

# INHALT

## Historie im Film: Das Erzählen von Geschichten aus der Geschichte

- |     |                            |    |
|-----|----------------------------|----|
| I.  | Filme und Geschichtsbilder | 8  |
| II. | Die Regeln des Spielfilms  | 14 |

## TV-Serienunterhaltung als Archiv für Alltagsgeschichte: *Löwengrube – Die Grandauers und ihre Zeit (1987-2001)*

- |      |   |    |
|------|---|----|
| I.   | Wissenschaftliche oder filmische Geschichtsschreibung | 24 |
| II.  | Geschichte ‚von unten‘                                | 28 |
| III. | Die Welt der ‚kleinen‘ Leute                          | 34 |
| IV.  | Sprache, die verräterisch ist                         | 45 |
| V.   | Zeit- und alltagsgeschichtliche Koordinaten           | 48 |
| VI.  | Einblicke in die gefühlten Wahrheiten von Menschen    | 50 |

## Die Geschichte hinter der Geschichte: Die Verfilmung von Erica Fischers dokumentarischer Erzählung *Aimée und Jaguar (1999)*

- |      |  |    |
|------|--|----|
| I.   | Collage einer Liebe                    | 55 |
| II.  | Polyphonie der (Re-)Konstruktion       | 64 |
| III. | Ambivalenzen des Wirklichkeitserlebens | 71 |
| IV.  | Facettenreiche Spurensuche             | 80 |

## Mehr als Historizität: *Der Untergang (2004)* als kontrovers diskutiertes Medienereignis

- |      |  |     |
|------|--|-----|
| I.   | Sintflutartige Medienresonanz                        | 89  |
| II.  | Ein ‚normaler‘ und ‚entdämonisierter‘ Adolf Hitler   | 95  |
| III. | Erinnerungsperspektiven                              | 97  |
| IV.  | Im Führerbunker                                      | 99  |
| V.   | Wirklichkeitskonstruktionen und die Regeln des Kinos | 103 |

Kriegsbilder der Unterhaltungsindustrie:  
Vietnam und die Medien

I. Krieg auf der Leinwand	112
II. Vietnam und die Medien	114
III. Der Fernsehkrieg in den Wohnzimmern	116
IV. Stationen der Fiktionalisierung	123
V. Die Unfähigkeit, sich ein Bild vom Krieg zu machen: <i>Full Metal Jacket</i>	129

Spielfilme sind kein Museum für Zeitgeschichte – das Fiktionale hat Priorität:  
DDR im Spielfilm

I. Imaginationsmaschine Spielfilm	140
II. Kinobilder und diskursiver Kontext der Nachwendezeit	142
III. Spielfilme als Mittler zwischen Vergangenheit und Gegenwart	150
IV. Das Medienecho auf <i>Das Leben der Anderen</i>	157
V. Ein Film über das ‚andere‘ Leben	162
VI. Das Ende aller Gewissheiten	167

Das Spiel mit Sein und Schein – wie Humor die Welt verändert:  
*Sonnenallee* (1999) und *Good Bye Lenin!* (2004)

I. Zur Symbolstruktur einer Spielfilmwelt	174
II. Scherz, Satire, Ironie im Umgang mit deutsch-deutscher Geschichte	177
III. Der ganz ‚normale‘ Wahnsinn: <i>Sonnenallee</i>	179
IV. Alles nur eine Frage der Phantasie: <i>Good Bye Lenin!</i>	186
V. Einladung zur historischen Metareflexion	195

Auf der Suche nach einer besseren Welt:  
*Muxmäuschenstill* (2004) und *Die fetten Jahre sind vorbei* (2004)

I. ‚Recht‘ und ‚Unrecht‘ lassen sich auch anders denken	198
II. Filmische Welterzeugung und außerfilmische Wirklichkeiten	208
III. Zwischen Idealismus und Fanatismus: <i>Muxmäuschenstill</i>	210
IV. Reality-Charakter und rabenschwarzer Humor	216
V. Kreatives Chaos der Erziehungsberechtigten: <i>Die fetten Jahre sind vorbei</i>	219
VI. Ende gesucht	225
VII. Training für den Möglichkeitssinn	229

Eine Ruhigstellung der Zuschauer will sich nicht recht ergeben:  
*Black Box BRD* (2001) und *Der Kick* (2005/2006)

I.	Der Dokumentarfilm	234
II.	Beobachtungs- und Erinnerungsverhältnisse: <i>Black Box BRD</i>	242
III.	Kein Raum für Sicherheiten	253
IV.	Nichts wird beschönigt, nichts wird erklärt: <i>Der Kick</i>	259
V.	Gefühls- und Gedankenwelten	264