Gefangen im Cybernetz

Zwei geheimnisvolle MÃ¤nner kommen auf die Station und entfÃ¼hren Commander Sinclair. Sie glauben, er sei ein VerrÃ¤ter, und wollen unbedingt herausfinden, was in den 24 Stunden wÃ¤hrend der letzten Schlacht des Erd-Minbari-Krieges vorgefallen ist.

< Vorherige Episode |
NÃ¤chste Episode >

Originaltitel: And the Sky Full of Stars

Episodennummer: 1x08

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 16.03.1994

Erstausstrahlung D: 24.09.1995 (Pro7)

Drehbuch: J. Michael Straczinsky

Regie: Janet Greek

Hauptdarsteller: Michael O'Hare als Cmdr. Jeffrey Sinclair,
Claudia Christian als Lt. Comdr. S. Ivanova, Jerry Doyle als Michael
Garibaldi, Mira Furlan als Delenn, Andrea Thompson als Talia
Winters, Stephen Furst als Vir Cotto, Bill Mumy als Lennier, Andreas Katsulas als G'Kar, Peter Jurasik als Londo Mollari

Gastdarsteller: Christopher Neame als Ritter Zwei, Judson Scott als Ritter Eins, Justin Williams als Mitchell, Jim Youngs als Benson

DenkwÃ¼rdige Zitate:
â€žMr. Garibaldi, there are days I'm very glad I don't have to think the way you do.â€œ

(Ivanova auf Garibaldi's Anmerkung, man sollte im Umkreis der Station nach einer Leiche suchen.)

â€žI know you.â€œ

(Ok ok, fÃ¼r sich allein genommen und aus dem Kontext gerissen ist das Zitat wenig beeindruckend, aber die besagte Szene ist wohl eine derjenigen, die besonders stark in Erinnerung bleibt. Das ist mir schon eine ErwÃ¤hnung wert.)

Kurzinhalt:
Zwei mysteriÃ¶se MÃ¤nner treffen auf der Station ein und bereiten ein geheimnisvolles GerÃ¤t vor. Was sie vor haben, wissen wir noch nicht, doch wir kennen ihr Ziel: Commander Sinclair. Als dieser am darauffolgenden Tag erwacht, findet er die Station verlassen vor. Kein Mensch oder AuÃŸerirdischer kommt ihn in den weitlÃ¤ufigen Korridoren entgegen,

niemand kauft oder verkauft im Bazar, und niemand vergnÃ¼gt sich in der Bar. Auch die Kommandozentrale ist verlassen. Der Computer informiert Sinclair, dass sich abgesehen von ihm nur mehr eine Person auf der Station befindet: Diese hÃ¤lt sich im Hauptkorridor auf. Sinclair eilt dorthin, und trifft dort auf einen der beiden MÃ¤nner von zuvor. Dieser hÃ¤lt Sinclair in einem Cybernetz gefangen, und mÃ¶chte unbedingt herausfinden, was in den 24 Stunden des Erd-Minbari-Krieges, an die sich Sinclair nicht mehr erinnern kann, passiert ist. Er ist davon Ã¼berzeugt, dass Sinclair die Menschheit verraten hÃ¤tte, und nun als Spion der Minbari fungiert. Und so zwingt er Sinclair dazu, die schmerzlichen Minuten der Schlacht wieder und wieder zu durchleben...

ErwÃ¤hnenswerte Synchro-Fehler:
Was Babylon 5 so auszeichnet, ist der Handlungsrahmen und die Tatsache, dass immer wieder auf frÃ¼here Ereignisse Bezug genommen wird. So geschehen auch bei "Gefangen im Cybernetz": In einer RÃ¼ckblende sehen wir erneut jenen Moment aus dem Pilotfilm, wo der Minbari-Krieger Sinclair verkÃ¼ndet, dass er ein Loch in seinem GedÃ¤chtnis hÃ¤tte. Doch leider... anstatt auf die damalige Synchronisation zurÃ¼ckzugreifen oder den Satz zumindest wieder genau so zu Ã¼bersetzen wie damals, sagt er in der RÃ¼ckblende nun auf einmal "Sie haben jetzt eine LÃ¼cke in ihrem GedÃ¤chtnis". Mit dem "jetzt" wird angedeutet, dass dieses Ereignis vor 10 Jahren, also nach seinem "Besuch" auf dem Minbari-Schlachtschiff stattgefunden hÃ¤tte. Also entweder wollte man die Zuschauer nicht Ã¼berfordern, mit dem Bezug zum Pilotfilm, oder die Synchroleute waren selbst Ã¼berfordert...

Review:
"Gefangen im Cybernetz" ist meines Erachtens die erste wirklich groÃŸartige Episode von Babylon 5. Hauptgrund dafÃ¼r dÃ¼rfte wohl sein, dass man hier den Handlungsbogen zum ersten mal in den Vordergrund stellt. Zwar gab es bisher auch schon Elemente und Teile dieses Handlungsrahmens, doch diese waren zumeist nur eine B-Story oder ein Nebenprodukt der eigentlichen Handlung; und teilweise auch so gut versteckt, dass man es erst beim 2. Ansehen bemerkt. Hier rÃ¼ckt er in den Mittelpunkt, als man sich mit der Frage befasst, was mit Sinclair in jenen 24 Stunden der letzten Schlacht im Erd-Minbari-Krieg, an die er sich nicht erinnern kann, passiert ist. Um sich voll und ganz darauf konzentrieren zu kÃ¶nnen, verzichtet JMS auch zum ersten Mal auf eine B-Handlung... somit gehÃ¶rt Sinclairs Vergangenheit die ungeteilte Aufmerksamkeit des Zuschauers. Und wie sich uns diese langsam offenbart, ist wirklich clever gemacht: Mit jedem Traum, jeder RÃ¼ckblende sehen wir ein bisschen mehr von der Schlacht und bekommen von mal zu mal neue Informationen. Dadurch bleibt die ganze Episode Ã¼ber ein hoher Spannungslevel aufrecht (insbesondere natÃ¼rlich bei der 1. Sichtung), bis zu jenem Moment als schlieÃŸlich auch aufgelÃ¶st wird, wen Sinclair unter der Kapuze erkannt hat (auch wenn man sich das zugegebenermaÃŸen schon denken konnte).

In "Gefangen im Cybernetz", immerhin gerade erst mal die 8. Folge der Serie, beantwortet JMS relativ frÃ¼h einige jener Fragen, die bereits im Pilotfilm das Interesse des Zuschauers geweckt haben. Wo man bei anderen Serien teils einige Staffeln warten muss, um endlich mal einige der aufgeworfenen Fragen beantwortet zu bekommen, vermeidet JMS so relativ frÃ¼h das Frustpotential, dass mit solch langen Durststrecken verbunden ist. Er hat genug Vertrauen zu seiner Vision, um ruhig auch mal einen KÃ¶der aus dem Spiel zu nehmen â€“ und ihn zugleich durch einen neuen zu ersetzen. Denn wie es die besten AuflÃ¶sungen so an sich haben, beantwortet "Gefangen im Cybernetz" zwar einige Fragen, wirft aber zugleich einige neue auf. Das "Was (ist Sinclair in diesen 24 Stunden passiert)?" kennen wir nun, aber die nÃ¤chste Frage die sich praktisch aufdrÃ¤ngt ist: "Warum?" Ein wenig werden wir uns allerdings noch gedulden mÃ¼ssen, ehe JMS auch dieses RÃ¤tsel lÃ¶st. Jedenfalls fand ich diese relativ frÃ¼he AuflÃ¶sung einiger Fragen bei der ersten Sichtung als sehr beruhigend an: Es machte deutlich, dass hier jemand am Werk ist der sich auf all die Fragen die er aufwirft auch wirklich schon eine Antwort Ã¼berlegt hat â€“ etwas, dass wie man am Negativbeispiel "Akte X" sehen kann nicht selbstverstÃ¤ndlich ist.

Doch nicht nur die Handlung, sondern auch viele andere Aspekte der Produktion setzen hier noch deutlich eins drauf und lassen zum ersten Mal das Potential, dass in der Serie steckt, so richtig erahnen. Janet Greek's Inszenierung ist â€“ vor allem fÃ¼r TV-VerhÃ¤ltnisse â€“ absolut hochwertig. Die Bilder sind dÃ¼ster und teilweise surreal, und geben damit genau die richtige Stimmung wieder. Besonders schick auch die starken Scheinwerfer, die Sinclair und den Ritter in ein helles Licht tauchen, wÃ¤hrend der Rest in Finsternis versinkt. Dadurch wird der kammerspielartige, theatralische Aspekt ihrer Dialoge zusÃ¤tzlich verstÃ¤rkt. Die schauspielerischen Leistungen sind Ã¼ber jeden Zweifel erhaben â€“ insbesondere Michael O'Hare scheint spÃ¤testens mit "Gefangen im Cybernetz" in die Rolle gefunden zu haben und weiÃŸ zu Ã¼berzeugen. Und auch Christopher Franke hat sich bei "Gefangen im Cybernetz" zum ersten (aber definitiv nicht

letzten) Mal selbst Ã¼bertroffen. Sein "Requiem for the Line" ist einerseits eine wunderschÃ¶ne und andererseits zutiefst traurige, melancholische Komposition, die zumindest mir immer wieder unter die Haut geht. Sie ist wohl auch der Hauptgrund dafÃ¼r, dass die RÃ¼ckblicke auf die letzte Schlacht des Erd-Minbari-Krieges derart bewegend sind.

"And the sky was full of stars. And every star was an exploding ship. One of oursâ€¦". Dieser Monolog Sinclairs im Pilotfilm vermittelte zwar einen ersten Eindruck der letzten Schlacht des Erd-Minbari-Krieges, doch erst nachdem man seine RÃ¼ckblicke in dieser Episode erlebt hat versteht man so wirklich, was das bedeutet. Wie wir gemeinsam mit Sinclair erleben mÃ¼ssen, wie ein Kamerad nach dem anderen aus dem Weltall geschossen wird, ist wirklich erschreckend. Dank der tollen Inszenierung, den hier zum ersten Mal wirklich grandiosen Effekten (auch wenn die Zahl der Schiffe fÃ¼r eine groÃŸe Schlacht vielleicht noch etwas dÃ¼rftig ist; JMS erklÃ¤rte das immer damit, dass wir die Schlacht hier so erleben wie sich Sinclair daran erinnert â€“ und der konnte natÃ¼rlich nur einen kleinen Teil davon mitbekommen) mit den einerseits wunderschÃ¶nen und andererseits ungemein bedrohlich wirkenden Minbari-Schlachtkreuzern, und eben auch Christopher Frankes toller Musik, kann man hier die Verzweiflung und die Hoffnungslosigkeit Sinclairs absolut nachvollziehen. Es war wohl die erste wirklich groÃŸartige Einzelszene von "Babylon 5", und ein absolutes Highlight nicht nur der ersten Staffel sondern der kompletten Serie. Ein bewegender Moment, der mir immer wieder, ganz egal wie oft ich ihn sehe, einen kalten Schauer Ã¼ber den RÃ¼cken jagt...

Fazit:
"Gefangen im Cybernetz" hebt die gesamte Serie auf ein neues Niveau. Die clever erzÃ¤hlte Geschichte gibt ihre Geheimnisse erst langsam preis und beantwortet so einige offene Frage, um dabei auch gleich wieder ein paar neue zu stellen. Die Inszenierung ist um einige Stufen hÃ¶her anzusiedeln als in vorangegangenen Episoden, und Christopher Franke's Musik, insbesondere seine Komposition zur letzten Schlacht im Erd-Minbari-Krieg, ist einfach nur genial. Alles in allem eine groÃŸartige Episode mit vielen Highlights und tollen Szenen, die den Handlungsrahmen mal so richtig in Fahrt bringt.

Wertung: 4.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

Produktionsnotizen:

Vom Skript zur Folge:

FÃ¼r "Gefangen im Cybernetz" gibt es zwei DrehbuchentwÃ¼rfe. Der erste wurde von JMS als zu theatralisch und zu abstrakt/surreal verworfen, und weist in der Tat einige eklatante Unterschiede zur fertigen Episode auf:

Zuerst mal ist zu erwÃ¤hnen, dass es sich um einen sehr frÃ¼hen Entwurf handelt, der kurz nach dem Schreiben des Produktionsdrehbuch des Pilotfilms verfasst wurde. Deshalb kommen auch noch Laurel Takashima und Ben Kyle (dessen Szene mit Delenn zu jener von Dr. Franklin aus der Episode praktisch identisch ist â€“ inkl. seiner Anhalter-Geschichte und den Ereignissen wÃ¤hrend des Krieges) vor, und Delenn ist hier noch mÃ¤nnlich.

Gleich zu Beginn der Episode gibt es einen Zwischenfall in der Ankunftshalle: Garibaldi hÃ¤lt einen Mann auf, mit dem er in der Vergangenheit schon schlechte Erfahrungen gemacht hat (nachdem Garibaldi seine illegalen SchmuggelaktivitÃ¤ten bemerkt hat, hat dieser es so aussehen lassen als wÃ¤re Garibaldi an einem Shuttleunfall schuld gewesen, weshalb dieser versetzt wurde). WÃ¤hrend er sich mit ihn auseinandersetzt, kommen die beiden "Ritter" (so die Rollennamen der beiden Personen, die Sinclair entfÃ¼hren) unbemerkt und unbehelligt auf die Station. Besagter alter bekannter von Garibaldi ist es dann auch, der die beiden Ritter mit den benÃ¶tigten Teilen fÃ¼r ihre Maschine besorgt â€“

und nicht jemand aus dem Sicherheitsteam. Zudem haben Garibaldi und er schlieÃŸlich eine recht unhÃ¶fliche Begegnung in der Bar, wo er erneut auf Garibaldi's Vergangenheit eingeht (seine vielen Versetzungen, sein Alkoholproblem) und es schlieÃŸlich zum Kampf zwischen den beiden kommt. Kleiner signifikanter Moment: Die Szene hÃ¤tte einen auÃŸerirdischen Priester gezeigt, der sich nachdem sie die beiden gegenseitig ausgeschaltet hat bekreuzigt.

Der grÃ¶ÃŸte Unterschied ist jedoch die Handlung im Cybernetz, die sich ganz anders als in der fertigen Folge gestaltet: So versucht Ritter Nr. 2 zu Beginn davon zu Ã¼berzeugen, dass Babylon 5 und all das was er zuletzt erlebt hat nur Teil einer Simulation war, und dass diese dazu diente, ihn auf seinen neuen Posten auf der Station erst vorzubereiten. Das Cybernetz spielt ihm eine falsche RealitÃ¤t vor, in der er sich auf der Erde befindet. Der Ritter behauptet nun, man hÃ¤tte ihm falsche Erinnerungen implantiert etc., und versucht herauszukitzeln, wie Sinclair â€“ immerhin "nur" ein Commander â€“ zu diesem prestigetrÃ¤chtigen Posten kommen konnte. Sinclair glaubt natÃ¼rlich kein Wort und ist Ã¼berzeugt, dass es sich hierbei um einen Trick handelt. So zeigt er dem Ritter eine Narbe, die er sich an seinem ersten Tag auf Babylon 5 zugezogen hat â€“ dementsprechend kann das keine Simulation sein, so wie der Ritter behauptet. Daraufhin befindet sich wieder auf der leeren Station und diktiert einen Logbucheintrag (etwas, dass er danach de facto bis zum Ende der Episode macht, um die Zuschauer immer wieder Ã¼ber seine Gedanken zu informieren), bis auf einmal eine TÃ¼r vor ihm erscheint und wie im nichts schwebt. Danach sieht er auf einmal Mitchell, der ihn wie in der Episode beschuldigt, die Erde verraten zu haben. Als er erneut in die Kommendozentrale zurÃ¼ckkehrt, hat er eine Art Flashback mit dem grauen Rat, und sieht danach erneut die TÃ¼r vor sich schweben.

Ihm wird immer deutlicher bewusst, dass das was er erlebt nicht real sein kann und beschlieÃŸt, etwas unvorhergesehenes zu tun: Er versucht, zu einem Schiff zu kommen und die Station zu verlassen. Doch auf einmal hÃ¶rt er Jahrmarktmusik, und tatsÃ¤chlich: Als er in den Hauptkorridor geht, ist dort ein riesiger Jahrmarkt, angefÃ¼hrt von Ritter Nr. Zwei. Er erzÃ¤hlt Sinclair vom groÃŸen Mysterium des "verschwundenen Mannes" â€“ Sinclair selbst â€“ und zÃ¤hlt d Opfer seiner Kampfgruppe auf: Alle auÃŸer Sinclair sind tot â€“ warum lebt er noch? Was ist passiert? Er macht ihn zunehmend wÃ¼tend, bis dieser ihn angreift und sich nun endlich auf ein Schiff stiehlt. Doch kaum hat er Babylon 5 verlassen, sieht er wieder die TÃ¼r â€“ diesmal fast so groÃŸ wie die Station selbst, und sie schwebt direkt vor ihm. Sinclair hat genug, er zÃ¼ndet den Nachbrenner und fliegt in die TÃ¼r hinein. Erneut erleben wir den Flashback der letzten Schlacht des Erd-Minbari-Krieges, doch diesmal endet es nicht mit Sinclairs Blackout, sondern wir sehen auch was danach passiert ist. Diese Geschehnisse sind mit jenen aus der Episode ident, wie auch alles was danach passiert (Sinclair befreit sich aus der Vorrichtung, halluziniert jedoch noch); mit einem Unterschied: Ritter Eins Ã¼berlebt das ganze recht unbeschadet und hÃ¤tte somit theoretisch auch noch in einer spÃ¤teren Episode wieder auftauchen kÃ¶nnen.

Beiden DrehbuchentwÃ¼rfen, dem alten, verworfenen und dem Produktionsskript, ist gemein dass man bereits bei Sinclairs erstem Traum quasi den gesamten Kampf gegen die Minbari bis zu jenem Punkt miterlebt, als Sinclair das Bewusstsein verliert. Hier wurde also wohl erst im Schnittraum die â€“ meines Erachtens kluge â€“ Entscheidung getroffen, bei jedem Flashback mehr zu zeigen und so die Spannung zusÃ¤tzlich zu steigern.

Zwei weitere kleine Ã„nderungen zwischen dem Produktionsskript und der fertigen Episode: Kurz nachdem sich Ritter Eins Sinclair offenbart hat und ihm sagt dass er nun in dieser Simulation feststeckt, erwÃ¤hnt er, dass sie Zugriff auf die Erinnerungen seines ganzen Lebens haben, und Ã¼berall hin springen kÃ¶nnen. Als Beispiel fÃ¼hrt er Sinclair kurz zur Auseinandersetzung mit der auÃŸerirdischen Maschine aus "Ein unheimlicher Fund." Und auch der letzte Satz wurde noch leicht verÃ¤ndert: Im Drehbuch sagt Sinclair hier "I have to find out, and sooner or later, I will." In der fertigen Folge sagt er "I have to find out. I have to..."

Quellen:

â€žBabylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 2â€•

â€žBabylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 15â€•

Anekdoten zur Produktion der Episode

- Die Rolle von Ritter Nr. Zwei wurde ursprÃ¼nglich fÃ¼r Walter Koenig geschrieben, doch dieser musste aus gesundheitlichen GrÃ¼nden absagen, und Ã¼bernahm stattdessen die Rolle des Psi-Cops Alfred Bester. Danach wandte man sich an Patrick McGoohan (Hauptdarsteller der britischen Kult-Miniserie "The Prisoner", einer der Lieblingsserien von JMS; hierzulande ist er vor allem als mehrmaliger Widersacher von Columbo bekannt), doch dieser war zum Zeitpunkt der Dreharbeiten gerade auÃŸer Landes. Im Endeffekt fiel die Wahl auf Christopher Neame, der sich damals wie heute sein Brot hauptsÃ¤chlich mit kleineren Nebenrollen in Film (z.b. Ghostbusters II, The Prestige) und Fernsehen (McGuyver, Enterprise) verdient.

- FÃ¼r die traumartigen Sequenzen, in denen Sinclair halluzinierend durch die Station lÃ¤uft, hatte man ursprÃ¼nglich eine spezielle Linse gemietet, die fÃ¼r solche Effekte prÃ¤destiniert ist. Doch am Drehtag war diese nicht verfÃ¼gbar, da die Leihfirma sie irrtÃ¼mlich an eine andere Produktion ausgegeben hatte. "Director of Photography" John C. Flinn III zappelte nicht lange, sondern ging zu einem Tisch, an dem fÃ¼r die gesamte Crew wÃ¤hrend der Dreharbeiten Snacks, nÃ¤mlich Munchies, zur VerfÃ¼gung stehen. Er schnappte sich eine PlastikschÃ¼ssel voller Bretzel, leerte diese aus, wusch die SchÃ¼ssel und hielt sie vors Objektiv. Auf diese improvisierte Art und Weise entstanden letztendlich diese Szenen, und der Verzerrungseffekt.

Quellen:

â€žBabylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 2â€•

â€žBabylon 5: Season by Season-Guides - Volume 1: Signs and Portentsâ€•

Das sagen die Schauspieler

- Michael O'Hare Ã¼ber "Ritter Zwei" Christopher Neame: â€žEs Er ist ein wundervoller Schauspieler, und es hat SpaÃŸ gemacht, mit ihm zu arbeiten. Eines der Dinge die ich an der Serie geliebt habe war, dass ich mit so vielen Briten zusammenarbeiten konnte; ich liebe englische Schauspieler.â€œ

- Regisseurin Janet Greek Ã¼ber "Gefangen im Cybernetz": â€žIch wollte [Anm. fÃ¼r die Szenen im Cybernetz] das GefÃ¼hl von Leere vermitteln. Deshalb bat ich um Scheinwerferlicht an jenen Stellen, in denen ich gearbeitet habe, wÃ¤hrend der Rest in Dunkelheit versinken sollte. Und glauben Sie mir, als jemand der im TV-GeschÃ¤ft arbeitet, weiÃŸ ich genau dass es keinen "director of photography" gibt der bei solchen Anforderungen nicht nervÃ¶s wird. Aber ich sprach mit John Flinn bevor wir das taten, wir redeten Ã¼ber die Beleuchtung der Episode, und als es dann soweit war, hat alles prima geklappt. Es war in vielerlei Hinsicht eine sehr experimentelle Episode, und es unterschied sich stark von dem was bis dahin im Fernsehen gemacht wurde. Es ist die Folge an die ich mich am deutlichsten erinnere, und das nicht nur weil es meine erste war. Sie war so wundervoll geschrieben, so gut durchdacht und so ungewÃ¶hnlich. Es war groÃŸartig.â€œ

Quelle: â€žBabylon 5: Season by Season-Guides - Volume 1: Signs and Portentsâ€•

Kommentare von JMS

- â€žIch wollte nicht einfach nur Ã¼ber die Schlacht reden, ich wollte SEHEN was passiert ist. Einfach nur jemanden an der Bar sitzen zu haben, der seine Beine hochlegt und erzÃ¤hlt "und dann flogen wir auf das Schiff zu" hÃ¤tte nicht funktioniert. Ich wollte Sinclair es erneut erleben lassen. Deshalb musste ihn jemand dazu bringen, alles noch einmal zu sehen. Da er

vermutlich fÃ¼r eine lange Zeit versucht hat sich daran zu erinnern was passiert ist, ihm dies jedoch nicht gelang, musste es einen Ã¤uÃŸeren Einfluss geben der dies veranlasst, daher die beiden Ritter und die virtuelle Umgebung.â€œ

- â€žSinclair ist ein verwundeter Vogel, und indem man ihn so unter Druck setzt kannst du die Schale knacken mit der er Leute sonst auf Distanz hÃ¤lt oder den Eindruck vermittelt, alles unter Kontrolle zu haben. Eines der Dinge die ich gelegentlich in der Serie zu tun versuche ist, einen nonlinearen oder surrealen Ansatz zu verfolgen. Im ersten Teil hat man keine Ahnung was zum Teufel da eigentlich los ist. Warum ist die Station so leer? Sinclair sollte verwirrt sein. Ein VerhÃ¶rspezialist wird Ihnen sagen dass ein Teil davon, eine PersÃ¶nlichkeit zu brechen darin besteht, sie zu verwirren. Ich wollte sehen was passiert wenn man Sinclairs Maske abschabt und sieht was darunter liegt, seine verletzliche PersÃ¶nlichkeit.â€œ

- â€žAls wir die Weltraumschlachtszenen drehten, schlug ich der Regisseurin vor "Warum lÃ¤sst du das Licht [der explodierenden Schiffe] nicht aus verschiedenen Richtungen auf das Cockpit fallen? Und so sieht der Zuschauer, wie Sinclair seinen Kopf dreht und sieht, wie ein weiterer Kamerad sein Leben verliert, in die andere Richtung sieht und erneut ein Schiff explodiert, und noch eines usw. Das war meine Idee. Es vermittelt dem Zuschauer dass jeder rund um Sinclair stirbt.â€œ

Quelle: â€žBabylon 5: Season by Season-Guides - Volume 1: Signs and Portentsâ€•

- â€žDies war vermutlich die erste offensichtliche "Arc"-Story die fÃ¼r die erste Staffel produziert wurde, und jene Episode welche die Aufmerksamkeit vieler Zuschauer fÃ¼r die Serie geweckt hat. Seit dem Pilotfilm lauerte die Frage rund um Sinclairs verlorenen 24 Stunden im Hintergrund, und wartete auf den richtigen Moment um ins Rampenlicht zu treten. Dies war fÃ¼r mich der richtige Moment.â€œ

- â€žUm zu verstehen warum die Episode so geschrieben wurde wie sie geschrieben wurde, mÃ¼sst ihr wissen dass ich meine Arbeit als Drehbuchautor damit begann, StÃ¼cke fÃ¼rs Theater zu schreiben. Es war dort, wo ich mein GefÃ¼hl fÃ¼r Dialoge und die Entwicklung einer Szene entwickelt habe, und das prÃ¤gt meine Arbeit bis zum heutigen Tag. Ich mag es, Szenen zu schreiben in denen zwei Figuren sich lÃ¤ngere Zeit unterhalten weil dies den Schauspielern Zeit gibt, eine FÃ¼lle an Emotionen wÃ¤hrend der Szene zu spielen. Wenn du die KrÃ¼cken wie Special Effects oder einen ausgefeilten Schnitt wegnimmst, kÃ¶nnen die Schauspieler zeigen wozu sie fÃ¤hig sind. Eine lange Szene mit zwei Personen, die von talentierten Darstellern gespielt wird, ist ein unvergleichliches VergnÃ¼gen. ... All dies erklÃ¤rt warum Teile dieser Episode etwas theatralisches haben, beim Drehbuch, der Regie und dem Licht. Von den RÃ¼ckblenden auf die letzte Schlacht abgesehen hÃ¤tten die Szenen zwischen Sinclair und dem Ritter genau so gut in einem kleinen Theater aufgefÃ¼hrt werden kÃ¶nnen.â€œ

Quelle: â€žBabylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 2â€•

- â€žDiese Episode ist anders als alles, was bisher fÃ¼r das Fernsehen produziert wurde. Die Regiearbeit, die Effekte, die schauspielerische Leistung, alles in allem einfach phantastisch. Und - ich kann es nicht oft genug sagen- es ist anders. Die Episode bringt eine nie da gewesene KomplexitÃ¤t in das SF-TV Genre.â€œ

- â€žWir hatten eigentlich eine ganze Menge mehr Szenen zur VerfÃ¼gung, die wir zur VerlÃ¤ngerung der Sequenz benutzen konnten, aber wir dachten, wir sollten uns wirklich mehr auf Sinclair konzentrieren, auf seine Sicht der Ereignisse. AuÃŸerdem verÃ¤nderten wir die CGI-Graphik Schritt fÃ¼r Schritt um ihr etwas (alp)traumhaftes, irrationales zu

geben, zumal wir das alles nur in Sinclairs Erinnerung sehen. Er war nicht wirklich in der Lage, all das zu sehen, alle diese Details die um ihn herum und hinter ihm passieren. Es ist viel mehr sein GefÃ¼hl von dem, was damals passierte. Die Abschnitte, die wir nicht verÃ¤nderten, waren die, bei denen er wirklich da war, um damit diesen feinen Unterschied klar zu machen.â€œ

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

Zusammengestellt von Christian Siegel

{moscomment}