



Quarta conferenza italiana di Public History – proposta di panel

Titolo

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

[Bad to the bones: the nazis as antagonists in pop culture after WW2]

Temi e ambiti di esperienza

Media e produzione di contenuti di storia

Descrizione generale

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.

English version

1941, the American Pacific fleet stationed in Pearl Harbor is hit by a Japanese air raid, marking the entry into the war of the United States. In the same year Joe Simon and Jack Kirby publish the first issue of *Captain America* for *Timely Comics*. On the cover, the stars and stripes superhero punches Adolf Hitler himself. 1981, Steven Spielberg brings to the cinema a subject conceived and written by George Lucas that deals with the events of the adventurous Indiana Jones, archaeologist in the 1930s dealing with a group of Nazis obsessed with the occult. 2017, the production company Activision Blizzard realizes the video game *Call of Duty WWII*, based on the events of the Second World War; a particular game mode involves players facing an army of living dead Nazis, or zombies, resurrected by mysterious rituals halfway between science and the occult. 2019: a group of youngsters makes headlines by presenting themselves at the well-known convention of comics and video games "Lucca Comics and Games" dressed as Nazis. In their defense they declare that they are dressed as characters from a video game and not for the purpose of celebrating Nazism, despite the fact

that emblems and uniforms are recreated in great detail. It is possible to identify in pop culture the seeds of a process of depotentialization of the figure of the Nazis by exponents of a totalitarian and bloody political-ideological movement, considered the main culprit by traditional historiography of the outbreak of the Second World War and guilty of the Holocaust, to simple villains of comics, films and video games, with a consequent progressive separation between historical reality and pop narration? And widening the discussion, has this process also incorporated other organizations or ideologies? PH, thanks to its peculiar multidisciplinary approach, is perhaps the most suitable discipline to relate to this theme, through effective historical narratives and free from easy spectacularizations.

Interventi

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 Main Stream del dopoguerra**

Gabriele Sorrentino (Associazione PopHistory)

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. Due recenti pubblicazioni - *I mostri di Hitler* (2018) di Eric Kurlander e *L'Enigma occulto di Hitler. Il Terzo Reich e il Nuovo Ordine Mondiale* (2013), di Pierluigi Tombetti – hanno ribadito l'importanza dell'occultismo nella formazione e nella gestione del potere da parte del nazismo, nato dall'apporto di una società segreta di stampo pseudo-massonico, denominata Thule-Gesellschaft, o Società Thule. Questo esoterismo si basava su una complessa stratificazione di tradizioni che da un lato richiamava la più antica mitologia tedesca, dall'altra vedeva Gesù come era il maestro ariano più importante, tanto da ricercare con grande impegno il Santo Graal e la Lancia di Longino. Gli esperimenti medici perpetrati dai nazisti sui prigionieri della Seconda guerra mondiale non sono, purtroppo, una notizia e contribuiscono a creare quest'aurea sinistra che ha grande potenza narrativa. Le origini di questa complessa tradizione vanno cercate nel periodo romantico della costruzione della nazione tedesca nel XIX secolo - partendo dai *Discorsi alla nazione tedesca* di Fichte (1806) - 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.

2) **Trionfi di volontà, arche perdute, teschi rossi ed imperi galattici: i nazisti come epitome del villain cinematografico**

Matteo di Legge (Associazione PopHistory)

Il rapporto tra nazismo e cinema 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 ed è passata alla storia per aver diretto alcuni dei più famosi film e documentari propagandistici del regime, come *Triumph des Willens* (Il Trionfo della Volontà), girato nel 1935 a Norimberga, sede delle adunate oceaniche del NSDAP. Successivamente la figura del nazista come *villain* entra a far parte di quella che definiamo *pop culture* già nel 1941, ma solamente 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. Questa tendenza ad usare

i nazisti o esemplificazioni degli stessi quali villain cinematografici deriva con ogni probabilità dal forte impatto che ancora destano certi comportamenti, certe caratteristiche di vestiario quali uniformi, elmi o in senso più generale una iconografia che rimanda immediatamente a quello che si potrebbe definire “Impero del Male”, una rappresentazione stilizzata e in buona parte stereotipata di una grande e maligna organizzazione politica, potente, militarizzata e tentacolare: da *Star Wars* (1977) a *Indiana Jones* (1981), arrivando ad *Hellboy* (2004) e *Overlord* (2018) il Reich nazista rappresenta per la narrativa in tutte le sue forme un candidato perfetto ad interpretare il *villain* di una storia. Ma ciò che deve far riflettere è l’intercambiabilità di questi *Imperi del Male*. Questo è un elemento sul quale i public historian sono, a mio avviso, chiamati a discutere e confrontarsi.

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

Igor Pizzirusso (Associazione PopHistory)

Nell’agosto del 2018 la *Usk*, il sistema di rating dei giochi tedesco, autorizzò la riproduzione di simboli legati e riferimenti espliciti legati al periodo nazista nei videogames, pur se con la limitazione di riservarli al solo pubblico adulto. In Germania l’universo videoludico 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. Anzi, semmai era l’esatto opposto, considerando che già dal 1981 la presenza non solo dei simboli nazisti, ma del nazismo *tout court*, era stata completamente sdoganata. In quell’anno usciva infatti il primo capitolo della fortunata saga Wolfenstein (*Castle Wolfenstein*), che più di ogni altra ha impattato nell’immaginario pubblico, contribuendo oltretutto a rinsaldare – in particolare con *Return to Castle Wolfenstein* – anche il legame tra nazismo ed esoterismo. Non si tratta comunque dell’unico caso; anche saghe più ancorate al realismo bellico (*Call of Duty* e *Medal of Honor*, per citare le più celebri) hanno da sempre utilizzato la figura dei nazisti come nemici d’elezione, stereotipati e cristallizzati 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. Una visione manichea e retorica che contribuisce indubbiamente ad appiattare e semplificare, quindi a depotenziare la portata tragica – eppure estremamente concreta, reale, “umana” – dell’esperienza nazista. Gli effetti di ciò sono tanto più grandi 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 nello spazio (le maggiori case dell’industria videoludica hanno quasi sempre sede negli Stati Uniti).

English version

1) **From Arminius to the Thule Society, the German national myth building through the "pop" reinterpretation of the ancient, its influence on Nazism and its elaboration in the Main Stream culture after WW2**

Gabriele Sorrentino (Associazione PopHistory)

Indiana Jones saga, about the archaeologist in search of Lost Ark and Holy Grail, or *Overlord* (2018), where the Nazis conduct experiments on humans and transform them into ferocious and supernatural creatures, are just a few examples of mainstream products in which pop

culture after WW2 used the esotericism of Nazi Germany as an important element in the plot of adventure stories. Two recent publications - *Hitler's Monsters* (2018) by Eric Kurlander and *Hitler's Occult Enigma. The Third Reich and the New World Order* (2013), by Pierluigi Tombetti - reiterated the importance of occultism in the formation and management of power by Nazism, born from the contribution of a pseudo-Masonic secret society, called Thule-Gesellschaft, or Thule Society. This esotericism was based on a complex stratification of traditions that on the one hand recalled the most ancient German mythology, on the other he saw Jesus as the most important Aryan master, so much so that he sought with great commitment the Holy Grail and the Lance of Longinus. The medical experiments perpetrated by the Nazis on the prisoners of the Second World War are not, unfortunately, news and contribute to creating this left-wing aura that has great narrative power. The origins of this complex tradition are to be found in the romantic period of the construction of the German nation in the nineteenth century - starting from the Discourses to the German nation of Fichte (1806) - with references to the oldest (and pagan) Germanic traditions, with the celebration of figures such as that of Arminius who stopped the Romans and, obviously, all the medieval imperial tradition.

2) **Triumphs of will, lost arche, red skulls and galactic empires: the Nazis as the epitome of the film villain**

Matteo di Legge (Associazione PopHistory)

The relationship between Nazism and cinema is very close and spans more than half a century, moving steps directly from within the political movement itself. Leni Riefenstahl was the architect of the first mix between the Nazi dictatorship and cinema: she will be remembered in years for directing some of the regime's most famous propaganda films and documentaries, such as *Triumph des Willens (The Triumph of Will)*, shot in 1935 at Nuremberg, home of the NSDAP ocean gatherings. Subsequently, the figure of the Nazi as villain became part of so called pop culture as early as 1941, but only in paper: that year was in fact the year of Captain America comic's first issue, published by Timely Comics (which will flow into the famous Marvel Comics). Here, Captain Steve Rogers punches Adolf Hitler, after becoming a superhero through the super soldier's serum. Using Nazis - or examples of them - as cinematographic villains probably derives from the strong impact caused by certain behaviors or certain characteristics of clothing or, more generally, an iconography that immediately refers to something that could be defined "Empire of Evil", a stylized and largely stereotyped representation of a large and malignant political organization, powerful, militarized and sprawling. From Star Wars (1977) to Indiana Jones (1981), arriving at Hellboy (2004) and Overlord (2018), the Nazi Reich represents for all types of fiction a perfect candidate to interpret the villain of a story. But what is interesting for us, is the complete interchangeability of all these Evil Empires. This is an element on which public historians are called to discuss and discuss.

3) **Da Wolfenstein a Wolfenstein: nazisti-zombie e il concetto di "male assoluto" nell'universo videoludico**

Igor Pizzirusso (Associazione PopHistory)

In August 2018, the USK, the German gaming rating system, authorized the reproduction of symbols and explicit references related to the Nazi period in video games, although for adults only. In Germany, the game universe was thus finally equated with all other spheres of

entertainment (comics, cinema and TV series) and, above all, with the rest of the world, where such a censorship had never been existent. Indeed, it was quite the opposite: already since 1981 the presence not only of Nazi symbols, but of Nazism *tout court*, was concrete. In that year, in fact, the first chapter of the Wolfenstein successful saga (Castle Wolfenstein) was released; a videogame series which more than any other has impacted the public imaginary and contributed moreover to strengthen - particularly with Return to Castle Wolfenstein - the bond between Nazism and esotericism also. However, this is not the only case; even sagas more anchored to bellic realism (Call of Duty and Medal of Honor, to quote the most famous) have always used Nazis as the perfect enemy, stereotyped and crystallized in the archetype of absolute evil; an ancestral menace, to defeat and eradicate as it was a zombie epidemic, or a legion of creatures born from the very mouth of hell. A Manichean and rhetorical vision that undoubtedly contributes to flatten and simplify, therefore to weaken the tragic reach - yet extremely concrete, real, "human" - of the Nazi experience. Effects of this are even bigger where a young, less aware and less expert audience is encountered; an audience which perceives the events of the Second World War as distant and remote in time and space (the major houses of the video game industry are almost always based in the United States); but, despite this, an audience who became – through games – not only a consumer but also a producer of history and historical content.

Chi siamo

Gabriele Sorrentino - laureato in Scienze Politiche con Indirizzo Storico Politico presso l'Università degli Studi di Urbino con una tesi in Storia Medievale, diplomato al Master di II livello in Public History presso l'Università degli studi di Modena e Reggio Emilia con una tesi dal titolo *Giocare il Risorgimento: un approccio di Public History ai Moti modenesi del 1831*. Giornalista, addetto stampa, si occupa di storia locale, scrive articoli e saggi storici ed è anche un narratore fecondo, con all'attivo tre romanzi storici e una saga Fantasy. Tiene conferenze di Storia locale, spaziando dalla Storia romana, al Medioevo, al Rinascimento, fino al Risorgimento. È tra i soci fondatori di POP HISTORY, l'Associazione nata dall'esperienza di alcuni studenti del Master in Public History di UNIMORE.

Contatto: gabriele.sorre1976@gmail.com

Matteo Di Legge – Laureato magistrale in scienze storiche all'Università di Bologna, ha conseguito il Master in Public History nel 2017 con una tesi-documentario sulla storia del Liceo Muratori dal titolo “Muratori – Ieri e Oggi”. Appassionato di storia militare dell'Inghilterra, ha pubblicato *“Nascita ed evoluzione della Marina Britannica – da Sir Francis Drake a Lord Horatio Nelson”*. Si è occupato di storia d'impresa, archivi fotografici e ha scritto alcuni articoli sui legami tra cultura nerd e storia sul blog “Geekpizza”.

Contatto: matteo.di.legge@gmail.com

Igor Pizzirusso - lavora all'Istituto nazionale Ferruccio Parri (ex INSMLI) dal 2006. Ricercatore e *web content manager* dell'Istituto e della rete degli enti associati (quest'ultimo ruolo dal 2010). Il suo principale progetto di ricerca è la banca dati “Ultime lettere di condannati a morte e di deportati della Resistenza italiana”, per la quale si è occupato sia di programmazione web che del reperimento dei documenti originali. È anche responsabile della gestione dei database su “Stampa clandestina” e “Antifascisti, combattenti e volontari

della guerra di Spagna”, oltre all’Atlante delle stragi naziste e fasciste, di cui ha curato anche una parte della ricerca e per il quale tuttora si prodiga nella fase di correzione e nuove implementazioni. È anche caporedattore e *web content manager* della rivista di didattica della storia Novecento.org. Si occupa di digital history e di public history, con particolare attenzione a temi quali Wikipedia e il gioco storico.

Contatto: redazione_insmli@insmli.it

Referente

Igor Pizzirusso

Tel. 3355623978

Mail. redazione_insmli@insmli.it

English version

Gabriele Sorrentino - Master's Degree in Political Sciences (Historical Political major) at the University of Urbino with a thesis in Medieval History; Master's Degree in Public History at the University of Modena and Reggio Emilia with a thesis entitled "Playing the Risorgimento: a Public History approach to the Modenese Motions of 1831". Journalist, press officer, handles local history, writes articles and historical essays and is also a fertile narrator, with assets of three historical novels and a Fantasy saga. He lectures on local history, ranging from Roman history, to the Middle Ages, to the Renaissance, up to the Risorgimento. He is one of the founding members of POP HISTORY, the Association born from the experience of some students of the UNIMORE Master in Public History.

Email: gabriele.sorre1976@gmail.com

Matteo Di Legge – Master's degree in historical sciences from the University of Bologna, he obtained his Master in Public History in 2017 with a thesis-documentary on the history of Muratori High School entitled "Muratori - Yesterday and Today". Passionate about military history of England, he published "Birth and evolution of the British Navy - from Sir Francis Drake to Lord Horatio Nelson". He has dealt with business history, photographic archives and has written some articles on the links between nerd culture and history on the blog "Geekpizza".

Contatto: matteo.di.legge@gmail.com

Igor Pizzirusso – Researcher and web content manager for Ferruccio Parri National Institute (former INSMLI) and his network of institutes since 2006. His main project is "Last Letters of condemneds to death and deportees of the Italian Resistance" database, for which he also took care of the retrieval of the original documents. He's also in charge of the management of *Resistance press* database and *Spanish war's antifascists, fighters and volunteers* database. He took part as well in *Atlas of Nazi and Fascist massacres* project, both in research and web programming. He is also editorial redactor in chief and web content manager of the history education magazine Novecento.org. He studies digital history e public history, with particular attention to Wikipedia e historical games.

Email: redazione_insmli@insmli.it