

# falsche Geschichte

engl.: *false history*, auch: *alternative history*, *counterfactual history*, *virtual history*, *alternate history*;  
manchmal auch: *allohistory*

Eine kleine Gattung des historischen Romans (und Films), die Tatsachen der realen Geschichte verdreht oder abwandelt, spielt historisches Geschehen im Modus eines „was wäre, wenn...“ durch. Ein humoristisches Beispiel ist der kroatische Film *Maršal (Der Geist von Marschall Tito)* von Vinko Bresan (1999): Auf einer kleinen Insel erscheint der vermeintliche Geist Titos in voller Uniform; Titos ehemalige Kampfgefährten glauben, mit dem Marschall an der Spitze noch einmal die Macht erobern zu können; zugleich hat ein cleverer Unternehmer das Gespenst als Glücksfall für die Tourismusbranche erkannt. Und so werden – während fröhlich die Internationale erklingt – bald wieder Paraden veranstaltet und rote Fahnen ausgehängt.

Vor allem das Dritte Reich hat zum Gedankenspiel der falschen Geschichte herausgefordert. *Fatherland* (1994, Christopher Menaul) nach einem Roman von Robert Harris spielt im Berlin des Jahres 1964; die Deutschen haben den Zweiten Weltkrieg zwar nicht gewonnen, aber die USA konzentrieren sich nach der gescheiterten *D-Day-Offensive* auf ihren Krieg mit Japan, England hat sich zurückgezogen; Deutschland ist in einen endlosen Guerillakrieg mit der UdSSR verstrickt. Zu Hitlers 75. Geburtstag gibt es Feierlichkeiten in Berlin, und man hofft, die USA endlich zur Wiederaufnahme diplomatischer Kontakte und zum formalen Friedensvertrag bewegen zu können. Die Aufdeckung der Beschlüsse der Wannseekonferenz vereitelt dies aber.

Zur falschen Geschichte gehören auch die diversen Mengele-Geschichten – in *Boys from Brazil* (1978) sucht er, Hitler-Klone heranzuzüchten; in *Nichts als die Wahrheit* (1999) stellt er sich der deutschen Justiz, gibt aber seine Taten als Sterbehilfe aus. In allen diesen Fällen geht es darum, in der falschen Geschichte eine Reflexion über den Umgang mit historischen Tatsachen und Figuren anzustoßen.

Literatur: Kirchmann, Kay: Geschichte spielen? Gemeinsamkeiten in den geschichtsphilosophischen Implikationen der *counterfactual history* und des Spiel-Films der 1990er Jahre. In: *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Hrsg. v. Rainer Leschke u. Jochen Venus. Bielefeld: Transcript 2007, pp.179-196.

## Referenzen

[Elseworld-Geschichten; Uchronie](#)

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:falschegeschichte-3591>

Last update: **2014/08/24 13:58**

