Werk

Titel: >>Sir, do we get to win this time? - Die Aufarbeitung des Vietnamkrieges im US-...

Autor: Weigel-Klinck, Nicole

Ort: Hamburg

Jahr: 2002

PURL: https://resolver.sub.uni-goettingen.de/purl?884817873_0017|LOG_0036

Kontakt/Contact

Digizeitschriften e.V.
SUB Göttingen
Platz der Göttinger Sieben 1
37073 Göttingen

info@digizeitschriften.de

Nicole Weigel-Klinck

»Sir, do we get to win this time?« – Die Aufarbeitung des Vietnamkrieges im US-amerikanischen Spielfilm

DIE Niederlage im Vietnamkrieg hat die USA so schwer getroffen, daß ›Vietnam‹ bis heute als Synonym für einen verheerenden Schlag gegen das Selbstwertgefühl einer ganzen Nation betrachtet werden kann. In jüngster Vergangenheit tauchte das Schlagwort ›Vietnam‹ im Kontext US-amerikanischer Reaktionen auf die Terroranschläge vom 11. September 2001 auf: Kritiker befürchteten, der Krieg in Afghanistan könne zu einem ›zweiten Vietnam‹ werden, d. h. zu einem zermürbenden, langwierigen und verlustreichen Kampf in unbekanntem und unwegsamem Gelände, der ohne sichtbare Erfolge verläuft. Der Schock nach der Niederlage in Vietnam beeinflußte die amerikanische Gesellschaft erheblich, so daß häufig von einem Vietnam-Trauma die Rede ist. Neben politischen und sozialen Folgen hatte das Vietnam-Trauma auch auf Kunst und Kultur Einfluß; in der Filmindustrie zum Beispiel entstand ein eigenes Genre: die ›Vietnamfilme‹. Dieser Aufsatz beschäftigt sich mit der Aufarbeitung des Vietnam-Traumas im US-amerikanischen Spielfilm zwischen 1968 und 1995. Auf Basis der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Darstellungsmodi und der exemplarischen Analyse einzelner ausgewählter Spielfilme werden die verschiedenen zeitlichen Stationen des Umgangs mit dem konkreten historischen Ereignis skizziert. Einige allgemeine Anmerkungen zum Verhältnis von Spielfilm und Gesellschaft sowie zum Vietnamfilm leiten in das Thema ein.

Generell gilt, daß das »Kino und die Wirklichkeit (...) sich indes nicht wie die Abbildung zum Abgebildeten (verhalten) ... Es ist selbst ein Schlachtfeld, ›battleground of emotions‹, wie es Samuel Fuller genannt hat.

1999, 17 (2002) 2, S. 44–72

Im Kino begegnen wir Bildern des Krieges nur als Versuchen, immer neue Gleichungen von Angst und Faszination [und von Wahrnehmung und Wissen] aufzumachen.«[1] Für den Vietnamkrieg fand die amerikanische Filmindustrie die unterschiedlichsten Gleichungen, um kollektive Ängste und Bedürfnisse zu kompensieren, die das Vietnam-Trauma hervorgerufen hatte. Noch bis Mitte der neunziger Jahre – rund zwanzig Jahre nach Abzug der letzten amerikanischen Truppen aus Südvietnam – entstanden in den USA zahlreiche Filme, die den Vietnamkrieg aus jeweils neuen Blickwinkeln beleuchteten. Erst nach dem Golfkrieg scheint das Trauma überwunden; Vietnam verschwindet als zentrales Thema aus den Spielfilmen. Statt dessen werden Ende der neunziger Jahre wieder mehr Filme produziert, die den Zweiten Weltkrieg thematisieren.[2] Dies läßt sich unter anderem darauf zurückführen, daß die USA nach Ende des Kalten Krieges und dem Zusammenbruch des ehemaligen Ostblocks als einzige verbleibende Supermacht Probleme haben, ihre nationale Identität zu definieren. Der Mythos vom ›melting-pot‹ ist von der Realität längst überholt. Statt ›e pluribus unum‹ findet, zumindest kulturell betrachtet, der umgekehrte Prozeß statt: Viele ethnische Gruppen kehren bewußt zu ihren kulturellen Wurzeln zurück und leben mit neuem Selbstbewußtsein gemäß ihrer Traditionen. Diskussionen über den Zerfall der einheitlichen kulturellen Identität[3] sind seit Mitte der neunziger Jahre ein zentrales kulturpolitisches Thema. Angesichts dessen ist der Bedarf an Filmen, die sich auf eine gemeinsame und unzweifelhaft positive Vergangenheit beziehen, besonders groß.

Der Spielfilm ist ein Kulturprodukt, das ein breites Publikum erreicht und gleichzeitig in enger Wechselwirkung mit gesellschaftlichen Veränderungen, politischen Grundwerten und visueller Wahrnehmung steht. »Filme reflektieren nicht nur unsere Gesellschaft, sie formen auch unsere Einstellung zu ihr. … Filme schaffen Realität. Deshalb ist die Qualität der amerikanischen Filme nicht nur eine ästhetische Frage, sie ist auch ein politisches und soziales Problem.«[4] Spielfilme eignen sich in besonderem Maße für eine sozialpolitische Analyse, da sie vorhandene Ängste, kollektive Bedürfnisse und Phantasien aufgreifen und verarbeiten. Darüber hinaus verstärken Filme bestimmte gesellschaftliche Tendenzen und tragen so zur

1 Georg Seeßlen, Nachwort: Der Aufklärer im Kino und die Bilder des Krieges, in: Stefan Reinecke, Hollywood Goes Vietnam, Marburg 1993, S. 144–159, hier S. 145.
2 Sehr erfolgreiche Beispiele sind *Soldier James Ryan* und *Pearl Harbour*.
3 Siehe beispielsweise Arthur M. Schlesinger, The Disuniting of America, New York 1992.
4 James Monaco, American Film Now, München/Wien 1985, S. 10.

Meinungsbildung bei. Ferner trifft ein Film über den Vietnamkrieg nicht nur Aussagen über eben jenes konkrete politisch-historische Ereignis, sondern er ist immer auch Zeugnis der sozialen und politischen Situation der Gesellschaft zur Zeit seiner Entstehung.

Es liegt im Wesen des Mediums Film, daß er Realität abzubilden scheint. Genau das ist aber nicht der Fall, der Film bildet die Realität nicht ab, sondern stellt eine künstliche Welt mit eigenen künstlerischen Ausdrucksmitteln dar. Aber gerade der scheinbare Realismus nimmt nachhaltig auf den Zuschauer Einfluß. Gefördert wird diese Illusion auch dadurch, daß der Spielfilm oft Ausschnitte der Gesellschaft zum Thema nimmt und in unterschiedlichen Formen widerspiegelt. Er variiert die Gegebenheiten und bietet seinerseits Verhaltensmuster und Stereotypen an, die im realen Leben aufgegriffen werden können. Jedoch lassen sich die angebotenen Handlungsmuster nicht eins zu eins in Realität übertragen. Vielmehr werden die in der sozialen Wirklichkeit des Zuschauers bestehenden Probleme oder Ängste symbolisch im Film gelöst. Reale Dissonanzen und Widersprüche des Lebens werden im Film unter einer spezifischen Wertepräferenz zusammengeführt. Der Spielfilm bildet also nicht nur scheinbar Realität ab, er wirkt zugleich manipulierend auf die Gesellschaft zurück. Dabei ist gerade bei den großen Hollywood-Produktionen zu beachten, daß der kommerzielle Erfolg eines Films davon abhängt, wie gut er den Nerv der Zeit trifft. Bei jedem Film werden also vor und während seines Entstehens Hypothesen und Beobachtungen zum gegenwärtigen Zeitgeist angestellt, die wiederum affirmativen Charakter besitzen. So bietet der Spielfilm gerade aufgrund seiner Allgegenwärtigkeit und scheinbaren Banalität einen aussagekräftigen Untersuchungsgegenstand in Bezug auf verborgene Wünsche, Hoffnungen und Ängste der Rezipienten: »Mittels Aufnahme der sichtbaren Welt – ob nun gängige Realität oder ein imaginäres Universum – liefern Filme daher Schlüssel zu verborgenen geistigen Prozessen.«[5] Das Phänomen, daß unsere Wahrnehmung stark durch medial vermittelte, fiktive wie dokumentarische Bilder beeinflußt wird, ist allerdings keine Erscheinung der letzten Jahre. Dieser Aspekt spielte auch im Fall des Vietnamkriegs eine wesentliche Rolle. Neben der Tatsache, daß der Vietnamkrieg der erste Krieg war, der Abend für Abend per TV in die heimatlichen Wohnzimmer der Amerikaner übertragen wurde, trug auch die Filmerfah-

5 Siegfried Kracauer, Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films, Frankfurt a. M. 1984, S. 13.

rung der Frontsoldaten zur Entstehung des Vietnam-Traumas bei. Das Trauma basierte unter anderem auf einer massiven Fehleinschätzung der Voraussetzungen und Realität des Krieges.

Der Mythos vom gerechten Krieg

Um zu verstehen, was die Niederlage in Vietnam moralisch bedeutete, muß man zunächst die Tradition der Kriegführung sowie den damit verbundenen Mythos des gerechten und moralisch sauberen Krieges eines zivilisierten Landes betrachten.[6] Die mythische Bedeutung des Krieges ist in der amerikanischen Kultur seit langem fest verankert. Bereits die Indianerkriege begründeten den Mythos, der auch Ausdruck im amerikanischen Rechtsverständnis findet. »The Indian wars formed a fundamental American myth: to justify taking away Indian lands, first colonists and later ›American‹ explorers and settlers developed a national mythology in which ›American‹ technological and logistic superiority in warfare became culturally transmitted as signs of cultural-moral superiority.«[7] Es wird als ganz natürlich angesehen, daß die ›Zivilisation‹ über die ›Wildnis‹ siegt. Macht impliziert Recht, und jeder Sieg bestätigt die Expansion als rechtmäßiges Unternehmen. Die *frontier*, die nicht nur die geographische, sondern auch ideologische Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis markiert, ist die Basis der identitätsstiftenden US-amerikanischen Legende. Der sogenannte *frontier myth*[8] behielt auch seine Gültigkeit, als die Indianer endgültig besiegt und die Westgrenze aufgehoben worden war. Darüber hinaus ließ sich der Mythos nunmehr auf jeden Krieg anwenden – die Amerikaner standen im-

6 Zwei grundlegende Mythen formen das Selbstverständnis der Amerikaner: der Mythos von der Einzigartigkeit Amerikas mit all seinen Möglichkeiten sowie der Mythos von der sozialen, politischen und moralischen Überlegenheit. Vgl. hierzu Robert J. McKeever, American Myths and the impact of the Vietnam War: Revisionism in Foreign Policy and Popular Cinema in the 1980s, in: Jeffrey Walsh/James Aulich (Hg.), Vietnam Images: War and Representation, London 1989, S. 43–56, hier: S. 44. Bereits nach dem Zweiten Weltkrieg waren zwei weitere Elemente hinzugekommen: zum einen der Mythos der Unbesiegbarkeit des amerikanischen Militärs, zum anderen eine bipolare Weltsicht – Stichworte: Ost/West, Kalter Krieg – bezogen auf alle militärischen und politischen Konflikte.

7 Walsh/Aulich, Vietnam Images (Anm. 6), S. 14.

8 Mit *frontier* wurde im Verlauf der Besiedlung Amerikas, die sich von Osten nach Westen vollzog, die Westgrenze bezeichnet.

mer auf der moralisch gerechtfertigten Seite –, und der Mythos lebte in den verbreiteten Wild-West-Shows und später im Western wie im Kriegsfilm weiter. Anhand dieser Filmgenres läßt sich außerdem zeigen, wie stark die Vision von der Unbesiegbarkeit Amerikas in der politischen und filmischen Realität Amerikas verankert ist.

Sowohl Western als auch Kriegsfilm haben bestimmte Stereotypen hervorgebracht: In ihnen spiegelt sich das Selbstverständnis der Amerikaner als *the good guys*, die den Feinden, *the bad guys*, gegenüber stehen. Die folgenden fünf Punkte skizzieren den das Selbstverständnis der Amerikaner prägenden Krieger- und Kriegsmythos:

- Amerikaner stehen immer auf der moralisch korrekten Seite.
- US-Soldaten gewinnen fast alle Schlachten und jeden Krieg. Die ›guten‹ amerikanischen Soldaten, die untereinander ein freundschaftliches Verhältnis pflegen, schießen besser als die Feinde, die wiederum unter diktatorischer Herrschaft stehen.
- Es existiert eine klare Einteilung in Gut und Böse. Unschuldige Opfer werden selten gezeigt und wenn, dann um die Grausamkeit der Feinde zu demonstrieren.
- Der Krieg erscheint nicht richtig gefährlich; meistens überlebt der Held.
- Kriegsfilme sind immer als Initiationsstorys konzipiert. Sie zeigen den Weg des heranwachsenden Helden, der durch den harten Kampf zum Mann wird und als Sieger heimkehrt.

Es gehört ebenso zum Code des Kriegsfilms, daß die heimkehrenden Helden gebührend von der Gesellschaft, die und deren höchste Ideale sie verteidigt haben, empfangen werden. Die Gesellschaft profitiert von dem Kriegserfolg und gewinnt an Macht. Während des Zweiten Weltkrieges steigerte sich die Bedeutung des *mythic warriors* und der *war culture*.[9] Hollywood arbeitete eng mit dem *Department of Defense* zusammen und produzierte zahlreiche militärische Trainings- und Propagandafilme, um die Moral der kämpfenden Truppen zu stärken. Auch nach dem Sieg der Amerikaner 1945 blieb die enge Verbindung zwischen Hollywood und dem *Department of Defense* bestehen: Es entstand eine Flut von Kriegsfilmen, die finanziell und materiell von dem Verteidigungsministerium unterstützt wurden, während sich Hollywood im Gegenzug verpflichtete, das Militär in einem positiven Licht erscheinen zu lassen. Von den geschätzten 5.000 Kriegsfilmen, die zwischen 1945 und 1965, also zur Zeit des Kalten Krieges entstanden,

9 Ausführlich vgl. Walsh/Aulich, Vietnam Images (Anm. 6).

wurden circa 1.200 Filme mit finanzieller Unterstützung des Verteidigungsministeriums gedreht.[10] Durch den verklärenden Blick Hollywoods auf historische Ereignisse entstand eine Vorstellung vom Krieg als Abenteuer, das dem Reifeprozeß eines jeden Mannes zuträglich ist. Mit diesem über die Medien verbreiteten Bild des Krieges und des Kriegshelden wuchs die Generation auf, die später in Vietnam kämpfte.

Für die in Vietnam kämpfenden Soldaten stellte sich jedoch bald heraus, daß ihre aus den Filmen übernommene idealisierte und romantische Vorstellung des Krieges keineswegs der Realität entsprach.[11] Im Gegensatz zu den Kriegsfilmen gab es im Vietnamkrieg keine klare Einteilung in ›die Guten‹ und ›die Feinde‹. Es ging sogar soweit, daß die Amerikaner ihre Feinde nicht von ihren Verbündeten unterscheiden konnten. Ebensowenig lagen klar definierte Kriegsziele vor, mit denen sich die Soldaten hätten identifizieren können und die eine moralische Legitimation hätten darstellen können. Viele GIs mußten mit ansehen, wie ihre Kameraden neben ihnen starben. Der reale Krieg erwies sich nicht als Abenteuer, sondern als eine schmutzige und tödliche Angelegenheit. Um so härter traf sie die Niederlage des Krieges und die für viele Veteranen keineswegs glorreiche Heimkehr. Während des Vietnamkrieges war die Antikriegsbewegung in Amerika stärker geworden. Die Frage nach dem Sinn und Ziel ihres Einsatzes in Vietnam konnten nicht einmal die Soldaten selbst beantworten. Ihr Ziel bestand lediglich darin, die Dienstzeit zu überleben und dann in die Staaten zurückzukehren, in der Hoffnung, dort ein normales Leben führen zu können. War während des Krieges von Politikern und über die Medien stets der Eindruck erweckt worden, die Amerikaner seien haushoch überlegen und würden in kürzester Zeit den Krieg siegreich beenden,[12] so bedeutete die Tet-Offensive 1968 einen Schock und eine psychologische Niederlage für die USA. Der amerikanischen Bevölkerung wurde klar, daß der Krieg noch nicht zu Ende war.[13] Als die amerikanischen Truppen Vietnam schließlich

10 Ebd., S. 17.

11 Ausführlich vgl. Michael Herr, Dispatches, New York 1978, S. 209f.

12 Zur Berichterstattung während des Vietnamkrieges vgl. Clarence R. Wyatt, Paper Soldiers. The American Press and the Vietnam War, New York 1993; William M. Hammond, Vietnam. Media and Military at War, Lawrence 1998; Caroline Page, US Official Propaganda During the Vietnam War 1965–1973: The Limits of Persuasion, London 1996.

13 Zur Geschichte des Vietnamkrieges vgl. Marc Frey, Geschichte des Vietnamkriegs. Die Tragödie in Asien und das Ende des Traumes, München 1999; Robert J. Mc Mahon

als Verlierer verlassen mußten, war das Selbstbewußtsein der Nation tief erschüttert. Wie konnten die USA trotz ihrer technologischen Überlegenheit den Krieg verlieren?

Verschiedene Erklärungsmuster etablierten sich, auf die später in den Vietnamfilmen wieder zurückgegriffen wurde, die sich aber alle wieder auf die grundlegenden Mythen der amerikanischen Kultur stützten, statt diese zu widerlegen: So wurde die Ursache der Niederlage damit begründet, daß das Eingreifen der USA in den Südostasienkonflikt keiner ehrenhaften Gesinnung entsprang. Die USA standen auf der moralisch falschen Seite und verloren deshalb den Krieg. Ein anderes Erklärungsmodell weist Parallelen zur nach dem Ersten Weltkrieg verbreiteten deutschen ›Dolchstoßlegende‹ auf: dem Militär sei die Rückendeckung für einen siegreichen Kampf von den Politikern entzogen worden. Dieser Mythos vom *self-imposed restraint* impliziert, daß der Krieg hätte gewonnen werden können, wäre dem Militär freie Hand gelassen worden.[14] Das Ideal des heldenhaften Soldaten, der unter Einsatz seines Lebens das Vaterland verteidigt, wird somit aufrechterhalten, und es wird suggeriert, daß in künftigen Kriegsfällen mit einem wiedererstarkten Militär zu rechnen sei.

Die Vietnam-Filme: Kategorien und Mythen

Bereits während des Vietnamkrieges war eine große Anzahl von Filmen entstanden, die sich allegorisch mit dem Krieg befaßten, doch der eigentliche ›Vietnamfilm‹ entwickelte sich mit eigenen Symbolen und Konventionen erst ab Ende der siebziger Jahre. Diese Filme, die sich explizit auf den historischen Vietnamkonflikt beziehen, lassen sich in verschiedene Kategorien unterteilen, für die bestimmte, nachfolgend aufgeführte Handlungsmuster charakteristisch sind:

– Die Veteranen-Filme: Der Protagonist kehrt, durch die Erfahrungen im Vietnamkrieg verändert, heim und sieht sich einer ihm entfremdeten Welt gegenüber. Nur durch Geduld und gegenseitiges Verständnis gelingt es dem Veteranen, wieder in seinen Alltag zurückzukehren und sich sozial zu integrieren. Filmbeispiele dieser Kategorie sind *Coming*

(Hg.), Major Problems in the History of the Vietnam War. Documents and Essays, Lexington 1995; Marylin D. Young, The Vietnam Wars 1945–1990, New York 1991.

14 Vgl. hierzu George C. Herring, America's Longest War, New York 1986, S. 277.

Home (1978), *The Deer Hunter* (1979), *Birdy* (1984) und *Born on the Fourth of July* (1989).

- Die *effects of the war at home*-Filme: In diese Kategorie fallen die Filme, in denen es dem Veteranen angesichts der Erfahrungen in Vietnam nicht gelingt, sich wieder gesellschaftlich einzugliedern. Der von der Gesellschaft mißverstandene Held oder Antiheld verbleibt in seiner Außenseiterposition. Beispiele sind *Taxi Driver* (1976) und *Rambo: First Blood* (1982).
- *POW*[15]-Filme: Die Amerikaner bzw. meist ein stellvertretender Einzelkämpfer, kehrt Jahre nach Kriegsende tatsächlich nach Vietnam zurück und holt dort den Sieg nach, indem er den ›Feind‹ jetzt mit voller Schlagkraft vernichtet. Filmbeispiele: *Uncommon Valor* (1983) und *Rambo: First Blood, Part II* (1985).
- *Combat movies*: Unter *combat-movies* sind all jene Filme zu verstehen, die in Vietnam zur Zeit des eigentlichen Konflikts spielen und Kampfhandlungen zeigen, zum Beispiel *The Green Berets* (1968), *Apocalypse Now* (1978), *Platoon* (1986) und *Full Metal Jacket* (1987).

Des weiteren lassen sich Vietnamfilme in Abgrenzung zu den bis zum Kriegsbeginn entstandenen Kriegsfilmen definieren. Im Gegensatz zu den Weltkriegsfilmen weisen die Mythen, die in den Vietnamfilmen zum Tragen kommen, prägnante Unterschiede auf. John Hellman[16] sowie Rasmussen/Downey[17] belegen in ihren Untersuchungen, daß im Vergleich mit den Weltkriegsfilmen in den entscheidenden Bereichen eine exakte Umkehrung der Mythen zu verzeichnen ist. War der Einsatz der Amerikaner in den Weltkriegsfilmen stets als *sacred mission* zu verstehen, als moralisch ethisch gerechtfertigt und unumgänglich, so stellt der Vietnamfilm gerade die Sinnlosigkeit und ungerechtfertigte Destruktivität des Krieges in den Vordergrund. Whillock bezeichnet die Vietnamfilme als »justification against the war«.[18]

15 *POW* ist die Abkürzung für *prisoner of war*.

16 Vgl. John Hellman, Vietnam and the Hollywood Genre Film: Inversion of American Mythology in The Deer Hunter and Apocalypse Now, in: American Quarterly, 34 (1982) 1, S. 418–439.

17 Vgl. Karen Rasmussen/Sharon D. Downey, Dialectical Disorientation in Vietnam War Films: Subversion of the Mythology of War, in: The Quarterly Journal of Speech Education, 77 (1991) 2, S. 176–195.

18 David E. Whillock, Defining the Fictive American Vietnam War Film, in: Literature Film Quarterly, 16 (1988) 4, S. 244–250, hier: S. 248.

Auch die Darstellung der Helden unterscheidet sich im Vietnamfilm stark von der herkömmlichen Präsentation. Bis dahin war der Krieger als Held in einem gerechten Krieg gezeigt worden, der für ein besseres Leben, neues Land und Werte kämpft. Gleichzeitig folgt er den Befehlen des Vorgesetzten und beweist eiserne Disziplin. Dieser Archetyp des Kriegers vereint auf sich die Gegensätze von Moral und soldatischer Tapferkeit, von Menschlichkeit und kriegerischer Grausamkeit. Der Weltkriegsfilm hebt den Helden auf eine Stufe, wo er jenseits der Frage nach Wahnsinn und Gewalt des Krieges für eine gerechte Sache kämpft. Der Vietnamfilm dagegen thematisiert den Wahnsinn und die Schrecken des Krieges, die sogar als Gründe für die Existenz des Krieges verhandelt werden. Die Soldaten stecken inmitten dieser *insanity of war* (Whillock). Sie sind Teil des Systems, so wie Brutalität und Gewalt ein Teil von ihnen ist. Die Trennung zwischen Soldat- und Mensch-Sein ist aufgehoben. Auch das scharf konturierte Feindbild existiert nicht mehr. In den meisten Vietnamfilmen bleibt der Feind anonym, unsichtbar. Auch lassen sich die grausamen Taten nicht mehr durch ein hehres Ziel rechtfertigen. Der Vietnamfilm zeichnet sich dadurch aus, daß er zwar Elemente des *warrior myth* aufgreift, diesen aber durch die Konfrontation des militärischen mit dem moralischen Standpunkt erschüttert. Ebenso verändert sich der Mythos vom Heldentod. In Vietnam kämpfen die Soldaten nicht Auge in Auge mit dem Feind. Sie sterben keinen Heldentod, sondern werden von einem unsichtbaren Feind aus dem Hinterhalt erschossen oder sterben wie Tiere in den Bambus-Fallen des Vietcong. Aber nicht nur ein heldenhafter Tod bleibt ihnen verwehrt, sondern der Vietnamfilm zeigt auch deutlich, daß ein ehrenvolles Überleben nicht möglich ist, »because honor presupposes moral parameters, parameters exceeded and violated repeatedly in the films.«[19]

Neben der Umkehrung der Mythen hat der Vietnamfilm Themenbereiche erweitert und andere Sichtweisen hervorgebracht. Der Krieg wird nicht mehr ausschließlich als internationaler Konflikt eingestuft, sondern auch in seinen innenpolitischen Auswirkungen thematisiert. So tauchen Themen wie die Frage nach der Legitimation des Krieges, der Veröffentlichung der Veteranenschicksale, der Suche nach den Verantwortlichen auf. Auch soziale Ungerechtigkeit wird nun Gegenstand des Kriegsfilms. Darüber hinaus hat der Vietnamfilm seine eigene Ikonographie entwickelt. So deutet beispielsweise das Auftauchen eines Huey-B Helikopters mit seinem

19 Rasmussen/Downey, Dialectical Disorientation (Anm. 17), S. 191.

durchdringenden Rotorengeräusch unverwechselbar auf einen Vietnamfilm, einen *combat-movie* hin. Der Hubschraubereinsatz ist stark konnotativ aufgeladen. Der Helikopter repräsentiert die technologische Kriegführung der Amerikaner wie auch die aggressiven Angriffe gegen die Natur. Gleichzeitig verspricht der Helikopter eine gewisse Sicherheit für die amerikanischen Soldaten. Im Vietnamkrieg wurden die GIs nach ihren Fronteinsätzen per Hubschrauber zum Stützpunkt zurückgeflogen. Das Auftauchen der Helikopter löst dementsprechend Gefühle der Erlösung aus. In einigen Filmen wird diese Erwartungshaltung allerdings enttäuscht: Der Hubschrauber dreht in letzter Minute wieder ab und bewirkt ein extrem starkes Gefühl des Verlassen-Werdens. »Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal für den Vietnamfilm in Abgrenzung zu anderen Kriegsfilmen sind die moderneren Waffen und Uniformen der Amerikaner. Sie stehen, wie die gesamte technologische Ausstattung, für militärische und technische Omnipotenz der USA, die angesichts der Agrarkultur Vietnams an Konturen gewinnt.«[20] In Vietnamfilmen richtet sich, im Gegensatz zu Weltkriegsfilmen, der militärische Einsatz der Waffen aber auch gegen die Amerikaner selbst. Nicht nur im *fragging*,[21] das in *Platoon* eine Rolle spielt, wird der selbstzerstörerische Einsatz der Waffen thematisiert. Viele weitere Filme sprechen den als *friendly fire* bezeichneten Gebrauch der Waffen gegen die eigenen Landsleute an. In *Born on the Fourth of July* erschießt Kovic versehentlich einen Landsmann, weil er ihn für einen feindlichen Soldaten hält. In *Coming Home* läßt Bob Hydes Verhalten darauf schließen, daß er sich eigenhändig eine Verletzung beibrachte, um dem Krieg in Vietnam zu entgehen. Und selbst der ›ordnungsgemäße‹ Einsatz der Waffen gegen den Feind richtet sich, psychologisch gewendet, letztendlich wieder gegen die Amerikaner, wie der Film *Apocalypse Now* zeigt.

Ein weiterer bezeichnender Unterschied liegt in der Präsentation der Landschaft. Die düstere, dichte Dschungellandschaft und die Unsichtbarkeit des Feindes spiegeln die klaustrophobische Situation der Soldaten in Vietnam wider. Darüber hinaus steht der Dschungel für die Ursprünglichkeit und Unzivilisiertheit des Landes und der dort lebenden Menschen sowie für eine Form der Kriegführung, die keine Regeln hat, für ein unübersichtliches Chaos, in dem man jede Orientierung verloren hat. Dies gilt im übertragenden Sinn auch für die politische Situation der USA, der die

20 Ausführlich vgl. Whillock, Defining (Anm. 18), S. 248.
21 *Fragging* bezeichnet die Ermordung von Vorgesetzten.

Kontrolle entglitten ist, die aber auch nicht einfach ergebnislos und geschlagen den Konflikt beenden wollen und sich aufgrund dessen gezwungen sehen, unter größerem Einsatz weiterzukämpfen. Der gesichtslose Feind im Film reflektiert auch die Unwissenheit der Amerikaner über Vietnam und vietnamesischer Kultur. Neben dem Stereotyp des anonymen Feindes hat der Vietnamfilm weitere typisierte Figuren – beispielsweise den muskelbepackten Einzelkämpfer (*Rambo: First Blood, Part II*), den zerrissenen Antihelden (*Apocalypse Now*) oder den verletzten Veteranen (*Coming Home, Born on the Fourth of July*) auf Seiten der Amerikaner hervorgebracht.

Die Vietnamfilme lassen sich – chronologisch betrachtet – fünf Phasen zuordnen. Teilweise ergeben sich dabei allerdings Schwierigkeiten: So finden sich beispielsweise in Filmen wie Kubricks *Full Metal Jacket* (1987) thematische und formale Merkmale, die eher in Coppolas *Apocalypse Now* (1979) als in Stones *Platoon* (1986) zu finden sind. Dennoch sind ausreichend zeitliche Strukturmuster lokalisierbar, um eine solche Kategorisierung zu rechtfertigen. Zudem kann mann durch die Häufung von Filmen einer Kategorie zu bestimmten Zeiten auch Rückschlüsse auf das politische Klima ziehen.

Erste filmische Annäherungen an das Thema ›Vietnam‹

Während des Vietnamkonflikts entstanden – im Gegensatz zu allen bisherigen Kriegen, an denen die USA beteiligt waren – kaum nennenswerte Kriegsfilme.[22] Verschiedene Faktoren spielten hier eine Rolle. Zum einen war die Intervention der USA in Südostasien schon in den sechziger Jahren zusehends unpopulär geworden. Zu unklar waren die Ziele und Gründe des Engagements, zu unbeliebt der Krieg und zu schmerzlich der Rückzug und die Niederlage, als daß aus diesen Ereignissen Stoff für einen Film zu gewinnen gewesen wäre. Zudem hatte der Vietnamkrieg die Nation nicht, wie vorherige außenpolitische Konfliktsituationen, geeint, sondern gespalten. Da ein populärer Film aber ein möglichst breites Publikum ansprechen muß, um auch kommerziell erfolgreich zu sein, lag eine wichtige Voraussetzung für den Erfolg nicht vor. Ein weiterer Grund für die Zurückhaltung beruht auf der Tatsache, daß der Vietnamkrieg der erste Krieg war, der *live*

22 Vgl. dazu insbesondere Julian Smith, Looking Away. Hollywood and Vietnam, New York 1975.

Tag für Tag im Fernsehen gezeigt wurde: »Television gave Vietnam a saturation coverage, leaving very little space for Hollywood to get a look in – yet at the same time it effectually distanced events by making the war as regular an entertainment piece as TV soap opera.«[23] Die Nation war also mit Bildern des Krieges übersättigt, so daß kein Bedarf an Spielfilmen bestand. Zudem existieren praktische Gründe, die die Kriegsfilmproduktion erschwerten. Die Ausrüstung, die man für ein realistisches Set benötigt hätte, erforderte die Kooperation mit dem *Department of Defense*. Für einen militärkritischen Film wäre aber niemals Unterstützung bewilligt worden. Insofern ist es nicht verwunderlich, daß der einzig nennenswerte Vietnamfilm, der vor Kriegsende in den USA produziert wurde, ein antikommunistischer Propagandafilm ist: Mit seinem Film *The Green Berets* unternahm John Wayne nach dem Vorbild der Weltkriegsfilme und des klassischen Western den Versuch, der kämpfenden Truppe an der Heimatfront den Rücken zu stärken.

Obwohl während des militärischen Einsatzes in Vietnam keine ›Vietnamfilme‹ nach den oben genannten Strukturmerkmalen entstanden, bedeutet das nicht, daß der Vietnamkrieg ohne Einfluß auf die einheimische Filmindustrie blieb. Das Thema Vietnam wurde zwar nicht explizit, wohl aber allegorisch in anderen Genres verarbeitet. So beziehen sich kritische Westernfilme wie Ralph Nelsons *Soldier Blue* (1970), Sam Peckinpahs *The Wild Bunch* (1969)[24] oder Michael Winners *Chato's Land* (1971) indirekt auf Vietnam, indem sie die klassische Rollenverteilung – die Indianer als *the bad*, die Weißen als *the good guys* – aufheben und differenzierter beleuchten. Andere Filme, wie beispielsweise *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1969) oder *Alice's Restaurant* (Arthur Penn, 1969) verhandeln die Auswirkungen des Vietnamkrieges auf die amerikanische Jugendkultur. Als eine frühe Variante der Heimkehrerfilme können die *Biker-Movies* bezeichnet werden, die in der zweiten Hälfte der sechziger Jahre die gesellschaftlichen Veränderungen in den USA thematisieren. Im Zentrum dieser Filme stehen häufig Vietnamveteranen, die in der Heimat keinen Anschluß mehr an die Gesellschaft finden. Von den Familien, Freunden und dem Staat, dem sie treu gedient haben, fühlen sie sich verraten. So schließen sie sich mit anderen Außenseitern zusammen und setzen ihre im Krieg erworbenen destruktiven

23 Yvonne Whiteman, Vietnam on Film, in: Films, (1981) 1, S. 18–21, hier: S. 19.

24 Vgl. hierzu William Galperin, *The Wild Bunch* as Vietnam Movie, in: Western Humanities Review, 35 (1981), S. 165–172, hier: S. 165ff.

Fähigkeiten jetzt gegen die Staatsmacht ein. Hingewiesen sei in diesem Zusammenhang auch auf die Filme *Angels from Hell* von Bruce Kessler (1968) und *Satan's Sadists* von Al Adamson (1969).[25] Wieder andere Filme verarbeiten den Vietnamkrieg, indem sie die aktuelle Vietnamproblematik in vergangene Kriege projizieren. *M*A*S*H* (Robert Altman, 1969) spielt zwar im Koreakrieg, bezieht sich aber indirekt auf Vietnam. Ebenso kann man Dalton Trumbos *Johnny Got His Gun* (1971), ein Film, der im Ersten Weltkrieg spielt, als Kritik am Vietnameinsatz deuten. Bezeichnenderweise kam dieser Film auf die ›Schwarze Liste‹: Er wurde unter Verschluß gehalten und erreichte nur Insiderkreise.[26]

Die Carter-Ära: Zerrissene Helden

Nach der langen Zeit des Schweigens, die auch Auskunft über die gesellschaftliche Verfaßtheit des Themas liefert, setzte Ende der siebziger Jahre eine erste große Welle erfolgreicher Vietnamverfilmungen ein. Im Mittelpunkt der Vietnamfilme der Ära Jimmy Carters (1977–1981) stehen schwierige, zerrissene Helden, die den Krieg als Zerstörung ihrer Persönlichkeit erleben. In erster Linie beschäftigen sich diese Filme mit den Veteranen, die körperlich und seelisch beeinträchtigt aus Vietnam heimkehren. Die *combat*-Filme der siebziger Jahre zeigen den Krieg in einer surrealistischen Form und inszenieren ihn als Erleben einer persönlichen Hölle. Die Filmemacher orientieren sich nicht an den realistischen Fernsehbildern über den Krieg, sondern entwickeln unterschiedliche Metaphern, die den Irrsinn des Krieges symbolisieren. Gemeinsam ist den Filmen eine kritische Haltung: Deutlich wird die Frage nach dem Sinn des Vietnameinsatzes gestellt oder visualisiert.

Die ersten Vietnamfilme, die nach der langen Phase der Tabuisierung in die Kinos kamen, kreisten um die Schwierigkeiten der Reintegration der Veteranen in die Gesellschaft. Vorfälle wie das My Lai Massaker brachten den Soldaten den Ruf als *Babykiller* ein. So war für viele Veteranen die Rückkehr in die Staaten ein traumatisches Ereignis. Statt glorreicher Paraden

25 Ausführlicher vgl. Werner Faulstich/Helmut Korte, Der Film zwischen 1961 und 1976. Ein Überblick, in: dies (Hg.), Fischer Filmgeschichte, Bd. 4: Zwischen Tradition und Neuorientierung: 1961–1976, Frankfurt a.M. 1992, S. 11–39.

26 Vgl. Horst Schäfer/Wolfgang Schwarzer, Von »Che« bis »Z«. Politthriller im Kino, Frankfurt a.M. 1991, S. 265.

erwartete sie bei ihrer Ankunft am Flughafen meistens Protest und Ablehnung, teilweise sogar offene Feindschaft.[27] Aber auch die Erfahrungen in Vietnam selbst, der Krieg gegen einen unsichtbaren Feind wie auch die elektronisch gesteuerten Kampfeinsätze, belasteten die Soldaten psychisch stärker, als dies bei früheren Kampfformen der Fall gewesen war. Des weiteren stand das *Post Vietnam Syndrom*[28] einer Wiedereingliederung in das gesellschaftliche Leben entgegen. Aufgrund der Niederlage, die den USA ihre moralische Inkompetenz vor Augen führte, wurde der Krieg verdrängt. Leidtragende waren vor allem die Veteranen, die weder von staatlicher noch von gesellschaftlicher Seite ausreichend Unterstützung erhielten.[29] Im Vergleich zu den *Biker-Movies* der späten sechziger Jahre, in denen die Veteranen den Dschungel Vietnams mit den Straßen Amerikas vertauschen und zu Hause ›aufräumen‹, beginnt in der zweiten Hälfte der siebziger Jahre eine kritischere Auseinandersetzung mit der Situation der Vietnamheimkehrer. Einen ersten Versuch in diese Richtung stellt Elia Kazans *The Visitors* (1972) dar. Kazan arbeitet in diesem Film das Verhältnis von Krieg und Zivilisation heraus: Während das Töten im Krieg eine verdienstvolle Tat ist, wird es in der ›zivilen Normalität‹ scharf sanktioniert. Seine Antihelden sind zerstörte Charaktere, die ihre im Krieg gewonnene Erfahrung auf das Zivilleben zu übertragen versuchen und daran scheitern.

Die beiden ersten großen Hollywoodproduktionen, die sich dem vereinsamten Heimkehrer widmen, sind Sidney Lumets *Dog Day Afternoon* (1975) sowie Martin Scorseses *Taxi Driver* (1976). *Taxi Driver* erzählt die Geschichte des Taxifahrers Travis Bickle, der Nacht für Nacht mit seinem Taxi die Straßen New Yorks durchstreift. Angesichts der Gewalt und Prostitution übt Bickle Selbstjustiz, um die Straßen zu ›säubern‹ und avanciert zum Volkshelden. Bickle gilt als Prototyp des Helden der Vietnamfilme dieser Zeit, die auf ihre Weise das gestörte Verhältnis der Veteranen zu ihrer Umwelt thematisieren. Einer der erfolgreichsten Heimkehrerfilme, der sowohl die psychische wie die physische Versehrtheit der Veteranen ins Zentrum rückt, ist Hal Ashbys *Coming Home* (1978). Der Film arbeitet, insbesondere durch die Parallelmontagen zu Beginn und am Ende, deutlich ein Problem heraus: die unzureichende psychologische Betreuung der heimkehrenden

27 Vgl. hierzu Bob Greene, Homecoming. When the Soldiers returned from Vietnam, New York/Toronto 1989.

28 Das *Post-Vietnam-Syndrom* bezeichnet die durch den Ausbildungsdrill erlittenen psychischen Beschädigungen wie Entindividuation, Beziehungsunfähigkeit etc.

29 Vgl. Charles Figley/Seymour Leventman (Hg.), Strangers at Home, New York 1980.

Soldaten. Während die physische Versehrtheit medizinisch behandelt werden kann, führt das mangelnde Verständnis der Umwelt für die seelischen Probleme der Veteranen zur Katastrophe. Im Gegensatz zu den vorher genannten Filmen wie *Taxi Driver* etc. richtet sich die Destruktivität jetzt allerdings nicht mehr gegen die Umwelt, sondern gegen die eigene Person.

Gemeinsam ist allen bisher genannten Filmen, daß sie den Vietnamkrieg ausschließlich als amerikanisches Problem behandeln. Lediglich die Auswirkungen des Krieges auf die amerikanische Bevölkerung werden reflektiert. Über Vietnam erfährt der Zuschauer nichts weiter, als daß der dortige Krieg Ursache für die Probleme Amerikas ist. Der Vietnamkrieg bleibt ein abstraktes, inhaltloses Synonym für die durchlebten Schrecken der Veteranen. Auch die ersten *combat-movies*, die ab 1978 in die Kinos kamen, tragen nicht zu einer Aufklärung über den Vietnamkrieg bei. Filme wie *The Boys from Company C* (Sidney J. Furie, 1978) und *Go tell the Spartans* (Ted Post, 1978) sind zwar die ersten Vietnamfilme, die das Kriegsgeschehen visualisieren, aber ähnlich wie *The Green Berets* folgen diese Filme weitgehend den dramaturgischen Mustern der Weltkriegsfilme.

Eine völlig andere Herangehensweise liegt zwei der bekanntesten Filmen dieser Phase – *The Deer Hunter* (Michael Cimino, 1978) und *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) – zugrunde. Zwar wird der Vietnamkrieg ebenfalls primär aus amerikanischer Sichtweise präsentiert, die Produzenten setzen sich darüber hinaus jedoch kritisch mit der Intervention der USA auseinander. Beide Filme suchen nach Metaphern, die die Erlebnisse und Erfahrungen der Vietnamsoldaten transparent machen sollen. Weit entfernt von einer realistischen Darstellungsweise, stellen sie den Vietnamkrieg als persönliche Hölle dar. Neben dem Irrsinn, der Vietnam innewohnt, stellen beide Filme auch die Faszination heraus, die die Soldaten angesichts der maßlosen Gewalt befällt. Eine genaue Analyse von *Apocalypse Now* soll exemplarisch die amerikanische Auseinandersetzung mit dem Vietnamkrieg in den *combat*-Filmen der späten siebziger Jahre beleuchten. Coppola zeigt in seinem Film die Schrecken der modernen technologischen Kriegführung, indem er die Wahrnehmung des Krieges aus der Sicht der Soldaten auf das Medium Film überträgt und zu imitieren sucht. Der Zuschauer erhält einen emotionalen Einblick, wie sich der Vietnamkrieg für die amerikanischen Soldaten dargestellt haben mag und kann zumindest ansatzweise die Erfahrung nachvollziehen. Für die Schrecken und die – nicht faszinationslos präsentierte – Gewalt des Fronterlebnisses entwickelt Coppola eine eigene Metaphorik. Orte wie beispielsweise die Do-Lung-Brücke, Personen

wie Kilgore oder der wahnsinnige Kurtz, die sinnlosen Bombardements auf das vietnamesische Dorf, all dies sind neue Bilder, die Coppola in die Lage versetzen, die Absurdität und Sinnlosigkeit des Krieges in ihren Ausprägungen darzustellen.

Coppola beschreibt in seinem Film nicht nur die einzelnen Stationen des Krieges, sondern beleuchtet jede Phase kritisch, indem er auf Paradoxien hinweist und durch die Kontrastierung von Ästhetik und Inhalt auf die Fragwürdigkeit des US-Einsatzes in Vietnam zielt: Beispielsweise überhöht Coppola die Bedeutung der Hubschrauber durch eine ästhetisch wirksame Inszenierung. Begleitet von choralartigen Synthesizerklängen erheben sich die Helikopter im Gegenlicht der aufgehenden Sonne in die Lüfte; wie Rieseninsekten tauchen sie über dem Dschungel auf und fliegen dann, unterstützt von Wagners getragener Musik, ihren vernichtenden Angriff gegen das vietnamesische Dorf. Hier liegt der Reiz in dem starken Gegensatz zwischen Bildästhetik und dem von Hoffnungslosigkeit geprägten Inhalt. Inhaltlich verweigert der Film jegliche Hoffnung auf eine bessere Zukunft. Willard ist auf seiner Reise verschiedenen Ausprägungen des Wahnsinns begegnet und hat aufgrund dessen jegliche Unschuld verloren. Für ihn gibt es keinen Weg zurück; es steht bereits zu Beginn des Filmes fest »Home doesn't exist any more.« In erster Linie beherrscht Dunkelheit, die eine Atmosphäre der absoluten Hoffnungslosigkeit entstehen läßt, die Szenerie. Folgt in der Romanvorlage von Joseph Conrads »Herz der Finsternis« auf die Finsternis der Kolonialherrschaft die segensreiche Zivilisation, so verkehrt Coppola die Bedeutung ins Gegenteil: Die Zivilisation verdrängt nicht die Finsternis, sondern die Finsternis folgt als letzte Stufe auf die Zivilisation: »In Conrad's terms, darkness has come once again, and civilization has descended into barbarism and madness. In fact, darkness and insanity function as recurring, complementary motifs throughout *Apocalypse Now*. Western civilization has come to a violent end, and nowhere does the movie hint of a way out of the darkness.«[30] Gleichzeitig geht es in *Apocalypse*

30 James C. Wilson, Vietnam in Prose and Film, London 1982, S. 90f. Joseph Conrads Kurzroman »The Heart of Darkness« (zu deutsch »Das Herz der Finsternis«) ist der Kurzroman mit der höchsten Auflage in englischer Sprache. Conrad beschreibt darin seine Erfahrungen mit dem Kolonialismus, die er bei einer Reise nach Afrika 1890 vor allem in Belgisch-Kongo gewonnen hat. Zu Conrads Reise im Kongo vgl. Adam Hochschild, Schatten über dem Kongo. Die Geschichte eines fast vergessenen Menschheitsverbrechens, Hamburg 2002. Zur Verarbeitung Conrads Kurzromans durch Coppola vgl. Diane Jacobs, Coppola Films Conrad in Vietnam, in: Michael Klein/Gillian

Now um das Verhältnis von Zivilisation und archaischer Fremde. So erweist sich das imperialistische Abenteuer, das die ›Primitiven‹ mit technischen und kulturellen Errungenschaften westlicher Zivilisation beglücken soll, als blutrünstiges, sinnloses Gemetzel, das nicht einmal mehr machtpolitischen Strategien dient, sondern auch die Besatzer zerstört zurückläßt. Die Werte der eigenen Kultur, die man verteidigen wollte, erscheinen mehr als zweifelhaft und oberflächlich. Die sogenannte Zivilisation übertrifft in ihrer Barbarei die Vorgehensweisen der ›Wilden‹. Interessanterweise stellt Coppola gerade die Anzeichen einer vermeintlich hohen Zivilisationsstufe in einen extrem destruktiven Kontext. So wird beispielsweise der Freizeitsport Surfen als Anlaß für einen blutigen Angriff der *Air Cavalry* genommen. Begleitet wird der Angriff von Wagners Walkürenritt, wobei die Kunst hier als Ausdruck einer hohen Zivilisationsstufe verstanden werden kann. Allerdings wird die Musik parallel zu den Worten Kilgores »scares hell out of the slopes« eingesetzt.

Die Reagan-Ära: Wiederherstellung imperialen Selbstbewußtseins

Zu Beginn der achtziger Jahre verändert sich der Vietnamfilm. Stellvertretend für die ganze Nation tritt nun ein unbezwingbarer, scheinbar dem Comic-Strip entsprungener Held an, der nach Vietnam zurückkehrt und den Sieg nachholt. Alle Zweifel am Vietnamkrieg werden durch das Auftreten des omnipotenten Helden ausgeräumt. Wird in den Filmen der siebziger Jahre der amerikanische Einsatz in Vietnam noch kritisch beleuchtet, so bietet der Film ab Mitte der achtziger Jahr eine Rückkehr nach Vietnam als positive Lösungsmöglichkeit an. Unschwer ist die »imperiale Rhetorik der Reagan-Administration«[31] zu erkennen, die die imperialistische, konservative Politik Reagans kennzeichnete. Die Verankerung des mythischen Wertesystems der USA erlitt nach der Niederlage im Vietnamkrieg eine Erschütterung – eine fundamentale Veränderung in der Außenpolitik oder der filmischen Repräsentation des Helden bewirkte sie jedoch nicht. Nach einer Zeit des Schweigens und der darauf folgenden Darstellung zerrissener/ambivalenter Helden in den Filmen der späten siebziger Jahre, trat

Parker (Hg.), The English Novel and the Movies, New York 1981, S. 211–217; Werner Faulstich, Die Filminterpretation, Göttingen 1995, S. 49ff.

31 Reinecke, Hollywood (Anm. 1), S. 8.

Anfang der achtziger Jahre eine Phase ein, in der nicht die nationalen Mythen revidiert, sondern die historischen Ereignisse neu beurteilt wurden: »Furthermore, since the tension between the Vietnam experience and controlling national myths could not be borne indefinetely, entailing as it did a paralysis of will and action, the time soon came when Vietnam, rather than the national myths, had to be reinvented.«[32] Mit Übernahme der Amtsgeschäfte durch Ronald Reagan wandelten sich auch die Schilderungen des Vietnamkriegs. Der Neo-Konservatismus der Reagan-Administration knüpfte ideologisch an die Zeit des Kalten Krieges an. So ist die Reagan-Ära außenpolitisch von einem militanten Antikommunismus geprägt, der sich unter anderem in verschärfter Aufrüstung und in offen betriebener Unterstützung prowestlicher autoritärer Regime in Mittelamerika – beispielsweise die Contras in Nicaragua – manifestierte. Über diese ›Politik der Stärke‹ sollte das Selbstwertgefühl der amerikanischen Nation wieder hergestellt werden. Manfred Henningsen beschreibt Reagans auf persönlicher Identifikation beruhende Regierungsweise wie folgt: »Reagans Zeit in Hollywood hat ihn mit dem filmisch reproduzierbaren Symbolhaushalt der amerikanischen Gesellschaft vertraut gemacht. Er lernte die Mythen des Alltagslebens und der Geschichte in den verschiedenen Hollywood-Fassungen kennen, wirkte an ihrer Darstellung mit und begann sich mit den Rollen zu identifizieren. Reagan war als Präsident auch immer wieder der Darsteller der Rollen, die er früher als Schauspieler einstudiert hatte. Er repräsentierte als Präsident sein Amt und die Rollenvielfalt der amerikanischen Gesellschaft. ... Reagan wurde als Präsident unantastbar, weil er in diesem entscheidenden Sinne Land und Leute existentiell repräsentierte.«[33]

An dieser Stelle bietet sich ein kurzer Exkurs über die wechselseitige Verknüpfung von Politik und Filmkonventionen an: Inwieweit hat die filmische Darstellung politischer Ereignisse Einfluß auf die reale Politik, und wo finden politische Inszenierungen statt, die sich an den im Kino popularisierten Werten orientieren? Besonders deutlich läßt sich diese Wechselwirkung an der Rhetorik Reagans aufzeigen. Sehr anschaulich, daher auch vielzitiert, ist der folgende Ausspruch Reagans bei einer Mikrophonprobe anläßlich seiner Fernsehansprache zur Befreiung der amerikanischen Geiseln in Beirut: »After seeing *Rambo* last night I'll know what to do next time this hap-

32 McKeever, American (Anm. 6), S. 44.

33 Manfred Henningsen, Die Republik ohne König, in: Hartmut Wasser (Hg.), Die Ära Reagan. Eine erste Bilanz, Stuttgart 1988, S. 230–247, hier S. 234.

pens.«[34] Dieser ›Scherz‹ brachte Reagan den Spitznamen »Ronbo« ein. Hier zeigt sich deutlich, wie die Verschmelzung einer Kinofigur – Rambo wird gleichsam zu einem Symbol für Unbesiegbarkeit, Allmacht und Kampfeswillen – mit der realen Politik vollzogen wird. Eine derart emotional und identifikatorisch geführte Politik bringt die Trennung zwischen Fiktion und Realität ins Wanken. Dieser Prozeß begünstigt seinerseits wiederum eine Inszenierung der Politik, die sich nach dramaturgischen Mustern des Spielfilms organisiert.[35] Die Grenzen zwischen Fiktion und politischer Realität werden überschritten. Nicht länger sind ausschließlich politische Ereignisse in Filmen neu inszeniert, sondern die Politik selbst tritt nach ästhetischen und ideellen Vorbildern des Kinos auf.

In Bezug auf die psychologischen Kollektivdispositionen, die sich auch an den Kinofilmen der Reagan-Ära festmachen lassen, stellt Stefan Reinecke fest, daß ein »enormer Bedarf an Feinden, die es niederzuzwingen galt«[36] die Situation in den USA während der achtziger Jahre beherrschte. Dieses kollektive Bedürfnis nach starken Helden, die den Gegner vernichtend schlagen, manifestierte sich auch in einer neuen Variante des Vietnamfilms, den *POW-* bzw. *rescue-movies*.

Alle diese Filme basieren auf der Legende, es befänden sich noch amerikanische Kriegsgefangene in Vietnam, die es zu befreien gelte. Einem simplen Handlungsmuster folgend, vereinfachen jene *myth building narratives*[37] die Vietnamproblematik und stellen historische Fakten auf den Kopf. Sie suggerieren, daß mit einer Rückkehr nach Vietnam die Schmach der Niederlage getilgt und ein amerikanischer Sieg errungen werden kann. So wird der Krieg auf der Leinwand erneut ausgefochten, diesmal mit glücklichem Ausgang für Amerika. Als bekanntester und international erfolgreicher *POW*-Film gilt *Rambo: First Blood, Part II.*

Er spielt im Jahre 1985. Vietnamveteran John Rambo ist in einem amerikanischen Strafgefangenenlager interniert, als sein ehemaliger Vorgesetzter

34 Zitiert nach Gilbert Adair, Hollywood's Vietnam. From »The Green Berets« to »Full Metal Jacket«, London 1989, S. 133.

35 Als ein Paradebeispiel für gelungene Dramaturgie gilt das Verhalten von Oberstleutnant Oliver North vor dem Untersuchungsausschuß der Iran-Contra-Affäre. Reagan selbst soll in einem Telefongespräch nach dessen Entlassung aus dem Nationalen Sicherheitsrat zu North gesagt haben: »Olli, wenn das alles vorbei ist, wird ein ganz toller Film daraus« in: Der Spiegel, (1987) 29, S. 82. Die Geschichte wurde 1989 tatsächlich unter dem Titel *Aufstieg und Fall des Oliver North* als Fernsehfilm in den USA gedreht.

36 Reinecke, Hollywood (Anm. 1), S. 56.

37 Ausführlich zum Begriff vgl. Walsh/Aulich, Vietnam Images (Anm. 6).

von den Green Berets, Colonel Trautman, auftaucht und Rambo eine geheime Mission überträgt. Rambo soll nach Vietnam zurückkehren, wo sich hartnäckigen Gerüchten zufolge noch immer amerikanische Kriegsgefangene in Straflagern befinden sollen. Auf ausdrücklichen Befehl hin soll Rambo eines der Lager aufsuchen und lediglich fotografieren. Als Gegenleistung kann der Protagonist mit einer Begnadigung rechnen. Doch gleich zu Beginn wird deutlich, daß es eigentlich um mehr als die Befreiung einiger Gefangener geht: Rambo fragt Trautmann: »Sir, do we get to win this time?« und dieser entgegnet: »This time it's up to you«.

Rambo: First Blood, Part II, der Jugendlichen in so starkem Maße Identifikationsangebote machte, wurde sofort ein kommerzieller Erfolg. Schon kurz nach der Uraufführung 1985 in Amerika brach die ›Rambo-Manie‹[38] aus: Auf den Markt kamen Rambo-Spielzeugwaffen, Rambo-Vitamine, Rambo-T-Shirts mit der werbewirksamen Aufschrift *Join the Navy (Army, Air Force ...), travel to distant countries, meet interesting people – and kill them* sowie Rambo-Plakate, die auch vor den Rekrutierungsbüros der militärischen Institutionen hingen. Die Figur Rambos wurde innerhalb kurzer Zeit zu einem Synonym für einsame Kämpfer, die es in den engen Schranken ihres Alltagslebens nicht aushalten können, die die Langeweile überkommt und die Handlungsanleitungen brauchen.[39] Gefangen in der Normalität träumt der Zuschauer von Freiheit und Abenteuer, Ziele, die, glaubt man *Rambo II*, nur noch der Krieg bereithält. Die Geschichte, die in *Rambo II* erzählt wird, ist jedoch keineswegs etwas Besonderes. Das eigentliche Handlungsgerüst erweist sich als dünn und bildet nur den Rahmen für die im Mittelpunkt stehende Destruktion. Kampf und Krieg werden in *Rambo II* zum reinen Selbstzweck. Um zu verstehen, warum gerade dieser Film so erfolgreich war, muß man sich ansehen, welche Mythen verarbeitet werden, welche kollektiven Ängste oder Hoffnungen der Film kompensiert oder schürt, und welche Lebensentwürfe er anbietet.

Im Zentrum steht die Person John Rambo. Ein wichtiger Faktor für den Erfolg des Filmes ist die Lenkung der Zuschauer-Identifikation. Der Zuschauer rezipiert den Film aus der Sicht des Helden und übernimmt auf

38 Der Begriff wurde von der *Time* geprägt. Vgl. Hans Dieter König, Rambo. Zur Sozialpsychologie eines den amerikanischen Pioniergeist antikommunistisch wendenden Reagan-Films, in: Psychosozial, 10 (1987), S. 19–48, hier: S. 20.

39 Vgl. Isolde Molzer, Rambo II – Der Auftrag, in: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik (Hg.), Der Kinokassenknüller: Nur Geld, Gewalt und Gelächter?, Frankfurt a.M. 1988, S. 101–108, hier: S. 102.

diese Weise automatisch dessen Wertvorstellungen und Ideale bzw. in diesem Falle auch dessen Feindbilder. Über viele Nah- und Einzelaufnahmen wird die Zuschaueridentifikation stark in Richtung des Protagonisten gelenkt, der als omnipotenter Superheld erscheint. Während sein Körper panzergleich und unverletzlich scheint, wirkt sein unbewegter Gesichtsausdruck mit den traurigen Augen eher feminin. Zwar spielt Rambo einen Veteranen, aber sein äußeres Erscheinungsbild weist keine militärischen Merkmale auf. Seine langen Haare, das Stirnband und der freie Oberkörper erinnern eher an einen Indianer oder an die *counter culture* der sechziger Jahre. Zu Beginn des Films sieht man Rambo bei der harten Arbeit in einem Steinbruch. Er ist eingesperrt, muß sich den Anweisungen der Aufseher bedingungslos fügen. Das ist sein Amerika, wo nach seinen Aussagen jetzt ein besonderer Krieg herrsche: ein Krieg gegen die Veteranen. Ein Krieg, den man nicht gewinnen könne, es sei denn, man werde selbst zum Krieg. Rambo fühlt sich ungerecht behandelt, leidet unter den Zwängen der Zivilisation, verhält sich depressiv und passiv. Als Rambo in Vietnam eintrifft, wandelt sich seine Persönlichkeit. Hans Dieter König erklärt diese Wandlung wie folgt: »Nach Vietnam zurückzukehren bedeutet ..., eine Freiheit zu gewinnen, derer Rambo in der westlichen Zivilisation beraubt worden ist.«[40] *Rambo II* zitiert bestimmte Züge der mythischen Helden, wie beispielsweise die Dominanz des Körpers oder den Identitätsgewinn in der Schlacht. Außerdem wird auf den Mythos des einsamen Pioniers zurückgegriffen, der auf der Suche nach der neuen *frontier* jenseits der Enge der Zivilisation ist. Bezeichnenderweise ist Rambo deutsch-indianischer Abstammung; er vereint die Qualitäten des zivilisierten Menschen mit den Fähigkeiten des ›Wilden‹: »Rambo is an imperialist guerilla, an agent of technocrats, who rejects computer-age technology to obliterate truckloads of the enemy with bow and arrow. Emerging from the mud of the jungle, from the trees, rivers, and waterfalls, Rambo displays a privileged, magical relationship to the Third World wilderness not even evidenced by the Vietnamese.«[41]

Der Vietnamkrieg wurde von amerikanischer Seite unter Einsatz aller zur Verfügung stehenden Technologien geführt. Ein Umstand, der die Niederlage umso bitterer erscheinen ließ. Wird in *Apocalypse Now* die Kriegsma-

40 König, Rambo (Anm. 38), S. 23.

41 Gaylyn Studlar/David Desser, Never Having to Say You're Sorry: Rambo's Rewriting of the Vietnam War, in: Film Quarterly, 42 (1988) 1, S. 9–16, hier: S. 13.

schinerie der Amerikaner durch Übertreibungen kritisch-ironisch kommentiert, so verzichtet *Rambo II* auf modernes Kriegsgerät. Der Held bedient sich des Guerillakampfes, während nun die Vietnamesen unter russischem Kommando auf die technologische Kriegführung setzen und unterliegen. Die Technologiefeindlichkeit Rambos entspringt seinem Gefühl der Unkontrollierbarkeit. Rambo verläßt sich ausschließlich auf sich selbst. Außer Trautman gibt es keinen Menschen, dem Rambo vertraut. Durch die Handlung wird auch immer wieder bestätigt, daß auf niemanden Verlaß ist. Insbesondere Murdock, der die politische Führung symbolisiert, würde Rambo ohne Skrupel opfern. Rambo kämpft allerdings nicht für die verlorene Ehre Amerikas oder, wie der Westernheld, für das Gute schlechthin. Rambo erweist sich als moralisch indifferent. Sein Kampf entbehrt jeder tiefergehenden Rechtfertigung. Er tötet auf Befehl. So wird Rambo selbst zum Krieg. Darüber hinaus gilt das Feindbild aus dem Kalten Krieg. Die Russen verkörpern gemäß der antikommunistischen Reagan-Ideologie das Böse par excellence. Sie erscheinen als das ultimativ ›Andere‹, das eine friedliche Koexistenz ausschließt. Nur der Tod der ›Anderen‹ sichert das eigene Überleben. Die Russen gelten trotz ihrer Grausamkeit jedoch als ebenbürtiger Gegner, da sie Weiße sind. Die Schmach der amerikanischen Niederlage wird dadurch gemildert, daß der Film suggeriert, in Vietnam hätten die Russen auf vietnamesischer Seite mitgekämpft.

Bereits zu Beginn des Filmes erlebt der Zuschauer Rambo in der Rolle des Opfers unglücklicher Umstände. Er, der für sein Land gekämpft hat, muß sich die Undankbarkeit und Verständnislosigkeit gefallen lassen, die allen Veteranen entgegengebracht wird: »Der Film wirkt auf den Zuschauer, weil er in einer befremdenden Weise soziale Mißstände aufgreift, um sie sodann auf eine kontra-emanzipative Weise zu lösen.«[42] Durch das Mitleiden mit Rambo entstehen Aggressionen, die gemäß der antikommunistischen Ideologie umgelenkt werden. Eine weitere Strategie, die sich erfolgreich durch den Film zieht, ist die Opferrolle der Veteranen. Wer Opfer ist, kann nicht gleichzeitig schuldig sein. Auf diese Weise entzieht sich der Film der Frage nach der Verantwortung des amerikanischen Einsatzes in Vietnam: »One of the key strategies in this displacement of the crucial question of America's Vietnam involvement is that of ›victimization‹. ... To be a victim means never having to say you're sorry.«[43] Die Opfer sind eindeutig die

42 König, Rambo (Anm. 38), S. 24.
43 Studlar/Desser, Never (Anm. 41), S. 11.

Veteranen. Zum einen sind es die vergessenen GIs, die seit zehn Jahren in Kriegsgefangenschaft leben und durch den Abbruch der Mission auf Befehl Murdocks ein zweites Mal im Stich gelassen werden. Zum anderen ist es Rambo, der, wie sein väterlicher Vorgesetzter Trautman sagt, nie eine Chance hatte, und der hier ebenfalls skrupellos auf Befehl Murdocks zurückgelassen wird. In der Konsequenz fällt Rambo den Feinden in die Hände, die ihn foltern und in der Kreuzigungspose, die der Inbegriff des Leidens unschuldiger Opfer ist, gefangenhalten. In den Dialogen zwischen Trautman und Murdock wird die ›Dolchstoßlegende‹ stets thematisiert. Nicht die Soldaten haben den Krieg verloren, sondern die Politiker. Und so rechnet Rambo am Ende des Filmes mit den ›Verrätern‹ ab, indem er die gesamte Kommandozentrale zerstört und schließlich Murdock zeigt, wer die Macht im Staate hat. Auf diese Weise bietet der Film dem gekränkten nationalen Selbstbewußtsein der USA symbolische Wiedergutmachung und rehabilitiert die Veteranen. Wie eine Versöhnung klingt auch der Schlußdialog zwischen Trautman und Rambo: Trautman bittet Rambo, sein Vaterland nicht für das Unrecht zu hassen, das ihm angetan wurde, worauf Rambo mit bewegter Stimme antwortet: »All I want, and all every guy who ever fought in Vietnam wants, is for our country to love us as much as we love it.«[44]

Zwei zentrale Motive haben sich gegenüber den Filmen der späten siebziger Jahre verändert: Die Inszenierung der Natur und des Helden. Die neuen Helden, insbesondere John Rambo, schlagen den Gegner mit List und Tücke und verbünden sich mit der Natur. Der Urwald wird zur letzten Heimstatt des Heroischen. Der US-Soldat wird schließlich als Guerillakämpfer in Szene gesetzt, der seinen übermächtigen, technologisch ausgerüsteten Feind vernichtet. Die Feinde selbst werden in *Rambo* nicht als Soldaten, sondern als sadistische Verbrecher charakterisiert, die Kriegsgefangene quälen und mißbrauchen. Die Vietnamesen stellen kein Volk mit eigenständiger Kultur dar. Sie sind Verbrecher jenseits aller moralischen und ethischen Grundsätze, die unter dem Oberbefehl der Russen stehen. Implizit wird so die Botschaft übermittelt, der Kommunismus entspreche einem hierarchisch strukturierten Verbrechertum. *Rambo: First Blood, Part II* zeichnet ein extrem konservatives Bild einer männlichen Abenteuerwelt, in der die Frau keinen Platz hat. Während Kubrick in *Full Metal Jacket* diese auch durch das Militär propagierte männliche Weltsicht kritisch beleuchtet,

44 Zitiert nach Adair, Hollywood's Vietnam (Anm. 34), S. 141.

greift *Rambo* auf diese archaischen Werte zurück. Die politische Botschaft des Filmes läßt keinen Zweifel, daß der Krieg nicht auf dem Schlachtfeld, sondern an der Heimatfront von zu schwachen Politikern und Kriegsgegnern verloren wurde. In dem Auftreten omnipotenter Helden, die problemlos den Feind vernichten, spiegelt sich die patriotische Botschaft wider, daß mit einem starken Amerika in Zukunft wieder zu rechnen sei. Auf diese Weise wird die moralische und militärische Niederlage in Vietnam in eine ehrenvolle Mission umgedeutet, und der Sieg selbst wird in einem Akt der Selbstsuggestion zur (filmischen) Realität.

Krise und Ende der Ära Reagan: Der schmutzige Krieg

Mit Reagans Abschied verschwinden auch die ›Rambos‹ von der Leinwand, Ende der achtziger Jahre haben die neuen Helden ausgedient. Doch bereits während der Krise der Reagan-Regierung, u.a. verursacht durch die Iran-Contra-Äffare, erschienen andere Filme zum Vietnamkrieg. Mit Oliver Stones *Platoon* (1986) beginnt eine erneute Phase kritischer Auseinandersetzung. Von den Kritikern hoch gelobt, gilt *Platoon*[45] als der erste Vietnamfilm, der das Thema »historically and politically accurate«[46] verhandelt. *Platoon* ist zudem stark autobiographisch gefärbt, da Drehbuchautor und Regisseur Oliver Stone 1967/68 fünfzehn Monate in Vietnam bei der 25. Infanteriedivision stationiert war. *Platoon* beschreibt den Vietnamkrieg aus Sicht des einfachen Infanteriesoldaten und ist grundsätzlich als Initiationsgeschichte konzipiert, die viele Elemente des Western aufgreift. Der junge GI Chris Taylor meldet sich 1967 freiwillig zum Kriegseinsatz. Der Film beginnt mit Chris' Ankunft auf dem Flughafen in Vietnam. Wie der Mann im Western erst im Kampf zum Manne reift, so ist auch Vietnam für Chris eine sinnstiftende Erfahrung. Wenn sich *Platoon* auch vordergründig als realistischer Vietnamfilm darstellt, so liegt sein eigentlicher Gehalt doch in der persönlichen Entwicklung Chris', der zwischen seinen zwei Vätern, dem ›guten‹ Seargant Elias und dem ›bösen‹ Seargant Barnes, steht.

Chris wird einem Platoon zugewiesen, der nahe der kambodschanischen Grenze Feinde aufstöbern und vernichten soll. Der dichte Dschungel und das unbekannte Gelände machen die Aufgabe aber unmöglich. Mittels Ka-

45 Als *Platoon* bezeichnet man die zweitkleinste militärische Einheit (im dt. ›Zug‹).
46 Adair, Hollywood's Vietnam (Anm. 34), S. 145.

meraführung, es überwiegt die Nahaufnahme, wird die klaustrophobische Situation der Soldaten, die nicht wissen, wer oder was hinter dem nächsten Busch lauert, filmerisch umgesetzt. Im Gegensatz zu bislang behandelten Filmen, die Vietnam als traumatisches Ereignis beschreiben, wird Vietnam in *Platoon* zu einem geographischen Ort. Der Film verdeutlicht auf diese Weise, weshalb der amerikanische Einsatz trotz technologischer Überlegenheit erfolglos bleiben mußte.

Neben *Platoon* gilt *Full Metall Jacket* (Stanley Kubrick, 1987) als einer der wichtigsten Filme dieser Phase. Trotz der völlig verschiedenen Sichtweise beider Filme bestehen einige ikonographische Gemeinsamkeiten. In *Platoon* wird der Krieg nicht heroisch, sondern als schmutzig und abstoßend in Szene gesetzt. Wie auch in *Full Metal Jacket* wird hier fast der gesamte Platoon von einem unsichtbaren Feind aufgerieben. Der Tod lauert im Hinterhalt. Sehen heißt leben, während gesehen werden den Tod bedeutet. Die Soldaten sterben hier keinen Heldentod, sondern einen qualvollen, überflüssigen Tod. Beide Filme zeigen den Tod der Soldaten in Zeitlupeneinstellungen. In *Platoon* stirbt Seargant Elias, die Arme in Kreuzigungspose ausgebreitet, im Kugelhagel der Feinde, nachdem er zuvor von seinem Rivalen Seargant Barnes schwer verletzt zurückgelassen worden war. Chris tötet Barnes später, das Thema *fragging* wird im Film angesprochen. Auch *Full Metal Jacket* thematisiert die Ermordung eines Vorgesetzten durch einen Rekruten. In *Full Metal Jacket* steht allerdings nicht die Entwicklung des Protagonisten im Vordergrund. Kubrick entlarvt vielmehr die authentische Illusion der Kriegsfilme, die Stone mit *Platoon* noch bekräftigt hatte. Die Nüchternheit, die Kälte und die Distanz des Zuschauers zu den Charakteren, die der Film herstellt, weisen darauf hin, daß Kubricks Film nicht primär Emotionen wecken, sondern zum Nachdenken anregen will. Kubrick analysiert, deckt auf, aber er kommentiert nicht. Mit Hilfe des ästhetischen Konstrukts kritisiert Kubrick die Mittel des Kriegsfilms und die damit verbundenen Irrtümer seiner Wahrnehmung. Formal bedient er sich allerdings derselben Methoden, die er entlarven möchte: »Kubricks Kamera betreibt eine ›Mimesis ans Verhärtete‹ (Adorno), macht sich die Erbarmungslosigkeit der Zurichtung und der kriegerischen Verhaltensweisen ihrer ›Objekte‹ zu eigen.«[47]

47 Hans-Thies Lehmann, Das Kino und das Imaginäre. Über Stanley Kubricks »Full Metal Jacket«, in: Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik (Hg.), Kino und Couch. Zum Verhältnis von Psychoanalyse und Film, Frankfurt a.M. 1990, S. 75–98, hier: S. 86.

Der Film analysiert das Militärische, indem die Drill-Ausbildung imitiert wird. Der Zuschauer ist permanent der brüllenden Stimme Hartmans ausgesetzt. Die Ausbildung erschöpft sich im Exerzieren, in der Wiederholung stupider Parolen und Appelle. Ziel der Ausbildung ist die Umformung junger, individuell orientierter Männer in uniforme, loyale ›Killer‹. Jenes im Zuge der Ausbildung vermittelte militärische Weltbild blendet Gegensätze aus und stellt ein vereinfachtes bipolares Weltbild dar. Spontaneität, die Akzeptanz von Schwäche, von der sexuellen Dimension losgelöste Weiblichkeit etc. existieren in dem männlich-soldatischen Weltbild nicht. Kubrick konzipiert die militärische Weltsicht als Konstrukt, das an der Realität scheitert. Gerade der Ausschluß der Frau wird den Soldaten zum Verhängnis. In dem Überraschungsmoment, als sich der ›sniper‹ als Frau entpuppt, ist Joker unfähig zu schießen. Hier taucht das Unerwartete auf, eine Situation, auf die die Ausbildung nicht vorbereitet hat. Der Ausschluß der Frau existiert in realitas nicht, der ›eine Feind‹, auf dessen Liquidierung die Soldaten im von der Außenwelt isolierten Parris Island vorbereitet wurden, existiert nicht. Der Ausbildungsdrill erweist sich nicht nur in der Realität des Krieges als Problem, sondern ist schließlich auch Ursache für die Resozialisationsprobleme, mit denen die Veteranen nach dem Krieg konfrontiert sind.

Eine vietnamesische Perspektive im US-amerikanischen Spielfilm?

Bis Ende der achtziger Jahre wurde der Krieg lediglich aus Sicht der Amerikaner gezeigt. Erst *Good Morning, Vietnam* (1988) von Bary Levinson schildert die Vietnamesen erstmals nicht als anonymen Feind, sondern vermittelt einen, wenn auch klischeehaften Eindruck von der vietnamesischen Mentalität. Mit *Heaven and Earth* – Oliver Stones drittem Vietnamfilm nach *Platoon* und *Born on the Fourth of July* – kam Ende 1993 der erste Film in die Kinos, der den Krieg aus vietnamesischer Perspektive zeigt. Im Zentrum steht eine Frau, die Vietnamesin Le Ly, und ihre Familie. Der Film reproduziert also nicht die militärische Sichtweise, sondern schildert die Auswirkungen des Krieges auf die zivile Landbevölkerung Vietnams. Wie in *Good Morning, Vietnam* bildet auch hier eine Liebesgeschichte zwischen einer vietnamesischen Frau und einem amerikanischen Soldaten die Schnittstelle zwischen zwei völlig unterschiedlichen Kulturen: In beiden Filmen scheitert die Beziehung jedoch letztendlich. *Heaven and Earth* war kommerziell

nicht besonders erfolgreich. Dennoch erscheint eine genauere Betrachtung angebracht, um das Bild der Verarbeitungsweisen des Vietnam-Traumas abzurunden. Wenn der Film auch dem Leiden der Vietnamesen nicht umfassend gerecht wird, so vermittelt er zumindest einen Eindruck von der Kultur und Mentalität des Landes, in dem die Amerikaner annähernd fünfzehn Jahre stationiert waren. Bereits der Vorspann unterscheidet sich von allen vorherigen Vietnamfilmen. Die Landschaft wird nicht als feindlicher, undurchdringlicher Dschungel, sondern als friedvolle und idyllische Landschaft präsentiert. Vietnam scheint das letzte Paradies: Satte Farben, poetische Bilder, in den Kreislauf der Natur eingebundene Menschen. Der Text, der im Vorspann eingeblendet wird, beschreibt mit einem Satz die Lebensphilosophie des vietnamesischen Volkes: »Und zwischen Troi va Dat – Himmel und Erde – lebten die Menschen, die danach strebten, die Lehre Buddhas zu befolgen, indem sie den Weg der Mitte gingen und alle gegensätzlichen Kräfte im Gleichgewicht hielten.«[48] Dieses Gleichgewicht der gegensätzlichen Kräfte setzt Stone in seinem Film über parallel verlaufende Ereignisse um: Er zeigt Verbrechen und Leiden auf beiden Seiten der Kriegsgegner.

Stones Vietnam erscheint hier nicht als geographischer Ort, wie beispielsweise in *Platoon*, sondern als Lebenseinstellung. Im Mittelpunkt steht Le Ly, die aufgrund ihrer Religion und der vietnamesischen Tradition die Kraft aufbringt, ihr Leben trotz der widrigen Umstände erfolgreich zu meistern und ohne Groll in die Zukunft zu blicken. Möglicherweise verfolgt Stone mit dem Film das Ziel, zu einem besseren Verständnis der fremdartigen Kultur Vietnams beizutragen, und zwar sowohl mit Blick auf die Vergangenheit als auch auf die Gegenwart. Dennoch bleibt Stone der Ansicht verhaftet, daß der Vietnamkrieg insbesondere für Amerika ein tragischer Geschichtsabschnitt war. Die Darstellung der Leiden der Vietnamesen wirkt wie ein Zugeständnis, nicht wie eine uneingeschränkte Anerkennung. Steve Butler, der die Schuldgefühle der Amerikaner repräsentiert, erregt in weitaus stärkerem Maße das Mitleid des Zuschauers als die Lebensgeschichte Le Lys. Steve ist die tragischste Figur des gesamten Films, weil er mit seiner Schuld nicht leben kann. Am Schluß begeht er Selbstmord. So kehrt der Vietnamkrieg letztendlich nach Amerika zurück. Für Le Ly dagegen wird der Krieg auch als Anstoß einer Entwicklung präsentiert.

48 Zitiert nach Michael Singer, Oliver Stone's Heaven and Earth, Bergisch Gladbach 1994, S. 22.

Heaven and Earth ist wieder nur eine Initiationsstory, diesmal die Geschichte einer (neuen) Heldin.

Schlußbetrachtung

Ohne Zweifel hat sich vor dem Hintergrund der jeweiligen politischen Situation in den USA im Laufe der Jahre die Betrachtung des Vietnamkrieges und dessen Verarbeitung in Hollywood verändert. Zu Beginn der filmischen Auseinandersetzung suchten die Filmemacher nach Metaphern, die die Absurditäten und die Sinnlosigkeit des Krieges herausstellen. Ins Zentrum rückten zerrissene, ambivalente Helden, die den Krieg als persönliche Hölle erlebten. Der Dschungel wurde zum Sinnbild moralischer Abgründe. Der Krieg selbst stellte sich als unausweichliches Phänomen menschlicher Unzulänglichkeiten dar. Die Frage nach dem Sinn von Krieg und Gewalt erklärte sich aus der Faszination am Grauen. Das Scheitern der Amerikaner wurde als Problem der Zivilisation im Umgang mit der Natur thematisiert. Der Vietnamfilm der frühen Phase präsentierte Gegensätze wie Moral und Gewalt, Vernunft und Mythos, Natur und Zivilisation, ohne am Ende eine Lösung zur Befriedung der Gegensätze anzubieten.

Eine neue Sichtweise setzte sich Anfang der achtziger Jahre durch. Schien es zuvor, als seien die Amerikaner in einem zu Unrecht geführten Krieg besiegt worden, so verhelfen Filme wie *Rambo II* zu einem späten Sieg in einem gerechten Kampf. Der Dschungel wird zum letzten Schauplatz des Heroischen, der Krieg bildet die Grundlage für Rambos Existenz. Rambo hat nichts mehr mit den zerrissenen Helden der Carter-Ära gemeinsam. Der omnipotente Held spiegelt das neue Selbstbewußtsein der Nation unter der Regierung Reagan wider, die an politische Traditionen vor dem Vietnamkrieg anknüpfte. Diese Art von Filmen rehabilitierte die Veteranen und stellte den Mythos wieder her, daß die USA nur gerechte Kriege führen. Von einer bewußteren Vergangenheitsbewältigung kann im Falle von *Full Metal Jacket* gesprochen werden, der auch als aufklärerischer Antikriegsfilm bezeichnet wird. Durch die Distanz, die Kubrick über seine Kameraführung herstellt, stellt er die Illusion, aus dem das Kino seine Wirkung bezieht, zur Disposition. Abgelöst vom konkreten Ereignis ›Vietnam‹, rückt *Full Metal Jacket* die Verflechtungen von Medien, Fiktion und Wirklichkeit ins Bewußtsein. Der Gegensatz, der zwischen der Rekrutenausbildung im Camp und der ›realen‹ Situation des Fronteinsatzes aufgemacht wird, ent-

larvt die militärische Weltsicht als Konstrukt. Die angestrebte absolute Kontrolle erweist sich als Trugbild, Ordnungen sind brüchig. Das Scheitern der Amerikaner beruhte nach Kubrick auf einem unvollständigen Weltbild. Zugleich thematisiert er auf diese Weise die Verdrängungsmechanismen, die in den USA im Hinblick auf ihre Geschichte, insbesondere nach dem Vietnamkrieg, einsetzten.

In Oliver Stones *Heaven and Earth* wird – fast zwanzig Jahre nach Ende des Krieges – erstmals versucht, für die Gegenseite Verständnis zu wecken. Vietnam wird bei Stone zu einer Lebensauffassung. Er rückt die vietnamesischen Traditionen und den Buddhismus ins Zentrum des Interesses. Die amerikanische wird mit der vietnamesischen Kultur kontrastiert, wobei die Protagonistin das Bindeglied zwischen den Kulturen darstellt. Das Scheitern der amerikanischen Soldaten wird kaum von militärischer Warte beleuchtet. Vielmehr wird die Niederlage, wie bereits in den späten siebziger Jahren, unter moralischen Gesichtspunkten thematisiert. Der Krieg selbst wird zum Verbrechen an der Zivilbevölkerung. Allerdings werden keine Schuldzuweisungen vorgenommen: Stone sorgt filmisch für einen Ausgleich zwischen den Kriegsparteien. In *Heaven and Earth* stellt sich nicht die Frage nach den Verantwortlichen des Krieges. Der Krieg ist ein unausweichliches Phänomen im Fluß der Zeit.

Allen Vietnamfilmen ist gemeinsam, daß sie sich nur marginal mit den realen historischen Ereignissen des Vietnamkrieges auseinandersetzen. In erster Linie bringen Autoren und Regisseure ihre Weltbilder durch Symbole und Interpretationen zum Ausdruck. Vietnam wird zu einem Ort, an dem die Amerikaner vor allem auf sich selbst stoßen. Es ist zu einem Symbol für gesellschaftliche und politische Probleme der USA geworden, an dessen Konturierung und Deutung die Filmindustrie maßgeblich mitwirkt.