

**4 novembre 1918 – 4 novembre 2008**  
**Convegno a 90 anni dalla fine della Grande Guerra**  
\*\*\*

**PICCOLI UOMINI E GRANDE GUERRA**

All'indomani della crisi del luglio del 1914 irruppe nella storia una magmatica fusione di moderne tecnologie industriali, ardite e spietate e di istinti primari drammaticamente riscoperti, di un ordine politico, sociale e morale che andava in frantumi a causa della vertiginosa accelerazione delle sue strutture, delle sue ideologie, del suo immaginario, delle sue aspettative e di progresso implacabile, infine di un ordine bellico che dilagava come idea ossessiva di annichilimento del nemico. Tutto ciò portò ad uno strappo del tessuto della storia, del mondo, delle coscienze così lacerante che non bastò a se stessa e non si esaurì nel baratro che aveva spalancato. Alla fine della guerra nel 1918 l'Europa in frantumi del dopo Versailles con la difficile ricomposizione di un tessuto geopolitico e sociale ancora sconvolto dimostrò che la Grande Guerra fu il preludio di una catastrofe che doveva ancora concludersi con l'avvento di una nuova guerra. La Grande Guerra nacque come una guerra lampo che, però, finì per durare quattro anni e mezzo e divorare uomini, idee e macchine mortali in un'allucinazione cupa e ossessiva, una malattia perenne che avvelenò l'Europa nel passaggio traumatico dal vecchio mondo al nuovo. Grazie alle profonde e acute considerazioni e alle splendide pagine scritte da storici come Fussell, Leed, Gibelli, Isnenghi, che hanno contribuito in modo determinante alla costruzione di questa relazione, cercheremo di definire le grandi e laceranti trasformazioni del mondo fisico e mentale che scaturirono dalla deriva e dalla catastrofe bellica. Lo storico A. Gibelli afferma che la guerra fu così "grande", smisurata, mostruosa, imprevedibile e incontrollabile che non fu possibile pensarla nella sua reale portata prima che fosse accaduta e anche dopo ripensarla in termini di esperienza continuò ad essere difficile. Fu una guerra radicalmente nuova per la quale gli uomini non possedevano ancora concetti sufficienti a descriverla, capirla, esprimerla. Fu una guerra dell'impossibile e proprio l'indicibilità e la incredibilità furono i principali connotati di questa travolgente, convulsa trasformazione del mondo rivelandone la portata distruttiva per le menti e i corpi dei combattenti che vi furono trascinati all'interno. Ciò di cui milioni di uomini fecero simultaneamente esperienza tra il 1914 e il 1918 non fu solo la guerra, ma il mondo moderno. Per lo storico P. Fussell la Grande Guerra fu l'evento fondante della memoria moderna e lo storico E. J. Leed la paragona a un gigantesco sanguinoso rito di passaggio attraverso cui il vecchio mondo venne lasciato definitivamente alle spalle e il nuovo fu tenuto fragorosamente a battesimo. La modernità irruppe all'improvviso con le sue macchine e le sue masse sui campi di battaglia. La guerra fu una violenta, intensissima esperienza di modernità industriale. Le plebi furono sottoposte a un rapido processo di inurbamento metaforico e di effettiva proletarizzazione. Concentrate in vaste moltitudini, subirono uno sfruttamento e un'usura crudeli, la costruzione di una disciplina durissima, vennero a contatto con le macchine e le tecniche di una guerra moderna. Soprattutto in Italia la guerra divenne una drammatica resa dei conti tra classi dominanti e classi subalterne, tra società urbano-industriale e società rurale sotto l'impulso delle impetuose trasformazioni in corso. La guerra esaltò il ruolo dello Stato come agente di mobilitazione massiccia di forze, sentimenti, immagini, miti e utilizzò e potenziò le nuove tecnologie industriali, sperimentò nuove forme di organizzazione del lavoro, di mobilitazione intensiva e di movimentazione forzata di grandi masse umane; nella guerra si affermarono, infine, una radicale espropriazione del tempo e della vita e un'inedita combinazione del principio di efficienza e razionalità e il principio di distruzione e annientamento. La guerra disegnò i contorni di un nuovo paesaggio mentale in cui si mescolavano l'elemento artificiale, meccanico, chimico, tecnologico e quello naturale, il senso del tempo come discontinuità e il suo disancorarsi dalle matrici biologiche, naturali e tradizionali; l'irrompere della nuova morte di massa come prodotto di organizzazione industriale su larga scala e come perdita del confine tra umano e disumano e annullamento dell'individualità nell'anonimato della massa. L'esperienza della guerra fu moltiplicata e frantumata dalle immagini visive e sonore della realtà grazie alla fotografia e al cinematografo che trassero da essa i propri linguaggi comunicativi; per la prima volta un evento si presentava ai

contemporanei e ai posteri in una molteplice rifrazione, si amplificava e frantumava insieme, vedendo moltiplicarsi i suoi significati e le sue risonanze così nell'oggettività della guerra, così nella soggettività della sua ricezione e interpretazione. La trasformazione del mondo mentale non fu solo quella delle modificazioni ambientali, ma anche quella dell'intervento attivo degli uomini, delle classi dominanti e dello Stato. Essa fu conseguenza anche del condizionamento e del controllo delle coscienze, dell'opera di alfabetizzazione, delle attività di formazione del consenso, non semplici trasformazioni ideologiche, ma, più profondamente, trasformazioni antropologiche, che coinvolsero le grandi masse mobilitate in una nuova educazione nazionale che prefigurava il fascismo e il nazismo. La percezione istantanea del cambiamento, il senso della discontinuità, l'enormità inconcepibile della guerra, la sua forza plasmatrice capace di modificare radicalmente il modo di pensare e comunicare, che si potevano cogliere tanto nella memorialistica e nella diaristica colta quanto nelle scritture della gente comune, segnavano l'inizio di nuove strutture mentali, di nuove forme di esistenza esterne e interiori, individuali e collettive, un nuovo senso della vita e della morte, della percezione del paesaggio e dell'idea di natura, dell'identità personale e del rapporto col mondo. Il vero cambiamento penetrò nella sfera della soggettività, della mentalità e della memoria lasciando segni irreversibili diventando un marchio indelebile di un grande trauma e di un nuovo inizio. Il confine tra il prima e il dopo fu soprattutto un confine mentale e antropologico che non poté essere più oltrepassato per ritornare al punto di partenza a tal punto la società forgiata dalla guerra, prodotto di un processo di massificazione, militarizzazione e modernizzazione, subì un accelerazione prodigiosa eppure nefasta che sarebbe giunta tragicamente a compimento nella seconda guerra mondiale.

## **IL RACCONTO DELLA GUERRA**

La grande guerra fu un evento distruttivo di dimensione inedita e mostruosa che la avvicinò ad una catastrofe naturale al punto che nel pensiero e nell'immaginazione scatenò gli stessi sconvolgimenti mentali e le stesse trasfigurazioni mitiche, divine o demoniache che gli uomini primitivi sperimentavano nei confronti di fenomeni naturali terrificanti e inspiegabili. La Grande Guerra spalancò un baratro tra passato e futuro e il senso angoscioso di questa memoria intollerabile, eppure così profondamente impressa nella coscienza individuale e collettiva, divenne una costante della letteratura di guerra, che si dibatté nell'impossibilità di trovare un significato univoco, definito, accettabile all'esperienza di guerra e di recuperare il rapporto interrotto con il proprio mondo e la propria coscienza. L'incontro e l'immersione nella grande storia e la concentrata e lacerante esperienza della modernità obbligarono intellettuali e masse popolari a ridefinire l'identità e la memoria, tra la coscienza di essere state vittime o di essere divenuti protagonisti, tra il senso della grandezza e il senso dell'orrore, una riflessione spesso traumatica, ma necessaria e sempre minata dal senso di incommensurabilità degli eventi e dell'inadeguatezza delle coordinate concettuali, percettive, sensoriali disponibili e dalla feroce disillusione delle aspettative. La narrazione della guerra come l'esperienza diretta di essa conservò sempre qualcosa di inespresso e inesprimibile, per un bisogno inconscio di rimozione, di censura, di chiusa elaborazione di un segreto di dolore, di assurdità, che nella memoria autobiografica di molti reduci divenne una sorta di terapia più o meno consapevole per fronteggiare il dolore della lacerazione e dello straniamento. Nel contesto della guerra, tuttavia, sembrò farsi strada una specie di interscambiabilità tra realtà e rappresentazione, tra letteratura e vita, tra immaginazione ed esperienza vissuta, in quel contesto l'umano si confondeva col disumano, il corporeo col meccanico, la vita si mescolava alla morte. Per descrivere questo scenario irreali era necessaria la forza dell'immaginazione tanto che la guerra paradossalmente si faceva teatro, cinema, mitografia, il fantastico diventava familiare e l'orrore diventava normale mentre svaniva il confine tra realtà, sogno e incubo.

## **IL SOLDATO-MASSA**

Protagonista e vittima della guerra era il soldato-massa, il fante anonimo, comune, senza qualità, spersonalizzato e manipolabile, un perfetto mezzo della macchina bellica. Scomparsi i concetti ottocenteschi di valore ed eroismo individuale, il soldato viene espropriato della sua volontà, della sua identità, standardizzato e addestrato ad essere un meccanismo dei migliaia che facevano avanzare la macchina bellica. Il soldato era reso tale dalle condizioni della vita in trincea, paesaggio labirintico di fosse, cunicoli, fango e sudiciume, cadaveri, trappole esplosive, esalazioni mortifere. Un angosciante supplizio prosciugava il fisico e il morale dei soldati in un'oscillazione surreale e crudele tra apatia, dinamismo meccanico e spersonalizzante, una lugubre anestesia dei sensi e della memoria, la straniante irruzione di confusione allucinatoria, una insensata euforia vitalistica o una lucida e disperata pragmaticità. In una sconcertante precarietà e in una degradante umiliazione fatta di innumerevoli privazioni e compromessi con la volontà di sopravvivenza le regole dell'umanità e dell'ordine civile si scioglievano in una trama di sopraffazioni ad ogni livello, che, spesso, esasperava gli odi e le differenze sociali e che, tuttavia, non cancellò mai del tutto una silenziosa e tenace solidarietà umana. Agirono sulla formazione alla guerra dei soldati l'educazione autoritaria, la disciplina severa e repressiva, l'esempio degli ufficiali, divisi spesso dai "proletari del fronte" da una sorda incomunicabilità e da un ottuso militarismo, l'acculturazione e indottrinamento ideologico elementare e retorico operato dallo Stato e dalla propaganda bellica. Il soldato-massa, come un operaio-massa venne formato dalla monotonia di compiti ripetuti, dai passivi automatismi, dalla perdita di autonomia e di autodirezione, dalla frammentazione e perdita di controllo del tempo, dall'ambientazione sonora assordante che inibiva la comunicazione. Una esplicita immagine della fabbrica che produceva materiale umano per la guerra. Il carattere industriale della guerra si rivelava non solo nell'imponente impiego di moderne tecnologie, ma anche nelle forme di organizzazione razionale del lavoro e di grandiosa movimentazione di macchine, materiali e uomini. Lo stupore di molti soldati per lo spettacolo della modernità si tramutò presto nell'angosciata sensazione di essere entrati a far parte di un meccanismo insensato, che si autoriproduce e lavora senza scopo e senza fine e poi nell'orrore della stessa modernità.

## **LA NEVROSI DI GUERRA**

Prodotto e insieme risposta alla follia tecnologica della guerra di massa fu la figura del soldato impazzito, smemorato, ammutolito che non riconosceva gli altri ed era divenuto irriconoscibile, travolto da una radicale metamorfosi. La nevrosi di guerra fu un complesso fenomeno psico-sociologico che assunse varie forme: traumi da esplosione, nevrosi del sepolto vivo, nevrosi da gas, il cuore del soldato, la simpatia isterica con il nemico. La nevrosi di guerra era la fuga attraverso la malattia da una realtà percepita come intollerabile e distruttiva. La nevrosi fu effetto psichico soprattutto della guerra industrializzata e fu definita dai medici psichiatri nelle retrovie "una guerra di nervi". Il dominio assoluto dell'artiglieria a lunga portata, della mitragliatrice e del filo spinato, aveva immobilizzato la guerra e l'immobilità imponeva un atteggiamento passivo del soldato di fronte alle forze del massacro tecnicizzato. La causa della nevrosi stava nel dominio dei materiali sulle possibilità di movimento del soldato; le nevrosi furono il prodotto del rapporto sempre più alienato del combattente rispetto ai mezzi di distruzione e della necessità di erigere difese più forti e complesse contro le paure e i sovvertimenti che essi generavano. La guerra determinò un numero eccezionale di neuropatici e psiconevrotici per la definizione dei quali la psichiatria oscillava tra l'identificazione di un essere biologicamente inferiore, portatore di tare mentali ereditarie e il riconoscimento delle nuove misteriose dinamiche che si muovevano nella sfera mentale e inconscia. Il malato di mente fu un prodotto specifico della nuova guerra industriale e moderna. Di fronte ad una macchina che era insieme Stato e guerra, tecnologia e distruzione, razionalità e morte, la rottura, la resistenza e il rifiuto non trovavano spesso altre strade che non la follia, la malattia. Ne veniva fuori la ricerca spasmodica di una via di fuga e insieme l'impossibilità di trovarla e di conseguenza si realizzava una forma di fuga interiore, di diserzione virtuale che era

la malattia o la sua simulazione, come possibilità di sottrarsi alla logica implacabile della mobilitazione. La nevrosi di guerra se era funzionale ai soldati in quanto offriva una delle poche vie di fuga praticabili, lo era anche alla autorità in quanto presentava un'alternativa alla ribellione collettiva e ad altre forme di sfida diretta contro l'autorità e la legittimità della guerra. I terapeuti dovevano indurre i pazienti ad abbandonare quella che nella maggior parte dei casi si intendeva come una simulazione, una evasione dal dovere e a recuperare il loro ruolo militare e la concezione di ciò che dovevano essere. Si imponevano tremende sanzioni come shock elettrici, comandi urlati, iniezioni di etere, isolamento, restrizioni alimentari o la promessa di alleviamento della pena in cambio dell'abbandono dei sintomi, se i pazienti non avessero rinunciato alla loro finta nevrasia e non avessero accettato quella concezione. Le terapie "disciplinari" dovevano agire sulle motivazioni umane, drammatizzando la questione morale legata al conflitto tra dovere pubblico e intenzioni personali e persuadendo il paziente a recuperare la virtù morale e il senso dell'onore. In questo caso, secondo i medici militari, i disturbi psichici e il rifiuto della guerra nascevano solo dalla paura e da una darwiniana predisposizione biologica ereditaria che determinava una inferiorità morale latente del soldato. Tuttavia risultò presto evidente che approfondendo gli studi dei numerosi casi clinici fossero le cause di guerra a determinare veramente la nevrosi e ad accomunare soldati predisposti e non. Le terapie disciplinari furono criticate dagli analisti per la disumanità dei loro procedimenti. La guarigione forzata da vere e proprie torture comportava, infatti, una distruzione del paziente stesso. La terapia analitica considerava la nevrosi il risultato non di una decisione conscia presa dal paziente nevrotico, che era incapace di prendere decisioni, che non riusciva né a rinunciare al suo desiderio di sopravvivenza, né agli imperativi morali che lo inchiodavano al fronte. La nevrosi, dunque, era un segno di conflitti che rimanevano inconsci e non c'era simulazione laddove agivano invece forze istintuali su cui non si aveva controllo. Il sintomo era il segno di un dramma interiore che per gli analisti doveva emergere attraverso la regressione del paziente sotto ipnosi fino all'evento o all'insieme di eventi che avevano fatto precipitare il sintomo e la ripetizione dell'esperienza traumatica rimossa avrebbe reso accessibili le motivazioni inerenti le condizioni di vita e ambientali disumane, continuate e senza sbocco che erodevano e disgregavano la psiche del soldato incapace di sopportare a oltranza una guerra al di là di ogni umana resistenza. L'impulso alla fuga appariva, quindi, come una inevitabile reazione alla mobilitazione di massa e all'incalzante imperativo distruttivo, alla costrizione fisica e psicologica della guerra di trincea, di lunga durata e di impronta industriale. Tale impulso, però trovava difficoltà insormontabili nell'esprimersi proprio per l'accerchiamento rigoroso e pervasivo che la struttura mentale, ideologica e materiale della guerra esercitava sui soldati inglobati nel meccanismo bellico e di propaganda. La figura del soldato folle, quindi, fu l'incarnazione estrema della follia mentale e fisiologica inaccettabile della guerra. La prolungata esperienza di trincea, l'aver subito incessanti bombardamenti, essere stati travolti dalle esplosioni, essere rimasti sepolti sotto le macerie o sepolti vivi perché creduti morti, l'aver visto cadere numerosi compagni accanto a sé, insomma lo scenario convulso della battaglia e della trincea furono il comune contesto in cui la malattia si sviluppò producendo confusione mentale, delirio, allucinazioni e disgregazione della memoria regressioni animalesche o infantili. Dietro il trattamento della vittima psichica della guerra stava quindi il problema della sopportabilità della guerra stessa, perciò la nevrosi era la normale conseguenza dell'abnorme, invisibile potenza che schiacciava gli uomini costretti ad andare oltre i propri limiti. Le difese psichiche dei combattenti venivano quindi demolite dai livelli inediti di violenza impersonale, tecnologica, ma anche dalla consapevolezza che la guerra era una creazione umana e che le sofferenze, la morte, spesso tanto crudele quanto casuale, la mutilazione fisica e psichica del soldato non erano un castigo divino o della natura, c'erano uomini a muovere quelle macchine terrificanti, ad aver scatenato e continuato la guerra, uomini che perseguitavano la morte e la distruzione al di là di qualsiasi implicazione militare, politica, umana. Sull'incidenza della nevrosi, dunque, pesava non il carattere del soldato, ma della guerra stessa. Quando nel 1918 la guerra tornò ad essere di movimento, per quanto il fuoco fosse sempre intenso e soverchiante, l'incidenza della nevrosi di guerra crollò dimostrando che proprio la guerra di trincea con il suo immobilismo, la sua fissità era la causa prima del collasso psichico che aveva colpito i combattenti.

La forte incidenza della nevrosi di guerra fu parzialmente riassorbita quando il soldato riacquistò la percezione di se stesso come autore dei propri atti, la sua facoltà di intervenire sul mondo delle cose, la sua autonomia, la sua individualità. L'incontro del combattente con le sovrastanti forze tecnologiche della guerra aveva provocato inoltre la regressione psichica nella magia, nell'animismo, nella nevrosi, la soppressione della coscienza logica e la perdita di contatto con la realtà rese l'ambiente di guerra irreale, magico, popolato da forze oscure e incontrollabili. Altre forme di fuga dalla realtà della guerra furono le diserzioni e i vagabondaggi che spesso rivelavano, da parte soprattutto di soggetti provenienti dal mondo rurale, un rifiuto della costrizione e mobilitazione bellica, di freni e controlli alla mobilità imposti dallo Stato, di un sistema complesso e disciplinato regolato da norme rigide. La guerra di trincea, però, statica e in ranghi serrati scoraggiava i tentativi di diserzioni, consegnarsi al nemico era rischioso e l'aumentata sorveglianza dello Stato, il consolidamento dei mezzi repressivi e l'inasprimento delle sanzioni rendevano fughe e diserzioni decisamente problematiche. Spesso, però, fughe e diserzioni apparivano gesti folli e come tali venivano trattati psichiatricamente, dunque, come malattie, espressioni di inferiorità. Tuttavia nella maggior parte dei casi si trattava di uomini miserabili, smarriti disorientati, smemorati, spesso pentiti dei loro gesti e incapaci di darsene ragione. Erano i transfughi della terra di nessuno, coloro che avevano cercato una fuga senza scampo e disperata perché, nella dimensione totalizzante della guerra fuggire e nascondersi erano solo un illusorio tentativo di trovare un buco nel tessuto di quell'assurda realtà. La fuga avveniva sotto la spinta di impulsi incontrollati e inspiegabili, come automatismi che scattavano inconsciamente guidati dal bisogno interiore di tornare a casa e ritrovare la familiarità, la coerenza, l'intensità sentimentale, tutte cose negate dalla guerra. Accanto alle fughe e alle diserzioni c'erano anche le varie forme di indisciplina e insubordinazione che esprimevano l'insofferenza del soldato, la sua profonda stanchezza mentale e fisica nei confronti delle costrizioni e prostrazioni della guerra e verso la soffocante e ossessiva disciplina e che si manifestava con gesti impercettibili o clamorosi da punire severamente o trattare psichiatricamente. L'insubordinazione del singolo, però, poteva prefigurare la ben più pericolosa ribellione collettiva come accadde a nell'Esercito Regio italiano nel 1917 a Caporetto. Quando i fanti devastati e sempre più alienati dall'esperienza di guerra si resero conto che dopo quattro anni di stragi e indicibili patimenti, il sacrificio di vite umane smembrate nel corpo e nella mente era irrilevante rispetto all'isterica, feroce ossessione della distruzione del nemico ad ogni costo propugnata da ufficiali e politici sprezzanti con le loro strategie dissennate, si riappropriarono della loro vita e scelsero la via dell'ammutinamento, dell'insubordinazione o della rivolta pacifista contro il "nemico interno". Mentre anche tra i civili cominciava a dissolversi l'ottenebramento causato dalla "possessione ipnotica" della guerra e le rivolte, gli scioperi e il socialismo incrinavano i "patti di unione" che aveva consegnato al conflitto nazioni unite in nome della guerra, sul fronte si verificavano gli episodi più celebri di ammutinamento, come la rivolta di gran parte della fanteria francese sotto il comando dello spietato generale Nivelle, in seguito al sanguinoso fallimento dell'offensiva sull'Aisne il 29 maggio 1917. Molto faticosamente gli alti comandi riuscirono ad imbrigliare una forza che non era riuscita ancora a valicare gli argini della oppressiva "prigionia di guerra", ma per quanto ancora? A est la rivoluzione russa stava sgretolando molte indubitabili certezze. La repressione al fronte si manifestò nella sua forma più violenta con il ricorso alle esecuzioni sommarie imposte per ogni atto di insubordinazione grave nei confronti dei superiori e di "viltà" in presenza del nemico. Altra cosa furono le "decimazioni" che non distinguevano tra colpevoli e non colpevoli: una norma disumana invalsa nell'esercito per reprimere fulmineamente tanto l'indisciplina che lo sbandamento dei reparti. Le prime decimazioni si ebbero ad un anno dall'entrata in guerra, nel maggio 1916, a seguito dello sfondamento delle linee italiane sull'altopiano di Asiago, quando, rimaste sole a reggere il contraccollo del crollo del fronte russo, le truppe italiane stanche e sfiduciate per il vano, sanguinoso protrarsi di una guerra in cui si avanzava di pochi passi ad un altissimo prezzo di vite umane, cedettero di schianto all'offensiva austriaca a Caporetto. Il generale Cadorna si mostrò sin da allora zelantissimo nell'applicazione di questo mostruoso uso di guerra, la decimazione, e lo prescrisse ai comandi inferiori senza tenere in alcun conto le procedure sancite dalle leggi militari; né esito a reprimere ogni tentativo dei combattenti

che, isolati o in gruppo cercavano di darsi prigionieri al nemico. La disfatta di Caporetto (che fu riassorbita, in seguito, grazie ad una eroica resistenza sul fiume Piave e sul Monte Grappa, che costò gravissime perdite) oltre che una sconfitta militare, che rivelò tutta la debolezza e la disorganizzazione dell'esercito italiano, i cui soldati provenivano essenzialmente da ceti bassi e dal mondo contadino, fu anche una sconfitta politico-sociale, perché come scrive il Lehner, fu accompagnata da una sorta di sciopero, dall'insubordinazione generalizzata, dalla diserzione in massa, da un diffuso spirito di rivolta. Un enorme potenziale di protesta che avrebbe potuto trasformarsi in un'impresa rivoluzionaria di grande e sconvolgente portata se i dirigenti del partito Socialista non avessero avuto paura di quei "ribelli" e avessero capito che questa era un'occasione irripetibile per dare una guida a quella volontà disordinata di lotta di classe e convogliarne la forza verso l'instaurazione del socialismo. Presto, però, la "grande paura" passò, la protesta si spense e la guerra riprese in un clima di riscossa nazionale. Altro fenomeno particolare di reazione nevrotica ai traumi della guerra era l'autolesionismo, dalla casistica clinica varia e rivelatrice di un'esasperazione e insieme di una determinazione estrema nel procurarsi una via di fuga da una condizione intollerabile, anche a costo di sofferenze, ferite e mutilazioni. Altro fenomeno dall'intrinseca ambiguità era la simulazione della malattia mentale che riguardava una massa considerevole di individui sottoposti a fatiche e traumi senza uguali, che presentavano sintomi di epilessia e isterismo, mutismo, smemoratezza, convulsioni, deliri. Tutte vittime dell'azione deformante della guerra spinte da un desiderio disperato e convulso di sottrarsi al pericolo, alla sofferenza, alla morte. Per arginare questa smobilitazione si ricorse a misure disciplinari severe che si intrecciarono a violente terapie riabilitative al limite della tortura che restituirono al servizio molti che furono forzatamente dichiarati simulatori, mentre pochissimi riconosciuti ammalati furono internati nei manicomi. Con la fine della guerra, tuttavia, le turbe psiconevrotiche non scomparvero, infatti in molti casi l'instabilità nervosa si trascinò per alcuni anni ancora; in altri casi coloro che avevano resistito al collasso nervoso durante la guerra cedettero di schianto dopo la fine delle ostilità, al ritorno a casa. In molti casi l'aggressività repressa, la rabbia, la coscienza di essere stati vittime resero i reduci soggetti instabili, che covavano rancore verso la società, le autorità civili, verso l'idea stessa della patria. All'uscita dalla realtà di guerra, nella ricerca di compensazione affettiva e sicurezza, i veterani rimasero fortemente delusi proprio da quella patria che avevano idealizzato, insieme alle persone e cose del passato prebellico, come difesa contro le dissonanze il senso di inferiorità, la degradazione, l'impotenza e le umiliazioni causate dalla guerra. Il crollo di queste idealizzazioni e l'impatto duro e spietato con la smobilitazione, la disoccupazione, la povertà, l'estraneità assoluta di tutto ciò che un tempo era familiare, contribuirono a creare stati ansiosi, di isteria o addirittura di schizofrenia, a infrangere la speranza di recuperare una reintegrazione nella normalità sociale, civile, emotiva, un'identità solida, a rivelare la dolorosa consapevolezza di ciò che era stato il soldato in quella guerra. Coloro che rinnegarono la propria esperienza di guerra cercarono la soluzione delle loro sofferenze psichiche nella rimozione dei ricordi, ma proprio la paura di ricordare fissò nelle menti dei veterani di guerra quella esperienza in modo permanente fino a trasformarla in ossessione. Poi inevitabilmente anch'essa sarebbe stata assimilata, ideologicamente integrata e mascherata sotto luoghi comuni e, infine, accettata.

### **L'IMMAGINARIO DELLA GUERRA MITI, CREDENZE, LEGGENDE E SUPERSTIZIONI**

Le caratteristiche della guerra di trincea imposero al soldato di cercare rifugio nella terra, di rintanarsi sottoterra, riducendo o annullando la percezione visiva del soldato che non poteva rivolgere la propria aggressività contro un nemico visibile. Queste condizioni esasperarono e acuiro le sensazioni, la guerra si combatté interiormente e il campo di battaglia paradossalmente apparve vuoto di soldati e al contempo saturo. Proprio il ricordo di aver vissuto tanto a lungo in una terra piena di uomini invisibili e sovrastata da una onnipotente tecnologia si impresso in modo vivido nella mente di tanti combattenti tanto che l'improvvisa apparizione del nemico da dietro le linee generava la sensazione dell'imponderabile, del perturbante. L'invisibilità privò il nemico di

ogni sembianza umana nascondendolo dietro una minacciosa imponderabilità e quando i soldati si imbattevano in altri soldati nemici in carne ed ossa e si scopriva che erano fatti come loro era una scoperta sconvolgente per soldati che avevano dimenticato, avevano rimosso ciò che conoscevano, che era loro familiare, noto. L'esperienza di guerra era una continua trasgressione e rovesciamento di categorie e classificazioni mentali e comportamentali che non erano più definitive, ma venivano rimesse in discussione. Lo stesso concetto della morte perdeva la sua netta definizione di momento di transizione dalla vita alla non vita e l'esperienza esistenziale labile e come sospesa si trasformava in un processo di estraneazione permanente, una progressiva esclusione dal passato, una rottura di tutti i legami, una trasformazione profonda dell'io che perdeva la propria identificabilità e si ritrovava in un totale isolamento dal mondo esterno, mentre scivolava sempre più in una specie di morte in vita in cui tutto perdeva di senso, di definizione, i tempi si dilatavano, i movimenti rallentavano fino alla paralisi e la morte diventava l'unica certezza. Tra i paradossi della guerra, però, ci fu anche lo svilupparsi di sentimenti positivi di compensazione come il cameratismo che cancellava barriere sociali artificiali e il condividere un destino comune che trascendeva dal rango e rendeva tutti uguali. Proprio questa perdita dello status sociale veniva sentita come una liberazione dalle costrizioni della società civile, ma essa implicava una uniformità e una parificazione prodotte dalla sottomissione ad una autorità militare e dalle dure condizioni di guerra. I soldati vivevano un'esperienza così destabilizzante, nella sua contraddittorietà, nella sua radicale sovrapposizione di violenza e quiete, paura e noia, che la percezione della nuova realtà e la sua sempre sfuggente comprensibilità costituivano come un segreto incommunicabile. Imparando le nuove regole del paradosso e delle violente emozioni i soldati furono costretti ad operare una riconfigurazione dei loro processi mentali in cui, perdendosi le abituali convenzioni, si sviluppavano nuove relazioni, dove il fantastico, il bizzarro, il mostruoso sembrava dare un nuovo senso alle cose e agli eventi. Nella Grande Guerra il potere della moderna tecnologia non avrebbe dovuto apparire così sorprendente visto che i combattenti avevano vissuto in un'epoca tecnologicamente fertile con invenzioni come, il telefono, l'automobile, l'aeroplano, i progressi nel settore chimico ed elettrico, la scoperta delle radiazioni, eppure il disorientamento di fronte alla prima guerra industrializzata della storia fu frastornante. Il trionfo della macchina sull'uomo, l'onnipotente gigantismo della guerra, la tecnologia, abnorme, terrorizzante, demoniaca, sovrastavano il piccolo misero fante, in balia di forze distruttive più grandi di lui. La tecnologia aveva perso la sua neutralità e ogni oggetto industriale rivelava una natura diversa, mostruosa a cui bisognava riabituarsi. Il soldato semplice della prima guerra mondiale percepì la guerra come un'esperienza sempre più distinta e lontana dalla sua prospettiva, dai suoi propositi e dalle sue motivazioni personali. Gli eventi della guerra venivano vissuti in una dimensione così sproporzionata, fuori controllo, che la guerra stessa sembrava un'entità che visse ed agisse quasi autonomamente dalla volontà dei suoi artefici e dettasse ed imponesse le azioni ai suoi partecipanti. Il labirinto fu la metafora della natura frammentata, disintegrata e disgiuntiva del paesaggio in cui erano inseriti i combattenti della guerra di trincea. La trincea, luogo metamorfico, modificata in continuazione, era l'emblema di una vita ineffabile, enigmatica, di allucinante precarietà che produceva confusione ed esaurimento psichico; un groviglio di direzioni incrociate in cui l'idea di una via d'uscita diventava sempre più vaga e remota e l'illusoria sensazione di libertà di scelta diventava paralizzante. Il labirinto di trincee era un mondo completamente chiuso, sotterraneo in cui i combattenti dovevano superare una serie di prove, sopravvivendo alle quali, si innescava un mutamento esistenziale irreversibile. La figura del soldato aggressore regredì in personalità difensiva, vittima di una guerra dominata da aggressori "impersonali" come l'acciaio e i gas, la tecnologia industriale. L'impegno a sopravvivere giorno per giorno a stretto contatto con il nemico creava una forma di fraternizzazione con esso, un specie di simpatia nevrotica che era generata dalla perdita dell'identità dell'aggressore e dalle necessità materiali. La comune ostilità e l'odio aggressivo che avrebbero dovuto definire il carattere del soldato non potevano reggere in una situazione in cui la guerra difensiva era diventata un modo condiviso di vivere, in cui cercare di ridurre le ostilità e prolungare la tranquillità nelle trincee era una necessità per entrambe le parti. Il mito della guerra sgorgò dall'esperienza di una piccola minoranza di soldati al fronte, giovani ufficiali colti provenienti da famiglie relativamente

privilegiate, per i quali la guerra fu, come nota P. Fussell, “una guerra letteraria”. La stragrande maggioranza dei soldati al fronte, invece, veniva dalle classi medio basse urbane e contadine. Nel complesso essi concepivano la guerra come un lavoro inevitabile da compiere come parte di una squadra. Asworth ha dimostrato come i soldati su entrambe le parti del fronte, avessero elaborato un sistema del “vivi e lascia vivere” che vigeva quotidianamente su due terzi della linea. Così si stringevano una serie di accordi di coesistenza “pacifica”: gli artiglieri limitavano il fuoco a certi momenti della giornata e solo verso posti noti, le pattuglie di perlustrazione si evitavano reciprocamente, si evitava il cecchinaggio durante il rancio, si permetteva lo sgombero indisturbato dei feriti o la riparazione delle trincee e dei reticolati. Allorché la violenza si ritrovò ritualizzata, “l'altra parte” fu l'espressione più usata per indicare l'altra squadra, come nello sport, piuttosto che “il nemico”. Le tregue, l'inerzia e la ritualizzazione furono una maniera di aumentare la possibilità di sopravvivenza che veniva sistematicamente trasmessa alle nuove unità appena arrivate al fronte. I soldati erano effettivamente civili in uniforme, in genere, non potevano e non volevano abbandonare la propria morale da civili, incluso il comandamento di non ammazzare. Questi soldati non combattevano per il re o l'imperatore o la patria, ma l'uno per l'altro e ben presto abbandonarono ogni illusione sul fronte interno e sulla sua percezione della guerra come sorgente di gloria, creando una spaccatura tra combattenti e non combattenti, mentre le uccisioni, comunque inevitabili in una guerra avvenivano soprattutto a distanza, in forma meccanizzata e impersonale più che in scontri corpo a corpo. Questa specie di solidarietà umana era comunque una forma di alienazione che nasceva dalla perdita dello scopo e del significato della guerra e contrapponeva il soldato di trincea a quanti dall'esterno, cioè lo stato maggiore e l'opinione pubblica in patria, spingevano per l'offensiva, per un'esasperata aggressività. Questa aggressività indotta forzatamente, nel primo anno di guerra, non riuscì a cancellare l'umanità dei soldati, i loro sentimenti e principi etici fino a forme estreme e per certi versi paradossali come nella celebre vicenda del natale 1914, una tregua tra i soldati tedeschi ed inglesi che imposero volontariamente una sospensione delle ostilità e un recupero della sacralità della festa e dello spirito di fraternità e condivisione con cui andava vissuto. Soprattutto il “fronte interno” con le sue aspettative di bellicismo radicale e la sua idea astratta della guerra e i suoi codici di valori e formalismi militari facevano molta pressione e non riuscivano a comprendere le ragioni della guerra “vera” quella drammaticamente vissuta e non semplicemente propagandata. L'estraneazione del militare dal ruolo e dall'immagine del soldato-guerriero creò progressivamente una delegittimazione e devalorizzazione del combattere e del morire in battaglia. Coraggio, onore, sacrificio di sé, eroismo appartenevano ormai al mondo delle illusioni, distante dalla vita di trincea. Il soldato diventato succube dello strapotere dei materiali, un uomo qualunque, sostituibile, sacrificabile, perde la vocazione del guerriero, la concezione ideale di se stesso e del proprio ruolo e il contatto ideologico che lo legava alla patria; la guerra non è più l'eroica avventura in cui si temprava lo spirito e si sublima il valore e la morte non è più l'esaltante passaggio nell'eternità, ma un evento casuale, persino banale, che bisogna solo attendere con pazienza e rassegnazione. La guerra generò nel soldato una concezione di sé come di un anonimo proletario in uniforme che doveva cercare di salvare ad ogni costo la pelle e i cui sogni di gloria, di eroismo, dovettero trasfigurarsi in fantasie e miti. Un mondo dominato dal mito, dalle fantasie e dalle leggende si materializzò nel mezzo di una guerra che rappresentava il trionfo della industrializzazione moderna, del materialismo e della meccanica. Nel folklore di guerra le fantasie e le leggende, a volte assurde e infantili, ma altre volte inquietanti per la loro verosimiglianza, furono la necessaria articolazione fantastica e nevrotica delle contraddittorie e problematiche, spesso inspiegabili, realtà della guerra che dovevano essere risolte creano un'altra dimensione della realtà. L'impatto della guerra sulla coscienza sensoriale dei soldati fu fortissimo rendendo difficile distinguere il vero dal falso e ciò che bisognava realmente temere. L'udito si sostituì alla vista e l'immobilismo acuì il bisogno di usare l'immaginazione per dare forma a sogni e miti. La guerra, dunque, con la riscoperta di credenze, miti, rituali, leggende fece regredire psicicamente i soldati verso una mentalità più arcaica primitiva, infantile. Il mito svolse l'operazione di semplificare le contraddizioni sociali e la problematicità del reale ricombinando i simboli in nuovi messaggi, immagini, rappresentazioni e organizzando così un mondo senza contraddizioni in cui le cose

sembravano significare da sole. I miti servivano ad alleviare le contraddizioni ristrutturando gli elementi di conflitto della realtà, ma senza spiegare nulla e permisero di selezionare quegli elementi veramente significativi dell'esperienza di guerra per riorganizzarli in una nuova dimensione immaginativa. Fu il caso, ad esempio, della contrapposizione tra due schemi rappresentativi dei luoghi della guerra: le retrovie come luoghi bucolici in cui regnava una natura positiva e un rapporto gratificante con l'uomo-pastore; la prima linea come paesaggio lunare dominato da distruzione, morte e dalla presenza disumana della tecnologia. Il combattimento in trincea con l'invisibilità del nemico, la necessità di trovare riparo nella terra, l'intrico senza fine del sistema difensivo, lo squassante frastuono del fuoco di sbarramento, la fatica degli spostamenti, concorsero a produrre un profondo disorientamento, la sensazione di smarrimento, l'alterazione delle percezioni sensoriali con l'acuirsi dell'udito e la restrizione del campo e della coscienza visiva a un punto di vista individuale privo di prospettiva, di profondità; determinarono l'incapacità di osservare e registrare le cose in modo logico, sequenziale secondo le normali coordinate di spazio e tempo e l'inevitabile ridefinizione operata dall'immaginazione e dalle sue proiezioni che si sovrapponevano alla realtà. Lo sconvolgimento della capacità di sintesi visiva creò un clima di ansia e paura che favorì l'insorgere della superstizione: i soldati si sentivano vittime di forze malefiche che avrebbero potuto essere esorcizzate con formule scaramantiche e rituali magici e propiziatori. L'impressionante violenza tecnologica e il sovrastante dominio delle macchine costrinse i combattenti ad una regressione verso forme di pensiero e comportamento magiche, irrazionali, mitiche. Tutto ciò fu l'inevitabile risposta alla perdita totale del controllo individuale sulle condizioni di vita e di morte, quando sembrava che la sopravvivenza non potesse essere garantita dalla tecnologia. L'affidamento a difese di tipo magico e fantasie di invulnerabilità può essere visto, quindi, come il risultato di quel profondo senso di impotenza individuale di fronte alla violenza governata dalla tecnologia. La preclusione di ogni sintesi visiva e l'acuirsi della sensibilità uditiva contribuirono alla creazione di questa coscienza magica, infatti il frastuono terrificante del fuoco di sbarramento generava una sorta di condizione ipnotica con la perdita di coerenza logica, dei nessi di causa-effetto e il senso di sequenzialità temporale, un terreno fertile per il pensiero irrazionale e spontanee associazioni di tipo immaginativo, analogico. Il disorientamento derivante dal frastuono incessante dei bombardamenti provocò come nei ritmi sincopati e sfiancanti delle danze tribali un'alterazione dello stato di coscienza che costrinse i soldati a escogitare nuovi modelli per decrittare l'universo caotico che li circondava e pervadeva favorendo l'emergere di una coscienza irrazionale, attraverso il collasso psichico e la nevrosi; la difesa ultima contro la brutalizzante realtà della guerra erano perciò i paradossi, le proiezioni, fantasie lugubri e deprimenti o lo sviluppo di nevrosi. Vista dall'interno l'enormità della guerra sconvolse ogni prospettiva personale; quella guerra governata da una volontà sovrapersonale disumana era diventata una bestia gigantesca, incomprensibile, malefica che divorava insaziabilmente migliaia di uomini piccoli e insignificanti costretti ad una sofferenza senza fine e senza scopo da un fato misterioso, da un indecifrabile destino. Uno dei miti più significativi della guerra fu quello dell'aviatore e dell'avventura aerea come ultima sponda del comportamento cavalleresco. Questo mito per il fante intrappolato nelle trincee aveva un forte valore di compensazione. L'aviatore era colui che possedeva ancora una prospettiva, un orizzonte, la possibilità di una coscienza complessiva e organica, poteva tenersi al di sopra dello schiacciante caos della trincea, conservare la libertà, il movimento, il controllo di sé. In una specie di mistica dell'aviazione l'aviatore era l'eroe che combatteva un duello individuale nel quale potevano riflettere il coraggio, la destrezza, l'intelligenza, l'onore, l'avventura come in un moderno cavaliere tecnologico. I piloti d'aeroplano erano al contempo reincarnazioni dell'antico spirito cavalleresco e iniziati ai misteri delle macchine, che essi padroneggiavano e piegavano alla loro volontà come era ormai impossibile ai fanti. Inoltre poter osservare la guerra dalle vertiginose altezze del cielo sembrava poter conferire ad essa il senso e la dimensione di un progetto umano compiuto e il cielo con la sua vastità era immagine di una eternità così lontana e desiderabile per la tragica condizione mortale dei combattenti. La realtà della guerra impose ai combattenti di assumere un rapporto introspettivo con se stessi e il cielo assumeva una valenza psichica come la sede da cui un osservatore quasi disincarnato potesse osservare se stesso come vittima, una

proiezione che guardava e viveva la guerra dall'esterno e solo così poteva sostenerne e comprenderne le assurdità e gli orrori. Se la guerra dei cieli forniva una possibilità di auto-estraniazione, auto-trascendenza e introspezione, la guerra combattuta nel sottosuolo, la guerra di gallerie e di mine rappresentò un'immagine condensata di quanto di più oppressivo offrisse la guerra di trincea. Uno dei principali teatri di guerra fu il sottosuolo della terra di nessuno, nel silenzio, nel buio, nella mancanza di orientamento, nell'insopportabile tensione psichica. In superficie la terra diventava una prigione di immobilismo dei soldati di linea, nel sottosuolo un campo d'azione per i genieri. Nel sottosuolo i soldati diventavano "cavernicoli" in un regno sotterraneo pre-civilizzato, lontano dal mondo tecnologico e industrializzato e la guerra moderna poteva diventare combattimento primitivo dove alle baionette si sostituivano vanghe, picconi, clave. La guerra sottoterra poteva offrire l'immagine degradata di uomini come conigli rintanati nel sottosuolo oppure, esaltare la figura eroica degli scavatori impegnati a penetrare le difese nemiche e a farle saltare dall'interno, dotati di freddezza e lucidità mentale, energica capacità d'azione e coraggio. Come l'aviatore poteva sorvolare la terra del fuoco, i genieri potevano scivolarvi sotto, così anch'essi per i fanti di superficie rappresentavano una immagine di fierezza, intraprendenza, dominio delle forze naturali e meccaniche. Anche sulla figura dei lavoratori del sottosuolo si innestarono miti e misteri legati al potere quasi alchimistico di trasformare la terra, di accedere ai segreti del sottosuolo grazie a conoscenze tecniche che per gli altri possedevano quasi un'aura di stregoneria. La terra, che avvolgeva i minatori e incombeva su di essi con tutta la sua immensa mole poi era sentita come un organismo vivente, un corpo animato, una madre o un mostro che essi stavano violando. La galleria sotterranea, la miniera era uno spazio di chiusura psichica e materiale, di oscurità e solitudine, di pericoli mortali e di discesa verso l'ignoto, uno scenario perfetto, delle trasformazioni interiori, il luogo dove si compiva il processo di ricreazione e perfezionamento del guerriero, dove si forgiava l'uomo nuovo. Un mito che fu fatto proprio da coloro che non furono disposti ad accettare di essere stati strumentalizzati, sfruttati, mutilati, sacrificati in una guerra senza alcun fine nazionale o personale. L'enigma del labirinto della trincea si risolveva in una profondità spaziale e psichica dove pochi uomini erano padroni della magia della terra, del movimento. Penetrati nel centro della terra, essi conoscevano il cammino di risalita e di rigenerazione, temprati dalle forze elementari e dalla volontà che riconquistava uno scopo. Il mondo della guerra, la realtà quotidiana del conflitto modificò profondamente l'immaginario collettivo, i riferimenti mentali cambiarono e il mito riacquistò vigore. Come afferma Fussell, per molti versi la guerra sembrava implicare un brusco regresso al di là del diciottesimo e diciannovesimo secolo, fino al rinascimento, anzi fino alla mentalità e ai sentimenti del medioevo. La grande guerra fu particolarmente feconda in materia di dicerie e leggende, infatti, il bisogno di inventare comune a tutti gli uomini si era drammaticamente scatenato di fronte alla novità, all'immensità e alle grottesche realtà di quanto avveniva. La guerra stessa sembrava una terribile invenzione e sembrava potesse succedere di tutto. M. Bloch ricorda che l'opinione prevalente nelle trincee era che qualsiasi cosa poteva essere vera tranne ciò che veniva stampato. Da questo scetticismo nei confronti di ogni affermazione ufficiale scaturì, una prodigiosa rinascita della tradizione orale, l'antica madre dei miti e delle leggende. I governi costrinsero i soldati di prima linea a ritornare ai mezzi di informazione e alla condizione mentale di epoche anteriori in cui non esistevano riviste, quotidiani, libri, si ebbe così quasi un ritorno all'atmosfera psicologica propria del medioevo, quando le dicerie non erano diffuse come ora dagli addetti alla sussistenza, ma da venditori ambulanti, giocolieri, pellegrini e mendicanti. Tra le leggende più antiche e più famose ci fu quella degli angeli di Mons, località belga, che si riteneva fossero apparsi in cielo durante la ritirata di un battaglione britannico nell'agosto 1914 e che l'avessero protetta. Questa leggenda nasce, però da un racconto breve che Arthur Machen pubblicò sull'*Evening News* il 29 settembre 1914: *The bowmen*. I fantasmi degli arcieri inglesi morti ad Agincourt erano scesi in soccorso dei loro compatrioti in difficoltà lanciando frecce che avevano ucciso i tedeschi senza lasciare ferite visibili. Machen descrive questi arcieri, apparsi in mezzo ai due eserciti, come "una lunga linea di ombre circondate da un alone luminoso". Dopo una settimana gli arcieri creati da Machen si erano trasformati per l'opinione pubblica in veri e propri angeli, cosicché quella che era stata un'invenzione letteraria divenne un fatto reale. L'autore era

imbarazzato da questa deformazione, ma gli fu assicurato soprattutto da parte del clero che gli arcieri angelici erano reali ed erano apparsi in cielo nei pressi di Mons. Così esprimere dubbi diventava persino antipatriottico. Un'altra leggenda molto diffusa tra i soldati britannici era quella delle officine tedesche per la fusione dei cadaveri per la produzione dei grassi necessari alla fabbricazione della nitroglicerina, candele, lubrificanti industriali e concia per gli stivali. La macabra diceria nacque forse da un'equivoca traduzione di *Kadaver anstalt* (fabbrica per il trattamento delle carogne di animali per la produzione di sego). Ma esiste anche la versione britannica il "*Destructor*" dove ogni genere di rifiuti veniva ridotto in cenere anche corpi umani. Molti altri racconti di atrocità furono inventati per calunniare il nemico. Per esempio il fatto che i tedeschi usassero baionette con il bordo seghettato per infliggere ferite più crudeli. In realtà si trattava di seghetti per tagliare i rami degli alberi in dotazione insieme alle baionette normali. Bisognava diffondere ad ogni costo l'immagine del tedesco sadico e malvagio. Altra diceria che demonizzava il nemico era che i tedeschi avessero fatto ricorso come munizioni alle pallottole esplosive, in realtà, ma le devastazioni causate dai semplici fucili militari a tiro rapido armati con comuni pallottole già erano abbastanza strazianti. Tre le tante nefandezze attribuite ai tedeschi c'era quella del soldato canadese catturato e crocifisso sotto gli occhi dei compagni con le baionette come chiodi. La nazionalità del soldato era variabile. Non mancavano i simboli religiosi e i miracoli. Nel cimitero cittadino di Ypres si trovava un grande calvario di legno che secondo la credenza popolare era miracoloso perché una pallottola inesplosa si era conficcata tra il legno della croce e la figura di Cristo. Quando centinaia di migliaia di proiettili piovvero su Ypres, tutti risparmiarono il calvario tranne uno che colpì direttamente la croce, ma non esplose e rimase lì conficcato. Il crocefisso diventava perciò una icona delle sofferenze e del sacrificio dei soldati al fronte. Altre credenze diffuse erano che i tedeschi avrebbero ucciso ogni prigioniero trovato in possesso di oggetti tedeschi o che il nemico da entrambe le parti tenesse le donne nelle trincee come dimostravano i capi di biancheria femminile trovati nelle trincee e che, in realtà, erano semplicemente dei regali acquistati dai soldati in attesa di licenza per le famiglie. Ancora si credeva che alcuni francesi, belgi o alsaziani inviassero segnali alla lontana artiglieria tedesca servendosi di mezzi fantasiosi e astuti come spostare di tanto in tanto la posizione di un cavallo o si sospettava che gli agricoltori francesi tracciassero con l'aratro delle frecce per indicare le piazzuole britanniche più importanti o che le lavandaie dietro le linee inviassero segnali stendendo in vari modi lenzuoli ad asciugare. Il primato assoluto di inventività va al sergente canadese di artiglieria Reginald Grant che nel corso della guerra pubblicò un libro di favole, menzogne, superstizioni e leggende, tutte presentate come resoconti oggettivi. Il fantasioso sergente per spiegarsi come i tedeschi fossero così abili nel sistemare le contro batterie calcolando la posizione di quelle nemiche dal fragore e dal bagliore di queste ultime si era inventato che infidi agricoltori del luogo, in una sorta di spionaggio popolare, facessero segnalazioni ai tedeschi, facendo girare le pale dei mulini a vento al contrario, collocando per breve tempo quattro vacche bianche davanti ai cannoni delle batterie, spostando in posizioni anomale le lancette dell'orologio del campanile del villaggio o che avessero apparecchi eliografici nelle soffitte delle fattorie. Un capostazione del luogo sembrava tenesse un filo telegrafico che dalla stazione arrivava fino alle linee tedesche o che due donne nascoste presso le installazioni britanniche avessero lanciato da una cesta un piccione. Queste dicerie si proponevano di dare una spiegazione ad avvenimenti che diversamente sarebbero parsi soltanto accidentali o disastrosi. Altre voci avevano funzione consolatoria, come, ad esempio, la diceria popolare che lasciava intravedere l'imminente trasferimento di qualche unità in Egitto e poi in Italia o quella che rassicurava che nessun proiettile sarebbe mai caduto nella buca di un precedente proiettile. Altre voci erano spiritose e sardoniche come quella secondo cui l'esercito inglese pagava alla Francia l'affitto delle trincee o quella molto famosa, una drammatizzazione della convinzione della guerra sarebbe durata per sempre, che cioè la fine della guerra sarebbe stata annunciata da quattro razzi Very neri o blu sparati nel cuore della notte. Simili dicerie si trasformavano facilmente in veri e propri racconti brevi come quello famoso nato dall'ansietà e dal bisogno di trovare un motivo semplice per il fallimento degli attacchi britannici, cioè la leggenda di uno spettrale ufficiale-spia tedesco dagli strani indumenti che appariva nelle trincee inglesi proprio prima di un attacco,

nessuno lo vedeva arrivare o andarsene, non veniva mai catturato e non tornava mai nelle trincee tedesche: un mistero mai risolto. Variazioni sullo stesso tema furono la leggenda del lunatico inventore chiamato l'Ammiraglio un misterioso eccentrico ufficiale che dietro le linee aveva escogitato bizzarre invenzioni, paurosi giocattoli che non funzionavano ! La migliore leggenda di guerra, dotata delle più suggestive qualità fantastiche e simboliche narrava che in qualche punto delle due opposte linee si trovava un battaglione o un reggimento di disertori semi impazziti provenienti da tutti gli eserciti, alleati e nemici, che vivevano sottoterra perfettamente in pace tra loro in trincee, rifugi e buche abbandonate, da cui emergevano la notte per saccheggiare cadaveri e procurarsi cibo e bevande. Quell'orda di selvaggi, sbandati e feroci quasi inumani sarebbe vissuta sottoterra per anni e infine si sarebbe fatta così numerosa e rapace e irrecuperabile che fu necessario sterminarla. Tale leggenda rispecchia la vita reale nelle trincee in cui di notte si svolgevano i "lavori sporchi", ma anche l'universale sentimento di vergogna per l'abbandono dei feriti, lasciati a trascorre notti di sofferenza da soli in mezzo alle linee, nella terra di nessuno. Inoltre incarnava anche il sogno della disobbedienza all'autorità, non c'erano più nemici, il vero nemico era per tutti la guerra, infine esprimeva il sentimento che la vita in trincea era identificabile con la bestialità e la follia. Numerosi poi erano i talismani dotati del potere di deviare le pallottole e i frammenti di proiettili. Tutti, soldati o ufficiali, possedevano un talismano e avevano le tasche piene di reliquari. Portafortuna come monete, bottoni fiori secchi, ciocche di capelli, Vangeli, sassi portati da casa, medagliette di santi, bambole e orsacchiotti dell'infanzia, poesie o versetti della Bibbia trascritti e custoditi in sacchetti appesi al collo. Il bisogno era così impellente che nessun talismano sembrava assurdo. La superstizione era una caratteristica tipica del soldato italiano, anche tra i più colti. I fanti che popolarono le trincee avevano uno stretto legame con la propria terra natia, erano uomini semplici legati ai costumi del proprio paese di origine. La trincea, questa striscia di terra stretta e profonda, ospitò uomini totalmente diversi tra loro; in essa la forte mescolanza culturale portò ad una diffusione promiscua di credenze, usanze e leggende di differente provenienza; inoltre, la guerra e lo stress, cui erano sottoposti i combattenti, alimentarono il nascere di una serie di particolari rituali e scaramanzie. La propagazione di tali riti fu, dunque, favorita dall'intima coesione che caratterizzava "il piccolo mondo delle trincee", in cui il soldato pensava poco, il suo spirito lavorava senza oggetto, e diveniva preda dei sogni, delle leggende, delle voci più strane e assurde. La tipologia dei rituali era varia: passava da semplici credenze popolari a vere e proprie formule magiche, fino alla creazione di amuleti gelosamente conservati. Lo stesso fucile, soprattutto se aveva già ucciso un nemico, e le immagini sacre, tenute presso di sé, sarebbero stati molto propizi. Le preghiere indirizzate poco prima di un attacco a determinati santi, magari a quelli venerati nel proprio paese, e i gesti scaramantici riuscivano a dare al soldato tranquillità e sicurezza ed erano espressione di una profonda e tradizionale dimensione religiosa, più che di mera superstizione. Uno degli atti propriamente scaramantici era il grido collettivo "Savoia!", che nel corso della guerra venne abolito per evitare di preannunciare al nemico l'imminenza dell'assalto. Il fante, tuttavia, sentiva il bisogno di rivolgersi a un'entità che lo proteggesse e gli desse coraggio. Frequenti furono così le invocazioni a vari santi protettori o altri riti come il baciare le lettere, le immagini o le medagliette sacre ricevute da casa. In un ambiente precario come la trincea, dove tutto era indiscutibilmente provvisorio, anche semplici coincidenze rappresentavano solide certezze per il fante. Anche il canto di alcuni animali, quale quello della civetta, o una stella cadente erano per i soldati un chiaro segno di sventura, il preavviso di morte vicina. Vittima, nel secondo caso, sarebbe stato colui il quale avesse visto per primo la scia della stella. Il predestinato si sarebbe potuto salvare solo se fosse riuscito a farsi, per tre volte, il segno della croce, durante l'apparizione luminosa. Ma non tutti reagivano allo stesso modo. Accanto a chi scriveva a casa di far celebrare messe per la sua salvezza, o a chi pregava, vi era qualcuno che invece bestemmiava. La superstizione non era un fenomeno circoscritto ai soli meridionali. Accadeva spesso che al momento del pericolo i soldati piemontesi pronunciassero la formula magica "Samel Arant, Samel Su" e gli abruzzesi prendessero dal sacchetto portato sul petto un pizzico di terra del paese natale e lo gettassero dietro le spalle prima di partire all'attacco. Accadeva che altri, per salvarsi dai colpi nemici, portassero tre piselli rotti in tre pezzi, racchiusi in tre sacchetti, riposti in tre diverse

tasche e li spostassero ogni giorno dall'una all'altra. Accendere la sigarette in tre con lo stesso fiammifero era proibito: il più piccolo dei tre sarebbe morto. Bisogna sottolineare che questi "riti", quasi maniacali, non erano diffusi solo tra i soldati semplici e gli ufficiali inferiori, ma anche tra gli alti ufficiali. In un mondo in cui il sottile confine tra la morte e la vita era stato sconvolto, la religione e la superstizione si mischiarono profondamente. Per quanto riguarda le credenze, ve ne sono alcune che meritano di essere raccontate. Molto caratteristica era sicuramente quella che vedeva, nell'incrociarsi in galleria con una candela accesa, un sicuro presagio di morte. Altrettanto famosi erano i raduni degli scheletri d'ex combattenti che si fissavano appuntamento sui campi di battaglia oppure le apparizioni di figure religiose quali Don Bosco, Dio o la Madonna. Anche i fenomeni meteorologici più strani assumevano molta importanza soprattutto come spunto per storie e racconti fantastici. Le pratiche sanitarie fai-da-te in voga tra i soldati erano spesso ridicole e non avevano riscontro scientifico alcuno. Tra i combattenti siciliani, ad esempio, era diffusa l'usanza di portare appesa al collo un ciocca di capelli di una ragazza vergine così da evitare l'insorgere di malattie veneree. I lombardi, invece, avevano l'abitudine di tenere in tasca della ceralacca per scongiurare il raffreddore. Usanze simili comunque trovavano consenso anche fra le truppe nemiche: sembra, infatti, che gli austriaci si affidassero al dado da cucina contro i sintomi influenzali e all'aglio in tasca con funzione anti colera. Per quanto riguarda le formule magiche e gli scongiuri, queste andavano proferite leggendone su di uno speciale nastrino le iniziali. Ognuna di esse aveva una funzione specifica quale ad esempio "far tirare male il nemico" oppure "far funzionare bene il proprio cannone". Prima di sparare invece, i soldati erano soliti pronunciare in ordine Metor, Suter, Palar, tre parole che avrebbero dovuto avere un particolare potere portafortuna. Altra usanza molto diffusa consisteva nel tenere in tasche diverse tre nastrini con i nomi dei tre Re magi (Gaspar, Melchior e Balthasar). Gli amuleti erano di diversi tipi e avevano le più svariate funzioni: alcuni servivano contro le malattie, altri contro le emorragie (come le pietre rossastre), altri ancora contro il malocchio e la sfortuna. Il più diffuso tra questi era sicuramente il corno di corallo partenopeo (meglio se ritorto) il quale aveva però una particolarità: per funzionare doveva essere stato rubato a qualcuno. Per contrastare la sfortuna anche gli ufficiali si affidavano a oggetti simili anche se di maggior valore. Non erano rari, infatti, i casi in cui portassero attaccate al collo croci in legno di agrifoglio (legno con presunte caratteristiche stregonesche). Nel gruppo degli amuleti, comunque, non rientravano soltanto modelli con funzione strettamente anti jella, ma vi erano anche articoli dalle comprovate proprietà portafortuna. Ecco quindi che anche in questo campo il soldato aveva di fronte una vasta possibilità di scelta: quadrifogli, raffigurazioni di gobbetti e strani animali, ferri di cavallo (comunque rubati), chiodi di ferro (meglio se ricurvi). Altre consuetudini proprie di altre regioni erano i contenitori con cenere dell'abete natalizio (Lombardia) o intonaci di chiese e cappelle, icone di santi, preghiere propiziatorie. All'interno di qualche truppa nascevano anche particolari forme di Catene di Sant'Antonio. Occorre comunque ricordare che il principale rifugio morale per il soldato rimaneva la fede, che lo aiutava a sopportare gli orrori delle trincee. Preti, cappellani militari e frati svolgevano infatti un ruolo fondamentale nel facilitare ai moribondi il passaggio all'aldilà. Spesso erano essi stessi a mettere in pericolo la propria vita per salvare i feriti e trasportarli al sicuro. In un certo modo li possiamo definire una sorta di soldati nel vero senso della parola in quanto non era raro che si addossassero compiti fra i più duri quale il trasporto della legna o dei viveri, la costruzione di baracche e ricoveri. A volte la fortuna dipendeva anche da ciò che si faceva o non si faceva. Alcuni erano convinti che preservare la propria verginità o castità servisse a sopravvivere più a lungo o che bastasse la forza di volontà a proteggere dalle pallottole. C'era poi la "regola del tre", poiché i soldati trascorrevano un terzo del loro periodo di servizio al fronte in ciascuna delle tre linee di trincee separate, quella del fronte, quella di rinforzo e quella di riserva e nella suddivisione dei gruppi e nella ripartizione dei turni. Dopo mesi e anni di questa vita così tripartita era naturale considerare ogni cosa divisibile per tre. Questa percezione triadica si esprimeva anche nella "sequenza dei desideri": il sonno, il cibo, le donne. Persino nella percezione dei colori: il bianco del fumo. Il rosso dei proiettili, il verde dell'erba. Tre erano anche i corpi militari di terra, fanteria, artiglieria, cavalleria, che in alcune strategie di battaglia venivano mobilitate rigorosamente in sequenza, tre erano le fasi

dell'addestramento e altri aspetti ancora dell'esperienza bellica erano scanditi da questo paradigma. E poi c'era la conta per tre, vera e propria ossessione per i soldati, che decideva chi doveva lanciarsi all'assalto e chi doveva rimanere in trincea. Il tre dunque aveva un potere quasi mistico e profetico per cui tutto l'universo sembrava ruotare intorno a questo numero. Tre era gli spettri evocati dal poeta inglese Gurney in una sua ballata che ricordavano le Parche e che discutevano beffardi e profetici del funesto destino di un soldato camminandogli a fianco. Altrettanto lugubre e profetica era la leggenda del neonato in una fattoria gallese che al cadere in successione di tre recipienti fatti cadere dalla nutrice proclamava con voce sempre più possente l'imminente fine della guerra tra tre giorni. Dunque il paradigma triadico assumeva la forma di un'allegoria profonda e universale dell'esperienza umana abbruttente, alienante e del paradiso perduto e riconquistato: l'andata al fronte, la battaglia e la guarigione che diventano emblemi del viaggio-ricerca, della lotta cruciale che doveva concludersi con il sacrificio, la morte e infine la rinascita ed esaltazione dell'eroe. La semplificazione rituale e schematica della complessa esperienza umana durante la guerra si manifestava proprio in rituali, azioni ripetitive che esorcizzavano la paura e l'incertezza come ripetere viaggi significativi, rivivere momenti sacramentali o compiere semplici gesti privi di una particolare logica. Tutto questo portava alla rinascita del culto, del misticismo, del sacrificio, della profezia, della sacralità e della simbologia universale, insomma del mito. I simboli della religione vennero caricati di poteri miracolosi e profetici e fiorirono superstizioni e leggende popolari. Un esempio memorabile fu il bisogno di conferire un significato particolare alla famosa statua inclinata della Vergine e del Bambino in cima alla basilica di Albert, sul fronte francese. Era solo una mediocre statua di metallo dorato danneggiata per caso e fissata in modo precario al campanile, ma alla quale subito il mito attribuì il significato di un prodigio. Dapprima vi fu la profezia mistica: la guerra sarebbe finita, si diceva, quando la statua fosse caduta finalmente in strada. Questa credenza era comune a tutti, inglesi e tedeschi e da entrambe le parti ci si sforzava di abbattere la statua con tiri di artiglieria. Quando l'impresa si dimostrò più difficile del previsto i tedeschi diffusero la credenza che la parte che avesse abbattuto la Vergine avrebbe perduto la guerra. La statua rimase nella sua posizione inclinata fino all'aprile del 1918 dopo che gli inglesi avevano abbandonato la cittadina di Albert ai tedeschi. Per evitare che questi ultimi si servissero del campanile come di un posto di osservazione per l'artiglieria, gli inglesi puntarono su di esso i cannoni pesanti e abbatterono statua e tutto. La statua fu interpretata con significative metafore morali e miti allegorici in un drammatico simbolo di pathos, degli effetti della guerra sugli innocenti, in particolare su donne e bambini. Sembrava che la statua inclinata in posizione precaria, offrisse con le braccia protese il proprio figlio in sacrificio per porre fine al macello, una suprema offerta di pace a un mondo in guerra; altri interpretavano il gesto della madre come un atto di misericordia protendendosi in avanti per salvare il figlio che, come un soldato, era sul punto di cadere; altri ancora vedevano nella posizione precaria della statua l'afflizione della vergine, come oppressa da un'angoscia insostenibile, per le crudeltà che si perpetravano sulla Somme; altri, infine, vedevano la Vergine in un atteggiamento suicida come se volesse distruggere se stessa insieme al figlio. Queste storie e leggende in cui si mescolavano eroismo e misticismo rievocavano i racconti agiografici dove la santità si caricava di prodigiosità e i "romances" medievali in cui l'eroe procedeva attraverso prove, pericoli e miracoli verso una prova cruciale e il compimento del proprio destino. Il cavaliere eroe che metteva costantemente alla prova se stesso e sfidava vari nemici, uomini, giganti o draghi evocava il soldato che oltrepassava la linea del fronte, confine del mondo, inferno insieme letterario e reale per andare incontro al proprio destino attraverso prove terribili e necessarie. Solitudine, sacrificio, eroismo, nobiltà, onore richiamavano significati assoluti che si materializzavano in un'esperienza di guerra che per molti dotati di cultura si nutriva di immagini e figure letterarie tratte dai romanzi d'avventura e di formazione. Che dilettevano e plasmavano in profondità l'immaginario e l'idealità di molti giovani che avrebbero cercato nell'avventura della guerra la propria bramata liberazione sociale e culturale e il compimento eroico di un destino elettivo.

## **TRA UMANO E DISUMANO, IL CORPO, LA MACCHINA E LA MORTE**

La prima guerra mondiale segnò il trionfo della tecnologia anche come grande agente di trasformazione delle esperienze e delle percezioni visive e sonore. Le coordinate sensoriali esplosero sotto l'urto della potenza distruttiva dei bombardamenti che alteravano la percezione naturale e creavano forme di dissociazione. Una tempesta allucinatoria determinata da stimoli sensoriali potenti, violenti ed incessanti si abbatté sui combattenti immergendoli in una sorta di ambientazione infernale fatta di rombi, distruzioni, miasmi tossici, fiamme. Tutto questo era all'origine dello stato di smarrimento e disorientamento, uno stato di annichilimento totale a cui si aggiungevano la perdita di coscienza, la sordità, il mutismo che finivano per isolare il soldato dal mondo esterno. Il bombardamento sensoriale si prolungava poi e quasi si moltiplicava nelle manifestazioni allucinatorie e oniriche che avvolgevano la mente del soldato anche per giorni. La lacerazione degli stimoli sensoriali provocava anche la dissociazione e la scomposizione degli eventi percettivi, come la separazione dell'esperienza visiva da quella uditiva, come due mondi diversi in cui il tempo si dilatava in una durata interminabile e angosciata. La guerra scomponeva l'esperienza percettiva rendendola frammentaria e discontinua. Sollecitato dalla tensione emotiva e dalla convulsione della battaglia, frantumato dalla violenza delle percezioni, ma anche potenziato e modificato da mezzi artificiali, lo sguardo diventava capace di esperienze inedite in cui immagini, sequenze e rapporti analogici erano disintegrate, manipolate e alterate come sarebbero state espresse nelle avanguardie artistiche successive. La presenza simultanea di bagliori dovuti alle cannonate e le intense luci artificiali di razzi e riflettori ridipingevano il paesaggio visivo di luci chimiche ed elettriche violente e innaturali che rendevano ipnotico e surreale lo scenario di guerra contribuendo alla sua trasfigurazione fantastica. La prima guerra mondiale presentava una combinazione inedita di un fattore biologico e uno meccanico-tecnologico e il primo venne incorporato nel secondo, plasmato e consumato da questo. L'annullamento del confine tra umano e disumano si presentava come perdita di distinzione tra corpo e macchina e anche come simbiosi tra organismo vivente e materia inanimata. La standardizzazione degli uomini e la loro riduzione a materia di consumo e di scarto della macchina bellica ne furono manifestazioni significative. Nella guerra di artiglierie e di trincea la materia compenetrava il corpo, lo intersecava e lo spezzava. Il corpo nella vita di trincea subiva una metamorfosi assimilandosi alla terra, fondendosi con essa passando dalla forzata immobilità alla estrema fissità della morte. La spaventosa mescolanza di corpo e materia, la contaminazione, la confusione, la promiscuità, il sudiciume erano connotati tipici dell'ambiente delle trincee e fattori di destabilizzazione dell'equilibrio mentale. La guerra diventava inquinamento e violazione di un ordine naturale profanato, che, specialmente nella terra di nessuno in cui tutto appariva sconvolto, indifferenziato e spoglio, mancante di profondità e prospettiva, assumeva un valore emblematico di disordine e di morte. La morte apparve ai soldati come esperienza permanente, immanente e sempre imminente nella realtà e nella coscienza e inoltre cancellava le identità trasformando gli uomini in cose, in numeri. Alla istantanea sparizione degli uomini subentrava la lenta decomposizione dei cadaveri la cui presenza rimaneva ossessivamente invadente. L'uomo si tramutava in materia, si confondeva con essa e diventava parte della terra di nessuno e i morti convivevano in un contatto fisico diretto con i vivi, estremo limite dell'esperienza di contaminazione eppure condizione di assuefatta, tragica, paradossale normalità. La morte di massa spogliata di ogni rispetto, riservatezza e protezione, privata di senso, lutto e mediazioni diventava un nuovo paradigma della coscienza collettiva che si ritrovava nell'elaborazione monumentale e memoriale di un'intera nazione che celebrava nei sacrari l'eternizzazione dei valori patriottici e nazionali e il ricordo di una umanità distrutta. La morte divenne un momento centrale per l'uomo del XX secolo, un marchio indelebile a livello consapevole ed inconscio che rendeva irreversibile questo sanguinoso rito di passaggio alla modernità. Nella trama labirintica di questa esperienza radicalmente nuova della guerra i soldati smarrivano la propria identità, interrompevano la loro continuità esistenziale, percepivano drammaticamente di essere dominati da un meccanismo totalizzante e ineludibile, senza possibili relazioni con la vita prima e altrove, avevano la precisa coscienza di essere diventati comparse in un teatro senza scampo. L'irriconscibilità del soldato, la

sua estraneazione, l'indicibilità dell'esperienza di guerra come universo chiuso e incomunicante, il potere inesorabile di meccanismi ed apparati impersonali come lo Stato, la guerra, le varie forme di mobilitazione e inquadramento, i campi di prigionia e di concentramento, la massificazione e tecnicizzazione del massacro, il cieco scatenarsi di dinamiche ingovernabili da qualsiasi volontà umana individuale furono figure emblematiche di una catastrofe senza soggetto pur essendo stata subita da milioni di uomini espropriati del tempo, della vita, della storia.

Prof. re **Alessio Maceroli**

### **Bibliografia**

- *La Grande Guerra e la memoria moderna*, Paul Fussell, Il Mulino, 2000.
- *Terra di nessuno - esperienza bellica ed identità personale nella prima guerra mondiale* -, Eric J. Leed, Il Mulino, 1997.
- *L'officina della guerra - La Grande Guerra e le trasformazioni del mondo mentale*, Bollati Boringhieri, 1998
- *Il mito della Grande Guerra*, Mario Isnenghi, Il Mulino, 2002.