Krieger wider Willen

Ein groÃŸer Minbari-Krieger ist gestorben. Auf seiner langen Heimreise wird er auch nach Babylon 5 gebracht, doch kurz darauf wird der Leichnam gestohlen. Inzwischen entbrennt zwischen Ivanova und Talia ein heftiger Wettstreit um die Zukunft einer jungen Telepathin.

< Vorherige Episode | NÃ¤chste Episode >

Originaltitel: Legacies

Episodennummer: 1x17

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 20.07.1994

Erstausstrahlung D: 26.11.1995 (Pro7)

Drehbuch: D.C. Fontana

Regie: Bruce Seth Green

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: John Vickery als Neroon, Grace Una als Alisa Beldon

DenkwÃ¼rdige Zitate: â€žYou talk like a minbari, Commander.â€œ

(Am Ende der Episode schlÃ¤gt Neroon gegenÃ¼ber Sinclair angenehm freundliche TÃ¶ne an.)

Kurzinhalt: Bremner, der die Minbari in der legendÃ¤ren letzten Schlacht des Erd-Minbari-Krieges angefÃ¼hrt hat, ist gestorben. Bei den Minbari ist es Tradition, dass groÃŸe Krieger auf ihrer Heimreise an allen Orten wo sich Vertreter ihres Volkes aufhalten halt machen, damit ihnen die letzte Ehre erwiesen werden kann. Garibaldi und Sinclair sind aufgrund des recht forschen Auftretens des Captains des Minbari-Schlachtkreuzers, Albeit Neroon, sichtlich nervÃ¶s, doch Delenn gelingt es die Lage zu beruhigen. Als man den Sarg Ã¶ffnet, kommt es jedoch zu einem Eklat: der Leichnam von Bremner wurde gestohlen! Neroon und Delenn sind auÃŸer sich vor Wut, und verlangen von Sinclair und Garibaldi, dass das Verschwinden unverzÃ¼glich aufgeklÃ¤rt wird. WÃ¤hrenddessen entbrennt zwischen Ivanova und Talia ein heftiger Wettstreit um die Zukunft eines jungen MÃ¤dchens, bei dem soeben ihre telepathischen FÃ¤higkeiten ausgebrochen sind. Talia mÃ¶chte sie auf die Erde zum Psi-Corps bringen, und Ivanova mÃ¶chte eben dies mit allen mÃ¶glichen Mitteln verhindern. Zumindest aber mÃ¶chte sie der jungen Frau auch andere Optionen vorstellen, damit sie eine fundierte Entscheidung treffen kann. Diese Suche fÃ¼hrt die beiden schlieÃŸlich auch zu Delenn, wo die junge Telepathin eine erstaunliche Entdeckung macht...

ErwÃ¤hnenswerte Synchro-Fehler: Sinclair und Ivanova unterhalten sich Ã¼ber das weitere Schicksal von Alyssa:

Sinclair: â€žBut does she have any other choice?â€œ

Ivanova: â€žPossibly, If we can keep her under our jurisdiction long enough to find it. Commander, what happened beforeâ€¦ my motherâ€¦ I just can't let this slide.â€œ

Die Ãœbersetzung ist wieder mal alles andere als gelungen, sowohl was den Sinn als auch die sprachliche QualitÃ¤t betrifft:

Sinclair: â€žAber gibt's da Ã¼berhaupt eine Entscheidung?â€œ

Ivanova: â€žJa vielleicht. Wir mÃ¼ssen der Kleinen genug Zeit geben sich Ã¼ber alles zu informieren. Commander, ich denke natÃ¼rlich an das was mit meiner Mutterâ€¦ passiert ist. Ich bin betroffen.â€œ

Sie ist betroffen! Ooooochâ€¦ eine runde Mitleid fÃ¼r den armen Lt. Commanderâ€¦

Review: "Krieger wider Willen" hat mich noch nie sonderlich Ã¼berzeugt. Bei beiden Geschichten handelt es sich meines Erachtens um eher schwache B-Stories, in denen es mehr darum geht Hintergrundinformationen zu vermitteln als eine spannende, packende Geschichte zu erzÃ¤hlen. In Verbindung mit einer starken Haupthandlung hÃ¤tten die beiden Stories ja vielleicht noch funktioniert, stattdessen wurden sie zusammengesteckt, und heraus kam eine der schwÃ¤chsten und langweiligsten Folgen der gesamten Serie. In der Haupthandlung geht es um den gestohlenen Leichnam des Minbari-Kriegers Bremner. Wir erfahren ein paar HintergrÃ¼nde Ã¼ber die letzte Schlacht des Krieges, die Kapitulation der Minbari (und dass die Kriegerkaste damit alles andere als einverstanden war) und die Funktionsweise der minbarischen Gesellschaft. Leider hat es das Mysterium rund um die verschollene Leiche nie geschafft, mich zu interessieren. Hier ist einfach von Anfang an klar, dass es gelingen wird, das RÃ¤tsel rund um sein Verschwinden zu lÃ¼ften und dass es nicht gleich zu einem Krieg kommen wird. Die Spannung befindet sich daher auf einem Nullpunkt. Ja, es gibt ein paar interessante Informationen und vor allem im nachhinein betrachtet auch gelungene Kommentare und Anspielungen, aber das ist einfach viel zu wenig, um diesen Teil der Handlung interessant und fÃ¼r sich genommen lohnenswert zu machen.

Die B-Story rund um die aufkeimende Telepathin ist leider um keinen deut besser. Zuerst einmal fÃ¤llt auf, dass die Schauspielerin viel zu alt aussieht, um ein MÃ¤dchen dass gerade die Grenze zur PubertÃ¤t durchschreitet zu spielen. Wenn Talia meint "sie scheint genau im richtigen Alter dafÃ¼r zu sein" wirkt es daher unfreiwillig komisch. Vor allem aber dient dieser Handlungsstrang nur dazu, bereits bekannte Informationen zu wiederholen, wÃ¤hrend wir eigentlich nichts neues erfahren, weder Ã¼ber die Funktionsweise des Psi-Corps, noch Ã¼ber Talia und/oder Ivanova. Wir wissen bereits, was ihrer Mutter widerfahren ist (tatsÃ¤chlich wurde diese Information nur vor einer Episode wieder wiederholt) und warum sie das Psi-Corps hasst. Bei Talia wissen wir, dass sie trotz ihrer Skepsis nach den Informationen von Ironheart dem Corps gegenÃ¼ber noch loyal ist. Wir kennen die drei MÃ¶glichkeiten, denen sich Telepathen gegenÃ¼bersehen, und wissen aus dem Pilotfilm, dass die Narn als einziges der groÃŸen VÃ¶lker keine eigenen Telepathen unter ihren Leuten haben. Das einzige was man neues erfÃ¤hrt, ist wie die Minbari ihre Telepathen behandeln, davon abgesehen werden nur bereits bekannte Informationen wiedergekÃ¤ut.

Auch hier gibt es die eine oder andere Andeutung Ã¼ber die Zukunft, wie das Wort, das Alyssa aufschnappt. Auch die Tatsache, dass ihr der Geist der Narn so fremd erscheint, jener der Minbari aber nicht, finde ich in Anbetracht einer spÃ¤teren Offenbarung interessant. Aber auch hier gilt: Diese Kleinigkeiten sind bei weitem nicht genug, um diese Handlung zu rechtfertigen. Was nun noch erschwerend hinzukommt, ist die Art und Weise, wie beide Geschichten miteinander verknÃ¼pft werden, was an billigste Groschenromane erinnert, sowie die teils ungelungene AusfÃ¼hrung. Dass Neroon und Sinclair in dessen Quartier unbedingt kÃ¤mpfen mÃ¼ssen, wirkt extrem gezwungen und konstruiert, und wird nur durch die Tatsache unterboten, das Sinclair diesen groÃŸen Krieger der Minbari quasi im Handumdrehen besiegen kann. Die Art und Weise wie Delenn der Kriegerkaste ursprÃ¼nglich das Verschwinden von Bremner erklÃ¤ren wollte, klingt vÃ¶llig unplausibel und an ihren noch nicht vorhandenen Haaren herbeigezogen. Kurz und gut: "Krieger wider Willen" ist einfach schlecht geschrieben. D.C. Fontana hat ein paar sehr gute Star Trek-Geschichten ersonnen,

und auch ihre anderen DrehbÃ¼cher zu "Babylon 5" waren nicht unbedingt schlecht (wenn sie auch nie zu den besten gehÃ¶rten), aber dieses Drehbuch ist ihr leider aus meiner Sicht ziemlich misslungen, und fÃ¼hrte zu einer der schwÃ¤chsten Folgen der gesamten Serieâ€¦

Fazit: Bei "Krieger wider Willen" wurden zwei B-Handlungen voller Hintergrundinformationen (wovon noch dazu viele nur dazu da sind, bereits bekanntes noch einmal aufzufrischen) zusammengesteckt, was herauskommt ist eine etwas zÃ¤he Episode ohne Spannung oder groÃŸe HÃ¶hepunkte. Ein paar gute Dialoge und interessante Anspielungen hie und da retten diese Folge aber immerhin gerade noch so in die Durchschnittlichkeit.

Wertung: 2.5 von 5 Punkten

Christian Siegel

Produktionsnotizen:

Vom Skript zur Folge:

Die Unterschiede zwischen D.C. Fontana's Drehbuch und der fertigen Episode beschrÃ¤nken sich auf Kleinigkeiten: Sinclairs Flashback auf die letzte Schlacht, als er das Kriegsschiff der Minbari sieht, steht nicht im Drehbuch, und Na'Toths Teil der Handlung war ursprÃ¼nglich fÃ¼r G'Kar gedacht, doch Andreas Katsulas stand schlieÃŸlich fÃ¼r die Dreharbeiten nicht zur VerfÃ¼gung. Die einzige grÃ¶ÃŸere Ã„nderung ist ein kleiner Teil der Handlung rund um den Kampf zwischen Ivanova und Talia, der es nicht in die Folge geschafft hat: Talia spricht mit dem Besitzer jenes GeschÃ¤fts, das Alyssa berauben wollte, und erfÃ¤hrt dass dieser eigentlich keine Anzeige erstatten wollte, von Ivanova aber dazu gedrÃ¤ngt wurde. Sie beschwert sich daraufhin bei Sinclair, der sich gegenÃ¼ber Ivanova deutlich weniger hilfsbereit und kameradschaftlich zeigt, sondern ihr aufgrund ihres Vorgehens ordentlich die Leviten liest, und diesen Zwischenfall sogar in ihrer Akte vermerken lÃ¤sst. Alles in allem bin ich froh, dass das geÃ¤ndert wurde, der freundliche Sinclair gefÃ¤llt mir hier doch deutlich besserâ€¦

â€žQuelle: â€žBabylon 5 Scripts: Other Voices - Volume 2â€•

HintergrÃ¼nde zur Produktion der Episode:

- "Krieger wider Willen" war das einzige Drehbuch der ersten Staffel, dass nicht auf einem Vorschlag von JMS basierte.

- D.C. Fontana's Inspiration fÃ¼r "Krieger wider Willen" war der ehemalige U.S.-PrÃ¤sident Abraham Lincoln, der nach dem Attentat quer durch die Staaten gefÃ¼hrt wurde, damit die Leute von ihm Abschied nehmen konnten.

â€žQuellen:

â€žBabylon 5 Scripts: Other Voices - Volume 2â€•

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

Das sagen die Schauspieler, der Drehbuchautor und der Regisseur:

- Mira Furlan Ã¼ber ihren Co-Star John Vickery: â€žEr ist so ein starker Schauspieler, und wir hatten wirklich SpaÃŸ. Manchmal wenn du fÃ¼r Film- und Fernsehen arbeitest wirst du frustriert, weil du deine Energie unterdrÃ¼ckst und es mehr um SubtilitÃ¤ten und kleine Dinge hier und dort geht, und manchmal habe ich einfach das GefÃ¼hl alles rauslassen zu mÃ¼ssen. John Vickery und Morgan Sheppard (aus "Der SeelenjÃ¤ger") sind genau die richtigen Leute dafÃ¼r. Dieser theatralische Ausbruch von Energie, das mochte ich.â€œ

- Julie Caitlin Brown Ã¼ber ihre Rolle in "Krieger wider Willen", die ursprÃ¼nglich fÃ¼r G'Kar geschrieben war: â€žIch habe darÃ¼ber mit Joe diskutiert. Ich sagte "WeiÃŸt du, ich glaube nicht dass Na'Toth es so sagen wÃ¼rde. Es wurde ursprÃ¼nglich fÃ¼r G'Kar geschrieben, und es klingt wie G'Kars Worte." Das war das einzige Mal dass ich mit Joe nicht einer Meinung war. Aber er sagte "Nein, ich brauche jemanden der diesen Text sagt, und auch wenn das du bist statt G'Kar, wird es schon gehen." Trotzdem habe ich mich immer komisch dabei gefÃ¼hlt, weil Na'Toth war fÃ¼r mich nie eine VerschwÃ¶rerin. Sie ist so direkt. G'Kar war ein VerfÃ¼hrer, aber Na'Tothâ€¦ ich meine, sie wÃ¼rde dir unverhohlen ins Gesicht schlagen, statt dich von hinten zu Ã¼berfallen.â€œ

- Michael O'Hare Ã¼ber die letzte Szene mit Neroon: â€žEs war eine Gelegenheit um sich zu treffen und zu erkennen, dass sie vieles gemeinsam hatten. Diese Szene hat mir wirklich viel bedeutet als ich sie gespielt habe. Ich sagte es hÃ¤tte genug Krieg gegeben, und er und ich behandelten uns mit Respekt und Ehre. Das war der Sinn dieser Szene.â€œ

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

Kommentare von JMS

- UrsprÃ¼nglich sollte diese Episode spÃ¤ter ausgestrahlt werden, weil ich nicht zwei Psi-Corps-Episoden hintereinander haben wollte und wegen eines kleinen Details, das klarer sein wird, nachdem "Verloren in der Zeit" ausgestrahlt wurde: es wÃ¤re besser gewesen, wenn es danach gekommen wÃ¤re, aber trotz allem wurden diese Episoden so gemacht, dass man sie in beliebiger Reihenfolge sehen kann, also ist es auf lange Sicht in Ordnung.

- Ja, diese Audio-Geschichte mit Talia war etwas, das mir beim abschlieÃŸenden Audio-Mix einfiel. Wir wollten irgendwie zeigen, wie sie versucht, durchzudringen, und ursprÃ¼nglich waren es nur Verzerrungen. Dann dachte ich, wartet mal, sie wird das was sie sagen will, denken, bevor sie es sagt, warum Ã¼berlagern wir nicht den Dialog vorab? Dummerweise war das High-Tech-Studio aus irgendeinem blÃ¶den Grund nicht fÃ¼r diesen Effekt eingerichtet, also haben wir Talias Dialog genommen, ihn digitalisiert, ihn auf eine zweite Spur gesetzt, und die beiden Ã¼bereinandergelegt, wobei eine der anderen um etwa 20 Einzelbilder vorherging. Der Trick war, die zweite Stimme lippensynchron zu machen, nicht die erste. Hat einen recht coolen Effekt.

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

Zusammengestellt von Christian Siegel

{moscomment}