand anders zu erkennen als Leonard Nimoy's Version von ihm.

STP2D: Was ist das Schwierigste am Zeichnen eines Comics oder insbesondere eines Mangas?

GUY: Ich finde, das schwerste an jedem Comic ist es, die Beständigkeit zu erhalten.

**Stephans Entwurf eines Manga Covers;
Grafiken von Guy S. Davis**

Alles exakt gleich zu belassen. Du willst, dass eine Figur genau so von Seite 1 bis Seite 170 als die gleiche zu erkennen ist. Du willst vermeiden, dass sich Leute mitten im Comic fragen, wer die eine Figur da eigentlich ist. Das ist noch schwieriger, wenn man mit einem bekannten Genre wie Star Trek arbeitet, du musst sicher gehen, dass die Phaser aussehen wie Phaser, die Tricorder wie Tricorder. Es ist wichtig, dass Kommunikatoren drei Lampen haben und nicht vier, dass die unteren Decks der Enterprise das korrekte Röhrengeflecht an den Wänden haben. Du willst sichergehen, dass Vulkanier die richtigen spitzen Ohren haben und den korrekten Winkel der Augenbrauen. In Star Trek ist jedes Detail wichtig, und klitzekleine Unterschiede wie ein anderer Kragen oder ein kleineres Abzeichen bedeuten den Unterschied zwischen Pikes Ära und der Ära von Kirk. Wie jede Art von kreativem Unterfangen schadet es dem Werk, wenn die Leute durch kleine Fehler aus der Geschichte gerissen werden. Wir lesen Comics ja schließlich, um in genau das Universum zu entfliehen, welches wir so sehr mögen!

STP2D: Jungs, danke für dieses Interview. Hoffen wir, dass den Fans dieser Blick auf ein „verlorenes“ New Voyages Abenteuer gefallen wird. Die Fünf-Jahres Mission des Raumschiffs Enterprise geht wie es scheint weiter, auf vielfältige Weise....



Erste Zeichnung von James Cawley,
Brandon Stacy und Kurt Carley
als Manga-Figuren.
Künstler: Guy S. Davis

STAR TREK



0123-456

STAR TREK

15C

PHASE 2



Enemy: Starfleet
by Dave Galanter and Patty Wright

"KITUMBA"

INTERVIEW MIT KARIO PEREIRA BAILEY



eMag: Was waren deine ersten Gedanken die Rolle des klingonischen Imperators in „Kitumba“ zu spielen?

Kario Pereira Bailey (KPB): Im Ernst, ich muss sagen dass ich viel mehr „*Star Trek: The Next Generation*“ geschaut habe als die Originale Serie. Das heißt, ich bin nicht ganz unvertraut mit der Originalen Serie und ich bin begeistert davon Teil der Fortsetzung zu sein. Und zusätzlich den klingonischen Imperator zu spielen, und das rockt!

eMag: Bist du vertraut mit *Star Trek: New Voyages / Phase II* und deren Anspruch die 5-Jahres-Mission der originalen Enterprise fortzusetzen?

KPB: KPB: Ich weiß darüber nicht viel. Ich habe einige Dinge gehört von einem guten Freund, Deniz Cordell, und es scheint eine sehr coole Idee zu sein.

eMag: Was waren deine ersten Eindrücke vom „Kitumba“ Drehbuch?

KPB: Ich muss sagen, ich war beeindruckt. Während des Lesens des Drehbuchs sind mir einige Assoziationen zu Henry IV aufgefallen, ich sah viele Parallelen zwischen meinem Charakter und dem aus der Erzählung.

eMag: Wie kamst du mit *Star Trek* in Berührung: Bist du ein Fan?

KPB: Wir hatten keinen Kabelanschluß während meiner Jugendzeit, aber aus irgendwelchen Gründen hatte ich viele Episoden von „*Star Trek: The Next Generation*“ auf VHS aufgezeichnet. Ich und meine Geschwister machten öfters einen *Star Trek* Marathon, schoben eine Kassette nach der anderen rein.

eMag: „Kitumba“ wird einige Seiten des klingonischen Imperiums beleuchten wie sie noch keinem Fan gezeigt wurden. Ohne Spoiler, was denkst du über diese Schilderung der Klingonen und des klingonischen Imperiums in der Folge?

KPB: Soweit ich weiß ist diese Show sehr genau was die Schilderung der Klingonen aus früheren Serien betrifft. Die Klingonen sind eine stolze Rasse, in einer Kultur basierend auf Tradition und Ehre, diese Geschichte geht weiter auf diese Traditionen ein, um den Fans einen besseren Einblick in das klingonische Imperium zu geben.

eMag: Was denkst du über den Charakter des Kitumba?

KPB: Der Kitumba ist jung, und hat eine unglaublich große Macht. Während er aufgezogen und auf seine neue Position vorbereitet wurde, so fehlt ihm trotzdem die Lebenserfahrung die nötig wäre, um diese Aufgabe erfolgreich zu übernehmen. Dazu eine eigenwillige Persönlichkeit und schon hat man einen Jungen, der nur das Richtige für sein Volk tun will, aber relativ leicht „fehlgeleitet“ werden kann.

eMag: Was war das aufregendste oder ungewöhnlichste während des Drehs zu „Kitumba“?

KPB: Es war sehr aufregend an diesem Projekt mitzuwirken und die Herausforderung anzunehmen. Ich fühlte mich sehr geehrt Teil der Star Trek Saga zu sein.

eMag: Gab es etwas an dem Drehbuch das dich hat sagen lassen: „Ich kann nicht erwarten das zu tun!“

KPB: Ich hatte gehört das kitzelt „gebeamt“ zu werden.

eMag: Welche Ausbildung hast du und was für Rollen hast bisher angenommen?

KPB: Ich habe grade mein erstes Jahr der Ausbildung an der Circle in the Square Schauspielschule in New York City. Davor trainierte und spielte ich am New England Youth Theater in Brattleboro, Vermont. Beides exzellente Schulen und ich schätze mich glücklich die Möglichkeit gehabt zu haben dort zu arbeiten.

eMag: Wenn du dir eine Rolle aussuchen könntest, was würdest es sein?

KPB: Der Kitumba in der nächsten Episode von Star Trek: Phase II. Ich habe Wünsche, Ich weiß nicht ob ich eine Traumrolle habe.

eMag: Was magst du neben der Schauspielerei gerne tun?

KPB: Ich bin ein großer Fan des Marvel Universums und ein begeisterter Comicbuchleser allgemein. Wegen körperlicher Fitness liebe ich Basketball, und ich tanze gerne.

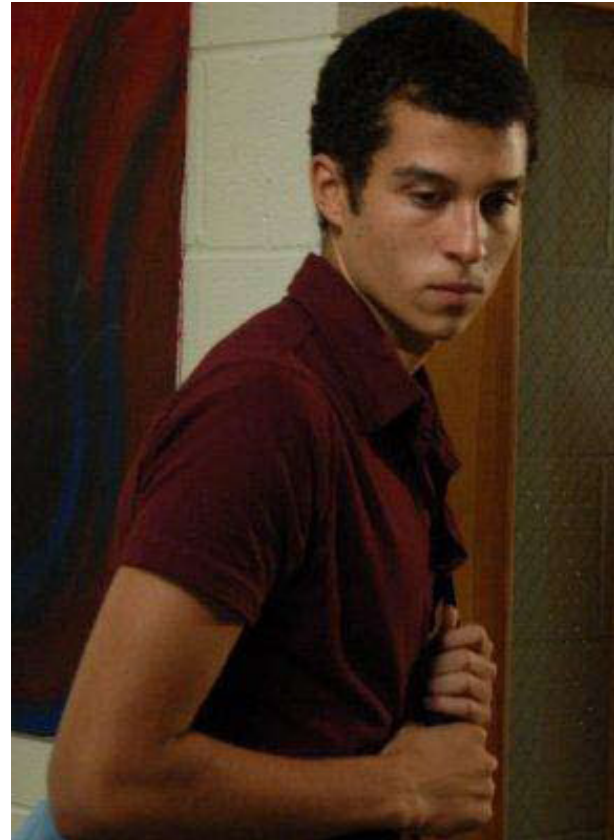
eMag: Kario, danke für diese Möglichkeit dich besser kennenzulernen.

Ihr seht Kario in Star Trek: Phase II 8. Episode „Kitumba“.

Übersetzung: Michael Kuhn
für Star Trek: Phase II Deutschland



Kario in vollem Make-up und Kostüm als der junge klingonische Imperator.



Der junge Imperator ohne Make-up.

DIE DIGITALEN KUNSTLER VON PHASE II TOBIAS RICHTER

VON JEFF HAYES

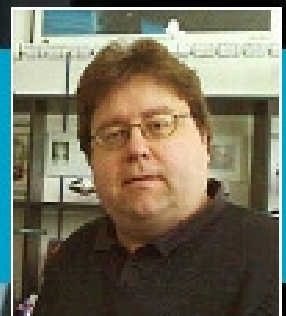
STP2eMag: Kannst du was über dich erzählen? Wo du wohnst, deine Arbeit und alles was du sonst noch loswerden willst?

Ich wohne im Süden von Köln, einer der schönsten Städte Deutschlands. Seit fast 20 Jahren nun erstelle ich Grafiken am Computer - ich habe auf einem guten alten Amiga angefangen, dann bin ich zu Silicon Graphics übergegangen und nun PCs. Ich habe mein eigenes Studio, „The Light Works“. Mein Team und ich erstellen alle möglichen digitalen Bilder – von Fotos über Arbeit für Computerspiele bis hin zu visuellen Effekten fürs Fernsehen und Filme.

STP2eMag: Tobias, wie bist du bei Star Trek: Phase II gelandet?

Star Trek und Science Fiction allgemein haben mich schon gefesselt, solange ich zurückdenken kann. Ich bin mit der klassischen Serie aufgewachsen und habe mir alles angesehen was danach lief. Mein erstes 3D-Modell war – ihr könnt es euch denken – die Enterprise. Ziemlich rudimentär, hab's vor fast 20 Jahren erstellt, mit einem Texteditor, einen Punkt und Polygon nach dem anderen. Schwer vorstellbar, heutzutage. Über die Jahre habe ich einiges an Star Trek und SciFi-Sachen erarbeitet – auch einige Fanprojekte, wie die Eröffnungsfilm für die größte Star Trek Con Europas – die FedCon. Dieses Jahr habe ich einen 5-minütigen Film über die Schiffe im neuen Film gemacht. Der ist ganz gut geworden. Ich glaube Peter* und James haben diesen FedCon Film gesehen und es war sehr nett, dass sie mich einluden, ein wenig für Phase II zu arbeiten.

*(Peter Walker, einer der Herausgeber dieses Magazins)



Tobias Richter



Dies ist einer der vielen "Generic"-Aufnahmen, die Tobias für Phase II vorbereitet, um einen Grundstock an Aufnahmen der Enterprise aufzubauen, für zukünftige Folgen. Dadurch sollte die Postproduktion in Zukunft schneller ablaufen.

STP2 eMag: Wie hat du von New Voyages/Phase II gehört? Was hat dich am meisten an der Arbeit von Phase II beeindruckt? Was gefällt dir an Phase II am besten?

Ich habe Fanproduktionen im Internet schon jahrelang verfolgt. Ich kann nicht behaupten, sie alle gesehen zu haben, aber meiner Meinung nach stach Phase II schon immer heraus, in Bezug auf die Story, Schauspiel und das ganze Produktionsniveau der Serie. Es sieht wirklich wie das Original aus. Und es ist beeindruckend stets Steigerungen mit jeder Folge zu erleben. Das in einer 45-Minuten Episode aufrechtzuerhalten und das über solch einen (langen) Zeitraum ist wirklich außergewöhnlich.

STP2 eMag: Ohne zuviel zu verraten, an welchen Projekten für Phase II arbeitest du? An welchen Folgen wirst du arbeiten? Wirst du bestimmte Modelle oder Schiffe bauen (Das musst du nicht zu genau beantworten, da wir sicher gehen wollen, das ein paar der Dinge die du tust geheim bleiben bis die Folge seine Premiere feiert)

Im Moment arbeite ich an Effekten für „The Child“. James und ich dachten, das sei ein guter Startpunkt um in das Ganze einzutauchen. Zuerst musste ich die Enterprise von einem Lightwave Model in ein Maya Model umwandeln, weil ich das als 3D Applikation verwende. „The Child“ hat auch nur 20 bis 30 FX Aufnahmen, das meiste zeigt die Enterprise im Weltraum. Obwohl einige etwas schwierig sind, es geht teilweise um Umwelteinflüsse, aber der Rest ist ziemlich Standard-Zeug. Ich habe ein spezielles Raumschiff für die Folge erschaffen, das ihr sehen könnt, wenn ihr die Folge anschaut :) Danach plane ich, an einigen Set-Erweiterungen für „Kitumba“ zu arbeiten. Ich freue mich auf einige Aufnahmen mit klingonischen Schiffen. Sie haben einfach die Schiffe, die am coolsten in Trek aussehen...

STP2 eMag: Als du das Drehbuch für „The Child“ gelesen hast, gab es da einiges darin von dem du dir selbst gesagt hast „Ich kann's kaum abwarten, daran zu arbeiten!“

Ich freute mich darauf, mit dem Enterprise Model zu arbeiten, ein paar neue Kamerawinkel auszuprobieren. Da wir uns nah am original halten wollten, konnte ich keine wilden Aufnahmen machen wie im neuen Film, vielleicht sind solche Aufnahmen ja für „Kitumba“ möglich.

STP2 eMag: Wenn James dich alles tun lässt, was du willst, in Sachen visuelle Effekte, was würdest du gerne tun? Welche Szenen würdest du für eine Folge generieren? Wie würde diese Szene ablaufen und was würden die Fans zu sehen bekommen?

Im Grunde liebe ich die Herausforderung einer jeden neuen Aufnahme. Wenn ich `s mir aussuchen dürfte, würde ich einige sehr schöne Aufnahmen der E im Trockendock machen, und um sie herum laufen viele kleine Aktionen ab. Ich finde noch immer die Trockendock-Szene in Star Trek 1 (Der Film) ist die beste FX Sequenz in SciFi Filmen. Und natürlich jage ich gerne Dinge in die Luft – also hoffe ich dazu wird bei den FX für „Kitumba“ Gelegenheit geben. Hab das Drehbuch noch nicht gelesen, aber ich schätze da wird viel Weltraum-Action vor sich gehen...

STP2 eMag: Als Künstler, was inspiriert dich da? Was lässt deine kreativen Säfte fließen? Wie läuft ein typischer Arbeitsablauf am Computer ab?



Über die Jahre hinweg hab ich hunderte Kunstbücher von großartigen Zeichnern und Designern gesammelt. Wenn ich mir tolle Entwürfe oder Bilder ansehe, ist da immer der Drang in mir, das was ich sehe in 3D zu erschaffen oder meine eigene neue Welt in diesem Kontext zu erschaffen. Der Prozess „es zu tun“ ist mittlerweile eher standardisiert – Modell bauen, Oberflächenbeschaffenheit, Beleuchtung, Tests laufen lassen. Ist einfach sehr erfreulich ein 3D Modell wachsen zu sehen bis es fertig ist – die ersten Beleuchtungstests zu machen, an Details zu feilen. Die Aufnahmen zu erstellen ist auch eine Belohnung, wenn auch ziemlich Zeitaufwändig. Ein Standard-Überflug dauert vielleicht 1 bis 2 Stunden zu schneiden, aber kompliziertere Aufnahmen – wie Phaser, Explosionen, multiple Schiffe, das kann leicht einen ganzen Tag dauern oder länger. Aber trotz all der Jahre die ich das schon mache gibt es nichts anderes das ich als Profi machen möchte. Ich liebe die Optik von Trek – und Raumschiffe ganz allgemein. In meiner „Freizeit“ baue ich auch mal „echte“ Modelle – und ich hab jetzt schon eine ziemlich große Sammlung – entweder selbst gebaut oder von Freunden. Die besten Stücke stehen genau hinter meinem Monitor und inspirieren mich. Hier ist ein Link zu meiner Sammlung: <http://www.thelightworks.com/models/index.htm>

STP2 eMag: Erzähle uns ein wenig, was dich für Star Trek begeistert hat. Was sind deine Lieblingsfolgen oder Filme? Was an Star Trek lässt dich dein Talent und deine Zeit für Phase II aufbringen?

Ich hab die ersten klassischen Folgen (TOS) im deutschen Fernseh Mitte bis Ende der 70er gesehen. Ich mochte die Idee der Weltraumreisen, der Föderation und das Entdecken sofort – und die coolen Effekte, die sie zu der Zeit hatten. Und diese Liebe hält bis heute an.



Tobias hat die dramatische Videosequenz für die Eröffnungszeremonie der FedCon 2009 in Deutschland erstellt. Diese wunderschöne, action-geladene Szene zeigt die „JJ-prise“ und die USS Kelvin, zu sehen bei Vimeo: <http://vimeo.com/4474702>

Die Star Trek-Idee ist so universel und positiv, dass ich Bilder und Szenen dafür erstellen wollte – und Phase II ist eine tolle Gelegenheit, genau das zu tun.

Ich mochte die Folgen schon immer wo sie Weltraum-Action in Verbindung mit einer interessanten menschlichen Geschichte hatten. „Der Planeten-Killer“ zum Beispiel oder „Die alte Enterprise“ aus TNG. Aber ich hab nicht wirklich „Lieblingsfolgen“. Bei den Filmen liegt noch immer „Der Zorn des Khan“ vorne, kein anderer Film kommt der Mischung aus Story, Schauspiel und Effekten gleich. Dieser Film funktioniert einfach sehr gut – und sticht immer noch heraus. Und ich muss gestehen ich bin einer der wenigen, die den ersten Film tatsächlich mögen. Ich gebe zu, er ist schleppend und langsam aber ich liebe die Stimmung darin, natürlich die Effekte – und zu einem gewissen Punkt gerade die Langsamkeit.

Neben Trek ist mein Lieblings-SciFi-Film „Blade Runner“, auch wegen der Stimmung, des spektakulären Designs und der Figuren. So weit voraus seiner Zeit....

STP2 eMag: Wir wissen, dass du eine ganze Reihe von Programmen gleichzeitig verwendest um die visuellen Effekte für diverse Projekte zu erstellen. Welche Programme sind dies, was machst du damit und mit welchem Medium arbeitest du am liebsten?



Meine Haupt-3D-Applikation ist Maya – alles was ich in 3D erschaffe, wird damit gemacht, die Oberflächendetails mache ich mit Photoshop. Alle Elemente für eine Aufnahme zusammenzufügen mache ich mit Digital Fusion und manchmal mit After Effects. Das war's. Heute ist alles digital – vor ein paar Jahren benutzten wir eine BetaCam mit Standard-Auflösung (720x576), aber heute können wir fast alles in HD erstellen (1280x720) oder Full HD (1920x1080). Das erfordert mehr Details an den Modellen und der ganzen Arbeit. Man könnte denken, mit den ganzen Verbesserungen im PC-Bereich und Programmen würde das schneller gehen. Aber mit der höheren Auflösung und Qualitätsstandards fordern ihren Tribut, also bleiben die Zeiten fürs Rendern und die ganze Entwicklung gleich – aber es sieht heute natürlich 1000mal besser aus.

STP2 eMag: Hast du für andere Fanproduktionen gearbeitet? Ich weiß du machst die visuellen Effekte beruflich also erzähle uns über irgendein Projekt an dem du arbeitest? Können Fans das im Internet irgendwo sehen?

Ich habe noch mit keiner Fanproduktion gearbeitet – eigentlich nur die FedCon Animationen und ein paar andere Filme. Ich meide eigentlich solche Arbeit weil das Risiko besteht, dass man an etwas arbeitet, das nie fertig wird oder nicht gut genug wird. Letztes Jahr haben wir einen kleinen Independent-Horrorfilm gemacht. Es war schön, etwas davon auf der großen Leinwand zu sehen...

Im Moment arbeiten wir an Effekten für einen SciFi-Kurzfilm namens „Real Buddy“. Das ist ein ambitioniertes Low-Budget Projekt aber es haben alles Profis daran gearbeitet. Wir hoffen, ihn nächstes Jahr fertig zustellen. Ein paar Filme haben wir für nächstes Jahr auch im Petto, also schauen wir mal wie das läuft. Die beste Quelle für Informationen über unsere Arbeit ist unsere Website. Wir haben sie gerade generalüberholt und man kann jetzt ein paar Projekte streamen... www.thelightworks.com

STP2 eMag: Was erhoffst du dir von deiner Zusammenarbeit mit Star Trek: Phase II?

Ich hoffe nur, einige schöne Effekte zu produzieren, die zu einer tollen Folge passen. Ich habe keinen Master-Plan in Petto – das ist nur der Spaß es zu tun, neue Dinge zu erlernen, neue Welten zu erschaffen. Ich hoffe James wird diese Shows weiterhin produzieren – und vielleicht wird einmal all das erarbeitete Wissen in einer „echten“ Produktion münden. Das ist auch ein Fenster für unsere Möglichkeiten – neue Kontakte zu knüpfen und vielleicht neue Kunden zu finden. Das wäre ein netter Nebeneffekt.

STP2 eMag: Gibt es etwas, das wir dich noch nicht gefragt haben, du aber den Fans sagen willst?

Nicht wirklich. Unterstützt einfach weiterhin Star Trek und „Phase II“ in allen Variationen – und seid kreativ in eurem Leben.



Besucht www.thelightworks.com um einige von Tobias Arbeiten zu sehen und wenn ihr schon dabei seid, schaut euch dringend die Sektion mit Wallpapern, Bildern, Videos usw. an, die „The Light Works“ zu bieten hat. Dieses Bild ist ein kleiner Ausblick auf die kommenden CGI-Schöpfungen von Tobias Richter: er und seine Firma erstellen nicht nur Raumschiffe, sondern ganze CGI-Kreaturen! Lt. Arce, aus der animierten Trek-Serie erwacht zum Leben – bald, 2011!

THE CAWLEY ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

DAVID GERROLD'S

"BLOOD AND FIRE"

DER FILM



NUR AUF

STAR TREK

PHASE II

DEUTSCHLAND

STAR TREK PHASE II

ILLUSTRATED

INTERVIEW MIT
GLENN E. SMITH
BILL LUTZ
& **ROB BARNES**

Interview mit der Phase II Illustrated-Crew

Glenn E. Smith

Von Jeff Hayes

STP2: Wie hat das aktuelle Abenteuer von P2 Illustrated (oder "Comic") eigentlich angefangen? Wie wurde das Projekt entwickelt und wie seid ihr zwei dazu gestoßen?

Glenn E. Smith (GS): Ich beginne mit der letzten Frage. Ich traf Bill über die "Star Trek New Voyages"-Website, irgendwann zwischen dem Erscheinen von "Come What May" und "In Harms Way". Wir entdeckten bald, dass wir sehr nahe beieinander wohnten, also vereinbarten wir ein erstes Treffen und wurden, nach ein paar Bierchen schnell Freunde. Nach einem Telefonat zwischen Bill und mir, kurze Zeit, nachdem ich nach Colorado Springs gezogen war, ging alles rasend schnell. Bill erwähnte, dass er gebeten worden war, einen "Star Trek Phase-II"-Comic für das eMagazin zu zeichnen und ich hatte von dir den Auftrag, die Story zu schreiben. Du kamst dann schließlich auf mich zu, ich war nur zu gerne bereit, das zu tun, und wie man so schön sagt, der Rest ist Geschichte. Wie genau jetzt das jetzige Abenteuer begann, nun, als jemand, der viele Jahre in Diensten der Armee stand, war ich von den MAKOs schon begeistert seitdem sie in „Star Trek: Enterprise“ TV-Serie zum ersten Mal erwähnt wurden und ich fragte mich, was über die Jahre aus ihnen werden würde, nachdem die Vereinte Föderation der Planeten gegründet worden war. Ich vermutete stets, dass sie wohl in die Sternenflottensicherheit übernommen worden waren, aber ich wollte einfach wissen, was noch aus ihnen geworden war. Waren sie noch immer irgendwo im Dienst, ob in der Öffentlichkeit oder im geheimen? Was, wenn es die Umstände verlangten, dass sie auf Raumschiffen zum Einsatz kommen? Da ich die Figur des James T. Kirk seit über 40 Jahren kenne, da ich ein Langzeit-Fan bin, wusste ich, er würde es nicht mögen, eine Einheit MAKOs in der Crew der Enterprise zu haben und ich fragte mich wie er reagieren würde. Als die Gelegenheit kam, die "Star Trek Phase-II: The Illustrated Adventures" zu schreiben, erkannte ich dies als günstige Gelegenheit, dieser Frage in Form einer Story auf den Grund zu gehen und mit den ganzen Ereignissen in den (von uns) gedrehten Folgen gab es eine Menge Hintergrundmaterial – dem wirtschaftlichen Zusammenbruch vieler Föderationswelten, dem Zugang von Peter Kirk zur Crew und dem tragischen Verlust seines Geliebten, geheime Operationen von Sektion 31, die Beinahe-Zerstörung der Enterprise durch Kargh – ich dachte, das sei die perfekte Gelegenheit, Kirks Figur näher zu erforschen. Jeder, der meinen „Solfleet“-Roman gelesen hat, kann bestätigen, dass ich mich sehr genau mit der Entwicklung der Figuren befasse und durch meine Schreiberei erforsche ich das sehr gerne. Die Entwicklung des Projektes ist meiner Meinung nach das einfachste. Ich würde, die Story schreiben und auch den Job als „Letterer/Setzer“ übernehmen und Bill Lutz stand bereit, die Panels zu zeichnen und mit Tusche zu füllen,





Autor von Phase II Illustrated: Glenn E. Smith

GS: James hat mit "Star Trek: Phase II" einfach etwas Unglaubliches geschaffen. Bevor seiner richtigen Premiere als „Star Trek: New Voyages“ im Internet, wer hätte da gedacht, eine Gruppe von Fans könnten je so ein qualitativ hochwertiges Produkt schaffen – mit einem Budget aus ihren eigenen Taschen? Wir produzieren „Star Trek“ Episoden. Das ist „Star Trek“, so einfach ist das. Okay, unsere Folgen sind nicht einfach und sie zu produzieren ist gewiss nicht leicht, aber du weißt was ich sagen will. James und die Crew haben die Magie eingefangen und „Star Trek“ ist zu seinen Wurzeln zurückgekehrt.

So wunderbar das auch ist, gibt es auch die Kehrseite. Die Zeit und das Budget sind begrenzt, deshalb müssen wir auch nur soviel hineinstecken um eine 1-Stunde Real-TV-Serie bzw. Webserie zu produzieren, ohne dass dabei die Handlung und das Produktionsniveau leidet. Hinzu kommt noch, dass das Produktionsteam aus Männern und Frauen besteht, die alles selbst bezahlen müssen und in ihrer Freizeit arbeiten, gewöhnlich geht dafür ihr Urlaub drauf, und so ist die Produktion auf ein, zwei Folgen pro Jahr beschränkt. Das Schlimmste: Sobald die Dreharbeiten einer Folge abgeschlossen sind, geht das Rohmaterial in den langen Postproduktionsprozess. Wir erhalten so hunderttausende Fans die sich durch viele Monate, manchmal ein ganzes Jahr zwischen der Veröffentlichung der Folgen hindurchquälen.

Wie zuvor erwähnt, bieten unsere Folgen viel Hintergrundmaterial für andere Geschichten. Diese Storys als Comics zu veröffentlichen, anstatt sie live zu drehen löst das Zeit- und Budgetproblem in Luft auf, während wir immer noch mitreißende Geschichten erzählen konnten und diese würden wir in immer neuen Segmenten in jeder neuen Ausgabe des eMagazines tun – viel öfter als wir es im Moment mit den „live“-gedrehten Episoden tun können. Wir können mehr „Star Trek“ erschaffen, und den Fans mehr „Phase II“-Geschichten zwischen den Episoden geben. Es ist das Gegenteil des Kobayashi-Maru Tests – ein „Jeder gewinnt“-Szenario.

STP2: Erzähle den Fans doch mal genau was dein Aufgabenbereich beim Phase 2 Illustrated Projekt ist.

GS: Zuerst umreisse ich die ganze Story. Dann schreibe ich die einzelnen Szenen jedes Segments, bestimme wie viele Panels nötig sind, kümmere mich um die Details der Geschichte und die Dialoge. Dann schicke ich das zu Bill, der auch mein Co-Autor ist, er zeichnet ja den Comic auch noch. Wir diskutieren jede Änderungen oder Ergänzungen, wenn wir überhaupt was ändern und dann mache ich die Änderungen auf die wir uns letztendlich einigen. Dann geht das überarbeitete Drehbuch an Bill, der anfängt die Panels zu zeichnen.

STP2: Es ist bekannt, dass Ron Boyd ein ähnliches Projekt auf die Beine stellen wollte und auch eine kurze Geschichte im eMagazin Nr. 3 (dt. Ausgabe Nr. 2), aber die Verpflichtungen des Arbeitslebens kamen ihm in die Quere und er musste die Arbeit an weiteren Comics einstellen. Wie nimmst du dir Zeit für diesen kreativen Prozess und wie hältst du die Waage mit deiner Arbeit im „wahren Leben“?

GS: Das ist eine sehr gute Frage und wenn ich die Antwort je finde, lass ich es dich wissen. Ernsthaft, ich habe einen Vollzeitjob, ich gehe zur Schule, ich betreibe Nachforschungen und während ich dies schreibe, bin ich im Begriff ein Haus zu kaufen und ich schreibe gleichzeitig aktiv an weiteren Projekten. Manchmal weiß ich nicht, wie ich das schaffe, aber ich finde wohl immer Zeit dafür.

STP2: Wie hast du von New Voyages/Phase II überhaupt erfahren? Bist du noch auf andere Weise in die Produktion eingebunden?

GS: Ich stieß auf den Namen "Star Trek: New Voyages" vor einigen Jahren als ich eine Liste über zahlreiche Produktionen auf www.fanfilms.net durchlas. Ich besuchte deren Website und schaute mir „Come What May“ an. Ich merkte, dass das Drehbuch für meinen

wir brauchten nur noch einen Koloristen und dann könnten wir anfangen. Wir schrieben diese Stelle aus und luden jedes Forummitglied ein, das uns eine Probe ihres Könnens schicken würde und Interesse hätte. Die Anforderungen waren einfach. Erstens, musste der Künstler Freude am Projekt haben und zweitens bräuchte der Künstler viel Zeit um eine Menge Seiten zu kolorieren, denn Bill und ich planten, Herausgeber Jeff Hayes pro Ausgabe mehr als 20 Seiten zu präsentieren, viel mehr als er ursprünglich verlangt hatte. Wir drei diskutierten über die Einsendungen – die alle sehr gut waren, wie ich betone – und letztendlich entschieden wir uns für Rob Barnes als Koloristen. Was auch das gewisse Extra war, nachdem wir suchten – wir fanden es in Robs Arbeit. Ich präsentierte Jeff den Handlungsbogen, er erhielt die Erlaubnis von James Cawley und wir fingen an.

STP2: Was genau brachte dich dazu, das Phase II-Universum um einen Comic zu erweitern?

Geschmack teilweise zu sehr nach „Fanboy“-aussah aber ich war von ihrem Produktionsniveau sehr überrascht – besonders die Tatsache, dass sie echte Sets benutzten.

Später, nachdem ich mir „In Harms Way“ angesehen hatte, was mich viel mehr beeindruckte, entschied ich, ich wolle ein Teil des Produktionsteams werden. Ich kontaktierte jemandem im engeren Kreis des Teams und schickte meinen Lebenslauf, mit dem Angebot ihnen in jeglicher Art und Weise helfen zu wollen. Wir schrieben uns hin und her, dann erhielt ich eine Einladung zum nächsten Dreh, das waren dann die Dreharbeiten für „World enough and Time“, mit Gaststar George Takei („To Serve All My Days“ mit Walter Koenig war gerade im Kasten).

Leider machte das wahre Leben mir einen Strich durch die Rechnung und ich konnte nicht teilnehmen – ich bedaure das bis heute. Mein Pech wendete sich, als es Zeit war, „Blood and Fire“ zu drehen. Ich kam als Produktions Assistent zur Crew, aber arbeitete schließlich als Boom-Mikro-Bediener, Setkonstrukteur, zeitweise bei der G&E-Mannschaft, eines Abends übernahm ich einen Platz im Security-Team und sogar als Statist (mit Kamera-Auftritt), da hatte ich sogar einen Satz Dialog – danke für den Satz, David Gerrold. Ich habe wohl jemanden beeindruckt, denn als ich im nächsten Jahr zum Dreh von „Enemy: Starfleet“ zurückkam, wurde ich als Unit Production-Leiter ausgewählt und zweiter Assistenz-Regisseur für diese Folge.

Seit der Zeit hat das wahre Leben mich zeitweise davon abgehalten die RFS Studios zu besuchen aber ich nehme an jeder Produktion als Assistent des Dialog-Produzenten teil – ein Job den ich von zu Hause aus machen kann, denn der Dialog-Produzent und ich wohnen nur eine Stunde auseinander. Darüber hinaus schreibe ich ein paar Live-Action-Folgen für die Show, manchmal auch in Co-Produktion aber ob die angenommen werden weiß ich im Moment noch nicht.

STP2: Wie hältst du deine Kreativität am Laufen? Kannst du den Fans mal eine typische Arbeitssitzung an einem Comic beschreiben? Hörst du Musik, liest ein gutes Buch oder schaust du dir alte Star Trek-Folgen an? Was hält deine kreativen Säfte am fliesen?

GS: Ich habe wohl keine Probleme damit, meine kreativen Säfte fliesen zu lassen. Ich glaube kaum, dass sie je versiegen. Es kommt vielleicht nicht immer etwas sehr gutes dabei heraus, aber sie fliesen stetig. Musik, Bücher, Filme, TV-Serien und in diesem Fall, alte „Star Trek“-Folgen habe ich immer in Griffweite um mich inspirieren zu lassen. Als ich mit diesem Projekt ursprünglich anfang, schaute ich mir eine Handvoll alter Folgen an und auch unsere Episoden, beides um Kanon-Verletzungen von TOS und STP2 zu vermeiden und als Hilfe beim Entwickeln bestimmter Story-Details – eine Tatsache die im 4. Teil unserer jetzigen Geschichte offensichtlich werden wird. Ich habe mein Büro so frei von Ablenkungen gemacht wie möglich und wenn ich dann wirklich Platz nehme und den Comic schreibe, tue ich dies in völliger Stille. Ich lese es Korrektur und tauche in das ein, was ich gerade geschrieben habe, um ein frisches Feeling für den Storyverlauf zu bekommen und dann tauche ich wirklich ein. Nachdem ich „Star Trek“ nun 40 Jahre lang im TV gesehen, gelesen und jetzt helfe es zu produzieren habe ich ein wirklich verdammt gutes Gespür dafür. Ja ich habe ein wenig mehr Entwicklung der Figuren und Hintergründe hinzugefügt als bei einer TV-Episode möglich ist und manchmal verlangsamt das die Geschichte ein wenig aber ich liebe diese Figuren und ich wollte die Gelegenheit nutzen sie so genau wie möglich zu erforschen.

STP2: Welche Programme, Zubehör oder Ausrüstung benutzt du für deinen Teil am Projekt? Schreibst du dein Projekt und kolorierst es traditionell und gibst ihm dann digital den letzten Schliff? Beschreibe den Prozess und was du dabei tust. Wann gibst du es an das nächste Teammitglied weiter?

GS: Ich schreibe mir Notizen, wenn ich plötzlich inspiriert werde und nicht am PC sitze, aber meistens schreibe ich den Entwurf und das Skript in Microsoft Word und erstelle die Sprechblasen und setze die Texte in Adobe Photoshop. Ich erwähnte schon, wie ich ein Segment verfasse und es an Bill schicke – für seine Meinung als Co-Autor. Das stimmt schon, aber ich schicke ihm manchmal schon ein Segment bevor ich es verfasse. Seine Meinung ist sehr wertvoll und ein zweites Paar Augen sehen oft andere gute Dinge. Oft ist der Autor so nah am Projekt, dass er Fehler übersieht, die andere klar sehen.

STP2: Was erwartest du dir von deinem Projekt? Was wünschst du dir dafür? Ist es nur ein zeitlich begrenztes Projekt oder ist es einer von vielen Comics? Falls zukünftige Arbeiten in den Startlöchern stehen, was kannst du uns darüber verraten, ohne zu spoilern?

GS: Ich arbeite hart daran, die „Star Trek Phase-II: Die illustrierten Abenteuer“ so zu schreiben, dass sie so gut wie möglich zwischen unsere Live-Action Folgen passen. Zum Beispiel spielt die Geschichte von „Freund und Feind“ zwischen „Blood and Fire“ und „Enemy: Starfleet“. Ich möchte, dass man diese Stories als zusätzliche „Star Trek: Phase II“-Folgen sieht, die wir filmen würden, wenn wir die Zeit und das Budget dazu hätten. Es ist kein Projekt das man einmal aufzieht. Eigentlich wissen wir sogar schon, was wir als nächstes machen. Basierend auf einer Story von Barry Gavin („Solfreak“ aus dem Forum), schreiben wir eine Story über Terrorismus und Diplomatie, geheime Operationen und ehrenhaften Dienst, genau wie wir es in „Freund und Feind“ tun, planen wir eine oder zwei beliebte Figuren wiederkehren zu lassen, die in der original „Star Trek“-Serie auftauchten. Zusätzlich planen wir, kleine Comic-Kurzgeschichten zu veröffentlichen, die einzelne Figuren beleuchten. Wir haben schon zwei Ideen zur Hand – eine für Scotty, verfasst von Charles Root und eine für Henry Prescott, geschrieben von Paul R. Sieber. Wir haben keinen Zeitplan dafür aber sie kommen irgendwann heraus.

STP2: Was sollen die Fans deiner Meinung nach von deinem Projekt haben? Was soll ihnen das P2 Illustrierte Abenteuer vermitteln?

GS: Vor allem hoffe ich, den Fans gefallen unsere Geschichten echt gut. Schließlich machen wir die Stories sowohl für ihr Vergnügen als auch für unser eigenes. Darüber hinaus, wie ich oben ausführte, sollen die Fans die „Illustrierten Abenteuer“ als vollen Teil von „Star Trek: Phase II“ erachten – als zusätzliche Episoden der Show die nur zufällig als Comic erscheinen.

STP2: Arbeitest du noch an anderen Projekten? Können die Fans irgendwo im Internet mehr über deine Arbeit erfahren?

GS: Oh, du hast die Schleusen mit dieser Frage geöffnet. Zusätzlich zu den „Star Trek Phase-II: Die Illustrierten Abenteuer“, arbeite ich im Moment an zwei Romanen, drei Graphic Novels und zwei „Star Trek: Phase II“-Drehbüchern. Der erste Roman „Beyond the Call“ ist die zweite Ausgabe meiner „Solfleet“-Serie, der erste heißt „The Call of Duty“ und ist in vielen (nicht allen) Filialen der größeren US-Buchläden erhältlich aber auch online auf Webseiten wie Amazon.de, B&N.com usw. Es geht dort weiter wo „The Call of Duty“ aufhörte... irgendwie. Der zweite Roman an dem ich arbeite – als Co-Autor eigentlich – ist der erste einer Trilogy namens „Star Trek: Soldiers of Pawns“. Einige Leute werden sich daran erinnern, das dies der Titel eines kostenlosen downloadbaren „Star Trek“-Drehbuches war, das Geoffrey Alan Holliday veröffentlicht hat, zu Weihnachten, vor ein paar Jahren als Geschenk an Fans auf der ganzen Welt. Seitdem ist es zu einer Trilogie gewachsen und befasst sich weit mehr mit der Figur des James T. Kirk und dessen Geschichte als alles was ich je gelesen oder gesehen habe. Leser, wenn du dieses Drehbuch gelesen hast und es dir gefiel oder du nur dachtest, es sei okay, verspreche ich dir – du wirst liebe, womit wir aufwarten werden. Der erste einer Reihe von Online-Graphic Novels ist in unterschiedlichen Planungsstadien, es ist noch nichts geschrieben, aber es basiert auf meinen Solfleet-Romanen. Die erste Ausgabe spielt ca. 5 Jahre vor den Ereignissen von „Call of Duty“, aber es ist kein echtes Prequel. Es wird stattdessen eine andere Geschichte erzählen mit neuen Figuren. Die erste Ausgabe wird kostenlos sein. Wenn die angenommen wird, wird es wohl über meine Website für \$1 oder \$2 Dollar erhältlich sein, zahlbar per PayPal. Der zweite ist „Starship Endeavour“, eine Serie die zur selben TOS-Zeit wie „Star Trek“ spielt, parallel zu „Star Trek: Phase II“. Alle Ausgaben davon werden, wie kann es anders sein, kostenlos erhältlich sein. Die dritte Serie heißt „The Legend of Khi-Mara“. Das wird eine Serie mit ein wenig Fantasy-Flair sein, der Hintergrund eine lose Mischung aus 15. bis 19. Jahrhundert – ein Epos der aus der Sichtweise verschiedener Figuren erzählt wird. Wie das Solfleet-Projekt wird es wohl mit mindestens einer kostenlosen Ausgabe beginnen. Ich kann die „Star Trek: Phase II“-Drehbücher aus ein paar Gründen nicht verraten. Zuerst gibt es natürlich keine Garantie dass sie angenommen und produziert werden. Zweitens wenn eines oder beide angenommen werden, werden sie für immer geistiges Eigentum von RFS (Retro Film Studios) und nur James Cawley wird die Autorität haben, zu Informationen für die Öffentlichkeit zu genehmigen.

STP2: Gibt es etwas das du uns noch nicht erzählt hast und den Fans verraten möchtest?

GS: Also jetzt müsstet ihr wissen, wieviel Liebe und Ergeiz in die „Star Trek: Phase II: Die Illustrierten Abenteuer“ gesteckt wird und ich hoffe aufrichtig, das zeigt sich in den Geschichten. Während ich die letzte Frage beantworte, weiß ich, dass „Freund und Feind“ Teil 2 in der gleichen Ausgabe des Magazins erscheint, wie dieses Interview. Ich weiß auch, dass einige Leser lieber Geschichten lesen, die gleich zur Sache kommen und vor Action strotzen, als diejenigen, die ein wenig dahindümpeln, bevor es losgeht. Wenn ihr „Die Illustrierten Abenteuer“ noch nicht gelesen habt, lege ich euch ans Herz, Teil 1,2 und 3 zu lesen (in der dt. eMag-Ausgabe Nr. 4 und dieser hier). Dann macht euch bereit, umgehauen zu werden, sobald Teil 4 herauskommt.

Interview mit der Phase II Illustrated-Crew

Bill Lutz

von Jeff Hayes

STP2: Wie hat das mit dem jetzigen P2 Illustrierten Abenteuer angefangen? Wie wurde das Projekt entwickelt? Wie bist du dazugestoßen?

Bill Lutz: (BL): Tja, die jetzige Serie entwickelte sich aus einer eMail von Jeff Hayes (dir) an mich. Ich hatte zuvor ein paar Bleistiftzeichnungen von mir im P2 Forum veröffentlicht, nur so aus Spaß und die eMail traf kurz danach ein. Du wolltest das Projekt wieder aufleben lassen und Ron Boyds Terminkalender erlaubte das nicht. Also sprang ich darauf an, wie eine Maus auf den Käse. Danach nanntest du mir den Namen von jemandem, den du als Autor engagieren wolltest. Damals dachte ich du hättest mir den falschen Namen genannt, aber ich wusste von wem du sprachst. Glenn Smith und ich hatten über die letzten sechs Jahre eine Freundschaft entwickelt und ich freute mich sehr darauf, mit ihm an dem Projekt zu arbeiten. Dann stieß Rob Barnes zur Gruppe, nachdem der ursprüngliche Kolorist abgesprungen war. Rob wurde von dir, Glenn und mir ausgewählt, nachdem wir im P2 Forum eine Suche durchgeführt hatten. Die Idee war, diese Geschichten zwischen den Folgen stattfinden zu lassen, die wir im Internet veröffentlichen. Zum Beispiel spielt „Freund und Feind“ genau nach „Blood and Fire“. Ursprünglich hattest du nach 3 bis 5 Seiten an Zeichnungen und Story gefragt. Tja, nach einigen Gesprächen mit Glenn entschieden wir, das reichte nicht. Glenn und ich stimmten überein – ich denke Glenn bestand auf mehr – dass wir 10 Seiten pro Ausgabe machen sollten. Nach Ausgabe #2 entschieden wir, mit Einwüfen von Rob, dass wir volle 20 Seiten veröffentlichen sollten, wir es ein normaler Comic hat. Ab Ausgabe #3 gibt es standardmäßig 20+ Seiten. Ironischerweise haben wir gerade erst Ausgabe #3 fertig gestellt, als du mit der Idee ankamst, einen Artikel darüber in dieser Ausgabe des eMags zu veröffentlichen und nach mehr Seiten gefragt hattest. Wir haben dir echt Druck gemacht und eine fertige dritte Ausgabe beendet, bevor du danach gefragt hattest.



Phase II Illustrated Zeichner Bill Lutz

STP2: Was an Phase II hat dich dazu veranlasst, dieses Universum durch einen Comic zu erweitern?

BL: Phase II ist wohl das was am ehesten an Star Trek herankommt. Das liegt an der Vorlage die wir benutzen und es hat sehr hohe Ansprüche. Wir geben jeder auf seine Art alles um das Produktionslevel der Show ans Original anzugleichen. Ich habe schon früh Star Trek Comics gesammelt. Entweder gefielen mir die Zeichnungen oder ich mochte die Story, aber nie beides zugleich. Das trifft wohl auch auf die Fans zu, die unseren Comic lesen. Einige mögen die Zeichnungen, andere die Geschichte. Was mich dazu bewog, dies zu Zeichnen, ist die Liebe fürs Detail – der Versuch, es wie Phase II Trek aussehen zu lassen. Phase II in einen Comic zu verwandeln, ist nur der nächste logische Schritt, da unsere Fans mehr Phase II wollen. Das, so hoffe ich, vergrößert ihren Appetit für neue Internetepisoden und gibt ihnen was sie verlangen – mehr Trek.

STP2: Erzähle den Fans doch, was genau deine Aufgabe beim Phase 2 Illustrated Projekt ist.

BL: Ich bin der Zeichner und Tuscher des Projekts. Ich bin auch Co-Autor der Serie zusammen mit dem Autor der Serie, Glenn Smith. Glenn schickt mir die Entwürfe jeder Story und dann nehmen wir Änderungen vor, geben Vorschläge, holen Ratschläge ein, bevor er mit dem Schreiben loslegt. Ich versuche auch, das Team zu koordinieren. Ich rufe Glenn von Orlando an und Rob in Neuseeland ein oder zweimal im Monat um unsere Fortschritte zu überwachen.

STP2: Wir wissen, das Ron Boyd ein ähnliches Projekt machen wollte, basierend auf einer Kurzgeschichte im eMag Nr. #3 (dt. Ausgabe Nr. #2), aber das wahre Leben mischte sich ein und er konnte nicht länger an den Illustrierten Geschichten arbeiten. Wie nimmst du dir Zeit für den kreativen Prozess und wie hältst du die Balance mit dem der Arbeit im "wahren Leben"?

BL: Kein Schlaf und noch weniger Schlaf. Es ist wirklich sehr schwierig, aber ich liebe was ich tue und versuche mir Zeit dafür zu nehmen. Ich habe einen Vollzeitjob ich kellnere an Wochenenden und ich habe an einigen Arbeiten als Zeichner gearbeitet. Ich schreibe auch und verfolge die Veröffentlichung meines ersten Romans. Was das Zeichnen angeht, ich zeichne während der Mittagspause, bleibe bis spät in die Nacht auf, stehe früh auf und versuche am Wochenende Zeit zu finden um es zu bewältigen. Meine Frau, Tricia hat viel Verständnis dafür, denn sie weiß, das Zeichnen wohl mein liebstes Hobby ist. Es hat in 35 Jahren keinen Tag gegeben, an dem ich nicht aufgestanden bin und etwas zeichnen wollte. Weil ich immer etwas zeichnen möchte, heißt das nicht, dass ich an einen Tisch gefesselt bin. Das wahre Leben spielt dir immer einen Streich und eine Abwechslung tut gut. Mit der Ehefrau ins Kino zu gehen, Freunde auf ein paar Biere zu treffen, sogar mit dem Hund Gassi gehen – so ärgerlich das auch sein kann – diese kleinen Dinge helfen mir, den Geist frei zu bekommen, bevor ich mich ans Zeichenbrett setze. Im wahren Leben arbeite ich als Multimediasspezialist für eine Umweltschutzbehörde, da kann ich

von Glück sagen, dass die Werkzeuge die ich für die Serie benutze mir von der Arbeit her vertraut sind. Ich kann mich glücklich schätzen, einen Job zu haben, der mit meiner künstlerischen Ader zu tun hat.

STP2: Wie hast du von New Voyages/Phase II überhaupt erfahren? Bist du noch auf andere Weise in die Produktion eingebunden?

BL: Ich hörte zu allererst von Phase II vor 6 Jahren, als ich eines Nachts, gelangweilt zu Hause saß und – wen wird es wundern – im Internet nach Star Trek-Seiten suchte. Sobald ich auf den Link geklickt hatte, war ich neugierig aber auch vorsichtig. Ich hatte Fan-Versionen von Star Trek schon früher gesehen. Das Problem mit all diesen Versionen ist, dass die Fans Rollen spielten, die ich nicht für glaubwürdig hielt, die Stories erinnerten mich oft an eine schlechte Star Wars Imitation, die Sets und SFX-Effekte waren grässlich, um es höflich auszudrücken. Doch da war James und seine Crew, die nicht nur eine gute Story erzählten, sondern auch einen glaubwürdigen Cast hatten und das Set war, ganz ehrlich – erstaunlich. Die Brücke war wirklich die Brücke mit der ich aufgewachsen bin, seit ich ein Kind war, genauso detailgetreu wieder aufgebaut. Ich war sogar noch skeptisch als „Come What May“ im Netz erschienen ist. Ich schaute es mir zwei Mal an, um sicher zu gehen, dass es kein Witz war. Ich stellte fest, dass es mir echt gut gefiel und dass die Story gut war. Ich bin dann dem Forum beigetreten und fand andere, die mir zustimmten, Glenn Smith war einer davon. Natürlich war mein Aufenthalt im Forum gewissermaßen berüchtigt, da mein Alterego ein bisschen... abgedreht ist. Jetzt bin ich ein Moderator im P2 Board und ja, mein Alterego ist noch immer bisschen verrückt. Als die Zeit für eine Rekrutierung kam, schickte ich eine ab und wurde von Andrew „Sarge“ Grieb willkommegeheißen. Als ich in Port Henry ankam wurde ich der Computercrew und den digitalen Künstlern für „Enemy: Starfleet“ zugeteilt und den Nachdreharbeiten für „Blood and Fire“. Seitdem bin ich auf fast jedem Dreh und Nachdreh und habe schon in fast jeder Abteilung gearbeitet. Im Moment bin ich Abteilungschef im Bereich digitale Datenarchivierung. Das erlaubt mir am Computer zu arbeiten und das Material auf Laufwerke zu sichern. Ich war auch schon Kameramann bei zwei Episoden, half aus, wo ich konnte und wenn James oder die Produzenten es wollten, habe ich sogar eine Rohfassung vom Material produziert, das wir gedreht hatten.

STP2: Wie hältst du deine Kreativität am Laufen? Kannst du den Fans mal eine typische Arbeitssitzung an einem Comic beschreiben? Hörst du Musik, liest ein gutes Buch oder schaust du dir alte Star Trek-Folgen an? Was hält deine kreativen Säfte am fließen?

BL: Im Allgemeinen fängt alles damit an, dass ich einen Entwurf von Glenn erhalte und dann geht es los. Ich höre viel Musik, schaue alte Trek-Folgen und gehe richtig im Zeichnen auf. Ich verwende Referenzmaterial und habe viele Bücher über die Form des menschlichen Körpers, Landschaftsbücher und Perspektiven aber auch Bilder vom (Phase 2-) Set und der Besetzung. Ich habe viele Risszeichnungen der Enterprise, von Innen und Außen. Ein Fan, Scotty Lorenzo war so nett mit „After Effects“ ein 3-D Modell anhand von Franz Josephs Plan zu erstellen. Wir verwendeten einige dieser Schemas in Ausgabe #3. Ein andere Fan und ebenfalls ein Künstler, Juan Baez, dessen Arbeit ihr in dieser Ausgabe auf Seite 46 sehen könnt, er hat ein außerirdisches Schiff entworfen, das wir in Ausgabe #4 verwenden werden. Juan war eine große Inspiration für meine Zeichnungen, genau wie Jami Avalos der tolle Storyboards zeichnet. Ich stelle häufig Fragen und schicke Bilder von Glenn zu Rob und zurück. Aber was die Säfte wirklich fließen lässt, wenn ich zeichne, wenn die ganze Realität ausgeblendet wird, ist der Moment, wenn ich anfangen zu zeichnen. Ich gehe teilweise so darin auf, dass ich das Zeitgefühl verliere. So spießig wie das klingt, es geht nur ums Zeichnen. Ich gehe völlig im Zeichnen auf und ignoriere meine Umgebung. Ich zeichne jeden Tag, mache Kritzeleien oder Zeichnungen, ich trage ein „Zeichnentagebuch“ bei mir, zeichne tagtägliche Ereignisse, Leute, Orte, Tiere, Dinge. Ihr wärt überrascht vom Material das bei einer Fahrt mit `nem öffentlichen Verkehrsmittel herauskommt. Mann, ihr wärt überrascht, wie lustig und humorvoll das Leben sein kann und wir haben es im Überfluss hier!

STP2: Welche Programme, Geräte und Ausrüstung benutzt du für einen Teil am Projekt? Schreibst du, zeichnest und kolorierst dein Projekt mit klassischen Mitteln und gibst im digital den letzten Schliff? Beschreibe den Prozess und wie deine Beteiligung aussieht. Wann gibst du es an das nächste Teammitglied weiter?

BL: Ich benutze Bleistifte, Tuschestifte, Radierer, Zeichenblöcke, viel Referenzmaterial, einen Computer mit installiertem Adobe Photoshop & Illustrator. Glenn schickt mir die Entwürfe für jede Story und dann machen wir Änderungen, beziehen Vorschläge mit ein und überprüfen es zweimal bis er mit dem eigentlichen Schreiben anfängt. Das Schreiben ist ähnlich wie bei einem Drehbuch. Auf der nächsten Seite sind ein paar Auszüge von Glenn E. Smith, Übersetzung von Andreas Becker.

"Freund und Feind"

Teil Drei

SEITE 21

SCENE 6 – ÄUßERER WELTRAUM EXTERIOR SPACE

Panel 1: Oberstes Drittel der Seite; Landschaftsaufnahme.

Bild: Reparierte Enterprise im Raumdock. Planet und Starbase im Hintergrund.

Textkasten: Persönliches Computerlogbuch des Captains, Nachtrag. Auf Befehl der Sternenflotte ersetzt eine Kompanie der MAKOS einen großen Teil meines regulären Sicherheitstrupps auf der Enterprise. Als wäre das nicht übel genug...

Szene 7 – INNERES DES TRANSPORTERRAUMS DER ENTERPRISE

Panel 2: Mittleres Drittel der Seite, links zwei Drittel.

Bild: Aufbau vom hinteren Teil des Raums. Rand steht an den Kontrollen. Kirk in Grün, steht genau vor den Kontrollen, Uhura an seiner Schulter. Scotty steht an Rands Schulter. Alle vier schauen auf Colonel Finnegan und seine weibliche rechte Hand, einen Major, die noch auf der Plattform stehen.

Textkasten: ...ist ihr Kommandant mit seinem Stab an Bord gebeamt und es handelt sich dabei um niemanden geringeren als meinen alten Erzfeind von der Akademie, inzwischen ein Colonel... Sean Gavin Finnegan.

Finnegan (mit schneidigem Grinsen): Erlaubnis an Bord zu kommen, Sir.

Panel 3: Mittleres Drittel der Seite, rechts 1/3, Porträt.

Bild: Nahaufnahme eines nicht erfreuten Kirks.

Kirk: Erlaubnis... erteilt.

Panel 4: Unteres Drittel der Seite, linke Hälfte.

Bild: Finnegan und sein Stab tritt von der Transporterplattform.

Finnegan: Du siehst nicht froh aus, mich zu sehen, Jimmy.

Kirk: Wir waren nie die besten Freunde,, Colonel.

Panel 5: Unteres Drittel der Seite, rechte Hälfte.

Bild: (frei Wahl des Künstlers)

Finnegan: Wir waren jung. Das ist Geschichte.

Kirk: Wenn du meinst.

SEITE 22

Panel 6: (frei Wahl des Künstlers)

Bild: Finnegan deutet auf Major Peterson. Kirk bietet seine ausgestreckte Hand an.

Finnegan: Erlaube, meinen Stab vorzustellen. Major Peterson.

Kirk: Erfreut Sie zu treffen, Major Peterson.

Panel 7: (frei Wahl des Künstlers)

Bild: Kirk und der Major schütteln die Hände.

Peterson: Schön Sie zu treffen, Captain Kirk. Ich habe viel über Sie gehört.

Kirk: Da bin ich sicher.

... und von da an fliesen die Bilder. Zuerst entwerfe ich sie, spreche anschließend mit Glenn, dann rahme ich die Bleistiftzeichnungen. Dazu brauche ich gewöhnlich einen ganzen Tag, abhängig von der Anzahl der Bilder die ich zeichne. Sobald alle Bleistiftzeichnungen fertig sind, scanne ich sie ein und schicke Kopien an Glenn der sie grob mit Text füllt. Ich sende Kopien an Rob dass der weiß, was auf ihn zukommt. Danach fange ich mit dem Tuschen an. (siehe nächste Seite). Leider haben wir im Moment keine Möglichkeit eine Nicht-Repro-Blau-Kopier Maschine zu kaufen also muss ich mit Scans der Bleistiftzeichnungen arbeiten. Sobald die Seiten getuscht sind, scanne ich sie erneut...



...und maile sie an Rob, damit der seine Magie anwenden kann. Da ich im Format 14x17 arbeite muss ich regelmäßig in einen Zeichengeschäft wie „Kinko`s“ gehen, da dies einen überdimensionalen Scanner erfordert. Ich hoffe, das gefällt den Fans. Sobald die Farben eingefügt sind – und Rob macht da einen Super Job – schickt er sie an mich zurück (siehe unten). Ich schaue sie durch erwähne was ich ändern würde (Ich bin NIEMALS mit meiner Arbeit zufrieden, etwas das ich mit der Labormaus „Brain“ gemeinsam habe) und schicke sie an Glenn fürs setzen. Ich prüfe sie ein letztes Mal und dann geht es an dich, Jeff, um als fertiges Produkt ins eMagazin eingefüt zu werden (siehe Unten):



Nachdem die Scans von den Tuschezeichnungen gemacht wurden, benutzen wir von dem Moment Computer. Im Moment funktioniert diese Methode für uns und ich bin mir sicher, es gibt andere Methoden die wir anwenden können. Wie ich sagte, ich freue mich auf eine Zeit ohne Repro-Blau und die Kosten die das mit sich bringt. Aber kurz gesagt, das machen wir mit dem Comic.

STP2: Was erwartest du dir von deinem Projekt? Was wünschst du dir dafür? Ist es nur ein zeitlich begrenztes Projekt oder ist es einer von vielen Comics? Falls zukünftige Arbeiten in den Startlöchern stehen, was kannst du uns darüber verraten, ohne zu spoilern?

BL: Das Projekt soll erfolgreich sein, Spaß machen und es soll ernst genommen werden, als Investition in die Zukunft von Phase II und von Star Trek als Ganzem. Die Serie, soweit haben wir drei uns verständigt, läuft so lange bis wir keine Lust mehr darauf haben. Und da Glenn, Rob und ich Hardcore-Star Trek-Fans sind, könnte sie eine Weile laufen. Außerdem, haben wir VIELE Geschichten zu erzählen. Wir arbeiten gerade an einigen Projekten gleichzeitig. Wir redeten über eine „Companion“-Serie mit einigen Figuren aus dem P-2/Primäruniversum und wir haben Storyentwürfe von Charles Root (Mr. Scott persönlich), Paul R. Sieber (Lt. Cmdr. Prescott) und Ron Gates (Lt. Edgar Ross) erhalten. Für gewöhnlich wird Ron in die Luft gejagt oder beschossen. Die nächste große Geschichte ist eine über Terrorismus und Ehre, Intrigen und Diplomatie. Sie basiert auf einer Story von Barry Gavin (Solfreak aus Irland, ein Forummitglied), vorsichtig „Die 11te Stunde“ getauft. Eine meiner Lieblingsfiguren aus TOS kehrt darin zurück, obwohl leicht verändert und wir führen neue Figuren ein, da wir eine Geschichte bieten, die nicht nur Captain Kirk umspannt und die Crew der Enterprise, sondern auch die Föderation, das klingonische Reich und das romulanische Sternenimperium. Barry hat sich eine tolle Handlung ausgedacht und ich kann nicht abwarten, Glenns Text dazu zu sehen. Wir arbeiten auch an einer Captain Kargh-Story. Er ist einer meiner Lieblingsfiguren und wird von John Carrigan so toll gespielt, ein wahrer Gentleman, dass ich es nicht abwarten kann, mehr von diesem ehrenhaften Klingonen zu sehen. Bei dieser Serie kann ich Spaß und einige Überraschungen garantieren, da wir – tschuldigt das Wortspiel – es genießen, auf diesen Trek zu gehen.

STP2: Was sollen die Fans deiner Meinung nach von deinem Projekt haben? Was soll ihnen das P2 Illustrierte Abenteuer vermitteln?

BL: Ich hoffe die Fans erleben denselben Sinn für Aufregung wie wir, die den Comic produzieren. Für sie machen wir das. Ich hoffe sie akzeptieren „Die Illustrierten Abenteuer“ als zusätzliche Episoden und stellen sie neben die fürs Internet produzierte Phase II Episoden. Ich will, dass sie Spaß an der Reihe haben. Ich möchte, dass sie es als Star Trek ANSEHEN – Star Trek von Fans für Fans.

STP2: Arbeitest du noch an anderen Projekten? Können die Fans irgendwo im Internet mehr über deine Arbeit erfahren?

Eine Änderung in meinem Leben hat mir endlich ermöglicht meine künstlerischen und schriftstellerischen Talente zu nutzen. Ein Augenöffner der es mir erlaubte, mit meiner Kunst und meinem erzählen von Geschichten das zu tun, was ich will – und Spaß daran zu haben. Ich arbeite zurzeit an einigen Projekten, die ich aber nicht besprechen kann und wurde gebeten Romane zu illustrieren. Mein Kumpan dabei, Glenn hat mich gebeten, einiges für ihn zu produzieren und es ist wie immer ein Vergnügen mit ihm zu arbeiten. Ich habe auch einen Roman geschrieben, wie bereits erwähnt versuche ich aktiv ihn zu veröffentlichen. Er heißt „Destiny’s Twilight“. Es ist eine Horror-Abenteuer Serie – das erste von fünf die in New York City spielen. Ich hoffe, eine Website dafür bis Ende 2010 online zu stellen.

STP2: Gibt es etwas das du uns noch nicht erzählt hast und den Fans verraten möchtest?

BL: Danke an James Cawley und die Retro Films-Crew, dass ich das hier machen kann. Danke an Rob Barnes der echt kolorieren kann, ich meine, der koloriert mit Stil. Ich bin froh, dass er Teil des Teams ist. Danke an Glenn Smith, einem guten Freund und ebenfalls ein „Black-and-Tan“-Trinker. Mann, der kann Geschichten erzählen. Ich bin froh, seine Wörter in Bilder umzuwandeln. Und danke an all die Fans. Danke für eure Unterstützung, eure Kommentare, die positiven wie die negativen. Wenn ihr es noch nicht gelesen habt, gebt euch einen Ruck und lest unseren Comic. Erzählt es allen weiter und verbreitet, dass P2 viel mehr Geschichten zu erzählen hat und das wir da sind. Ich hoffe euch gefällt die dritte Ausgabe die hier im Magazin ist und wenn Ausgabe # 4 erscheint, dann hauen wir den Warpantrieb rein!

Interview with the Phase II Illustrated Crew

Rob Barnes

by Jeff Hayes

STP2: Wie hat das mit dem jetzigen P2 Illustrierten Abenteuer angefangen? Wie wurde das Projekt entwickelt? Wie bist du dazugestoßen?

Rob Barnes (RB): Rob Barnes (RB): Das Konzept und die Entwicklung stammen von Glenn und Bill. Ich sah einen Werbeaufruf in ihrem Forum und entschied, mitzumachen und hatte Glück, ich wurde an Bord geholt.

STP2: Was an Phase II hat dich dazu veranlasst, dieses Universum durch einen Comic zu erweitern?

RB: Ich war immer ein glühender Verehrer von Star Trek und die Chance in irgendeiner Form an deren Verbreitung teilzuhaben war einfach sehr verlockend für mich.

STP2: Erzähle den Fans doch, was genau deine Aufgabe beim Phase 2 Illustrated Projekt ist.

RB: Ich erledige die letzte Arbeit an den Seiten und gehe sicher, dass so viel von Bills Arbeit sichtbar bleibt wie möglich. Ich lege die Grundfarben an und füge Oberflächen, Beleuchtung und Schatten hinzu.

STP2: Wir wissen, dass Ron Boyd ein ähnliches Projekt machen wollte, basierend auf einer Kurzgeschichte im eMag Nr. #3 (dt. Ausgabe Nr. #2), aber das wahre Leben mischte sich ein und er konnte nicht länger an den Illustrierten Geschichten arbeiten. Wie nimmst du dir Zeit für den kreativen Prozess und wie hältst du die Balance mit dem der Arbeit im "wahren Leben"?

RB: Es ist schwer, die Balance zu halten zwischen der täglichen Arbeit und der Verpflichtung als Ehemann und Vater, aber wenn du eine Leidenschaft für etwas hast und einen verständnisvollen Partner, kriegst du das manchmal auf die Reihe.

STP2: Wie hast du von New Voyages/Phase II überhaupt erfahren? Bist du noch auf andere Weise in die Produktion eingebunden?

RB: Zuerst entdeckte ich die Star Wars-Fanfilme wie "Revelations" und "Knight Quest". Ich fragte mich dann, ob es noch andere Fanproduktionen gäbe und ich fand „Starship Exeter“, dann entdeckte ich „New Voyages“. Leider bin ich an keiner der Episoden beteiligt.

STP2: Wie hältst du deine Kreativität am Laufen? Kannst du den Fans mal eine typische Arbeitssitzung an einem Comic beschreiben? Hörst du Musik, liest ein gutes Buch oder schaust du dir alte Star Trek-Folgen an? Was hält deine kreativen Säfte am fließen?

Ich habe da keine Routine; ich scheine wohl ein natürliches Talent fürs Zeichnen und Kolorieren zu haben. Ich empfinde das Kolorieren als sehr entspannend. Da ich in meinem Job kreativ sein muss und mir jeden Tag neue Konzepte und Designs ausdenken muss, fließen meine kreativen Säfte wohl bereits. Aber in der letzten Zeit beginne ich meinen Morgen mit meinem Morgenkaffee und meinen Green Lantern-Comics. Die Zeichnungen in den neusten Ausgaben ist wirklich beeindruckend.

STP2: Welche Programme, Geräte und Ausrüstung benutzt du für einen Teil am Projekt? Schreibst du, zeichnest und kolorierst dein Projekt mit klassischen Mitteln und gibst im digital den letzten Schliff? Beschreibe den Prozess und wie deine Beteiligung aussieht. Wann gibst du es an das nächste Teammitglied weiter?

Ich arbeite ausschließlich mit Photoshop, benutze einen (elektronischen) Stift und ein „Tablet“. Bill und ich schicken uns die Bilder hin und her bis wir beide mit dem Ergebnis zufrieden sind, dann schicken wir es an Glenn.

STP2: Was erwartest du dir von deinem Projekt? Was wünschst du dir dafür? Ist es nur ein zeitlich begrenztes Projekt oder ist es einer von vielen Comics? Falls zukünftige Arbeiten in den Startlöchern stehen, was kannst du uns darüber verraten, ohne zu spoilern?

Ich hätte gerne gesehen dass der Comic veröffentlicht wird (in Druckform Anm. d. Übersetzers). Ich hätte auch gerne, dass dies eine weiterführende Serie wird, es gibt viele Stories zu erzählen. Phase II ist eine Fanproduktion und es wäre schwer für James, alle Geschichten zu erzählen. Was die Spoiler auf zukünftige Werke angeht, ich halte meine Lippen lieber versiegelt, lest einfach (die Comics) weiterhin.

STP2: Was sollen die Fans deiner Meinung nach von deinem Projekt haben? Was soll ihnen das P2 Illustrierte Abenteuer vermitteln?

Hab einfach Spaß am Lesen, den gleichen Spaß den ich habe, die Comics zu machen.

STP2: Arbeitest du noch an anderen Projekten? Können die Fans irgendwo im Internet mehr über deine Arbeit erfahren?

Ich bin im Moment Teilhaber an einer neuen, frisch gegründeten Spiele-Firma namens "Squdjuice", wir haben ein Spiel für das iPhone herausgebracht und das iTouch, es heißt "UDF" (ihr könnt es euch gerne mal ansehen), es ist ein wendungsreiches Taktik-Spiel. Gerade arbeiten wir an einem Nachfolge-Spiel, das wir probierhalber „UDF Arcade“ getauft haben (wird nächsten Monat / Juni 2010?) veröffentlicht.

STP2: Gibt es etwas das du uns noch nicht erzählt hast und den Fans verraten möchtest?

Da gibt es wirklich nicht viel über mich selbst zu erzählen, lest einfach den Comic und ermutigt andere Star Trek-Fans sie zu lesen und James und seine Crew zu unterstützen.



Phase II Illustrated Kolorist Rob Barnes.

Interview mit der Phase II eMagazin-Crew aus Deutschland

Stephan Mittelstraß

Von Peter Walker



Stephan Mittelstraß beim Einsetzen des deutschen Titels ins 3. "Illustrierte Abenteuer" von Phase 2.

STP2D: Stephan. Du hast als erster den deutschen Mirror von „New Voyages“, heute „Phase 2“ gegründet, übersetzt die Episoden und bringst seit 2008 auch ein eigenes Magazin im Internet heraus. Wie bringst du das alles unter einen Hut?

Stephan: Das ist gar nicht so schwer. Es liegt ja schließlich viel Zeit zwischen dem Erscheinen der P2 Episoden. Wir bekommen das ganze Material zwar sehr zuverlässig und schnell aus den USA, wenn es um die MP4-Dateien der neuen Folgen geht, vor allem für unsere FEDCon-Auftritte, das eMagazin ist da eine ganz andere Sache. Dazu brauchst du viel Zeit: das Übersetzen, die Grafiken zu bearbeiten usw.

Das deutsche eMagazin habe ich eigentlich aus reiner Selbstsucht erschaffen. Ich war genervt, dass es keine neuen eMagazine aus den USA gibt, also habe ich 2008 einfach alles Material, das auf der US-Website veröffentlicht wurde, in Form eines eMagazines zusammengetragen, für den eigenen Gebrauch natürlich. Da waren auch Stories dabei wie das

Interview mit Brandon Stacy (dt. Ausgabe #1) oder die Interviews mit

„Sulu“, J.T. Tepnapa und „Chekov“, Jonathan Zungree. Einige Zeit später, im Jahre

2009 haben sich dann Jeff Hayes und James Cawley entschlossen, das eMagazin doch wieder anzubieten – und siehe da: auch diese Geschichten waren enthalten. Natürlich hatte ich die deutsche Version schon lange vorher als PDF veröffentlicht, und auch meine eigenen bescheidenen Grafiken benutzen müssen, das sieht man leider. Jetzt verwende ich die genialen Backgrounds von Jeff Hayes, auch wenn ich wie alle Fans warten muss, bis das eMag herauskommt, um an die Bilder zu kommen.

Aber Jeff ist sehr beschäftigt, da bin ich nicht nachtragend. Ich habe eine super Lösung gefunden, seine tollen Hintergründe für mich nutzbar zu machen: Ich nehme einen langsamen, alten PC, mit installiertem *Adobe Acrobat Reader*, blättere zwischen den Seiten, bis ich eine gefunden habe, die den Hintergrund enthält für die Ausgabe, die ich übersetzen möchte, natürlich im Seiten-Ansicht-Modus, ich brauche ja die ganze Seite. Dann drücke ich die Taste um weiter zu blättern und in derselben Zeit hämmere ich auf die „Druck S-Abf“-Taste auf meiner Tastatur. Der PC ist so langsam, dass zuerst der Hintergrund auf dem Schirm erscheint, mit der „Druck S-Abf“-Taste mache ich dann einen Screenshot davon. Dann muss ich noch den Hintergrund ausschneiden und Bingo – ich habe exakte Kopie (in niedrigerer Auflösung, aber ist ja nur ein Hintergrund) vom Background des jeweiligen Artikels. Dann übersetze ich die Texte, füge sie ein, kopiere mir die gewünschten Bilder direkt aus dem eMagazin heraus und platziere sie ungefähr an der gleichen Stelle wie im Originalartikel. Der deutsche Text ist manchmal etwas länger, aber das ist zu vernachlässigen. Dank Michael Kuhn aus dem P2-Forum kann ich auch einige Artikel schneller veröffentlichen, denn er hat gerade für diese Ausgabe einige sehr lange Berichte übersetzt. Danke noch mal, Michael!

STP2D: Wie läuft das Herausgeben eines Comics so ab? Wie bekommst du die „Illustrierten Abenteuer“ vom Englischen ins Deutsche?

Stephan: Na ja, eigentlich ähnlich wie bei den Artikeln im eMagazin. Beim ersten Comic, den ich übersetzt habe, der wurde von Ron Byod gezeichnet, dem Darsteller von „Lt. Vincent DeSalle“, habe ich einfach die Seiten aus dem PDF kopiert, die Sprechblasen gelöscht, einen deutschen Text auf MS-Word geschrieben. Dann habe ich die Texte eingefügt und die 2 Seiten als JPG abgespeichert. Bei Ausgabe #1 der neuen „P2 Illustrated Adventures“ hatte ich einen riesigen Vorteil: Meine Arbeit wurde gut angenommen und auch bei den Kollegen in den USA kam meine Idee eines übersetzten eMagazins super an. Also habe ich Zeichner Bill Lutz eine eMail geschrieben und ihn um hochauflösende Bilder gebeten. Andreas Becker hatte sich zuvor bereiterklärt, den 1. Comic der Reihe „Freund und Feind“ zu übersetzen. Ich lösche die englischen Texte aus den Sprechblasen, radiere sie sozusagen per Grafikprogramm wie Corell Photopaint oder Photoshop heraus. Bill schickt mir oft die ganzen Bilder einer Ausgabe in zwei Versionen, einmal die kompletten, fertigen Seiten und einmal welche auf denen die Textfelder und sämtliche Sprechblasen fehlen. Ich könnte also komplett neue, an die deutschen Texte angepasste Sprechblasen kreieren. Aber das ist mir, offen gesagt, zu aufwendig.

Doch da ich die englischen Sprechblasen verwende, muss ich oft Zugeständnisse machen, was die Länge der deutschen Sätze angeht. Da kürze ich ab und zu mal einen von Andreas Sätzen, weil ich ihn nicht komplett in die Sprechblase hineinkriege. Oder ich suche nach Wörtern, die als Synonym fungieren, aber kürzer sind, als die Worte des Übersetzers.

Gerade für den deutschen Titel der Comics sind Bills Bilder OHNE den englischen Text goldwert. So kann ich einfach den Original Titel löschen, die leere Stelle durch das gleiche Panel OHNE Titel ersetzen und die Sprechblasen bleiben erhalten.

Beim der ersten Ausgabe von „Freund und Feind“ bin ich auf ein interessantes Dilemma gestoßen. Die hochauflösenden Bilder, im Format 2792x3400 pixel sehen zwar super aus und ich muss sehr große Schriftgrößen verwenden um den Text unterzubringen, ich versuche so oft wie möglich mich an der Größe des englischen Textes zu orientieren, aber im fertigen eMagazin sah der Text im 1. Teil des Comics seltsam verzerrt aus, als sei die Auflösung *niedriger* anstatt *höher*. Und das obwohl ich Bills High-Resolution Bilder verwendet hatte.

In der zweiten Ausgabe, bei der ich aus Interesse die Übersetzung selbst übernommen hatte – ich hatte einfach mal Lust darauf – konnte ich Bill nicht erreichen, also arbeitete ich mit einfachen Kopien aus dem zuvor erschienenen US eMagazin No. 8. Das ist auch der Grund, warum ihr zwar meine Namen als Übersetzer und Letterer lesen könnt, aber nicht den deutschen Titel der Geschichte. Meine Photoshop-Künste reichten zum Entfernen von Glenn Smiths Namen als Setzer – schließlich habe ich ja den dt. Text eingefügt – aber sie waren nicht so gut um „Friends and Foes“ durch „Freund und Feind“ zu ersetzen.

STP2D: Eine niedrigere Auflösung verbessert die Darstellung in der PDF-Datei?

Stephan: Ironischer Weise, ja. Wenn ihr den Text von Comic Nr. 1, mit dem von Nr. 2 vergleicht - beide waren im letzten deutschen eMagazin, Nr. 4 - könnt ihr den Qualitätsunterschied erkennen. Und dass, obwohl ich darauf geachtet hatte, die Schriftgröße so groß zu halten wie im Original. Ich habe inzwischen versucht den Fehler zu beheben, indem ich die Bilder, bevor ich sie ins eMagazin einfüge, von 2792x3400 Pixel (Original Auflösung) in 900x1100 Pixel (Kopie aus PDF) herunterkomprimiert habe. Das Bild ist im Vergleich zur Erstveröffentlichung vom Ende letzten Jahres wirklich besser geworden.

STP2D: Der „Cross Cult“-Verlag bringt ja seit 2008 wieder verstärkt „Star Trek“-Comics auf den deutschen Markt. Verfolgst du diese Publikationen? Welche Comics liest du noch gerne?

Stephan: Oh, jetzt hast du eine Lawine losgetreten. Wo soll ich da anfangen? Zuerst einmal, ja ich verfolge die Publikationen von „Cross Cult“ sehr genau. Ich bin den Leuten von „Cross Cult“ sehr dankbar, dass sie STAR TREK in Schriftform in Deutschland wieder ein Zuhause gegeben haben. Das Ende der Star Trek-Reihe beim Münchner Heyne-Verlag habe ich sehr bedauert. Doch es war auch eine Offenbarung, denn dieser Schritt hat mich zu den englischen Original-Romanen geführt, und seither lese ich STAR TREK, BUFFY und Co. fast nur noch in Englisch. Teilweise wegen des Preises, über Amazon.de und andere Onlinequellen sind diese Romane einfach günstiger zu haben, aber auch wegen der Sprache. Ironisch oder? Ich, der mit meinem kleinen Stab aus freiwilligen Übersetzern Phase 2 ins Deutsche übertrage, kaufe mir wenig Ausgaben von meinen offiziellen „Übersetzer-Kollegen“ bei den Verlagen.

Einen Autor den ich auf Englisch lesen MUSSTE, weil Heyne seine „New Frontier“-Reihe eingestellt hatte, war Peter David. Und seither lese ich „PAD-GUY“ nur noch im Original. Durch Übersetzung geht einfach zu viel Humor verloren, das gleiche gilt auch für die Drehbücher und Comics von „Buffy“-Erfinder Joss Whedon. Aber dass andere deutsche Trekker die Abenteuer von Captain Mackenzie Calhoun und der bunten Crew der USS *Excalibur* neu erleben können und auch alle anderen 16 bisher erschienenen Romane in Deutsch lesen können, ist schon eine tolle Sache.

Den ersten „Star Trek“ Band den ich mir von „Cross Cult“ besorgt habe, war natürlich „Star Trek: Countdown“, ein, oder zwei Wochen vor dem Start von JJ Abrams „STAR TREK“-Film im Jahr 2009. Als ich zur FedCon 19 gefahren bin holte ich mir am Zeitungskiosk eine Ausgabe von TNG „Das Tor zur Apokalypse“, auch wenn ich mich immer noch frage was den Übersetzer da geritten hat, „Intelligence Gathering“ in „Tor zur Apokalypse“ zu übersetzen??!! Diesen Comic habe ich mir dann von Zeichner David Messina signieren lassen. Und die Story ist auch nicht so schlecht. Ansonsten habe ich als Kind die TNG-Comics gelesen, die Anfang der 90er Jahre erschienen sind – 2 Stück um genau zu sein. Ende der 90er habe ich mir dann alle „Prestige“-Ausgaben vom „Dino“-Verlag besorgt. Die ersten beiden davon, „Voyager: Elite Force“ und „False Colors“, ihr könnt es am Titel erahnen, habe ich in England gekauft, als ich in London war. Jahre später besorgte ich mir auf Auktionen dann auch noch alle Trek-Comics vom „Carlsen“ Verlag.

Des Weiteren lese ich viel DC bzw. Panini-Comics, vor allem „Justice League Of America“, natürlich „Batman“ und auf Englisch Peter Davids „X-Factor“, sowie Joss Whedon's „Astonishing X-Men“. Ich habe viele Ausgaben der „Dark Horse“-Buffy Comics und auch die „Relaunche“-Bücher von „Buffy“ und „Angel“ lese ich, auch wenn mir der Zeichner von „Buffy Staffel 8“ überhaupt nicht gefällt. An „klassikern“ der Grafiknovels habe ich Frank Millers „Sin City“, „Der Dunkle Ritter“, „DK2 – Der Dunkle Ritter kehrt zurück“, „V wie Vendetta“, Alan Moores Geniestreich „Watchmen“, Peter Davids Adaption von Stephan King's „Dark Tower“ und viele mehr.

In letzter Zeit schaue ich eher auf den Autor als auf die Comicreihe, mit Ausnahmen. Also wo auch immer „Peter David“, „Joss Whedon“ oder „Alan Moore“ steht – das hole ich mir!

STP2D: Fast alle Comic-Verlage, seien es „Carlsen“ in Deutschland, „Marvel“, DC“, oder der „IDW“-Verlag, der in den USA die „Star Trek“-Comics herausgibt, schreibt in seinen Sprechblasen in Großbuchstaben. Auch bei der deutschen Übersetzung folgt man konsequent diesem Trend. Warum benutzt du keine Großbuchstaben beim setzen der deutschen „illustrierten Phase 2“-Abenteuer?

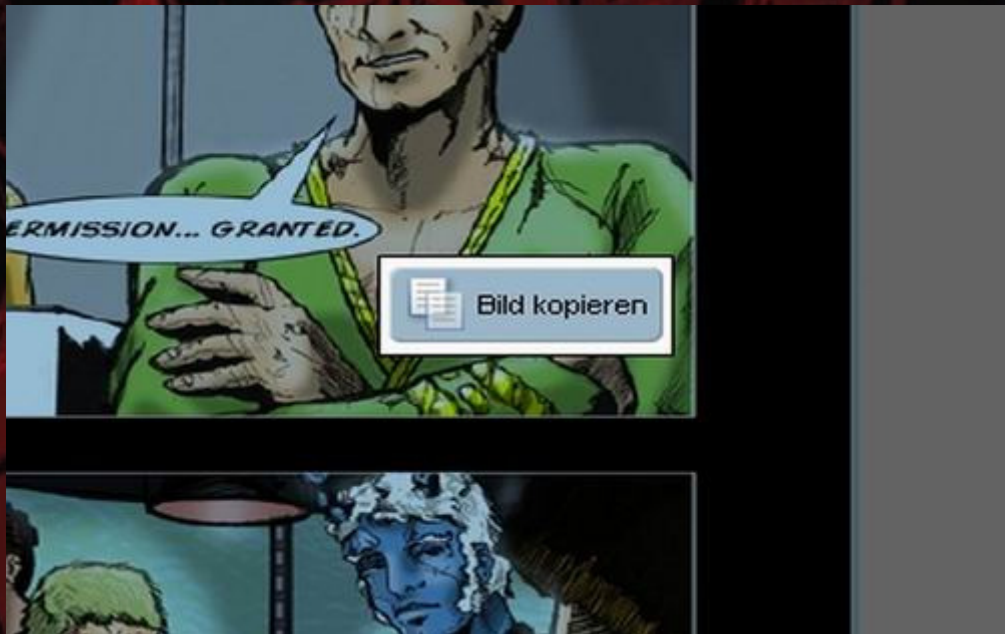
Stephan: Tja, da hast du mich erwischt! Das war bloßer Zufall. Ich hatte, obwohl ich so viele Comics lese, gar nicht gemerkt, dass wenige, wenn gar kein Verlag, ob amerikanisch oder deutsch, normale Buchstaben verwendet. Alle haben Großbuchstaben in ihren Sprechblasen. Bei mir und „Phase 2 Illustrated“ war das eine Mischung aus künstlerischer Freiheit und Notwendigkeit. Denn die

deutsche Übersetzung von Andreas oder mir ist oft länger als der englische Text. Und ich benutze, wie oben erwähnt die leeren original Sprechblasen von Glenn Smith. Da ich die Schriftgröße möglichst sehr nah wie im Englischen Original lassen möchte, musste ich auf Kleinbuchstaben setzen um den Text in die Sprechblasen zu bekommen.

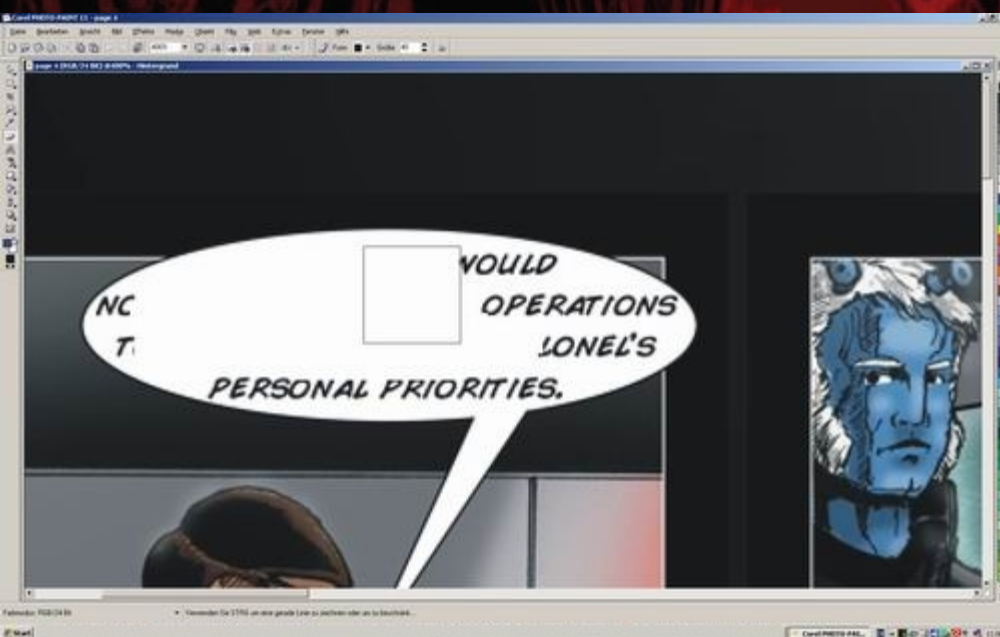
STP2D: Hast du schon mal daran gedacht, deine eigenen Comics herauszugeben?

Stephan: Die Antwort darauf findest du auf Seite 14 in diesem Heft. Scherz beiseite, ich zeichne zwar sehr gerne, Gesichter bekomme ich ganz gut hin, aber sobald ich zu den Armen, Händen und Beinen komme, bin ich aufgeschmissen. Die Proportionen des menschlichen Körpers kann ich nicht auf Papier bringen, auch wenn ich mich noch so anstreng. Aber ich habe mich mit einem Zeichner, Guy Davis zusammengetan um einen „Phase 2 Manga“ zu veröffentlichen. Hoffentlich kann ich in der nächsten Ausgabe des eMagazines Fortschritte von diesem Projekt berichten. Danke für euer Interesse. Ich hoffe die deutsche Version des „Phase 2 Comics“ den Andreas und ich euch präsentieren gefällt euch. Danke fürs Lesen.

Und so sehen einzelne Arbeitsschritte beim „Lettering“ bzw. „Setzen“ eines Comics oder Graphicnovels aus, zumindest beim STP2 Deutschland eMagazin:



Zuerst wird die gewünschte Seite aus Adobe Acrobat Reader herauskopiert und als JPEG oder PNG gespeichert.



Dann entfernt (radiert) man die englischen original Sätze mit Hilfe eines Grafikbearbeitungsprogramms wie Photoshop oder Photopaint.



Zum Vergleich, das zum Originalbild im gleichen Verhältnis verkleinerte, aus dem eMagazin herauskopierte Bild, ohne Text.



Verkleinerte Darstellung des High-Resolution Originalbildes von Bill Lutz.

STAR TREK



0123-456

STAR TREK^{15C}

PHASE 2



The Child

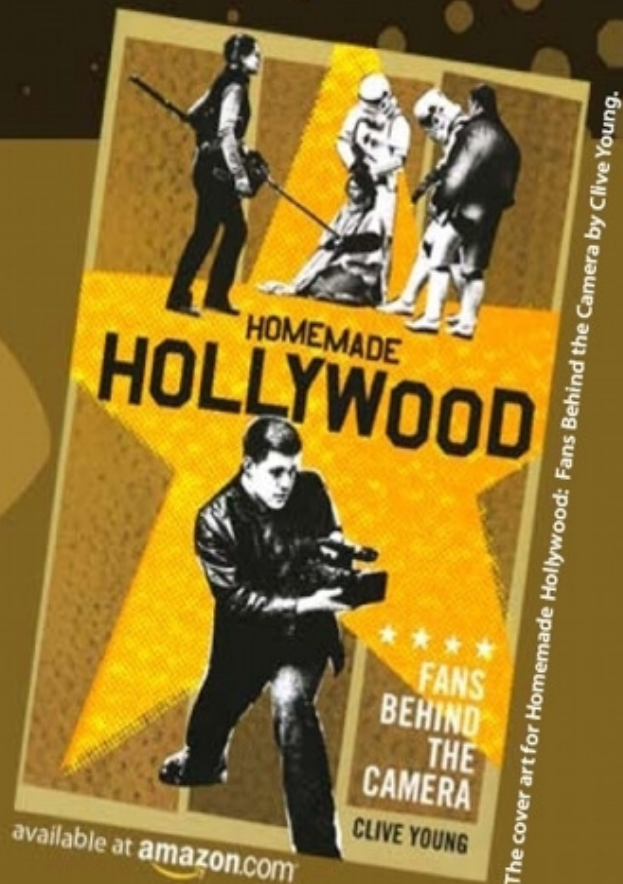
by Jon Povill

After passing a nebula, Deltan Crewman Ensign Isel gets impregnated by an alien entity. Captain Kirk has to decide whether the child, which is growing rapidly, is a danger to his ship and crew or not.

www.startrekphase2.com



"Homemade Hollywood: Fans Behind the Camera" author and FanCinemaToday.com blogger, Clive Young



Interview von Jeff Hayes

Ich wurde auf Clives Arbeit aufmerksam, als er mich wegen Fotos für sein in Arbeit befindliches Buch „Homemade Hollywood: Fans Behind the Camera“ anrief, in dem, wie ich mit Freude herausfand, auch über *New Voyages / Phase II* berichtet wurde. Nachdem das Buch herauskam, kaufte ich mir ein Exemplar auf Amazon.com und las es in zwei Tagen, dann kaufte ich ein zweites, um es einem Familienmitglied zu schicken. Jeder, der Fanfilme mag oder Filmemachen liebt, muss es lesen. Clive war so nett, ein paar Fragen über sein Buch und seine allgemeine Einstellung zur Welt der Fanfilme exklusiv für das *Phase II* eMagazin zu beantworten.

Jeff Hayes (JH): Was war der Auslöser, dieses Buch zu schreiben?

Clive Young (CY): Damals in den 90ern gründete ich die erste Fanfilm-Website, Mos Eisley Multiplex. Damals war sie sehr beliebt und die *USA Today* und die *Los Angeles Times* und andere schrieben darüber, aber diese Zeiten sind vorbei und ich schreibe einen täglichen Fanfilmblog unter FanCinemaToday.com.

Wie auch immer, durch hörte ich von Fan-Filmmachern aus der ganzen Welt, interviewte sie und sammelte coole Stories und es war schnell klar, dass daraus ein Buch werden sollte, aber niemand in der Verlagsindustrie verstand das Konzept - oder wusste was ein Fanfilm war – und so starb es wieder.

Ich hielt es immer für eine Super Idee für ein Buch, und als dann vor ein paar Jahren viel in den Medien über *New Voyages / Phase II* und *Star Wars: Revelations* berichtet wurde, wusste ich, dass es an

STAR TREK: PHASE II IN CLIVE YOUNGS HOMEMADE HOLLYWOOD FANS HINTER DER KAMERA



der Zeit war, wieder zu schreiben. *Continuum Books* ging auf die Idee ein und ich bin froh darüber, denn hätte ich wusste, es würde irgendwann ein Buch über Fanfilme geben – hätte jemand anderes es gemacht, hätte ich es gelesen und währenddessen nur gemeckert.

JH: Was hat dich an Fanproduktionen und Filmemachen interessiert?

CY: Als Kind wollte ich immer Filmemacher werden; ich las unzählige „Behind the Scenes“ Bücher, war Praktikant beim örtlichen Kabel TV-Sender und so weiter. Am College belegte ich drei Jahre lang Filmkurse, bis ich merkte, dass die mir viel Theorie beibrachten, aber keine Fertigkeiten, die ich später



James Cawley und John Winston am Set von „Come What May“.

nach meinem Abschluss nutzen konnte. Zur gleichen Zeit merkte ich, dass ich meine ganze Freizeit für die Campus-Zeitung arbeite, an Witzheften und Comics, also wechselte ich zum Journalismus.

Obwohl ich die Entscheidung nicht bereue, hat mich doch die Filmemacher-Wanze gebissen, als ich entdeckte, dass Leute ihre eigenen Filme von berühmten Franchises drehen, ich war von dem „Hinter den Kulissen“-Aspekt fasziniert, den ich immer mochte, den Problemen mit dem Copyright und der reinen Fandom-Seite davon – du surfst durchs Internet und plötzlich „Hey, schau – *Charlie Borwn VS Predator!*“

JH: Wie bist du auf *Star Trek: New Voyages* / Phase II gestoßen und was hat dich bewogen, es in dein Buch aufzunehmen?

CY: Ich hab davon 2005 im Internet gelesen, aber es dauerte eine Weile bis ich die Folgen angeschaut hatte. Ich bevorzugte immer kurze Fanfilme, weil viele Amateurfilme selbstgefällig und langweilig werden, wenn sie länger als 10 Minuten dauern, also schob ich es auf, NV/P2 zu schauen. Als ich las, dass Walter Koenig in „seiner“ Folge mitspielte, fand ich, musste was für sich haben also setzte ich mir das Ziel, ein paar Folgen anzuschauen. Als ich anfang, das Buch zu schreiben, wusste ich, dass ich NV/P2 mit reinpacken musste, wegen des Geldes, das darin steckte, der Beliebtheit und den ganzen Profis vor und hinter der Kamera.

Das alles ist Stoff für eine interessante Making-Of-Story aber es stellt auch die Frage, was einen Fanfilm ausmacht, wo die Trennlinie liegt zwischen Amateur- und professionellen Filmen, und wohin sich das Hinterhof-Filmemachen entwickelt.

JH: Hast du in Betracht gezogen, einen Phase II-Dreh zu besuchen und an der Produktion teilzunehmen? Hast du schon an anderen Fanfilmarbeiten teilgenommen?

CY: „Blood and Fire“ wurde gedreht, während ich das Buch schrieb und ich wollte unbedingt daran teilhaben. Was gibt es besseres um über einen Fanfilm zu schreiben, als ein paar Tage selbst daran teilzunehmen? Das Problem war, das meine kleine Tochter zu Koliken neigt, also konnte ich nicht zu meiner Frau sagen „Kümmere du dich selbst für ein paar Tage um den weinenden Säugling, während ich Spaß an Star Trek-Zeug habe.“ Ich wäre nach Hause gekommen und hätte zu Recht herausgefunden, dass die Schlösser ausgewechselt wurden! Ich habe ein paar Fanfilme gedreht, als ich jünger war – nichts im Vergleich zu NV/P2. Zum Beispiel habe ich Teile von Neal Stephenson's Buch „The Big U“ für einen Filmkurs umgeschrieben. Es war ein kleiner Fünf-Minuten Film über diese zwei College-Zimmergenossen, Fenrick und Klein, die riesige Soundanlagen hatten und sich schließlich einen Schall-Krieg lieferten, weil sie sich abgrundtief hassten. Im Buch eskaliert es zum Mord und böse Streiche mit Zigarrenasche, aber das konnte ich nicht drehen, ohne meine Bude zu versauen, also machte ich es genau wie in Hollywood und schrieb das Ende um. In meiner Version entdecken sie, dass ihre Anlagen gestohlen wurden und der Film endet, indem sich beide weinend in den Armen liegen. Ich bekam eine 1 Minus. Ich machte auch ein 60-Sekunden Experiment, *Jay & Silent Bob treffen Bill & Ted*, wo ich Tonspuren von *Bill & Ted's Excellent Adventure* mit einem obskuren MTV-Spot mischte, den Kevin Smith gemacht hatte, das Ganze hab ich dann animiert. Es ist auf YouTube und ich liebe es, die Kommentare zu lesen, weil es die Leute anscheinend echt nervt.

JH: Was genau reizt dich so an Fanfilmen? Was genau ist dran, dass sie ihre ganz eigenen Fans anziehen?



Green-Screen Drehs am Set von „In Harms Way“

CY: Eine Aussage, die ich im Buch treffe, lautet, dass Fanfilme wirklich die Nachkommen von bereits etablierten Geschichten und Reality TV sind, weil wenn man einen Fanfilm anschaut, dreht es sich um Figuren, die man schon kennt (bereits etablierte

Geschichten) aber sie werden vom Otto-Normal-Verbraucher gespielt (Reality TV). Man sieht nicht einen CGI *Spider-Man*, der sich von einem sechsstöckigen Gebäude schwingt, das ist Dan Poole aus Baltimore, der als großer roter Fleck auf dem Bürgersteig enden könnte, wenn er nicht aufpasst. Es kann schwierig sein, sich in Film und TV Helden hineinzusetzen, aber wir verstehen Typen wie Dan und können ihn auch bewundern, denn auf irgendeine Weise probierter etwas, das wir nie versucht hätten.

Warum Leute Fans von Fanfilmen werden, ich denke sie sind begeistert von der Leidenschaft die sie da sehen. Wenn man darüber nachdenkt, ist Fanfilme machen, ein verrücktes Hobby. Es kostet viel Geld und man kriegt nie einen Cent davon zurück, man kommt evtl. sogar ins Gefängnis, wenn man sich mit aggressiven Copyright-Inhabern anlegt und man bettelt quasi die Welt an, einen auszulachen, während man sich in Kostüme wirft und versucht, die in die Fußstapfen von einem großen Schauspieler zu schlüpfen. Das sind im Grunde die Schattenseiten – und trotzdem ist das den Leuten, die Fanfilme machen, egal. Sie haben einen unglaublichen Ehrgeiz und Antrieb, der ihre Filme kennzeichnet, aber noch wichtiger ist, sie haben Spaß daran – und das ist nicht unwichtig.

Wenn du mit einem Sport-Fan redest, beschwerten sie sich über ihre Lieblingsmannschaft. Redet ihre mit *Star Wars*-Fans (wie ich selbst) und sie meckern über George Lucas. Redest du aber mit Filmmachern, haben sie eine super Zeit, weil sie statt zu sagen „Wenn ich das Sagen hätte...“, es tatsächlich TUN. Fanfilme-Macher sind eher optimistisch, pro-aktiv, mit sich zufriedene Leute, die sich an der Herausforderung erfreuen und es toll finden, dass die Reise die Belohnung ist. Sogar im schlechtesten Fanfilm ist diese Einstellung zu finden und in High-End-Bemühungen wie Phase II kann das manchmal elektrisierend sein.

JH: Wir haben auf Webseiten und in Foren Debatten über den „Canon“ von *Star Trek* und *Star Wars* Fanfilmen verfolgt. Warum glaubst du, ist diese Tatsache so wichtig für Fans und warum wirft das so große Wellen?

CY: Ich denke, für viele Fans ist der Canon ein Sicherheitsnetz. Säuglinge halten an einem Teddy Bär oder einer Schmusedecke jahrelang fest, während sie zu Kindern heran-



Hinter den Kulissen von „Blood and Fire“, auf der Krankenstation.

wachsen, Psychologen nennen sie „Übergangsobjekte“, weil sie denken, in einer sich ständig ändernden Welt gäbe ihnen diese Objekte Stabilität. Es ist immer da, während das Kind aufwächst, sogar wenn sich Leute um die Kinder herum ändern,

bleiben die Objekte ständig gleich, verlassen einen nie oder stellen Ansprüche und sie bieten stets Geborgenheit.

Zum einen geschieht das meiner Ansicht nach mit Franchises die wir bewusst lange verfolgen, wie *Star Trek*. Sobald wir die Geschichten kennen und das Universum, in denen sie spielen, wird aus dem Canon ein Sicherheitsnetz für unser Vergnügen am Franchise, und manchmal auch im wahren Leben. Seien wir ehrlich – in der heutigen Welt kann jeder seinen Job verlieren oder das eigene Heim – in einer Sekunde. Gibt es etwas, auf das du dich hundertprozentig verlassen kannst, dass es auch Morgen da sein wird? Vielleicht, vielleicht nicht... aber du weißt, wann immer das Schicksal der *Enterprise* auf Messers Schneide steht, Kirk und die Crew werden den Tag retten. Es ist nicht viel, aber es ist etwas.



Die Crew filmst auf dem Brücken-Set während „Blood and Fire.“

Also wenn du mit dem Canon rumpfuschst, kann das Leute stink sauer machen – du spielst mit ihrem Felsen in stürmischer See. Für Leute die, sagen wir mal, sich mit dem Franchise etwas zu sehr identifizieren als es gesund wäre (die kennen wir alle) kann das fundamentale Auswirkungen haben – und deren Reaktion kann noch extremer sein. Das Geheimnis im Umgang mit Canon? Behandle es nicht wie „es ist so“, sondern „es ist außerdem so“. Zum Beispiel meine eigene Einstellung zu zerstörerischem Canon von *Star Wars* besagt es GIBT drei Filme, die 1977 anfangen und ging 1983 zu Ende, beinhaltet alles drum herum, auch das Ferien-Special – Ende der Geschichte. Der Rest der Geschichte – Versionen wo Gree zuerst schießt, Midichlorians, die Clone Wars-Serie, wo Lucasfilms eigene Kontinuität-Typen die Arme in die Luft warfen und entschieden, es sei ja doch nur „quasi“ Canon, die Bücher, Comics und so weiter und sofort....? Die spielen auch in dieser Geschichte, aber sie gehören nicht zum Canon den ich verehere. Das sind lediglich andere Geschichten, die an ihrem eigenen Maßstab gemessen werden sollten.

Ich glaube, wenn man diese Sichtweise annimmt, kann man die Non-Canon-Sachen genießen, oder noch besser, Canon den du für nicht so wichtig hältst (und davon gibt es in *Star Wars* eine Menge). Also

suche dir einen Canon raus, der dir etwas bringt und sehe den Rest lediglich als Unterhaltung an.



Pyrotechniker fügen am Set von "Enemy:Starfleet" etwas Drama hinzu.

JH: Es gibt viele Leute im Filmgeschäft, die Fanfilme und Independent Filme in zwei eigene Kategorien einteilen und der Meinung sind, Fanfilme seien eine minderwertigere Art von Kunst. Warum glaubst du, ist das so?

CY: Wahrscheinlich, weil Fanfilme auf der Erfindung von jemand anderem beruhen. Das lustige ist, die Leute haben nichts dagegen wenn jemand ein Broadway-Stück neu aufführt oder ein Lied covert aber ein Fanfilm wird aus irgendeinem Grund schnell herabgewürdigt. David Lee Roth sagte einmal, das Geheimnis, ein Lied zu covern besteht darin, es dir zu eigen zu machen, nicht das Original Note für Note nachahmen sondern es eher komplett in deinem eigenen Stil zu interpretieren als hättest du es selbst geschrieben. Das ist ein guter Rat. Wie viele Coversongs erreichen dieses Niveau der Interpretation? Sehr wenige. Wie viele Fanfilme tun dies? Noch weniger.

Eines Tages wird ein Fanfilm gedreht werden der diese Kluft überbrückt – vielleicht ist es NV/P2, vielleicht etwas komplett anderes. Ganz egal wie – der Knackpunkt eines Fanfilmmachers ist es, seine Filmmacherei zu verbessern und sich der Herausforderung zu stellen – das ist überhaupt nichts Schlechtes.



James Cawley (Captain James T. Kirk) in "Enemy: Starfleet."

JH: Wo glaubst du, liegt die Zukunft der Fanfilme und der Internet-Unterhaltung?

CY: Ich spreche über eine Reihe von Möglichkeiten in meinem Buch und sie reichen davon, dass Hollywood die Fanfilme als „Zucht“ für zukünftige Regisseure benutzt über ein Studio das aktiv Fanproduktionen als Werbemaßnahme unterstützt, sie sogar als Thermometer verwendet um zu sehen, ob die Welt bereit ist, dass ein bestimmtes Franchise wieder belebt wird. Es steht noch viel mehr in „Homemade Hollywood“, aber darüber scheinen die Leute am liebsten zu reden.

JH: Wirst du eine Fortsetzung zu dem Buch schreiben oder ein anderes Buch mit ähnlichem Thema?

CY: Ich würde liebend gerne eine aktuelle Version machen, in 5 Jahren oder so, ich bin mir sicher die Fanfilme werden rasante Fortschritte machen, auch würde ich gerne weiter berichten, was aus einigen der Leute wurde, die im Buch vorkommen, diejenigen, die Fanfilme nutzten um einen Fuß in die Tür von Hollywood zu bekommen.

JH: Was ist dein nächstes Projekt? Welches Buch geistert dir gerade durch's Hirn?

CY: Ich hab einigen Ideen, in verschiedenen Stadien, mal sehen, welche als erstes fertig ist. Es dauerte 10 Jahre um „Homemade Hollywood“ zu veröffentlichen, also bin ich sehr geduldig.



Ron Gates und Patrick Bell mit einem Kulissenteil.

Inzwischen hab ich 'ne Überraschung auf Lager: ich schrieb vor Jahren ein Low-Budget Comedy-Drehbuch, „Worst Case Scenario“, über einen Penner der ein verlassenes Anwesen besetzt. Ich gewann den Script Magazine Open Door Wettbewerb, stach hunderte Bewerber aus – hab's aber nie verkauft. Ich machte damals den Vertrag für mein erstes Buch „Crank it Up“, daran hab ich lange gearbeitet, dann kam meine Tochter auf die Welt, dann machte ich „Homemade Hollywood“, also liegt das Drehbuch seither auf meiner Festplatte und verstaubt. Ich hab 'nen Ausschnitt auf meiner Site cliveyoung.com veröffentlicht. Jetzt, das „Homemade Hollywood“ draußen ist, sind ein paar Leute von der (Film)Industrie auf das Drehbuch aufmerksam geworden. Mal sehen, was draus wird. Ich mach mir keinen Kopf, aber hey, man kann doch noch träumen! Danke, Clive! Wir verfolgen deine weiteren Projekte und schauen auf FanCinemaToday.com nach den aktuellsten News über Fanfilme und deren Produktionen. Star Trek Phase II Fans können ein Exemplar von Clives Buch bei Amazon.com bestellen.

CAWLEY ENTERTAINMENT COMPANY
PRESENTS

STAR TREK PHASE II



"DAS KIND"

WRITTEN BY JARON SUMMERS AND JON POVILL
DIRECTED BY JON POVILL

WWW.STARTREKPHASE2.DE

"KITUMBA" ZEICHNEN

Juan Baez ist ein klassischer Künstler und Zeichner mit immensem Talent. Er arbeitet sowohl an Zeichnungen und an Illustrationen für die Werbebranche. Durch seine Firma, Bazcross Art & Design bietet er Kunden Storyboards, Illustrationen für Comics und mehr, er hat auch schon Storyboards für Independentfilme und Werbefirmen erstellt. (<http://baezcreativearts.com/>). Juan verbringt viel seiner Zeit als kreativer Direktor für Teddi Toys & Comics, wo er die Schaffung von lehrreichen Comics (für Kinder) und solchen Materials überwacht. Er ist auch Designer einer lehrreichen Printreihe. Seine Arbeit ist auf dem Cover des 8. US-eMags zu sehen und Juan hat gerade die Arbeit an Storyboards für die kommende Folge „Kitumba“ fertig gestellt. Ich bat Juan für ein paar Minuten mit dem Zeichnen aufzuhören und uns über sich und seine Arbeit zu erzählen – und er gab nach, obwohl ich denke, er zeichnete noch immer, als er unsere Fragen beantwortete.

Ich begann als junges Kind zu Zeichnen. Die erste Zeichnung an die ich mich erinnere war hinter dem Cover einer Bibel und es war Batman. Zugegeben, die machte ich, als ich drei Jahre alt war, aber alle seine Merkmale waren da, die Maske, Ohren, Umhang und Symbol. Damit hat alles angefangen. In den folgenden Jahren hab ich viele Science Fiction Zeichnungen gemacht, besonders von der Enterprise und Jupiter 2, da sie in Puerto Rico am späten Abend zwischen Star Trek und Lost in Space hin und her wechselten.

Sobald ich nach Chicago zog und nach der High School schrieb ich mich am "School of Art Institute of Chicago" ein und machte meinen Abschluss. Ich machte dann Animationen aber damals, (in den späten 80ern) war ihre Animationsabteilung nicht so groß und ich konzentrierte mich aufs Malen und Zeichnen, neben einigen Film- und Theaterkursen. Dort lernte ich das Zeichnen von Storyboards.

Ich liebe es zu malen und schaffe Stücke, die surrealistische Themen haben, aber die von Erzählungen durchdrungen sind oder eine Serie von Bildern. Ich mache auch Comics, Storyboards und Illustrationen. Meine Inspiration kommt aus verschiedenen Quellen. Ein paar Arbeiten sind von spirituellen/sozialen Themen beeinflusst. Andere Arbeit basiert auf Fotos, die ich auf Konzerten schieße. Ich bin ein großer Musik-Fan und höre gerne die Beatles, Bob Dylan oder instrumentale Musik wie Philip Glass' um Ideen zu bekommen.

Ich habe Storyboards für ein paar Independentfilme und ein paar Werbeclips gemacht und suchte ein interessantes Projekt mit dem ich mich beschäftigen konnte. Ich kannte „Phase II“ und bewunderte die Arbeit von James Cawley und seinen Leuten. Ich schickte Beispiele an Andrew „Sarge“ Grieb und er kontaktierte mich ein paar Monate später und lud mich ein, in der Produktion von „Kitumba“ mitzuwirken. Ich sprach in der Nacht mit James und dankte ihm für diese Einladung. Es ist ihr Sandkasten und sie lassen den Rest von uns darin spielen, also wollte ich ausdrücken wie großzügig und unterstützend sie sind.

Ich mochte echt den Kameradschaftsgeist und, ohne schmalzig zu klingen, das Familiengefühl das alle involvierten mit mir teilten. Mit Sarge zu arbeiten war toll. Er ist immer für dich da. Ben Alpi, der bei „Kitumba“ ursprünglich Regie führen sollte, ist ein wundervoller Kerl und ich hoffe ich kann in Zukunft mit wieder mit ihm arbeiten. Dann, als Ben nicht konnte und Vic Mignogna dazukam, ging alles durch's Dach. Er ist IRRE! Und ich meine das auf die best mögliche Art. Ich liebe den Kerl. Ich traf Vic bei einer Anime-Convention in Chicago und er war so beeindruckend. Er ist toll! Wir konnten nicht viel reden, weil eine Schlange vor dem Hotel auf seine Autogramme wartete und dann war jede Woche in einer anderen Stadt, bei Auftritten und bei Fans aber er nahm sich die Zeit für eMails und rief mich an und so konnten wir die Drehs erledigen. Vic hat solch eine starke Vision von dem was er will und ich wollte sicher gehen, meine Storyboards kamen dem so nah wie möglich. Es ist ein Vergnügen mit ihm zu arbeiten, weil er mir zuerst sagte, er sei Perfektionist, was mich verunsicherte, aber er ist einer der großzügigsten Menschen und jemand der dich derart motiviert, dass du ihm 1000 Prozent deiner Fähigkeiten geben willst. Da er einen Monat vor der Produktion dazukam konnten wir nur Storyboards für einen Teil der Produktion erstellen aber es war eine tolle Erfahrung und ich hoffe ich kann weiterhin für dieses besondere Projekt arbeiten! Und zu letzt danke ich dir, Jeff für die Chance das Cover für die 8. Ausgabe des US-eMagazins zu zeichnen. Du bist klasse und es war ein Spaß mit dir zu arbeiten!

Danke, Juan, dass du diese Geschichte mit uns geteilt hast. Sucht nach Juan im Phase II-Forum, er schaut gelegentlich mal vorbei. Schaut euch Phase II's „Kitumba“ an, bald online. Für den Moment, viel Spaß mit einem kleinen „Ausblick“ auf „Kitumba“, durch die Augen des Künstlers Juan Baez.



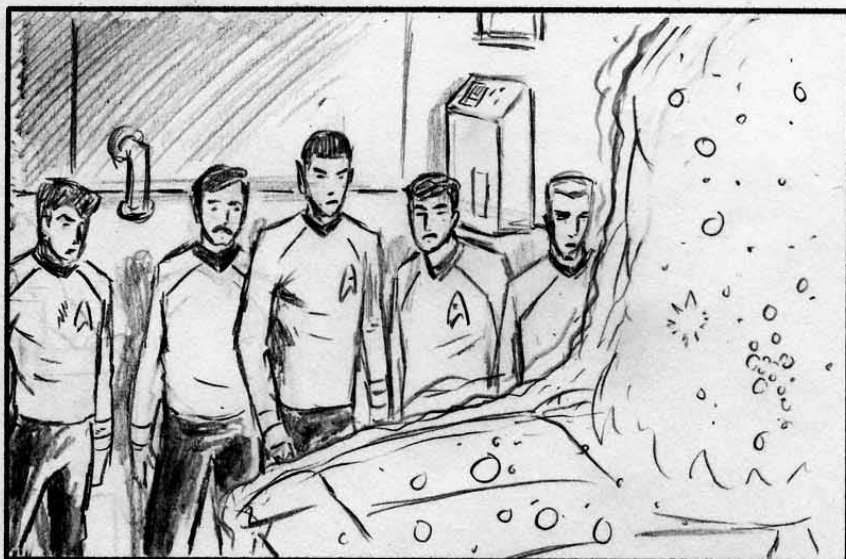
BAEZCREATIVEARTS:

Artist: J.C. Baez

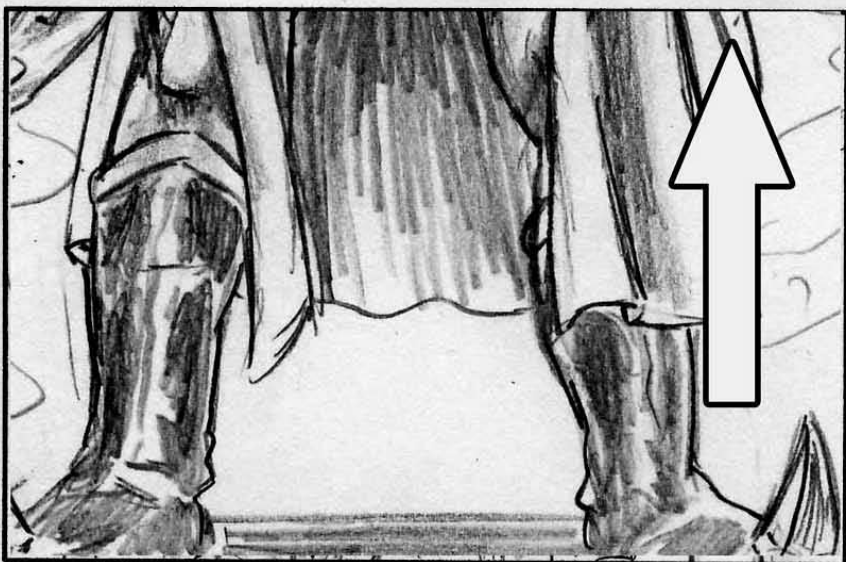
Project: S.T. Phase II - Kitumba

Director: Vic Mignogna

Writer: John Meredith Lucas & Patty Wright



3-p Reverse Angle -
looking over the
shoulder of the
form materializing.



3-q - Head to Toe
of Klingon on
platform

TILT-UP



Continued

REVEAL KLINGON

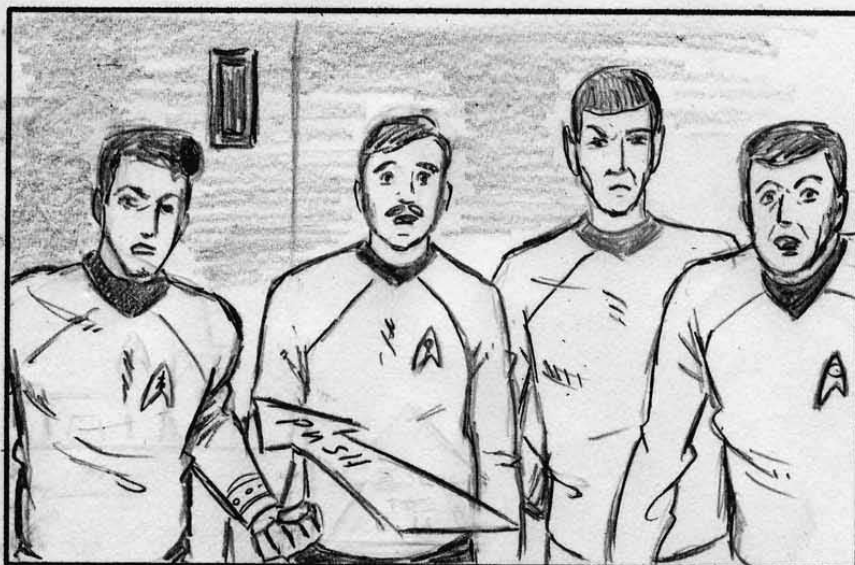
BAEZCREATIVEARTS:

Artist: J.C. Baez

Project: S.T. Phase II - Kitumba

Director: Vic Mignogna

Writer: John Meredith Lucas & Patty Wright



3-R Four Shot
Shocked.
Begin push to
CU of Kirk.



3-S continued
Push to CU
of Kirk

END OF
TEASER

BAEZCREATIVEARTS:

Artist: J.C. Baez

Project: S.T. Phase II - Kitumba

Director: Vic Mignogna

Writer: John Meredith Lucas & Patty Wright

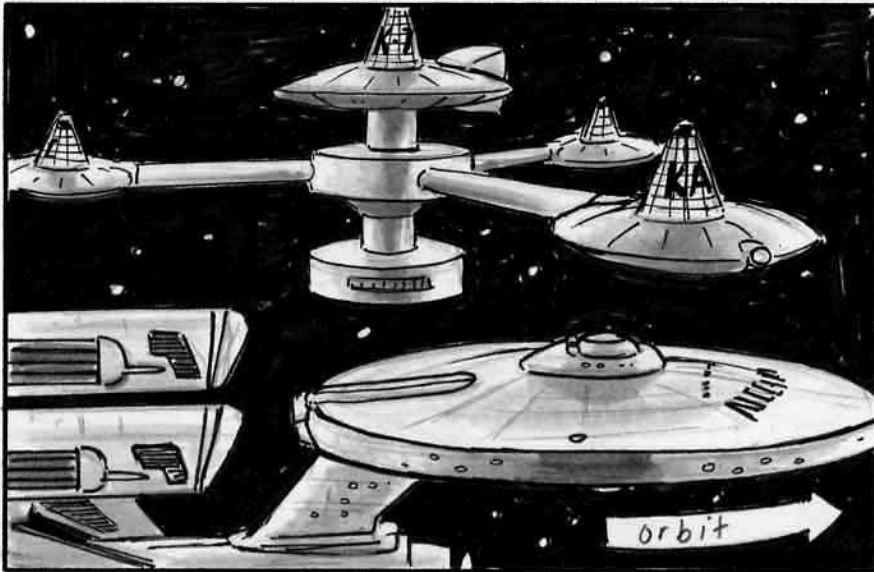
STAR TREK PHASE II

Act One

4. Ext. Space -

Station K-7 & the
Enterprise docked
there.

Kirk V.O.



5-1 Through the group
Shot of Klingon
descending the steps
and approaching
slowly.



5-2. Reverse angle
Kirk, Spock, McCoy
eyeing him cautiously.

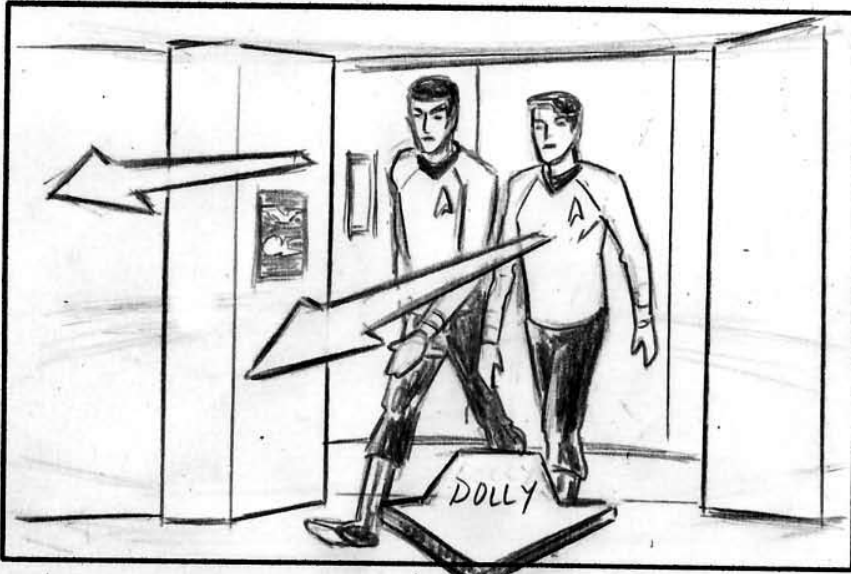
BAEZCREATIVEARTS:

Artist: J.C. Baer

Project: S.T. Phase II - Kitumba

Director: Vic Mignogna

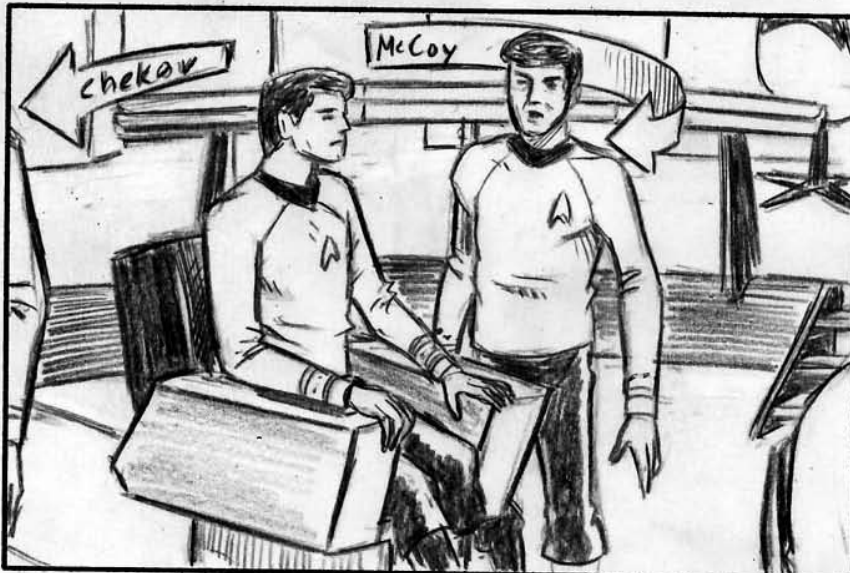
Writer: John Meredith Lucas & Patty Wright



9-1a Spock & Kirk
enter bridge.
Dolly to settle
on ...



9-1b
... Wide LS with
Kirk & helm/nav
panel.



9-2 Push tighter
to two shot. McCoy
and Chekov walk in.

BAEZCREATIVEARTS:

Artist: J.C. Baez

Project: ST Phase II - Kitumba

Director: Vic Mignogna

Writer: John Meredyth Lucas & Patty Wright



9-3 Cut to wider shot of chair and helm/nav console.

Chekov relieves Sentell.



9-4 Pan left to adjust

Kirk - "LT, has environmental services accommodated our guest?"



9-5 LS head to toe - follow K'sia and widen to group shot...

BAEZCREATIVEARTS:

Artist: J.C. Baer

Project: ST Phase II - Kitumba

Director: Vic Mignogna

Writer: John Meredith Lucas & Patty Wright



9-5b widen to
group shot around
captain's chair
with Uhura visible
in back.



9-6 Spock MS
at his station.



9-7 (during Kirk's
line, Uhura leaves
chair, crosses down-
stage and gets tapes
from K'Sia).

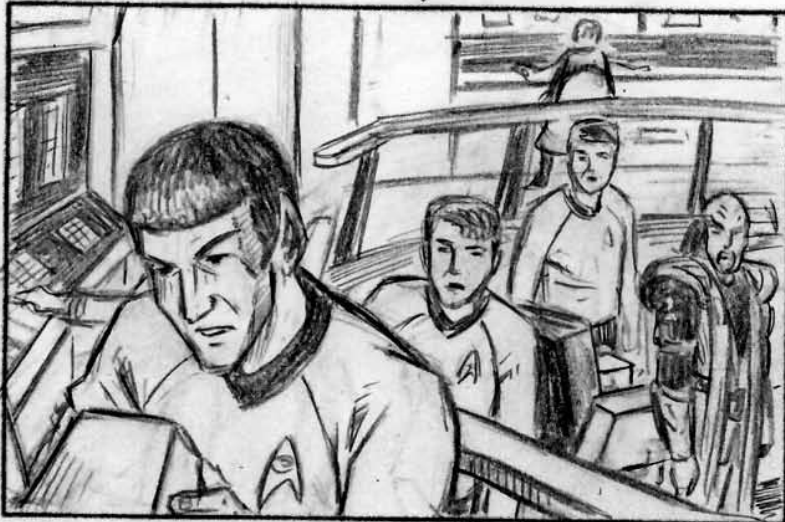
BAEZCREATIVEARTS:

Artist: T.C. Baez

Project: ST Phase II - Kitumba

Director: Vic Minocha

Writer: John Nerey, H. Lucas & Paddy Wright



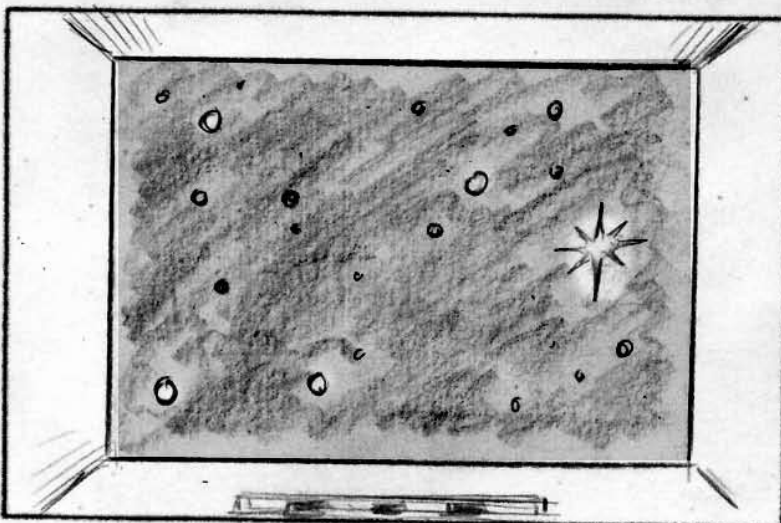
9-8 LS on upper deck as Kirk leaves chair and approaches rail.

Spock: "Captain, sensors registered a man-made object for an instant."



9-9 Kirk turns to screen.

"On screen. Max. magnification."



9-10 Cutaway main screen.

STAR TREK PHASE II

COMIC

AUSGABE 3

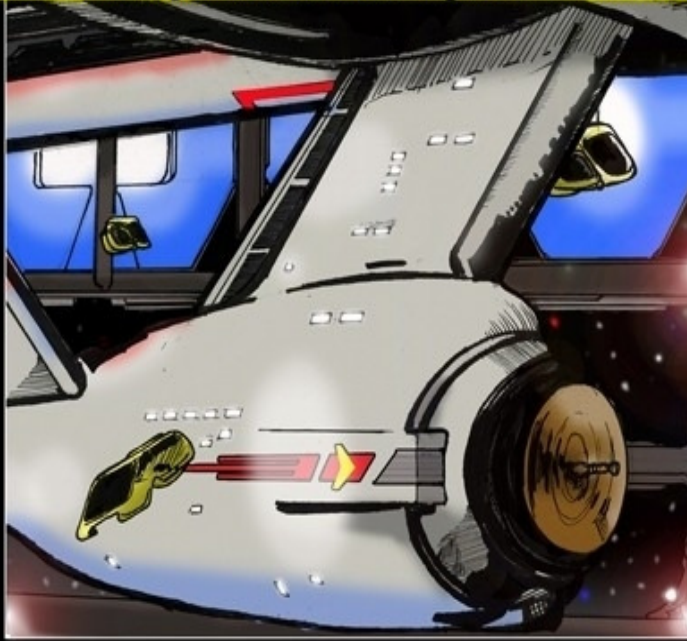


GLENN E. SMITH

BILL LUTZ

ROB BARNES

Persönliches Logbuch des Captains, Nachtrag: Auf Befehl der Sternenflotte ersetzt eine Kompanie der MAKO's einen großen Teil meines regulären Sicherheitstrupps auf der Enterprise .



Als wäre das nicht übel genug ist ihr Kommandant mit seinem Stab an Bord gebeamt und es handelt sich dabei um niemand geringeren als meinen alten Erzfeind von der Akademie, inzwischen ein Colonel...

Sean Gavin Finnegan.









Natürlich. Geh' voran Captain, Sir



FREUND UND FEIND TEIL 3

GLENN E. SMITH BILL LUTZ ROB BARNES S. MITTELSTRAß ANDREAS BECKER JAMES CAWLEY
Autor-Co-Verfasser-Künstler Kolorist Letterer Übersetzer Ausführender Berater
BESONDERER DANK AN: Debbie Barnes: Farb-Assistent Scotty Lopez: Taktische Anzeigen

BASIERT AUF "STAR TREK", GESCHAFFEN VON GENE RODDENBERRY

Aber das ist lang,
lang her. Schnee von gestern,
wie man so schön sagt.

5 Credits
Kirk kauft's
nicht ab

Sie haben mehr gemacht,
als mir die Zeit zu erschweren, Colonel.
Aber darum geht es nicht.

Nein?
Worum geht's
dann?

Brücke an Captain Kirk.

Kirk hier.

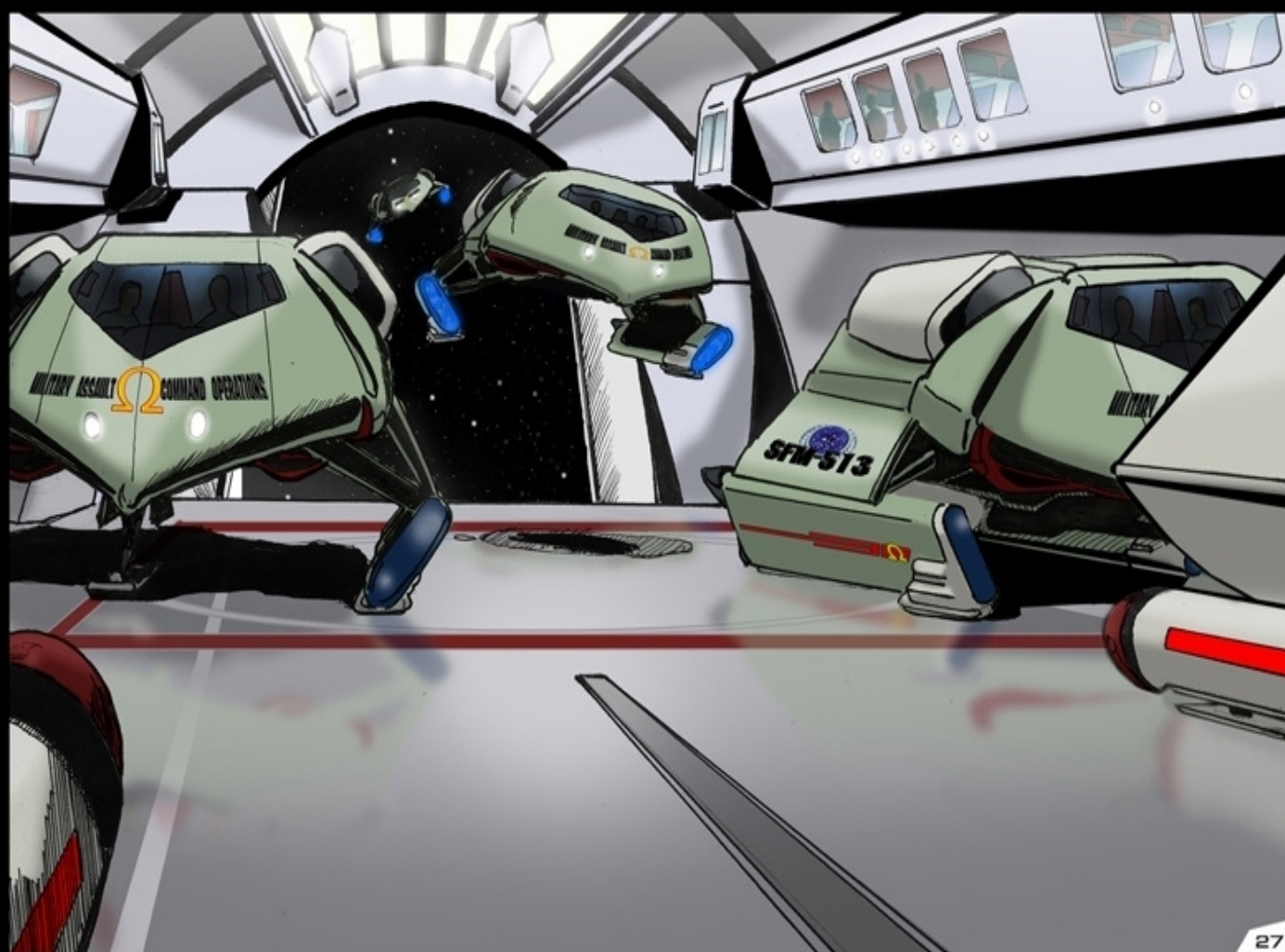
Mehrere MAKO-
Kampfschuttles nähern sich, Sir.
Sie bitten an Bord kommen
zu dürfen.

Benachrichtigen Sie
das Hangardeck. Wir sind
aufm Weg dorthin. Kontakt-
ieren Sie das Raumflotten-
kommando.

Ich erbitte eine offizielle
Bestätigung der Befehle, 2 Kampf-
schuttles auf der Enterprise zu
stationieren.

Also worum
geht's hier,
Captain?

Später



Also, sagst Du mir warum es hier geht, Kirk - was bringt Dich so von der Rolle?

SHUTTLE CRAFT
OBSERVATION BAY

Es bringt mich von der Rolle, dass das Flottenkommando Kampftruppen auf meinem Schiff stationiert. Das gefällt mir nicht, Colonel.

Nicht mal ein verdammtes bisschen.

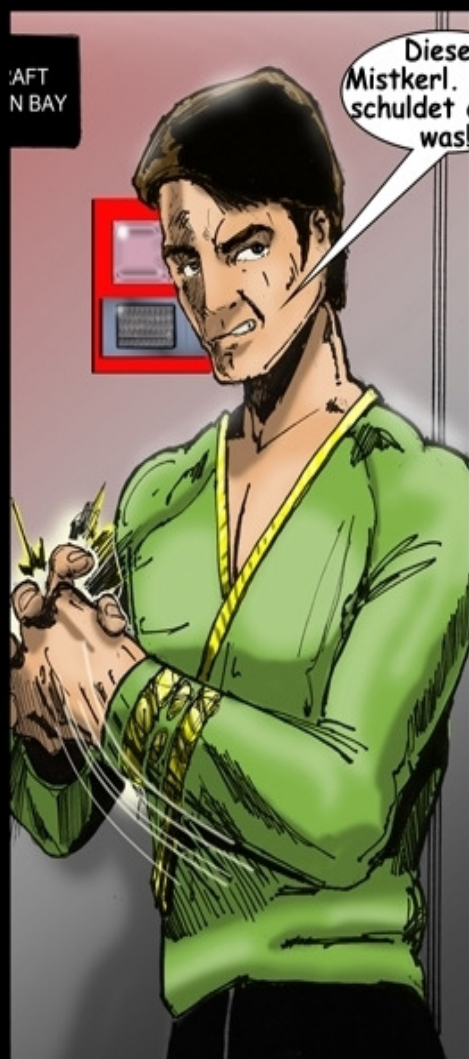
Aye, nun es war nicht meine Idee. Also lass' Deinen Ärger nicht an mir aus. Das war von Anfang an Admiral Noguras Plan. Darum schlage ich vor...



Noguras Plan?
Alles war seine Idee?



Er gab die offizielle Empfehlung
ans Flottenkommando, Aye.



Dieser
Mistkerl. Dafür
schuldet er mir
was!



Sieht er wohl genauso.
Aber wie ich Nogura kenne wird es
schwer, ihn zu bewegen das in Ordnung
zu bringen. An deiner Stelle würde ich
den Trumpf noch ein wenig in der
der Hand behalten.

Brücke an Captain Kirk.

Wirklich, ich würde ihn nur ausspielen, wenn es tatsächlich um etwas geht.

Es geht jetzt schon um was. Wenn alles seine Idee war, kann er es stoppen.

Jimmy,

Kirk hier. Was sagen sie, Lieutenant?

Die Befehle zur Stationierung der beiden Kampfshuttles auf der Enterprise sind bestätigt, Captain. Und die Dockkontrolle hat uns zum Abflug freigegeben sobald wir bereit sind.

Verstanden.
Kirk an Scott.

Aye, Sir. Habe das Mädchen gehört. Kann ich Sie auf ein halbes Stündchen hier herunter bitten?

Auf dem Weg.
Kirk Ende.

Versorgen Sie Ihre Leute, Colonel. Ich werde woanders gebraucht.



Das ist der legendäre Captain Kirk?

Aye, das ist er. Der Mann, der die Föderation öfter gerettet hat als ich zählen kann, wenn man's glaubt.

Ich glaube das nicht, Colonel. Diese Anzahl ist vermutlich übertrieben.

Ich will die Truppen im Sportraum in einer Stunde.

Fitnessstraining
6 Tage die Woche, Nahkampf an allen anderen

Dazwischen, Training nach eigenem Wunsch

Verstanden, Sir.



Sie kümmern sich um die Details, Sergeant.

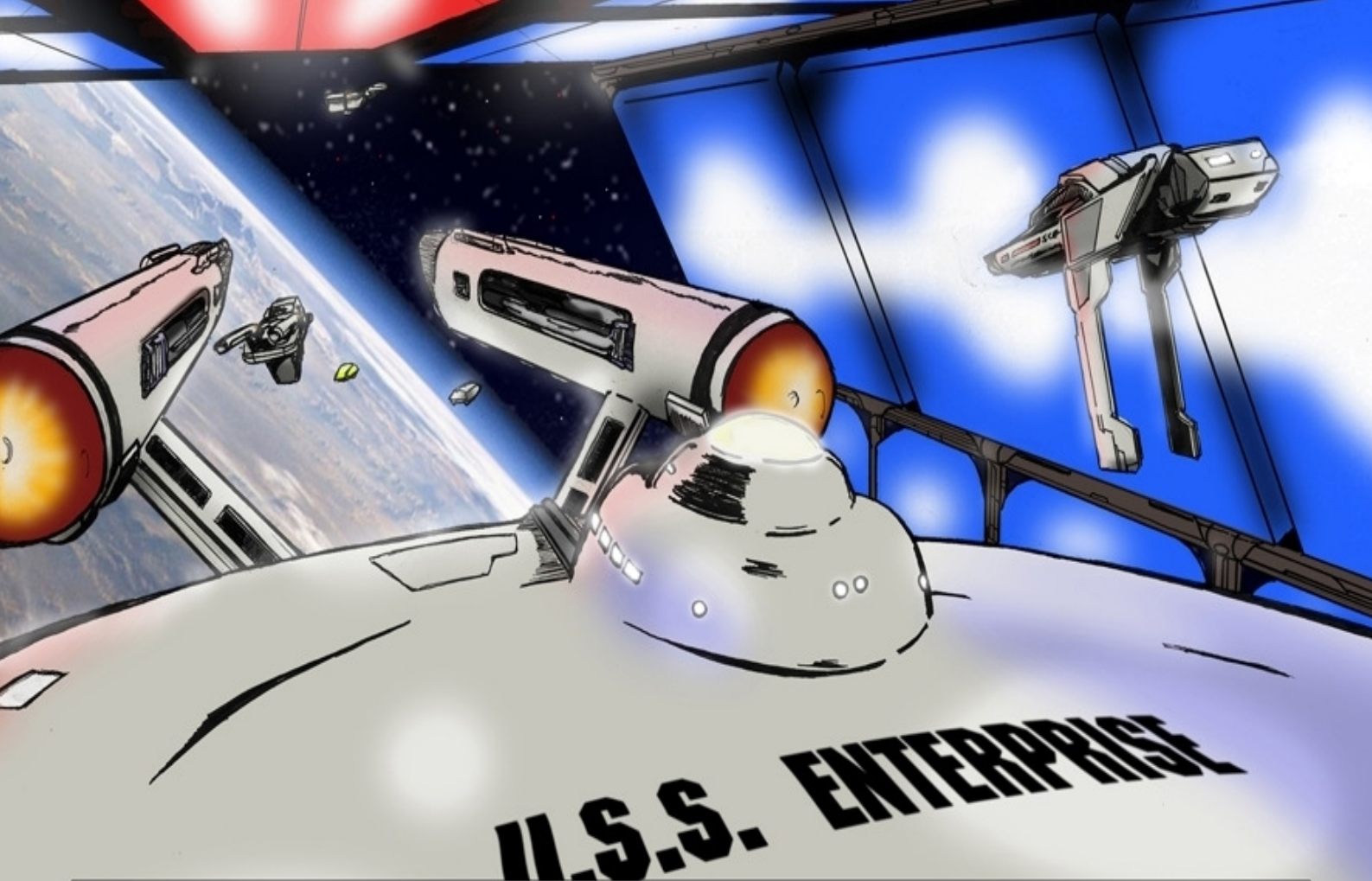
Aye, Sir

Ihr Programm hält Sie Kampfbereit - besser als alles andere was ich je gesehen habe.



Guter alter Jimmy Kirk. Er kann einfach nicht loslassen, was?

Ich habe den Eindruck, das wird eine lange Mission.





Geben Sie Bescheid, sobald das Hangardeck alles bereit meldet, Lieutenant.



Aye, Sir



So... Colonel Finnegan.



In der Tat, Mr. Spock. Colonel Finnegan.



Ein Colonel, den ich nicht will, Soldaten die ich nicht brauche, 2 Kampfshuttles, wegen derer umfangreicher logistischer Anforderungen mir Scotty gerade eine Dreiviertelstunde in den Ohren gelegen hat.



Ja, Sir. Das.

Das war er nicht wirklich, Spock.

Nein, Sir. Aber...

Aber...
die Genugtuung, die
es mir gab, war
echt.

Genau, Sir. Ich
erinnere mich, sie haben
es sehr genossen.

Ihre Erinnerung
stimmt.

Das führt mich zu
meiner ursprünglichen
Frage.

Geb' mir Mühe.

Darf ich Sie daran erinnern,
Sir, dass obwohl ein gewisses ungebändigtes
Verhalten von Kadetten erwartet werden kann
insbesondere bei Menschen sie beide nun
Kommandooffiziere sind und als
solche...

Er hat immer
Streiche ausgeheckt, Spock.
Und ich wurde sein
liebstes Opfer.

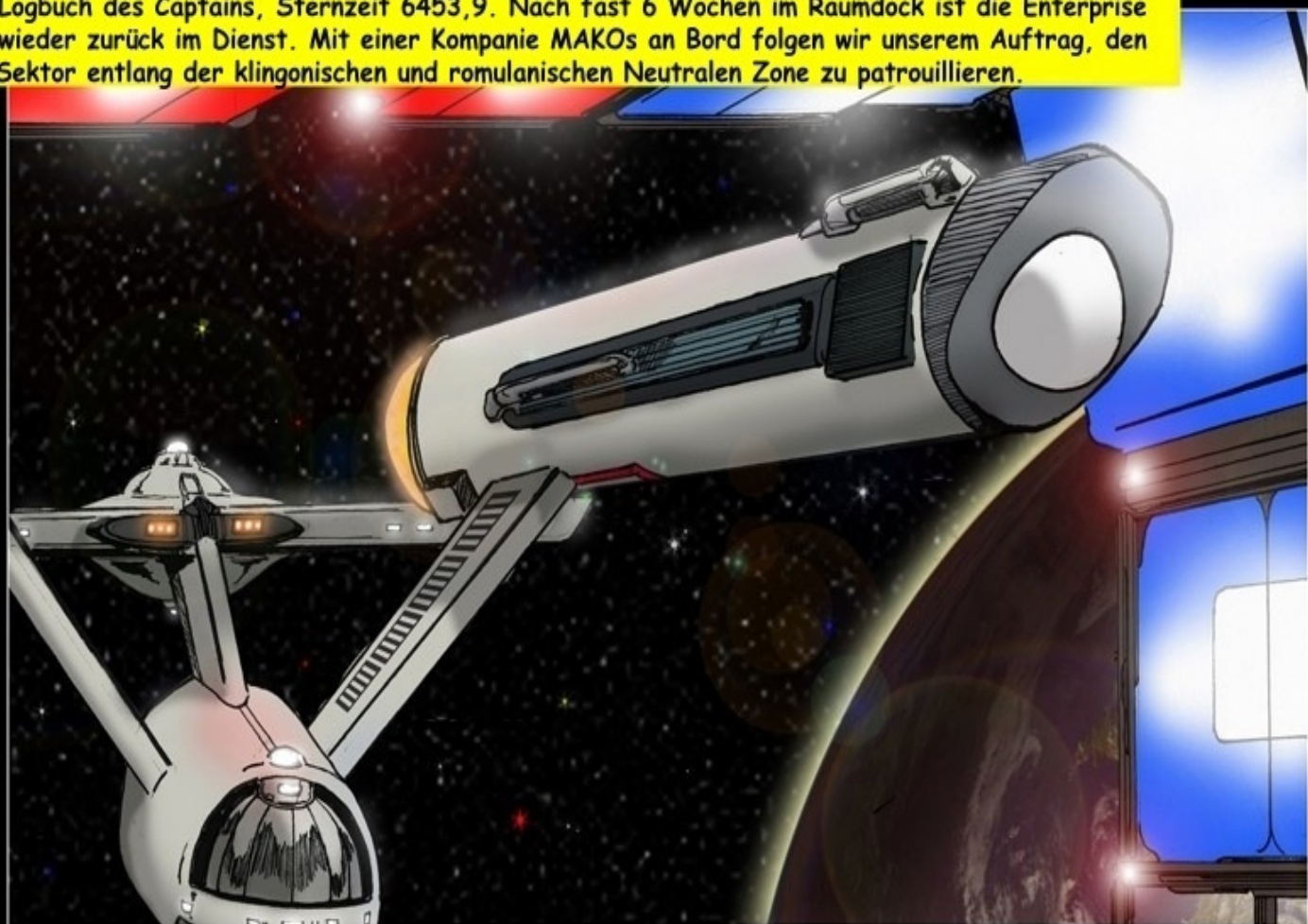
Frühere Handlung sind nicht immer ein
sicherer Indikator für derzeitige Absichten. Dass er Sie
auf der Akademie schikaniert hat bedeutet nicht
notwendigerweise...



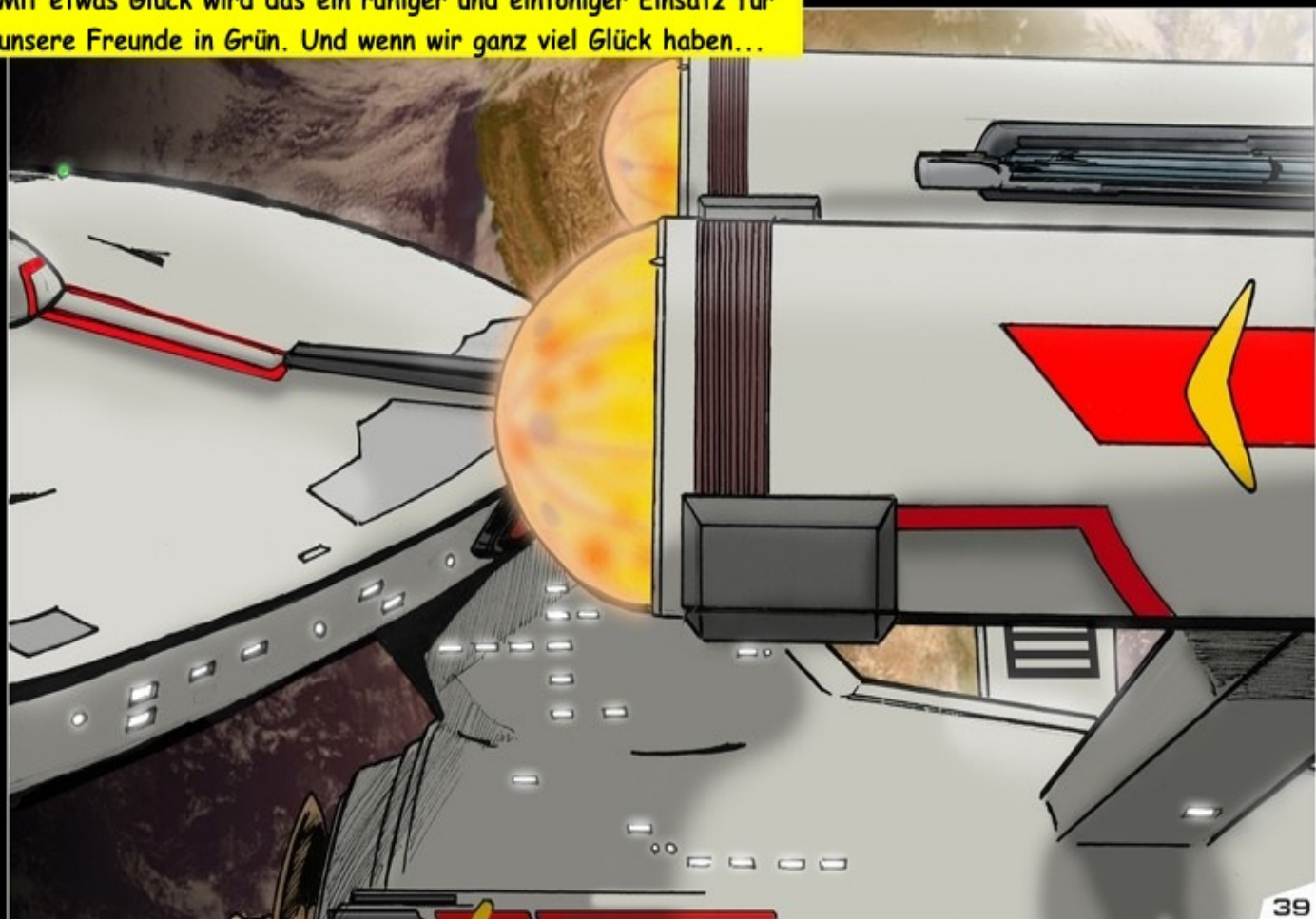




Logbuch des Captains, Sternzeit 6453,9. Nach fast 6 Wochen im Raumdock ist die Enterprise wieder zurück im Dienst. Mit einer Kompanie MAKOs an Bord folgen wir unserem Auftrag, den Sektor entlang der klingonischen und romulanischen Neutralen Zone zu patrouillieren.



Mit etwas Glück wird das ein ruhiger und eintöniger Einsatz für unsere Freunde in Grün. Und wenn wir ganz viel Glück haben...





FORTSETZUNG FOLGT

... bekommen wir wieder die Gelegenheit dorthin zu gehen, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist.

WÄCHTER DER FÖDERATION



M.A.K.O.S

VORSCHAU AUF COMIC NR. 4

FEUERSTADT

5/17/10

STP2

4

18/53

