



Marzo 2009

ALCANCES Y LIMITACIONES DE LA ANTROPOLOGÍA VISUAL EN EL CINE: UN AVANCE EN TORNO AL CASO DEL CULTO GERMÁNICO A LAS FILGIAS

Maximiliano Korstanje

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Korstanje, M.: *Alcances y Limitaciones de la antropología visual en el cine: un avance en torno al caso del culto germánico a las Filgias*, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, marzo 2009. www.eumed.net/rev/cccss/03/mk2.htm

Resumen

Los grupos humanos basan sus solidaridades y reciprocidades en cuanto a valores fundantes que le dan su sentido de ser y estar. Estos valores conforman lo que nos hemos decidido en llamar “matriz identitaria” y es transmitida de generación en generación a través de los siglos. Dentro de este contexto, es que el cine de entretenimiento moderno estadounidense refleja ciertos elementos arcaicos vinculados al culto de las filgias propio de la mitología escandinava del siglo I A.C.

Palabras Claves: Matriz Identitaria, Cine estadounidense, Culto a las Filgias, Zombies.

Abstract

Reciprocity and solidarity in human's group are based on the culture values wherein is shaped their own sense of existence. These values encompass a broader social imaginary known as “identity matrix” which is transmitted from one to other generation thru the centuries. Under such a context, our main thesis is that modern entertainment such as cinema reflects certain archaic elements linked to “filgiur Kultur” inherited from Ancient Scandinavian mythology.

Key Words: Identity Matrix – American Cinema – Cult of Filgiur – Zombies.

Introducción

Dentro de las disciplinas que conforman las Ciencias Humanísticas, la antropología fue una de las precursoras en utilizar soportes visuales como forma científica de análisis. Este material, pronto se convirtió en un nuevo “estilo de registro” como lo eran las notas de campo (Mead, 1983; Brisset, 1999). Sin embargo, existe todavía una manifiesta resistencia por los académicos en considerar el cine como una herramienta etnográfica seria. (Henley, 2001). Lo cierto es que de alguna manera estos detractores, parecen no haber comprendido aún que la imagen es parte elemental de la vida social, y deja de ser un mero producto de la percepción para transformarse en una forma de relación simbólica, como sugiere el profesor Hans Belting *“una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen.”* (Belting, 2007:14)

Más específicamente, como sostiene Ardévol *“la antropología visual retoma la importancia de la imagen y, como especialidad o subdisciplina, se desarrollará después de la segunda Guerra Mundial a partir del interés de científicos sociales y cineastas por el documental social y por el cine y la fotografía etnográfica, de la mano de antropólogos como Margaret Mead y Gregory Bateson en Estados Unidos y como André Leroi-Gourhan, Luc de Heusch y Jean Rouch en Europa”.* (Ardévol, 1998:1)

A la vez, que la antropología (y sobre todo la etnología) hace uso de las diferentes tecnologías en materia visual como documentos etnográficos, también es importante la perspectiva de los actores involucrados en el uso de estos medios e imágenes. Pero en este punto el cine pasa de un mero entretenimiento (estilo de ocio), a una forma metodológica específica de hacer etnografía. En este sentido puntual, continúa Ardévol: *“la reflexión de la relación entre cine y antropología debe situarse, por tanto, a distintos niveles simultáneos de análisis y considerar el cine, al menos como técnica de investigación, modo de representación y medio de comunicación. Al mismo tiempo hay que tener en cuenta que la imagen es un objeto teórico de estudio desde la antropología y a la vez producto de la actividad antropológica; no sólo estudiamos imágenes del mundo, sino que las producimos; el proceso de investigación también es un proceso cultural.”* (Ardévol, 1998:3)

Discusión teórica

Las sociedades modernas pueden comprenderse si se analiza el cine desde una perspectiva política, discursiva e icónica. Desde los primeros intentos de Kracauer, el cine permite crear un puente entre el pasado y el presente; así desde la articulación entre el análisis de las imágenes, el lenguaje, el sonido, los montajes y los tópicos del rodaje surgen ciertas prácticas significantes plausibles de ser estudiadas. (Marzorati, 2008)

Existe un debate interesante sobre la función que el montaje tiene para el cine etnográfico; para algunos la cámara debe sólo limitarse a filmar los hechos directos tal como suceden, mientras para otros la ficción también habla de una interacción cultural entre dos actores (Birri, 1962; Young, 1975; Ardévol, 1998; Brisset, 1999). Los procesos de transculturación se apoyan en concordancia con el acceso a los medios tecnológicos disponibles para su difusión. Diariamente, miles y miles de palabras e imágenes son transmitidas por los medios masivos de comunicación en lengua inglesa a

todos los rincones del planeta. En este contexto, el cine etnográfico, parece estar preocupado por “las culturas moribundas” y a la pérdida de las tradiciones (Rossi, 1987).

Sin ir más lejos, algunos advierten que el cine estadounidense y anglo-canadiense se configura no sólo en un mecanismo de evasión y distensión; sino también en una forma de dominación ideológica, el cual ha penetrado en todos los mercados del globo. El cine “tercermundista” latinoamericano, se ve relegado a una posición de pasividad y subordinado al cine industrializado y comercial que distorsiona la imagen real que Estados Unidos desea transmitir al mundo (Birri, 1962; Solanas y Getino, 1962). Según Solanas y Getino (1962), la estructura colonial y neocolonial denota dos significativos de cultura y en consecuencia de cine: la dominante y la nacional. Desde esa perspectiva, los autores están convencidos de que la cultura nacional empuja hacia la liberación. Asimismo, la Ciencia también se encuentra sumergida en una especie de falsa conciencia y subordinada a los fines prácticos de un supuesto “imperialismo”. *“Un astronauta o un ranger moviliza todos los recursos científicos del imperialismo. Psicólogos, médicos, políticos y sociólogos, matemáticos e incluso artistas son lanzados al estudio de aquello que sirva, desde distintas especialidades o frentes de trabajo, a la preparación de un vuelo orbital o a la matanza de vietnamitas, cosas, en definitiva, que satisfacen por igual las necesidades del imperialismo”* (Solanas y Getino, 1962:32).

Los autores sostienen e invocan la necesidad de un tercer cine que exprese los valores nacionales, una personalidad liberada construida por una manifestación cultural autóctona; en otras palabras el cine debe ser comprendido como un mecanismo no sólo capaz de subvertir el orden dominante sino también que promueva la descolonización cultural (Solanas y Getino, 1962:34). Esto trae consigo algunas cuestiones las cuales no se pueden evitar, ¿qué relación tiene el cine etnográfico con el cine de ficción?, ¿puede considerarse al cine ficción parte inherente del etnográfico?, ¿es el cine ficción una forma de legitimación ideológica de prácticas de mayor complejidad?, ¿qué validez científica posee el cine ficción?.

En primer lugar, parece algo improbable al considerar (estrictamente) el cine ficción como una forma de dominación simbólica, desde el momento en que presupondría una posición unívocamente pasiva del sujeto frente a los estímulos de este género. Por otro lado, la tensión entre objetividad y subjetividad se torna estéril si se plantea en esos términos (bipolares). Desde el punto de vista político, tampoco la dominación parece un proceso estático ya que tranquilamente los “sometidos” pueden (y de hecho anhelan) tomar posesión de las tecnologías disponibles para cambiar su situación. (Turner, 1991; Asch, 1992; Appadurai, 2001)

Todo cine desde el documental hasta la ficción, es una introspección de nuestra propia vida cultural. Nos habla de una forma de ser, de vivir, de sentir y de comportarse. Un film es una visión de nuestras propias pautas culturales, nos indaga e interroga sobre la realidad experimentada expresada en una imagen reflexiva. La producción fílmica pone a nuestra disposición diferentes imágenes de nosotros mismos, las cuales son sentidas, experimentadas y procesadas configurando la propia imagen que nos da la imagen de nuestra imagen (Ardevól, 1996: 80). Al respecto y como acertadamente señala Prelorán *“con la expresión cine etnográfico aludimos a una documentación fílmica sobre los comportamientos humanos, de tal manera que las actitudes de la gente y el carácter de sus culturas sean representadas e interpretadas”* (Prelorán, 1987:73). Según el autor, si

bien el filmador etnográfico evita, clasifica y jerarquiza ciertas imágenes en detrimento de otras, existen ciertas reglas metodológicas específicas que lo validan como herramienta científica.

Desde nuestra perspectiva y en concordancia con Prelorán, sostenemos que a diferencia del etnográfico, el cine ficción tiene un discurso específico que es transmitido mágicamente por la performance de las diferentes escenas y personajes. Sin embargo, ambos pueden ser analizados bajo cierto rigor y exhaustividad. Al respecto, Prelorán advierte *“hay quien opina que no se puede describir una clase de películas como etnográficas en y por sí mismas; uno sólo puede describir como son utilizadas. Por lo tanto, cualquier película deviene una película etnográfica dado su propósito y su uso. Bajo esta perspectiva, toda película comercial hecha en el mundo nos dice algo de la cultura que la generó; viejas películas nos permiten ver cómo costumbres, modas y actitudes han cambiado a través de los años, y se han convertido en invalorable documentos históricos y etnográficos”* (Ibid: 78)

En resumidas cuentas, el cine (entonces) adquiere diversos sentidos acorde a las tramas sociales en las cuales se encuentra inserto: a) puede ser una forma de ocio y entretenimiento, b) puede convertirse en una forma de dominación política, c) un mecanismo de liberación cultural, d) una metodología etnográfica de registro, y e) una perspectiva de análisis antropológico sobre una cultura determinada¹. En el último sentido dado, comprendemos al cine de terror estadounidense o anglo-canadiense como un material, en primera instancia plausible de ser analizado, y en segundo lugar, como un espacio donde ciertos elementos discursivos se encuentran en vinculación directa como la mitología nórdica en la antigüedad clásica. Desde esta perspectiva, puede afirmarse, que el cine no sólo puede ser estudiado como una forma de ocio moderno, sino también como un mecanismo de comunicación y de expresión antropológica. A diferencia del cine etnográfico, en el antropológico se observa un conjunto de imágenes (visuales) que son interpretadas acorde a una hipótesis previa que además les da coherencia y orden. (Henley, 2001). Como acertadamente sugiere Asch, analizar la constitución cinematográfica en Hollywood puede no ser cine etnográfico, pero sí antropológico. (Prelorán, 1987; Asch, 1992; Ardevól, 1998). Por otro lado, la narratología o mejor dicho, la posición del interlocutor con su voz también debe ser un aspecto a considerar en los análisis fílmicos. Es precisamente, en la narración que las diferentes imágenes se van articulando como un todo orgánico e inteligible para el espectador. En ocasiones, existe una tensión entre lo que observamos en la película la narración de las experiencias del personaje. Poder comprender estas diferencias, asume un gran paso en el estudio antropológico del film (Gaudreault y Jost, 1990). Pero también el discurso se encuentra parte del orden normativo legimante del creador de esa película; el hecho de filmar no implica hacerlo sobre cualquier tema, existen guiones o expresiones culturales que construyen el discurso (Nichols, 1997).

La mitología de los pueblos germánicos.

Las tribus germánicas son originarias (en un principio) del norte de la Península Escandinava, donde se alojaron desde el 500 AC; aunque luego se expandieron por gran parte de la Europa Central. Lingüísticamente estos grupos se encuentran emparentados a la familia indo-europea (escandinavo, anglo-sajón, frisón y gótico se cree fueron las

¹ Espistemologicamente, Ardevól distingue cuatro grandes líneas de investigación cinematográfica: descriptiva, proyectiva, participativa y explorativa. (1998:87-89)

fuentes lingüísticas madres). En la actualidad, la división lingüística se orienta a clasificarlas en tres grupos principales: *oriental*, *nórdico* y *occidental*.

La primera rama se puede considerar una lengua muerta, en la cual entra el gótico como fuente principal. Existen estimaciones que apuntan a los godos, visigodos o ostrogodos como las tribus donde se hablaba esta lengua. El segundo grupo, el nórdico ha sobrevivido al paso del tiempo y se encuentra presente en las actuales lenguas sueca, feroés, danesa, noruega e islandesa (su matriz es el escandinavo arcaico). Por último, el grupo de las lenguas occidentales abarca al alemán, ydich, afrikáans, holandés, y el inglés entre otros. Si bien no existe consenso entre los investigadores sobre cual es la lengua madre de estos idiomas, se observa una gran correlación con el frisón y el sajón antiguo. También el escocés parece una lengua vinculada (transculturalmente) al sajón, aun cuando su raíz sea céltica.²

La etimología de la palabra *germano* está sesgada por un pasado no siempre muy claro, pero existen dos pistas interesantes: la primera de ellas, hace referencia a la palabra *heer* (guerra) y *mann* (hombre), por lo tanto *germano* significaría “guerrero”. Sin embargo, por el momento, todo parece indicar el término deriva del celta (galo) *carmanos* que significa “los que gritan”. Es posible, los antiguos galos hayan observado esta distinción en los germanos antes de lanzarse hacia la guerra como método de intimidación; lo cierto es que originalmente el vocablo ha sido usado por Posidonio de Apamea y difundido por Caius Julius Caesar cuando escribe sus *Testimonii*³.

Ahora bien, también se observa cierta similitud también con la palabra latina *cormanus* – *cor* (*corazón*) y *manus* (*mano*)-, cuyo significado es “*quienes hablan con la mano en el corazón*”. Más específicamente, si bien se conoce el momento en el cual es usado por primera vez (58 a 51 AC) su origen etimológico aún se torna difuso y poco claro. Para la época romana, los germanos habían descendido hasta ocupar los márgenes del río Rin y porciones de la Galia; diversas incursiones primero contra las tribus galas (célticas) y luego con los romanos, le dieron a los germanos una fama de “bravos guerreros”. Aunque gran parte de ellos, eran tribus pacíficas y agricultoras, pronto desde el sur hacia el norte, comenzaron a identificarse y practicar la guerra como su primera industria. No es particularmente extraño observar como Wodan además de ser el dios de la guerra también tiene jurisdicción para aplicar reglas de comercio en épocas de paz.

Paralelamente, Nerto y Freyja (dioses de la agricultura y el amor respectivamente) fueron reemplazados por el temible Odín (dios de la guerra). La mirada romana y los prejuicios de la época, de un Imperio que anhelaba volver a la austeridad y a la pureza

² La lengua escocesa sigue desconcertando a los estudiosos ya que por un lado mantiene raíces comunes con el anglo-sajón o germánico occidental y con el lenguaje gaélico o celta. La palabra libro denota la siguiente estructura y sus cognados: *book* (inglés), *boek* (afrikáans), *bók* (feroés e islandés), *buch* (alemán), *bóka* (godo), *bog* (danés), *bok* (sueco y noruego), y *beuk* (escocés). Pero, también existen estructuras comunes del escocés con el celta; por ejemplo la palabra cabeza en proto-céltico *kwennos* adquiere la siguiente forma: *kione* (manés), *penn* (bretón), *pen* (galés), *pennos* (galo moderno), *ceann* (irlandés) y *ceann* (escocés). Como se ve en el último ejemplo, existe en esta última palabra una similitud del escocés con la rama del goidélico y no con el germánico. Esto sugiere la idea que no existe una pureza étnico-lingüística como se creía en el siglo XIX. Como acertadamente afirmaba Polakovic (1978), la palabra Prusia (antigua Alemania) deviene de la tribu de los BORUSIOS de origen eslavo y no germánico.

³ Los generales romanos acostumbraban a guardar todas sus experiencias en los campos de batalla en lo que llamaban testimonios o testimonii. Así Julio César guardó (como un verdadero etnógrafo) sus vivencias en las Galias y Germania en la obra *Comentarios sobre la guerra en las Galias*.

espiritual pérdida, le dieron a los nórdicos una imagen oscilando entre la admiración (por su valor y austeridad de costumbres) y el desprecio (por su falta de razón y supuesto primitivismo). (Robert, 1992) (Meunier, 2006) (Gerlomini, 2007)

Su forma de organización, se dividía en tres estamentos: los nobles, capaces de heredar propiedades y riquezas, los hombres libres, cuya distinción era la capacidad legal de portar armas, y los esclavos, el más bajo de los escalafones. Todos los hombres libres, eran llamados dos veces al año a multitudinarias asambleas (denominadas Thing) donde discutían los destinos de su tribu. Las diferencias surgidas por dos hombres libres se dirimían (en última instancia) con un duelo que culminaba con la muerte de uno de los dos involucrados, *el holmganga*. Aun cuando estas tribus no dejaron un corpus escrito de su mitología, diferentes tradiciones orales fueron transmitiéndose de generación a generación, conformando lo que actualmente se conoce como la mitología germánica. No obstante, las formas y leyendas como así también los dioses adquieren diferentes interpretaciones, sentidos y connotaciones dependiendo de los diferentes pueblos que componían este grupo social.⁴

El dios de la Guerra Voden, Woddan o Wotan (Oddin u Odin) fue originariamente una deidad propia de las tribus del sur ubicadas en los límites con Galia a orillas del Rin. Más tarde, por motivos que hacen a la adquisición de la guerra como forma de producción (posesión propia), las tribus del Norte comenzaron a adorar a Wodan (que significa Jefe de las Wuotes, el ejército furioso). (Meunier, 2006:61)

A rasgos generales, la mitología de estos pueblos nos habla de Nerto, Diosa de la Tierra (responsable de las cosechas); Wodan-Odín dios de la guerra, Freyja, diosa del Amor, Ziu-Tyr (arcaica denominación de Odín), Aegir o dios del mar, Heimdallr, Balder (dios de la luz), Thor la divinidad de los campesinos, Freyr o Frigg, hermano de Freyja y dios de la fertilidad y la temible Midgard o el gigante Geirrod, entre otros. (Meunier, 2006)

Una de las cuestiones que más impresionó a los romanos cuando tuvieron contacto con los germanos, fue el papel que desempeñaba la mujer en la vida pública de los hombres libres: iniciando ritos de augurio ya sea para la guerra o para el trabajo, eligiendo los matrimonios para sus hijos, o teniendo la facultad de heredar por linaje materno (César, 2004) (Tácito, 2007). En este sentido, es posible que el papel de la mujer en la organización social se fuera relegando a medida se abandonaban los cultos a las diosas Nerto y Freyja; y se adoptaban como propios los dioses de la guerra (Wodan o el irritante Thor). Si bien, también puede existir una similitud entre la Freyja (nórdica) y la Venus Amatoria (latina), lo cierto que es la demostración de amor romántico en el mundo latino era un signo de debilidad y afeminamiento (por tanto era repudiado por el varón); mientras en el mundo nórdico era señal de virtuosismo. El parentesco divino entre Freyja (diosa del amor) y Fricco o Frigg, dios de la fertilidad parece prueba – aunque algo polémica- de la relación entre la tierra y el trabajo. Así, la mujer se configuraba en el ámbito público como la organizadora del mismo en épocas de paz. (Korstanje, 2007)⁵

⁴ Las tribus nórdicas eran variadas y a grandes rasgos para el I AC pueden identificarse las siguientes tribus: marcómanos, sajones, suevos, gépidos, ubios, jutos, anglos, lombardos, godos, vándalos, harudes, burgundios, cuados, batavos, semnones, teutones, frisios, cimbros, francos, trebocos, camavos, rugios, y naristos entre otros muchos.

⁵ Según Gerlomini aún no es probable la relación de la mitología germánica con las inefables prácticas de “exterminio” del tercer Reich III, durante la segunda gran guerra. Lo cierto parece ser, que ciertos

Dice, al respecto Cornelio Tácito “*Mientras los germanos no hacen la guerra, cazan un poco y sobre todo viven en la ociosidad dedicados al sueño y a la comida. Los más fuertes y belicosos no hacen nada; delegan los trabajos domésticos y el cuidado de los penates y del agro a las mujeres, los ancianos y los más débiles de la familia, languidecen en el ocio; admirable contradicción de la naturaleza, que hace que los mismos hombres hasta tal punto amen la inercia y aborrezcan la quietud.*” (Tácito, XV)

En la actualidad, otro aspecto a favor de la mencionada hipótesis, es la forma femenina que toma el artículo cuando debe anteceder al trabajo como sustantivo. En moderno alemán die (la) hace referencia a, *die arbeit* (el trabajo), *det arbejde* (danés) o *det arbete* (sueco); mientras en lenguas romances derivadas del latín la forma masculina antecede a la palabra trabajo tal que: (*el*) *trabajo* (español), (*il*) *laboro* (italiano), (*le*) *travail* (francés).

El mundo trascendental de los nórdicos, se dividía en tres esferas: la primera era la Valhalla hogar donde residía en “gran dios” Odín (en las montañas o en el subsuelo). En este lugar eran recibidos los valientes guerreros que caían en batalla donde se les daba un festín en su honor; luego, el consejo de los dioses se encontraba en Gadsheim. Y por último la Valaskialf, mansión donde Odín ejercía su autoridad. Los gigantes vivían en regiones ubicadas en el norte, comúnmente llamadas Utgard y Jotunheim, de donde en ocasiones les declaraban la guerra a los dioses (también llamados ases). En forma sumariada, podemos señalar que sus estructuras mitológicas tenían ciertas semejanzas que pueden resumirse en a) la lucha incesante entre dioses y demonios como arquetipo entre el bien y el mal, b) el valor como forma de reconocimiento en la otra vida, c) el miedo a los muertos (sobre todo los enemigos) que perjudican a los vivos por medio del uso de su filgia, d) la pequeñez del hombre frente a la naturaleza, y por último e) la creencia en una fuerza (Macht) que rige los destinos de todos los seres vivos e inanimados. (Meunier, 2006) (Korstanje, 2007). Es precisamente sobre esta última, la creencia en el Macht (fuerza) predisponía al germano a pensar que su poder no se acabaría con el advenimiento de la muerte, sino que por el contrario, sus logros y méritos demostrados en los campos de batalla, lo acompañarían eternamente. En este sentido, ciertos objetos inanimados como ríos, manantiales, sus barcos o sus armas

aspectos de su mitología como el trabajo, la libertad y el poder pueden verse plasmados en los carteles colgados sobre los portones de los siniestros campos de concentración. Die “Arbeit macht Frei”. El trabajo es liberador. Donde, Trabajo (arbeit), poder (macht), libertad (freiheit). Aunque la idea de pureza étnica no estaba presente en los germanos arcaicos, sino por el contrario es un legado de Roma. En esta tribu exótica y físicamente diferente, los romanos vieron y construyeron una imagen ambigua: por un lado, se los admiraba como una forma de volver a la austeridad (pureza) y el coraje que Roma había perdido con el paso de los años, pero ésta admiración no era étnica sino espiritual. Aun cuando, físicamente las romanas gastaban fortunas en la compra de cabelleras nórdicas, mientras que los hombres pagaban altas sumas por los esclavos dálmatas o frisios, esto no se debía a otra cosa que una búsqueda constante de retornar a las costumbres “virtuosas” de Catón. Por otro lado, a los nórdicos se los estereotipaba como una tribu de salvajes desprovistos de cualquier tipo razón y habilidad para el comercio. Hecho, que obviamente ameritaba la presencia romana como una forma de civilidad y adoctrinamiento. Sólo en el ejercicio del comercio (intercambio) el salvaje puede ser “humanizado”. No todo bárbaro es salvaje. La condición de bárbaro (barbaroi) hacía referencia a la extranjería (con una cultura diferente) más que a la incivilidad. Para los primeros hombres de Roma al igual que para los griegos, los cartagineses eran bárbaros aunque su excelencia en el manejo del comercio, no autorizaba a llamarlos “salvajes” (Korstanje, 2007). Algunos prejuicios de los historiadores en el siglo XIX, que se ocuparon de estudiar Roma parecen ser los culpables de pensar durante mucho tiempo la civilidad y la extranjería como elementos similares, cuando en la realidad de la roma imperial nunca lo fueron.

(sobre todo las hachas y espadas) también poseían su Macht, hecho que significaba una deidad protectora en caso de disminución de esa fuerza. Tras una rendición, el nórdico rehusaba a entregar su arma y causa de ello era muchas veces ajusticiado.

No obstante, estas tribus eran muy respetuosas de la hospitalidad, y como lo demuestran las leyendas vinculadas a la enemistad entre Hrungrir y Thor, cuando éste último precisamente es privado de darle batalla al gigante, tras haber sido invitado al banquete por el propio Wodan en Asgaard. Luego de embriagarse, Hrungrir (el gigante) dijo tener el poder de matar a todos los dioses excepto a Sif y a Freyja (de quien se encontraba enamorado); al enterarse por los ases de ello, Thor hizo su aparición pero Hrungrir le recordó que atacarlo mientras se encontraba desarmado y bajo regla de hospitalidad, era signo de deshonor; por ese motivo, ambos se dieron cita a un duelo en Griotunagard entre los límites de la tierra de los gigantes (Riesenheim) y de los Ases (Asenheim) fuera del área de hospitalidad; de haber Thor incursionado contra el gigante mientras éste disfrutaba del banquete, hubiera tenido que vérselas con el mismísimo Wodan. Obviamente, a pesar de sus constantes y recurrentes ataques de furia, éste era un lujo que Thor no podía darse. (Meunier, 2006:85-86)

A diferencia de otras mitologías, el héroe germano no es virtuoso, prudente ni mucho menos sabio; como lo demuestran las leyendas de Thor o Donar (dios del Trueno) y su inseparable compañero Locki (dios del Fuego) en tierras de los gigantes (Utgard) donde Thor es derrotado precisamente por su falta de compostura y arrogancia. Sin embargo, éste al igual que los héroes es sumamente fuerte y valeroso aunque en ocasiones estas virtudes no le sirvan para evitar los engaños de los que frecuentemente es presa; como cuando Thrym le roba su martillo o es embaucado por Hrungrir en tierras lejanas (derecho de hospitalidad). (Meunier, 2006:75-90) (Korstanje, 2007)

Otros aspectos propios de estas creencias, tenían relación con la adoración de la naturaleza (sobre todo el agua y el fuego) como fuente de recursos y suma protectora; en efecto, estas tribus consideraban la pequeñez humana como un rasgo principal frente al cosmos y a los dioses; asimismo, la venganza también se encuentra presente como forma de reciprocidad (en la mayoría de los casos ejercida por parentesco). Un daño era para los nórdicos, plausible de ser respondido siempre con mayor intensidad al recibido; por ese motivo como veremos a continuación, intentaban no dejar enemigos vivos quienes pudieran perjudicarlos luego de una contienda. En este sentido, también “la predestinación” como creencia estaba ampliamente difundida entre los pueblos daneses y escandinavos. Antes de ir a la batalla, las valkirias ya sabían de antemano quienes iban a caer en ella.⁶

Al respecto, Mario Meunier afirma *“los dioses están en lucha con las potestades demoníacas. Su suerte está ligada a la vida de Balder. Pero a éste sólo puede darse muerte por medio de un objeto (muérdago, arma) que se halla en manos de fuerzas subterráneas. Su enemigo lo consigue, y por medio de él causa a Balder la herida mortal. Pero éste, conforme a la tan divulgada creencia popular, renace en su hermano, el cual es vengador de su muerte”* (Meunier, 2006:98)

⁶ Existe, una gran concordancia entre el cisma protestante y la mitología escandinava, sobre todo en el caso del luteranismo que sostenía la humildad del hombre con respecto a Dios, y en consecuencia el futuro de éste predestinado a su voluntad divina. Recordemos la inexistencia, tanto de la predestinación como de la pequeñez humana en las mitologías judaica, greco-latinas y/o celtiberas.

En ocasiones, también se le otorgaban sacrificios humanos al dios Tyr para saber su voluntad con respecto a la batalla, pero en otros estas prácticas comienzan a ser reemplazadas por técnicas de adivinación de mayor complejidad como el sueño o las runas. Tanto la cosmogonía (creación del mundo) como la escatología (fin del mundo) escandinava nos habla de la re-encarnación y la venganza como dos elementos centrales. En ocasiones, estos rituales se llevaban a cabo al lecho de algún árbol sagrado o dentro de algún bosque.

Pero lejos de lo aquello que escribió Tácito, estas tribus tenían una mitología no tan “simple” y “primitiva”, sino por el contrario “ambigua” y sumamente compleja. En parte, los germanos no creían en la inmortalidad de sus dioses, ya que éstos podían caer en fragor del combate y morir como un humano. Pero a la vez, su espíritu era re-encarnado en alguno de sus hijos para vengar su muerte. Esto se observa, en la muerte de Balder, de Heimdallr y del mismo Odín (el ocaso de los dioses). Al respecto, Meunier afirma “*en estrecha relación con Odín estaba también Vidar. Es hijo de Odín y de la gigante Gris y resuelve vengar a su padre cuando le mata el lobo de Fenris en la gran batalla de los Ases con sus enemigos.*” (ibid: 106)

Existen indicios de poesía islandesa (Voluspa) los hombres fueron creados, por intervención de tres dioses: *Odín, Hoenir y Lodurr*. El primero (Od-ín) les dio el alma, pero Hoenir les entregó el espíritu (filgia) y Lodurr su color vital y brillante. En un principio, los árboles cumplieron un rol protagónico en la vida de los hombres, aconsejándolos, guiándolos en su destino y protegiéndolos. Su contralor, el fin de se mundo creado hacía referencia al Ragnarok o también conocido como el “ocaso de los dioses”. Los dioses se habían caracterizado por entablar con los demonios diversos combates; sin embargo existe uno iniciado por la impulsividad de Thor que tras su ataque a uno de los gigantes inicia una guerra entre los Ases (dioses) y los Vanes (demonios). Es extensa la narración de esta batalla épica pero como resultado Odín, Balder, Freyr y Thor resultan muertos; hecho al cual se le suma la “corrupción de las costumbres de los hombres” como señal inequívoca del fin del mundo. Finalmente, son sus hijos Hod, Vali y Magni quienes dan muerte a los demonios en forma de venganza y restauran el orden de los antiguos Ases. El mundo parece encontrar una renovación tras hundirse en las olas del mar o por acción del fuego y emerger impoluto y renovado. (Meunier, 2006: 111-115)

Cabe mencionar que si bien existen algunos elementos los cuales pueden sugerir una comparación y vínculo entre el Ragnarok germánico y el retorno de Jesucristo en las creencias cristianas (Wilkinson, 2007); son más las diferencias entre ellas de lo que se cree. En realidad, la mitología cristiana y su antecesora la judía, mencionan una y otra vez al perdón o la expiación como posibles formas de renovación mientras que por el contrario en la mitología nórdico-germánica, la venganza ocupa ese lugar. Por otro lado, la venganza se deba (generalmente) por parte de los sucesores en linaje y parentesco; los hijos vengaban a sus padres (caídos); lo cual también traza una distinción con la mitología latina en donde padres e hijos se enfrentaban asiduamente por cuestiones de poder y prestigio. (Sola, 2004)

Sin embargo por un tema de espacio y tiempo, en este trabajo nos ocuparemos exclusivamente del culto a las filgias (muertos), dejando de lado otras figuras de la mitología nórdica, las cuales si bien pueden ser interesantes no hacen al tema en estudio.

Asimismo, podemos señalar que para comprender el culto a las Filgias (Fylgja), hay que primero introducirse en la trascendencia. Los antiguos nórdicos creían en la dualidad del hombre; una especie de segundo “yo” que coexistía en el mismo cuerpo con el espíritu. A esta Filgia no se la identifica directamente con el alma (espíritu), sino más bien con un “compañero” el cual una vez personificado, puede trabajar, hablar, tomar forma incluso hacer daño a los enemigos⁷. Ciertas personas, mientras se encuentran dormidas tienen la habilidad de liberar su filgia para que ésta recorra varias regiones y paisajes. Al respecto el profesor Meunier sostiene “*cuando el dotado de esta facultad hace salir a la filgia de su cuerpo, éste queda como muerto, mientras la filgia viaja en forma de animal y recorre lejanas regiones. Se cuenta que muchos hombres, y también Odín, poseían esta facultad.*” (ibid: 47)

En este sentido, al momento de morir, la filgia seguía disfrutando de una vida similar a la que tenía anteriormente. Se creía que éstas tenían la facultad de atormentar a los hombres en vida, arruinando sus cosechas, devorando a quienes se extraviaban en terrenos desconocidos y sembrando el terror por doquier. Por lo general, para desterrar a estos espectros, se acostumbraba a quemarlos o decapitarlos, ya que la cabeza es el lugar donde residía el *macht*. Meunier no se equivoca cuando afirma “*en los muertos también, como cuando vivían, la cabeza es el asiento de la fuerza que sobrevive. Por lo tanto, a los cadáveres de esos hombres se les cortaba la cabeza, la cual era machacada o quemada. Sólo cuando se había hecho esto y desunido de este modo definitivamente la filgia del cuerpo, se impedía totalmente la aparición del fantasma*” (ibid: 52). Los sepulcros, enterrados en la tierra, también poseían una función profiláctica y protectora ante la presencia de los muertos. Se cree, aun cuando no esté demostrado que los nórdicos habrían sufrido grandes epidemias (quizás por sus constantes guerras), y en consecuencia hayan sido éstas las que difundieron la costumbre de enterrar a los difuntos con la creencia clara en la *filgia*. Aunque, los difuntos tenían la capacidad, entre otras cosas de anunciar el futuro, lo cierto es que sólo decapitándolos se aseguraba su entrada al “reino de los muertos” o “Valhalla” (donde residía Odín). Si el guerrero había sido en vida un hombre de honor y valor, en el otro mundo era (en consecuencia) invitado a grandes festines donde comía, bebía y disfrutaba de la hospitalidad de “gran Dios de la guerra” (ibid: 57). La pasión de los germanos por la comida y la bebida era tal en su mitología como en su vida diaria que sorprendió al mismísimo César y puede verse reflejado el hecho también en las crónicas de Tácito. (César, VI) (Tácito, XXIII)

El momento del día, en que aparecen los muertos es la noche, sobre todo de invierno. “*de noche es cuando los muertos aparecen, especialmente en la grande y larguísima noche invernal, cuando la naturaleza está muerta. Es el tiempo en que aparecen también gran cantidad de fantasmas. Así se cuenta, que el fantasma de Glamr, regularmente durante la larga noche invernal sembraba la alarma por toda la comarca, entraba en las casas, mataba hombres y animales mientras permanecía tranquilo siempre a salir el sol y todo el tiempo que éste brillaba en lo alto del cielo*” (Meunier, 2006:52)

La imagen, lejos de poseer un cuerpo, requiere de un medio para presentarse y representarse a sí misma; en el antiguo culto a los muertos practicado por los diferentes pueblos en la antigüedad, se intercambiaba por el cuerpo en descomposición un

⁷ La diferencia central entre la Filgia y El Alma, es que la segunda es incorpórea mientras la Filgia puede tomar forma de animales como lobos, osos o aves (Beowulf). Algunos pueblos la llamaban Hugar, Filgiur o Manna Hugar.

recordatorio (duradero) hecho en barro o piedra. El renacimiento y la historia del arte como disciplinas, excluyeron de alguna manera “todas aquellas imágenes que tuviera un carácter artístico incierto” o relacionadas a la muerte; como ser las máscaras funerarias o los cabellos de los difuntos. La formación en el siglo XIX de la Academia de Arte consolidó una tendencia que mantuvo una distancia entre el medio y la imagen; como ser el caso de la fotografía. En este sentido, Belting advierte “*el dominio de la imagen de muertos en la cultura occidental cayó completamente bajo la sombra del discurso del arte, por lo cual en todas partes en la literatura de investigación se encuentra uno con material sepultado, o con el obstáculo de barreras de pensamiento que justo cuando se las quiere franquear pierden su conciencia de culpa*” (Belting, 2007:22). ¿Existe relación entre el culto a los muertos y el cine moderno anglosajón?

Los zombies en el cine moderno (a modo de conclusión)

En los años 60, para ser más exactos en 1968, el director de cine estadounidense George Andrew Romero, estrena su film *La noche de los muertos vivientes*. Si bien ha habido intentos anteriores de vincular el mundo de los muertos al cine hollywoodense, Romero ha sido bautizado como el “padre del cine zombie”. El discurso de la película muestra como los muertos retornan a la vida, devorando a los vivos quienes a su vez se transforman en zombies.

Al margen de la violencia y los actos de canibalismo, el éxito de taquilla llegó a ser tal, que diez años más tarde en 1978, Romero estrenará *El amanecer de los muertos*, film que cuenta la historia como un centro comercial se transforma en el refugio de un par de sobrevivientes que son atacados constantemente por una multitud de zombies. Producto de un extraño virus -transmisible por contacto directo con la saliva o la sangre- esta especie de muertos caminantes, sólo son vulnerables si se les dispara o se les corta su cabeza. Esta última obra terminó recaudando unos cuarenta millones de dólares y se convirtió en la inspiración de toda una nueva camada de filmes tales como *Tales from the Darkside* (1985), *el día de los muertos* (1985), *la noche de los muertos vivientes* (1990), *Cementerio de Animales* (1989) y las tres adaptaciones del video juego *Resident Evil* al cine.

Todas estas películas tienen aspectos que las hacen comparables en su estructura discursiva: a) un virus que se rápidamente se propaga por medio de seres que se encuentran muertos en vida o la idea de un retorno de la muerte sin alma, b) la capacidad de eliminar a estos seres sólo con la decapitación o la incineración, c) un hambre voraz de estos zombies por la carne humana, d) una última lucha entre el bien (los humanos) y el mal (los zombies) por la subsistencia e) la presencia de un héroe mítico cuyo valor y habilidad (macht) lo lleva a evitar el exterminio de la humanidad (Valhalla) y e) una zona neutra en donde ni zombies ni humanos pueden entablar batalla (hospitalidad).

Toda cultura posee sus valores, mitos, héroes y rituales los cuales condicionan las prácticas sociales en un tiempo presente; las sociedades occidentales (por lo general) se creen herederas de la cultura griega y luego romana, pero esto es sólo una idea sin fundamento como bien lo expuso Eric Wolf (2004). A lo largo de dos mil años de historia, diversas tribus, etnias y grupos humanos se han configurado (entremezclados) para constituir un ambiente de diversidad tanto en Europa como en Estados Unidos. En la mitología de los diferentes pueblos occidentales, existe un sincretismo de tal magnitud, que no lícito referirse a una forma mitológica pura. No obstante a ello, ciertos

parámetros o aspectos culturales antiguos (que bien podrían llamarse dominantes) continúan influenciando la forma de comprender el mundo en la cotidianeidad. De alguna u otra forma, estos símbolos han persistido desde épocas remotas al paso del tiempo. En el sentido de Mircea Eliade, nos inclinamos a pensar que los mitos como procesos ejemplares posicionados en un tiempo a-histórico, sirven como guiones culturales destinados a condicionar (en mayor o menor medida) ciertas prácticas profanas del presente. Es posible, que tanto Romero como Witt no conocieran in strictu sensu los detalles de la mitología de los pueblos sajones, suevos, jutos o frisios; aun cuando sus trabajos así lo reflejen.

Referencias

- Apadurai, Arjun. 2001. *La modernidad desbordada: dimensiones culturales de la globalización*. Fondo de Cultura económica, Buenos Aires.
- Ardévol, Elisenda.
 - El video como técnica de exploración. En *Antropología de los sentidos*. Pérez A., Sánchez y Martos, R. Celeste Ediciones, Madrid, 1996.
- Asch, Thimoty. Del Cine y la antropología. *Gazeta de Antropología*. Número 9. Texto 09-04, 1992. Material disponible en <http://www.ugr.es/~pwlac/>
- Belting, Hans. 2007. *Antropología de la imagen*. Katz Editores, Madrid.
- Birri, Fernando. Cine y subdesarrollo. En *Hojas de Cine*. Volumen 1. México: Universidad Autónoma de México, 1962.
- Brisset, Demetrio. Acerca de la Fotografía etnográfica. *Gazeta de Antropología*. Número 15. Texto 15-11. Material disponible en <http://www.ugr.es/~pwlac/>, 1999.
- César, Julio Cayo. 2004. *Comentarios sobre la guerra en las Galias*. Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Gaudreault, André y Jost, François. 1990. *El Relato cinematográfico: cine y narratología*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Gerlomini, Nicolás. 2007. "La Germania". En *Germania*. Tácito, Cornelio Cayo, Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Henley, Paul. Cine etnográfico: tecnología práctica y teoría antropológica. *Desacatos*. Número 8. Pp: 17-36, 2001.
- Marzorati, Zulema.. El Cine y la construcción de la memoria histórica. *Reflexión Académica en Diseño & Comunicación*. Universidad de Palermo, Argentina. Pp. 42-45, 2008
- Mead, Margaret. 1983. *Cartas de una Antropóloga.*: Bruguera-Emece, Barcelona

- Meunier, Mario. 2006. *Mitología Nórdica*. Libros de la Esfinge, Buenos Aires, Argentina.
- Nichols, Bill. 1997. *La representación de la realidad: cuestiones y conceptos sobre el documental*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Prelorán, Jorge. 1987. “Conceptos éticos y estéticos en cine etnográfico”. En *El Cine documental etno-biológico de Jorge Preloran*. Compilado por Juan José Rossi. Editorial Búsqueda, Buenos Aires.
- Robert, Jean Noel. 1992. *Los placeres en Roma*. Editorial Edad, Madrid, España.
- Rossi, Juan José. 1987. *El cine documental etnobiográfico de Jorge Preloran*. Editorial Búsqueda, Buenos Aires.
- Solá, María Delía. 2004. *Mitología Romana*. Editorial Gradifico, Buenos Aires, Argentina.
- Solanas, Fernando y Getino, Octavio. Hacia un tercer cine. En *Hojas de Cine* Volumen 1. México: Universidad Autónoma de México, 1962..
- Tácito, Cornelio Cayo. 2007. *Germania*. Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Turner, Terence. “Representing, Resisting, Rethinking. Historical Transformations of Kayapo Culture and Anthropological Consciousness.” En *Colonial Situations. Essays on the contextualization of Ethnographic Knowledge*. G. Stocking (ed.) History of Anthropology, Vol. VII. Madison: The University of Wisconsin, pp.: 285-313. Nuestra traducción, 1991.
- Wilkinson, Roy. 2007. *Mitología nórdica y su significado*. Editorial Antropomórfica, Buenos Aires, Argentina.
- Wolf, Eric. “Figura el poder: ideologías de dominación y crisis”. *Revista Reflexiones*. Número 183, 2004, pp. 1-15.
- Young, Colin. 1975. *Observational Cinema. Principles of Visual Anthropology*, P Hockings. Mouton Publishers, The Hague.