Meuterei

Nachdem ein klingonischer Kreuzer nach der RÃ¼ckkehr aus dem Gamma-Quadranten explodiert, beginnt sich die Crew von Deep Space Nine zunehmend seltsam zu verhalten, und sich in unterschiedliche Machtfraktionen aufzusplitten. Was steckt dahinter?

< Vorherige Episode | NÃ¤chste Episode >

Originaltitel: The Forsaken

Episodennummer: 1x18

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 30. Mai 1993

Erstausstrahlung D: 15. Mai 1994

Drehbuch: Joe Menosky

Regie: Cliff Bole

Hauptdarsteller:
Avery Brooks als Commander Benjamin Sisko,
Rene Auberjonois als Odo,
Nana Visitor als Major Kira Nerys,
Terry Farrell als Lieutenant Jadzia Dax,
Colm Meaney als Chief Miles O'Brien,
Siddig El Fadil als Doctor Julian Bashir,
Cirroc Lofton als Jake Sisko,
Armin Shimerman als Quark.

Gastdarsteller:
Tom Towles als Hon'Tihl,
Stephen Parr als Valerian,
Randy Pflug als Guard,
Jeff Pruitt als Ensign u.a.

Kurzinhalt:
Nur kurz nachdem er das Wurmloch verlassen hat, explodiert ein klingonischer Kreuzer nahe der Station. Zwar gelingt es noch, den letzten Ãœberlebenden an Bord zu holen, doch nur kurz nach dem Transfer stirbt auch er, mit den Worten "Sieg!" auf den Lippen. Untersuchungen der LogbÃ¼cher sollen ergeben, was an Bord des Schiffes vorgefallen ist, doch bei einigen in der Kommandocrew scheint sich das Interesse daran, dieses RÃ¤tsel zu lÃ¶sen, eher in Grenzen zu halten. So zieht es Commander Sisko vor, sich in sein Quartier zurÃ¼ckzuziehen und eine Uhr zu bauen. Dax schwelgt stÃ¤ndig in Erinnerungen. Kira hat es sich in den Kopf gesetzt, ein gerade im Dock befindliches Schiff der Waffenlieferungen an Cardassianer zu Ã¼berfÃ¼hren â€“ auch gegen den Willen Siskos. Eben dies ruft Chief O'Brien auf den Plan, der ihr â€“ und in

weiterer Folge generell allen Bajoranern â€“ zunehmend mit Misstrauen begegnet. Einzig Odo scheint der alte zu bleiben â€“ und beginnt sich zunehmend Ã¼ber das seltsame Verhalten der restlichen Kommandocrew zu wundern. Des RÃ¤tsels LÃ¶sung steckt in den LogbÃ¼chern des klingonischen Schiffesâ€¦

DenkwÃ¼rdige Zitate:
"You've been most helpful."

"Don't let it get around."

(Quark sorgt sich ob seines Rufs.)

"What can I do for you, Major?"

"Get lost."

"As you wish."

(Kira verscheucht Quark.)

Review von Christian Siegel:

Der Einstieg von "Meuterei" ist ja eigentlich noch sehr gelungen, und durchaus vielversprechend. Mit dem klingonischen Raumschiff, das gleich nach dem Wiedereintritt in den Normalraum explodiert, dem einzigen Ãœberlebenden und seinem rÃ¤tselhaften letzten Wort wÃ¤re eigentlich fÃ¼r ein interessantes RÃ¤tsel gesorgt. Leider aber rÃ¼ckt eben dieses Mysterium in weiterer Folge stark in den Hintergrund, und macht dem seltsamen Verhalten der Figuren Platz â€“ was fÃ¼r mich irgendwie lÃ¤ngst nicht so viel Reiz hatte. Zumal ich ihre jeweiligen Spleens wenig interessant fand. Dax schwelgt also auf einmal in Erinnerungen. Kira zettelt eine Meuterei an. O'Brien wird gegenÃ¼ber ihr und allen Bajoranern auf einmal misstrauisch. Der Doktor machtâ€¦ irgendwas. Und Sisko interessiert das alles nicht mehr, und wird zum Uhrmacher. Zumindest den ersten Teil des letzten Satzes konnte ich ihm wÃ¤hrend der Sichtung der Folge da durchaus nachfÃ¼hlen.

Worunter die Episode ebenfalls sehr litt, ist dass die titelspendende Meuterei â€“ bzw. generell die Konflikte zwischen den einzelnen Figuren bzw. Fraktionen â€“ fÃ¼r mich Ã¼berhaupt nicht funktioniert haben. Viel zu frÃ¼h ist klar, dass die Crew quasi wieder einmal von auÃŸerirdischen Wesen besessen ist, und sie nicht sie selbst sind. Dementsprechend sah ich auch keinen Grund, mit ihnen mitzufÃ¼hlen â€“ weil es ist ja z.B. nicht wirklich Kira, die da meutert, und sie tut dies ja auch nicht wirklich gegen Sisko, so wie nicht wirklich O'Brien nicht wirklich gegenÃ¼ber ihr misstrauisch ist. Letztendlich sind sie nur Schatten oder Fragmente frÃ¼herer PersÃ¶nlichkeiten, die ein Jahrtausende altes Drama nach- bzw. weiterspielen. Und zu eben diesen Figuren, die hinter diesen telepathischen Mustern stehen, habe ich nun mal Ã¼berhaupt keine Verbindung â€“ warum sollte mich das Geschehen als interessieren? Generell ist es halt schon ein Armutszeugnis, dass man bei "Star Trek" â€“ zumindest im Falle von "Meuterei" â€“ auf solche Plotkonstrukte angewiesen ist, damit es an Bord zwischen der Stammbesetzung mal zu Konflikten kommt. Das einzige, was die Folge fÃ¼r mich ansatzweise retten konnte, waren die wieder einmal netten und sehr amÃ¼santen Szenen mit Quark, insbesondere natÃ¼rlich sein GesprÃ¤ch mit Odo. Zudem war die Folge â€“ von Veteran Cliff Bole â€“ grundsÃ¤tzlich gut inszeniert. Und die schauspielerischen Leistungen waren ebenfalls ansehnlich. Davon abgesehen fand ich "Meuterei" allerdings leider ziemlich schwach.

Fazit:

Nachdem sich "Deep Space Nine" zuletzt etwas steigern konnte, kehrt man hier nun zum mÃ¤ÃŸigen Niveau der ersten Episoden zurÃ¼ck. Zwar beginnt "Meuterei" durchaus vielversprechend, aber die einzelnen Obsessionen der Crew fand ich leider wenig interessant und/oder unterhaltsam. Und so lobenswert es grundsÃ¤tzlich auch ist, zu versuchen, bei einer "Star Trek"-Serie innerhalb der Stammbesetzung mal etwas mehr Konflikt hineinzubringen, aber wenn die Charaktere dafÃ¼r von telepathischen Engrammen besessen sein mÃ¼ssen, hilft das halt auch nicht viel, und ist doch eher ein Armutszeugnis. Und so fand ich "Deep Space Nine" nach interessantem Beginn zuerst zunehmend langweilig und in weiterer Folge dann sogar recht enervierend. Immerhin, produktionstechnisch gibt's wieder einmal nichts zu klagen, und vor allem zu Beginn gab's noch einige amÃ¼sante Momente, insbesondere rund um Odo und Quark. Aber mit zunehmender Besessenheit der Protagonisten hat "Meuterei" fÃ¼r mich leider kaum mehr funktioniert.

Wertung: 1.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

(Bilder Â© CBS/Paramount)

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zur Episode im SpacePub!

{moscomment}