

## Inleiding:

# Wolfenstein

*Wolfenstein 3D* is een bij velen bekende videogame uit begin jaren negentig.<sup>1</sup> Je speelt het personage van een geallieerde krijgsgevangen spion die dient te ontsnappen uit het duistere nazikasteel ‘Wolfenstein’. Maar wat bij veel mensen onbekend is: kasteel Wolfenstein is niet zomaar uit de lucht gegrepen. Het is namelijk gebaseerd op het middeleeuwse kasteel Wewelsburg, dat op slechts twee uur rijden vanaf de Duitse grens bij Arnhem ligt. Een burcht in Büren, Westfalen, in de buurt van Paderborn, in de noordoosthoek van het Sauerland, met een duistere historie en een door Himmler en zijn Schutzstaffel (SS) achtergelaten occult stempel. Sterker nog: de Wewelsburg staat symbool voor de occulte kant van het nationaalsocialisme en van Himmlers SS in het bijzonder.

Die occulte kant heeft in de naoorlogse fictie, zoals in films, boeken en videogames, geleid tot beelden en associaties die we ondertussen allemaal kennen van bijvoorbeeld de gestoorde naziwetenschappers met hun bovennatuurlijke aspiraties. Hun inspanningen zouden moeten bijdragen aan de ‘Endsieg’, de ‘eindoverwinning’ op de vijanden van Duitsland. Deze term werd veel gebruikt in de propaganda van het naziregime, om aan te geven dat het Derde Rijk dus glorieus zou zegevieren. Onder meer de Indiana Jones-films zijn een duidelijk voorbeeld van stereotypering van nazionderzoekers op expeditie.<sup>2</sup> Geen enkele andere organisatie staat zo centraal in de populaire beeldvorming over nazi’s en het occulte dan de SS. Beïnvloed en geïntrigeerd door die westerse populaire cultuur waar ook ik mee opgegroeid en door beïnvloed ben, en geïnteresseerd in het ‘ech-

te verhaal' over nazi's en het occulte, verdiepte ik mij in beschikbare boeken, artikelen en documentaires, evenals in wat er in de krochten van het internet aan informatie beschikbaar is. De Wewelsburg kwam daarin steeds terug als centraal element, sowieso als het ging om de SS en in het bijzonder Himmler. Maar wat zijn de feiten en waar begint de fictie?

Ergens in de overlevering is bij het grote publiek dat zich interesseert voor Hollywoodfilms, videogames en sensatiebeluste boeken en documentaires een vrij bizar beeld ontstaan van de occulte SS, waarvan de leden zich vooral bezighielden met mystieke expedities, vechtend met Amerikaanse archeologen, of het uitvoeren van experimenten en rituelen in duistere kastelen om nazizombies tot leven te wekken. De realiteit van de SS en zijn misdaden is wellicht veel ernstiger en onbegrijpelijk te noemen, maar niet per se bizar in occulte zin.

Op zichzelf is het niet zo gek dat er een ander beeld is ontstaan: geschiedschrijving wordt in meer of mindere mate bepaald door het uitgangspunt van een pelgrimstocht van mensen die iets goeds of juist verkeerd doen. Soms met grote gevolgen voor de generaties na hen. Hun daden worden achteraf gekwalificeerd en soms gebruikt voor eigen doeleinden. Het verhaal dat dan blijft bestaan is vaak een compromis tussen (delen van) de feiten en de boodschap die men wil overbrengen. Geschiedschrijving is onvermijdelijk toch een vorm van 'creatieve reconstructie'. Het is vaak politiek getint, maar soms ook vrij plat en extra smeugig gemaakt, niet in de laatste plaats soms als vermaak bedoeld. Vroegere gebeurtenissen en karakters die daar een rol in spelen, worden vertaald naar een verhaal in de vorm van geschreven of visuele representaties, dan wel via mondelinge overlevering. En vaak heeft die bemiddeling de neiging over te gaan tot mythen en legenden, waarbij je je kan afvragen wat er nog is overgebleven van de feiten. Het nieuw onstane verhaal wordt dan uiteindelijk gezien als het waargebeurde verhaal. Niet in de laatste plaats geldt dit voor de geschiedenis van nazi-Duitsland en de Tweede Wereldoorlog. In de westerse samenleving wor-

den de nazi's doorgaans aan de ene kant geplaatst als de ultieme slechteriken en de (westerse) geallieerden als de overduidelijke *good guys*. De Russen nemen met de Koude Oorlog in gedachten een wat lastiger te definiëren plaats in. En toch leiden interpretaties vaak tot een beeld dat het grote publiek graag wil zien: een epische, bijna mythische strijd tussen het boven alles verheven goed en het absolute duistere kwaad. Kraakhelder wit tegen diepduister zwart: de dominante mythe van de Tweede Wereldoorlog als een apocalyptisch gevecht.

Aan deze typeringen kunnen op basis van occultisme allerlei ideeën, praktijken en symbolen worden verbonden die een heel eigen wereld zijn gaan vormen naast het rationele, feitelijke discours van de wetenschappelijke geschiedschrijving van de Tweede Wereldoorlog, waarin het overigens soms ook controversiële academische debatten aanzwengelt. Een wereld van het irrationele, het fantasierijke, het bovennatuurlijke en het occulte.<sup>3</sup> Deze wereld komt heel tastbaar naar voren in westerse populaire cultuur, zoals we verderop zullen zien, en blijft de interesse wekken van het grote publiek. Het is een feit dat onze herinneringscultuur, en ook de academische wereld, zeker niet immuun zijn voor 'occulturele' invloeden van populaire media.<sup>4</sup> Overigens is er ook, en met name in de wat gedateerde bronnen, een soort kruisbestuiving ontstaan tussen semifictie en semiwetenschappelijke publicaties met de daadwerkelijk academische wereld. Het thema 'nazi-occultisme' dat centraal staat in dit boek, is in ieder geval nooit helemaal objectief uitgekristalliseerd. Het is verbazingwekkend hoeveel onkritische referenties er bestaan in academische artikelen verwijzend naar een reeks van sensatiebeluste literatuur.

### *Occultisme*

Onderzoek naar nazi-occultisme levert wetenschappelijk gezien behoorlijk wat uitdagingen op en is ook nog relatief onontgonnen gebied. Het begint al met de verwarrende moeilijkheid van

de terminologie. Welke begrippen vallen er nu allemaal te scharen onder wat we gevoelsmatig bedoelen of associëren met die mysterieuze kant van de nazi's? Het occulte, occultisme, esoterie, esoterisme, randwetenschappen, grenswetenschappen, het bovennatuurlijke, religie, pseudoreligie, alternatief, mythisch, mystiek, paranormaal et cetera. In de jaren zeventig van de vorige eeuw hebben sociologen wel getracht het occulte of occultisme in een algemene omschrijving te vangen. De Amerikaan Edward Tiryakian omschreef het als volgt:

Opzettelijke praktijken, technieken of procedures die (a) verborgen of versluisde krachten in de natuur of de kosmos aan het licht brengen die niet kunnen worden gemeten of herkend door de instrumenten van de moderne wetenschap, en die (b) als hun gewenste of beoogde gevolgen empirische resultaten hebben, zoals ofwel het verkrijgen van kennis van de empirische gang van zaken ofwel het veranderen van wat ze zouden zijn geweest zonder deze tussenkomst.<sup>5</sup>

Een andere Amerikaanse socioloog, Marcello Truzzi, omschreef occultisme als een vergaarbak voor kennisclaims die op de een of andere manier afwijken van de norm, bestaande uit kennis die niet wordt geaccepteerd door de reguliere religie, wetenschap of cultuur.<sup>6</sup> Kortom: 'occult' is sociologisch gezien eigenlijk nog steeds een term voor (vage) bovennatuurlijke fenomenen die niet makkelijk in andere categorieën kunnen worden geplaatst.<sup>7</sup>

Maar welk gedrag en welke gebeurtenissen hebben dan precies bijgedragen aan de 'occulte' atmosfeer die kenmerkend zou zijn voor het nationaalsocialisme? En zijn deze thema's eigenlijk veel breder van toepassing op de situatie in Duitsland destijds en misschien wel helemaal niet zo specifiek karakteristiek voor de nazi's? Om hier een onderbouwd antwoord op te kunnen geven, zou hierin sowieso een veel beter, duidelijker raamwerk moeten worden neergezet.<sup>8</sup> Dit is er nog niet en het lijkt er ook niet snel

te komen. Een deel van de moeilijkheid zit hem misschien wel in het feit dat de historische feiten behoorlijk zijn ontworcht door voornamelijk die naoorlogse beeldvorming van nazi-occultisme door pseudogeschiedschrijving: de sensationeel geschreven boeken die werden gepresenteerd als gebaseerd op de feiten maar daar in werkelijkheid juist ver van weg bleven of deze in een ander licht plaatsten, maar wel zeer goed verkocht werden. Het zeer invloedrijke zonder context populair simplificeren van een heel complexe verhouding tussen verschillende elementen van het onderwerp, maakt dat er nog geen objectief beeld van bestaat. We moeten er dus maar van uitgaan dat met focus op de nazicasus onder 'het occulte' alles mag worden verstaan dat op enige wijze irrationeel, bovennatuurlijk, alternatief of vreemd is. En juist die opmerkelijke, soms ongrijpbare kant van het naziregime zal in dit boek nader worden uitgelicht. De geheimen en eigenaardigheden van de Wewelsburg, binnen de context van nazimytho-ideologie in het algemeen en de occulte kant van Himmlers SS in het bijzonder, zullen onder de loep worden genomen. Het naziregime kwam immers tot een nieuw 'geloof' dat, gebruikmakend van mystiek en teruggrijpend op een vermeend van vreemde smetten vrij gemeenschappelijk Germaans verleden, de basis vormde voor een geoliede moordmachine. Himmlers SS was de organisatie die deze moordmachine aandreef en de raderen ervan genadeloos liet draaien. En de Wewelsburg was voor Himmler belangrijk als middelpunt van zijn beoogde SS-Vaticaan. Hij wilde hier een centrum van ideologie, 'onderzoek' en nazicultus realiseren. Als 'Mittelpunkt der Welt' moest de burcht in alle richtingen worden uitgebouwd tot een onvoorstelbaar groot complex. En hoewel er van die plannen uiteindelijk veel minder terecht kwam dan de bedoeling was, en Himmler er in de praktijk zowel in de jaren dertig als in de oorlogsjaren eigenlijk weinig gebruik van maakte, is de burcht in naoorlogse fictie het brandpunt van nazi-occultisme geworden. Eveneens neemt deze historisch beladen locatie heden ten dage in de herinneringscultuur, zeker specifiek in Duitsland waar

men worstelt met het nazi-erfgoed, een lastige plaats in. Dit boek poogt de geheimen van deze onmiskenbaar mysterieuze en intrigerende middeleeuwse burcht in het hart van Duitsland nader te beschrijven en wellicht te ontrafelen.

## 1

## Nazifictie

*Wolfenstein 3D*, de videogame uit 1992,<sup>1</sup> wordt veelal gezien als het begin van de *first-person shooter*-schietspellen. Een first-person shooter is een type actiespel dat op een computer of gameconsole wordt gespeeld vanuit het perspectief van de speler. In dit soort spellen houdt de speler een wapen of een ander gebruiksvoorwerp in zijn handen waarmee tegen vijandige personages gevochten kan worden of waarmee een bepaalde actie kan worden verricht. Welke huidige dertiger of veertiger en gameliefhebber is er niet bekend met *Wolfenstein*? Als je het tenminste mocht spelen van je ouders, want het was toch behoorlijk bloederig en heftig, zelfs in de pixelkwaliteit van de jaren negentig. Voor wie het niet kent, neem ik je kort even mee. In het spel ben je de geallieerde spion B.J. Blazkowicz die als missie heeft belangrijke, geheime documenten te stelen van de vijand. Je hoofdactiviteiten zijn constant rennen, schieten op blokkerige kwaadaardige nazisoldaten (die steeds termen als ‘*Achtung!*’ en ‘*Halten Sie!*’ roepen) en hun herdershonden, en urenlang tegen muren aan lopen in die eindeloze met hakenkruizen, adelaars en portretten van Hitler gedecoreerde gangen die uit het standaardhandboek voor nazi-interieurdecoratie lijken te komen, mocht dat ooit hebben bestaan. In ieder geval zijn de ruimten in alles herkenbaar als wat men voor zich zou zien in de vertrekken van een typisch nazikasteel. Je moest langs die muren constant de enterknop of spatiebalk indrukken in de hoop dat een geheime deur open zou gaan naar een ruimte met verborgen, geroofde nazischatten. Maar eerlijk is eerlijk: in deze game gaat het toch vooral om alles en iedereen aan gort schieten. En uitein-

delijk het hoogtepunt van het spel: een gevecht met Hitler in een soort futuristisch robotpak met enorme machinegeweren waar oneindig op moet worden gevuurd om de Führer het onderspit te laten delven en zelf uiteindelijk te kunnen ontsnappen uit het nazibolwerk kasteel Wolfenstein. Hitler kraamt daarbij overigens taalkundig niet altijd even logische en correcte teksten uit, zoals ‘*die, Allied Schweinehund!*’ of ‘*Scheisse!*’ als z’n pantserpak eraf geknald wordt en ‘*Eva auf Wiedersehen!*’ als-ie uiteindelijk het loodje legt. Waarna vervolgens zijn ‘geest’ bizar genoeg ook nog geëlimineerd moet worden. Het is behoorlijk hilarisch allemaal, maar toch ook bevredigend als het lukt om het spel daarmee uit te spelen. Men zou het verrassend kunnen noemen voor een computergame van dertig jaar oud, maar ondanks de primitieve graphics wordt het spel vandaag de dag nog steeds gespeeld en heeft het een florerende fancultuur op internet.<sup>2</sup>

Bijna tien jaar later, in 2001, verscheen de opvolger *Return to Castle Wolfenstein*<sup>3</sup>, weliswaar met sterk verbeterde, ‘serieuzere’ graphics maar met hetzelfde concept: je bent nu weer de Amerikaanse gevangene spion die moet ontsnappen uit een nazihorror-kasteel met sadistische wetenschappers en gemuteerde soldaten. En er volgden in de afgelopen twee decennia nog meer spin-offs op dit voor gamers blijkbaar zeer aansprekende concept.

Maar niet alleen in games lijkt nazi-occultisme in trek: al decennialang komt het onderwerp aan bod als thema in naoorlogse fictie, en ook in meer objectief bedoelde media zoals documentaires. En zelfs in het tijdperk van het Derde Rijk waren er al enkele auteurs die stelden dat Hitler en de nazi’s in feite zwarte magiërs waren die gebruikmaakten van bovennatuurlijke krachten.<sup>4</sup> Al direct na 1933 begon het proces om nationaalsocialisme en de boegbeelden daarvan in verband te brengen met occultisme. In 1934 publiceerde de Franse auteur René Kopp een artikel waarin hij stelde dat Napoleon, Mussolini en Hitler heersers waren die door hogere machten naar de aarde waren gestuurd. In 1939 beweerde Kopp zelfs dat foto’s van Hitler zouden be-

wijzen dat hij bezeten was door ‘een geest van onbekende herkomst’. In zijn boek *Le tyran nazi et les forces occultes* uit 1939 beschreef de eveneens Franse auteur Edouard Saby Hitler als een medium en magiër.<sup>5</sup> Hermann Rauschning schreef de meest invloedrijke publicatie in die lijn, *Hitler Speaks*, eveneens verschenen in 1939.<sup>6</sup> Rauschning was een Duits conservatief politicus en schrijver die kort lid was van de NSDAP, en tevens regeringsleider van de vrije stad Danzig. Hij vertrok in 1936 uit Duitsland naar zijn geboortegrond in Polen (Torun, voorheen Thorn in West-Pruißen), vervolgens naar Zwitserland in 1937, Frankrijk in 1938, het Verenigd Koninkrijk in 1939 en naar de Verenigde Staten in 1941. Rauschning publiceerde meerdere kritische boeken over het naziregime en werd in 1942 zelfs Amerikaans staatsburger. In het boek *Hitler Speaks*, dat verscheen in het Engels, Frans, Duits en zelfs in het Nederlands, wordt de lezer verteld dat Hitler duistere magie praktiseerde en dat hij bezeten zou zijn door kwaadaardige krachten. Rauschning laat Hitler in privéconversaties zijn plannen met Duitsland en Europa uiteenzetten. De combinatie van sensatie en politieke actualiteit maakte het boek direct een bestseller.

Inmiddels is gebleken dat die conversaties totaal fictief waren, maar het boek zorgde er destijds wel voor dat het ‘occulte’ beeld van Hitler gevestigd werd, en het was een inspiratie voor auteurs die later op dat thema zouden voortborduren. Zo publiceerde de Schotse journalist, folklorist, dichter en onderzoeker van het occulte Lewis Spence in 1940 het boek *Occult Causes of the Present War*, waarin de relatie tussen nazisme en satanisme werd onderzocht.<sup>7</sup> De gemeenschappelijke reden van het succes van dergelijke publicaties was dat men er een verklaring in vond voor het gigantische succes van nationaalsocialistisch Duitsland zo kort na de desastreuze nederlaag in de Eerste Wereldoorlog. De schokkende Franse nederlaag in 1940, een grote triomf voor Duitsland, droeg significant bij aan de overtuigingskracht van die boodschap.<sup>8</sup> Als Duitsland ineens zo ontzettend machtig, haast onoverwinnelijk leek te zijn, dan moest dat wel iets te ma-

ken hebben met bovennatuurlijke krachten. Wellicht had Hitler zelfs wel een pact gesloten met de duivel.

### *Cryptohistorie*

Hieruit zou een genre ontstaan dat het best valt te omschrijven als ‘cryptohistorie’, sterk gelieerd aan samenzweringstheorieën waarin auteurs claimen geheimen van nazi-Duitsland bloot te leggen. En zo ontstonden er werken die vooral gekenmerkt werden door onnauwkeurigheden en vergezochte aannames, als ook door het compleet negeren van primaire bronnen.<sup>9</sup> Na de oorlog, vooral vanaf de jaren zestig, werd het idee van ‘esoterisch nationaalsocialisme’ breed gecultiveerd met een stortvloed aan veelal zeer succesvolle (pseudowetenschappelijke) boeken, documentaires, films en andere media die voortbouwden op de ‘occultisering’ van het nationaalsocialisme en de leiders ervan.<sup>10</sup> Het idee van specifiek de Wewelsburg als een plaats van cultische aanbidding voor de SS, een SS-klooster dan wel Graal-kasteel, werd zelfs al in 1953 gevestigd met het boek *Himmler: The Evil Genius of the Third Reich* van de Oostenrijkse journalist Willi Frischauer, dat lange tijd als standaardwerk gold.<sup>11</sup>

De nationaalsocialisten werden hierin neergezet als duistere occultisten, geassocieerd met magie, bijgeloof en ander irrationeel gedachtegoed, samengebracht in de occulte vergaarbak waar allerlei onverklaarbaar negatief gedrag onder kon worden geschaard. En voor zover dit niet gewoon een commerciële of sensatiebeluste bedoeling had, was het vooral een poging om de veelal onbegrijpelijke misdaden van het naziregime duidelijk te scheiden van het gedrag van de ‘normale’ mens, door de nazi’s vooral te karakteriseren als irrationeel en kwaadaardig.<sup>12</sup>

De sensationele aantrekkingskracht van het genre leidde tot een succesvolle exploitatie met enkele titels die internationale bestsellers werden. De twee meest invloedrijke werken waren *The Morning of the Magicians* van Louis Pauwels en Jacques Bergier uit 1960 en *The Spear of Destiny* van Trevor Ravens-

croft uit 1973, die in verschillende talen werden vertaald en waarvan miljoenen exemplaren werden verkocht.<sup>13</sup> In het boek van Pauwels en Bergier wordt de nazi-elite gepresenteerd als een orde van zwarte magiërs die wordt aangestuurd door geheime genootschappen. Vooral de SS, en zijn nog nader te bespreken ‘onderzoeksinstituut’ het Ahnenerbe, wordt beschreven als een religieuze orde wier ‘monniken’ hun occulte initiatie ondergingen in SS-kastelen waar duistere, magische rituelen werden uitgevoerd. Ook werd de nadruk gelegd op ‘naziwetenschap’, een mix van onverklaarbare magie en futuristische technologie dat een heel belangrijk thema zou worden in de populaire cultuur. Maar vooral *The Spear of Destiny* inspireerde een groot aantal anderen tot het schrijven van een golf aan speculatieve literatuur. In dit boek van Ravenscroft, dat uitweidt over de magische operaties van Hitler en zijn volgelingen, wordt tevens de jacht op de Heilige Lans toegevoegd, een object met ongekende ‘occulte krachten’. De perceptie van het nationaalsocialisme is bij een grote groep mensen ongetwijfeld zwaar beïnvloed door deze publicaties en hun uitvloeiselen.<sup>14</sup>

De meeste cryptohistorici bouwen op twee pijlers: nazi-occultisme en naziwetenschap (wetenschap gebaseerd op de nationaalsocialistische ideologie), en komen dan vooral in het gebied waar die twee tot elkaar komen en met elkaar vervlochten raken. Dit concept werd stevig in de populaire cultuur gevestigd door Steven Spielberg met zijn Indiana Jones-films. In zowel *Raiders of the Lost Ark* uit 1981 als *Indiana Jones and the Last Crusade* uit 1989 (met Sean Connery in zijn onvergetelijke rol als de vader van de hoofdpersoon) zijn naziwetenschappers de grote vijanden in de jacht op respectievelijk de Ark van het Verbond en de Heilige Graal, die de nazi’s bovennatuurlijke krachten zouden kunnen geven om daarmee de wereld te overheersen.<sup>15</sup> En van daaruit heeft het genre de overstap gemaakt naar videogames met de eerder genoemde *Wolfenstein*-reeks als waarschijnlijk het meest invloedrijke voorbeeld.<sup>16</sup> *Wolfenstein*, en dan met name de eerste game in de reeks, is ook meteen hét

voorbeeld van wat het grote publiek aanspreekt in dit genre: de herkenbare ‘naziheid’ die wordt gecreëerd. Dat is wellicht een wat vreemde uitdrukking, maar wel passend bij het geschetste beeld dat bij een groot publiek direct dezelfde associaties oproept en een typische nazisfeer neerzet. Ten eerste met al die voor het naziregime herkenbare symbolen die constant audiovisueel worden afgevuurd op de gebruiker, vooral swastika’s en adelaars. Maar ook al die andere symbolen die in de game helemaal bijdragen aan die sfeer, maar in een andere context neutraal zouden zijn of een andere connotatie zouden oproepen. Denk bijvoorbeeld aan Duitse herdershonden, middeleeuwse tapijten, Romeinse lauwerkransen, schatkisten, Graalachtige bekers en bergen schedels. De herkenbare symbolen nazificeren daarmee de meer ‘onschuldige’ symbolen. Bovendien speelt het in op de gebruikers zelf, die hoogstwaarschijnlijk al geïnteresseerd zijn in nazi-Duitsland en bijvoorbeeld al weten dat Hitlers favoriete hondenras de Duitse herder was, dat de nazi’s schatten roofden en dat teruggrijpen op het (vermeende) verleden belangrijk was voor het nazigedachtegoed. Wellicht heeft de gebruiker zelfs wel eens iets gehoord over Himmlers fascinatie voor het occulte en zijn ideeën over de SS als een orde zoals die van de Ridder van de Ronde Tafel. In dat geval worden de symbolen nog sterker karakteristiek voor de persoon die ze weet te interpreteren, waarmee de ervaring wordt versterkt. Ook horen daar qua personages dan nog vaak de nazistereotypes bij: de gestoorde arts-wetenschapper (naar het voorbeeld van Josef Mengele, die gruwelijke medische experimenten uitvoerde in vernietigingskamp Auschwitz), de dikke, decadente, luie, incompetent generaal (met Hermann Göring als origineel) en de griezelige vrouwelijke kampbewaker (gebaseerd op bijvoorbeeld de beruchte Irma Grese, die in verschillende kampen gevangenen mishandelde en vermoordde).<sup>17</sup>

Voortbordurend op het beproefde recept en het succes van de combinatie van het occulte en naziwetenschap verschenen er nog talloze (B- en C-)game- en filmtitels die tot gevolg hadden

dat onder meer nazizombies een heel vertrouwd beeld werden in entertainment. Zo zijn er voldoende films met het concept dat heden ten dage een groepje jongeren in het bos verdwaald raakt en een verlaten bunkercomplex aantreft. En voilà, het duurt niet lang voor de eerste monsters/zombies/gemuteerde supersoldaten in SS-uniformen uit de donkere krochten rollen. In de computergamevarianten kun je daar dan meestal op schieten met een variëteit aan al dan niet futuristische wapens. De stap naar de inkleuring van het thema met de SS is in dezen natuurlijk sowieso een fijne: de misdadige, macabere organisatie onder het doodshoofd leent zich immers uitstekend voor horror. De gemene deler blijft altijd die duidelijke zwart-witte, veelal ‘gekarikaturiseerde’ tweedeling tussen goed en kwaad. En op verschillende manieren is de Tweede Wereldoorlog daarmee het raamwerk voor de fantasie. Historie en mythe raken verstrengeld, wat niet ongewoon is in het vormen van de collectieve herinnering, maar hier wordt het expliciet gedaan met amusement als doel.<sup>18</sup>

Meer recente voorbeelden van bekende films die gebruikmaken van het occulte nazi-imago zijn *Hellboy* (2004), *Captain America* (2011) en *Iron Sky* (2012).<sup>19</sup> Overigens borduurt de filmwereld ook vandaag de dag nog steeds lekker voort op het nazigedachtegoed en de link naar artefacten die mystieke krachten zouden bezitten. In *Red Notice* uit 2021, op het moment van schrijven de duurste Netflix productie ooit, met Ryan Reynolds en The Rock als twee moderne Indiana Jones-achtige antiquiteitenrovers, ligt het derde van drie fictieve gouden eieren die een geschenk zouden zijn geweest van Marcus Antonius aan Cleopatra voor hun huwelijk uiteindelijk verborgen in een gigantische opslag van naziroofkunst in de jungle van Zuid-Amerika.<sup>20</sup> Die opslagruimte is een groot mijnencomplex, gevuld met grote hoeveelheden van de bekende houten kisten voorzien van Derde Rijk-stempels. Vanuit dat ondergrondse complex wordt vervolgens een spectaculaire achtervolging ingezet door kilometerslange mijnschachten, in een zwarte Mercedes uit 1931 en een

aantal Kübelwagens (een door Volkswagen geproduceerd personenvoertuig met eenzelfde taak als de bekendere jeep bij de geallieerden) uit de oorlogsjaren, die opmerkelijk genoeg direct startten na 75 jaar te hebben stilgestaan. Blijkbaar een voorbeeld van Duitse degelijkheid.

Maar ook in (serieus bedoelde) documentaires raakten feit en fictie met elkaar verweven. Een goed voorbeeld is de door Discovery Channel geproduceerde tv-documentaire *Nazis: The Occult Conspiracy*<sup>21</sup> uit 1998, waarin zelfs befaamde historici zoals George Mosse als expert geïnterviewd worden, maar de inhoud toch zeer speculatief en op sensatie belust blijft.<sup>22</sup>

In het Nederlandse taalgebied zien we het terug in *De Opvolger*, de eerste thriller van auteur Alex van Galen uit 2007. In dit verhaal, min of meer in de geest van het destijds zeer populaire boek *De Da Vinci Code*, draait het om de Heilige Lans (ook een belangrijk object in nazi-occultisme en naar verluidt een obsessie van zowel Hitler als Himmler) waarmee Jezus doorboord zou zijn. De Lans legt de link naar de Heilige Graal en het Heilige Bloed, waarmee de grafkelder (crypte) van de Wewelsburg in beeld komt als locatie waar de grande finale van het boek zich afspeelt.<sup>23</sup> De crypte speelt ook een prominente rol in *Black Order*, een thriller van James Rollins uit 2006. In dit deel van zijn Sigma Force-serie komt alles samen – van Himmler, naoorlogse geheime genootschappen en Noordse runen tot het met naziwetenschap en een evolutiemachine creëren van Übermensen op een verborgen kasteel in de Himalaya. In het boek worden de hoofdpersonen zelfs bijna vergast in diezelfde macabere grafkelder (overigens in de val gelokt door nota bene de directeur van het Historisches Museum des Hochstifts Paderborn).<sup>24</sup> Wat natuurlijk helemaal een gouden, aansprekende fictieve combinatie is in relatie tot de gaskamers als meest afschuwelijke element van het naziregime. En zo is de cirkel rond naar kasteel Wewelsburg waar het gaat om entertainment gebaseerd op de occulte kant van de nazi's. Het is fictie, maar zoals we zullen ontdekken in dit boek, kwam de thematiek zeker niet uit de lucht vallen. De

occulte kant van de nazi's en meer specifiek de SS kende allerlei curieuze aspecten waarin de werkelijkheid soms wellicht vreemder blijkt dan fictie.