SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde

Die Zeit der Entscheidungsschlacht im Erd-BÃ¼rgerkrieg ist gekommen. Mit Hilfe des Einsatzteams auf dem Mars gelingt es, die meisten der dort im Orbit stationierten Kreuzer auszuschalten, und bis zur Erde vorzudringen, wo PrÃ¤sident Clarks letzte Verteidigungslinie wartetâ€¦

< Vorherige Episode | NÃ¤chste Episode >

Originaltitel: Endgame

Episodennummer: 4x20

Bewertung:

Erstausstrahlung USA: 13. Oktober 1997

Erstausstrahlung D: 10. Oktober 1998

Drehbuch: J. Michael Straczynski

Regie: John Copeland

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 Allan, Patricia Tallman als Lyta Alexander, Peter Jurasik als Londo, Andreas Katsulas als G'Kar.

Gastdarsteller:
J. Patrick McCormack als General Lefcourt,
Marjorie Monaghan als Number One,
Carolyn Seymour als Senator Crosby,
Ungela Brockman als Earthforce NCO,
David Purdham als Captain James,
Julian Stone als Captain Mitchell,
Gary McGurk als President Clark,
Maggie Egan als ISN Anchor u.a.

Kurzinhalt:
Nach der Befreiung Sheridans sind nun alle Spielfiguren fÃ¼r das groÃŸe Finale im Erd-BÃ¼rgerkrieg in Position. Nun beginnt man an mehreren Stellen mit der Umsetzung von Sheridans ausgeklÃ¼geltem Plan, mit dem die Erde â€“ unter so geringen Verlusten auf beiden Seiten wie nur mÃ¶glich â€“ von Clarks unterdrÃ¼ckendem Regime befreit werden soll. Eine SchlÃ¼sselrolle kommt dabei Garibaldi, Franklin und Lyta auf dem Mars zu, denn mit ihrer Hilfe sollen einige der von den Schatten verÃ¤nderten Telepathen auf die Kreuzer der ErdstreitkrÃ¤fte geschmuggelt werden, um diese so auÃŸer Gefecht zu setzen. Zudem fÃ¼hrt eine Gruppe WeiÃŸer Stern-Schiffe ein riskantes ManÃ¶ver aus, in dem sie innerhalb der Mars-AtmosphÃ¤re aus dem Hyperraum springen, um die Verteidigungsanlagen auszuschalten. Nachdem dies erledigt ist, springt Captain Sheridan mit seiner Streitmacht in den Sektor. WÃ¤hrend die Begleitschiffe die letzten noch verbliebenen Erdkreuzer beschÃ¤ftigen, setzt er unaufhaltsam und unbeirrt seinen Weg bis zur Erde fort. Doch PrÃ¤sident Clark droht mit seiner letzten Anweisung, Sheridans Sieg dem Geschmack von Asche im Mund zu verleihen. Doch auch abseits der groÃŸen Schlacht geht es um Leben und Tod: Marcus stÃ¶bert in den Archiven von Babylon 5 verzweifelt nach einem Weg,

um Susan doch noch das Leben zu rettenâ€¦

DenkwÃ¼rdige Zitate:
"She would want to be here for the battle, conscious or otherwise."

"I know. But we must do what's best for her."

"She's dying. What is there to do?"

(Ein verzweifelter Marcus im GesprÃ¤ch mit Delenn.)

"We're one jump from more trouble than most of you have seen during your years in Earthforce. It is my supreme hope that in all the years after this we may never see a day like this again."

(Captain Sheridan zur Flotte, kurz bevor sie in den Sektor der Erde springen.)

"Sheridan was one of my students back at the academy. I taught him everything he knows. I know how he thinks. I know how he fights. To tell you the truth, I've always admired him. And now I'm going to have to kill him and his ship and everyone around him. It's a terrible day, Charlie. I wish to hell I'd never lived to see it."

(General Lefcourt Ã¤uÃŸert sein Bedauern ob der bevorstehenden Schlacht.)

"We know that many in the government have wanted to act but have been intimidated by threats of retaliation against your families your friends. You are not alone anymore. We call upon you to rise up and do what's right. We have drawn their forces away from Earth and disabled them. The time to act is now. This is not the voice of treason. These are your sons and daughters, whose loyalty has never wavered, whose belief in the Alliance has forced us to take extraordinary means. For justice, for peace, for the futureâ€¦ we have come home."

(Sheridans flammende Rede, nachdem er den Orbit der Erde erreicht hat.)

Review:

"SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" (im Ãœbrigen eine der ganz wenigen Episoden, wo mir der deutsche Episodentitel besser gefÃ¤llt als das Original) fÃ¼hlt sich, so wie schon einige Folgen vor ihr, wie der von langer Hand geplante HÃ¶hepunkt einer epischen Geschichte an â€“ und das nicht "nur", weil sie den Mitte der dritten Staffel ausgebrochenen Erd-BÃ¼rgerkrieg zu seinem Abschluss fÃ¼hrt. Und auch nicht einfach "nur", weil die letzten Folgen allesamt konsequent auf dieses Finale hingearbeitet haben. Vielmehr finden sich in "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" einige Referenzen auf frÃ¼here Episoden bzw. Ereignisse, die mich ob JMS' vorausschauender Art und Weise, in der er bestimmte Entwicklungen teils mehrere Staffeln im Vorhinein geplant hat, mein in der Monsterbox enthaltenes "Babylon 5"-Kapperl ziehen lÃ¤sst. So erfahren wir hier z.B. endlich, welche Rolle die zum Mars gebrachten Telepathen in Sheridans Plan spielen â€“ etwas, das direkt auf "Der Feind meines Feindes" zurÃ¼ckgeht. Ã„uÃŸerst subtil ist die kurze Logbuchaufzeichnung von Dr. Franklin, in der wir das Schicksal von Caylin, mit der er in "Die Schlacht der Telepathen" eine kurze Romanze hatte, erfahren. Und dann ist da natÃ¼rlich noch das auÃŸerirdische GerÃ¤t, das Anfang der zweiten Staffel dazu verwendet wurde, Garibaldi zu retten, und auf die Season 1-Folge "Die Heilerin" zurÃ¼ckgeht. Da liegen immerhin drei ganze Staffeln dazwischen!

Beginnen wir mit dem Kampf um die Erde. Was mich dabei in erster Linie beeindruckt hat, ist die schiere Masse an Effekten. Teilweise hat man den Eindruck, "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" bÃ¶te mehr CGI-Szenen, als die komplette erste Staffel der Serie zusammen. Da stand mir bei der Erstsichtung damals echt die Kinnlade offen, denn auch wenn man von "Babylon 5" damals schon durchaus dynamische, beeindruckende und imposante Schlachtszenen gewohnt war, aber von der FÃ¼lle an entsprechenden Szenen her stach diese Episode dennoch diesbezÃ¼glich noch einmal heraus. Aber auch qualitativ gefallen sie mir nach wie vor sehr gut. Sehr schÃ¶n war z.B. die Einstellung der Erdkreuzer im Orbit des Mars. Am beeindruckendsten waren aber wohl die ganzen Hubschrauber-artigen Kamerafahrten auf dem Mars. Bislang hatte man sich bei "Babylon 5" mit Ã¤hnlichen Tricks ja eher zurÃ¼ckgehalten, und versucht, durch eher statische Einstellungen den Realismus der Szenen zu verstÃ¤rken. Hier schÃ¶pft man aber aus den vollen, und nutzt die grÃ¶ÃŸere Freiheit von CGI-Umgebungen was die Positionierung und Bewegung der Kamera betrifft voll und ganz aus. Vor allem die lange Einstellung, wo wir ein startendes Shuttle bis in den Orbit verfolgen, war ein echter AugenÃ¶ffner. Aber auch davon abgesehen gab es â€“ sowohl auf der Mars-OberflÃ¤che als auch danach â€“ einige sehr beeindruckende Momente wie z.B. auch jene Einstellung, wo die Agamemnon aus den Flammen hervortritt. Effekttechnisch war "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" jedenfalls ein absolutes Highlight der Serie, und sollte gerade auch jene, denen das Ende des Schattenkrieges zu unspektakulÃ¤r war, befriedigen und besÃ¤nftigen.

Abseits der Effekte konnte mir in erster Linie Sheridans ausgeklÃ¼gelte und auf mehrere Aktionen verteilte Strategie gefallen. Derart ausgefeilte SchlachtplÃ¤ne mit mehreren einzelnen Teams, SchauplÃ¤tzen bzw. Schritten sieht man bei Raumschlachten sonst ja eigentlich nie. Das war echt eine willkommene Abwechslung, und zeigte sowohl Sheridans strategisches Geschick als auch sein Bestreben, Verluste auf beiden Seiten mÃ¶glichst zu verhindern. Und tatsÃ¤chlich schien fÃ¼r eine Weile ja auch alles wie am SchnÃ¼rchen zu laufen â€“ ehe wir einen seltenen und letzten Blick auf PrÃ¤sident Clark erhaschten, der sich (in Anlehnung an historische Diktatoren, insbesondere natÃ¼rlich Adolf Hitler) das Leben nahm, jedoch nicht, ohne den AufstÃ¤ndischen eine hÃ¶chst beunruhigende Nachricht zu hinterlassen: "Verbrannte Erde". War die Episode bis zu diesem Punkt bereits sehr unterhaltsam, spannend und vor allem auch temporeich, drehte sie nun was die Dramatik betrifft spÃ¤testens hier so richtig auf, als es Sheridan und seinen KrÃ¤ften binnen weniger Minuten gelingen musste, das komplette Verteidigungsgitter der Erde auszuschalten, um eine Katastrophe zu verhindern. Die Inszenierung â€“ teilweise auch wieder mit bewusstem, die Dramatik einer Szene verstÃ¤rkenden Einsatz von Zeitlupen â€“ zusammen mit Christopher Frankes wieder einmal grandioser Musik machten diesen Kampf zu einigen der packendsten und mitreiÃŸendsten Minuten der gesamten Serie.

Einen groÃŸen Anteil daran hat sicher auch, dass wir von "Babylon 5" gelernt haben, auch den Verlust von Hauptfiguren in Betracht zu ziehen â€“ etwas, an den uns ja gerade auch Ivanovas Verletzung erst eine Folge zuvor wieder erinnert hat. BerÃ¼cksichtigt man darÃ¼ber hinaus nun noch, dass sich die komplette Folge teilweise stark wie ein Serienfinale anfÃ¼hlt, so traute zumindest ich JMS bei der Erstsichtung durchaus zu, dass Sheridan zur Rettung der Erde sein Leben geben wÃ¼rde, was die Spannung wÃ¤hrend des vermeintlich letzten Ritts der Agamemnon fÃ¼r damals ins Unermessliche steigern lieÃŸ. Letztendlich wird er in letzter Sekunde gerettet, doch auch dies fÃ¼hlte sich nicht wie ein billiger Trick oder eine Deus Ex Machina-Rettung an. Wunderbar dann auch die nachfolgende Szene bei ISN. Etwas, das den ErdbÃ¼rgerkrieg ja irgendwie auszeichnete war, dass wir ihn im Vergleich zu den meisten Ã¤hnlichen Auseinandersetzungen innerhalb der Serie fast ausschlieÃŸlich nur aus einer Perspektive verfolgten, und â€“ so wie Sheridan und seine Leute â€“ nie einen echten Einblick davon bekamen, wie es denn eigentlich den Menschen auf der Erde geht. Maggie Egan, welche die ISN-Reporterin spielt, hatte nun die undankbare Aufgabe, uns in einer einzigen Szene eben dies rÃ¼ckwirkend bewusst zu machen, und zugleich die Bedeutung von Sheridans Befreiung der Erde, und das AusmaÃŸ der Erleichterung sowohl von ihr als auch von allen anderen, die von Clark unterdrÃ¼ckt wurden, zu vermitteln â€“ und meistert diese Aufgabe mit Bravour. Ihre emotionale Rede, als sie nach all der Zeit endlich wieder vor die Kameras tritt, setzt unter Sheridans Kampagne einen versÃ¶hnlichen Schlusspunkt, und macht uns nochmal deutlich, wofÃ¼r unsere Helden gekÃ¤mpft â€“ und teilweise auch gefallen â€“ sind.

Womit wir auch beim letzten Punkt angelangt wÃ¤ren. Denn wir sind hier eben bei "Babylon 5", was auch heiÃŸt, dass es bei KÃ¤mpfen, wo so viel auf dem Spiel steht, keinen Triumph geben kann, ohne dafÃ¼r auch einen Preis zu zahlen. Im Falle von "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" ist der Preis jedoch nicht wie man das ursprÃ¼nglich erwartet hÃ¤tte Ivanovas Leben, sondern vielmehr das von Marcus. Sobald er beginnt, in den Unterlagen der Station nach Wegen zu suchen, wie man ihr Leben vielleicht doch noch retten kÃ¶nnte, beschleicht einen ein ungutes GefÃ¼hl â€“ denn wenn es tatsÃ¤chlich so einfach wÃ¤re, hÃ¤tten Sheridan & Co. diese Option schon lÃ¤ngst in Betracht gezogen. Kurz mag man vielleicht noch die

Hoffnung hegen, dass sie eventuell ja doch beide Ã¼berleben kÃ¶nnten â€“ aber dann wÃ¤re der Einsatz der Maschine einer Deus Ex Machina gleichgekommen, und hÃ¤tte sich die tragische Wendung in der Folge zuvor als billiger Trick herausgestellt, und eben das ist nicht JMS' Stil. Und so kommt es, wie es ganz im Stile von groÃŸen, tragischen Geschichten unerfÃ¼llter Liebe wohl kommen musste: Marcus rettet, mit einem zÃ¤rtlichen letzten "Ich liebe dich" auf den Lippen, Ivanova das Leben, in dem er sein eigenes opfert â€“ und beschert "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" damit einen tragischen, emotionalen Abschluss, der Sheridans Sieg eine bittersÃ¼ÃŸe Note verleiht.

Fazit:
"SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" fÃ¼hrt den Erd-BÃ¼rgerkrieg zu einem packenden, mitreiÃŸenden und teilweise auch emotionalen Abschluss â€“ und nicht nur den. Zahlreiche Referenzen auf frÃ¼here Episoden und Ereignisse vermitteln den Eindruck, hier quasi ein Serienfinale vor uns zu haben. Sie zeigen, wie frÃ¼h bzw. lange auf diese Episode hingearbeitet wurde â€“ geht dies doch bis zum Ende der ersten Staffel zurÃ¼ck â€“ und in der Art und Weise, wie diese Elemente hier nun zusammengefÃ¼hrt wurden, offenbart sich die GrÃ¶ÃŸe von JMS' Vision. Diese setzte im vorliegenden Fall auch groÃŸe Anforderungen an die CGI, sowohl was die FÃ¼lle an entsprechenden erforderlichen Szenen betrifft, als auch deren QualitÃ¤t. Heutzutage mÃ¶gen sie nicht mehr so beeindruckend sein wie damals, aber Mitte der 90er waren sie, was QualitÃ¤t und QuantitÃ¤t betrifft, durchaus revolutionÃ¤r. Neben den Weltraumszenen stachen dabei fÃ¼r mich auch die dynamischen Aufnahmen von der MarsoberflÃ¤che mit zahlreichen Kamerafahrten hervor. Generell ist "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" eine ungemein temporeiche Folge, in der sich die Ereignisse fÃ¶rmlich Ã¼berschlagen â€“ dabei jedoch nie zu Ã¼berhastet wirken und/oder verhindern wÃ¼rden, dass die bewusst gesetzten emotionalen Momente ihre Wirkung verfehlen. Was Letzteres betrifft, stechen in erster Linie Sheridans Rammbefehl, die RÃ¼ckkehr der ISN-Reporterin, sowie natÃ¼rlich Marcus' Opfer am Ende hervor. Kurz und gut: "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" ist ein groÃŸartiger, hochdramatischer Abschluss des Erd-BÃ¼rgerkriegs, und eine (weitere) Sternstunde der Serie.

Wertung: 5 von 5 Punkten

Christian Siegel

Mitreden! Sagt uns eure Meinung zu "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" im SpacePub!

Vom Skript zur Folge:

Diesmal konnte ich keinen nennenswerten Unterschied ausmachen

Quelle: "Babylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 11"

Stimmen zur Episode:

- Gastregisseur â€“ und Produzent â€“ John Copeland: â€žJoe hat diese Episode quasi auf mich zugeschnitten. Er sagte mir "D wirst das sehr gut hinbekommen â€“ wenn es dich nicht umbringt" â€“ das waren seine exakten Worte, als er mir das Drehbuch Ã¼berreichte. Wenn wir zusammen im Schneideraum sitzen und unseren Schnitt fÃ¼r eine Episode anfertigen, nennt er mich "Captain Action". Meistens Ã¼bernehme ich die FÃ¼hrungsrolle wenn es darum geht, die Actionszenen einer Episode zu gestalten, und Joe Ã¼bernimmt bei den dramatischen Abschnitten die FÃ¼hrung. Ich sehe mich gerne als jemand der Ã¼ber die Jahre hinweg, in meinen Studentenfilmen und in den Dingen die ich seither getan habe, in Action-

Dingen wirklich gut geworden ist, und ich denke, er hat mir ganz bewusst etwas gegeben, dass zu meinen StÃ¤rken passte.â€•

- Patricia Tallman Ã¼ber ihren Zugang zu Lytas Szenen: â€žIch weiÃŸ noch genau dass ich in den Szenen, wo wir den Bunker einnahmen, Lyta als vÃ¶llig verÃ¤ngstigt gespielt habe. Einfach, weil das so Ã¼berhaupt nicht ihre Rolle ist. Da sind sie also, sprengen Leute in die Luft und ringen herum und Ã¼bernehmen den Bunker, und sie denkt sich nur: "Oh mein Gott!"â€•

- Richard Biggs Ã¼ber die Dreharbeiten der Mars-Szenen: â€žIch erinnere mich daran, einen Parka Ã¼berzuziehen, eine Gasmaske, Handschuhe, Stiefel, und einen groÃŸen Overallâ€¦ und das Mitte MÃ¤rz, drauÃŸen im Valley, bei 30Â° Celsius. Und dann tat ich so als sei ich auf dem Mars, und wÃ¼rde frieren.â€•

- John Copeland Ã¼ber eine der grÃ¶ÃŸten Schwierigkeiten bei den Dreharbeiten: â€žEs war eine echte Herausforderung, das BrÃ¼cken-Set wie zwei unterschiedliche SchauplÃ¤tze wirken zu lassen. Auch mental gesehen, fÃ¼r die Leute die darin spielten, mit der Clark-EarthGov-Ideologie auf der einen und den Jungs die kommen um die Erde zu befreien auf der anderen Seite. John Flinn und ich sprachen sehr viel darÃ¼ber, sowohl was die Belichtung als auch die Art und Weise wie wir die Kamera bewegten betraf. Wir zeigten auf der Apollo andere Dinge, als auf der Aggy, und wurden in mancher Hinsicht sogar ziemlich wagemutig. Ich mochte einige der Aufnahmen die wir auf der BrÃ¼cke der Aggy machten. Es fÃ¼hlt sich echt so an, als wÃ¤re es "Jagd auf Roter Oktober" mit Bruce, wie wir uns durch Ebenen von Bildschirmen bewegten, auf denen sich Dinge abspielten. Und dann, natÃ¼rlich, als die Aggy im Kampf gegen die Verteidigungsplattformen der Erde in StÃ¼cke geschossen wird, sprengten wir die ScheiÃŸe aus ihr raus. Das war sehr cool, da ich sehr viele lustige Sachen in die Luft jagen, Leute durch TrennwÃ¤nde fliegen lassen, die Decke auf Leute zusammenbrechen und einen TrÃ¤gerbalken durch den Boden stoÃŸen durfte. Ich versuchte, eine andere Art von BeschÃ¤digung zu zeigen als wir dies sonst bei diesen Sets taten, um das GefÃ¼hl zu vermitteln dass das Schiff von allen Seiten zermalmt wird. Das kannst du zwar grundsÃ¤tzlich auf jeder Art von Schiff machen, dass verschiedene Decks und Ebenen hat, aber in diesem AusmaÃŸ hatten wir das zuvor noch nie gemacht.â€•

- Bruce Boxleitner Ã¼ber Sheridan: â€žEr ist der ultimative sich aufopfernde Held. Er ist wie KapitÃ¤n Ahab, der dazu bereit ist, hÃ¶chstpersÃ¶nlich auf den RÃ¼cken des Wals zu klettern und mit ihm unterzugehen. Es ist verrÃ¼ckt, und lebensmÃ¼de. Er mÃ¶chte in groÃŸem Stil abtreten. Er steht auf Explosionen; er hat ein bisschen was von einem verrÃ¼ckten Bombenleger. Wenn im Zweifel, jag's in die Luft!â€•

- John Copeland Ã¼ber die Inszenierung der erwachenden Telepathen: â€žDas war wie ein Horrorfilm. Wir spielten mit einigen schiefen Winkeln und falschen Perspektiven wÃ¤hrend wir mit der Kamera herumfuhren und sie bewegten, und lieÃŸen eine der kryonischen BehÃ¤lter auf uns zukommen wie Draculas Sarg, wenn der Deckel aufspringt. In diesem Moment glich die Episode einem Hammer-Film. Mit torkelnden Schatten an der Wand zu spielen hatte dann etwas von Frankenstein, wie er durch die StraÃŸen des Dorfes schreitet, um sich die Braut zu schnappen. Es hat wirklich SpaÃŸ gemacht, all dies zu umzusetzen, und es fÃ¼hrte zu einigen wunderbar gruseligen Stellen.â€•

- Jason Carter Ã¼ber die tragische letzte Szene: â€žDieses "Ich liebe dich" war ungemein schwer, denn in diesem "Ich liebe dich" steckt eine allumfassende Hingabe. Dein gesamtes Leben steckt in diesen Worten, weshalb es eine ungeheure Verantwortung war. [â€¦] Es war schwierig, aber die Zuschauer werden beurteilen kÃ¶nnen, ob ich es geschafft habe, oder nicht. Es ist nicht gerade ein gewÃ¶hnliches "Ich liebe dich" wenn du dein Leben fÃ¼r sie gibst.â€•

Quelle: "Babylon 5: Season by Season-Guides - Volume 4: No Surrender, No Retreat"

Kommentare von JMS

- Es ist Ã¼berhaupt keine Frage dass wir im Krieg manchmal MaÃŸnahmen ergreifen mÃ¼ssen, die wir unter anderen UmstÃ¤nden als fragwÃ¼rdig ansehen wÃ¼rden. Das ist eines der schrecklichen Dinge am Krieg: Er ist keine saubere Angelegenheit. Allzu oft wird Krieg auf hurra-patriotistische Art und Weise dargestellt, weshalb du von Zeit zu Zeit sagen musst: "Nein, Krieg verÃ¤ndert uns und zwingt uns dazu Dinge zu tun die wir nicht unbedingt tun wollen, aber wo wir einfach keine andere Wahl haben."

Quelle: "Babylon 5: Season by Season-Guides - Volume 4: No Surrender, No Retreat"

- An diesem Punkt in unserer Entwicklung hatten wir den Dreh ziemlich raus, was Raumschlachten betraf, und die meisten der Schiffe die in diesen Schlachten verwendet wurden hatten wir bereits designt. Aber in "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" erwartete uns ein Haufen neuer Schwierigkeiten: CGI verwenden um die Marslandschaft â€“ Boden, Himmel, Habitate â€“ zu kreieren, eine Reihe neuer Sets zu bauen, und auf einer heiÃŸen BÃ¼hne mit Schauspielern die in noch heiÃŸeren MÃ¤nteln und AtemgerÃ¤ten steckten zu drehen. Die Geschichte umfasst verschiedenste SchauplÃ¤tze, und spielt sich u.a. auf WeiÃŸen Stern-Schiffen, feindlichen Kreuzern der Erdregierung, der Agamemnon, auf dem Mars, auf der Erde, an Verteidigungsgittern, Basen, in atmosphÃ¤rischen Shuttles, Bunkern, Minbari-Kreuzern und Schiffen der nichtalliierten Welten statt â€“ alles notwendige Komponenten um der Episode ein echtes GefÃ¼hl von GrÃ¶ÃŸe zu verleihen, die jedoch zugleich ungemein viel Design und UnterstÃ¼tzung erforderte. Und fast jede andere Szene ist entweder eine reine CGI-Einstellung oder ein composite shot [Anm.: Eine Szene mit realen und CGI-Elementen]. Es ist irrsinnig.

- Die grÃ¶ÃŸte Herausforderung der Episode bestand darin, eine glaubwÃ¼rdige Mars-Umgebung zu erschaffen. Es sollte nicht einfach nur echt aussehen, sondern sich auch echt anfÃ¼hlen. Das bedeutete, Figuren wie Lyta direkt in die Mitte eines Vorbeiflugs eines WeiÃŸen Sterns zu stellen, zum Beispiel, und generell eine andere Herangehensweise anzuwenden, was die Art und Weise betrifft, wie wir unsere CGI einsetzten. Bis zu diesem Zeitpunkt versuchten die KÃ¼nstler bei der Computeranimation Ã¼blicherweise, sowohl bei uns bei B5 als auch anderswo, einen sehr klaren und festen Look zu vermitteln. Aber damit sich die CGI unmittelbarer und realer anfÃ¼hlte, hatte ich das starke GefÃ¼hl dass wir nach etwas streben sollten, dass roher aussieht, ein Wackelkamera-artiges GefÃ¼hl, welches am deutlichsten in der Aufnahme der Sicherheitskamera des Angriffs durch den WeiÃŸen Stern zu sehen ist. Soweit mir bekannt ist, wurde dieser Zugang zuvor kaum verwendet, wenn Ã¼berhaupt, und es erwies sich als Ã¼beraus erfolgreich â€“ und ebnete damit einem Ã¤hnlichen Zugang zur Verwendung von CGI bei solchen Serien wie "Battlestar Galactica" und anderen den Weg.

- AbschlieÃŸend noch drei kurze Randbemerkungen, da es ansonsten zu dem, was sich im Drehbuch bzw. auf dem Schirm finden lÃ¤sst nicht mehr viel hinzuzufÃ¼gen gibt. Erstens: PrÃ¤sident Clarks Tod sollte eindeutig an den Tod von Adolf Hitler erinnern, sowohl im Hinblick auf seinen Selbstmord als auch die "Verbrannte Erde"-Politik. In den letzten Tagen des Zweiten Weltkriegs gab Hitler den Befehl, dass alles was von Deutschland noch Ã¼brig war und nicht schon zerbombt wurde zerstÃ¶rt und niedergebrannt werden sollte. Es war nur der Entscheidung seiner Untergebenen zu verdanken, diesem Befehl nicht Folge zu leisten, dass in diesen letzten Tagen nicht noch mehr Leben verlorengingen. Zweitens: Ãœber die Jahre hinweg haben mich einige Leute immer wieder wegen des Begriffs "Rammgeschwindigkeit" genervt, da sie meinten dass es so etwas nicht gÃ¤be. Au contraire. Jedes Marine-Schiff hat Alarme und Mechanismen um zu verhindern, dass es mit etwas anderem zusammenstÃ¶ÃŸt, und es gibt einen Punkt an dem die Geschwindigkeit die man erreicht wÃ¤hrend man sich auf das Ziel zubewegt zu groÃŸ wird, um noch auszuweichen und in letzter Sekunde eine Kollision zu verhindern. Wenn ein KapitÃ¤n "Rammgeschwindigkeit" befiehlt meint er damit einerseits, diese sichere Geschwindigkeit zu Ã¼berschreiten, und andererseits all die Monitore und Alarme auszuschalten die andernfalls sein Schiff daran hintern wÃ¼rden, mit einem anderen zusammenzustoÃŸen. Drittens, und nur fÃ¼r das Protokoll: HÃ¤tte ich im Vorfeld gewusst dass Claudia "Babylon 5" verlassen wÃ¼rde, hÃ¤tte ich nie im Leben Marcus umgebracht, da dies sein Opfer sinnlos macht und die Wirkung dieses Ereignisses zerstÃ¶rt, dass nun im Grunde umsonst war.

Quelle: "Babylon 5: The Scripts of J. Michael Straczynski - Volume 11"

- Die Episode schien recht hektisch.

Ok, eine generelle Antwortâ€¦ die Leute sehen Hektik, wo in vielen FÃ¤llen gar keine ist. Pass gut auf: WIR BEFINDEN UNS IM VIERTEN AKT DES ERD-ZYKLUS. Wie im vierten Akt einer Episode, muss man hier wirklich loslegen. Das soll schon weiÃŸglÃ¼hend anfangen. Was in "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" ist und auch das meiste von dem, was in "Werkzeug der Vergeltung" istâ€¦ sollte immer so sein, mit oder ohne 5. Staffel. Ich habe grÃ¶ÃŸtenteils vor diesen Episoden gestrafft. Dies ist die Kulmination von etwas, das wir drei Jahre lang aufgebaut haben, und ich halte es vom Tempo her so verdammt schnell, wie ich nur kann. Also geh nicht davon aus, dass es hektisch istâ€¦ es ist schnell, und da liegt der Unterschied.

Die Leute beschweren sich, wenn wir Charaktergeschichten machen und der Arc sich nicht schnell genug weiterentwickeltâ€¦ die Leute beschweren sich, dass es so schnell ist, wenn der Arc in vollem Schwung istâ€¦ kÃ¶nntet ihr Euch vielleicht mal einigen?

- Wie hast Du so viel in eine Stunde hineinbekommen?

Das ist eine von den Sachen, von denen ich nicht weiÃŸ, ob sich sie adÃ¤quat oder sinnvoll erklÃ¤ren kann. Eine Menge davon lÃ¤uft total instinktiv, ich setze mich nicht hin und denke darÃ¼ber nach, ich tu es einfach. Aber um es mal auseinanderzunehmen...einen Teil davon macht die IntensitÃ¤t der Szenen aus, denke ich. Starke Emotion, streckt und dehnt die Zeit; wenn Du dich jemals in einer schweren traumatischen Situation befunden hast, kÃ¶nnen ein paar Minuten wie Stunden erscheinen. Umso mehr Du einen Charakter in eine Situation voller intensiver Emotionen bringen und dieselben Emotionen beim Zuschauer auslÃ¶sen kannst, wirst Du die wahrgenommene Zeit verlangsamen. AuÃŸerdem hat es noch mit dem Kontext zu tun. Wenn Du etwas in frÃ¼heren Episoden vorbereitest, brauchst Du in so etwas wie "SÃ¶hne und TÃ¶chter der Erde" keine Vorbereitung oder Exposition mehr, die Zeit verbraucht: Du begibst Dich direkt an die Spitze der Glockenkurve dieser Geschichte und bleibst dort. Der Teil, der Ã¼blicherweise nur ein paar Minuten am Ende der Episode einnimmt, ist diesmal praktisch die gesamte Episode; gleiches Ergebnis.

- Eine unglaubliche Menge an Renderzeit ist in diese Episode geflossen und das Resultat ist deutlich zu sehen. Noch mehr CGI gibt es nur im Prequel, das zu etwa 21% aus Effekten besteht, hauptsÃ¤chlich reine CGI und Composites.

- Also, wenn es kein Zufall sein sollte, ist die "eingekreiste, bekritzelte Nachricht, die von einem VerrÃ¼ckten bei seinem Selbstmord zurÃ¼ckgelassen wird" SEHR Ã¤hnlich zu den Ereignisssen Dr. Strangelove. Vielleicht ist das auch JMS' Hommage an Kubrick (wie der Raumanzug im "2001"-Stil, der in einer Episode der zweiten oder dritten Staffel von B5 auftauchte).

Nur um das klarzustellen: Die Notizenâ€¦ so wie es im Skript steht, sollte nur eine Notiz gefunden werden, in der die Worte "Verbrannte Erde" auftauchen. Es war John Copelands Idee, die Notiz so aussehen zu lassen, und er hat ziemlich offen bei AOL erwÃ¤hnt, dass das seine Hommage an Strangelove war (John hat bei dieser Episode Regie gefÃ¼hrt). Der Raumanzugâ€¦ das war keine absichtliche ErwÃ¤hnung von 2001â€¦ wir gingen zu Modern Props, um einen Raumanzug fÃ¼r "Verloren in der Zeit" zu holen, und der einzige, den sie vorrÃ¤tig hatten und der auch fÃ¼r uns halbwegs passend war, war ein Ãœberbleibsel von 2010. Ich habe die KostÃ¼mbildner gebeten, ihn so weit wie mÃ¶glich zu verÃ¤ndern... obwohl er doch ziemlich genau das blieb, was er tatsÃ¤chlich war. Also war es in diesem Fall keine Absicht.

- Was meinte Sheridan mit "Rammgeschwindigkeit?"

Du bist in einem Raumschiff, in einem Vakuum und bewegst Dich auf Ziel X zu. Du weiÃŸt, dass es Zeit braucht, um Energie und Bewegung umzulenken, also bewegst Du Dich mit Geschwindigkeit X, wenn Du die MÃ¶glichkeit haben willst, die Korrekturtriebwerke einzusetzen, um ausweichen zu kÃ¶nnen bevor Du auf das Objekt aufprallst. Wenn Du andererseits das Objekt treffen willst, und kein Interesse daran hast, die Korrekturtriebwerke fÃ¼r AusweichmanÃ¶ver auf der Strecke zwischen Dir und dem Objekt zu benutzen, bewegst Du Dich mit Geschwindigkeit Y und gibst mit den Korrekturtriebwerken zusÃ¤tzlich Schub. Y = Rammgeschwindigkeit.

- Die Symmetrie und der Symbolismus, darin, wie Du diese letzte Schlacht strukturiert hast. Die Geschichte von Babylon 5 fing mit der Flotte der Minbari an, die sich der Erde nÃ¤herte, um sie in der Letzten Schlacht des Erd-Minbari-Krieges zu zerstÃ¶ren. Die Minbari-Flotte nun zurÃ¼ckkehren zu lassen, nicht um die Menschheit zu vernichten, sondern um sie zu retten, und dann auch noch Seite an Seite mit Kriegsschiffen der Erde, war umwerfend.

Du hast es bemerkt, nicht wahr? Es kam, wie es kommen musste.

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

Zusammengestellt und Ã¼berarbeitet von Christian Siegel

(Bilder Â© Warner Bros.)

{moscomment}