Schmerzen der Erinnerung

Ein Mann der behauptet KÃ¶nig Artus zu sein kommt auf die Station. WÃ¤hrend einige, wie Marcus und G'Kar, seine Geschichte akzeptieren, setzt es sich Doktor Franklin in den Kopf, ihn zu heilen â€“ und konfrontiert ihn schlieÃŸlich mit der Wahrheitâ€¦

< Vorherige Episode | NÃ¤chste Episode >

Originaltitel: A Late Delivery From Avalon

Episodennummer: 3x13

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 22. April 1996

Erstausstrahlung D: 15. Dezember 1996

Drehbuch: J. Michael Straczynski

Regie: Mike Vejar

Hauptdarsteller: Bruce Boxleitner als Captain John Sheridan, Claudia Christian als Commander Susan Ivanova, Jerry Doyle als Security Chief Michael Garibaldi, Mira Furlan als Delenn, Richard Biggs als Doctor Stephen Franklin, Bill Mumy als Lennier, Stephen Furst als Vir Cotto, Jason Carter als Marcus Cole, Jeff Conaway als Zack Allaln, Peter Jurasik als Londo, Andreas Katsulas als G'Kar.

Gastdarsteller:
Michael York als Arthur,
Michael Kagan als Emmett Farquaha,
Roger Hampton als Merchant,
Dona Hardy als Old Woman,
Michael Francis Kelly als Security Guard #1,
Jerry O'Donnell als Security Guard #2,
James Kiriyama-Lem als Med Tech,
Robert Schuch als Lurker,
u.a.

Kurzinhalt:
Ein Mann kommt auf die Station und wird in der Ankunftshalle angehalten, da er eine Waffe â€“ ein Schwert â€“ bei sich trÃ¤gt. Er behauptet, dass es sich bei ihm um den legendÃ¤ren KÃ¶nig Artus handelt â€“ und denkt gar nicht daran, sein Schwert Excalibur abzugeben. Marcus und Franklin werden zufÃ¤llig Zeuge seiner Ankunft, und nehmen ihn unter ihre Fittiche. WÃ¤hrend Marcus zumindest in Betracht zieht, dass er die Wahrheit sagen kÃ¶nnte â€“ immerhin weiÃŸ man ja bereits von historischen Gestalten, die von den Vorlonen entfÃ¼hrt und bewahrt wurden â€“ ist Franklin fest dazu entschlossen, die Wahrheit herauszufinden und ihn von seiner Wahnvorstellung zu heilen. Marcus hingegen akzeptiert ihn so wie er ist, und sieht weder Sinn noch Nutzen darin, dessen Worte anzuzweifeln. Auch G'Kar sieht in KÃ¶nig Artus eine verwandte Seele, und schlÃ¤gt sich bald auf seine Seite. Doch als Franklin eine DNA-Probe durch die Datenbank laufen lÃ¤sst, findet ihr die wahre IdentitÃ¤t ihres Besuchers heraus â€“ und sieht es als seine medizinische Pflicht an, ihn mit der Wahrheit zu konfrontierenâ€¦

DenkwÃ¼rdige Zitate:
"What do you mean, a hundred credits?"

"I mean more than ninetynine, less than a hundred and one. What, you got a hearing problem, or a math problem?"

(Der Postbeamte verhÃ¶hnt Garibaldi.)

"You know, I used to think it was awful that life was so unfair. Then I thought, wouldn't it be much worse if life were fair? And all the terrible things that happen to us come because we actually deserve them? So now I take great comfort in the generel hostility and unfairness of the universe."

(Einer der besten SprÃ¼che aus der Serie.)

"You have something that does not belong to you. Actually, I suspect you have quite a few things that do not belong to you, but let's start with a picture. And a frame. I command you to hand that over, or face the consequences."

(David/Artus, bevor er die Gangster in der unteren Ebene angreift.)

"What are you so nervous about? We went up against the entire Earth Alliance and two carrier groups."

"Yeahâ€¦ but this is the post office. This could get us in real trouble!"

(KÃ¶stlicher Dialog zwischen Garibaldi und seinem seiner Sicherheitsleute.)

"Better the illusions that exalt us than ten thousand truths."

(Marcus zitiert Alexander Pushkin.)

"You know, you'd think I'd learn one of these days that I can't fix everything."

(In der Tat, Stephen.)

Review:

"Schmerzen der Erinnerung" ist eine Episode, an der mir die Grundidee dahinter letztendlich besser gefÃ¤llt, als die Folge selbst. Ich bin Fan der Sage rund um KÃ¶nig Artus, und fand daher diese Idee ganz nett. Zumal es der Folge recht gut gelingt, zu Beginn zumindest die vage MÃ¶glichkeit in den Raum zu stellen, dass es sich tatsÃ¤chlich um den wirklich KÃ¶nig Artus, der die Basis fÃ¼r die Sagenfigur geliefert hat, handeln kÃ¶nnte â€“ immerhin ist die Crew von Babylon 5 mit "Sebastian" ja schon einmal auf eine Figur getroffen, die von den Vorlonen von der Erde entfÃ¼hrt und fÃ¼r spÃ¤tere Zwecke bewahrt wurde (wobei man sich fragt, woher Marcus eigentlich davon weiÃŸ; aber vielleicht hat er ja die LogbÃ¼cher der Station studiert, oder so. Zumal es ja der Hauptzweck der Ranger ist, Informationen zu sammeln, so

gesehen erscheint es nicht gÃ¤nzlich unplausibel, dass er davon gehÃ¶rt hat). Warum also nicht auch KÃ¶nig Artus? Leider aber ist bei der Umsetzung dieser Idee da und dort etwas schief gegangen. Als einer meiner grÃ¶ÃŸten Kritikpunkte erweist sich dabei die Inszenierung der Traumsequenzen.

Ich bin grundsÃ¤tzlich ein groÃŸer Fan von Mike Vejar, aufgrund seiner hochwertigen Inszenierungen, mit der er vor allem viele "Babylon 5"-Folgen aufgewertet hat. Beim Versuch, die Traumsequenzen von "Schmerzen der Erinnerung" mÃ¶glichst surreal zu machen, schoss er aber meines Erachtens leider teilweise etwas Ã¼bers Ziel hinaus. Eigentlich mag ich es ja, wenn eine Serie das Ã¼blicherweise recht Ende inszenatorische Korsett von TV-Serien (insbesondere in den 90ern) durchbricht und etwas anderes versucht. Und die erste Traumsequenz, wo David das Schwert findet, ist sogar noch recht gelungen. Die schwarz/weiÃŸ-Gestaltung dieser Szenen, die Aufnahme in Zeitlupen, der ewig lange Korridor usw. vermitteln das GefÃ¼hl eines "echten" Traums, die sich ja Ã¼blicherweise durch eine gewisse SurrealitÃ¤t auszeichnen. Aber mit der Zeit wurde es mir dieser Sequenzen etwas zu viel. Beim ersten Mal ist man noch durchaus angetan von dieser Inszenierung, aber dann verlieren sie laufend an Wirkung, ehe es dann frÃ¼her oder spÃ¤ter einfach nur mehr aufgesetzt und bemÃ¼ht wirkt. Zumal sich in weiterer Folge der eine oder andere Moment einschleicht, wo man es mit der Theatralik in diesen Szenen doch etwas Ã¼bertreibt, und unfreiwillig komisch wird. Exemplarisch sei jener Moment genannt, wo David die Hand, mit einem freudigen LÃ¤cheln auf seinem Gesicht, nach vorne streckt, und von hinten mit einem Schwert niedergestreckt wird, und daraufhin in der Wirklichkeit in einen katatonischen Zustand verfÃ¤llt. Weitere Kritikpunkte: Wenn sich David einbildet, KÃ¶nig Artus zu sein, hÃ¤tte er sich dann nicht eigentlich vielmehr als der Captain der Prometheus herausstellen mÃ¼ssen, statt der Mann an der Waffenkontrolle (und noch dazu vermeintlich nur einer von vielen)? Und auch, dass wir den Kampf von David und G'Kar gegen die Gangster nicht zu sehen bekommen, fand ich etwas schade.

Dennoch will ich die Episode jetzt nicht schlecht reden. Sie hat mir insgesamt ganz gut gefallen; ich fand halt eben nur, dass es ihr nicht ganz gelungen ist, ihr volles Potential auszuschÃ¶pfen, weshalb ich sie auch nicht zu den besten "Einzelepisoden" (also jene ohne grÃ¶ÃŸeren Bezug zur fortlaufenden Handlung) der Serie zÃ¤hlen kann. Wobei "Schmerzen der Erinnerung auch ein wenig darunter leidet, dass sie nun schon die dritte eher unabhÃ¤ngige Episode in Folge ist, was insbesondere nach dem Tripleschlag davor etwas unangenehm auffÃ¤llt. Nachdem der Handlungsrahmen dort richtig Fahrt aufgenommen hatte, schien JMS hier nun wieder auf die Bremse zu steigen. Dennoch gab es auch abseits der interessanten Grundidee einiges an "Schmerzen der Erinnerung", das mir gut gefallen konnte. Dabei sticht in erster Linie Michael York heraus, der â€“ Ã¤hnlich wie David Warner in "Der Gral" vor ihm (zwei Episoden, die generell einiges gemeinsam haben; es geht um mythische Objekte, und Menschen, die ihrer eigenen schrecklichen Vergangenheit entfliehen) â€“ seiner Figur und damit auch der gesamten Episode aufgrund seiner Anwesenheit und seiner Performance Glanz verleiht. Zudem strahlt er eine ungeheure Menschlichkeit und WÃ¤rme aus, die David/Artus sehr sympathisch macht.

Generell gefiel mir die Idee, dass David aufgrund seiner "Wahnvorstellungen" zu einer Person wird, die anderen Menschen â€“ die in der groÃŸen Aufregung rund um die Schatten, den Krieg gegen Clark und so weiter mit ihren Anliegen auf der Strecke bleiben â€“ helfen will, sehr gut. Alles rund um ihn und die alte Frau mit dem Bild ihres Mannes stach diesbezÃ¼glich besonders positiv hervor, war durchaus berÃ¼hrend, und wertete die Episode fÃ¼r mich definitiv auf. Eine weitere wesentliche StÃ¤rke von "Schmerzen der Erinnerung" ist wieder einmal Christopher Franke, der dieser Episode einen doch eher ungewÃ¶hnlichen Soundtrack beschert, die â€“ angesichts der Thematik durchaus angemessen â€“ da und dort einen keltischen Einschlag erkennen lÃ¤sst. Und auch die SurrealitÃ¤t der Traumsequenzen fÃ¤ngt er mit seiner Musik sehr gut ein, ohne dabei Ã¼ber das Ziel hinauszuschieÃŸen. Insofern freue ich mich auch sehr, dass sein Score zu "Schmerzen der Erinnerung" â€“ als einer der wenigen, die er fÃ¼r eine Nicht-Arc-Folge komponiert hat â€“ auf CD erschienen ist. Sehr gut gefallen haben mir auch die gemeinsamen Szenen von Artus und G'Kar. Letzterer scheint in ihm eine verwandte Seele zu erkennen, und ich fand die sich entwickelnde Freundschaft zwischen den beiden sehr gut dargestellt. Wunderbar auch, wie Artus ihm zum Ritter schlÃ¤gt. Sir G'Kar! In erster Linie sind es aber Marcus und Franklin, die mit Artus/David zu tun haben. Ersterer, der selbst einige schmerzhafte Erinnerungen verbirgt, sympathisiert sofort mit ihm. Er ist einer der wenigen, der sofort und ohne Vorbehalte dazu bereit ist, ihn als das zu akzeptieren, was er vorgibt zu sein â€“ ganz gleich, ob dies der Wahrheit entspricht oder nicht. FÃ¼r ihn ist dies letztendlich zweitrangig: Er sieht ihn nicht als jene Person, die er ist, sondern als jene, die er sein will.

Etwas, zu dem Franklin nicht fÃ¤hig ist. Er sieht keinen Mann, der mit sich im Reinen ist, sondern einen, der seine Erinnerungen verdrÃ¤ngt; oder anders ausgedrÃ¼ckt: Er sieht einen Patienten, dem er unbedingt helfen will. Besonders gut gefiel mir auch, wie ihm am Ende Zweifel kommen, ob er die richtige Entscheidung getroffen hat (was seine Handlung hier betrifft, zeigen sich in meinen Augen einige Parallelen zu "Die GlÃ¤ubigen"; auch dort zwingt er seinem Patienten die Behandlung die er fÃ¼r richtig hÃ¤lt auf, mit â€“ im Falle von "Schmerzen der Erinnerung" zumindest kurzfristig â€ katastrophalen Folgen). Umso schÃ¶ner dann die versÃ¶hnliche Szene am Ende, wo Delenn als "Lady of the Lake" Excalibur entgegennimmt. Neben der Geschichte rund um Artus gibt es dann auch noch zwei Nebenhandlungen. WÃ¤hrend jene rund um den Babylon 5-Vertrag zwar den Handlungsrahmen aufgreift, aber letztendlich zu unwichtig und banal erschien, um auf mich sonderlich Eindruck zu hinterlassen, Ã¼berzeugt jene rund um Garibaldi und das Postamt mit viel Humor â€“ auch wenn ich es etwas schade fand, dass Garibaldi am Ende den SpieÃŸ umdreht und triumphiert. So befriedigend es auch gewesen sein mag, es war mir etwas zu typisch â€“ und utopisch, denn wie wir alle wissen: Gegen dem Amtsschimmel ist ein Sieg ausgeschlossen!

Fazit:
"Schmerzen der Erinnerung" ist schon eine etwas sonderbare und ungewÃ¶hnliche "Babylon 5"-Episode; wo mir letztendlich auch die Idee dahinter besser gefallen konnte als die Folge selbst. Vor allem die Traumsequenzen haben mich mit der Zeit nicht mehr so recht Ã¼berzeugt: Schwarz/WeiÃŸ, Zeitlupen, Symbolismus, Theatralikâ€¦ hier schien mal es mit dem KÃ¼nstlerischen doch etwas zu Ã¼bertreiben, ehe das Ganze fÃ¼r mich zuletzt sogar ins unfreiwillig komische umschlug. Zudem passiert in dieser Folge einfach nicht sonderlich viel. Nachdem der Handlungsrahmen zuletzt erst so richtig Fahrt aufgenommen hatte, wurde er jetzt schon die vierte Episode in Folge wieder eher auf die Warteschleife gestellt. Ich sage ja nicht, dass sich jede Episode um den Arc drehen muss â€“ dann wÃ¼rde die Serie auch nicht "Babylon 5", sondern "Babylon 2" heiÃŸen â€“ aber zumindest in der B- oder C-Handlung kÃ¶nnte man das Ganze vernÃ¼nftig vorantreiben. Hier geschah mir in den letzten paar Episoden trotz kleinerer Andeutungen â€“ wie hier rund um den Sicherheitspakt mit der Liga der blockfreien Welten â€“ doch etwas zu wenig. Gut gefallen konnte mir aber wie gesagt die Grundidee (nicht zuletzt, da ich Fan der Artus-Sage bin) die warmherzige schauspielerische Leistung von Michael York (der die Episode schon allein mit seiner Anwesenheit veredelt), einzelne berÃ¼hrende Momente (wie z.B. alles rund um die alte Frau und ihr Photo, oder auch Delenn als "lady of the lake"), die Parallelen bzw. Anspielungen zum Erd-Minbari-Krieg, die amÃ¼sante Nebenhandlung rund um das Postamt, das Zusammenspiel zwischen David/Artus und Marcus sowie G'Kar, sowie der Soundtrack von Christopher Franke, der hier mit seiner phantastischen, fÃ¼r die Serie teils doch recht untypischen Musik wieder einmal sehr viel zum Gelingen der Episode beitrÃ¤gt. Insgesamt war "Schmerzen der Erinnerungen" also â€“ auch wenn es ihr nicht ganz gelungen ist, ihr volles Potential auszuschÃ¶pfen â€“ ganz ok.

Wertung: 3 von 5 Punkten

Christian Siegel

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zu "Schmerzen der Erinnerung" im SpacePub!

Hintergrundinformationen:

Vom Skript zur Folge:

- Gleich zu Beginn gibt es einen kurzen Moment, wo Ivanova und Sheridan darÃ¼ber sprechen, dass es irgendwie ein seltsames GefÃ¼hl ist, dass Babylon 5 just von Minbari-Schiffen verteidigt wird â€“ was auf den Krieg anspielt und der restlichen Handlung rund um David in gewisser Weise den Weg bereitet.

- Eine sehr lange Szene, die entweder danach generell verworfen wurde oder es aus ZeitgrÃ¼nden nicht in die Episode geschafft hat: Londo, Sheridan und Ivanova treffen sich im frÃ¼heren Versammlungsraum des Babylon 5-Rats. Londo erwÃ¤hnt, dass dieser angesichts der Tatsache, dass sich jeder mit jedem im Krieg zu befinden scheint, aufgelÃ¶st wurde. Dann fragen Sheridan und Ivanova ihm, ob er vorerst auf der Station bleiben wird, was er bejaht, und ob die Centauri-Regierung Babylon 5 als unabhÃ¤ngigen Staat anerkennen wird, was, wie Ivanova sagt, eine groÃŸe Hilfe fÃ¼r sie wÃ¤re. Londo's Antwort: "Sie wollen die Anerkennung der Station doch nur weil Sie wissen, dass es zu Spannungen zwischen meiner Regierung und der Erde fÃ¼hren und unser kÃ¼rzliches Abkommen sogar vielleicht gefÃ¤hrden kÃ¶nnte. Und weil Sie wissen, dass die Minbari-Schiffe da drauÃŸen nicht ewig hier bleiben kÃ¶nnen. Je mehr Regierungen Sie anerkennen, desto sicherer glauben Sie zu sein. Aber es gibt keine Sicherheit auf dieser Seite des Grabes. Meine Regierung wird diesen Ort niemals anerkennen. Nein, ich fÃ¼rchte Sie sind auf sich allein gestellt."

Was wie ein RÃ¼ckschlag wirkt, stellt sich kurz darauf in einem GesprÃ¤ch mit G'Kar im gleichen Raum als ausgeklÃ¼gelter Plan von Sheridan heraus. G'Kar wird ebenfalls in den Versammlungsraum gebeten, und gefragt, ob seine Leute die Station anerkennen werden, was er bejaht. Er erklÃ¤rt sich auch bereit, gelegentlich â€“ im Austausch gegen Ersatzmaterial, Reparaturen, medizinische Hilfe und so weiter â€“ die beiden verbliebenen Schlachtkreuzer der Narn zur Verteidigung von Babylon 5 abzustellen. "Die Centauri werden allerdings gegen ihre Anwesenheit protestieren." Darauf Ivanova: "Sie kÃ¶nnen nur offiziellen Protest einlegen wenn sie uns anerkennen. Wenn nicht, haben sie keine Basis auf die sie ihre Beschwerde stÃ¼tzen kÃ¶nnen." "Und werden sie?" Sheridan: "Wir haben es Botschafter Mollari gegenÃ¼ber sehr deutlich gemacht, dass wir wirklich seine Hilfe wollen, und die Anerkennung der Centauri brauchen." "Aber wenn die Centauri SchwÃ¤che oder eine Notlage erkennen, geben sie dir nie was du willst." "Ganz genau." â€“ woraufhin G'Kar langsam zu lÃ¤cheln beginnt.

- Aus dem Dialog zwischen G'Kar und Arthur nach ihrem Kampf wurde ebenfalls ein kleiner Teil herausgeschnitten: "Ich bin mir nicht sicher, was ich berauschender finde, diesen Drink, oder Ihre Worte. Sie haben etwas Bemerkenswertes an sich." "NatÃ¼rlich. Ich bin Artus, Son von Uther Pendragon, KÃ¶nig von England." "In welchem Sternensystem liegt das denn?"

Quelle: "Babylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 6"

Produktionsnotizen:

Michael York wÃ¤re eigentlich JMS' Wunschkandidat fÃ¼r die Rolle von John Sheridan gewesen; aber Warner Brothers legten sich quer, da sie einen jÃ¼ngeren Schauspieler in der Hauptrolle haben wollten. Um trotzdem einmal mit ihm arbeiten zu kÃ¶nnen, und ihn zumindest als Gaststar in der Serie zu haben, hat JMS die Rolle von David/Artus fÃ¼r ihn geschrieben.

Stimmen zur Episode:

- Andreas Katsulas Ã¼ber die Episode: â€žEs war zwar keine Arc-Geschichte fÃ¼r Babylon 5, aber es ist Teil von G'Kars

Entwicklung. Hier kommt KÃ¶nig Artus, und jeder sagt "Oh, der Kerl ist verrÃ¼ckt, glaubt er ist KÃ¶nig Artus!", aber G'Kar akzeptiert und glaubt ihm. Wie ein Kind, das nach Disneyland geht und die Hand von Mickey Mouse nimmt; und fÃ¼r das Kind IST es Mickey Mouse. Es denkt nicht daran, dass da jemand unter dem KostÃ¼m steckt. G'Kar ist dafÃ¼r vÃ¶llig offen. Er denkt das, was auch immer sein Problem ist, es ist egal, denn er hat ein gutes Herz. G'Kar hÃ¼pft ohne zu zÃ¶gern vom Balkon und beginnt, zusammen mit ihm Drachen zu erschlagen."â€•

- Richard Biggs Ã¼ber Michael Yorks Gastauftritt: â€žEs ist so als wÃ¼rdest du dich stÃ¤ndig in einem Klassenzimmer befinden. Es kommen diese Leute herein, und du kannst dich mit ihnen unterhalten. Du lernst mehr Ã¼ber Schauspielerei, in dem du dich hinsetzt und mit Leuten sprichst. Ich erinnere mich daran, mit ihm zu sprechen, und sogar noch mehr von ihm zu lernen, als ich ihm bei der Vorbereitung zusah. Die drei Minuten bevor die Kamera zu laufen beginnt, ihm dabei zusehen wie er von Michael York zu KÃ¶nig Artus wird. Diese Transformation zu beobachten, ihm bei der Vorbereitung zuzusehen, war sehr interessant.â€•

- Regisseur Mike Vejar Ã¼ber die Traumsequenzen: â€žWir wollte das GefÃ¼hl vermitteln â€“ so wie es auch geschrieben war dass es ein sehr langer Korridor war, limbusartig, das diese TÃ¼ren in andere Dimensionen hatte. Die Figur war dazu gezwungen, immer wieder rauf und runterzulaufen und TÃ¼ren zu Dingen zu Ã¶ffnen die ihn am meisten verÃ¤ngstigten. Es hat viel SpaÃŸ gemacht, das zu drehen. Was die Dreharbeiten an sich anbelangt, sie nahmen das Set des Hauptkorridors, und bauten ein Set mit abnehmendem MaÃŸstab. Die GrÃ¶ÃŸe der TÃ¼ren nahm in Richtung des Hintergrunds ab, und wir strichen das Ganze schwarz an, um den Eindruck des Limbus zu erzeugen, und drehten es mit einer anderen Geschwindigkeit als die normalen 24 Bilder. Wir drehten es mit sechs Bildern pro Sekunde, und verwendeten dann jedes Bild vier Mal, was dem Ganzen das GefÃ¼hl von normaler Geschwindigkeit gab, aber sehr ruckartig. Die Kamera die wir verwendeten wird "ramp camera" genannt. Wir steigerten uns von sechs Bildern in der Sekunde bis hin zu, ich glaube, einhundert und zwanzig Bilder in der Sekunde, du beginnst also mit diesen stockenden Bildern, und dann floss dies langsam in eine starke Zeitlupe Ã¼ber. Ich danke, dass es sehr effektiv dabei war, das Alptraum-GefÃ¼hl des ewig Laufens ohne je ans Ziel zu kommen zu vermitteln.â€•

- Andreas Katsulas Ã¼ber die Szene mit dem betrunkenen G'Kar: â€žIch bin kein Trinker. In meinen Zwanzigern am College war ich mal wirklich betrunken, und bemerkte, dass es einfach nicht meins ist. Muss der Kerl der Othello spielt jemanden ermordet haben um zu wissen, wie er die Rolle spielen soll? Nein. Ich hab's vorgetÃ¤uscht! Ich lallte einfach und spielte betrunken; so wie ein Kind es machen wÃ¼rde.â€•

Quelle: "Babylon 5: Season by Season-Guides - Volume 3: Point Of No Return"

Kommentare von JMS

- Der Erd-Minbari-Krieg war ein einschneidendes Ereignis. Es ist so, als wenn sich Leute zehn Jahre nach dem Zweiten Weltkrieg miteinander unterhalten. Es war das bestimmende Ereignis im Leben der meisten Menschen an diesem Zeitpunkt der Geschichte, und solche Dinge vergisst man einfach nicht. In einer viel spÃ¤teren Episode fÃ¤llt der Satz "Die Dauer des Krieges wird um einiges lÃ¤nger sein als der Krieg selbst.", und die Implikation die ich damit und auch hier zu vermitteln versuche ist, dass in der Fernsehunterhaltung, wenn der Krieg vorbei ist, wir nie wieder daran zurÃ¼ckdenken, aber in der Wirklichkeit haben die Dinge die Angewohnheit, sich lÃ¤nger herum zu treiben, und es gibt langfristige emotionale und persÃ¶nliche Konsequenzen mit denen man sich befassen muss. Das ist auch der Grund warum, auch wenn der Schattenkrieg dann mal vorbei sein wird, das nicht zugleich auch das Ende der Serie ist. Die Serie wird danach fÃ¼r eine bestimmte Zeit lang noch weitergehen, um die Konsequenzen zu zeigen. Entscheidung, Verantwortung, Konsequenzen. Das ist fÃ¼r mich das Interessanteste â€“ der Prozess und die Resultate. Zu zeigen, dass der Schmerz nicht aufhÃ¶rt, sobald der Friedensvertrag unterzeichnet ist.

- An diesem Punkt hatte ich genug im Netz gehÃ¶rt und genau Fan-Reaktionen gesehen um zu wissen, dass sie

versuchten, eine Art Vorlage zu finden an der sie "Babylon 5" aufhÃ¤ngen konnten. Das machen sie nicht mit gedruckter Fiktion, aber sie machen es Ã¼blicherweise mit TV-Unterhaltung, und grÃ¼beln "Was Ã¤hnelt es?" SF-Fans sagen oft: "Wir wollen etwas neues", und dann gibst du ihnen etwas neues, und sie wollen es zu etwas machen, dass sie schon hatten. Nachdem ich dies oft genug beobachtet hatte und bemerkte, dass keiner von ihnen Artus aufgegriffen hat, dachte ich mir ich werfe eine Granate hinein: "Hier habt ihr Artus, macht schon, habt euren SpaÃŸ mit ihm!" Und als die Episode herauskam, sagten die Leute "Nun, vielleicht erzÃ¤hlt er ja wirklich die Artus-Sage", und suchten nach allen mÃ¶glichen Korrelationen, die nicht wirklich da sind. Ich dachte mir: Wenn ihr mit mir euren SpaÃŸ habt, dann werde ich mir auch mit euch einen SpaÃŸ erlauben.

Quelle: "Babylon 5: Season by Season-Guides - Volume 3: Point Of No Return"

-
Seitdem wir gehÃ¶rt hatten, dass Michael York bereit gewesen wÃ¤re, die neue Hauptfigur bei "Babylon 5" zu spielen [nach Michael O'Hares Ausstieg], versuchte ich, die richtige Rolle fÃ¼r ihn zu finden, um wenigstens als Gaststar in einer Episode auftreten zu kÃ¶nnen. Als ich Ã¼ber meine Notizen betreffend des Schicksals jenes Mannes ging, der zuerst das Feuer auf einen Minbari-Kreuzer erÃ¶ffnet hat, erinnerte ich mich daran wieder zurÃ¼ck. Ich hatte schon immer ein Faible fÃ¼r glorreiche Wahnsinnige in Theater und Film, und dies war eine Gelegenheit eine solche Figur fÃ¼r Michael zu schreiben. Nachdem das Drehbuch fertig war, schickten wir es zu Michael und boten ihm an, die Rolle von David zu spielen, und er war so nett, anzunehmen. Bei seiner Ankunft waren die Besetzung und die Crew von "Babylon 5" vÃ¶llig "starstruck". Wir hatten eine Reihe von bekannten Schauspielern die im Verlauf der Jahre bei "Babylon 5" auftraten, aber Michael war absolut auÃŸergewÃ¶hnlich. Er hatte mit einigen der grÃ¶ÃŸten Namen im GeschÃ¤ft gearbeitet, aber war nichtsdestotrotz bescheiden und charmant, und jeder im Studio war sofort Feuer und Flamme fÃ¼r ihn. Er beschwerte sich auch kein einziges Mal Ã¼ber die RÃ¤umlichkeiten, die Arbeitsbedingungenâ€¦ oder das KostÃ¼m. Und was letzteres betrifft, hÃ¤tte er nun wirklich eine Menge sagen kÃ¶nnen.

Nachdem wir beschlossen hatten, ihn Artus spielen zu lassen, und da es keinen Sinn machte die KostÃ¼mabteilung viel Zeit darauf zu verschwenden ein Kettenhemd anzufertigen das wir nie wieder verwenden wÃ¼rden, beschlossen wir einfach einen Kettenpanzer zu kaufen, der sich in der Kamera gut machen wÃ¼rde. Wir gingen also Fotos und Beschreibungen durch in den Katalogen von Firmen die KostÃ¼me fÃ¼r die Verwendung in TV-Serien und Filmen bereitstellen, bevor wir uns fÃ¼r ein Kettenhemd entschlossen das groÃŸartig aussah. Es gab nur ein Problem, das wir auch leider erst am ersten Drehtag entdeckten, als das Kettenhemd eintraf: Es war echt, und wog eine Tonne. Okay, vielleicht nicht eine Tonne, aber es war aus Metallringen angefertigt, die in engen Reihen zusammengeknÃ¼pft waren, und es war schwer. Du hÃ¤ttest einen Polizeihund mit dem Ding tÃ¶ten kÃ¶nnen. Einmal durchziehen, Peng, zermatschtes HÃ¼ndchen.

Wir waren entsetzt, da Michael in dem Ding nicht nur schauspielern musste, den ganzen Tag, unter heiÃŸen Lampen, sondern es auch groÃŸe Kampfszenen gab die er absolvieren musste. Wir zeigten ihm das Kettenhemd und sagten ihm dass wenn es eine zu groÃŸe Last sei, er es nicht tragen mÃ¼sse, wir wÃ¼rden schon einen anderen Weg finden. "Unsinn", sagte er. "HÃ¤ngt es mir um und damit hat es sich." Und genau damit, wie er es ausdrÃ¼ckte, hatte es sich. Es ist gar keine Frage dass das Hemd zu tragen eine enorme Belastung war, aber er beschwerte sich kein einziges Mal. Jeden Morgen mussten wir im Bereich des Nackens extra Makeup anbringen weil sich am Tag davor die Metallteile in die Haut gesenkt und diese verfÃ¤rbt hatte, aber es gab kein einziges Wort der Beschwerde. Er lÃ¤chelte und war die ganze Zeit Ã¼ber freundlich und liebenswÃ¼rdig.

- In der Folge "Die HÃ¼ter des Wissens" wird euch vielleicht aufgefallen sein, dass Marcus, obwohl er Macbeth zitiert, das StÃ¼ck nicht beim Namen nennt, sondern es nur als "das schottische TheaterstÃ¼ck" bezeichnet. Ich hatte schon immer gehÃ¶rt dass viele Schauspieler glaubten, es bringe UnglÃ¼ck, den Namen des StÃ¼ckes auszusprechen, da sie glaubten es sei verflucht und wÃ¼rde Pech bringen, weshalb ich es aus HÃ¶flichkeit aus dem Dialog herauslieÃŸ. Dabei traf ich nie jemanden der daran tatsÃ¤chlich glaubte â€“ bis zu jenem Tag, als wir Michael York fÃ¼r "Schmerzen der Erinnerung" verpflichteten. Wenn jemand den Namen in seiner nÃ¤heren Umgebung aussprach, wÃ¼rde er sie, ganz ernst und aufrichtig, dazu auffordern, das GebÃ¤ude zu umrunden und den Rest des Rituals durchzufÃ¼hren, das Schauspieler im Verlauf der Jahre entwickelt haben, um den Fluch zu umgehen (FÃ¼r jene die neugierig sind, hier ist das komplette Ritual um jenen Fluch zu heben der heraufbeschworen wird wann immer jemand in ihrer Anwesenheit Macbeth wÃ¶rtlich erwÃ¤hnt: Du musst aus dem GebÃ¤ude herausgehen, es umrunden, dich dreimal umdrehen, Ã¼ber

deine linke Schulter spucken, und entweder das dreckigste Wort sagen dass du kennst, oder "Engel und Boten Gottes, steht uns bei!", oder einen Satz aus dem "Mittsommernachtstraum" zitieren. Dann musst du warten bis du dazu eingeladen wirst, das GebÃ¤ude wieder zu betreten). Als Autor und Kollege der dramatischen KÃ¼nste, verstand und sympathisierte ich mit seinem Befindenâ€¦ was soweit ging dass ich wÃ¤hrend Yorks Aufenthalt jede Gelegenheit dazu nutze, alle die neu ans Set kamen dazu anzustiften, zu ihm rÃ¼berzugehen und ihn zu fragen ob er je in "Macbeth" gespielt hat. Wir suchen uns unsere Belustigt halt nun mal dort, wo wir sie finden kÃ¶nnen.

Quelle: "Babylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 6"

- Haben die Legenden um Artus den Handlungsverlauf von B5, dessen epischer Stil sich ja am Heldenepos orientiert, beeinflusst?

Nun, wenn Du Dir Heldenepen anschaust, ist die Artus-Geschichte sicher ein Klassikerâ€¦ aber die frÃ¼hesten und besten von diesen Epen bleiben die Ilias und die Odyssee. Homer hat da zweifellos alle Aspekte abgedeckt. Wenn es einen Gesichtspunkt gibt, der zur Gestaltung von B5 konkret beigetragen hat, dann ist es der Handlungsbogen jenes Heldenepos, der, wenn man es nÃ¼chtern betrachtet, sich sowohl um die Leute dreht, die sich im Umfeld des Helden befinden, als auch um den Helden selbst. Und allzu oft erreicht der Held das Ziel, fÃ¤llt aber oder schwankt oder wird am Ende dadurch verÃ¤ndert. Viel von dem, was heutzutage als "Heldenepos" gilt, heiÃŸt einfach nur: Die Guten gewinnen. In unserem Fall geht das Wort "heroisch" auf seine viel frÃ¼heren UrsprÃ¼nge zurÃ¼ck; eine "heroische Tat" bedeutet, alles, was man hat und kann, gegen schreckliche und aussichtslose UmstÃ¤nde aufzubieten.

Ja, du erreichst das Zielâ€¦ aber du fÃ¤llst im Kampf auf den Schlachtfeldern von Troja. Ja, du erschaffst Camelot, aber am Ende wirst du vernichtet, und Camelot fÃ¤llt. UnglÃ¼ck, IrrtÃ¼mer und Fehler gehen Seite an Seite mit Ruhm und Gewinn. Die Beschreibungen von Artus' Zusammentreffen mit Mordred auf dem Feld von Camlan und wie die letzte Schlacht begann, ist klassische ironische Dichtung, eine TragÃ¶die von groÃŸem AusmaÃŸâ€¦ und ein Gesichtspunkt davon ist direkt in die Entwicklung der Vorgeschichte von B5 eingeflossen, wie du spÃ¤ter in dieser Staffel erfahren wirst.

Chroniken werden verfasst Ã¼ber Soldaten, die ihre Schlachten gewonnen haben; aber Dichtungen werden geschrieben Ã¼ber die Soldaten, die in der Schlacht gefallen sind, als sie um ihre Sache kÃ¤mpften. Was uns inspiriert, ist die unvollendete Aufgabe; der Traum, das gefallene Banner aufzuheben und es drei Meter weiter den HÃ¼gel hinauf zu tragen, im Wissen, dass, selbst wenn du fÃ¤llst, der nÃ¤chste Mann in der Reihe es wieder drei Meter weiterbringen wird, bis schlieÃŸlich der HÃ¼gel eingenommen ist. BestÃ¤ndig opfern Menschen ihr Leben fÃ¼r Sachen, die, so sagt uns die Logik, aussichtslos sindâ€¦ die aber aus eben diesem Grund irgendwann RealitÃ¤t werden. Es liegt ein gefÃ¤hrlicher Zauber im Mythos, in Heldentum und Tod. Auf der einen Seite inspirieren sie einen Artus, auf der anderen Seite bringen sie einen AttentÃ¤ter dazu, sich und 27 AuÃŸenstehende, die unterwegs zu einem Treffen mit Allah sind, mit einer Autobombe in StÃ¼cke zu reiÃŸen.

Was das Heldenepos funktionieren lÃ¤sst, ist die Tatsache, dass es sich all der Mythen und Archetypen bedient, die uns in allen geschichtlichen Aufzeichnungen und oft auch in mÃ¼ndlichen Ãœberlieferungen begleiten. Wo sich B5 auf dieses Gebiet begibt, so geschieht das in dem Versuch, diese Arten von Mythen und Epen zu betrachten, die vorausgegangen sind, und nicht die Themen zu entdecken, die ganz speziell sind, sondern jene, die allgemeingÃ¼ltigen Charakter haben, deren Bedeutung und AtmosphÃ¤re, die nicht greifbar sind, zu erkennen. Und das macht es so schwierig, ein Epos zu verfassen. Entweder man hat ein GespÃ¼r fÃ¼r die Struktur, oder man hat keins; wenn man versucht, sie in ein Schema zu zwÃ¤ngen, Schritt fÃ¼r Schritt, dann verwandelt sie sich in Quecksilber und schlÃ¼pft einem durch die Finger. Man muss sie ganz in sich aufnehmen, dann auf seine innere Stimme hÃ¶ren und dementsprechend schreiben.

Ich erinnere mich an eine Strophe aus einem Gedicht, das ich vor langer Zeit gelesen habe:

"HÃ¤ltst zu fest Du die Liebe, stirbt bald sie dahin;

hÃ¤ltst Du sie nur ein wenig, wird sie dir entfliehn';
zu wenig, zu fest, was mache ich bloÃŸ,
halt' fest ich die Liebe, oder lass ich sie los?"

Diese Form von Dichtung funktioniert auf der gleichen Grundlage. Ersetze das Wort Liebe durch Epos oder Geschichte, und der Sinn bleibt erhalten.

Folglich kann der Held eines Epos oder eine epische Geschichte kein "Modell" sein (um deinen Ausdruck zu verwenden), es kann uns nur begeistern fÃ¼r das, was vorausgegangen istâ€¦ ein Echo, dass du im Hinterkopf hast, dass dir zuflÃ¼stert und dich durch alle dunklen Orte leitet.

Quelle: Der deutsche Lurkerâ€™s Guide fÃ¼r Babylon 5

Zusammengestellt von Christian Siegel

(Bilder Â© Warner Bros.)

{moscomment}