PANEL 24

“Bad to the bones”: i nazisti come antagonisti nella cultura pop del dopoguerra

Gabriele Sorrentino
Associazione PopHistory, gabriele.sorre1976@gmail.com

1941, la flotta americana del Pacifico di stanza a Pearl Harbor viene colpita da un raid aereo giapponese, segnando l’entrata in guerra degli USA. Nello stesso anno Joe Simon e Jack Kirby pubblicano per la Timely Comics il primo numero di Captain America. In copertina, il supereroe a stelle e strisce prende a pugni Adolf Hitler in persona. 1981, Steven Spielberg porta al cinema un soggetto ideato e scritto da George Lucas che tratta le vicende dell’avventuroso archeologo Indiana Jones negli anni ‘30 alle prese con un gruppo di nazisti ossessionati dall’occulto. 2017, la casa di produzione Activision Blizzard realizza il videogioco Call of Duty WWII, basato sugli eventi del secondo conflitto mondiale. Una particolare modalità di gioco prevede che i giocatori affrontino un’armata di nazisti morti viventi, o zombie, resuscitati da misteriosi rituali a metà strada tra scienza e occulto. 2019: un gruppo di ragazzi fa scalpore presentandosi alla nota convention di fumetti e videogiochi “Lucca Comics and Games” vestiti da nazisti. A loro discolpa dichiarano di essersi vestiti da personaggi di un videogioco e non con lo scopo di celebrare il nazismo, nonostante emblemi e uniformi siano ricreate con dovizia di particolari. È possibile individuare nella cultura pop i semi di un processo di depotenziamento della figura dei nazisti da esponenti di un movimento politico-ideologico totalitario e sanguinario, considerato il principale responsabile da parte della storiografia tradizionale dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale e colpevole dell’Olocausto, a semplici villains di fumetti, film e videogiochi, con conseguente progressivo scollamento tra realtà storica e narrazione pop? E ampliando il discorso, questo processo ha inglobato anche altre organizzazioni o ideologie? La PH, grazie al suo peculiare approccio multidisciplinare, è forse la disciplina più indicata per rapportarsi a questo tema, mediante narrazioni storiche efficaci e scevre da facili spettacolarizzazioni

INTERVENTO 24.1

Da Arminio alla Società Thule, la costruzione del mito nazionale tedesco attraverso la rivisitazione "pop" dell'antico, la sua influenza sul nazismo e la sua elaborazione nella cultura mainstream del dopoguerra

Gabriele Sorrentino
Associazione PopHistory, gabriele.sorre1976@gmail.com

ABSTRACT

La saga di Indiana Jones, l'archeologo in cerca dell'Arca Perduta o del Santo Graal, o Overlord (2018), dove i nazisti conducono esperimenti su esseri umani e li trasformano in creature feroci e soprannaturali, sono solo alcuni esempi di prodotti mainstream in cui la cultura Pop del secondo dopoguerra ha utilizzato l'esoterismo della Germania nazista come elemento importante nella trama di storie d'avventura. Le origini di questa complessa tradizione vanno cercate nel periodo romantico della costruzione della nazione tedesca nel XIX secolo con richiami alle più antiche (e pagane) tradizioni germaniche, con la celebrazione di figure come quella di Arminio che fermò i Romani e, ovviamente a tutta la tradizione imperiale medievale. Partendo da questa "narrazione" romantica, cercherò di giungere a quella "esoterica" del nazismo e ricercarne i frutti nella produzione narrativa del dopoguerra per analizzare, infine, come questo esoterismo "di maniera" abbia contribuito a modellare l'immagine del nazista ai giorni nostri.

PAROLE CHIAVE

Nazismo, cultura pop, cinema

Nel fortunato *I predatori dell'arca perduta* (1981), prima pellicola della tetralogia dedicata a Indiana Jones, i nazisti sono alla ricerca dell'Arca dell'Alleanza per ottenerne l'immenso potere. Nel videogioco Return to Castle Wolfenstein (2001), dove il protagonista William "B.J." Blazkowicz deve infiltrarsi all'interno di uno scavo archeologico tedesco in Egitto dove le SS della Divi-

sione Paranormale stanno cercando di recuperare un paio di antiche tavole con presunti poteri magici da una tomba che sembrerebbe essere maledetta.

Proprio i cosplayer di Wolfestein sono stati protagonisti di una recente polemica al Lucca Comics and Game quando nel 2019 si presentarono proprio vestiti da nazisti, affermando di averlo fatto per richiamare i protagonisti del gioco[1]. Il "caso" ha aperto una discussione interessante sul ruolo dei nazisti in molti prodotti mainstream.

Sappiamo che il "cattivo" in letteratura e, più in generale nella narrazione, è una figura che colpisce il lettore, col quale costruisce una dialettica di attrazione - repulsione che è alla base del successo di molti generi letterari[2].

Furono gli scrittori romantici a utilizzare per primi le fiabe come ingrediente che potesse far lievitare il concetto di nazione tedesca[3]. Gli intellettuali del XIX riportarono in vita miti ed eroi antichi per consolidare il Secondo Reich, che già nel nome si rifaceva alla tradizione del Sacro Romano Impero[4]. Non stupisce che il Secondo Reich (1871-1918) fosse, quindi, disseminato di monumenti che commemoravano la grandezza della tradizione tedesca. La Germania di Tacito fu soggetta a diverse letture attualizzanti. I tedeschi vi ritrovarono la prova della propria purezza culturale e razziale. Inseriti nei programmi scolastici, il folklore, la mitologia e la religione indoariana, uniti alla teoria della razza, divennero strumenti di indottrinamento sull'identità nazionale tedesca, di cui il nazismo si sarebbe nutrito[5].

In questo humus nacque la Società Thule (Thule-Gesellschaft), organizzazione razzista, antisemita e populista (völkisch), creata nel 1918 da Walter Nahuaus e Walter Deicke. Auspicava una grande Germania libera da ebrei, massoni e comunisti[6]. Con il suo esoterismo, l'idea della purezza raziale e l'antisemitismo, Thule fu una tappa importante nel percorso che portò al nazismo[7]. Essa è protagonista del film Hellboy di Guillermo del Toro (2004), nel quale i membri del-

---

1 https://iltirreno.gelocal.it/lucca/cronaca/2019/11/04/news/identificati-i-due-ss-ora-rischiano-una-denuncia-1.37831473; https://www.ilfattoquotidiano.it/2019/11/03/lucca-comics-ragazzi-sfilano-vestiti-da-nazisti-visitatore-li-contesta-vergogna-non-e-un-gioco-comune-e-organizzatori-offensivo/5544912/

2 Praz, *La carne, la Morte e il Diavolo nella Letteratura Romantica*., Orlando, *Per una teoria freudiana della letteratura*., Girard, *La violenza e il sacro*.

3 Mosse, *Le origini culturali del Terzo Reich*, p. 89

4 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 27-29. Mosse, *Le origini culturali del Terzo Reich*, p. 94

5 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 31-47. Mosse, *Le origini culturali del Terzo Reich*, p. 188-191. Stern, *The Politics of cultural despair.* , p. 291. *De origine et situ Germanorum* di Publio Cornelio Tacito è un'opera del 98 d.C. sulle tribù germaniche che vivevano fuori dai confine romani.

6 Hakl, «Nationalsozialismus und Okkultismus»., Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 60-75.

7 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 75-89.

la Società tentano, con l'aiuto di Rasputin, attraverso riti occulti, di liberare gli Ogdru Jahad, i sette mitologici dei del caos.

Con queste premesse ideologiche, non stupisce che nei suoi primi anni di vita, il Terzo Reich utilizzasse la mitologia e la religione völkisch (etnica), che derivava da quella romantica, per i suoi obiettivi razziali, politici e ideologici[8].

I miti dominanti della Germania, il cuore della sua religione laica erano ancora quelli ottocenteschi: la sacra fiamma, la quercia e la foresta, gli antichi costumi germanici[9].

Altro aspetto importante nel substrato ideologico che fornì la linfa al nazismo è la cosiddetta "scienza di confine" che proliferò negli anni precedenti e appena successivi alla Prima Guerra Mondiale[10]. Il collegamento tra scienza e pensiero soprannaturale produsse alcuni dei crimini peggiori del nazismo oltre che della loro chimerica ricerca di armi miracolose[11]. Esso è il punto nodale anche di molta narrativa post-bellica, l'immagine che rende così attraente il nazismo come soggetto letterario, sia come terribile villain, sia come semplice sparring-partner[12]. Il nazismo unì alle nuove tecnologie la riflessione da scienza di confine in quello che George Mosse ha chiamato con una felice espressione "realismo magico[13]".

L'utilizzo dei nazisti come villain rientra nello stesso meccanismo narrativo che era alla base dei "trionfi" contro il nemico sconfitto dell'antichità. Si tratta di una versione "di massa" di questi trionfi, basata su due archetipi cardine del nazismo: il rapporto con la magia e l'occultismo da una parte, la scienza di confine e mostruosa dall'altro.

La visione scientifica ed esoterica dei nazisti facilitò l'operazione mediatica dei vincitori perché una narrazione è sempre più efficacie quando è "verosimile", in quanto rende più semplice la "sospensione di incredulità" del lettore[14]. In questa opera di "trionfo" o se preferite di "esorcismo mediatico" verso il nemico, le narrazioni Occidentali sono state facilitate dal fatto che l'ideologia soprannaturale tedesca non scomparve subito al termine della guerra. I tedeschi cercarono conforto nelle loro chiese e nelle forme alternative di cristianesimo[15].

---

8 Voller, «Wider die "Mode heutiger Archaik": KJonzeptionen von Präsenz und Repräsentation im Mythosdiskurs der Nachkriegszeit».

9 Giardina e Vasquez, *Il mito di Roma Da Carlo Magno a Mussolini*., pp. 271-272. Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 95; 11-115; 231-255. Szczesny, *Die Presse des Okkultismus. Geschicthe und Typologie der okkultischen Zeitchriften*. , pp. 48-119

10 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 49-58.

11 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 321-370.

12 Levenda, *Satana e la svastica. Nazismo, società segreta e occultismo*.

13 Mosse, *L'uomo e le masse nelle ideologie nazionaliste*. , pp. 195-213.

14 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 407. Mosse, *Le origini culturali del Terzo Reich*, p. 395

15 Kurlamder, *I Mostri di Hitler*., p. 375-377.

Molti tedeschi cominciarono a immaginare i nazisti come "belve, diavoli mostri" addirittura profanatori di cadaveri[16]. Mentre tentavano di prendere le distanze dal nazismo, i tedeschi si aggrappavano a credenze radicate nel recente passato sulla morte, spiegazioni soprannaturali furono evocate per spiegare la scomparsa di milioni di persone[17]. La Germania era un luogo in cui gli stereotipi mainstream sui nazisti non solo erano diffusi ma potevano avere anche un utile scopo nel prendere le distanze da un passato scomodo.

Questa tecnica di relativizzazione del nemico è molto efficacie nel breve termine ma presenta forti rischi nel lungo. Già Carl Gustav Jung, nel 1936 ammoniva: "Tutti noi in fondo amiamo i criminali e ci appassioniamo alle loro vicende perché il diavolo ci fa dimenticare la trave nel nostro occhio [...] Il potere dei demoni è enorme e i più moderni mezzi di suggestione [la stampa, la radio, il cinema] sono al loro servizio[18]".

Jung scrisse queste parole oltre settant'anni fa, mettendo in guardia proprio l'America dal rischio di farsi suggestionare da questi demoni. Nelle conclusioni dei suoi Apocalittici e integrati, nel 1964, Umberto Eco esprimeva una preoccupazione non dissimile: "una educazione attraverso le immagini è tipica di ogni civiltà assolutistica o paternalistica" perché "l'immagine è il riassunto visivo e indiscutibile di una serie di conclusioni a cui si è giunti attraverso l'elaborazione culturale"; quest'ultima è appannaggio della élite colta mentre "l'immagine finale è costruita per la massa soggetta". Il grande filologo metteva in guardia sulla necessità di educare le masse a una visione critica delle immagini, che è poi uno degli scopi della Public History[19].

Come nota giustamente Marco Cipolloni, "La Public History si basa su una efficacie combinazione di pratiche, occasioni e tecniche di comunicazione e cultural dissemination"[20]. Si tratta, è bene sottolinearlo, delle stesse tecniche comunicative che sono alla base dell'uso politico della storia. Proprio perché ne conosce i metodi, la Public History è la disciplina più adatta a svelare i trucchi che stanno alla base di questo utilizzo della storia e quindi "migliorare e rendere più consapevole e responsabile il complesso rapporto delle società contemporanee con il passato.[21]"

La scelta della cultura mainstream occidentale dopo la Seconda Guerra Mondiale di eleggere i nazisti a villain per antonomasia ha avuto da un lato l'effetto di esporre a un "trionfo" mediatico il nemico sconfitto, dall'altro di esorcizzare il terrore che il nazismo aveva calato sull'Europa, ben spiegato a mio avviso in un verso della canzone dei Nomadi.

16 Black, *Death in Berlin: From Weimar to Divided Germany.*, p. 153.

17 Kurlamder, *I Mostri di Hitler.*, p. 403-405.

18 McGuire e Carrington Hull, *Jung parla. Interviste e incontri.*, p. 207-208.

19 Eco, *Apocalittici e integrati Bompiani.*, p. 356.

20 Cipolloni, «Monkey & Business. Storia naturale e storia umana sul grande schermo».

21 Cipolloni, «Monkey & Business. Storia naturale e storia umana sul grande schermo».

Nel costruire questo stereotipo si sono basati su due caratteristiche effettive del nazismo – l'Occultismo magico e la scienza di confine – aggiungendovi una pennellata di punizione divina per avere peccato di arroganza nell'aver sfidato Dio e la natura, superando la giusta misura. Questa visione stereotipata presenta sempre dei rischi[22]. Nel caso dei nazisti, man mano che ci si allontana dalla memoria dei fatti storici che l'hanno ispirata, in assenza di testimoni diretti, è forte il pericolo di relegare il nazismo in una dimensione esclusivamente letteraria, accomunando nella mente dei più giovani i nazisti con i maghi malvagi delle saghe fantasy, i Sith di Star Wars, o i Vampiri. Tutte incarnazioni del male, certo, che gli eroi della narrativa sconfiggono ma che sono anche ammantati di un fascino estremo, che è quello del potere senza freni e senza rimorsi. Questo rischio è ancor più vivo nel contesto della narrativa di oggi che ha da tempo superato la visione manichea del romanzo ottocentesco e di inizio Novecento che divideva in maniera chiara i buoni dai cattivi. Oggi la narrativa costruisce figure affascinanti e complesse come quelle del vampiro Lestat de Lioncourt (creazione di Anne Rice), creatura crudele e raffinata dotata di una sua morale che spesso è il punto di vista principale, un vero antieroe dal fascino avvolgente.

Quando questo avviene, il rischio di distorcere un fatto storico è altissimo ed è qui che la Public History deve intervenire, promuovendo quella lettura critica delle fonti narrative e dei loro meccanismi di intrattenimento in modo da svelare il trucco che c'è dietro il gioco di prestigio del racconto.

La "Storia delle Narrazioni", del resto, è essa stessa "Public History" o, se preferiamo, "Storiografia" della Public History perché studia come gli strumenti narrativi hanno attinto ai fatti storici, li hanno mescolati e li hanno poi trasformati in un racconto che ha avuto determinate conseguenze in una certa epoca.

22 Sorrentino, «Il romanzo e il medioevo, una lunga storia di contaminazioni»., Sorrentino, «Medium Aevum in fabula: Il romanzo e il fascino del Medioevo».

BIBLIOGRAFIA

Black, Monica. *Death in Berlin: From Weimar to Divided Germany*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.

Cipolloni, Marco. «Monkey & Business. Storia naturale e storia umana sul grande schermo». *Passato Prossimo* 34 (2017): 243–68.

Eco, Umberto. *Apocalittici e integrati Bompiani*. Milano: Bompiani, 1964.

Giardina, Andrea, e André Vasquez. *Il mito di Roma Da Carlo Magno a Mussolini*. Roma: Laterza, 2016.

Girard, René. *La violenza e il sacro*. Milano: Adelphi, 1980.

Hakl, Hans Thomas. «Nationalsozialismus und Okkultismus». In *Die okkulten Wurzeln des Nationalsozialismus*, a cura di Nicholas Goodrick-Clarke, 200–210. Wiesbaden, 2004.

Kurlamder, Eric. *I Mostri di Hitler*. Milano: Mondadori, 2018.

Levenda, Peter. *Satana e la svastica. Nazismo, società segreta e occultismo*. Milano: Mondadori, 2005.

McGuire, William, e Richard Francis Carrington Hull, a c. di. *Jung parla. Interviste e incontri*. Milano: Adelphi, 2009.

Mosse, George. *L'uomo e le masse nelle ideologie nazionaliste*. Bari: Laterza, 2002.

Mosse, George L. *Le origini culturali del Terzo Reich*. Milano: Il Saggiatore, 2015.

Orlando, Francesco. *Per una teoria freudiana della letteratura*. Torino: Einaudi, 1992.

Praz, Mario. *La carne, la Morte e il Diavolo nella Letteratura Romantica*. Roma: Sansoni, 1999.

Sorrentino, Gabriele. «Il romanzo e il medioevo, una lunga storia di contaminazioni». In *VII Ciclo di Studi Medievali, Atti del Convegno*, 190–94. Firenze, 2021.

———. «Medium Aevum in fabula: Il romanzo e il fascino del Medioevo». *Didattica della storia* 2, n. 1 (2020): 334–52.

Stern, Fritz. *The Politics of cultural despair*. Bekeley, 1961.

Szczesny, Gerhard. *Die Presse des Okkultismus. Geschicthe und Typologie der okkultischen Zeitchriften*. Monaco, 1940.

Voller, Christian. «Wider die "Mode heutiger Archaik": KJonzeptionen von Präsenz und Repräsentation im Mythosdiskurs der Nachkriegszeit». In *Zwischen Präsenz und Repräsentation*, a cura di Bent Geber e Uwe Mayer, 226–57. Gottingen: De Gruyter, 2014.

Trionfi di volontà, teschi rossi, Idre e demoni: i nazisti come epitome del villain fumettistico-narrativo

Matteo Di Legge
Pophistory, matteo.di.legge@gmail.com

ABSTRACT

Il rapporto tra nazismo e "fiction" è molto stretto ed abbraccia più di mezzo secolo, prendendo le mosse direttamente dall'interno dello stesso movimento politico. Leni Riefenstahl fu l'artefice della prima commistione tra la dittatura nazista e il cinema: ella passerà alla storia per aver diretto alcuni dei più famosi film e documentari propagandistici del regime, come il celebre Triumph des Willens. Successivamente la figura del nazista come villain entra a far parte di quella che definiamo pop culture già nel 1941, soprattutto in formato cartaceo: è di quell'anno, infatti, il primo numero del fumetto Captain America, edito dalla Timely Comics (che confluirà nella famosa Marvel Comics) nel quale il capitano Steve Rogers, reso un supereroe dal siero del super-soldato, prende a pugni Adolf Hitler. Col passare degli anni il "fascino" che dei nazisti nella fiction (o loro esemplificazioni o estremizzazioni) non è calato, al contrario ha colonizzato il mondo dei fumetti, del cinema e della narrativa in generale, assumendo il ruolo del "cattivo" per eccellenza, o villain perfetto.

PAROLE CHIAVE

Nazismo, cinema, villain, fumetto

Robert McKee, autore di un fondamentale saggio sulla sceneggiatura dal titolo *Story. Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*, afferma che: "Un protagonista e la sua storia possono essere intellettualmente affascinanti e emozionalmente avvincenti tanto quanto le forze antagonistiche li dipingono"[1]

1 McKee, *Story, substance, structure, style and the principles of screenwriting.*

È possibile affermare dunque che il "motore" narrativo di una storia è alimentato in egual misura sia dal protagonista, sia dall'antagonista, anzi, quest'ultimo svolge un compito in realtà fondamentale: rende la storia interessante, avvincente, fornendo al protagonista continue sfide da superare. McKee, quando parla di forze antagonistiche non intende un solo antagonista, bensì l'insieme di tutte quelle energie che lavorano contro le volontà e i desideri del protagonista.
La narrativa, tuttavia, ha sempre sfruttato il fascino dei cattivi archetipici (arch-villains), personaggi o organizzazioni frutto di fantasia o ispirate alla realtà, che incarnano in sé stesse la quasi totalità delle "forze antagonistiche" poste innanzi al nostro eroe, nemici mortali ammantati di un'aura lugubre e minacciosa. Giungere a parlare di nazisti prendendo le mosse da questa introduzione può sembrare un passo più lungo della gamba, ma le premesse ci sono: il nazismo, col suo atroce bagaglio storico-culturale, era il candidato ideale a diventare l'arcinemico per eccellenza, potendo contare su una peculiare coesistenza di diverse caratteristiche poi ereditate da innumerevoli altri arcinemici narrativi e qui riassunte in un breve elenco:

- una organizzazione politica piramidale, spietata e autoritaria
- legittimazione di violenza, ferocia e razzismo
- accenni ad elementi esoterici inquietanti, quasi diabolici

In parole povere, i nazisti incarnavano il villain perfetto. Ma come si è formata, negli anni questa nomea? Per saperlo occorre a mio avviso partire dal principio: da quando cioè nazismo fece proprio il medium cinematografico per imprimere su pellicola i capisaldi della sua ideologia, sfruttando il talento di una delle prime donne nella storia a ricoprire il ruolo di regista. Stiamo naturalmente parlando di Leni Riefenstahl, l'artefice della prima vera commistione tra dittatura nazista e fiction.
Con un passato da ballerina, che le permise di muovere i primi passi nel mondo del cinema nel 1925, Reifenstahl divenne attrice l'anno successivo, affascinata da quello che era definito "cinema di montagna", film ambientati in contesti montani, come le Dolomiti, e dedicati prevalentemente agli sport invernali. Questo periodo fu per lei utile sia nel processo di sviluppo di quello che poi diventerà il suo inconfondibile stile cinematografico, sia nell'apprendimento delle basi di montaggio, regia e fotografia. Nel 1932, a trent'anni, diresse il suo primo lungometraggio, *Das blaue Licht* (La Bella maledetta), e fu proprio durante la produzione del film che si avvicinò al Mein Kampf, rimanendone affascinata.

Nello stesso anno riuscì a partecipare ad una riunione del NSDAP, e infine ad incontrare il Cancelliere: Hitler le commissionò un cortometraggio in occasione del congresso del partito previsto a Norimberga nel settembre 1933, allo scopo di magnificare la sua ascesa al potere. Intitolato *Der Sieg des Glaubens* (La vittoria della fede) e reputato un capolavoro dallo stesso Hitler, esso tuttavia non sopravvisse alla damnatio memoriae successiva alla "Notte dei lunghi coltelli": in molte scene compariva infatti Ernst Röhm, una delle vittime più celebri dell'epurazione, spesso ripreso insieme al Cancelliere.

Hitler propose poi a Riefenstahl di girare un nuovo film in occasione del raduno del settembre 1934, e fu così che nacque *Triumph des Willens* (Il Trionfo della Volontà, 1935), divenuto poi un classico dei film di propaganda politica per l'efficacia nel glorificare la figura del Capo del Nazismo come nuovo messia del popolo tedesco; fu proprio questo film a marcare il vero punto di partenza nel rapporto tra cinema, narrazione e nazismo: non solo fu tecnicamente innovativo, ma le sue scene divennero simboliche a tal punto da trasformarsi in un vero e proprio frame cinematografico/narrativo, destinato a ripetersi in molteplici ambiti dell'arte visiva: cinema, fumetto, serie tv e videogiochi.

Già da allora il nazismo iniziava dunque un processo di "sdoppiamento" tra la sua realtà, quella di regime totalitario responsabile della morte di milioni di persone, e una dimensione simbolica, archetipica, nella quale incarnava di fatto il male assoluto, alimentata in buona parte dalla sua stessa propaganda, dai suoi legami con l'esoterismo, l'occultismo e il paganesimo di matrice germanica, ma anche coadiuvata dalla propaganda di segno opposto, quella che gli Alleati portavano avanti in patria, volta a disumanizzare il nemico (come quasi tutte le propagande belliche) al punto da dovergli opporre un super-uomo. Perché per affrontare il villain perfetto occorre l'eroe perfetto. Possiamo affermare, seguendo il ragionamento di McKee, che se è l'antagonista a plasmare il protagonista, il punto di vista di quest'ultimo è quindi altrettanto importante nel tracciare il profilo del primo. Siamo negli Stati Uniti, è il 1941 e nelle edicole fa la sua comparsa un fumetto molto speciale: il primo numero di Captain America, edito dalla Timely Comics.

In copertina il capitano Steve Rogers, reso un supereroe dal siero del super-soldato, prende a pugni Adolf Hitler. Creato dagli sceneggiatori Joe Simon e Jack Kirby, in origine doveva chiamarsi Super American, nome in seguito scartato per la sovrabbondanza di "super" tra gli eroi della carta stampata. Captain, secondo Simon, suonava meglio e non era così diffuso. Lo scopo propagandistico del fumetto era più che palese: il capitano, o Cap, doveva fungere da simbolo per l'America democratica che si opponeva alla minaccia della Germania nazista.

Per conferirgli lo spessore che meritava, Joe Simon oppose al Capitano uno dei villain meglio riusciti nella storia del fumetto, classificatosi quattordicesimo nella lista dei cento cattivi più grandi del fumetto redatta di IGN Entertainment[2] : stiamo parlando del Teschio Rosso, o Johann Schmidt, lo spietato gerarca nazista che è di fatto causa della nascita dello stesso Capitano; sono infatti le azioni efferate di quest'ultimo a convincere l'OSS, l'Ufficio per i Servizi Strategici, precursore della CIA, ad avallare la ricerca del dottor Abraham Erskine sul siero del supersoldato che trasformerà Steve Rogers in Cap. Schmidt si unirà, dopo la caduta del Terzo Reich, all'HYDRA, minacciosa organizzazione terroristica (dal nome che richiama la malefica Idra di Lerna affrontata da Ulisse), acerrima nemica dello S.H.I.E.L.D., sua controparte americana. Volta alla conquista del mondo e all'instaurazione di un nuovo ordine mondiale di stampo nazista, oscura e tentacolare, formata da centinaia di "teste", ovvero di agenti, e al motto di «Hail, Hydra!»[3] essa incarna, se possibile, una ulteriore estremizzazione del ruolo del nazista come villain: l'organizzazione figlia del Terzo Reich è di fatto un mostro mitologico, archetipico, una fusione di tutti gli aspetti peggiori del regime nazista, rivisitati in chiave pop e resi in un certo senso "affascinanti" per il pubblico. Teschio Rosso in realtà è solo il primo di un nutrito gruppo di nazisti che abiteranno le pagine di albi a fumetti e graphic novels: la DC, nel 1941, l'anno di nascita di Captain America, lanciò Captain Nazi (per fare forse concorrenza al supereroe a stelle e strisce della Timely) antagonista principale di Captain Marvel, eroe di punta della DC subito dopo Superman.

Nel 1964 la Marvel creò il Barone Strucker, comandante dell'HYDRA e alleato di Teschio Rosso, discendente da una nobile famiglia prussiana ed ex capo dello Squadrone della Morte, nominato da Hitler in persona.

2 https://www.ign.com/lists/top-100-comic-book-villains/14

3 Strange Tales (Vol. 1) n. 135, agosto 1965. (trad. dall'inglese *«Hail, Hydra! Immortal Hydra! We shall never be destroyed! Cut off a limb, and two more shall take its place! We serve none but the Master—as the world shall soon serve us! Hail Hydra!»*)

L'anno prima, nel 1963, sempre la Marvel lanciò un villain dal passato travagliato e peculiare, ovvero Magneto, antagonista principale degli Xmen, al secolo Max Eisenhardt, ebreo tedesco nato nel 1920 e scampato per miracolo alla Notte dei Cristalli per poi essere catturato, spedito ad Auschwitz e arruolato nei Sonderkommando, speciali gruppi di deportati, per la maggior parte di origine ebraica, obbligati a collaborare con le autorità nazionalsocialiste all'interno dei campi di sterminio nel contesto della Shoah.
Sebbene non fosse nazista, bensì di origini ebraiche, Max, che cambierà nome in Erik Lehnsherr per poi assumere l'identità di Magneto, è un villain di fatto generato dal nazismo, in una elegante rappresentazione di come l'efferatezza di quel regime potesse rendere le persone che torturava dei mostri a loro volta.
Al termine di questa carrellata una menzione d'onore la merita senza dubbio la graphic novel ideata da Mike Mignola Hellboy, edita dalla DC Comics per la sua etichetta "Legend" nel 1994. In essa è possibile trovare un vero coacervo di riferimenti al nazismo, a cominciare da, nemmeno a farlo apposta, dai villain principali: nientemeno che la Ahnenerbe, la divisione delle SS dedicata alla "ricerca dell'eredità ancestrale" della Germania. La divisione in questione, realmente esistita, fondata nel 1935 da Heinrich Himmler, Herman Wirth (Presidente) e Walter Darré, nella storia di Mignola trova un modo per aprire un portale infernale (con l'aiuto di Rasputin) ed evocare il demone Anung Un Rama. Gli alleati sventano il piano solo in parte, dal momento che il demone viene realmente evocato, ma "rapito" dagli alleati prima che i nazisti riescano a catturarlo. Cresciuto negli Stati Uniti e assunta l'identità di Hellboy, il demone collaborerà con il BPRD, il Bureau of Paranormal Research and Defense, un ufficio federale segreto fondato apposta per contrastare la minaccia paranormale proveniente dai superstiti dell'Ahnenerbe, tutt'altro che sconfitta con la caduta del Reich.
Con il suo stile da fumetto d'autore, esterno alla logica mainstream delle testate supereroistiche più comuni, Hellboy è un nuovo tassello che si aggiunge al variegato mosaico dell'eredità nazista nella fiction: esso pesca a piene mani nella ormai leggendaria commistione tra nazismo e occulto, storicamente provata: dalla nascita diverse teorie che potremmo definire esoteriche, tra cui l'ariosofia, elaborata da Guido von List e Jorg Lanz von Liebenfels che tentò di fondere elementi cristiani, orientali e nordici in una nuova credenza neopagana, alla Società Thule (peraltro citata anche in Hellboy), organizzazione razzista, antisemita e populista creata nel 1918 da Walter Nahuaus e Walter Deicke che auspicava una grande Germania libera da ebrei, massoni e comunisti. Infine, possiamo affermare che fu proprio il collegamento tra scienza e pensiero soprannaturale a produrre alcuni dei crimini peggiori del nazismo, ben rappresentati ed esasperati nelle pagine dei fumetti, dove esso è in grado persino di evocare demoni.

Siamo giunti a quello che possiamo definire l'elemento conclusivo del nostro ritratto dedicato al villain perfetto: esso è di fatto così attraente perché attinge da "una vischiosa miscela di religione, visione del mondo, arte, architettura, musica, scultura, poetica, saghe, etnologia, indologia, orientalismo [...]"[4]

Nella commistione tra nuove tecnologie, scienza di confine ed esoterismo è racchiuso tutto il potere immaginifico del nazismo quale male supremo, al quale il mondo della fiction si ispira tutt'ora, e che George Mosse felicemente riassunto nell'espressione "realismo magico".

Questo potere necessita probabilmente di una riflessione approfondita da parte di storici e soprattutto public historians: col passare degli anni il rischio che la cornice della fiction soppianti la realtà storica è alto, e in questo spazio è necessario intervenire, cercando dove è possibile di problematizzare l' "effetto wow" che certi elementi storici hanno portato con se dal passato, onde ambire ad avere fruitori più consapevoli, anche quando si tratta di finzione.

BIBLIOGRAFIA

McKee, Robert. *Story, substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Harper&Collins, 1997.

Poewe, Karla, e I. Hexam. «Surprising Aryan Mediations between German Indology an Nazism Research and Alduri/Grü nendahl Debate». *Internationale Journal of Hindu Studies* 1, n. 3 (2015).

4 Poewe e Hexam, «Surprising Aryan Mediations between German Indology an Nazism Research and Alduri/Grü nendahl Debate».

Da Wolfenstein a Wolfenstein: nazisti-zombie e il concetto di “male assoluto” nell’universo videoludico

Igor Pizzirusso
Istituto Nazionale Ferruccio Parri, pizzirussoigor@gmail.com

ABSTRACT

La visione del nazismo come “male assoluto” impatta decisamente su molti media e prodotto di intrattenimento. Tra queste non può ovviamente mancare il gioco - e il videogioco in particolare. Tali artefatti diventano dunque veicolo di un messaggio e di una rappresentazione della storia, o di una parte importante di essa (la Seconda guerra mondiale e, per l’appunto, il nazismo). Attraverso alcuni casi studio (in particolare la saga di Wolfenstein) verranno avanzate alcune riflessioni in merito agli effetti prodotti sull’immaginario dei giocatori.

PAROLE CHIAVE

Nazismo, Seconda guerra mondiale, gioco, videogioco, videogame

1. INTRODUZIONE

Tra i vari artefatti che narrano il passato, il gioco ha una peculiarità importante: rispetto a prodotti cinematografici, letterari o documentaristici, la fruizione da parte del pubblico è attiva. Si può leggere un romanzo o un fumetto e guardare un film provando un forte senso di empatia per i protagonisti, ma in nessun caso il lettore o lo spettatore può intervenire in prima persona a modificarne il comportamento o le azioni. Il giocatore invece può farlo e in questo modo esso diventa una specie di co-narratore, di produttore del contenuto ludico, che diventa anche “storico” nel caso dei giochi che usano in qualche modo il passato (nella rappresentazione, nell’ambientazione o nella meccanica di gioco).

I giochi ambientati durante la Seconda guerra mondiale diventano quindi spesso un importante veicolo di messaggi riguardanti anche il nazismo, che di quell'esperienza bellica è sicuramente il tratto più caratteristico e identificativo.

2. NAZISMO E VIDEOGAME

È il 1981 quando Silas Warner e John D. Benson lanciano per Apple II l'avventura dinamica con visuale dall'alto intitolata Castle Wolfenstein[1]. Il gioco è ambientato durante la Seconda guerra mondiale all'interno di una struttura nazista (il fittizio castello di Wolfenstein, per l'appunto), dove il giocatore deve cercare documenti segreti attraverso varie stanze popolate da soldati tedeschi e da SS.

Nel corso del gioco è anche possibile camuffarsi da soldato nazista ed esplorare le stanze con una svastica in bella vista sul petto, oppure indossare un giubbotto antiproiettili con i due lampi delle Schutzstaffeln[2]. In un'epoca in cui la grafica è ancora rudimentale, le semplificazioni – anche estetiche – sono il pane quotidiano degli sviluppatori, che scelgono dunque un linguaggio esplicito e inequivocabile per distinguere i nemici – i Tedeschi - dall'eroe del gioco; altrimenti detto, per separare chiaramente i cattivi dai buoni.

Tre anni dopo gli stessi autori creano e pubblicano il sequel di Castle Wolfenstein, intitolato Beyond Castle Wolfenstein[3], nel quale la missione è ancora più netta: uccidere Adolf Hitler mettendo una bomba nel suo bunker, con riferimento piuttosto esplicito all'Operazione Valchiria[4].

Il mondo videoludico è ancora giovane, eppure già si trovano importanti riferimenti storici alla Seconda guerra mondiale e al nazismo, senza alcun timore a usare simboli controversi (come la svastica), anche e soprattutto perché legati al "nemico", al "cattivo", che nelle semplificazioni ludiche è spesso associato a un male atavico e assoluto. Non deve d'altro canto sorprendere: l'associazione tra nazismo e male assoluto è piuttosto frequente e antica, nel discorso pubblico del secondo dopoguerra.

---

1 Castle Wolfenstein, Muse Software, 1981

2 Le immagini non posso essere allegate in quanto sotto diritto d'autore. È comunque possibile farsene un'idea nelle pagine dedicate al gioco da Wikipedia.
https://it.wikipedia.org/wiki/Castle_Wolfenstein#/media/File:Castlewolf.png

3 Beyond Castle Wolfenstein, Muse Software, 1984

4 L'operazione Valchiria fu l'azione progettata da alcuni militari tedeschi nel luglio del 1944 allo scopo di uccidere Adolf Hitler nel suo bunker al Rastenburg (la Tana del Lupo) e prendere il potere in Germania.

3. FIRST PERSON SHOOTER: WOLFENSTEIN 3D E DOOM

Circa un decennio dopo, fa la sua comparsa un nuovo modo di giocare (e quindi anche di giocare la storia, come vedremo): i First Person Shooter, o Sparatutto in soggettiva. Malgrado diversi precursori, sia concettuali che tecnici)[5], il primo gioco di questo nuovo genere viene considerato il terzo capitolo della saga Wolfenstein, ovvero Wolfenstein 3D[6] (1992), a braccetto con Doom[7] che lo segue a distanza di circa un anno. Da un lato, dunque, ci sono ancora i Tedeschi da sconfiggere (e Hitler da assassinare), mentre dall'altro si combatte contro mostri abominevoli o fantastici. L'accostamento è nient'affatto casuale ed è il riflesso di un'operazione di disumanizzazione del nazismo già in atto a vari livelli, non solo nei prodotti di fiction.

Un approccio che si rinsalda e si mescola con il capitolo successivo della saga Wolfenstein, Return to Castle Wolfenstein[8], dove insieme ai soldati della Wermacht e delle SS si è chiamati a combattere anche zombie, supersoldati frutto di sperimentazioni genetiche e un principe sassone dotato di superpoteri e riportato in vita da un rituale mistico.

Da questo punto di vista, Return to Castle Wolfenstein rinsalda anche il legame tra nazismo ed esoterismo, che da sempre affascina il pubblico mainstream (e che non a caso verrà ripreso anche da altre saghe videoludiche).

4. GIOCHI DI GUERRA

Il tema sollevato dall'analisi della saga Wolfenstein ha ricadute più ampie, riscontrabili anche in saghe più ancorate al realismo bellico come Call of Duty e Medal of Honor (per citare le più celebri). Entrambe scelgono spesso la Seconda guerra mondiale come ambientazione di riferimento, certamente anche per le minori implicazioni socio-politiche rispetto ad avvenimenti più recenti e/o attuali[9]. Da questo punto di vista, usare i nazisti come nemici diventa fin troppo facile, perché li si può agevolmente stereotipare e cristallizzare nell'archetipo del male assoluto, quasi atavico e quindi da sconfiggere ed eradicare al pari di un'epidemia zombie o di creature partorite dalla stessa bocca dell'inferno.

---

5 The Colony (Midscape) è del 1988, mentre nel 1991 escono Hovertank 3D e Catacomb 3-D (entrambi della Softdisk), che propongono gran parte delle innovazioni che si concretizzano poi nei prodotti successivi, identificati come capostipiti del genere.

6 Wolfenstein 3D, id Software, 1992

7 Doom, id Software, 1993

8 Return to Castle Wolfenstein, Activision, 2001

9 Basti considerare le polemiche per Call of Duty: Black Ops II (), e per Call of Duty: Modern Warfare 3.
https://www.rainews.it/dl/rainews/articoli/noriega-fa-causa-a-call-of-duty-corte-suprema-la-respinge-1212afe4-c905-4130-860a-6087284ff1f8.html
https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/03/keith-vaz-controls-violent-video-games

La scelta presenta un'indubbia convenienza etica: se al nemico viene tolta qualsiasi patina di umanità, è più semplice giustificare da un punto di vista morale l'uso della violenza nei suoi confronti. La propaganda interattiva dei giochi di guerra, attraverso la quale viene creata una forma di consenso soft mediante l'esercizio ludico, acquisisce oltretutto maggiore efficacia.
Eppure una visione manichea e retorica, in cui gli Americani o gli Alleati sono i buoni e i nazisti i cattivi, contribuisce indubbiamente ad appiattire e semplificare, quindi a depotenziare la portata tragica – eppure estremamente concreta, reale, "umana" – dell'esperienza nazista. Gli effetti di ciò sono tanto maggiori laddove si incontra un pubblico giovane, meno consapevole e meno esperto, che già di per sé percepisce gli avvenimenti della Seconda guerra mondiale come lontani, distanti, remoti nel tempo e talvolta anche nello spazio.

5. GIOCHI DI GUERRA

Nello scenario fin qui descritto, merita una menzione particolare il caso specifico della Germania. Nell'agosto del 2018 la Usk, il sistema di rating dei giochi tedesco, ha finalmente autorizzato la riproduzione di simboli e riferimenti espliciti legati al periodo nazista nei videogames, pur se con la limitazione di riservarli al solo pubblico adulto[10]. L'universo videoludico teutonico veniva così finalmente equiparato a tutte le altre sfere dell'intrattenimento (fumetti, cinema e serie TV) e, soprattutto, a quanto avveniva già nel resto del mondo, dove una simile censura non era mai stata presente.
Si è interrotto così una sorta di whitewashing[11], la cui efficacia è per altro piuttosto dubbia, come si evince dal confronto tra i due trailer di Wolfenstein II[12]: in quello per i giocatori tedeschi la svastica non appare mai, ma lo scenario e i dettagli (potremmo dire "la cornice") presentano dei riferimenti al nazismo fin troppo evidenti per essere negati o dimenticati; e persino Hitler senza baffi altro non è che una replica dell'originale (o dello stereotipo dell'originale) appena uscita dal barbiere.

10 https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651
https://www.repubblica.it/esteri/2018/08/09/news/la_germania_via_libera_ai_simboli_nazisti_nei_videogiochi-203774933/

11 Nella sua accezione di "imbiancare" o "nascondere", usato soprattutto nel linguaggio anglosassone.

12 Wolfenstein II: the new colossus, Activision, 2017. Un video di confronto tra i trailer si trova su Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=kTQ1eBiRRRo

Figura 1: foto tratta da https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651; a sinistra un frame del trailer originale, a destra quello per il pubblico tedesco.

La censura è in questa situazione superflua, quando non dannosa, e non se ne fa una questione di accuratezza storica. Anzi, spesso dietro a questo mantra sono stati giustificati prodotti controversi o di dubbio gusto (come dimostra il caso di Assassin's Creed III[13], ambientato durante la guerra d'indipendenza americana[14]). Il problema semmai è il messaggio che si continua a veicolare, svastica o meno: una semplificazione dannosa e una banalizzazione estrema di una delle esperienze più atroci dell'umanità, ma che con l'umanità, il suo passato e la sua natura più intima e violenta ha pur sempre a che fare.

BIBLIOGRAFIA

Chapman, Adam, e Jonas Linderoth. «Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games». In *The Dark Side of Game Play*, a cura di Elvira Mortensen Torill, Jonas Linderoth, e Ashley ML Brown. London: Roudledge, 2015.

13 Assassin's Creed III, Ubisoft, 2012

14 Chapman e Linderoth, «Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games».