

El culto a los muertos: la mitología nórdica antigua en el cine moderno.

Maximiliano E. Korstanje¹

Resumen

El siguiente trabajo analiza discursivamente dos filmes relacionados con el cine de terror moderno estadounidense: *El día de los muertos* y *El huésped maldito II*, respectivamente. Según los resultados presentados y los patrones en uno y otro film, existe evidencia suficiente para afirmar que la mitología nórdica antigua guarda estrecha relación con esta clase de cine; sobre todo aquella creencia que rodea al culto a los muertos o también conocida como el culto a las Filgias.

Palabras Claves: Cine estadounidense; Culto a las Filgias; Mitología germánica.

The cult of deads: the ancient nordic mythology in the modern cinema.

Abstract

The following article is aimed at analyzing two pictures liked to the American horror cinema: *The day of deaths* and *Resident Evil 2*, respectively. As a result of this and features compared in one and other movie, we found enough evidence to argue there exists correlation between the Germanic mythology and this kind of cinema; principally the material oriented to the Death Cult or Filgias Cult.

Key Words: American Cinema; Filgias Cult; German Mythology.

¹ Diplomado Superior en Antropología Social y Política (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales) y Ph. D. (Candidate) en Psicología Social Universidad Argentina John F. Kennedy. Universidad de Palermo, Argentina. mkorst@palermo.edu

Introducción

Parte de la modernidad se caracteriza por su influencia en la organización visual del mundo (Virilio, 2003) y su disposición al tiempo de ocio (Belting, 2007); el imaginario que despierta la ficción nos orienta en la realidad o viceversa y al igual que el turismo, el cine es para la vida social un componente esencial en la construcción del otro cultural y espacial; es también una forma de observar y experimentar sin moverse. El cine y la televisión -como bien ha mencionado Appadurai- se configuran en paisajes mediáticos, cuya funcionalidad radica en articular complejos y dispares escenarios, imágenes y narraciones a los espectadores (donde prima la fantasía y una fuerte tendencia a la desterritorialización) (Appadurai, 2001:49; Sassen, 2007). Pero ¿Dónde es exactamente que modernidad y antigüedad pueden converger?.

El siguiente artículo es un intento de análisis acerca de la influencia que mantiene el antiguo culto a las *filgias* en las tribus germánicas del siglo I A.C. en el moderno cine de terror estadounidense relacionado a los “zombies”. Partiendo de una base teórica basada en la aceptación de los “survivals” como elementos culturales residuales sedimentados a través del tiempo, consideramos necesario recurrir al estudio cinematográfico visual de los filmes *El día de los muertos* y *El Huésped Maldito II*. Por desgracia, la antropología latinoamericana no posee un abundante material acerca del fenómeno por lo que el presente trabajo se presenta como un aporte sustancial en la materia.

En consecuencia, el trabajo se compone en tres partes diferenciadas. En la primera se describe la importancia del cine moderno como forma metodológica de análisis en el estudio antropológico, en la segunda se considera descriptivamente los puntos más sobresalientes de la mitología germánica y nórdica con el fin de establecer, ya en una tercera fase de la investigación, un análisis de discurso de dos películas vinculadas al género de terror estadounidense. Por supuesto, la elección puede ser cuestionada por cuanto no alcanza a la totalidad de películas en esta clase de género. Incluso, la idea del villano como muerto en vida, se encontraba presente en la tradición literaria europea y estadounidense en obras como *Drácula* y *Frankestein* entre otros. Sin embargo, por una cuestión operativa debemos darle un corte epistemológico para una comprensión cabal del problema. Por último, se considera desacertado atribuir a la mitología germánica característica de otras tales como las greco-romanas y céltica por cuestiones que hacen a su forma. Durante mucho tiempo, autores de gran capacidad intelectual como G. Dumézil (1971) atribuyeron a la raíz indo-aria una correlación entre las culturas Latina, Céltica, Eslava y Nórdica; sin embargo, un excelente trabajo de H. Hubert sobre los celtas contradice notablemente estas ideas (Hubert, 1988). El argumento central del autor es que si bien existen similitudes entre los tres o cuatro grupos étnicos, éstas no se deben a otra cosa que a una convivencia territorial y no a una afiliación étnica como han querido demostrar los “románticos”.

El Cine y la Antropología

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). 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 (Ardévol, 1998:3).

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). 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). Por otro lado, en uno de los desarrollos más profundos sobre la tradición de los “survivals” en los inicios de la antropología cultural, a cargo del profesor M. Harris enseñan que existen ciertas matrices y elementos transmitidos generacionalmente que acorde o no a una función determinada de la institución moldean las formas sociales y los imaginarios de las sociedades humanas (Harris, 2007). Según esta postura teórica, los hombres pueden adquirir costumbres de tiempos inmemoriales sin saberlo; un ejemplo claro de este fenómeno es la práctica de la “siesta” una costumbre o forma de ocio romana que perdurado por más de 2.000 años y puede observarse actualmente en los países de herencia hispánica. De la misma manera consideramos, que el antiguo culto a las *Filgias* continúa presente en la sociedad estadounidense y en donde su cine se transforma en un código de expresión. Aclaradas las cuestiones centrales del trabajo, es menester abocarse a la descripción de los elementos que hacían a la mitología de estos pueblos.

La mitología de los pueblos germánicos

Existen elementos culturales que trascienden las barreras del tiempo; y se solidifican a pesar de los diferentes procesos de transculturación que un pueblo o tribu pueden experimentar. No hay que ir muy lejos, para ver elementos míticos en la saga de historietas de Superman en los Estados Unidos de América u en cualquier otro comic o forma de expresión en el arte, la televisión, y el cine. Según se ha ya explicado, los mitos se las ingenian para sobrevivir y para volver en forma cíclica a condicionar nuestras expectativas y prácticas sociales en el presente (Eliade, 1968). A tal fin, debemos considerar al mito como una historia fabulada el cual describe un acontecimiento ubicado atemporalmente en un pasado siempre mejor al actual. Es precisamente, sobre éste último que versa nuestro interés; más específicamente existen componentes culturales sobre el culto a las *filgias* los cuales pueden ser comparados y analizados en conjunción con el cine de terror estadounidense.

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 fuentes lingüísticas madres). En la actualidad, la división lingüística se orienta a

clasificarlas en tres grupos principales: oriental, nórdico y occidental. La etimología de la palabra germano es discutida 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*². 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 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). Aun cuando estas tribus no dejaran 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 social³.

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

² 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*.

³ 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, cimbro, francos, trebocos, camavos, rugios, y naristos entre otros muchos.

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.

El mundo trascendental de los nórdicos, se dividía en tres esferas: la primera era la *Valhalla* hogar donde residía en “gran dios” *Odin* (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 *Gladshheim*. 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).

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 (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 *Hrungnir* 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, *Hrungnir* (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 *Hrungir* 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 era 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*). Según estas leyendas *Thor* es derrotado o burlado precisamente por su falta de compostura y arrogancia. Si bien, al igual otros héroes, éste es sumamente fuerte y valeroso en ocasiones, estas virtudes no le sirven para evitar los engaños de los que

frecuentemente es presa; como cuando *Thrym* le roba su martillo o es embaucado por *Hrungnir* en tierras lejanas (derecho de hospitalidad) (Meunier, 2006:75-90).

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. 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 y quienes por su valor podrían ingresar el reino de los muertos⁴.

En algunas tribus se le otorgaban sacrificios humanos al dios *Tyr* para saber su voluntad con respecto a la batalla, pero en otras 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. En general, 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).

Según la poesía islandesa (*Voluspá*) los hombres fueron creados, por intervención de tres dioses: *Odín*, *Hoenir* y *Lodurr*. El primero (Odín) 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 ese mundo creado hacía referencia al Ragnarok o también conocido como el “ocaso de los dioses”⁵. 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 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

⁴ Existe, una gran concordancia entre el cisma protestante y la mitología escandinava, sobre todo en el caso del luteranismo el cual enfatizaba en la humildad del hombre con respecto a Dios, y en consecuencia en la idea que el futuro esté predestinado a su voluntad divina.

⁵ Cabe en este sentido una aclaración, el Ragnarok no es en sí el fin del mundo en el sentido telúrico judeo-cristiano como hoy lo comprendemos, sino el escenario o el suelo donde las fuerzas del “bien” y del “mal” entrarán en pugna. Al ser derrotados por los Vanes, los dioses Ases son asesinados (en la eternidad), y renacidos en sus hijos quienes vengán el honor de sus respectivos padres derrotando a los “Vanes”.

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 debe -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*, dejando de lado otras figuras de la mitología nórdica, las cuales si bien pueden ser interesantes no aplican al tema en estudio.

Asimismo, podemos señalar que para comprender el culto a las *Filgias*, 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 enemigos⁶.

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 *Odin*, 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*. 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 del gran Dios de la guerra (*ibid*: 57). La pasión de los germanos por la

⁶ 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 Hugi, *Filgiur* o *Manna Hugi*.

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 se da por la noche, sobre todo en invierno. Explica entonces Meunier, “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 re-presentarse 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 recordatorio (duradero) hecho en barro o piedra. Empero ¿Cuál es la relación que existe entre esta antigua creencia y el cine de terror americano?.

El culto a los muertos (Filgiur Kultur) en el cine

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 zombis. 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 zombis. 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 *El Huésped Maldito* o *Resident Evil* al cine.

A continuación se analizan discursiva y visualmente, dos de los filmes relacionados al culto de los muertos, dentro del género de terror. Hemos intentado hacer una combinación cronológica espaciada entre film y film demostrando la existencia de aspectos estructurales diferenciadores propios de la época en la cual se rodó el mismo, pero también aspectos que constituyen la base de la mitología germánica y en consecuencia son comunes a los dos rodajes.

Una perspectiva comparada – semejanzas y diferencias

Desde una perspectiva de análisis discursivo, el film *El día de los muertos* versión 1 se orienta dentro del género de terror-ficción (estrenado en 1978 y dirigido por George Romero). Según el resumen de la propia película, “los muertos vivientes dominarán la tierra, mientras sólo apenas un pequeño grupo de humanos conseguirá resistir; así se la

ha revelado a *Sarah*, la hermosa científica que lucha por encontrar una cura contra la enfermedad. En consecuencia, estos sobrevivientes, entre ellos soldados y científicos, se esconderán en un refugio subterráneo. A medida que la situación se va poniendo cada vez más crítica, los alimentos comienzan a escasear y florecen los conflictos. La supervivencia de la especie humana está supeditada al exterminio de estos muertos vivos que sólo caen cuando se les da en la cabeza. Pronto las tensiones entre los científicos y los soldados se harán evidentes, y el autoritario capitán *Rhodes* intentará terminar con la vida de todos los científicos. Paralelamente, *Sarah* y *Jhonny* se perfilan a buscar una salida que les permita emigrar hacia una zona más segura fueran del ámbito de los muertos y del cobarde capitán *Rhodes*”.

En forma análoga, el segundo film analizado se titula *Resident Evil 2* o *El huésped maldito 2* –Apocalipsis, dirigida por Alexander Witt y protagonizada por la bella actriz Milla Jovovic (cuyo estreno se remonta a 2004), su argumento se centra en el personaje de *Alice* quien “despierta de un sueño terrible y descubre que sus peores pesadillas se han hecho realidad: un virus ha sido liberado y los muertos vivientes sedientos de sangre han sido liberados de la ciudad prisión donde se encontraban, descubriendo ella misma ser un experimento de la corporación *Umbrella*, *Alice* ha sido biológicamente mejorada con nuevas fuerzas, sentidos y destrezas. Las habilidades de *Alice* se deben conjugar para poder derrotar a estos zombis ansiosos de carne humana. A su vez, *Alice* es ayudada por una policía *Valentine* quien tiene un excelente manejo de armas.”.

Ambos discursos tienen diferencias y similitudes entre sí. Entre las diferencias *Resident Evil 2* tiene como heroína a una mujer (*Alice*) con fuerzas y poderes sobrenaturales obtenidos por medio de la intervención científica (mejoramiento genético); y de Co-protagonista a otra mujer *Valentine*, quien si bien no tiene poderes especiales goza de una excelente puntería y manejo de armas de fuego.

Por el contrario, en *El día de los muertos* los sobrevivientes, aun cuando la protagonista también sea una mujer, no poseen ningún tipo de poder (*macht*) especial más que sus ganas por sobrevivir. Su co-protagonista, *Jhonny* sólo es diestro en el manejo de un helicóptero. Para este segundo caso, los soldados (guerreros) se configuran como los últimos protectores de la humanidad y entran en conflicto con los científicos. Los guerreros encarnan el un papel feroz, brusco y autoritario, mientras que los científicos buscan controlar, adoctrinar a los muertos vivos (en el caso del Dr. *Logan*) o directamente erradicar el problema por medio de la reversión del virus (en caso de *Sarah*).

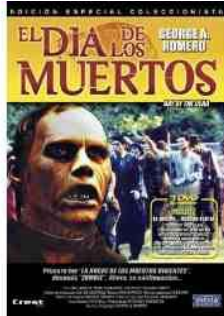
En cuanto a las semejanzas, estas son más que las diferencias. Ambos filmes hacen referencia a una amenaza para la humanidad presentada a la protagonista femenina (quien se caracteriza entre otras cosas por su belleza); el nefasto futuro le es revelado en forma de sueño; este consiste en la aparición de muertos (que por alguno u otro motivo) retornan a la vida para devorar a los humanos. La misión del guerrero o del científico es enfrentar a estos entes y matarlos apuntando a la cabeza como centro neurálgico.

Asimismo, el fin de la era humana se presenta en ambos rodajes como el escenario mítico en donde las fuerzas del bien y del mal se enfrentan por vez final. Estos muertos caminantes, no tienen consciencia (alma) pero sí movimiento dirigido (filgia) y predilección por devorar a los humanos (exterminio); en ambos casos existe una evolución natural de este ser en su aprendizaje y adaptación. Por lo tanto, estas figuras

(símbolos dominantes) que hemos descrito a muy groso modo, hablan de una marcada presencia del culto a la *Filgiur Kultur*. También otros aspectos (escenográficos y narrativos) deben ser tenidos en cuenta, de los cuales nos ocuparemos a continuación.

El día de los muertos versión 1

Sarah se encuentra sola en una habitación, de repente miles de manos salen de las paredes; la protagonista despierta intempestivamente, obviamente se trataba de un sueño. La habitación se presenta en tono gris, sin decoración y amoblamiento. Un calendario en la pared muestra el mes de Octubre⁷.



El día de los Muertos (The day of deads)
Imagen de Tapa del Film dirigido por George Romero, Estados Unidos, 1985.

La siguiente escena, presenta a un helicóptero blanco aterrizando en una ciudad desierta, los ocupantes del mismo descienden y gritan buscando sobrevivientes; sólo atraen la atención de centenares de muertos vivientes que van en dirección hacia ellos. Sarah y los ocupantes del helicóptero huyen rápidamente y retornan al campamento. Este sitio se encuentra alambrado que previene el ingreso de los “muertos vivientes”; fuera de ella centenares de muertos pululan en busca carne humana. Tras ser mordido por uno de ellos, un ser vivo automáticamente se convierte en zombie.



Imagen de zombie cooptado como prisionero para experimentación.
El día de los muertos (The day of deads), Estados Unidos, 1985.

⁷ Octubre ha sido un mes clave en la mitología celta ya que simbolizaba la renovación de la cosecha. Desconocemos, la simbolización en las tribus nórdicas. Precisamente, Halloween (All Hallows eve) fue importada a los Estados Unidos por inmigrantes irlandeses. Los celtas festejaban el fin de su verano, el cual culminaba en el mes de Octubre. Ese último día, era extendida la creencia que los espíritus de los muertos salían de las tumbas para apoderarse de los vivos y resucitar. Para repelerlos, los celtas decoraban sus casas con huesos y calaveras.

Dentro de las instalaciones, un grupo de sobrevivientes se predispone a combatirlos; sin embargo, el grupo se encuentra dividido en dos facciones: por un lado, la de los científicos quienes experimentan con los muertos una búsqueda de una solución al problema; del otro lado, los militares comandados por el malvado capitán *Rhodes* quien aplica la autoridad por medio del uso de las armas. Aún, dentro del grupo de científicos, las opiniones se encuentran también divididas, por un lado se encuentra el Doctor *Logan* quien ha descubierto el centro neurálgico de estos seres se encuentra en su cerebro (en la cabeza); disparando a la cabeza se la fin a estos entes. Para el Dr. *Logan*, la solución al problema no se encuentra en combatir a los zombies (debido a que éstos sobrepasan en cantidad a los humanos), sino en adoctrinarlos según las costumbres humanas. Por el otro, *Sarah* propone una cura que revierta los efectos de la pesadilla en la que todos están inmersos. Diferentes situaciones exacerbaban el conflicto entre el grupo militar y de científicos; sobre todo entre Sarah y Rhodes. La situación se torna desesperante; el aislamiento que presupone estar a 22 km. bajo tierra, incrementa la agresividad de los militares para con los científicos.

En el film analizado, se encuentra expresa relación a la predestinación y la limitación humana cuando *Sarah* es invitada por *Jhonny* (el conductor del helicóptero) a beber y relajarse. En la conversación, *Sarah* le critica duramente a *Jhonny* no tomar partido por ninguno de los dos bandos, y obedecer en ocasiones a *Rhodes*. *Jhonny* responde no encontrar ningún tipo de utilidad en la labor científica ya que “descubrir no es una tarea de los seres humanos”; éste sugiere (a la vez) no tratar de comprender el motivo por el cual la tierra se encuentra plagada de muertos sino simplemente intentar comenzar de nuevo; una especie de renovación de la vida en otro lugar. El co-protagonista continúa “fuimos castigados por el creador, él nos lanzó una maldición para que viésemos como es el infierno; tal vez el no quisiese vernos destruyendo el mundo dejando un agujero en su cielo, tal vez quisiese mostrar quien es el que manda aún o haya pensado que estábamos demasiado ambicioso, intentando descubrir sus secretos”.

Las declaraciones de *Jhonny* tienen una estrecha relación con ciertos aspectos mitológicos relacionados con la corrupción de las costumbres humanas, y el castigo infligido por los dioses. Claro que también es evidente su antípoda, la posición del Dr. *Logan* quien pretende (por todos los medios) llevar al mundo de los muertos la socialización humana con arreglo a parámetros normativos y lógicos específicos o característicos de la sociedad civilizada. Finalmente, *Logan* es asesinado por el ya desquiciado *Rhodes* quien descubre que parte de los experimentos de éste se hacían con sus camaradas caídos en el fragor del combate y convertidos en muertos vivientes. A su vez, el colega de *Logan*, el Dr. *Fisher* es tomado como rehén y fusilado en el acto; lo cual muestra un claro grado de cobardía por parte de *Rhodes*. Paralelamente, los muertos logran vencer las barreras del hasta entonces immaculado campamento e ingresan a las instalaciones (militares). *Sarah* y *Jhonny* escapan a una isla paradisíaca en donde la infección no ha llegado aún; mientras que el cobarde *Rhodes* y su abusivo lugarteniente son devorados vivos por los zombies. Una última escena en esta isla (supuestamente remota) marca el mes de noviembre, con el mar de fondo.

El huésped maldito versión 2 – Apocalipsis

Al igual que el film anterior, en *Resident Evil 2*, Alice despierta de un terrible sueño el cual apunta al comienzo del fin (el ocaso de los dioses). En este sentido, Alice ha sido manipulada genéticamente a través del virus T; un descubrimiento del Dr. Ashford para

su convaleciente hija, pero que fue manipulado por la inescrupulosa y poderosa Corporación comercial *Umbrella*. Alice era jefa de seguridad de una instalación de alta tecnología llamada el Panal; este gigantesco laboratorio se encontraba varios metros bajo tierra. Pero un grave incidente con el virus T, obligó a la computadora madre a matar a todos los residentes. La composición del virus convierte la materia muerta en viva; paradójicamente, todos los muertos fueron vueltos a la vida y liberados al mundo exterior cuando *Umbrella* decide abrir las puertas del Panal. La pacífica vida en la ciudad de Raccoon pronto se ve alterada con la aparición de estos entes que rápida aniquilan y devoran a todos los humanos que se encuentran indefensos. Algunos grupos logran armarse, como en el caso de algunos policías y efectivos de *Umbrella* quienes se encuentran en el lugar. Uno de los policías, la bella Valentine quien no tiene poderes o habilidades extraordinarias (como *Alice*) pero muestra un excelente manejo de armas, entra en escena combatiendo a los muertos junto con un grupo de valientes efectivos policiales. Sin embargo, el Dr. *Cain* pronto da la orden de aislar la ciudad dejando miles y miles de personas a merced de estos monstruos. Asimismo, *Ashford* intenta desesperadamente dar con su hija también dentro de la ciudad de Raccoon. Valentine se refugia con un grupo de sobrevivientes en una Iglesia abandonada, pero pronto es rodeada por los zombis; hace su aparición Alice quien ya había escapado de los laboratorios de *Umbrella*, rescatando a este grupo. Pero *Alice*, desconoce que Cain ha activado el proyecto Nemesís, una alteración y arma genética tan poderosa como ella que se presta a entrar en acción. Ashford contacta por satélite a Alice y a su grupo, proponiéndoles que busquen a su hija a cambio de sacarlos de la ciudad. Si bien los policías y reclutados por *Umbrella* intentan contener la situación, rápidamente se ven desbordados. El Dr. *Ashford* le comenta a Alice, que *Umbrella* intenta hacer detonar una bomba atómica para frenar la infección haciendo parecer todo un accidente. Minutos más tarde, Valentine encuentra a Angela pero ya es demasiado tarde para Ashford quien tras ser descubierto es capturado por el cobarde Dr. *Cain*. En consecuencia, *Alice*, *Valentine* y un grupo de sobrevivientes comandados por Carlos Olivera, intentan enfrentar a Némesis y a *Cain*; pero son capturados.



Némesis entra en la terraza en búsqueda de Alice, El huésped Maldito Versión 2, Resident Evil 2, Estados Unidos, 2004.

En la terraza de un alto edificio, Cain cuenta a *Alice* que Némesis ha sido manipulado al igual que ella con el virus T; en un principio ambos fueron corrientes de investigación diferentes y había llegado la hora de saber cual era el más poderoso. *Alice* se niega a pelear con Némesis, y *Ashford* es ejecutado con un balazo a quemarropa por *Cain*. Tras una larga y dura pelea entre *Alice* y Némesis, ésta hace el macabro descubrimiento que detrás de esa imagen deformada se encuentra su amigo Matt. Finalmente, *Alice* derrota a Némesis (*Matt*) y *Cain* le ordena matarlo; al negarse *Alice*, Némesis arremete contra los efectivos de *Umbrella*, liberando a *Valentine*, Angela y a Carlos, pero es destruido.

Paralelamente, y aprovechando el desconcierto generado por la lucha, un grupo de muertos vivientes ingresa al edificio; *Cain* intenta escapar en helicóptero pero es atrapado por *Alice*, quien en un raptó de venganza (por su amigo *Matt*) no duda en arrojarlo del mismo, dejándolo a merced de los hambrientos zombis. Finalmente, *Cain* es descuartizado (en similitud de condiciones que *Rhodes*) y devorado vivo.

Como estaba previsto, *Umbrella* decide detonar una bomba atómica en la ciudad eliminando toda vida y rastro del virus. Por la onda expansiva, el helicóptero donde se trasladaban *Alice*, Angela, *Valentine* y Carlos sufre un grave accidente; un hierro (parte del fuselaje) se dirige hacia la indefensa Angela, pero *Alice* interviene poniendo su cuerpo como escudo; hecho heroico que finaliza con su vida. El aparato, inevitablemente se estrella, bajo una hermosa cascada de agua. Solo el cadáver de *Alice* se encuentra cuando horas más tarde llegan los hombres de *Umbrella*. *Alice* se encuentra casi incinerada por el accidente.

Tras nuevos experimentos genéticos, *Alice* es regenerada con habilidades ahora mentales y nuevos poderes, pero un imprevisto error ha dotado nuevamente a *Alice* de su memoria. Al recordar todo lo sucedido *Alice* intenta escapar del laboratorio pero es aprehendida por un sinnúmero de efectivos armados. Entran, ahora en escena sus antiguos camaradas, Carlos y *Valentine* disfrazados como ejecutivos de la firma y liberan a *Alice*. Al margen, de este ardid; un video sobre la masacre perpetrada por *Umbrella* sobre civiles (en el proceso de la cuarentena biológica) llega a los medios de comunicación pero (pronto) ciertos intereses poderosos hacen parecer al video como una broma de mal gusto; y todo queda encubierto tras un intempestivo e involuntario accidente en un reactor nuclear.

Según los elementos expuestos, podemos identificar claramente las siguientes figuras o símbolos en común entre los dos filmes estudiados, con respecto a la mitología escandinava: a) existe un virus que se propaga y vuelve a los muertos a la vida, b) estos muertos vivientes devoran carne humana y sólo pueden ser eliminados si se les dispara a la cabeza (cerebro), c) un grupo de sobrevivientes se reúne (bajo tierra) con el fin de subsistir y luchar con estos seres, d) las protagonistas son mujeres que se caracterizan por su valentía, e) existe un refugio (bajo tierra) donde los muertos no tienen acceso (Valhalla) pero que luego trasgreden (el ocaso de los dioses), f) los protagonistas tienen atributos supernaturales ya sea por su poder (*macht*) o por su coraje, g) los villanos encarnan el poder normativo por el uso de las armas o de mecanismos económicos, h) los villanos se caracterizan por su cobardía, i) finalmente los cobardes son devorados brutalmente por los muertos vivientes, j) los protagonistas logran escapar y comenzar nuevamente con sus vidas (renovación del mundo) y finalmente, k) la presencia del agua y/o el fuego como elementos paisajísticos en ambos finales.

Por otro lado, también se debe mencionar que existe una clara referencia a la humildad en el *Día de los muertos* pero este aspecto no se observa en *Resident Evil*. En este sentido, tanto en uno como en el otro, se encuentra un profundo rechazo hacia la evolución biológica, ora por un proceso científico de socialización o civilidad, ora por evolución genética; sentimiento que los antiguos nórdicos mostraban hacia la noción de “progreso” y “civilización” impuestos por el Imperio Romano.

Sin embargo, misteriosamente y como diferencia concomitante, mientras *Alice* se ve envuelta en un innegable sentimiento de venganza contra *Umbrella* por lo que le hicieron a su compañero *Matt*, *Sarah* no parece guardar resentimiento alguno. Es posible, que ciertas diferencias entre ambos rodajes tengan relación con la época en la cual se han filmado; pero esto es sólo un mera especulación personal que debe ser validada o refutada. Consideramos que también es importante resaltar que aquellos personajes los cuales encarnan el rol de villanos, no son nombrados en la introducción del film, sino ya entrado el núcleo o ya en el final; tanto *Cain* como *Rhodes* son puestos en el anonimato mientras que los héroes en este caso *Alice* y *Sarah* son nombrados apenas comenzado el rodaje.

Conclusión

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 cotidianidad.

En este sentido, nos propusimos investigar las diferentes figuras presentes en el cine de terror estadounidense moderno y su relación con la mitología nórdica arcaica. Si bien, como ya se ha aclarado la amplitud del término “pueblos germánicos” es muy grande, existen ciertos elementos comunes a todas esas tribus que los emparenta; entre ellas el apego a uno de los cultos más extendidos en Germania y Escandinavia para el I AC: el culto a los muertos. Esta antigua creencia sostenía que ciertos espíritus adquirirían la habilidad de volver después de muertos para devorar o causarles daño a los vivos y/o a su ganado. Por ese motivo, los nórdicos acostumbraban a no dejar enemigos vivos luego de cada contienda e incluso una vez ajusticiados a decapitarlos o incinerarlos (según cada tribu). Esta idea en conjunción con otros elementos como el valor y la habilidad como criterios organizativos, la predestinación, el rol de la mujer como heroína, el sueño como espacio ritual donde se manifiesta el futuro, la creencia en el *macht* o poder de los humanos y/o sus objetos, la corrupción de las costumbres humanas como señal inequívoca del ocaso de los dioses (Ragnarok), la venganza como forma compensatoria y la veneración del fuego y el agua (entre otros), se encuentran aún presentes en ciertos filmes relacionados al género del terror. En el presente artículo, se han analizado narrativa y discursivamente dos trabajos cinematográficos: uno de ellos escrito y dirigido por el célebre George Romero titulado *El día de los muertos*, el otro una adaptación de un video juego, dirigido por Alexander Witt, **Resident Evil 2**

(Exterminio). Como simbología dominante en ambos rodajes, se ha notado cierta relación como la mitología nórdica de la creación y fin del mundo en combinación a un marcado respeto por el culto a los muertos (Filgiur Kultur).

Las películas analizadas tienen aspectos que las hacen comparables en su estructura discursiva del culto germánico a las *filgias*: 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 zombis 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 zombis ni humanos pueden entablar batalla (hospitalidad).

De alguna u otra forma, estos símbolos han persistido desde épocas remotas al paso del tiempo según la tesis de los “survivals”. 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. Dentro de este contexto, coincidimos en señalar que el cine (al igual que otros entretenimientos) se encuentra sumergido en la vida cultural de un pueblo; por tanto los análisis antropológicos orientados al cine o a la cinematografía (de cualquier género) se constituyen como novedosos aportes al estudio de la mitología antigua. Como auto-crítica consideramos oportuno explicar que se ha subestimado el papel de la voluntad dentro del desarrollo del trabajo. En parte, las sagas germánicas hacen referencias en sus descripciones a demonios devoradores con voluntad propia mientras que el cine vinculado a los “zombies” los muestra como cuerpos sin una aparente voluntad articulada.

Bibliografía

Apadurai, Arjun. 2001. **La modernidad desbordada: dimensiones culturales de la globalización**. Fondo de Cultura económica, Buenos Aires, Argentina.

Ardévol, Elisenda. 1996. “**El video como técnica de exploración**”. En *Antropología de los sentidos*. Pérez A., Sánchez y Martos, R. Celeste Ediciones, Madrid, España.

Ardévol, Elisenda. “**Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcciones de datos audiovisuales**”. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares del CSIC*. N. 53, pp. 217-240, 1998.

Belting, Hans. 2007. **Antropología de la imagen**. Katz Editores, Madrid, España.

Birri, Fernando. “**Cine y subdesarrollo**”. En *Hojas de Cine*. Número 1, Universidad Autónoma de México, N. 1, pp. 1-10, 1962.

Brisset, Demetrio. “**Acerca de la Fotografía etnográfica**”. *Gazeta de Antropología*, número 15, abril de 1999.

<http://www.ugr.es/~pwlac>.

- César, Julio Cayo. 2004. **Comentarios sobre la guerra en las Galias**. Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Dumézil, George. 1971. **El destino del Guerrero: aspectos míticos de la función guerrera entre los pueblos indoeuropeos**. Siglo XXI, México D. C, México.
- Eliade, Mircea. 1968. **Mito y Realidad**. Guadarrama, Madrid, España.
- Gerlomini, Nicolás. 2007. “**La Germania**”. En *Germania*. Tácito, Cornelio Cayo, Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Harris, Marvin. 2007. **Desarrollo de la teoría antropológica: historia de las teorías de la cultura**. Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina.
- Henley, Paul. “**Cine etnográfico: tecnología práctica y teoría antropológica**”. *Desacatos*. Número 8. pp: 17-36, 2001.
- Hubert, Henri. 1988. **Los Celtas y la Civilización Céltica**. Akal, Madrid, España.
- Mead, Margaret. 1983. **Cartas de una Antropóloga**. Bruguera-Emece, Barcelona, España.
- Meunier, Mario. 2006. **Mitología Nórdica**. Libros de la Esfinge, Buenos Aires, Argentina.
- Robert, Jean Noel. 1992. **Los placeres en Roma**. Editorial Edad, Madrid, España.
- Sassen, Saskia. 2007. **Una Sociología de la Globalización**. Katz Editores, Buenos Aires, Argentina.
- Solá, María Delía. 2004. **Mitología Romana**. Editorial Gradifico, Buenos Aires, Argentina.
- Tácito, Cornelio Cayo. 2007. **Germania**. Editorial Losada, Buenos Aires, Argentina.
- Virilio, Paul. 2003. **Aceleración y Realidad Virtual**. Manantial, Buenos Aires, Argentina.
- 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, pp. 1-15, 2004.
- Young, Colin. 1975. “**Observational Cinema**”. En P. Hockings (comp) *Principles of Visual Anthropology*, pp, 3-10. Mouton Publishers, The Hague.

Filmografía

Romero, George. 1985. El día de los muertos.

Witt, Alexander. 2004. El Huésped Maldito II.