



# Universidad Nacional Autónoma de México

---

Facultad de Estudios Superiores  
Campus Aragón

## El uso de los mitos de la momia y el vampiro en los medios de comunicación.

### Reportaje

Trabajo periodístico escrito para obtener el título de  
licenciado en comunicación y periodismo.  
presentan:

Yadhya Sánchez Santiago  
Carlos Arturo Hernández Ortiz

Asesora:  
Mtra. María de Jesús Mendiola Andrade



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# DEDICATORIAS

A nuestras familias:

Irene Santiago Ruiz.  
Helianne Rocha Acosta.  
Mónica Rocha Acosta.

Eugenia Ortiz Chaparro.  
Arturo Hernández Trejo.

Y en especial a: Mtra. Ma. de Jesús Mendiola, a quien sin su ayuda no hubiéramos llegado hasta aquí. Gracias.

A todas las personas que nos dieron su apoyo a lo largo de este difícil camino.  
Mil gracias, los queremos.

Queremos agradecernos el uno al otro por ser un buen equipo y siempre apoyarnos en todo... siempre juntos.

Gracias Yadhyra.  
Gracias Carlos.

# INDICE

A manera de introducción .....	6
<b>1. DE MOMIAS Y VAMPIROS.</b>	
Las momias y vampiros ¿son mitología? .....	11
<b>El nacimiento del chupasangre .....</b>	<b>15</b>
Los vampiros y su historia .....	15
El verdadero Drácula .....	18
Una vampiriza mortal: Erzsebet Bathory .....	21
Nace un mito poderoso .....	25
<b>El despertar de entre los vendajes .....</b>	<b>28</b>
Momias a través del tiempo .....	28
Una momia crea todo un mito a su alrededor: El rey Tutankamón .....	31
Y con ustedes... las momias y vampiros .....	36
<b>Momias y Vampiros a la Mexicana .....</b>	<b>39</b>
Vampiros en México .....	39
Momias en México .....	41
Vampiros y momias en el cine mexicano .....	45
Entrevista a Germán Robles .....	49

## 2. CON HAMBRE DE SER CONOCIDOS, OTRA VEZ

<b>La momia, el cuerpo incorrupto</b> .....	57
La maldición de la momia y su inicio en los medios .....	58
El cine entre sarcófagos, vendas y maldiciones .....	59
La momia (1932) .....	61
El cine de momias después de la momia Karloff .....	64
La momia (1999) .....	66
<b>Vampiros, historias escritas con sangre</b> .....	67
Drácula de Bram Stoker .....	69
Carmilla de Joseph Sheridan le Fanu .....	73
Sangre corriendo a 24 cuadros por segundo .....	76
Nosferatu .....	76
Drácula (1931) .....	77
Entrevista con el Vampiro (1994) .....	79
<b>Nuevos medios para viejos monstruos</b> .....	80
Cómics, juegos de rol y vampiros: Vampirella .....	81
Vampire the Masquerade .....	83
La maldición de la momia llega a los cómics .....	90
Sembrando el terror en los videojuegos y la red .....	95
Darkstalkers: un videojuego hecho de monstruos .....	95
Momias y vampiros y su conquista del Internet .....	97
Entrevista a Patricia Velásquez (Anksunamón) .....	100

### 3. EL PÚBLICO ENTRE MOMIAS Y VAMPIROS

<b>Medios y Monstruos ¿Extraña Convivencia? .....</b>	<b>103</b>
De podridos vendajes a un cuerpo humano perfecto .....	119
Momia vs Momia (cuadro comparativo) .....	123
De caballero de colmillos a símbolo sexual .....	124
Vampiro vs vampiro (cuadro comparativo) .....	130
A manera de conclusión .....	131
Fuentes de Consulta .....	136
Anexo .....	140

\* \* \*

# A MANERA DE INTRODUCCIÓN

Desde el principio de los tiempos, el hombre se ha visto fascinado por todo aquello a lo cual no puede encontrarle una explicación lógica y normal dentro de su ambiente y su conocimiento de los fenómenos que ocurren a su alrededor, de esta forma nace una disciplina que ha sido llamado, mitología.

La mitología nació de esa inquietud por explicar lo inexplicable, encontró en diferentes civilizaciones tales como la egipcia, la china y sobre todo la griega, un auge del cual casi todas las personas hacen primera referencia.

Es con los personajes míticos de Grecia, que la mitología adquiere mayor crecimiento que con cualquier otra cultura. También existen quimeras más modernas, aquellas que tratan de explicar criaturas y monstruos, es así como nacen en la cultura popular seres como Frankenstein, el Hombre Lobo, duendes, las momias y vampiros.

Estos seres han cautivado la imaginación de miles de personas, han visto sus más grandes momentos de gloria gracias a un invento que les ha dado, al parecer, permanencia y status a lo largo de los tiempos: el cine. Películas y adaptaciones han sido el instrumento para que estas criaturas lleguen a la mente de muchas generaciones para infundirles miedo y temor.

Pero no sólo el cine ha adoptado a estos personajes fantásticos, los medios en general lo han hecho también: televisión, revistas, comics o libros, y más recientemente hasta la Internet. Pero ¿Qué pasa cuándo estos medios de comunicación cuentan una historia errónea de estos seres? ¿Se puede acaso, deformar al monstruo hasta cambiarlo en algo comercial? ¿Qué tan lejos están los medios de la realidad y qué tanto muestran un verdadero reflejo del mito?

Estas preguntas y otras, son el motivo del presente reportaje, en donde analizaremos a lo largo de esta obra a las momias y vampiros, aunque es lo común sistematizar el contenido de una tesis dividiéndola en capítulos se corre el riesgo, a veces, de que esa división no sea siempre la mas correcta. En el caso particular de este reportaje ocurre que al hablar por ejemplo, de momias y vampiros en los medios de comunicación, no sólo hablamos de ello en un apartado dedicado, sino a través de casi todo el contenido.

Lo que queremos decir es que, por tal razón, todos los apartados de este reportaje se complementan. Por lo que recomendamos que el lector no empiece a leer un apartado olvidándose de los ya leídos, sin que tenga en cuenta las paginas que ha ido pasando, que las tenga en mente porque ningún apartado esta finalizado por si solo; ninguno acaba cuando llegamos al final del mismo, si no cuando finalizamos el reportaje. Únicamente con la última página de este volumen habremos completado no solo la lectura de este ejemplar, sino de sus particulares apartados.

Nuestro primer apartado comienza con una breve introducción en la mitología de las momias y los vampiros, haciendo énfasis en personajes como el conde Drácula o el rey Tutankamón, veremos el nacimiento y desarrollo de su historia así como otros casos importantes para el mito de las momias y los vampiros.

Es importante conocer también el surgimiento del mito en el panorama mexicano, es por esto que abarcamos aspectos tales como las momias de Guanajuato o las películas de Santo enmascarado de plata, para terminar con la entrevista a un icono de cine mexicano de vampiros, el maestro Germán Robles.

En el segundo apartado encontraremos el surgimiento de los mitos en medios de comunicación como: literatura, cine, televisión, comics, hasta llegar al Internet. Echaremos un vistazo a filmes importantes como Drácula (1931) y La Momia (1932) así como otras películas relevantes hasta llegar a aquellas en las que la imagen de ambos monstruos se ha modernizado, haciéndolas más atractivas visualmente, lo cual ha generado que hasta medios como los videojuegos hagan uso

también de estos personajes. Finalizaremos el apartado con una interesante entrevista a Patricia Velásquez quien en 1999 fue protagonista de una de las recientes cintas sobre momias.

Para finalizar el presente reportaje, en nuestro tercer apartado presentaremos un sondeo de opinión el cual refleja la percepción de una parte de la población mexicana hacia estos mitos, así mismo encontraremos cuadros comparativos con los cuales será más fácil darnos cuentas de los cambios realizados por los medios de comunicación a la imagen de ambos personajes.

Todo lo anterior ha sido presentado con el objetivo de conocer los antecedentes y desarrollo de estos mitos tanto en la historia como en los medios de comunicación, y la relación que existe entre uno y otro, así como conocer la perspectiva que tiene la población de estos mitos gracias a los medios de comunicación.

La justificación de este trabajo es que durante muchísimos años las momias y los vampiros han sido parte del grupo de seres extraordinarios que han cautivado la atención de las personas, las momias de la cultura egipcia, principalmente, han ocupado en muchas ocasiones las notas más importantes dentro de los medios de comunicación, mientras que los vampiros son personajes que apasionan desde hace tiempo, resulta interesante la temática que gira en torno de estos míticos personajes: las maldiciones, la vida eterna, colmillos, entre otros.

Este trabajo es para conocer un poco más sobre momias y vampiros, la realidad y la fantasía, lo clásico y lo nuevo, así como apreciar lo grande y fantástico que puede llegar a convertirse un mito, lo que puede proyectarse y hacernos creer.

Nuestro trabajo va dirigido a todas aquellas personas que se interesen tanto como nosotros en este tema, también para aquellos que deseen conocerlo y mediten sobre su influencia en la población y cómo un medio de comunicación que aprovecha los temores, la realidad, la fantasía, los mitos y las leyendas, pueda crear historias que no se olvidan, perduran y que hasta nuestros días nos hacen cuestionarnos sobre la posible existencia de seres como lo son las momias y los vampiros.

Esperamos que con este trabajo las personas se enamoren tanto como nosotros de temas que son al parecer ridículos, pero que al momento de estudiarlos más profundamente se vuelven bastante interesantes y asombrosos, son temas con los que podemos dar a conocer cosas que muchas personas no entienden, que ignoran y que tal vez nunca podrían imaginar.

La pasión por la fantasía y al mismo tiempo la búsqueda de la verdad, es el impulso que lleva a nuestras mentes a encontrar cosas nuevas sobre un tema, que en lo personal esperamos, nunca muera y nos lleve a las mismas pirámides de la eternidad.

\* \* \*

1

# DE MOMIAS Y VAMPIROS



Desde el inicio de los tiempos en que el hombre ha habitado la tierra le ha tratado de dar una explicación a los grandes misterios que le rodean, desde la creación de dioses, para entender el porqué de los fenómenos, hasta la creación de ciertas criaturas que trataban de explicar los males o desgracias que ocurrían en un momento determinado.

Así nacen muchos de los míticos personajes que conocemos actualmente y que a través de los siglos han entrado en la imaginación de las personas, tenemos seres tan espectaculares como los salvajes hombres lobo o mágicos como duendes o hadas, que son sólo algunos de los miles de ejemplos que utilizaron los hombres para tratar de explicar lo inconcebible y lo extraordinario.

Lo increíble de estos personajes es que varios de ellos como los: hombres lobo, las momias o los vampiros realmente llegaron a pasar mucho más allá de la imaginación de algunos y se convirtieron en seres que la gente convencidamente sostenía que existían, que eran reales y que eran los causantes de ciertos males o desgracias.

Es así como estos seres se convierten en mitos, los cuales, en muchos de los casos, se hacen universales. Algunos de los seres que predominan en el inconsciente humano de casi todas las culturas del mundo son las momias y los vampiros.

A continuación presentaremos una reseña de ambos personajes, desde su creación pasando por los aspectos más importantes que les dieron el carácter de mito y que como veremos, crearon la imagen que tenemos acerca de ellos.

## LAS MOMIAS Y VAMPIROS, ¿SON MITOLOGÍA?

El mito es un fenómeno cultural complejo que puede ser encarado desde varios puntos de vista. En general, es una narración que describe y retrata en lenguaje simbólico el origen de los elementos

y supuestos básicos de una cultura. La narración mítica cuenta, por ejemplo, cómo comenzó el mundo, cómo fueron creados los seres humanos y animales, y cómo se originaron ciertas costumbres, ritos o formas de las actividades humanas. Casi todas las culturas poseen o poseyeron alguna vez mitos y vivieron en relación con ellos.

Los mitos a diferencia de los cuentos de hadas se refieren a un tiempo diferente del ordinario. La secuencia del mito es extraordinaria, desarrollada en un tiempo anterior al nacimiento del mundo convencional. Como los mitos se refieren a un tiempo y un lugar extraordinarios, y a dioses y procesos sobrenaturales, han sido considerados usualmente como aspectos de la religión. Sin embargo, como su naturaleza es totalizadora, el mito puede iluminar muchos aspectos de la vida individual y cultural<sup>1</sup>.

### *Clases de Mitos*

Los mitos pueden clasificarse según el tema dominante que revelan en, cosmogónicos, de nacimiento y renacimiento de los héroes culturales.

### *Mitos cosmogónicos*

Habitualmente el mito más importante en una cultura, el que llega a ser el modelo ejemplar de todos los demás mitos, es el mito cosmogónico. Cuenta cómo fue el origen del mundo. En algunos relatos, como el primer capítulo del Génesis bíblico, la creación del mundo procede de la nada. Los mitos egipcios, australianos, griegos y mayas también hablan de la creación a partir de la nada. En la mayoría de estos mitos, las deidades son todopoderosas. La divinidad puede permanecer en el



\*Fuente: [www.spaces.msn.com/members/filhoangra](http://www.spaces.msn.com/members/filhoangra)

El fin del mundo y otros acontecimientos o personajes son considerados como mitos.

<sup>1</sup> Julián Nadia, *Enciclopedia de los Mitos*, Barcelona España, Editorial Océano, Año 1995, pp. 20-43.

primer plano y convertirse en el centro de la vida religiosa, como sucedió con los judíos, o puede retirarse y llegar a ser una divinidad distante o periférica, como en los mitos de los aborígenes australianos, griegos y mayas.

Relacionados con los mitos cosmogónicos, pero en el otro extremo, están los mitos que describen el fin del mundo (mitos escatológicos) o la entrada de la muerte en el mundo. Los mitos del fin del mundo son habitualmente producto de tradiciones urbanas. Suponen la creación del mundo por un ser divino moral, quien finalmente lo destruye. Llegado ese momento, los seres humanos son juzgados y preparados para una existencia paradisíaca o una de tormentos eternos. En la Mitología azteca los dioses crean y destruyen varios mundos antes de la creación del mundo humano.

Los mitos acerca del origen de la muerte describen cómo ésta entró en el mundo. En ellos, la muerte no estaba presente en el mundo durante un largo periodo de tiempo, pero surge por un accidente o porque alguien simplemente olvida el mensaje de los dioses con respecto a la vida humana. En el Génesis, la muerte aparece cuando los seres humanos sobrepasan los propios límites de su conocimiento.

### *Mitos de nacimiento y renacimiento*

Habitualmente relacionados con los ritos de iniciación, los mitos de nacimiento y renacimiento enseñan cómo puede renovarse la vida, modificar el tiempo y transformar a los humanos en nuevos seres.

En los mitos sobre la llegada de una sociedad ideal (mitos milenaristas) o de un salvador (mitos mesiánicos), los temas escatológicos se combinan con los temas del renacimiento y la renovación. Mitos milenaristas y mesiánicos se encuentran en culturas tribales de África, Sudamérica y Melanesia, así como en el judaísmo, el cristianismo y el Islam.

### *Mitos de los héroes culturales*

Otros mitos describen las acciones y el carácter de los seres que son responsables del descubrimiento de un artefacto cultural o proceso tecnológico particular. Éstos son los mitos del héroe cultural. En la Mitología griega Prometeo, que robó el fuego a los dioses, es un prototipo de esta figura.

En diferentes culturas alrededor del mundo, como en México, Egipto, Europa y Asia, existen muchas figuras que se han convertido, gracias al paso del tiempo, en héroes culturales, aunque muchos de ellos no hayan contribuido al descubrimiento de ningún artefacto o proceso tecnológico, han convertido su entorno y su cultura alrededor de una parte importante de la historia, convirtiéndose así, estos personajes, en mitos por ejemplo la momia ha llegado al nivel de mito al establecerse como todo un referente de la cultura egipcia; sin momias Egipto, no sería la misma cultura que conocemos actualmente, lo mismo pasa con otras culturas como la mexicana, con el hombre hecho dios Quetzacoatl; la rumana con su mítico vampiro Drácula; China con sus dragones hechos hombres o culturas como la Tibetana con su dios hecho hombre, Buda.

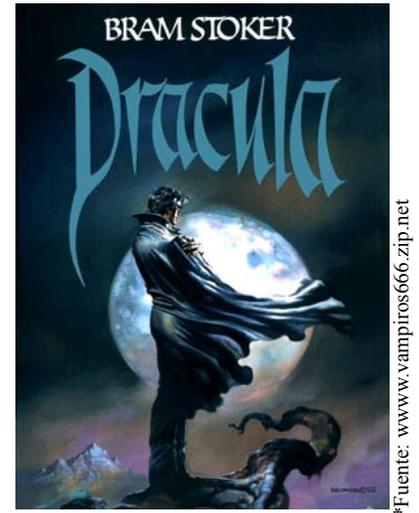
Como vemos existen muchos personajes históricos que a su alrededor han pasado de ser una mera leyenda, para convertirse en mitos, que le dan identidad y trascendencia a las culturas y pueblos que representan.

\* \* \*

# El nacimiento del chupa sangre.

Según el mito popular, el vampiro es un individuo aparentemente muerto que sale de la tumba durante la noche, a menudo en forma de murciélago, y succiona la sangre de las personas dormidas para alimentarse.

Se supone que determinados talismanes y hierbas alejan a los vampiros que, según la tradición, sólo pueden ser destruidos por cremación o clavándoles una estaca en el corazón. La creencia en los vampiros se remonta a la antigüedad y estuvo muy extendida entre los eslavos. La novela *Drácula* (1897) del escritor irlandés Bram Stoker cuenta la historia del conde Drácula, un vampiro de Transilvania, que se convirtió en uno de los personajes más famosos de las películas de terror.



Novela Drácula de Bram Stoker.

## Los vampiros y su historia

¿Exactamente dónde y cuándo comenzó el mito del vampiro en la actualidad? Para responder, nos tenemos que remontar a los principios del tiempo, hasta la creación del hombre. Los podremos encontrar de una forma u otra en alguna historia, mito o leyenda de cualquier cultura, algunos creen que Lilith fue el primer vampiro, aunque otros la consideran un demonio.

Se dice que Lilith buscaba especialmente hombres que dormían solos, los seducía y después les aspiraba su sangre. También, la consideraban un gran peligro para los niños de menos de ocho años, y niñas recién nacidas de menos de veinte días. Según se cree que Lilith fue creada antes que Eva para ser la esposa de Adán<sup>2</sup>.

Lilith no estaba muy convencida de ser su esposa ya que se consideraba igual a Adán y se opuso a estar bajo su protección. Lilith dejó a Adán y después fue encontrada por los ángeles en el Mar Rojo montando a caballo con un grupo de demonios, ella no quiso volver a Adán, como castigo

---

<sup>2</sup> Bigliano Marcelo, *Antología del Vampirismo*, México, Editorial Tomo, Año 2003, p. 54.

cada hijo que tuviera moriría de inmediato, esto le causó un gran dolor, por esto actuaba con crueldad con los niños recién nacidos, sin embargo ella prometió a los ángeles que si veía en la cabecera de los niños la imagen o el nombre de algún ángel perdonaría la vida del bebé. De aquí surgió el rumor de poner ciertos amuletos a los niños recién nacidos, para protección de ciertos peligros.

Lilith igualmente tenía antiguas contrapartes. Una vampiriza, conocida como Lamia de la vivienda de la cueva, quien apareció por primera vez en la mitología griega. Lamia era la reina de Libia, mujer hermosa que había engendrado hijos con Zeus. Cuando Hera, la esposa de Zeus lo descubrió, forzó a la reina Lamia a devorar a sus propios hijos, los desgarraba y drenaba la sangre de sus cuerpos.

Lamia los devoró y cuando tuvo conciencia de ello en vez de arrepentirse huyó. Zeus al enterarse se enfureció y la consideró como el máximo peligro para cualquier niño. A partir de ese momento Lamia frecuentó los hogares donde había niños para robárselos.

Una vez que la hermosa reina Lamia se había hecho una bestia horrible con la capacidad de deformarse a voluntad fue imposible que volviera a ser la bella mujer que alguna vez había sido. En un plazo corto, el nombre de Lamia hizo referencia a las brujas y a los demonios femeninos que robaban a niños y seducían a los hombres para succionar su sangre hasta que su pasión fuera saciada.

Una vieja leyenda escandinava dice que los vampiros descienden de dioses harapientos, sucios y terribles. Cuando tienen sed, beben sangre humana con una viveza tremenda que sólo queda saciada en el momento en que su víctima cae muerta. Los que así mueren están listos, a su vez, para renacer al mundo de los vivos bajo la forma de un vampiro. Se perpetúa de este modo una raza que no tiene fin. Se puede encontrar rastro de esto en Europa, América y en vastas regiones de China, donde el mito se relaciona con las serpientes aladas o dragones.



\*Fuente: castelodosvampiros.zip.net

El mito de los vampiros han existido desde el inicio de la humanidad.

Algunos etnógrafos que han estudiado los relatos con seres sobrenaturales, sostienen que la creencia en el vampirismo se explica por dos aspectos fundamentales:

El primero consiste en que el alma o espíritu de un muerto, reanimado por un demonio, retorna a este mundo para apoderarse de la vida de los seres humanos, quitándoles su sangre o un órgano esencial, a fin de aumentar su propia vitalidad.

El segundo está profundamente arraigado en viejas supersticiones populares y afirman que el vampiro es siempre un difunto que deambula en la tierra y que implora la ayuda del demonio para regresar a este mundo y vengarse de los hombres, como está deseoso de sangre se alimenta de la primera persona que está a su alcance.

En Polinesia, se cree que el alma de los muertos emerge de las tumbas después de abandonar sus cuerpos, salen a devorar las entrañas y el corazón de los que duermen y succionan la sangre hasta causarles la muerte. En China, algunos muertos prematuramente se convierten en jóvenes dragones, que para crecer necesitan alimentarse de sangre de mujeres vírgenes<sup>3</sup>.

Estos son sólo ejemplos de las diferentes creencias que existen acerca de vampiros alrededor del mundo, sin embargo el acontecimiento que realmente puso a los vampiros en la mira mundial y convirtió a estos seres en el mito que actualmente conocemos, es la novela de Bram Stoker, Drácula.

Es curioso que en esta novela que se pudiera reproducir con tanta fidelidad la atmósfera del territorio transilvano, ya que él escritor nunca viajó a esa región. Su fuente de investigación acerca de los vampiros consistió en visitas frecuentes al Museo Británico.

---

<sup>3</sup> *ibid*, 45-52.

Por el año de 1890 Stoker comenzó a visitar el museo para documentarse sobre la historia, costumbres y topografía de la región. Las notas del autor contenían mucha información referente al vampirismo y de nombres y lugares de Transilvania, así como parte de la toponomía alemana.

En una de sus primeras notas Stoker escribió:

*Los vampiros salen de sus tumbas al anochecer, atacan a las personas mientras duermen tranquilamente en sus camas, les chupan la sangre y las matan. Eligen a sus víctimas sin importarles el sexo o la edad, atacan a hombres y mujeres, a niños y a ancianos. Aquéllos que caen bajo su maligna influencia sufren pronto una debilidad de espíritu extrema antes de expirar. Aquéllos a los que poco antes de la muerte se les preguntó por las causas de su mal, respondieron que determinados seres se habían levantado de sus tumbas para torturarlos y atormentarlos <sup>4</sup>.*

Pero ¿qué fue lo que inspiró a Stoker a crear un personaje de características extraordinarias? ¿Quién era Drácula?, ¿realmente existió este personaje? y en todo caso ¿era un vampiro?

## EL VERDADERO DRÁCULA

Aunque las leyendas de vampiros se pueden encontrar en todo el mundo, mucho del mito del vampiro, como ahora lo conocemos, proviene de Europa del este gracias a un personaje llamado: Drácula o Dracul (1431 - 1476), mejor conocido en la historia como Vlad Tepes, gobernó Wallachia, ahora Rumania meridional, entre 1456 y 1476. En Febrero de 1431 Sigismund de Luxemburgo concedió el Gobierno de Wallachia al padre de Vlad, quien había estado a su servicio, así como un collar y un medallón de oro con un dragón grabado en él, la divisa de los caballeros del orden. Es así que surge *La orden del dragón* que estaba formada por el emperador romano Santo

---

<sup>4</sup> Stoker Bram, *Drácula*, México, Ediciones Punto de Lectura, Año 2000, p. 134.

Sigismund, con el fin de derrotar a los otomanos, que era el viejo nombre para los turcos.

Vlad pasó su niñez en Sighisoara, Transilvania (ahora Rumania central y del norte) con su familia,



\*Fuente: [www.icedvampire.zip.net/](http://www.icedvampire.zip.net/)

Retrato del verdadero Drácula, el príncipe Vlad Tepes.

esperando su coronación. Su Padre fue llamado por el nombre de Dracul, en el rumano antiguo Dracul significa “al dragón o al diablo”, en el rumano contemporáneo refería solamente al diablo. Siendo este el hijo de un “Dracul”, Vlad fue llamado “Drácula”, que significa, “El hijo del Dragón”.

Sin embargo, Drácula, siendo joven, fue preso de los turcos, de quienes aprendió un horrendo método de ejecución, el empalamiento.

Empalar era una forma de ejecución en donde sujetaban a la víctima entre las piernas por detrás, sobre una estaca afilada grande (con la anchura del brazo de un hombre). Mientras que las víctimas quedaban colgadas y suspendidas hacia la tierra, el peso de sus cuerpos las arrastraría lentamente hacia abajo, haciendo que el extremo afilado de la estaca perforara sus órganos internos y de esta forma morían.

Vlad logró escapar de sus captores y regreso al reino de Wallachia en el año de 1448, algunos años después su padre murió y como heredero del reino de Wallachia, Vlad se encargó del negocio familiar de esa época: la guerra contra los otomanos.

Vlad tuvo gusto, especialmente por las ejecuciones totales. Para gozar mejor de estos espectáculos, Vlad pidió rutinariamente que sus comidas fueran en el campo, para estar delante de sus víctimas, y gozar de las vistas y de los gritos agónicos de los condenados a este tipo de muerte.

En 1456 empaló a 600 sajones y su salvajismo fue en aumento durante su lucha contra los turcos, según cuenta uno de sus historiadores, Vlad le mandó una carta a su soberano el Rey de Hungría sólo para avisarle que le enviaba la cantidad de 23 mil 809 trozos de prisioneros turcos muertos por órdenes de él mediante el empalamiento.

Para entonces, se sabía de su afición a la tortura y sadismo, el nombre “Drácula “ vino a ser interpretado más y más como el “hijo del diablo” (en lugar del original, “el hijo del dragón”), debido a la manera que él castigaba a sus enemigos, Vlad Dracul consiguió el apodo “Tepes”. La palabra rumana teapsa significa el impaler. Los historiadores lo nombraron Vlad Tepes, pero él firmaba con el nombre de su padre, “Drácula”. Esto se atestigua en el primer documento que se menciona en Bucarest (septiembre 20, 1459).

Según parece, las palabras diablo y vampiro significan lo mismo en algunos lenguajes, y por eso la asociación de Vlad Tepes con el vampiro. Según la historia, Vlad se bañaba en la sangre de sus enemigos ya que el creía que esto lo mantenía joven y fuerte, su afición por los sepulcros incrementó la leyenda que le relaciona con la historia del vampiro. Hacia el final de 1476 Vlad es muerto en Snagov.



Vlad fue un emperador sanguinario y cruel, sin embargo es considerado un héroe en Transilvania.

Según los rumores, fue asesinado violentamente, por uno de sus hombres que era realmente un espía otomano. Él fue quemado en uno de sus monasterios (en la isla en Snagov). Al contrario de la creencia popular, el castillo de Drácula no se sitúa en Transilvania. Las ruinas que se desmenuzan todavía están paradas en una ciudad al norte de Wallachia en un pueblo llamado Tirgoviste (ahora Rumania central).

Aunque Drácula es el más importante personaje relacionado con los vampiros, no es el único tildado de “vampiro”. Existen otras historias que tratan sobre estos seres. Por ejemplo, en el siglo XVII comenzaron a publicarse relatos sobre este tema, supuestamente verídicos. Uno de ellos relata la exhumación del cadáver de un vampiro ocurrida en Belgrado, en 1732:

<sup>5</sup> Jackson Nigel, *El libro completo de los Vampiros*, México, Editorial Tomo, Segunda Edición

*Estaba inclinado hacia un lado. Tenía la piel fresca y resplandeciente; las uñas largas y perversamente torcidas; la boca cubierta con la sangre absorbida la noche anterior. Por lo tanto se atravesó el pecho del vampiro con una estaca. Éste profirió un alarido terrible mientras la sangre brotaba abundantemente de la herida. Luego fue incinerado hasta que quedó convertido en cenizas.*

Más tarde, el cristianismo le agregó al mito del vampiro un origen: estos eran cadáveres animados por un demonio.

## UNA VAMPIRESA MORTAL

Otro ejemplo al que se recurre comúnmente al hablar de vampiros es Erzsebeth Bathory, la húngara que paso a la historia como la condesa sangrienta. Nacida en el Siglo XV, la condesa era una noble sumamente rica, hermosa y de ilimitada crueldad, que creía que la sangre era la fuente de una eterna juventud. A su castillo llegaban decenas de jóvenes doncellas atraídas por la oferta de empleo en su corte. Nadie las volvía a ver, la condesa las ejecutaba lentamente en sus sótanos, donde drenaba su sangre para beberla y bañarse. Según los registros de la época, se calcula que alrededor de 650 adolescentes perdieron la vida en manos de esta esquizofrénica condesa.

Elizabeth Bathory fue una aristócrata húngara perteneciente a una de las más ilustres familias de Europa. De hecho de esta misma familia también fueron Esteban y Sigmund Bathory que ocuparon los tronos de Polonia y Transilvania, respectivamente, además de varios dignatarios de la Iglesia y ministros de Hungría.



Elizabeth o Erzebeth Bathory, la condesa sangrienta.

\*Fuente: [www.gothicnewz.com.br/fotos/vampiro/](http://www.gothicnewz.com.br/fotos/vampiro/)

La historia de Elizabeth comienza en 1560, fecha en la que vino al mundo en el seno de una de las más importantes familias de Hungría. Su castillo se encontraba en Cachtice, ciudad situada en Slovakia. También pasó parte de su vida en Viena donde tenía una mansión cerca del palacio real en el centro de la ciudad. Allí se hizo construir una jaula de hierro dentro de la cual torturaba a las jóvenes doncellas.

Gran parte de los investigadores achacan los malvados instintos de esta condesa a la degeneración genética a la que habían llegado los miembros de esta familia debido a los cruces de sangre, pues la única manera de mantener las posesiones era el matrimonio entre familias nobles Hunaras.

De hecho Elizabeth era muy propensa a ataques de epilepsia, y entre los de su estirpe había numerosos antecedentes de prácticas de magia negra y satanismo; además, su hermano Stephen y su tía, ambos de marcada tendencia homosexual, fueron conocidos libertinos en su época, y, por si fuera poco, cabe citar el caso de su antepasada Clara Bathory, que, al decir de los cronistas, practicaba todo tipo de enfermizas aberraciones sexuales.

A los once años Elizabeth se comprometió con Ferenc Nadasdy, el hijo de otra familia húngara de la aristocracia. Se fue a vivir con la familia de Ferenc, al sombrío castillo de Csejthe. Allí le gustaba jugar con los niños de la corte de los Nadasdy, pero pronto quedó embarazada de uno de ellos. Debido a este incidente a los 13 años se la tuvieron que llevar en secreto hasta un castillo donde tuvo al hijo que fue sacado del país.

Dos años después se casó con Ferenc Nadasdy, quien poco después sería conocido como *El caballero negro*, por sus destacadas proezas como general en el campo de batalla, era tan cruel como su mujer. De hecho este enseñó varias técnicas de tortura a Elizabeth. Una de sus técnicas preferidas de tortura de era introducir finas agujas debajo de las uñas de sus sirvientas, o simplemente clavarlas en su piel. También se decía que daba llaves o monedas al rojo vivo para quemar las manos de las doncellas, o que las tiraba a la nieve para después echarles agua fría hasta verlas morir congeladas.

Se cuenta que Ferenc mostró a Elizabeth como mantener la disciplina de sus doncellas. Sacaban a las chicas desnudas al exterior y recubrían sus cuerpos con miel. La dejaban un día entero fuera, de manera que eran picadas por los mosquitos, las abejas y todo tipo de insectos.

El hecho de que Ferenc estuviera ausente gran parte del tiempo fue la causa de que Elizabeth buscara refugio en numerosos amantes de ambos sexos, de los que pronto se aburrió de forma que intentando buscar nuevos divertimentos, llamó a gran cantidad de brujos y alquimistas, que la iniciaron



Bathory en uno de sus baños de sangre

\*Fuente: [www.gothznewz.com.br/fotos/vampiro/](http://www.gothznewz.com.br/fotos/vampiro/)

en ciertas prácticas de brujería en las que se centró su vida, especialmente cuando, a la muerte de su esposo en 1604, vió las puertas abiertas para entregarse a esta nueva pasión.

Esto también dio a Elizabeth vía libre para desarrollar sus propias perversiones sexuales. Según un registro del juicio celebrado en 1611 una vez prendió fuego al vello púbico de una de sus criadas. También le gustaba que sus doncellas se desnudaran para ella.

El origen de la historia dice que utilizaba sangre para fines cosméticos ya que un día, propinó una violenta bofetada a la criada que la estaba peinando, con tan mala fortuna que ésta comenzó a sangrar y su sangre salpicó la mano de la condesa. Convencida de que el trozo de piel donde había caído la sangre se veía más lozano, decidió tomar baños de sangre humana para mantener su juventud y belleza eternamente<sup>6</sup>.

A partir de este momento comenzó una orgía desenfrenada de asesinatos -se citan más de seiscientos cincuenta- que se prolongaron por espacio de diez años, durante los cuales sus criados recorrieron la región a la caza de jóvenes vírgenes, cuando no, era ella misma la que las atraía al castillo con el señuelo de ser empleadas como sirvientas. Allí, las aldeanas eran encerradas en

---

<sup>6</sup> *ibid.* p. 34-56.

las mazmorras del castillo, a la espera de ser degolladas para que su sangre llenara la bañera de la cruel condesa. Una temporada en que la condesa estuvo enferma, en cama, mandó llamar a una joven doncella para hacerle compañía. Cuando llegó se abalanzó sobre ella, la mordió en la mejilla, le arrancó un trozo de hombro con los dientes y le clavó los dientes en el pecho.

Llegó un momento que, el guardar tal número de cuerpos en el castillo se convirtió en un gran problema. Incluso al principio se escondieron algunos cuerpos debajo de las camas.

El hedor era tan insoportable que algunos sirvientes llevaron los cadáveres a un campo cercano a la ciudad, con lo que empezaron a circular leyendas entre la gente de la existencia de vampiros, los cuales eran la causa de los cuerpos llenos de sangre que se encontraban alrededor de la aldea. Bathory poseía muchas más riquezas que el propio rey Matthias II.

Debido a esto, en cuanto le llegaron las noticias al rey de lo que estaba ocurriendo en el castillo de la condesa, decidió actuar de inmediato, motivado por causas económicas. Poco después el rey ordenó en Bratislava al conde Thurzo que investigara los hechos. Si encontraban culpable a Bathory, de brujería, todas sus posesiones pasarían directamente al rey y además se anularía toda su deuda hacia ella. Sin embargo el conde Thurzo era un gran amigo de la familia Bathory y pudieron hacer un trato con él. Habría un juicio conducido por Thurzo antes de que el rey pudiera actuar. Bathory no comparecería, pero sus cómplices serían llevados a juicio. De esta manera las propiedades se quedarían en manos de la familia Bathory<sup>7</sup>.

El plan se llevó a cabo y los cómplices de la condesa fueron ejecutados de forma cruel. Se le arrancaron los dedos con tenazas al rojo vivo y después se les tiró vivos a la hoguera. En cuanto a Elizabeth, su condición nobiliaria le permitió escapar del verdugo, sin embargo no se liberó del proceso, pues como explicación de sus crímenes fue condenada a prisión perpetua y a ser emparedada en el castillo de Esei, con tan sólo una diminuta rendija por la que le daban comida y agua. Murió a los cincuenta y cuatro años.

---

<sup>7</sup> Jiménez Iker y Aracil Miguel, *Vampiros, mito y realidad de los no muertos*, España, México, Editorial Edad, Segunda Edición Año 2003, p. 67.

Los documentos existentes demuestran la unión entre la familia Bathory y la de Vlad Tepes, *Drácula*. De hecho un miembro de la familia Bathory, Stephen Bathory, fue quien dirigió la misión que devolvió a v el trono en 1476. Además los antepasados húngaros de Drácula estaban relacionados con el clan Bathory .

## NACE UN MITO PODEROSO

Gracias a éstos y demás personajes, se dieron en toda Europa una serie de mitos. Según algunos datos encontrados en diversos artículos, los campesinos rumanos creen en la existencia de un ser al que le dan el nombre de Nosferatu. Si alguien es atacado por este ser, se convierte, a su vez, en uno de ellos, y la única manera de acabar con éstos diabólicos seres es clavándoles una estaca en el corazón.

Entre los poderes que se acreditan al vampiro está la capacidad de verter su forma corpórea a su voluntad. Se creía que él podía filtrarse hacia arriba a través de la suciedad de su sepulcro y unirse en la superficie, si quería se podía convertir en lobo, rata, murciélago, gato o incluso en una fina niebla.

El vampiro podía escalar cualquier pared, pasar a través de cualquier ventana o aún filtrarse por el ojo de alguna cerradura a menos que las precauciones apropiadas fueran tomadas. El vampiro podía también ordenar a muchas criaturas peligrosas de la noche. Sus poderes hipnóticos y de persuasión podían tener a un ser humano bajo su encanto y entonces podía hacer que se olvidaran de todo y actuar según su voluntad.

Esto lo lograban bebiendo de su sangre y dando a beber un poco de la suya, así lograban un estado de inconsciencia en la persona. Y por supuesto, el no ser olvidado, es el regalo de la inmortalidad. Una desventaja podría ser si el vampiro puede o no vivir bajo la luz del día. Por algún tiempo se pensó que si un vampiro era expuesto a los rayos del sol, significaría la muerte.



Nace el mito del vampiro en todos los aspectos: visual, de creencias y popular.

Otras fuentes comentan que es simplemente una inconveniencia o un malestar leve. Por eso cuando sale el sol, un vampiro debe volver a su ataúd o lugar de reclinación que contuviera algo de la tierra, con la que lo enterraron originalmente.

El viejo mito indica que el olor del ajo, el crucifijo u otra reliquia santa pueden proporcionar la protección contra un vampiro. Se creía que un vampiro no se refleja, a sí mismo, por lo tanto

evitaba estar alrededor de los espejos. Otra creencia era que él no podría cruzar la corriente de agua. Mientras que otras indicaban que un vampiro puede ir donde quiera que él deseara, historias posteriores indicaron que debe ser invitado por una persona a su casa y a cierta hora, entonces él podía cruzar el umbral y alimentarse de ésta sin ningún riesgo.

Según antiguas creencias, si se encontraba a un vampiro, entonces había que eliminarlo. Las viejas leyendas dicen que esto se podía hacer atándolo hacia arriba en su ataúd con nudos especiales, o el método a toda prueba de la estaca de madera atravesando su corazón. El método anterior pudo también incluir el corte de su cabeza con una espada y después quemar las piezas separadas de su cuerpo, la estaca y finalmente la dispersión de las cenizas en el viento.

Existían muchas otras formas de evitar que alguien se convirtiera en vampiro o volviera a la vida como uno de estos seres. Los enterraban con una lanza clavada en el pecho. Los decapitaban y ponían la cabeza entre las piernas del cadáver al enterrarlo. Cortaban en trozos su cuerpo y lo quemaban junto con los animales, reptiles y aves que se encontraran alrededor para evitar que encarnara en alguno de estos animales.

Pero también los hombres de ciencia tienen su explicación para estos raros casos de vampirismo, según una teoría médica, existen personas que sufren de un mal llamado *porfiria*, y sus síntomas se manifiestan por la imperiosa necesidad de beber sangre, que se acompaña de anemia, no soportan la luz solar o les molesta más de lo normal y una retracción en las encías lo cual da la impresión de que sus dientes aumentan de tamaño sobre todo en el área correspondiente a los colmillos. Según algunos investigadores la porfiria ya casi desapareció, el último caso se detectó en el área de los Balcanes en 1989<sup>8</sup> .

\* \* \*

---

<sup>8</sup> *ibid*, 54 – 67.

# El despertar entre los vendajes.

Como hemos visto los vampiros cuentan con una historia fascinante, que ha generado muchos aspectos que analizaremos más adelante, pero también sin duda alguna, las momias han sido blanco de un misticismo excepcional para la humanidad, esto debido a la fuerte y arraigada creencia de que una momia puede volver a la vida después de su muerte y además traer consigo una maldición que hará daño a todos aquellos que se atrevan a perturbar su descanso.

## MOMIAS A TRAVÉS DEL TIEMPO

Sin embargo todo mito sobre muertos que reviven, trae consigo una historia, si bien la civilización Egipcia no fue la primera en llevar a cabo la momificación, fue la gran maestra en dicha técnica. Los antiguos pobladores dieron suficiente importancia a la conservación de los muertos hasta que se encontraron con alguna momia natural, es decir, que fue preservada por el clima sin la intervención del hombre.

Al principio esto pudo ser un tanto atemorizante para ellos, pero con el paso del tiempo la muerte y la vida después de ésta, fueron los impulsos de la momificación. La vida en el más allá empezó a ser tan importante que se empezó a buscar la manera de que las personas no llegaran al proceso natural de descomposición para tener el mismo aspecto que en vida, pero en un entorno diferente.

Al principio los beneficiados con este proceso fueron, tal vez, personas importantes como curanderos, chamanes o los magos de las tribus<sup>9</sup>, pero no era una momificación como tal, sino que, según Piero Valaveccia<sup>10</sup> los cuerpos de estos personajes fueron untados con ciertos aceites, plantas o grasas que pudieron ayudar en este proceso y que en adelante evolucionó.

---

<sup>9</sup> Palao Pons Pedro, *El enigma de las momias en el mundo*, España, Edimat Libros, Edición especial, 2003, p. 53.

<sup>10</sup> *ibidem*.

Los cuerpos que serían momificados debían estar impecables y totalmente presentables para lo que vendría después de la muerte, era todo un ritual que tardaba más de 70 días. El término momia es una palabra derivada del árabe “mumiya”, que significa “betún”, en la antigua lengua persa se encuentra el término “mumiai”, que sería equivalente a “asfalto”<sup>11</sup>

La momificación de un ser humano implicaba un ritual de enorme devoción, pureza y paciencia. Se buscaba a una persona especial, el elegido debía estar perfectamente limpio y preparado psicológicamente para tal tarea.

Se preparaba un “producto” especial que los egipcios y los persas consideraban como “oro negro”, no era del todo fácil, ya que, en caso de rituales ceremoniales muy especiales, tenían que desplazarse a “las entrañas de la tierra para conseguirla”. El elegido debía tener todo su cuerpo afeitado, incluso la cabeza, su boca se llenaba con “agua sagrada” para que no pudiera robar el producto e introducirlo en su boca. Era acompañado por “cuatro hombres puros” y una vez que llegaban al lugar indicado el elegido recolectaba todo el producto que pudiera untándolo en su cuerpo.

Al terminar debía depositar el agua que contenía su boca en un recipiente para cerciorarse de que no hubiese guardado nada en ella, se revisaban todos los orificios de su cuerpo con el mismo fin y como último paso se le retiraba todo rastro con un cuchillo sagrado. Al final el “producto” estrella era untado al cadáver para endurecer y conservar su cuerpo para la vida después de la muerte, para toda la eternidad.

El experto en Egiptología y culto mágico de antiguo Egipto, Alvert Cánovas, director del Centro Esotérico de Estudios Egipcios, nos dice:

*Los egipcios creían que el cuerpo no debía extinguirse ni alcanzar la putrefacción, ya que pensaban que la presencia del alma estaba indisolublemente ligada a la duración del organismo.*

---

<sup>11</sup> *ibid.* p. 22.

*Desde un punto de vista mágico, así como en otras culturas, vemos que el alma aparece como eterna e inalterable y que el cuerpo no es más que un vehículo transitorio para dicho contenedor etérico, en Egipto no era así. El cuerpo garantizaba la eternidad y por ello su cuidado tras la muerte era algo esencial <sup>12</sup>.*

El proceso de vendaje del cadáver era sin duda bastante laborioso ya que, al menos el rostro, debía quedar lo más perfecto posible, pliegues de más en los vendajes podían dejar marcas irreversibles en la piel dándole un aspecto diferente al que tenía en vida y esa no era la idea.

Los genitales y los dedos eran tratados con sumo cuidado envolviéndolos por separado, las uñas eran limpiadas, pulidas, pintadas y cosidas con un fino hilo al dedo para evitar su desprendimiento, en ocasiones se les colocaban fundas de oro individuales para protegerlas.

En los vendajes se escribían desde poemas hasta conjuros protectores para la momia, se escribía su nombre y debajo de las vendas solían colocarse amuletos, sin faltar por ningún motivo, uno sobre el corazón, que era el órgano que nunca se extirpaba del cuerpo ya que era sagrado y representaba la vida, la muerte, el valor, la fuerza y el poder.

Un ritual de momificación era un arte, desde su comienzo hasta la sepultura. Las oraciones no cesaban, se pedía en nombre de la momia a los dioses, se les protegía para todo en el más allá. *El libro de los muertos* nos da una idea enorme de todo lo que creían los egipcios, la idea de protegerse de todo, incluso del trabajo, está plasmada en este texto escrito en papiros.



Las momias han sido parte importante de algunas culturas como la Egiptia.

\*Fuente: [www.egiptomania.com/asade/novedades](http://www.egiptomania.com/asade/novedades)

<sup>12</sup> Alvert Cánovas, en Palao Pons Pedro, *El enigma de las momias en el mundo*, España, Edimat Libros, edición especial, 2003, p. 79.

Como dice el adagio popular: no se puede ir a la guerra sin fusil, los encantamientos, los himnos, plegarias y de más protecciones eran indispensables para poder entrar al reino de los muertos, y no sólo para entrar sino también para salir a voluntad.

Las moradas de eternidad de las momias eran cubiertas por jeroglíficos que relataban algunas partes de sus vidas en la tierra, sus grandes hazañas, sus derrotas, sus grandes amores etc., pero también se encontraban entre sus ajuares funerarios objetos con advertencias para los que osaran atreverse a causar algún mal a la momia.

Esto, por supuesto, ha sido un gran misterio y debate en todo el mundo, se ha cuestionado por años la posibilidad de que una momia vuelva a la vida, cause enfermedades y muerte sólo por perturbar su descanso.

## UNA MOMIA CREA TODO UN MITO A SU ALREDEDOR

Científicos se han dado a la tarea de desenmarañar toda esta confusión, la leyenda creada ha causado risas, miedos e incertidumbres y se han dado varias respuestas a la supuesta maldición de las momias, las cuales suenan lógicas y convincentes porque se presentaron varias coincidencias. La leyenda fue desatada en octubre de 1922 con el descubrimiento de la tumba del faraón Tutankamón en el Valle de los Reyes, encabezada por el arqueólogo Howard Carter y su socio Lord Carnarvon. Carter había recibido un sinnúmero de telegramas de ocultistas de todo el mundo advirtiéndole de la ira del faraón.

Sin embargo las labores continuaron y las supersticiones nacieron a partir de que Carter llevaba consigo un canario amarillo al que llamaron *pájaro de oro*, según él para que les diera buena suerte. Sin embargo después de encontrar los sellos reales en la entrada de la tumba, Carter recibió la noticia de que el canario había sido devorado por una cobra, lo cual fue interpretado como un mal presagio ya que la diosa Wadjet, es la que protege a la realeza egipcia.



Lord Carnarvon y Howard Carter, descubridores de la momia más famosa de todos los tiempos: el Rey Tutankamón.

Se dio aviso a Lord Carnarvon que se encontraba fuera de Egipto, Carter deseaba compartir los méritos del hallazgo, del maravilloso tesoro con el que se encontrarían unos días después en la tumba a la luz de una simple vela, el brillo del oro a través de un pequeño agujero en la pared les cambiaría la vida para siempre.

De todas las maravillas que se encontraron en la tumba del enigmático faraón Tutankamón, una tablilla fue muy especial, Carter la envió al traductor de su equipo, los jeroglíficos determinaron la repentina desaparición de dicha tablilla y su tachado en el inventario y decía:

“LA MUERTE GOLPEARÁ CON SUS ALAS A AQUEL QUE OSE TURBAR EL REPOSO DEL FARAÓN”<sup>13</sup>

Pero esta tablilla no fue el único objeto que representaría una amenaza a los arduos trabajos en la tumba real, entre las joyas descubiertas se encontró un amuleto en el cual se grabaron las siguientes palabras:

“YO SOY EL QUE AUYENTA A LOS PROFANADORES DE TUMBAS CON LA LLAMADA DEL DESIERTO. YO SOY EL QUE CUSTODIA LA TUMBA DE TUTANKAMÓN”<sup>14</sup>

Naturalmente este tipo de objetos se trataron de ocultar para que la excavación no se detuviera por el miedo de los trabajadores. Se tomó una enorme cantidad de fotografías, el inventario era enorme, pero las proporciones de las desgracias que sucederían después serían irreparables e inimaginables.

<sup>13</sup> Solís José Antonio, *La maldición de Tutankamón*, España, El Arca de papel editores, 2003, p.20.

<sup>14</sup> *ibid.* p.22.

Lord Carnarvon se cortó la mejilla con la hoja de rasurar y se le complicó en septicemia, poco después tendría 40 grados de temperatura y escalofríos, pero los médicos no lo relacionaron con la herida, Carnarvon estaba al borde de la muerte y según lady Burghclere, su hermana, no hacía más que desvariar acerca de Tutankamón.

La muerte de Carnarvón fue misteriosa, su mascota murió repentinamente y al mismo tiempo que él, pero ella estaba en Inglaterra; al momento de su muerte la luz en la ciudad del Cairo se esfumó por completo y durante varios minutos, Carnarvón fue el primer eslabón de una cadena de muertes.

Las víctimas fueron en sí personas que estuvieron presentes o cercanas al descubrimiento de la tumba del faraón, padeciendo neumonías, peste bubónica, picaduras de mosquitos, congestiones pulmonares y suicidios por supuestas alucinaciones.

Para mediados de los años 30, 23 personas habían fallecido y muchas sufrieron algún tipo de desgracia<sup>15</sup>. Sin embargo para la ciencia hoy todo tiene una explicación, se encuentran las respuestas en donde menos lo imaginamos y el caso de la maldición de la momia no fue la excepción.

La exhumación de las momias de Casimiro IV y su esposa en Cracovia en 1973, originó que un científico se interesa en este tipo de muertes relacionadas con la profanación de tumbas, ya que casualmente, cuatro personas que tuvieron contacto con estos cuerpos, fallecieron.

El interesado en esto fue el sobreviviente Boleslaw Smyk, catedrático de microbiología en Cracovia, se dio cuenta de que existieron síntomas parecidos entre los implicados con Tutankamón y los de Casimiro IV, nadie se había protegido la boca ni las manos al manejar los objetos de las tumbas, ni las momias.

---

<sup>15</sup> *ibid.* p.30.

Dolores, mareos e insomnio fueron las claves de la investigación. Unas muestras extraídas del sarcófago del faraón Ramses II y de su propio fémur, revelaron una respuesta a la incertidumbre en cuanto a la maldición de la momia.

Dichas muestras hicieron posible la detección del *Aspergillum Flavus* y del *Aspergillum Níger*, que son bacterias que se originan en los cuerpos de las momias debido a todas las sustancias elaboradas para el embalsamamiento de los cuerpos, dichas bacterias eran hasta el momento los principales responsables, se encontraron también en las orejas del faraón.



Las momias a parte de misteriosas, algunos las consideran malditas.

\*Fuente: [www.accionchilena.cl/Humor/mam.aspx](http://www.accionchilena.cl/Humor/mam.aspx)

El encargado de revelar la virulenta respuesta años atrás sería, Ezzeddin Taha, Médico Biólogo de la Universidad de El Cairo, además advirtió que este tipo de padecimientos en los arqueólogos podía curarse con antibióticos, sin embargo falleció poco después en un accidente automovilístico causado por una embolia<sup>16</sup>. ¿Coincidencia?

Definitivamente, no. Las pruebas son tajantes, las sintomatologías de los afectados no mienten, según la Dra. Caroline Stenger<sup>17</sup>, los microbios se alojan en los lugares pútridos, en la descomposición de tejidos o el agua, al inhalarlos atacan a las bacterias del sistema inmunológico provocando alergias y enfermedades respiratorias a personas que tienen bajas defensas o deficiencias pulmonares.

Sin embargo son más susceptibles los que están expuestos por más tiempo y aquellos que no han sido inmunizados contra enfermedades exóticas que hayan podido padecer. Esta confusión enriqueció a los medios de comunicación con los titulares que se publicaban sobre la maldición

---

<sup>16</sup> *ibid.* p. 68.

<sup>17</sup> *ibid.* p. 70.

del faraón, las fotos eran publicadas en color para impactar aún más y vender la noticia como pan caliente.

Se culpó incluso a una momia, la gran sacerdotisa del reinado de Amenofis IV, del hundimiento del Titanic, la cual iba rumbo a Nueva York para ser presentada en una exposición, la momia fue colocada en un compartimiento tras el puente de mando, en lugar de la bodega, supuestamente aturdió el cerebro del capitán Edward J. Smith llevándolo por caminos difíciles en aguas polares.

Las facultades de revivir de una momia siempre serán cuestionables y tal vez siempre se negará la posibilidad de tal acontecimiento, pero ¿por qué no darle el beneficio de la duda?, el poder de los antiguos egipcios no se superará jamás por ningún otro pueblo en la tierra con ese grado de grandeza tecnológica.

La gran fe profesada a sus dioses pudo dotarlos de ciertos poderes aunque no lo suficientemente sorprendentes como para volver a levantarse de su tumba y caminar entre los vivos.

En nuestros tiempos modernos, esto hasta cierto punto, nos podrían parecer ridículas estas ideas antiguas; sin embargo aún y con toda la tecnología del siglo XXI, uno de los temores primordiales del ser humano y que increíblemente sigue hasta nuestros días y que poco ha cambiado desde el hombre de las cavernas, es el miedo a lo desconocido.

Este temor ha sido realmente aprovechado por los medios de comunicación, desde la palabra, al pasar una extraña historia como un legado de la antigüedad, pasando por la literatura que utilizó a diferentes criaturas como fuente de inspiración, hasta llegar a medios más actuales como el cine o la televisión.



Estos son algunos de los cuerpos que han sido conservados naturalmente y que son considerados erróneamente como momias.

\*Fuente: [www.accionchilena.cl/Humor/mam.aspx](http://www.accionchilena.cl/Humor/mam.aspx)

Todos estos medios encontraron un común denominador en estas historias fantásticas y era la reacción que generaban en el espectador, al usar éste su imaginación cuando lee una novela sobre un ser que regresaba trayendo consigo una terrible maldición, hasta ese ser de colmillos y larga capa que el cine o la televisión han aprovechado perfectamente para entretener y que al mismo tiempo las ha mantenido hasta nuestros días.

Algunas de las criaturas más famosas y con mayor auge en los medios de comunicación actuales son las momias y los vampiros, porque han sido uno de los instrumentos de mayor recurrencia desde sus inicios, como veremos a continuación.

## **Y CON USTEDES... LAS MOMIAS Y VAMPIROS.**

Los mitos acerca de momias y vampiros tienen características diferentes, contextos totalmente opuestos y particularidades muy marcadas; sin embargo un elemento que tienen en común es que sus protagonistas, en estos casos, es un ser maldito lleno de vendajes llamado momia y un ser de colmillos y drenador de sangre llamado vampiro. Son realmente fascinantes, tienen un encanto sobre las personas, tanto por su miedo natural hacia cosas y criaturas desconocidas, así como el creer que estos monstruos realmente pueden encontrarse más allá de la imaginación.

Gracias a esto, los medios de comunicación desde su creación han visto en ambos personajes una fuente inagotable de ideas que sigue hasta la fecha, unido al hecho de que los medios han sabido explotar los temores primordiales de las personas, y las momias y vampiros parecen ser algunos de los indicados para tal acción.

Uno de los primeros medios que capturó la esencia de ambos personajes e hizo crecer la imaginación de las personas, fueron los libros que trataban el tema de los vampiros y la prensa escrita de los años 20 que explotó el de las momias.



Momias y Vampiros, aunque extraño, han convivido juntos desde siempre.

Otro elemento que sin duda alguna ayudó a la creación mucho más sólida y consistente de estos mitos fue el cine, películas de los años 30 dieron la pauta para las futuras cintas sobre momias y vampiros, destacan dos de miles que se realizaron y que actualmente son consideradas un parte aguas en el género de terror:

*Drácula* de 1931, una de las primeras adaptaciones del clásico de Stoker, protagonizada por uno de los mayores exponentes del género de todos los tiempos, Bela Lugosi, el cual dio toda la forma y generalidad de los vampiros que se conocen desde aquellos años hasta la actualidad.

El Drácula de Lugosi es en sí todo un personaje, ya que dista mucho de ser un grotesco y repugnante ser, cuando es más bien todo lo contrario, Drácula, un ser refinado, un caballero aristocrático, sabio y diplomático, que tiene encantos sobrenaturales y su apariencia es limpia y sobria, de pelo engominado y correcta forma de vestir y hablar, una capa obligada y hasta un bastón coronaban la imagen del vampiro.

Gracias a esta interpretación, nació lo que podemos considerar como el vampiro moderno, de capa y elegante vestir, una criatura de la noche que necesitaba de sangre y que moriría al clavársele una estaca en el corazón; nace entonces el vampiro que inunda los medios, desde su aparición en el cine de aquellos años 30 el vampiro ha visto abrirse muchas y varias puertas de la comunicación para poder llegar a los mortales y continuar con su reinado de terror y misterio que empezó a ser una constante y que por lo mismo atraía a tanto público.

Por otra parte la película de *La Momia* de 1932 tuvo el mismo efecto que la cinta anterior, esta vez protagonizada por Boris Karloff, el cual también al igual que Lugosi se convirtió en toda una figura de referencia hacia el personaje, Karloff representó a la momia como un ser enigmático y lúgubre, se encuentra envuelto en vendajes, sus movimientos son lentos y letales y tiene consigo una terrible maldición para los usurpadores de su tumba, que tuvieron la osadía de despertarlo y traerlo a la vida.

A pesar de que esta cinta fue basada en la supuesta maldición que se encontró en la tumba del faraón Tutankamón en el año de 1922, éste no es el personaje principal, la momia representada en el film fue un personaje importante en la cultura egipcia llamado Imhotep: arquitecto, escritor, médico, filósofo, astrónomo y sumo sacerdote de Helipolis, quien construyó la primera pirámide egipcia, sin embargo el Imhotep de la película es un personaje más de ficción que desde 1932 le ha brindado a las momias ciertas características como son, una supuesta maldición o poderes sobrenaturales.

Ambas películas generaron en las personas desde miedo y dudas, hasta atracción y fanatismo. Ahora veamos cómo estos dos mitos han hecho su contribución a la cultura mexicana y que sorprendentemente la cultura y sociedad mexicana ha creado y dado nueva forma a ambos seres.

\* \* \*

## Momias y vampiros a la mexicana

Como hemos visto los mitos de momias y vampiros se encuentran por todo el mundo y México no es la excepción hacia estos seres, tanto con vampiros como con momias se han encontrado en la cultura azteca, con el dios Huitzilopochtli.

Para los aztecas eran necesarios los sacrificios humanos, ya que dicha deidad los exigía y ellos estaban profundamente convencidos de que si los sacrificios cesaban el sol dejaría de brillar sumiendo a la tierra en espesas tinieblas, asimismo los sacrificios humanos eran ofrendas a los dioses por las victorias obtenidas en combate.

Al ser considerada la sangre como *el motor de la vida* cuando una persona fallecía era enterrada con una gran variedad de ritos para asegurar que en el más allá continuaría su existencia.

Es así como la Cultura Azteca tiene similitud con algunas otras culturas que dieron origen al mito del vampiro, ya que los aztecas como vimos anteriormente consideraban la sangre humana como generadora de vida, por esto muchos de los guerreros en combate se bañaban y tomaban un poco de la sangre de sus enemigos, ya que consideraban que la fuerza y el poder de sus enemigos residía en la sangre, y si ellos la poseían podrían ser más poderosos.

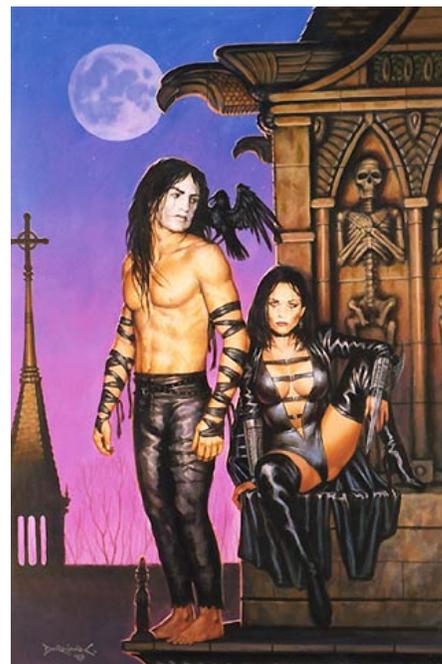
### VAMPIROS EN MÉXICO

Sin embargo el mito de los vampiros en México tiene muy pocas bases en las cuales sustentarse como propio, debido a esto una cultura vampírica no se observa en México hasta la década de los 80, en donde gracias a la corriente gótica, se adoptan varios rasgos del vampirismo, así es como este llega a México.

El gótico tiene sus inicios entre 1850 y 1860 en Francia como un movimiento anti-social encabezado por obreros en su mayoría y por estudiantes que vivían en constante opresión por parte del sistema que la sociedad en ese entonces tenía, maquillando sus caras de blanco y vistiendo de negro daban a entender el hecho de que la opresión los tenía muertos.

Quedando en calma la Europa del siglo XIX, el gótico como una contracultura resurge en los 80' cuando el punk estaba ya en sus términos como algo fuerte, de ahí que haya tomado algo del estilo punk, en cuanto a imagen, algunas ideologías y también algo de música.

En México (desgraciadamente) el gótico se mezcla también con el wicca, el satanismo, los juegos de rol, el black, el death, hasta con la santería -que nada tienen que ver- y por supuesto el vampirismo, así de repente es cambiado de nombre por "dark" conociéndole así a todo el que sigue esta ideología como dark o darketo.



Los jóvenes del movimiento dark, en ocasiones son vistos como "vampiros".

\*Fuente: [www.gothznewz.com.br/fotos/vampiro/vampiro1.htm](http://www.gothznewz.com.br/fotos/vampiro/vampiro1.htm)

Los jóvenes que tomaron y explotaron esa ideología, en ese entonces, en el México de los años 80, incorporaron al gótico una identidad propia de acuerdo a lo que sentían en ese momento. Se podía observar en su forma de ser algo de decadencia, presión y hasta nostalgia y no les era difícil abandonarse a una cultura oscura, a la cuál le inyectaban sentimientos personales.

Es entonces que nacen los *vampiros reales*, personas que no son ni siquiera de aquella época del mito súper macabro y tétrico, más bien son jóvenes que visten como un vampiro, piensan (según ellos) como un vampiro, tratan de vivir sus vidas cómo lo haría un vampiro real, e incluso algunos llegan a tales extremos de construirse colmillos y palidecer su piel para parecer mucho más a esa imagen del mito que tanto los mueve y les genera admiración.

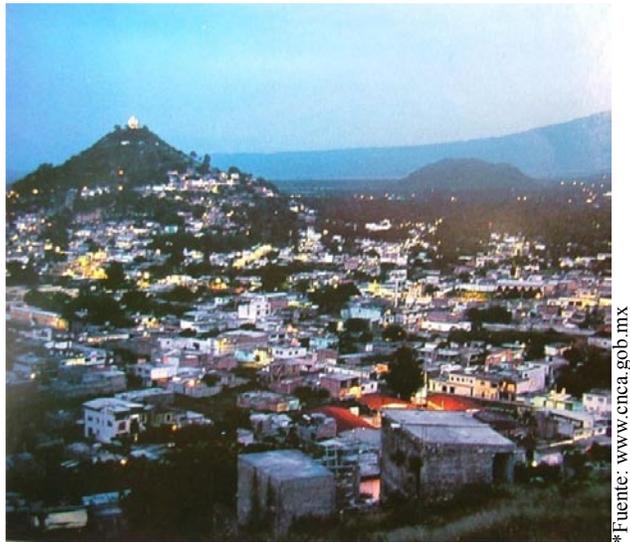
México no escapa a este fenómeno, jóvenes en su mayoría que visten de negro y que basan parte de sus pensamientos e ideologías en el vampirismo, además de otras muchas corrientes, son lo que actualmente se podría considerar como vampiros modernos y sobre todo reales, muy poco queda de aquellas historias en que realmente se creía que un vampiro real era el causante de los males o las plagas, sin embargo gracias al fanatismo y la creencia de muchas personas, especialmente jóvenes. El vampiro en algunos momentos es considerado como una persona real, que sale del mito y que se encuentra muchas veces en los lugares más insospechados e increíbles y que nos hace preguntarnos si es que actualmente existen estos seres.

## MOMIAS EN MÉXICO

Por otro lado, el mito de las momias en México no ha sido tan fuerte, como en Egipto, comparando la cultura egipcia con la azteca guardan algunas similitudes y diferencias como son, por ejemplo, ambas culturas tienen un desarrollo matemático y arquitectónico con la construcción de pirámides para diferentes fines rituales. Es aquí donde ambas culturas se separan con respecto a su creencia en la muerte, los Egipcios creían que al momificar el cuerpo de una persona ésta viviría en el más allá por toda la eternidad: por otro lado los aztecas sí creían en la existencia del más allá pero no consideraban la momificación como una forma de encarar la muerte, ellos practicaban entonces los sacrificios humanos como ofrendas para los dioses.

En México no existe una cultura de las momias como lo existe en Egipto, sin embargo el interés por éstas ha crecido de manera paulatina gracias a momias encontradas alrededor del país despertando el interés de la Dirección de Física del INAH la cual promueve un proyecto de investigación llamado *Las momias de México*, coordinado por la doctora Josefina Mansilla.

Este proyecto es realizado para ampliar el conocimiento sobre el México antiguo, así como de sus sociedades y tradiciones. Con la colaboración de diversos especialistas y la ayuda de la tecnología, este equipo de trabajo, emprendió el proyecto desde 1998 y poco a poco ha ido armando el rompecabezas del pasado.



De esta manera se han ido sumando antropólogos físicos, historiadores, antropólogos sociales, además de investigadores del Instituto Nacional de Cardiología, del Instituto de Física de la UNAM y médicos del Hospital Ángeles para analizar los cuerpos momificados desde lo microscópico, la imagenología, lo endoscópico, lo molecular, lo capilar y el entorno social.

Como en toda investigación existen contratiempos como que la mayoría de estas momias que se ubicaban en la Dirección de Antropología Física, son producto de sustracciones indebidas como lo menciona la doctora Mansilla:

*La gran mayoría de estas momias son producto de saqueo y por lo tanto no se cuenta con gran parte de la valiosa información. Lo primero que había que hacer es saber qué restos teníamos, si podíamos obtener algún dato, para después, por medio de estudios, ver a qué época correspondía cada uno de los cuerpos. Estamos analizando desde la posición en que se encuentran, hasta los textiles que aún se conservan<sup>18</sup>.*

<sup>18</sup> Sara Guzmán. *Momias en México*. Página mexicana. www.cnca.gob.mx . consultada 02 de marzo del 2006. opinión de la doctora Josefina Mansilla tomada de la misma pagina.

Debido al saqueo, la investigación se ha visto profundamente afectada, ya que hacen falta datos primordiales, cómo saber en dónde estaban depositados los restos, la cronología, la ofrenda con que fueron enterradas las personas, e incluso los textiles y el bulto mortuario, por lo cual todo el contexto cultural y arqueológico queda desaparecido, no permitiendo así saber a que periodo y cultura corresponden, ya que no se sabe la procedencia.

Los cuerpos momificados, incluyendo sus pertenencias (ajuar funerario, objetos personales, ofrendas, materiales adjuntos) y datos sobre su ecosistema, brindarían la oportunidad única de tener una muestra del pasado. Así, con la ayuda de la tecnología moderna y los diferentes enfoques disciplinarios comprometidos, se pretende lograr un acercamiento al mundo y la vida de los antiguos mexicanos.

La colección de restos momificados que actualmente alberga la DAF, asciende a alrededor de 40 piezas, entre cuerpos completos y fragmentos provenientes de varias regiones, que se han reunido en su mayoría a través de donaciones, por lo que su contexto casi nunca se conoce. Entre los proyectos que se tienen están el de fechar cada una de las piezas, hacer exploración y obtener su procedencia; así como, ubicar en lo posible en los restos el tiempo, espacio, ecosistema, cultura, sociedad, practicas funerarias, posición del cuerpo, tatuajes (si se logran detectar), ropaje, mortaja, bulto funerario, objetos personales, ofrenda y cualquier otro vestigio arqueológico asociado con el individuo.

La momificación en México a diferencia de países como Egipto, se ha dado de manera natural, ya que los cuerpos no han sido preparados para ser momificados. Originalmente se pensaba que la tierra era la responsable por los minerales que contiene, sin embargo, los cuerpos extraídos de la tierra presentaban todos los signos de descomposición típicos de un cadáver, sin embargo, este proceso obedece a las condiciones climáticas donde se depositaban, por ejemplo: desde climas cálidos y secos, áridos o semiáridos hasta húmedos en las criptas o cuevas donde eran

depositados, al combinarse estos climas se crea una condición hidrosférica, es decir que hay un control de humedad y temperatura, lo cual evita que las larvas y demás insectos que intervienen en el proceso de la putrefacción, afecten el cuerpo.



\*Fuente: [www.cnea.gob.mx](http://www.cnea.gob.mx)

Las momias más conocidas son de principios del siglo XX, se trata de las de Guanajuato, sin embargo se tienen noticias de momias en Baja California, Coahuila, Chihuahua, Durango, Morelos, Guadalajara, Querétaro, Puebla, Oaxaca, Distrito Federal y Chiapas.

De éstas condiciones de momificación natural en México, las que tienen mayor reconocimiento tanto nacional como internacional y que todos los años atrae un sin fin de turistas y curiosos, son las famosas momias de Guanajuato.

Uno de los famosos cuerpos preservados o “momias” que se pueden apreciar en Guanajuato. El museo de las momias en Guanajuato es el que cuenta con mayor número de momias naturales en el mundo, albergando a 108 momias que conforman la colección; la primera y más antigua fue exhumada en 1869 del nicho 214 del Panteón Municipal, dicha momia correspondía al médico francés Remigio Leroy, la más joven lleva tan sólo 21 años expuesta.

Pero, ¿Cómo fue que descubrieron a las momias de Guanajuato?

Cuando se inauguró el Panteón Municipal en 1861, los espacios se ocupaban rápidamente, pues en ese tiempo la vida era generalmente corta. Las familias acomodadas pagaban para que los restos de sus parientes difuntos fueran reducidos a golpe de machete, pero quienes no disponían de esos recursos debían apilar a sus familiares en fosas, eso hasta que se dieron cuenta de la existencia de las momias, desde entonces, cada vez que se sacaba un cuerpo de su cripta por no pagar la renta y este se encontraba momificado y en buenas condiciones, estaba condenado a ser exhibido.

Actualmente el museo ha sido remodelado, ahora cada momia tiene sus propia vitrina, ya que la gente las tocaba y maltrataba para ver si eran reales, en la colección hay cuatro cabezas, es lo que quedo de cuerpos que fueron atacados por ardillas, ratas o que la gente se llevaba literalmente a pedazos, ya que les arrancaba trozos para llevárselos como recuerdo.

Pero protegerlas no es la única razón de la remodelación, tocar a una de ellas puede provocar infecciones cutáneas o estomacales ya que después de todo son gente muerta. Según el director del museo Felipe Macías López tratan de hacer la estancia de cada una digamos agradable:

*Es importante que estén ventiladas para que la humedad salga, evitar malos olores, aún cuando los cuerpos tienen ya un olor muy particular, se fumigan las vitrinas, se desinfectan, en fin, se le da mantenimiento al inmueble dos veces al año<sup>19</sup>.*

La fascinación y el temor por las momias han dado pie a ciertas creencias e historias alrededor de éstas en los visitantes del museo en Guanajuato. Lo que más recuerda el director del museo Macías López son las bromas que hace la gente: “no hables tan fuerte que vas a despertar a las momias”, “no te les acerques o te van a agarrar”. Según Macías López algunos salen encantados, otros se sienten mal y salen corriendo en cuanto ven a la primera momia, otros piensan que es una falta de respeto hacia los muertos al exhibirlas.

## VAMPIROS Y MOMIAS EN EL CINE MEXICANO

Por otro lado el mito de los vampiros en México ha tenido tanto o más revuelo que en otra parte del mundo, gracias a la fascinación que este ser ha generado en la cultura mexicana.

Empecemos así con el cine y dos de las películas que han creado la imagen del vampiro mexicano:

---

<sup>19</sup> *ibidem.*

*El Vampiro* de Fernando Méndez 1959<sup>20</sup>.

Esta película en donde toda la trama sucede en México crea, como en su momento lo hizo la película *Drácula* de 1931, con Bela Lugosi, al mítico vampiro de referencia cinematográfica en la persona de Germán Robles, considerado como el vampiro mexicano por excelencia. La trama se ubica en la hacienda de los Sicomoros, un vampiro europeo llega a vivir a la hacienda y hace un pacto secreto con la dueña de ésta para que ella lo deje vivir ahí y él procura evitar que los años pasen por ella.



\*Fuente: [www.spaces.msn.com/members/filhodoangra](http://www.spaces.msn.com/members/filhodoangra)

El héroe de la película es el personaje del doctor Abel Salazar, quien evitó al final que el vampiro acabara con el pueblo. El

Germán Robles. “El Vampiro”. El equivalente mexicano de Lugosi.

doctor llega a la hacienda con el fin de curar de cierta enfermedad a la hermana de la dueña. El galeno se da cuenta de que la dueña y el vampiro lo están envenenando lentamente.

Esto es sólo el ejemplo de una buena historia adaptada al contexto mexicano, y que sobre todo adoptó al vampiro casi como un mito mexicano equivalente a la llorona.

A partir de entonces la filmografía mexicana con sus excelentes “churros” de cine de horror fantástico también ha contribuido a la iconografía vampírica del cine. De muchas propuestas de vampiros a la mexicana, resaltan las dos películas de Germán Robles, el cual por muchos años y aún en la actualidad se ganó el apodo de “El Vampiro”. *El ataúd del vampiro* y *El Vampiro* ambas dirigidas por Fernando Méndez, o *Cronos* dirigida por Guillermo del Toro.

Punto y aparte son las películas de horror mexicano consideradas en Francia como cine cómico surrealista protagonizadas por el más grande héroe que México ha tenido: El Santo. El héroe de la lucha libre mexicana, El Santo, ha sido el máximo exponente de la lucha contra todos aquellos monstruos mitológicos de la humanidad, luchando contra el hombre lobo, Frankenstein, los zombies y por supuesto el mismísimo Drácula, la momia y hasta las mujeres vampiro.

<sup>20</sup> *El Vampiro (The Vampire)* 1959, México, Director: Fernando Méndez, Protagonizada por Germán Robles.

Destaca ésta última película, *Santo contra la mujeres vampiro*, en donde el enmascarado de plata lucha contra una horda de sensuales mujeres vampiro, que en México gracias a la censura se vieron dotadas de sostenes y cortes de escena, no así en Europa, en donde la película fue transmitida originalmente con los famosos desnudos de las mujeres vampiro.

Estas y las demás películas del Santo junto con sus colegas, Blue Demon o Capulina crearon toda una cultura de un cine inverosímil, en donde a los monstruos se les ve el cierre y a los murciélagos el hilo, en donde las situaciones más increíbles e imposibles pueden suceder teniendo en cuenta que al final el Santo habrá salvado una vez más el día.

Estas películas de vampiros han creado toda una nueva imagen sobre el vampiro y que sorprendentemente puede ser considerado como vampiro mexicano.



Santo y Blue Demon fueron los más importantes exponentes del cine de luchadores, en sus cintas combaten a momias y vampiros

Gracias a esto la cultura mexicana ha encontrado en los vampiros una fuente inagotable de historias, reportajes, narraciones y películas, para entretener a un público ávido por la sangre ficticia que le otorgan los vampiros.

Por otro lado el cine de momias también ha tenido sus exponentes mexicanos, como Federico Curiel y su película *Las Momias de Guanajuato*. La película está filmada en la bella ciudad de Guanajuato, muestra a dos luchadores, Blue Demon y Mil Mascaras luchando contra la momia de un luchador que busca vengarse del enmascarado de plata. Para ello la momia secuestra al hijo de Blue y a la novia de Mil Mascaras (Elsa Cárdenas) para atraer al Santo a Guanajuato y así poder consumir su venganza.



Santo contra las momias de Guanajuato, escena en donde podemos ver al héroe huyendo por el pasillo donde se encuentran las verdaderas momias de Guanajuato.

Otra película es *El castillo de las Momias de Guanajuato* (1972).

Esta película era clara evidencia de que el género filmico de los “lucha héroes” ya no gozaba de sus mejores años, tuvo su mejor tiempo en la década de los sesenta, cuando el Santo era el mero mero y sólo estaba Blue Demon para hacerle competencia.

En esta secuela, de la original, *Las Momias de Guanajuato*, un alquimista

anciano decide vengarse de un científico que se burló de él y raptar gente inocente para robarles la sangre y así rejuvenecerse él mismo. Para hacer esto revive a las momias de un panteón las cuales son controladas por el enano asistente del alquimista. Ni Santo ni Blue Demon aparecen en la película, en cambio les toca hacerla de héroes a Tinieblas y Blue Ángel.

Al final de la película los héroes, después de haber pasado toda la cinta entre escenas de lucha libre y de cabaret por fin se enfrentan a las momias en un castillo escondido en un bosque, rescatan a los raptados y dejan morir al enano y al alquimista en un incendio causado durante el conflicto.

Las momias de estas películas a simple vista parecen muñecos de papel, sin embargo, así como en las películas de vampiros ambos personajes tienen un aspecto cómico que sin embargo ahora le genera a mucha gente temor y sorpresa aunque se vea en el traje el cierre de la botarga.

Como hemos visto, la sociedad mexicana ha encontrado una fascinación hacia ambas criaturas, tanto como para momias y vampiros, lo que ha generado nuevas maneras de comunicación con respecto a estos seres, por ejemplo, las revistas que tratan ambos temas, en donde se revisan todos los aspectos históricos acerca de las momias o vampiros, las caricaturas en donde momias y vampiros son los personajes principales y lejos están de siquiera ser personajes que infunden terror, o los videojuegos en donde ambas criaturas junto con otros monstruos luchan por dominar el mundo de las tinieblas dando como resultado el tener un videojuego, que aparte de divertir y entretener, maneja los estereotipos básicos de los mitos de momias y vampiros.

Momias y vampiros han ido de la mano a través del tiempo en los medios de comunicación sobre todo del cine mexicano, por ejemplo, las momias de Guanajuato, las cuáles se encontraban en dos filas a los costados de un pasillo ubicado en el sótano del panteón crearon una imagen tétrica y morbosamente atractiva que en 1979 sirvió como introducción para la cinta *Nosferatu* del cineasta alemán Werner Herzog<sup>21</sup>.

La interpretación del vampiro en México, como hemos visto, estuvo en manos del actor Germán Robles, quien dio al personaje los toques de sensualidad y lujuria necesarios para proporcionar al filme un perfil atterradoramente atractivo que abrazaría el éxito. Por ello presentamos la siguiente entrevista en la que él mismo relata su experiencia respecto a su papel como vampiro

## ENTREVISTA

### **“Interpretar a Cristo y al anticristo han sido mis dos grandes éxitos”: Germán Robles**

Su diálogo oscila sin tregua ni advertencia, de la evocación a la reflexión. Porque Germán Robles vive en todos sus personajes. En teatro, cine y televisión ha sido héroe y villano, vaquero, príncipe, rey, revolucionario, narcotraficante, Ricardo III, Cristo, Agustín Lara y tantos más. También vampiro.

---

<sup>21</sup> Misterios del hombre y el mundo, *Vampiros, Sexo, Sangre y Muerte*, México, Mina Editores, Año 2001, p 38.

Con ese último personaje mantiene, sin embargo, una relación dual y muy compleja. Parece que lo odia y lo ama. Que le huye y evade porque es el estereotipo, la etiqueta, pero al mismo tiempo le causa orgullo porque su cachondo ser de las sombras lo tiene ubicado a la altura de los grandes actores de terror en el mundo como Boris Karloff, Bela Lugosi, Vincent Price y Klaus Kinski.



\*Fuente: [www.lajornada.unam.mx](http://www.lajornada.unam.mx).

Germán Robles es también rotundamente pasional para armar su pensamiento y sus ideas, todas de izquierda, herencia de padres y abuelos socialistas. Afirma que está siempre “en la lucha total y absoluta de que la voz la debe tener el pueblo” y en su ideal lo concibe gobernado por un consejo de ancianos porque ellos están más allá de esa cuestión “terrenal, terrible que es el poder”.

Asturiano de nacimiento y prácticamente mexicano, adora y rinde tributo “a un México de libertad que acogió a la diáspora republicana”.

Por lo mismo, le duele el país que hoy observa y, como tantos, padece: “Quisiera saber dónde en la rosa de los vientos perdió el norte México; saber qué lo llevó a desviarse de su ruta”.

Hoy, aplicado también a la enseñanza en Faces (Formación Actoral Especializada), escuela que formó a instancias de su mujer, Ana María, el actor recrea sus mundos ubicándolos en momentos. Precisamente en el café Internet que ocupa la parte delantera de la academia -en Coyoacán- tuvo lugar la entrevista con él. Su advertencia de no centrarla sólo en el personaje del vampiro fue de inmediato olvidada... por ambos.

**-¿De veras un actor puede ser todos los personajes que desee? ¿Un vampiro, Ricardo III y hasta Cristo?**

*-Sí. Qué cosa más curiosa. Los dos grandes éxitos que tuve. Uno fue haciendo Cristo, mi debut teatral en El mártir del Calvario, y el otro, el vampiro que fue mi debut cinematográfico. O sea, el Cristo y el anticristo. Qué factor del destino ¿no?.*

**-¿Y eso lo mueve a alguna reflexión?**

*-¡A nada, hija! Hago el comentario porque creo que merece la pena, por lo curioso que es en la carrera de un actor, primero, digamos, el sacrificio del hombre, del hijo de Dios y que mi debut en cine fuera haciendo el Anticristo, o sea un vampiro, un hijo de las sombras, el que está muerto-vivo.*

**El actor opina de la actuación**

**-¿Cómo inicio en esto de la actuación?**

*-A finales de 1950 estuve haciendo unos juegos florales con poesías de mi abuelo. El era poeta en bable, que es la lengua que se habla en Asturias, y era en realidad el creador de ese teatro, pues no se había hecho antes. Entonces, le hacíamos un homenaje a Pachín de Melás, o sea Emilio Robles, el padre de mi padre, y es cuando me encuentro con Enrique García Álvarez y Enrique Rambal padre, que se había peleado con su hijo -el Enrique Rambal que todos conocemos- porque a éste le tocó la musa, las sirenas de la meca del cine mexicano y dejó estacada la compañía teatral que su padre trajo de España.*

*Esa compañía había tenido muy mala suerte. Puso varias cosas y lo único que le había pegado era El mártir del Calvario, interpretado por Rambal hijo, y al que por ese motivo lo llamaron al cine. Entonces, como la única forma de resarcir las pérdidas era poner de nuevo esa obra, y no había Cristo, fue cuando me invitaron.”*

**-Hay quienes piensan que cuando se hace el papel de Cristo, el actor queda marcado. ¿No temió a esto?**

*-No, afortunadamente no. Tampoco lo permití ni con ese papel ni con el vampiro. Hice El vampiro y El ataúd del vampiro y 96 películas restantes como estelar y que no tenían nada que ver con esos personajes. Desde Dónde estás corazón, Rapiña y muchas más. He trabajado con (Ignacio) López Tarso, con Carlos López Moctezuma, los De Anda, Pedro Armendáriz y he hecho de todo, vaquero, príncipe, rey, villano, narcotraficante...*

**-¿Qué director de cine le dejó mejores recuerdos?**

*-Quien más cerca estuvo de mí, por su manera de ser, fue Alejandro Galindo. Era adorable. ¡Tenía una forma de pedir las cosas! Te decía: “Creo que en este momento debes tener esta actitud, bla, bla, bla... no sé qué hayas pensado tú”. ¡Qué bonito! Los demás no. Los Gavaldones y los Del Villar eran de: “¡Tú haces esto; como yo te digo!”*

**-¿Es sólo apreciación o sus palabras reflejan un combate constante contra los símbolos del poder, contra el autoritarismo?**

*-Definitivamente. ¿Por qué hay amigos y enemigos? ¿Qué es lo que busca el enemigo en contra del amigo? Para mí, la tremenda distancia que es capaz de alejar a dos amigos es de 90 centímetros, el ancho de un escritorio. Porque si de esos dos amigos a uno de ellos el destino lo coloca detrás del escritorio, cambia.*

*Es el poder y de aquellos, uno ya es más que el otro y se lo hace saber. Yo en cambio lo que siento es pudor de decir que soy más que alguien. Me pasa con los alumnos, siento pudor al corregirlos.*

**-Pareciera que usted ha reflexionado sobre todo lo que le incumbe y que ha alcanzado alguna forma de plenitud. ¿Es así?**

*-El mundo, mi espacio vivencial no puede estar limitado. Lo más cerca que hay de la estupidez humana es la especialización. Entendámonos. La especialización es hermosa porque cargas la mano sobre un hecho específico, pero para llegar hasta ahí debes tener las bases. Hoy estamos desmembrando las actividades. Esto es lo malo y ocurre en todos los países. Es como si yo, como actor, me especializo sólo en películas de terror. ¡La cagamos!*

**-¿Y tuvo la tentación, la oferta?**

*-Claro, si yo hubiera hecho la tercera película que me ofreció Abel Salazar después de El vampiro y de El ataúd del vampiro. Y voy a hablar de lana. En ese momento, María Félix junto con Dolores del Río eran las que más cobraban, 210 mil pesos por película -estamos hablando de 1954-. Arturo de Córdova (cobraba) 200 mil, Pedro Armendáriz, 200, 190 mil, en fin, y trabajando en Hollywood*

*y todas esas cosas. ¿Sabes cuánto me ofreció Abel Salazar? ¡A Germán Robles!, ¡el vampirito!, ¡150 mil pesos! Entiéndeme ¡150 mil pesos por la tercera película!*

**-¿Y cuánto había cobrado por las dos anteriores?**

*-Por la primera, siete mil pesos, y por la segunda 13 mil.*

**-¿Y qué pasó?**

*-Le dije que no. “¡Estás loco, eres un don nadie! ¡Con 150 mil te compras un coche!”, me decía Abel. Claro, porque un Volkswagen costaba 18 mil pesos en ese momento y una casa 100 mil. Entonces, con ese dinero yo incluso podía tener cuenta en el banco.*

*“¿Pero cómo rechazas 150 mil pesos? ¡Eres un don nadie!”, me decía otra vez. Y le respondí: Ahora, pero no lo seré en el futuro. Si yo hago la tercera película me quedaré encasillado como se quedaron Boris Karloff, Bela Lugosi, Vincent Price. No la voy a hacer.*

*“Inmediatamente después de hacer El ataúd del vampiro, también un éxito, me ofrecen la vida de Agustín Lara para interpretar a El flaco de oro. ¡Me estaban considerando como actor!*

### **Un vampiro es un mosquito grandote**

*Mi negativa a hacer la tercera película fue el gran acierto de mi vida. Porque de ese momento me consideran un actor y no un ser horrible. Qué es un vampiro si no un mosquito grandote.*

**-Y alcanzó dimensión internacional.**

*-¡Claro! De inmediato trascendió la frontera. Definitivamente. Yo estoy en los grandes museos, en las grandes enciclopedias de terror en el mundo. Antes me hacen un homenaje en Amiens, como vampiro (en 1993) durante un festival internacional de cine... ¡Un homenaje a Germán Robles! Antes me lo hicieron en Francia que en México, pero qué importa. Así somos.*

*“Pero bueno, el primer acierto fue el momento en el que se le ocurrió al condenado Abel Salazar: ‘Voy a hacer una cosa de vampiro’. ¡Y lo sitúa en México! ¡Con mexicanos! ¡En un rancho mexicano! Y el otro acierto fue de Fernando Méndez, el director. Lo que él me dijo desde las primeras lecturas fue definitivo: ‘Mira, Germancito, yo no quiero un vampiro monstruo. Yo quiero un vampiro cachondo’. Textual”.*

**-¿Y cómo se logró?**

*-¡Yo salía con la pestaña parada y levantando la ceja! Y cuando a él le presentaban a una señora -porque lógicamente era un conde, Lavud, Duval al revés; Alucard, Drácula, la misma cosa- tomaba la mano para besarla... ¡Y la desnudaba! ¡Y se la sentaba! ¿Qué pasó? Que el público femenino gritaba: ¡Sí, chúpame, vampiro! Pues cómo no. ¡Sí, échatela!*

*Este fue el éxito del vampiro: galán, guapísimo, precioso, joven, rozagante. No fue un monstruo como todos los otros: Lugosi, cacarizo, y Nosferatu, tanto el de Murnau como el que personificó*

*Kinski, casi la misma versión: tremendo, calvo, con las orejas en punta, los dientes afilados.*

*Entonces, no andaba tan descabellado Fernando Méndez cuando me dijo: quiero un seductor. ¡Esa mirada! La cosa de la mirada, clavarla, clavarla, clavarla y lógicamente, en función de ella, después dulcificarla. Perdóneme. ¡Híjole! En la mirada se la quiere, pero se la quiere... ¡Y la quiere! ¡Y se la echa! Esa es la posesión, tomar la energía potencial del individuo vivo, mujer, pues él no se echa hombres. Tal vez lo haga en un acto de autodefensa, cuando alguien lo persigue, lo agarra y agrrrss, le pepena el pescuezo y se acabó. Qué gran acierto de Fernando Méndez<sup>22</sup>.*



\* Fuente: [www.lajornada.unam.mx](http://www.lajornada.unam.mx).

\* \* \*

<sup>22</sup> Entrevista a Germán Robles. Por Rosa Elvira Vargas. La Jornada. *Interpretar a cristo y al anticristo han sido mis dos grandes pasiones*. Viernes 2 de Noviembre de 2001. Sección Cultura de la Jornada.

2

CON HAMBRE DE SER CONOCIDOS,  
OTRA VEZ



Como ya hemos visto las historias de momias y vampiros han existido en algunos casos desde el inicio de la historia del hombre, como un temor primario ante lo desconocido y lo misterioso. Ambos personajes han nacido en diferentes y muy particulares condiciones, desde la momia maldita del Egipto de los faraones, hasta el vampiro no muerto de Europa, ambas criaturas bien podrían haber caído en el olvido o la falta de interés como muchos otros mitos o seres de aquellas épocas, sin embargo es aquí donde un nuevo sector aprovecha ambos mitos y los hace suyos, lo transforma, cambia y rejuvenece, es cuando, algo llamado “medios de comunicación” se encuentran con momias y vampiros.

Pero ¿Cómo fueron situándose en los medios?

Tanto los medios como ambos mitos han recorrido un camino juntos y sobre todo han avanzado y evolucionado de la mano, desde la literatura, pasando por el cine, hasta la televisión y más recientemente los videojuegos y la Internet, los medios han aprovechado perfectamente el mito de la momia y el vampiro para poder comunicar.

Gracias a esto se han creado un sin fin de historias que le han dado a ambos mitos un cambio significativo en aspectos tales como imagen, identificación, creencia y hasta cambiando el mito original y remplazándolo en parte por otro, mucho más actual y hasta cierto punto más creíble o real y que muchas veces aunque no estuviera totalmente basado en el original, era cambiado según las intenciones y usos de los medios.

Analizaremos entonces cómo ambas criaturas han pasado por los medios de comunicación y han evolucionado juntos, empezaremos con la literatura, enseguida el paso por el cine, después la

evolución y llegada a medios más actuales como comics o los juegos de rol, hasta terminar con aspectos de la nueva tecnología como los videojuegos o el Internet, en donde veremos tanto a momias y vampiros, cómo han cambiado a lo largo del tiempo, adaptándose a las nuevas generaciones y creando junto con los medios de comunicación nuevas formas de mitología relacionadas con las momias y vampiros

## La Momia, el cuerpo incorrupto



\*Fuente: [www.hec.unil.ch/jimbs/personal.htm](http://www.hec.unil.ch/jimbs/personal.htm)

La maldición de la momia se hizo famosa, en parte gracias al cine.

Sin duda alguna las historias de momias y vampiros han sido sorprendentemente explotadas por diferentes medios de comunicación. A continuación veremos cómo los relatos de momias han sido expuestos a diferentes géneros y para todos los gustos, la lista de las obras, tanto literarias como cinematográficas es muy larga, por lo que mencionaremos sólo las más importantes y representativas en lo que se refiere a la maldición de la momia.

Es importante destacar que estas obras sobre momias han sido realizadas hasta por adolescentes y personas que no pertenecen a los medios de comunicación, lo cual nos da una pequeña referencia del alcance y el poder de este mito para cautivar a cualquier persona. Como veremos las historias han continuado a lo largo de los años, unas mejores que otras, más originales o más creíbles pero todas con una falta de originalidad a la hora de ponerles títulos, las obras tanto literarias como cinematográficas han caído en la monotonía de títulos, lo cual no ha sucedido tanto con las historias de vampiros, sin embargo y a pesar de este detalle, son historias que llaman la atención, cautivan y enamoran a todo tipo de personas en cualquier parte del mundo, no cabe duda que el antiguo Egipto y las supuestas maldiciones de sus momias han



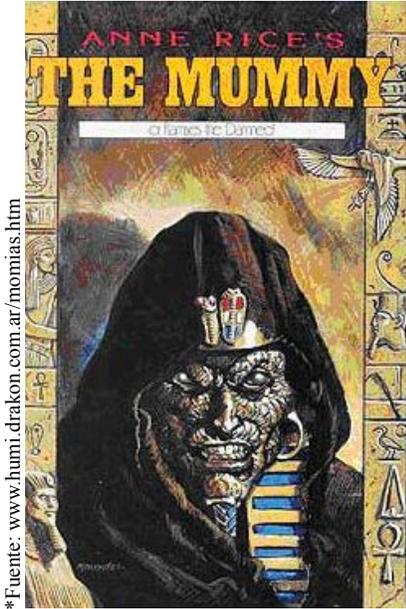
El siguiente escritor que presenta cierto interés por el tema que nos ocupa es Bram Stoker (1847-1912), al que ya conocemos por haber escrito la más famosa obra de vampiros que hemos mencionado, Drácula, pues es el autor de *La joya de las siete estrellas* (1903), que trata de la resurrección de la reina Tera cuyo perverso deseo es apoderarse del cuerpo de una muchacha joven, obra que se supone sirvió de base inicialmente para la película más clásica sobre las momias (*La Momia* 1932). Ese mismo año, Sax Rohmer (1883-1959), un apasionado de la egiptología, escribió su primer relato publicado titulado *La momia misteriosa*.

Desde entonces surgieron en la literatura terrorífica diversas obras con el Egipto misterioso o las momias como tema central: *La Maldición de Amen-Ra* (1932) de Victor Rouseau, *Monkeys* (1933) del arqueólogo británico enamorado de Egipto Edward Frederick Benson, *Bones* (1941) del americano Donald Allen Wollheim el sobresaliente autor de los llamados Mitos de Cthulhu, Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) desde su poema *Nyarlatheptep* (1920) donde incluyó a este ser en la mitología egipcia, estimuló la asociación entre egipcios, momias, brujos y monstruos cósmicos, llegando a escribir en colaboración con el mago Harry Houdini el angustioso relato *Encerrado con los faraones* (1924), mientras que seguidores suyos como Robert E. Howard publicaba *Rostro de Calavera* (1929) donde Kathulos, un hechicero egipcio momificado vuelve a la vida para dominar el mundo, y Robert Bloch escribía *El secreto de Sebek* (1937) o *Los ojos de la momia* (1938).

## EL CINE ENTRE SARCÓFAGOS, VENDAS Y MALDICIONES

Las representaciones de las momias en la literatura dieron pie a que se llevaran a la pantalla grande, con logros y desaciertos pero siempre cautivando más a la población con los misterios del mundo egipcio y en ocasiones, por qué no, causando polémica sobre la vida después de la muerte y el famoso “más allá”.

Ahora veremos algunos ejemplos de la cinematografía dedicada a las momias y a las maldiciones que traen siempre con ellas y que en la realidad no pasan de jeroglíficos pintados en una tumba y que resuenan como advertencias que siempre nos dejan con la duda de que pudieran ser verdad.



Muchos escritores han tomado el mito de la momia para protagonizar sus historias.

Es importante mencionar que estos simples jeroglíficos que mencionaban alguna maldición, fueron tomados muy en serio y de ahí nació el mito que ahora todos conocemos, las muertes posteriores a ciertos descubrimientos son el complemento perfecto para las historias que el cine ensalzó con la gran ayuda que presta la imagen, más aún si es a color.

En el cine tenemos dos vertientes con respecto a historias egipcias y el mito de la momia: una dedicada a la civilización egipcia en general y otra dedicada al ámbito del terror en particular, con especial referencia a la magia, a las momias y a las maldiciones.

Dentro del primer grupo nos encontramos con películas tan conocidas como *Los diez mandamientos*, una obra de Cecil B. De Mille que data de 1923 y que repitió en 1956, *El Valle de los Reyes* de Robert Pirosh y *Sinuhé, el Egipcio* de Michael Curtiz ambas de 1954, o *Tierra de faraones* que Howard Hawks dirigió al año siguiente; también son de destacar *Nefertiti, Reina del Nilo* (1961) de Fernando Cerchio, la más famosa *Cleopatra* (1963) de Joseph L. Mankiewicz (aunque Georges Méliès ya rodó una primera película con el mismo título en 1899), o *Faraón* (1969) del polaco Jerzy Kawalerowicz que estuvo nominada al Oscar como mejor película extranjera.

Egipto ha sido escenario de fondo para guionistas y directores tanto en películas de intriga como *Muerte en el Nilo* (1978) basada en una obra de Agatha Christie, otra enamorada de este fascinante país, o *La Esfinge* (1981), otra película de trama policíaca basada en un libro de Robin

Cook, como en películas de aventuras como la famosa de Steven Spielberg *Indiana Jones. En busca del Arca Perdida* (1981), o las de ciencia ficción como *Stargate, puerta a las estrellas* (1994) donde se establecen similitudes entre civilizaciones egipcias y extraterrestres y donde se entrecruza la mitología egipcia con la invasión y tiranía de seres cósmicos, y cuyo éxito ha dado lugar posteriormente a una serie de televisión manejando la combinación perfecta de antigüedad y tecnología.

Pero será el segundo grupo el que nos interesará ahora. Sorprendentemente, la momia resulta ser uno de los clásicos monstruos del cine con más películas en su haber, y aunque la gran mayoría son de baja calidad, esto no hace que el ser humano deje de ser atraído constantemente por esta misteriosa representación de la muerte.

Las películas sobre momias aparecen muy pronto en la historia del cine: la primera es una película muda de Gerard Bourgeois llamada *Le momie du roi* (1909), luego aparecieron otras como *The Mummy* (1912), *Le Momie* (1913) y *The Egyptian Mummy* (1914).

## “LA MOMIA”, 1932

En 1922 ocurrió el famoso hallazgo de la tumba del faraón Tutankamon (“el rey Tut”) por una expedición británica. La fama de este descubrimiento no sólo es por el significado arqueológico sino también por sus consecuencias: poco tiempo después, todos los participantes en la “profanación” de la tumba faraónica murieron en circunstancias extrañas, supuestamente a causa de una maldición hallada en la entrada de la tumba: «La Muerte golpeará con sus alas a quien perturbe el descanso del Faraón» .

Diez años después, Hollywood estrenó un film de horror vagamente inspirado en la maldición del “rey Tut”. Tuvo varios títulos previos: IM-HO-TEP, CAGLIOSTRO y otros. Al final, se decidió por uno más simple pero igual de aterrador: LA MOMIA.

Una expedición británica (en ese entonces, Egipto era colonia de Gran Bretaña) encuentra un sarcófago sin nombre en 1921 (un año antes de ser descubierto Tutankamon). En su interior, un hombre que había sido enterrado vivo y maldecido para no hallar jamás el eterno descanso. Su nombre: Imhotep. Junto con él, un cofre con un papiro, el Pergamino de Thoth, protegido por una maldición.

Cuando uno de los ayudantes de los arqueólogos, desobedeciendo a sus superiores, abre el cofre y lee el Pergamino de Thoth, Imhotep revive a sus espaldas. Ante el aterrado asistente, la Momia coge el pergamino y se va. El pobre hombre pierde la razón y ríe sin parar. La Momia y el pergamino son dados por robados.



*La Momia*. Protagonizada por Boris Karloff.

Es 1932. Un egipcio visita a unos arqueólogos ingleses y les dice que ha encontrado huellas de una antigua tumba: la de la princesa Anksunamón, muerta en 1730 AC. En agradecimiento por su ayuda, el egipcio, que dice llamarse Ardath Bey, es invitado al museo británico de El Cairo donde es exhibida Anksunamón. Ahí, Ardath Bey usará los poderes mágicos de su sortija y del Pergamino de Thoth (que inexplicablemente posee) para entrar en contacto con Helen Grosvenor, una distinguida dama inglesa. Tras causar algunas muertes con su magia, Ardath Bey esclaviza con su mágica sortija a un mayordomo nubio y “llama” a Helen a su casa.

Con fantasmales imágenes en un estanque, Ardath Bey revela a Helen que él es Imhotep, un sacerdote egipcio y que ella es la reencarnación de la princesa Anksunamón. Hace 3700 años, Anksunamón muere dejando desconsolado a Imhotep, su amor secreto. Éste decide robar el sagrado Pergamino de Thoth de su escondite en el templo para resucitar a su amada.

\*Fuente: [www.ketzer.com/movie\\_props/mummy\\_panel.html](http://www.ketzer.com/movie_props/mummy_panel.html)



La caracterización de Karloff generó toda la imagen y percepción que tenemos de una momia.

Sorprendido en el sacrilegio, es condenado a ser enterrado vivo y a que su alma nunca descanse. El peligroso Pergamino de Thoth es enterrado con él.

La verdad es descubierta por el sabio egiptólogo Dr. Muller (que estuvo en la expedición de 1921), quien previene a Frank Whemple, novio de Helen, de quién es realmente Ardath Bey. Ambos llegan al desierto museo, donde Imhotep, con los poderosos conjuros del Pergamino de Thoth, está a punto de sacrificar a Helen Grosvenor para así resucitarla como su amada Anksunamón. Mientras el aterrado nubio huye e Imhotep detiene a los héroes con su mágica sortija, Anksunamón (que no desea que su actual encarnación de Helen muera) pronuncia unas palabras mágicas. Una estatua de Isis arroja, con su cetro, un rayo al Pergamino

de Thoth, destruyéndolo. Imhotep se descompone hasta quedar como una seca momia que se desploma, mientras Anksunamón vuelve en sí, aunque ya como Helen.

El éxito de esta película de horror se justifica más que nada por la excelente caracterización de Boris Karloff como *La Momia*. Y, a diferencia de otras posteriores cintas “de momias”, aquí no es exactamente un “film de monstruos”. Como “momia”, Karloff aparece sólo unos cuantos minutos. La resurrección de Imhotep es excelente: abre los ojos y baja sus brazos, todo lentamente. Luego sólo vemos su mano vendada cogiendo el Pergamino de Thoth (mientras el aterrado asistente grita) y sólo se avistan sus vendas arrastrándose por la puerta. (La famosa foto de la Momia ante la aterrorizada mujer sólo es de promoción).

La Momia reaparece como el egipcio Ardath Bey, con aspecto enigmático y lúgubre. Ya todos sospechamos que se trata de Imhotep. Tiene poderes mágicos: con su sortija mata a un guardia y esclaviza al nubio; con el Pergamino de Thoth mata a distancia a Joseph Whemple (padre de Frank) y atrae a Helen. Sus poderes hipnóticos son también evidentes (ese inolvidable acercamiento a su rostro mirándonos fijamente), y su majestuosa lentitud al hablar le da un aire sobrenatural difícil de lograr.

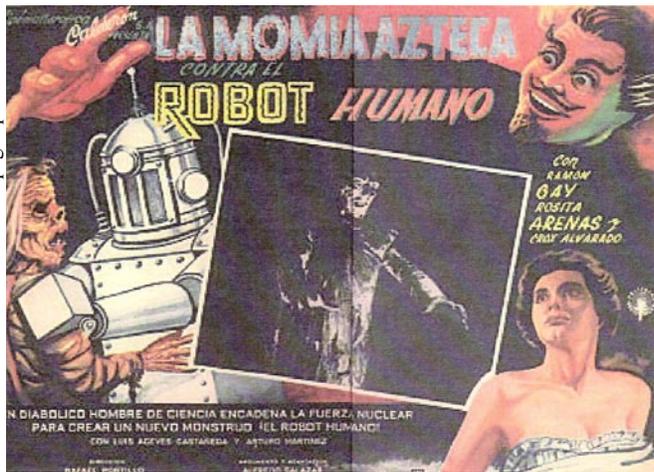
Al principio nos inspira una cierta simpatía: todo lo hace por su amor perdido de hace 3700 años. Cuando su obsesión es que muera Helen, para que Anksunamón viva, entendemos que el amor lo ha convertido en un poderoso monstruo criminal. Al final, es su misma amada quien no desea morir (en su presente encarnación) y destruye el mágico Pergamino de Thoth... y con él a Imhotep.

Como nota interesante, la trama original incluía escenas en varias épocas de la historia, donde Anksunamón e Imhotep reencarnaron previamente a 1932: las Cruzadas, la Revolución Francesa, etc. Justamente en una de esas reencarnaciones, Anksunamón se encuentra con el gran místico masón Cagliostro... nada menos que la reencarnación de Imhotep (de ahí que se pensara titular la película CAGLIOSTRO). Al final se suprimieron esas escenas “históricas” y se readaptó el guión a algo más simple y directo.

Otro dato anecdótico es que los históricos Imhotep y Anksunamón fueron personajes reales que no pudieron haberse conocido nunca... Entre uno y otro hubo cientos de años (a menos que aceptemos que “este” Imhotep es un homónimo).

## EL CINE DE MOMIAS DESPUÉS DE LA “MOMIA KARLOFF”

El tremendo éxito de esta película hizo que, como había sucedido con películas anteriores en la línea del terror de la misma productora, se hicieran secuelas y más secuelas: *La mano de la momia* (1940) con un vaquero como Tom Tyler haciendo de la momia Kharis, o la serie donde Lon Chaney Jr continuó con el registro de la momia Kharis en busca de su amada reencarnada



México también ha tenido su cine de momias, por ejemplo *La Momia Azteca*.

con *La tumba de la momia* (1942), *El fantasma de la momia* (1944) y *La maldición de la momia* (1944), serie que definió y caracterizó a las momias resucitadas como seres semiparalíticos y de movimientos lentos capaces, sorprendentemente, de desplazarse hasta lugares insospechados, atrapar chicas guapas y asesinar a sus enemigos.

Como pasa siempre, la mala calidad de estas últimas hizo que decayera el tema, dando pie a que surgieran obras cómicas como la poco conocida *Mummies Dummies* (1948) o *Abbot y Costello contra la momia* (1955) de Charles Lamont, en la misma línea de la realizada anteriormente por estos cómicos en 1948.

Otros directores intentaron atraer al público mostrándoles que las momias no son sólo de origen egipcio. Así surge la serie mexicana sobre momias, con *La momia azteca* (1957) de Rafael Portillo donde se mezcla la hipnosis y las reencarnaciones y surge el diabólico Dr. Krupp, y las tremendas continuaciones del mismo director *La maldición de la momia azteca* (1957) o *La momia azteca contra el robot humano* (1958).

Tal y como sucedió con otras series de monstruos, la compañía productora británica Hammer retomó con gran éxito la idea original y realizó *La Momia* en el año 1959, dirigida por uno de sus directores preferidos, el ya conocido Terence Fisher, y con sus dos actores talismán, Christopher Lee y Peter Cushing. Gracias a esta película volvieron a producirse películas de miedo con momia incluida: *Belphégor ou le Fantôme du Louvre* (1965) del francés Claude Barma (de la que luego se hizo un remake en 1991 con el título de *La Máscara del Faraón*, donde se muestra la 'azuela', instrumento utilizado durante la momificación y los funerales con la simbólica función de dar el soplo de vida al difunto durante el rito de apertura de la boca).

*El sudario de la momia* (1967) de John Gilling donde lo más novedoso es que se habla egipcio antiguo, *Sangre en la tumba de la momia* (1971) de Seth Holt que, en un intento de relanzar a este ser terrorífico, la basó en parte en la obra original de Bram Stoker.

No hay duda que la obra de Fisher fomentó la aparición de las sosas tonterías, ya habituales de los años sesenta, como *Yo fui una momia adolescente* (1962) de Ralph C. Bluemke, hasta la creación de obras más serias como *La Momia (Al-*

*Mumiya)* (1969) del egipcio Shadi Abdel Salam, basada en los hechos reales del descubrimiento del escondrijo de Deir el-Bahari, y que pese a ser muy poco comercial es una de las obras que más conecta con el espíritu del antiguo Egipto, mostrando a las momias como personas que vivieron y dejaron una herencia cultural para las nuevas generaciones.

Más recientemente podemos destacar *La sombra del faraón (Thalos, la momia)* (1998), de Russell Mulcahy y que nos devuelve burdamente a las películas de series B donde podemos ver de nuevo a Christopher Lee en un registro diferente al de momia; *El grito de la momia* de David DeCoteau, una de las peores películas, según los críticos, que se han podido ver últimamente sobre el tema, con seis jóvenes y ridículos estudiantes de arqueología que descubren los restos de una antigua momia azteca y que por accidente liberan siniestras fuerzas del mal por las que se dejan matar tontamente<sup>23</sup>.

## “LA MOMIA”, 1999.

Sin duda las películas sobre momias también han sido numerosas, algunas inspiradas en la literatura otras inspiradas en otras películas, llegamos entonces a un punto en donde bien podemos abrir un pequeño paréntesis y observar más de cerca las dos de las últimas películas sobre momias, ambas dirigidas por Stephen Sommers, *La Momia* de 1999 y *La Momia regresa* del 2001.



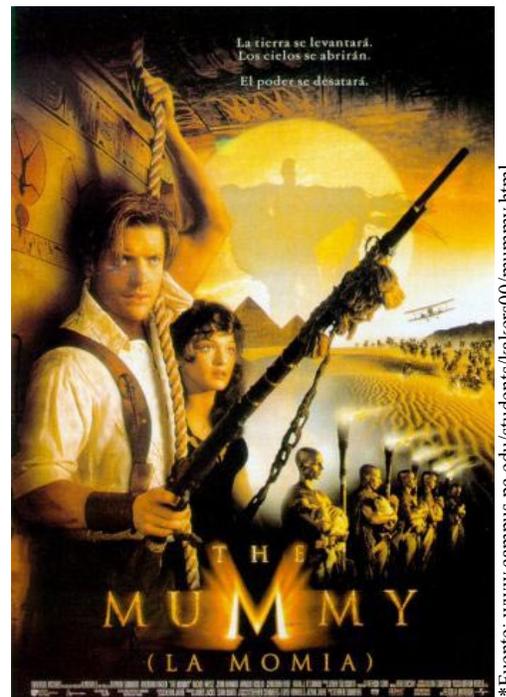
La imagen de la momia maldita, se ha popularizado gracias a los medios.

\*Fuente: [www.carnegiemnh.org/photos/mummy.htm](http://www.carnegiemnh.org/photos/mummy.htm)

<sup>23</sup> Novoa Guzman Alberto, Imothep, una momia en el cine, Página Española, [www.momiasenelcine.ravenous.es](http://www.momiasenelcine.ravenous.es) consultada el 9 de marzo 2006.

“La Momia” fue una película basada sólo un poco en la popular cinta de 1932 protagonizada por Boris Karloff, ya que el nombre de la momia es el mismo, así como el de la chica que es su amor eterno en la película, (Imhotep y Anksunamón respectivamente).

Lo importante a resaltar de esta producción es primeramente que no corresponde en absoluto al género de terror, tanto la primera parte como la segunda nos ofrecen comedias de aventuras. Sin duda 1999 fue el regreso del mito de la momia, el regreso de la supuesta maldición y de todo aquello que le rodea, es importante destacar que gracias a las nuevas tecnologías la momia sufre un cambio drástico y visual, sin embargo de este aspecto nos enfocaremos más adelante.



La nueva versión de *La Momia*.

\* \* \*

## Vampiros, historias escritas con sangre

El vampiro..., la bestia..., el que no debe ser nombrado..., el cazador. Un personaje enigmático y agradable al que todos adoramos, tememos y, finalmente, queremos destruir, ¿con una estaca?, ¿una daga de plata?, ¿un símbolo religioso? Sería muy engreído de nuestra parte exigirle al vampiro que comulgue con nuestra fe para destruirlo con un crucifijo. Finalmente, él tiene todo el derecho de ser budista, judío, musulmán o, simplemente, ateo.

Las formas que los mitos y la literatura han hecho más conocidas para destruir a un vampiro son: exponiéndolo a la luz del sol, clavándole una estaca en el corazón o, algo más sanguinario, decapitándolo, arrancándole el corazón y quemándolo (lo cual, acabaría con cualquiera, sea vampiro o no).



La literatura generó muchos de los aspectos que rodean el mito del vampiro, el temor a la cruz, agua bendita y más.

Es aquí donde la literatura juega el papel más importante en el mito del vampiro, ya que fue esta la que le dio al monstruo muchos de los aspectos que conocemos y reconocemos del vampiro, de esto existen muchos aspectos que vieron su origen en la literatura, por ejemplo, se dice que a los vampiros les quema el agua corriente —sea bendita o no—, que la plata los ahuyenta, el fuego los destruye y el ajo los repele, que sólo pueden salir de noche, que se

alimentan de sangre y se transforman en murciélagos gigantes.

Hay que reconocer que estos adorables seres no siempre tuvieron la misma dieta, ni los mismos hábitos, ni siquiera las mismas debilidades. Existen tantas leyendas, cuentos y novelas que sería muy difícil resumirlos todos. Muchos autores han escrito sobre vampiros. Entre ellos Paúl Feval (1817-1887, *Los dramas de la muerte*, *El cuarto cupido*, *La vampira y la última noche*, *La ciudad vampiro*), Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873, *Carmilla*), Bram Stoker (1847-1912, *Drácula*), Alexei Constantinovich Tolstoi (1817-1875, *La familia del Vourdalak*, *El vampiro*) e incluso autores contemporáneos que no han podido sustraerse del encanto de este bestial ser, como Stephen King (*El misterio de Salem's Lot*), Tanith Lee (*Nunc Dimittis*) y Ann Rice (*Entrevista con el vampiro*). Imposible mencionarlos a todos.

Veamos a continuación tres obras literarias que ayudaron a la creación del mito del vampiro en los medios de comunicación: *Drácula* de Bram Stoker y *Carmilla* de Joseph Sheridan Le Fanu.

## “DRÁCULA” DE BRAM STOKER

Sin duda alguna la obra de Stoker, Drácula fue la que creó el mito del vampiro, el libro no ha dejado de publicarse desde su aparición en 1879, esa longevidad y sus perturbadoras imágenes, explican que se haya convertido en un clásico indiscutible.

El primer empujón en esta escalada de popularidad se lo dieron las adaptaciones al teatro, ya que según una extendida leyenda del mundo teatral el proyecto inicial fue un drama para lucimiento de Henry Irving, famoso actor, de quien Stoker era apoderado. Stoker conocería sin duda el éxito de las versiones teatrales de *El Vampiro* de Polidori y quiso probar suerte con el suyo. Irving y Stoker se

reunían regularmente buscando obras de teatro o relatos que se adaptaran al talento del actor y en una de esas reuniones se consideró la posibilidad de utilizar a Drácula. Sin embargo, el personaje no gustó al actor.

La obra se representó durante años en el teatro con un gran éxito. Fue su impacto teatral lo que impulsó la difusión del libro, abriéndole las puertas del cine.

¿Quién fue en realidad Stoker, y cómo llegó a escribir un libro tan emblemático y perdurable?

Lo que hace diferente a Drácula de otras ficciones sobre vampiros (tanto las que le precedieron como las que fueron apareciendo después) es que ha sabido encarnar la esencia misma del vampirismo y ha actualizado un mito fascinante, cuyas formas varían según las épocas.

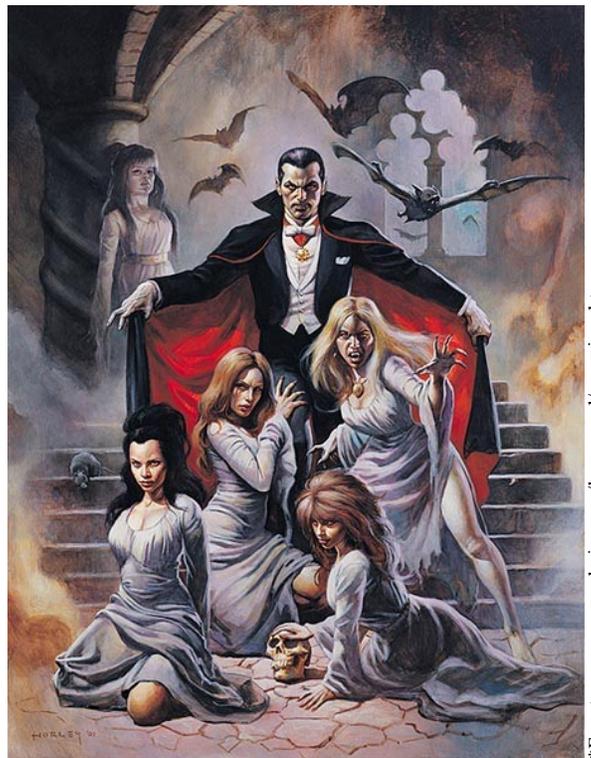
El conde Drácula representa bastante más de lo que se entendía por vampiro: un ser sobrenatural de naturaleza maligna, un cadáver viviente, nocivo y asesino, que chupa la sangre de las personas dormidas. El hechizo que despliega desde el escenario gótico de su tenebroso castillo, más que macabro es voluptuoso. Aunque terrorífico, no deja de ser atractivo e irresistible: la víctima cae en



Stoker, creador de *Drácula*  
vampiro de la literatura.

\*Fuente: [www.imonline.nl/vampiros\\_freakos](http://www.imonline.nl/vampiros_freakos)

una especie de dulce inconsciencia que le adormece; es consciente del peligro que entraña su abrazo fatídico, pero al mismo tiempo le atraen las cumbres del éxtasis y pasión que aquél puede proporcionarle. Como se ha visto, el vampiro stokeriano a través de resonancias afectivas cuyos aspectos mórbidos están siempre presentes: necrofilia y sadomasoquismo, pero también acusado trasfondo sexual simboliza el amor que trasciende el tiempo y el espacio<sup>24</sup>. Tal vez eso explique su universalidad y actualidad que comparte con otros mitos como Tarzán, Sherlock Holmes, el monstruo de Frankenstein o la Momia, entre otros.



\*Fuente: [www.secundaria.us.es/lorcannul/vampiros.htm](http://www.secundaria.us.es/lorcannul/vampiros.htm)

Drácula, el más grande de todos los vampiros, su imagen y nombre son referencia inmediata del mito.

Una de las mayores novedades de Drácula es su personal visión del vampirismo, algo distinta de la que existía hasta los años 20. Remodeló a fondo todas sus fuentes, folklore balcánico, numerosos antecedentes literarios, creando una nueva imagen del vampiro bastante nueva y original.

Ignora el hecho de que los vampiros son criaturas de la noche y hace que Drácula funcione de día también, aunque no a pleno rendimiento de sus facultades.

Como principales novedades respecto a la tradición tenemos: actúa siempre por instinto y puede ver en la oscuridad e incluso atravesar la espesa niebla de Londres; aunque nunca come ni bebe, algo que no sea sangre, es enormemente fuerte; tiene poder sobre las ratas y otros animales; muestra una actitud indiferente ante los iconos religiosos: sólo le afectan las reliquias más antiguas, las recientes le dejan indiferente. Tiene colmillos blancos y el poder mágico de alargarlo o acortarlo; no puede entrar en una casa si no le invita alguien de su interior, pero después podrá volver cuando quiera; no se refleja ni tiene sombra (tomada de la tradición germánica, donde el

<sup>24</sup> Stoker Bram, Drácula, México, Ediciones Punto de Lectura, Año 2000, p. 76.

reflejo o la sombra simbolizan el alma, que el vampiro ha perdido): en el castillo no hay espejos y las luces están dispuestas para no dar sombra.

Conforme avanzaba la novela, añadió características del vampirismo, es decir, de las creencias y hechos atestiguados por documentos históricos. Es el caso de la rama de rosal silvestre sobre el ataúd para evitar que lo abandone, su aliento fétido o sus rasgos físicos más notorios: estatura elevada, perfil aguileño, frente alta y abombada, cabello abundante, cejas muy pobladas, orejas largas y puntiagudas, labios rojos e hinchados, manos bastas y anchas, con dedos cortos y gruesos y vello en las palmas, delgadez y palidez extraordinarias, etcetera.

Y a veces modificó esas tradiciones, como el vampiro que no puede atravesar el agua más que con marea ascendente, o que se transforme en un murciélago. Aunque Rumania es uno de los raros países en los que el vampiro se transforma en animal (perro, gato, sapo, rana, piojo, pulga, araña, etc.), jamás lo hace en murciélago.

Pero, en Drácula hay otros componentes, además del folklórico que influye el modelo de aristócrata perverso y fatal, de mirada penetrante, modales exquisitos e irresistible atractivo para las mujeres. Pero Stoker transforma bastante su apariencia externa, acercándola más al vampiro gótico de 1900 (elevada estatura, rostro cetrino, ojos hipnóticos, dientes salientes, capa negra, etc.), y se toma mucho tiempo en subrayar su encanto seductor: habla un inglés excelente, tiene una sonrisa encantadora, se muestra extremadamente cortés en circunstancias adversas, Le ofrece un pasado glorioso y una nueva dimensión: es una figura histórica de rango militar y recio abolengo<sup>25</sup>.

Stoker basó su personaje en la figura histórica de Vlad IV, soberano de Wallachia en 1448, conocido también como El Empalador, por su afición a empalar en largas estacas a sus enemigos y por las atrocidades de todo tipo que realizaba en las campañas militares que emprendió.

---

<sup>25</sup> Misterios del hombre y el mundo, Vampiros, Sexo, Sangre y Muerte, México. Mina Editores, 2001. pp. 10-20.

El parecido facial entre su personaje y Vlad Tepes es innegable como puede comprobarse comparando los primeros grabados en madera del siglo XV o su retrato, y la descripción del conde en la novela. El título es una concesión a la tradición gótica que asociaba al villano con la aristocracia rancia de algún país exótico.



\*Fuente: www.castelodosvampiros.zip.net  
El personaje de Drácula con extraños poderes e imagen seductora, ha generado adeptos en todo el mundo.

Pero además acentuó su aspecto heróico y guerrero, dándole un árbol genealógico ilustre, los descendientes de Atila. Lo que perdía de atractivo físico inmediato lo ganaba con su glorioso pasado bélico.

Por muy terribles que sean sus acciones, está poseído por una descomunal fuerza oculta que escapa a su control. Su monstruosidad no siempre

es reconocible como tal. Antes de matar seduce, corteja a sus víctimas, “se burla de nuestros conceptos de cortesía y sociedad, que usa como camuflaje descarado, el mejor para acecharnos”. A la vez que insiste en su animalidad primordial (Van Helsing alerta a sus compinches de la mente infantil del vampiro, de su irracionalismo instintivo), Stoker vincula su imagen a las ansiedades y preocupaciones de su época, hipócrita y represiva.

Ofrece la vana ilusión de la inmortalidad, satisface el deseo subconsciente que todos tenemos de un poder sin límite, de una considerable fuerza física y mental, y sobre todo de una emancipación sexual. Nos invita a la trasgresión del placer y reivindicación de los derechos fundamentales del cuerpo humano<sup>26</sup> .

---

<sup>26</sup> *Ibid.* p 12.

## “CARMILLA” DE JOSEPH SHERIDAN LE FANU



\*Fuente: [www.icedvampire.zip.net/](http://www.icedvampire.zip.net/)

Gracias a la obra *Carmilla*, todas las mujeres vampiro fueron bautizadas con este nombre.

El irlandés Joseph Sheridan le Fanu escribió en 1872 una de las mejores obras sobre el mito de terror por excelencia de este fin de siglo: el vampiro. Incluso se adelantó en más de veinte años a la modélica plasmación de la leyenda que consagró a Bram Stoker como literato (nos referimos, claro es, a *Drácula*, paradigma del no muerto). Precisamente *Drácula*, y no por casualidad, debe mucho a este sobrio y

desconocido precedente que es: *Carmilla*, cuyas páginas viven impregnadas de la maldición y la decadencia que hemos acabado asociando a la figura del vampiro.

La trama gira sobre la venenosa seducción que esta criatura ejerce sobre una joven noble que vive recogida en un castillo con su padre. Todos sabemos los efectos del vampirismo, nos los han descrito cientos de veces; En *Carmilla*, esta inocencia de novela primitiva se acepta muy bien. No importa que todos sepamos quién es el vampiro y los previsibles padecimientos que sufrirá su víctima, porque el ir descubriéndolos a la nueva luz de una experiencia casi personal que emociona y admira como la primera vez.

El personaje de *Carmilla* posee ciertos rasgos aristocráticos que definitivamente popularizaría el conde transilvano: educación, rancio abolengo, magnetismo personal,... Es sintomático que el vampiro sea recibido con los brazos abiertos en las casas que lo habrán de padecer y que, por lo mismo, contraen la obligación moral de destruirlo.

Carmilla, como todo vampiro anterior a su conversión en arquetipo cinematográfico, observa unas condiciones insospechadas para el gran público, que proceden en su mayoría del auténtico folklore centroeuropeo. Así, esta criatura no es enemiga del sol ni sufre por el perjuicio alguno, sino que prefiere alimentarse al amparo de la noche para enmascarar su naturaleza, o sea, por una simple cuestión de conveniencia y camuflaje. No le repugna el ajo ni los más variados manjares, si bien se advierte que no constituyen su dieta principal.

Aunque la metamorfosis es moneda aceptada en las leyendas sobre vampiros no hay aquí transformaciones en animales, sólo se menciona una condición de espectro que es capaz de adoptar para no estar sujeta a las leyes físicas naturales. Sin embargo, al igual que Drácula, está vinculada a la tierra de su sepulcro, donde debe reposar y que, a la postre, es siempre su vulnerabilidad más aprovechable para su exterminio.



\*Fuente: [www.icedvampire.zip.net/](http://www.icedvampire.zip.net/)

La seducción y carisma de la obra *Carmilla* la han convertido en un clásico de la literatura vampírica.

Mención aparte merece el erotismo disimulado que estas obras presentaban para la época. Aún en la actualidad se discuten las profundas implicaciones sexuales del mito vampírico. A este respecto *Carmilla* ofrece algunos de sus pasajes más acertados. Aunque sus descripciones puedan a veces antojársenos melindrosas y un poco cursis, conservan una inquietud y extrañeza aprovechables. Resulta casi obscena la delicadeza con que se retrata esta situación parasitaria, excita la imaginación la sugerencia de un cuerpo femenino abrazado sobre otro para chuparle la sangre. La relación que sostienen las dos mujeres parece más el despertar de una pasión prohibida y secreta que lleva en sí su propio y aciago destino, una maldición antigua o una devoradora enfermedad.

El hechizo en que la protagonista decía caer cuando Carmilla la asediaba con sus atenciones amorosas, por más reparos que interpone ante sus abiertas declaraciones de amor (expresando su inconveniencia, tal vez su amoralidad) ¿no recuerda a las metáforas habituales sobre el más poderoso enamoramiento? Incluso los remordimientos que dice combatir de vez en cuando, ¿no se identifican sospechosamente con la represión sexual de la época victoriana? El texto, que se quiere autobiográfico, parece más la renuncia obligada a una flamante pasión que el pretendido relato de una dolencia que ha sanado adecuadamente. No es preciso leer entre líneas una nostalgia que se volvería inexplicable en el retrato de una enfermedad, aun tan peculiar como se nos presenta ésta.

El desenlace, es un poco apresurado, y desaprovecha la tensión acumulada. La previsible destrucción de Carmilla parece más un trámite que un clímax, lejos del aliento épico que Stoker supo imprimir a su caza del vampiro. La explicación de la transformación de Carmilla en vampiro es superficial, aunque, en efecto, muy romántica y sentimental, lo que ratifica las conclusiones anteriores. En este punto Carmilla está más cerca de las revisiones contemporáneas que nos acercan un vampiro más desgraciado y humano, a la manera de un ángel caído, que de la fuerza demoníaca que concibió Stoker. Carmilla, en el fondo, no es sino un ser desdichado y caprichoso que se mueve por deseos muy humanos de amor y necesidad.

Sin embargo lo importante de esta historia es que aparece por primera vez una mujer vampiro, se comenta en el mundo de los comics que este personaje fue la inspiración para el personaje Vampirella de la cual hablaremos más adelante<sup>27</sup>.

*Carmilla* es por así decirlo, la “madre” de todas las vampiras y el nombre es utilizado tanto en películas como en casos de “vampiras reales” a las que se les ha nombrado “Carmillas”<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> Véase p.97 .

<sup>28</sup> Ibid. p.25.

## SANGRE CORRIENDO A 25 CUADROS POR SEGUNDO

Sin duda alguna, el paso del vampiro fue importante para su historia y consolidación como mito mundial, sin embargo un medio de comunicación en especial, hizo de esta criatura todo un fenómeno, hablamos del cine y de sus ya miles de historias que tratan sobre el tema de los vampiros, veamos entonces las más emblemáticas y cruciales para entender a los vampiros.

### “NOSFERATU”

Esta película se encuadra dentro del expresionismo alemán; tendencia artística que, frente a la sensorialidad del impresionismo y del positivismo de finales del siglo XIX, surge a principios del siglo XX, y conoce su máximo florecimiento en la época de postguerra, imponiendo la expresividad anímica y subjetiva, trasladando el arte a la expresión de los sentimientos<sup>29</sup>.

Es en este marco artístico, y bajo la influencia estilística de *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1919) y el simbolismo de Fritz Lang, que aparece y crece la figura de Murnau, director, entre otras, de esta película, *Nosferatu*, obra maestra del expresionismo, que narra,

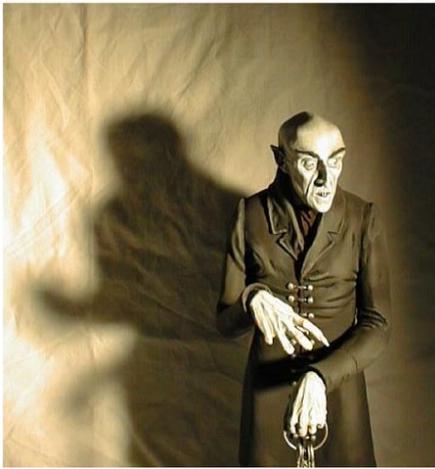
mediante el tono profundo, terrorífico, de una cuidada tenebrosa iluminación, de un rostro, de una casa, de una extremada interpretación y puesta en escena, la leyenda de Drácula (cambiando los topónimos y los nombres de algunos personajes, como el propio nombre del vampiro, para escabullirse de los derechos de autor, de los que no consiguieron zafarse, obligando un juez a quemar todas las copias de la película).



\*Fuente: [www.gothznewz.com.br/fotos/vampiro/](http://www.gothznewz.com.br/fotos/vampiro/)

La película *Nosferatu* es considerada un clásico del cine.

<sup>29</sup> Quo, Revista, Vampirismo, la subcultura alrededor de los chupa sangre, México, Editorial Televisa, Edición mensual, 2001, p. 18.



*Nosferatu*, primer vampiro del cine.

Extrae de lo más profundo, poniéndonos de manifiesto, la locura, la alucinación, la pesadilla, la angustia, el pavor, la deformación de los instintos, la anarquía de un mundo desligado de las leyes de la naturaleza, sirviéndose de las imágenes, como instrumento, para dar “expresión” a las oscuras fuerzas sentimentales que se ocultan en nosotros y en la naturaleza.

Siguiendo el hilo inicial marcado por el relato de Bram Stoker, que sólo abandona al final de la película, dándole un tijeretazo al libro desde el momento en el que el vampiro desembarca, para imponer su propio final, Murnau crea un tenebroso mundo de luces y sombras, cuya lúgubredad queda acentuada por el maravilloso blanco y negro de la época, en el cual el más terrorífico de los vampiros de toda la historia del cine (ningún otro como este vampiro genera tal sensación de desasosiego, de maldad, de infrahumanidad...), el más espeluznante ser de ultratumba, que con sus pavorosas facciones, sus inanimados lentos movimientos y su tétrica rigidez, pone en vilo al espectador, que dispuesto a pasar un aterrador rato, lo consigue.

El cómo escapó esta película de las llamas, y si era o no el propio Murnau, disfrazado, el que interpretaba al conde, serán incógnitas que seguirán acrecentando la fama de esta película, de esta magistral cinta.

## DRÁCULA”. 1931

Esta primera versión sonora no se basaba directamente en la novela de Stoker, sino en la versión teatral de Hamilton Deane y John L. Balderstone, lo que repercute negativamente en el filme, que acusa de forma evidente este origen. La película es excelente en su primera parte, donde el talento de Karl Freund se muestra en todo su esplendor. Las escenas iniciales y las que transcurren en el castillo de Drácula tienen una fuerza y un aliento misterioso preñado de presagios funestos que se

pierde en la segunda parte (2/3 del metraje total), excesivamente estática y teatral, no sólo en la planificación y dirección escénica, sino también en la actuación afectada del protagonista.

Este Drácula ha alcanzado el rango de mito, de clásico, lo que ha provocado que hoy en día, de forma irreflexiva y por parte de aquéllos que no la conocen bien, sea considerada la versión de referencia y el

original irreprochable del que todas las demás películas son meras copias sin alcanzar ni mucho menos su excelencia.



*Drácula* es considerada todo un clásico del cine mundial.

La imagen del vampiro que transmite este filme está muy alejada de la concepción de Stoker: su presencia, pelo engominado, tez empolvada, y movimientos solemnes carecen por completo de la idea con la que el novelista irlandés dotó a su criatura. Hollywood, a diferencia del cine europeo, había hecho escasas incursiones en el horror, por lo que la compañía cinematográfica Universal, no las tenía todas consigo respecto a la respuesta del público ante tema tan novedoso.

Algunos aspectos que crearon esa imagen tan conocida del vampiro fueron las siguientes:

Drácula es un ser de pelo relamido, tiene apariencia demacrada y pálida, puede transformarse en murciélago, además de que puede controlar la mente tanto de personas como de animales, Drácula sólo podría vampirizar a mujeres (se eliminaba toda posible referencia homosexual), todo acto vampírico debía ocurrir fuera de la pantalla (nunca vemos al conde morder a sus víctimas, sólo lo intuimos) suele ser una persona elegante y sofisticada, viste de capa y bastón.



Bela Lugosi, creó con su actuación la imagen clásica del vampiro, en todo aspecto visual.

Además de su apariencia, muchos de los mitos de cómo acabar con un vampiro también se hacen presentes: la estaca en el corazón, el agua bendita, los ajos y espejos para detener y detectar a un vampiro respectivamente y demás artilugios y formas para darles fin a estos seres.

Fue hasta 1999 que gracias a la adaptación del libro de la escritora Ann Rice, *Entrevista con el vampiro*, se vive un cambio total del mito del vampiro, es considerado el cine actual de vampiros, como veremos a continuación.

## “ENTREVISTA CON EL VAMPIRO”

De la obra de Ann Rice, nace una de las películas sobre vampiros que realmente los hacía ver como personas que estaban bajo una maldición y no como monstruos totalmente inexistentes y hasta cierto punto en estos tiempos algo ridículos y nada creíbles<sup>30</sup>.

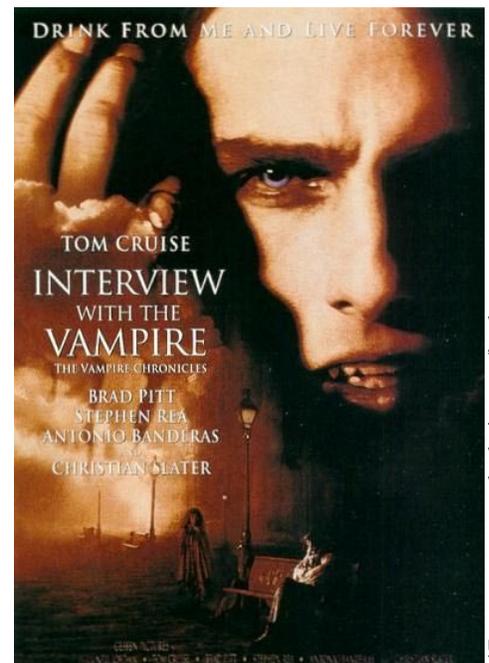
Es gracias a esta película que la imagen del vampiro cambia totalmente, la película renueva todas aquellas referencias que teníamos de aquel vampiro de 1931 protagonizado por Lugosi, los vampiros son más reales, no visten tan solemnes y se adaptan al medio y la época en la que viven, un ejemplo de esto es lo que la misma película propone:

Es el siglo XX, y gracias a un nuevo invento, el cine, el vampiro podrá de nuevo contemplar un amanecer. Podemos observar el paso del tiempo, una idea ciertamente original y acertada, se nos presenta gracias a un montaje de las diferentes películas que Louis el vampiro protagonista contempla: *Nosferatu* (¿una broma cinéfila?), *Lo que el viento se llevó* (los amaneceres ya tienen color) y *Superman* (la brillantez del azul del cielo diurno).

<sup>30</sup> Anne Rice, *Entrevista con el Vampiro*, España, Edición Grandes Best Sellers, 1999, p. 43.

Un aspecto a destacar es que en la película el vampirismo no tiene implicaciones religiosas. Es el mal sin calificativos, no es el Anti-Cristo, estas criaturas no se asustan de las cruces, ni de las iglesias, ni de los ajos (se insiste varias veces en que ellos no son los vampiros del folklore centroeuropeo), que desconocen si existe Dios (no parece importarles mucho descubrirlo), ni si hay infierno, su muerte, si llega a producirse, la ven muy lejana.

Es la primera vez que en el celuloide aparecen vampiros agnósticos, un camino novedoso que ofrece posibilidades de ser explotado en nuevas producciones lo cual veremos mas a fondo esta obra en el siguiente apartado.



*Entrevista con el vampiro* nos ofrece una nueva visión del vampirismo.

\* \* \*

## Nuevos medios para viejos monstruos

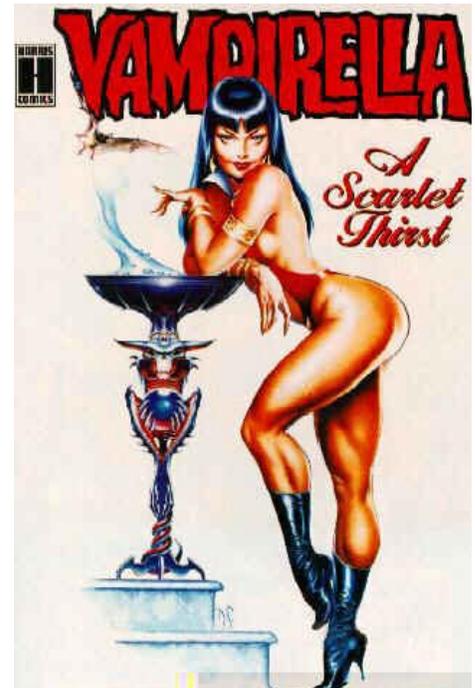
Gracias a estas películas y literatura que ha tratado el tema de los vampiros y las momias a lo largo del tiempo, hemos llegado a un momento histórico en donde el siguiente paso de estos mitos para su permanencia en los medios actuales de comunicación, es la entrada en las nuevas formas de comunicación, como lo podrían ser comics, juegos de rol, videojuegos y más recientemente el Internet y todas sus posibilidades.

Entremos entonces al siguiente paso de las momias y vampiros, entrar y adaptarse a las nuevos medios de comunicación, y al mismo tiempo como una medida necesaria y casi obligatoria el cambiar o evolucionar para no ser olvidados.

## ENTRE COMICS, JUEGOS DE ROL Y VAMPIROS

### “VAMPIRELLA”

Uno de los resultados de la comercialización y uso de los medios de comunicación y en especial, en este caso los cómics, ha sido la explotación de la imagen del vampiro, siendo más específicos vampireza, a la cual se le ha tratado como reina y madre indiscutible de miles de historias en donde muchos de los aspectos que atrapan a los jóvenes lectores se encuentran reunidos: sangre, violencia, terror y sobre todo vampirezas sexis y hermosas.

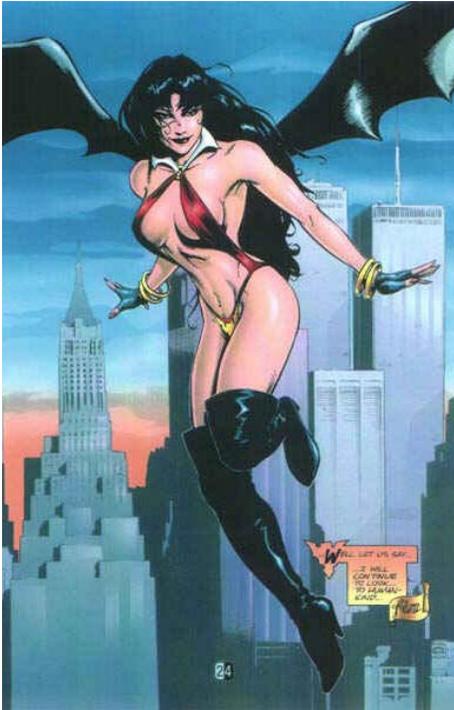


\*Fuente: [www.vampiros\\_da\\_noite.zip.net/](http://www.vampiros_da_noite.zip.net/)

Vampirella, probablemente el personaje femenino con menos ropa de la historia del cómic. La primera visión de Vampirella aconteció con una revista en cuya portada la seductora vampiresa del planeta Draculón ni siquiera aparecía. La portada era ilustrada por el maestro Frank Frazetta, y aparecía una especie de alquimista estilo Mago Merlín convocando a unos demonios.

Dentro de la revista aparecían historias de terror cargadas de erotismo y presentadas por una sensual y maliciosa morena muy bien dibujada, con chasquilla y ojos grandes, cejas arqueadas y labios gruesos y sensuales.

No fue hasta una segunda revista, que apareció el personaje como tal, el número 1 de Vampirella, en el cual se puede ver mucho más del personaje vampirezco. En este número, la portada también era ilustrada por el maestro Frazetta, y en ella se podía ver a Vampirella con su clásico look de dominadora en color rojo (con piernas hermosas), con un pie sobre un cráneo humano y los ojos



El cómic *Vampirella* es uno de los más famosos entre los jóvenes.

blancos. Un cuerpo sensual y una cara de atractivos rasgos asiáticos, más una preciosa melena negra completaba el cuadro.

Adentro, la historia de Vampirella en sí era un bodrio destinado sólo a presentar a la protagonista con poca ropa. Obviamente Vampirella es un sueño erótico absoluto, de modo que poco importaba su historia.

Junto con la historia de Vampirella venían otras historias de terror, mucho mejores obviamente. Después de esos números han salido sin fin de historias sobre Vampirella. Mucho tiene que ver con que el personaje funciona precisamente como un ícono de las fantasías sexuales del adolescente masculino, y no tanto como una historieta.

Sin embargo la seducción de Vampirella ha durado ya casi 40 años, desde 1960 que vio la luz, el personaje de Vampirella se ha convertido en uno de los más importantes con respecto al fenómeno de los vampiros. Vampirella ha creado a su alrededor una imagen casi tan reconocida como la de Drácula, siendo ella la imagen perfecta y de inmediata referencia hacia el mencionar a la figura de la vampiriza sexy y seductora.

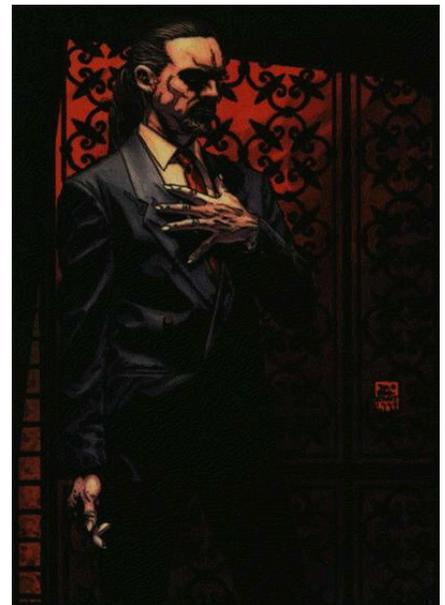
Mucho más allá de su imagen sensual, Vampirella ha sido a lo largo de todos estos años una pieza más, en la cual los cómics han puesto su mirada, a parte de tener un público joven siempre fiel a sus curvas, Vampirella ha llegado incluso a convertirse en un personaje de culto, gracias a los aficionados del cómic, como personas que se interesan por la cultura y el mito del vampiro.

## VAMPIRE: THE MASQUERADE

*Te encuentras parado sobre la azotea de un edificio. Sacas un cigarrillo y lo prendes. Tratas de olvidar lo que pasó hace unos momentos, tuviste que matar para alimentarte y ahora, lo único que te resta de humano es el remordimiento que sientes por haberlo hecho. Tienes dos opciones: dejarte guiar por la bestia en tu interior o luchar por conseguir la salvación. La elección está en tus manos<sup>31</sup>.*

*Vampire: The Masquerade* o en español, *Vampiro: La Mascarada*, es un juego en el que cualquier persona, toma el papel de un vampiro, (por eso es llamado juego de rol) es en pocas palabras jugar a una obra de teatro donde los personajes son vampiros y además se forma parte de uno de los trece clanes vampíricos existentes.

Estos clanes se dividen en dos sectas: La Camarilla y el Sabbat. La Camarilla es una organización que surgió a partir de la aparición de la inquisición, y al verse los vampiros por primera vez vulnerables, siete clanes decidieron unirse para formar esta secta y poder gobernar a los demás.



\*Fuente: [www.vampiremasquerade/razas/vampiros](http://www.vampiremasquerade/razas/vampiros).

En *Vampire the masquerade* podemos ver vampiros mucho más modernos.

Creadores de las siete tradiciones, en especial de aquella llamada “La Mascarada”, la ley principal que rige a los vampiros, que se basa en el principio de nunca revelar nada acerca de la sociedad vampírica o de tu naturaleza de vampiro, en especial a la sociedad mortal.

### **Los Clanes: Camarilla.**

Los clanes que se encuentran dentro de la Camarilla son:

<sup>31</sup> Maxximo Evento, Exordium, Vampiro, la Mascarada, México, Editorial Ediposter, 1999, p. 2.

*Brujah*: rebeldes y anarquistas: alguna vez fueron de los clanes con mayor número de letrados, sin embargo en los nuevos tiempos, su rebeldía se ha tornado en una lucha anarquista que está dividiendo en facciones al clan.

*Gangrel*: el clan de la bestia: sobrevivientes, gente de los bosques. Son ellos los vampiros capaces de adaptarse a cualquier ambiente, normalmente tiene tratos con las bestias. Se dice que algunos han conseguido la amistad de los hombres lobo.

*Malkavian*: el clan de la locura: sabios y callados, conocen muchos secretos, pero debido a esto, una locura ataca sus mentes, y por lo tanto es muy difícil que salgan de su propio mundo y digan algo de lo que saben.

*Nosferatu*: el clan de la sabiduría: condenados por Caín, perdieron toda su apariencia, y su progenie también. Los hijos de Nosferatu deben vivir escondidos de la sociedad, en las cloacas y lugares oscuros. Expertos en el arte de esconderse, son la mejor fuente de información en una ciudad.

*Toreador*: el clan de la rosa: amantes de la belleza y el arte. Refinados, y hermosos. Es la manera de actuar de estos vampiros, clan que jamás tratara de luchar con violencia, ya que es uno de los que dirigen esta organización.

*Tremere*: el clan de la magia: clan cuyo origen se encuentra en un antiguo mago que se convirtió en vampiro. Sus hijos heredaron el poder de la magia a través de la sangre. Odiado por muchos y apoyado por otros, es uno de los clanes con más enemigos.

*Ventrue*: el clan de los reyes: gobernantes por naturaleza, reyes, políticos y ricos. Líderes de la Camarilla, y por lo mismo enemigos de los Brujah y de muchos otros clanes, pero a pesar de todo han logrado mantenerse en el poder.

## Clanes de Vampire: El Sabbat.

El Sabbat, la secta opositora a la Camarilla. Vampiros con ritos secretos y algunos dicen, con algunos vínculos satánicos. Su creencia principal es la supremacía total de los vampiros y el dominar a la sociedad mortal, pero no ocultos; sino mostrarse ante ellos y tratarlos como el ganado que son. También aquí se encuentran todos los vampiros traidores a la otra secta. Los dos clanes que forman la secta son:

*Lasombra*: el clan latino: formado principalmente por vampiros hispanos y latinos, es también un clan de aristócratas. Dinero y corrupción corren a través de sus huestes que se ocultan en la oscuridad. Líderes de la secta, y aquellos que le dan orden a la misma.

*Tzimisce*: el clan de la carne: maestros en el arte de moldear los huesos y la carne. Algunos, son capaces de usar las artes oscuras de la magia. Torturadores y malvados. Son ellos quién le dan la fuerza a la secta.

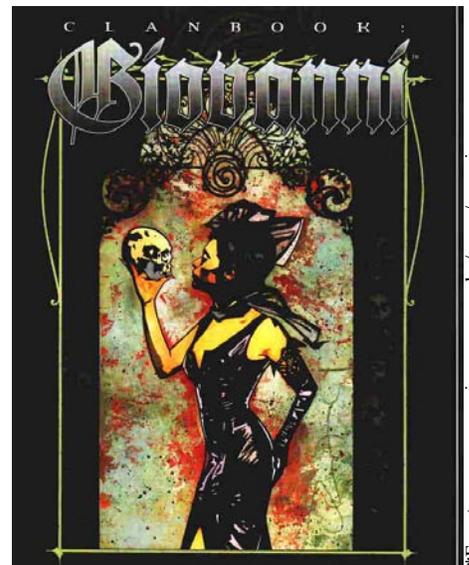
## Clanes Independientes.

Finalmente, tenemos a los clanes independientes. Aquellos que no quisieron formar parte de una secta, pero aún así forman parte importante de la sociedad vampírica, y son:

Assamites, el clan de los asesinos. Vampiros árabes en su mayoría. Los mejores asesinos y espías que puede haber en el mundo. Mercenarios, luchan solamente por su propio bien.

*Followers of Seth*: el clan de la serpiente: corruptos, con

la habilidad de transformarse en serpiente, este clan está formado por vampiros de creencias egipcias, y que aprovechan para poder obtener beneficios de cualquier trifulca entre las sectas.



\*Fuente: [www.vampiremasquerade/razas/vampiros](http://www.vampiremasquerade/razas/vampiros).

Uno de los libros para poder jugar *Vampire*, del clan *Giovanni*.

*Giovanni*: el clan de la muerte: familia de vampiros, y sea por herencia o por adopción, al ser transformado debes adoptar el apellido de la familia. Son ellos quiénes tienen contacto con el mundo de los muertos. Algunos de los vampiros más ricos forman parte de esta familia.

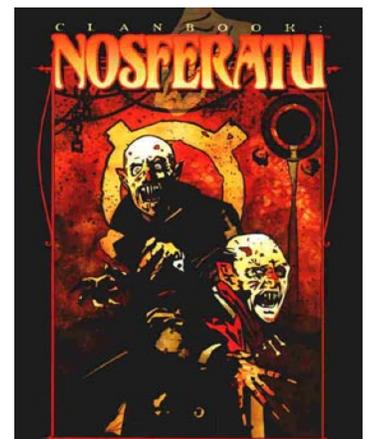
*Ravnos*: el clan de los vagabundos: formado originalmente por familias de gitanos, han conservado tradiciones de su gente. Recorren el mundo, amos de ilusionismo y cleptómanos<sup>32</sup>.

El sistema de vampiro es el creado por la compañía de juegos White-Wolf, que utiliza dados de 10 caras y está basado en la combinación de atributos con habilidades, la cual te da un número de dados que debes tirar para poder realizar tus acciones. Además, de usar un contador de sangre, muy útil al no basarse en números, si no en cuadros. Y cuenta con el apartado de Fuerza de Voluntad, que te permite obtener un éxito adicional en tus roles.

## TECAMACHALCO: SÁBADO 2 DE MARZO (CRÓNICA DE UN JUEGO DE VAMPIRE THE MASQUERADE).

En medio de la sala de la casa del Príncipe, de donde la *Camarilla* se ha reunido a discutir ciertos asuntos, ha aparecido un vampiro a quien nadie conoce. Lleva sombrero de fieltro, gabardina negra y extraños signos en rojo, negro y blanco sobre el rostro. Lanza un hechizo de elocuencia y comienza a declamar un soneto en inglés antiguo. Casi todos quedan paralizados ante el hechizo, incluso el Príncipe, quien es secuestrado por un personaje invisible, *Drakul*, sin

que nadie lo note. Una vez terminado el hechizo del poema, el nuevo vampiro, *Vermithrax*, y sus dos compañeros, don *Luis de Mendoza* y *Aldo Fano de Santiago*, son rodeados por los demás vampiros, quienes los interrogan de manera hostil para saber a que clan pertenecen, de quien huyen y como pueden demostrar que vienen en son de paz. Los extraños explican que vienen de tierras lejanas para advertir de un gran peligro, pero los demás no les creen.



\*Fuente: [www.vampiremasquerade/tazas/vampiros](http://www.vampiremasquerade/tazas/vampiros).

Uno de los libros para jugar *Vampire*, del clan *Nosferatu*.

<sup>32</sup> *Ibid.* 3-14

También aparece un vampiro desconocido, con marcado acento francés, que por su conducta agitada y paranoide es identificado como un miembro del clan *Malkavian*, al que pertenecen los vampiros locos que no se deben tomar en serio y que tampoco representa ningún peligro.

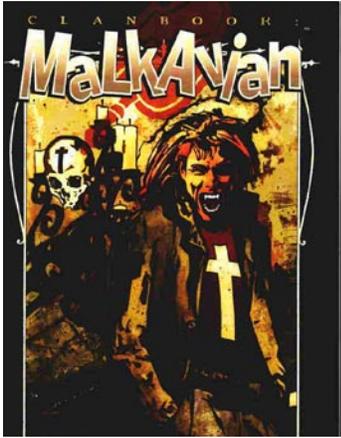
Mientras se decide que se va hacer con los extranjeros, *Irena* le encarga a la vampira *Lilith* y a los vampiros *Peter Steel* y *Renato de Ibarra* que vigilen a los intrusos y los mantengan rodeados. Unos quince minutos después *Marvin* un *Toreador* de la *Camarilla*, aparta discretamente del grupo de extraños a *Aldo Fano de Santiago*, su líder, con algún pretexto. Salen del jardín y en un instante, *Aldo* se encuentra rodeado por el resto de vampiros. Va a comenzar un combate.

El Príncipe ha sacado su listón rojo, ahora funge como referí y observa. El padre *Francisco de Castilla* ---hay un vampiro sacerdote en el grupo--- hace una “V” con los dedos. *Aldo* trata de huir pero los poderes del padre duplican su velocidad y lo alcanzan. Entonces *Aldo* lanza un hechizo para que el otro sienta pánico ante él. El Padre utiliza toda su fuerza de voluntad para poder continuar el combate, pero queda debilitado y después de diez minutos deberá huir ante la presencia de otro vampiro, sin poder enfrentarlo.

*Aldo* arroja una bola de fuego y el Padre queda cegado por el resto de la noche. Sin embargo, *Irena*, *Marvin* y *Renato de Ibarra*, lo golpean hasta dejarlo al borde de la muerte.

Pronto van por el segundo extranjero...La escena se repite. Después el tercero. Todos quedaron fuera de combate. La *Camarilla* entera se reúne dentro de la casa en medio de una gran agitación. Mientras se decide que hacer con los extranjeros el vampiro “francés” *Tanis*, que en realidad era miembro de *Sabbat*, como los otros, ha robado ciertos objetos importantes para la *Camarilla* y ahora baja a distraer al guardia que se había quedado con los enemigos heridos. De pronto, se escucha un coro de aullidos y el motor de un coche...Los *Sabbat* han escapado. *Irena* recuerda una de las muchas reglas de *Masquerade*: el “fuera de combate” dura únicamente diez minutos.

\*Fuente: [www.vampiremasquerade.com/razas/vampiros](http://www.vampiremasquerade.com/razas/vampiros).



Uno de los libros para jugar *Vampire*, del clan *Malkavian*.

Durante un cuarto de hora todo son gritos y discusiones. Por fin, *Alfonso* sale de juego y explica que alguien debe ir a buscar pistas fuera de la casa. *Irena* lo hace y él la acompaña. Ella regresa sola para informar al resto del grupo que encontró rastros de sangre y un papel con las palabras: “Madame Cleo...Tarot...médium, magia, Monte Chimborazo 365-6, Cofre de Perote”.

En ese momento por fin se dan cuenta que el Príncipe ha sido secuestrado.

La *Camarilla* decide ir a Cofre de Perote y rescatarlo cueste lo que cueste, sin embargo aparece otro nuevo vampiro, elegante y sumamente serio e imponente, es: *Lord Falcon de Carlo*, y trae una misiva del Clan independiente *Giovanni*, sin embargo la *Camarilla* no nota su presencia, *Falcon de Carlo* se presenta invisible ante ellos, mientras discretamente escucha toda la plática y situación del Príncipe cautivo.

#### ALGUNAS REGLAS DEL JUEGO (O COMO ENTENDER MEJOR TODO LO ANTERIOR)

- Esta prohibido “chupar sangre” o atacar físicamente a alguien, ni siquiera de manera simulada

- Cuando hay un combate, el jugador que reta hace una “V” con los dedos y dice, por ejemplo: “con fuerza descomunal te golpeo en el rostro con el puño”, el otro responde, “con rapidez me doy cuenta que vas a hacerlo y te esquivo”. Es fundamental que cada jugador tenga los atributos que enuncia ---nadie posee todos los poderes que puede tener un vampiro, estos se adquieren por puntos de experiencia en el juego o porque así los escogieron--- Nunca se debe mentir acerca de los atributos.

- Para ver, en el ejemplo anterior, si el jugador retado pudo o no esquivar el golpe, ambos contendientes lo echan a la suerte. Así deciden quien gana en todos los enfrentamientos, sean físicos, mentales o sociales.

- Si un vampiro tiene el poder de volverse invisible para los demás vampiros, cruza los brazos sobre el pecho y permanece inmóvil en señal de que lo está utilizando. Los demás deben continuar hablando como si el otro no existiera ni pudiera escucharlos.

- Dependiendo de las intrigas que vayan surgiendo, de cómo se relacionen unos con otros, de las alianzas que se hagan, de las traiciones y combates, a partir de la situación con la que inicia el juego, todo puede suceder. El final siempre es imprevisible y se deja de jugar por cansancio. No hay ningún ganador. El juego es su fin en sí mismo.

Esto es sólo el ejemplo de lo que el gusto por los vampiros ha generado, mucho más allá de sólo tener libros o películas que hablen sobre vampiros, los jóvenes actuales quieren llegar más allá, es por esto y gracias a los juegos de rol, que no son otra cosa más que el que uno mismo sea el protagonista de las historias, que nace *Vampire the Masquerade*.

En un esfuerzo por ser un vampiro aunque sea sólo como juego y de mentira, nace uno de los juegos más importantes y que han generado toda una nueva cultura sobre los vampiros.

Vampire es uno de los referentes más importantes actualmente, tanto que se han creado comunidades y grupos que juegan esta farsa sobre vampiros y que les da la experiencia de no sólo ser el clásico vampiro, sino que gracias a los clanes, los participantes pueden escoger al vampiro que sea más acorde con su personalidad. Esto ha generado toda clase de vampiros que nada tienen ya que ver con el clásico y antiguo Drácula, vampiros que son músicos, locos, poetas o brujos, que son ladrones, políticos, o hasta mafiosos o gitanos, que son la fantasía de los jóvenes, que sueñan con ser vampiros por un día, aunque sea sólo en un juego.

## LA MALDICIÓN DE LA MOMIA LLEGA A LAS PÁGINAS DE LOS COMICS



\*Fuente: [www.glenosterberger.com/Mummy.htm](http://www.glenosterberger.com/Mummy.htm)

La maldición de la momia, también ha sido fuente de inspiración en los cómics.

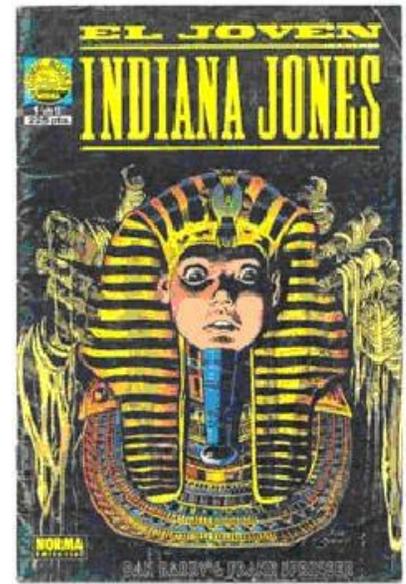
Este es un pequeño recorrido por los comics que han tratado el mundo del Egipto faraónico y un homenaje a todos aquellos guionistas y dibujantes que han hecho soñar a muchas personas, desde la infancia, con este mundo histórico-imaginario lleno de aventuras misterios y vestigios del pasado.

Muchos dibujantes no han podido resistir la magia y la fantasía que les proporcionaba el antiguo Egipto y han hecho que sus personajes, héroes de muchas aventuras en países lejanos, realizaran un recorrido por aquellas remotas tierras para descubrirnos tumbas, momias y maldiciones, de las que casi siempre salían vencedores.

Después de algunas historietas realizadas a principios del siglo pasado donde sus autores sitúan –pero siempre de un modo esporádico– algunos de sus personajes dentro del “mundo egipcio” con faraones, momias, cocodrilos, pirámides, templos, etc., no es hasta que el reconocido dibujante belga Georges Rémi, más conocido como Hergé (transcripción fonética de sus iniciales invertidas R.G.), que en el año 1934 hizo que su popular *Tintín reportero en oriente*, acompañado del profesor Filemón Ciclón, descubriera la tumba del faraón Kih-Osh en la aventura titulada *Los cigarros del faraón*. Desde aquel momento se inició una larga saga de grandes autores de cómics, principalmente belgas y franceses, que desde entonces hasta hoy día, han representado un Egipto lleno de imaginación y fantasía<sup>33</sup>.

<sup>33</sup> Instituto de Egiptología de España. Momias y Comics. pagina española, [www.egiptologia.com/sce/castellano/comic](http://www.egiptologia.com/sce/castellano/comic). consultada el 16 de marzo 2006.

Nos encontramos de pronto con momias rencorosas y vengativas, siendo pocos los egiptólogos/aventureros que no padecerán las antiguas y ancestrales maldiciones por haber profanado la tumba recientemente descubierta de algún sacerdote, faraón o princesa de turno. Siguiendo la influencia de la literatura y el cine, y sobre todo tomando como modelo la película de Karl Freund, *La momia*, que protagonizó admirablemente Boris Karloff el año 1932, los guionistas y dibujantes de cómics, se han explayado, dentro de sus historias, en todo tipo de momias, desde las malvadas, siniestras y asesinas hasta las románticas, benefactoras o cómicas.



\*Fuente: [www.carnegiecmh.org/photos/mummy.htm](http://www.carnegiecmh.org/photos/mummy.htm)

Importantes personajes de los cómics se han topado con momias.

En los cómics de los EE.UU., muchas veces carentes de una mínima calidad, casi siempre encontramos el personaje de la momia. Últimamente, no obstante, se han editado varias series interesantes, como por ejemplo: *The mummy, or Ramesses the damned*, editada entre los años 1991 y 1992 con un total de 12 números y basada en la novela de Ann Rice con guión de F. Perozich y dibujos muy cuidados de J. Mooney y Mark Menéndez, donde se pueden observar multitud de objetos dibujados a partir de las piezas del antiguo Egipto existentes en los museos americanos.

Otro cómic muy interesante realizado en 1993, trata de una versión hecha a partir de la conocida película protagonizada por Boris Karloff, *The Mummy*, con guión de D. Jolley y dibujos de T. Harris y M. Hollingsworth. Veinte años antes la editorial americana Marvel Cómics, siguiendo con su línea de superhéroes llenos de contradicciones, dobles personalidades y numerosos conflictos internos, creó la serie *The living mummy*, donde el protagonista, un rey egipcio llamado N'Kantu, que había sido enterrado vivo, llega hasta nuestros días donde lucha desesperadamente contra el mal que le obligan a hacer unos seres maléficos venidos del pasado.

Tanto en Bélgica como en Francia el personaje de la momia también aparece en numerosas series, una de las más originales es posiblemente la dibujada en 1977 por J. Tardi dentro de las aventuras de Adele Blanc-Sec, titulada *Momias enloquecidas*, que se desarrolla en París poco antes de la Primera Guerra Mundial y en la que todas las momias del Louvre, y principalmente una que tiene la protagonista en su casa, se escapan del museo para regresar a su amada tierra de Egipto, por ejemplo la idea de la civilización egipcia creada por los extraterrestres es muy “atractiva” y es explotada conscientemente por los autores de cómics. Otra variante consiste en hablar de un futuro catastrófico y pesimista, en la historia *La Esfinge*.

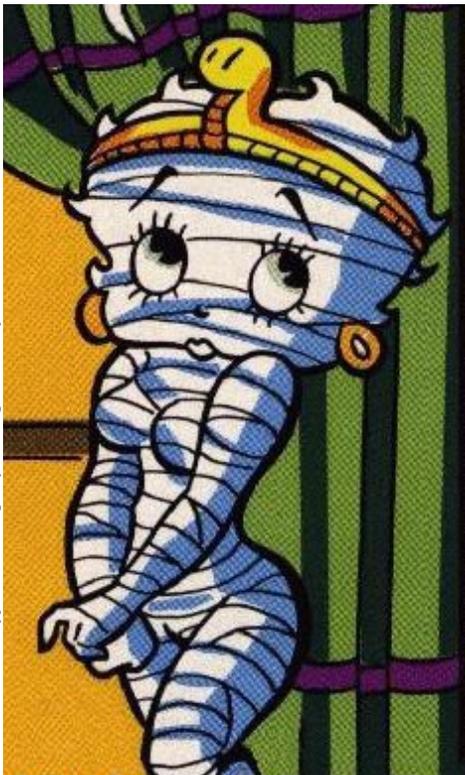
Se nos muestra una Tierra cargada de una atmósfera gris y contaminada, muy en la línea de la película *Blade Runner* de Ridley Scott, dónde todavía vemos la llanura de Gizeh, la perdurabilidad de las tres pirámides, indestructibles a pesar del tiempo y de las guerras nucleares.

Dentro del relato futurista hay un estilo denominado por algunos estudiosos del cómic como “el futuro arcaico” donde se mezclan armas con rayos desintegradores de ultimísima tecnología con espadas y otras armas arcaicas, pudiéndose decir lo mismo de la vestimenta. El autor más importante de este estilo, y que creó escuela, fue Alex Raymond con su personaje *Flash Gordon*.

Además del denominado “futuro arcaico” hay más estilos fantásticos, teniendo éxito el que representa la civilización egipcia “conservada y escondida” sin ninguna evolución en el tiempo para que los héroes de los cómics las encuentren, como ocurre en el caso de *Tarzan* de E. R. Burroughs y R. Manning, y en variantes más futuristas los súper héroes/heroínas de la norteamericana factoría Marvel: *Wonder Woman* en la aventura *A golpes de espada*, *Thor* en *El escarabajo ataca*, *Spiderman* en *Return of the Living Pharaoh!* etc. Y es que, como sabemos, donde no llega la ciencia egiptológica, llega la fantasía<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> *Ibidem*.



\*Fuente: [www.sillyjokes.co.uk/party/revange-mummy.html](http://www.sillyjokes.co.uk/party/revange-mummy.html)

Actualmente existen un sin fin de personajes que buscan influencia en el mito de la momia.

De manera muy evidente desde sus inicios, humor y cómics estuvieron íntimamente ligados, y el mundo de la cultura egipcia inspiró situaciones y personajes a los autores de comics. En algunos casos partiendo de una cultura antigua, como es en este caso el antiguo Egipto, se presentan situaciones y actitudes muy actuales

En otros casos hay temas recurrentes por parte de los autores, como sucede con la nariz de Cleopatra y las momias. En el primer caso tenemos a Uderzo y Goscinny que no pudieron resistir la tentación de hacer viajar a su personaje *Astérix* a la legendaria corte de la reina Cleopatra (famosa por su nariz y otras cosas...) en la conocida aventura titulada *Astérix y Cleopatra*.

La aventura Aathon, muy bien documentada y con dibujos excelentemente ambientados se desarrolla en la época de Amarna coincidiendo en el tiempo con la colección de Nofret. Su protagonista, el joven Aanthi, hijo del intendente del faraón Akenatón y prometido de una de sus hijas, se ve envuelto en las revoluciones provocadas por el clima político-religioso y del que sufrirá las consecuencias.

En este caso, pero, y como sucede en el mundo egiptológico real, tenemos otra versión de los hechos al plantear la paternidad de Tutankamón. Aquí, los autores de esta aventura lo consideran hijo de Amenhotep III y hermano del rey Akenatón como proponen algunos historiadores.

En estos cien años de historia de los cómics, muchos son los personajes que se han adentrado en los misterios que nos proporciona el antiguo Egipto y en numerosas aventuras ligadas al mundo de la arqueología, principalmente como consecuencia de la popularidad del descubrimiento de la

tumba de Tutankamón para seguir con las influencias de la literatura y del cine con la conocida película de *La Momia* (1932), y de sus secuelas.

El protagonista, generalmente un arqueólogo/aventurero, amante de la acción y visto bajo una óptica romántica, va a la búsqueda de obras de arte perdidas por encargo de algún museo, donde siempre será atacado por una maldición o bien por los “malos” que trabajan en su propio beneficio o para aprovecharse de los poderes mágicos que posee el mencionado objeto de arte. Uno de estos exponentes se halla en el primer volumen de *Las aventuras del joven Indiana Jones*, donde en cierta medida refleja la visión de los arqueólogos de principios del siglo pasado<sup>35</sup>.

En México han existido pocos y casi ningún cómic dedicado a las momias, algunas de sus excepciones son sus cortas y breves apariciones en comics mexicanos, en publicaciones como la del *Santo* o *Kaliman*, en donde como anteriormente vimos, son los héroes en calidad de protectores de la sociedad que se deshacen del peligro que representa dicha criatura.

Sin embargo la momia no ha sido uno de los personajes principales del cómic mexicano, opacada por otras criaturas más del dominio mexicano, como la llorona o por series más reales y de corte melodramático como Isabel, el cómic mexicano poco ha experimentado con la maldición de la momia, caso contrario un poco al del vampiro, que ha estado un poco más presente en los cómics mexicanos, al ser uno de los monstruos clásicos del cine (aunque la momia también lo sea) en donde podemos encontrar a héroes como el *Santo*, *Kaliman*, la *Pantera Negra* o *Rarotonga*, que han peleado o se han visto inmersos bajo los poderes de un vampiro.

Cabe mencionar que la industria de México en materia de cómics es algo pobre, todo el material que se encuentra en nuestro territorio es en un 90% extranjero, dividido en cómics americanos, españoles, sudamericanos y japoneses, la industria mexicana sólo representa un 10% como máximo y esto se nota a la hora de buscar historias relacionadas con las momias y los vampiros.

---

<sup>35</sup> *Ibidem.*

## SEMBRANDO EL TERROR EN LOS VIDEOJUEGOS Y LA RED

Como hemos visto las momias y los vampiros han captado la atención tanto de los medios de comunicación como de la sociedad en general, se ha creado cierto interés en ambos temas gracias a la difusión de historias por parte de los medios. Actualmente gracias a las nuevas tecnologías podemos encontrar a estos personajes en videojuegos y en Internet.

### “DARKSTALKERS”, UN VIDEOJUEGO HECHO DE MONSTRUOS



\*Fuente: [www.gotico\\_das\\_trevas.zip.net/](http://www.gotico_das_trevas.zip.net/)

El videojuego *Darkstalkers* muestra entre sus personajes a momias y vampiros de increíbles poderes.

Los videojuegos, al igual que las películas han retomado tanto el tema de las momias como el de los vampiros para explotar ambas imágenes míticas. Un ejemplo de esto es el creado por la compañía de videojuegos *CAPCOM* de Estados Unidos, el cual en 1995 creó un videojuego basado en los seres y monstruos míticos de diferentes culturas, teniendo desde hombres lobo y frankenstein, hasta llegar por supuesto a la momia y el vampiro.

La historia del videojuego se desarrolla en el futuro de la humanidad en donde las llamadas *criaturas de las tinieblas* dominan la tierra comandadas por el vampiro *Dimitri Maximoff*, el cual por doscientos años ha impedido que brille el sol en la Tierra sumergiéndola en las más terribles tinieblas.

En el juego ha nacido una nueva raza de criaturas que dominan la Tierra, los cuales se alimentan del alma de los humanos para sobrevivir, sin embargo un día llega un ser extraterreno el cual quiere destruir la Tierra y todo en ella, sin embargo propone a las *criaturas de las tinieblas* participar en

un torneo de lucha en donde el vencedor se enfrentará a este ser llamado *Pyron* para definir el destino de la Tierra.

Esta es la historia en donde se desenvuelve el videojuego *Darkstalkerls*, en el cual podemos ver luchas imposibles pero interesantes entre míticas criaturas que han vivido en la mente de las personas a lo largo del tiempo, en el videojuego podemos ver la imagen de la momia *Anakaris*, como un ser enorme lleno de vendas, de movimientos lentos y que utiliza sus poderes malignos para convertir sus brazos en serpientes o hacer caer un sarcófago maldito, por otra parte podemos ver al vampiro representado en dos personajes,



La momia *Anakaris* es uno de los personajes principales de este videojuego.

\*Fuente: [www.elfocinzento.no.sapo.pt/criaturas.htm](http://www.elfocinzento.no.sapo.pt/criaturas.htm)

El primer vampiro es hombre, un ser de capa y largos colmillos que utiliza sus poderes para transformar murciélagos en mortíferos proyectiles o convertirse en un monstruo, el segundo vampiro es mujer, un ser que transforma sus alas en afiladas cuchillas pero que sobre todo es sensual y de vestuario provocador y sexy, el cual por supuesto atrae al público al que va dirigido el videojuego: los jóvenes.

Este videojuego, el cual ha permanecido en el mercado por 10 años, teniendo diferentes secuelas y hasta una película animada, ha generado por ejemplo con el personaje de *Morrigan*, la vampira, un personaje comparable con la sexy *Vampirella*, que ha sido el deleite de los jóvenes jugadores y que ha generado nuevas series y productos con su imagen de sensual vampiriza.

Tanto éste, como con otros videojuegos, la imagen tanto de momia como de vampiro, se han explotado y manejado en diferentes situaciones y contextos que lejos están de su imagen original o del mito que les dio origen, por ejemplo, vampiros y momias en mundos llenos de guerra y desastres, en donde estos seres dominan la tierra y son vistos casi como normales, o en tiempos lejanos en el futuro en donde la tecnología y el espacio les dan cobijo.

Actualmente los videojuegos han sido uno de los medios por los cuales estos mitos han recibido un trato mucho más extenso y cambiante, tanto de historias como de imagen, y en donde han llegado al público más joven, los videojuegos han sido la herramienta actual para dar paso al vampiro y la momia actuales y que hacen su presencia en el futuro tecnológico. Por otra parte, tanto momias y vampiros han encontrado refugio, aceptación y difusión en otro medio mucho más actual y que refiere totalmente al futuro tecnológico; el Internet.

## MOMIAS, VAMPIROS Y SU CONQUISTA DEL MUNDO DE LA RED

Gracias al Internet tanto las momias como los vampiros han encontrado un foro y un espacio para crecer y expandir su imagen y mito, gracias a la presencia mundial de la herramienta del Internet los aficionados pueden acceder a historias, información o hasta imágenes relacionadas con las momias y los vampiros.

En Internet existe una cantidad ilimitada de páginas que nos muestran información sobre momias, desde páginas del gobierno hasta las creadas por los mismos fanáticos de estos seres y de todo aquello relacionado con éstas.

Existen tantas páginas que tratan el tema de vampiros y de momias que sería imposible mencionar todas y sus contenidos, sin embargo, en la Internet se pueden encontrar miles de cosas que tratan sobre vampiros, desde esos productos de Halloween y demás artilugios para convertirse en un vampiro, desde la capa y los colmillos hasta como hacer sangre falsa.

También existen miles de páginas dedicadas a *Vampire the Masquerade*, en las cuales, se pueden encontrar miles de foros y secciones para los jugadores, sin embargo ya que estas páginas tratan



En internet podemos encontrar todo tipo de cosas con respecto a las momias, desde pinturas hasta extrañas películas.

sobre los vampiros, no es nada raro encontrar imágenes, poemas y artículos relacionados con los vampiros, desde la historia de *Vlad Tepes* hasta las películas más recientes que tratan sobre los vampiros.



\*Fuente: [www.art.com/asp](http://www.art.com/asp)

Desde juguetes hasta videojuegos, existen sin fin de productos en internet relacionados con las momias y vampiros.

Pero no sólo los vampiros tienen cobijo en la Internet, también las momias encuentran en este nuevo sistema de comunicación mundial un espacio, el cual tanto los aficionados de las momias como de los vampiros saben aprovechar, tenemos entonces páginas de toda partes del mundo, y por supuesto México no puede quedarse atrás, miles de páginas dedicadas a las momias y vampiros tienen por autores, personas mexicanas.

En donde se tratan diversos temas, desde opiniones sobre películas, imágenes exclusivas o hasta páginas enteramente dedicadas a un vampiro o momia famosos, por ejemplo, aquellas paginas dedicadas a los vampiros de *Entrevista con el vampiro*.

Por ejemplo podemos encontrar información muy diversa sobre hallazgos de tumbas en Egipto y en otras partes del mundo donde también se han descubierto momias de civilizaciones antiguas, costumbres funerarias de Egipto, que incluye el tema de la momificación y el proceso que se seguía para momificar un cuerpo, dependiendo de la clase social y del costo que pudieran cubrir los familiares del fallecido.

Podemos encontrar también leyendas sobre momias, en donde encontramos mencionadas a las famosas momias de Guanajuato, o todas aquellas momias que se encuentran alrededor del mundo, desde las momias en el continente sudamericano hasta las encontradas en lugares como el Tibet o China.

Las momias, como ya mencionamos, no son sólo de Egipto y no todas pasaron por un proceso de momificación creado por el hombre. En Internet encontramos también casos sobre la “momificación natural” y los lugares donde han encontrado cuerpos que han ganado la batalla contra la putrefacción y se han conservado de manera sorprendente en determinados ambientes.

En Internet existen también los videojuegos de momias y vampiros, estos han causado sensación, por lo que en Internet también podemos encontrarlos y jugar estos videojuegos, ¡gratis! Diversos juegos sobre momias se pueden encontrar en este medio y así como juegos virtuales también podemos encontrar algunos juguetes, que más bien podrían pasar como adornos para el hogar. Como sabemos, las momias y los vampiros son seres que han causado cierto terror a lo largo de los años, desde los que están a la venta hasta los sencillos pasos a seguir para hacer tu propio disfraz de Halloween.

La literatura fue muy importante para el desarrollo del mito de las momias y los vampiros por lo que podemos realizar compras por Internet de diferentes libros que tratan ambos temas, desde los de investigación y hallazgos hasta los de fantasía.

Y como la imagen ha sido muy importante para ambos seres, también podemos comprar por Internet, DVD´s de momias y vampiros, desde películas hasta documentales. En resumidas cuentas, estas páginas abarcan diversos aspectos, como vimos anteriormente, desde los videojuegos, los comics, las películas, la literatura y las imágenes, las momias y vampiros, ven en la Internet un espacio para seguir creciendo.

Sin duda alguna la gran diversidad de medios de comunicación han tocado el tema de momias y vampiros, dando incluso la oportunidad a actores y actrices latinos de representar a estos personajes como es el caso de la actriz Patricia Velazquez, quien protagonizó a *Anksunamón* en la cinta *El regreso de la momia*. A continuación se presenta una entrevista donde ella relata un poco más de su personaje y su incursión en el cine hollywoodense.

## ENTREVISTA

### “Las Momias me divierten y son algo extrañas”: Patricia Velásquez

Para algunos especialistas, la pelea entre Anksunamón (Patricia Velásquez) y Nefertiti (Rachel Weisz) en la película El regreso de la momia (secuela de La momia) es la mejor de los últimos años (entre mujeres), “inclusive de la historia”, expuso la actriz Velásquez, top model, en entrevista realizada durante su visita a México para promover la cinta sobre el muerto vivo egipcio.

“Ahí no hay efectos especiales y se realiza a una velocidad muy superior a la de Los Angeles de Charly, por ejemplo”, añadió quien coprotagonizó la referida producción al lado de Brendan Fraser (Rick O’Connell), la citada Weisz, John Hannah (Jonathan) y Arnold Vosloo (Imhotep), entre otros.

Velásquez fue una sorpresa; a su belleza suma su sencillez y cultura:

**--¿Por qué están tomando en cuenta a las actrices latinas en el cine estadounidense, hollywoodense?**

*--No sólo ahí, sino en el mundo, en el medio en general. Yo inicié como modelo, pero consideré que era necesario que apareciéramos en revistas, para que nos representemos a nosotras mismas. No debemos olvidar nuestra cultura. Artistas como Salma Hayek están abriendo puertas para que artistas como yo podamos trabajar.*

*“Se han dado cuenta --en Estados Unidos-- que somos, como comunidad, los que más compramos y pagamos. De los actores de La momia, 24 por ciento son latinos. Pero nosotros, por nosotros mismos también hemos crecido; ahora hay más actrices*



\*Fuente: [www.lajornada.unam.mx](http://www.lajornada.unam.mx).

### **¿Qué nos puedes platicar de tu personaje?**

*Es una antigua reina egipcia, la cual está enamorada no de su esposo el faraón sino del sacerdote Imhotep, al cual descubren que tiene relaciones conmigo y es sentenciado a la momificación en vida, esto da paso a que regrese gracias a mi ayuda en una momia maldita.*

### **¿Qué piensas de las momias?**

*Me divierten y son algo extrañas, como personaje del cine desde hace ya mucho tiempo, es una de los monstruos más queridos y seguidos del mundo entero, por eso el éxito de esta película, monstruos como la momia siempre generan muy buenas películas.*

Aún permanecen en sus brazos rastros, cicatrices, de los piquetes de las escenas en las que pelea en su papel de Anksunamón, la musa de la momia egipcia. Ella fue su propia stunt (doble). Para ella en El regreso de la momia actúan algunos actores apuestos. “Lo bello de los egipcios era su parte espiritual. Cleopatra se la creía que ella era Isis. Anksunamón, mi personaje, cree que ella es la reencarnación de Isis, también. Todo mundo, además, quiere ver gente “guapa”<sup>36</sup> .

\* \* \*

---

<sup>36</sup> Entrevista a Patricia Velásquez. Por: Arturo Cruz Barcenás. La Jornada.. *Las momias me divierten y son algo extrañas*. Viernes 25 de mayo de 2001. Sección espectáculos de la Jornada

3

# EL PÚBLICO ENTRE MOMIAS Y VAMPIROS



## Medios y monstruos. ¿Extraña convivencia?

Los vampiros y las momias han estado presentes en los medios de comunicación por mucho tiempo, sin embargo muchas veces las personas no se dan cuenta de la frecuencia con la que los encontramos en los medios de comunicación.

Es entonces que los medios de comunicación juegan un papel importante en la difusión de los mitos sobre momias y vampiros, los encontramos en radio, televisión, revistas, videojuegos, cine, libros e incluso en Internet, donde podemos encontrar los mitos en diversas formas, juegos, historias, cómics, etcétera.



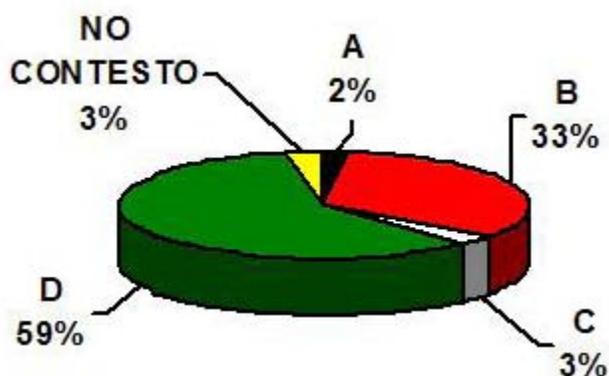
\*Fuente: [www.gothicnews.com.br/magia/vampirismo/](http://www.gothicnews.com.br/magia/vampirismo/)

La mayoría de las personas piensan que un vampiro es un ser inventado por los medios, como las películas o la televisión.

Debido a esto, los mitos sobre momias y vampiros han perdurado a lo largo de la historia tanto de la literatura como del cine o la televisión, gracias a estas características, el público reconoce de manera casi inmediata lo que es el mito de la momia y el vampiro, al respecto y tras realizar un sondeo de opinión a 100 personas en el Distrito Federal sobre el tema de momias y vampiros, estos opinaron de la siguiente manera:

El 59% de las personas encuestadas relacionan al vampiro con un ser inventado por la televisión, el cine y los medios impresos (respuesta D) y no es de extrañar que las personas vean al vampiro como un ser irreal y que muy difícilmente podría tener algo de verosímil, como podemos ver, más de la mitad cree que los vampiros son una invención de los medios de comunicación, el 33% de las personas cree que es un ser maldito de colmillos que se alimenta de sangre (respuesta B), el

3% dice que es un ser vivo que puede convertirse en murciélago (respuesta C), un 2% cree que es un humano que viste de negro y sale por las noches (respuesta A) y el último 3% no contestó, como vemos en el siguiente resultado graficado<sup>37</sup>:



Sin embargo, dentro del universo creado sobre todo por el cine, el vampiro tiene una imagen de fantasía y misterio que sólo existe en un universo cinematográfico, medio donde más ocasiones se le relaciona al vampiro, al respecto el público encuestado recuerda al vampiro como un ser de capa y pelo relamido, elegante, que se alimenta de sangre, esto según el 57% del público<sup>38</sup>, un 30% lo relacionó con una criatura de la noche que ve su muerte muy lejana y vuela y el último 13% cree que es un ser que se baña en sangre y está vivo.

Esta imagen del vampiro, ha hecho que los medios de comunicación sepan explotarla y adaptarla a diferentes circunstancias y necesidades, tanto para la publicidad como para el mercado, al contar nuevas historias y tramas donde un vampiro es el protagonista principal. Es gracias a esta fascinación, hacia estos seres, que para los medios de comunicación son una fuente inagotable de historias y recursos,

por ejemplo, actualmente la compañía Ford de automóviles utiliza la imagen del vampiro al promocionar que la cajuela del automóvil puede ser un moderno ataúd para aquellos “vampiros modernos”.

<sup>37</sup> Vease anexo para referencia completa. Grafica 1. Opinión de la población sobre vampiros. p.144.

<sup>38</sup> Vease anexo. Grafica 2. Opinión sobre los estereotipos del vampiro y el cine. p.145.

\*Fuente: [www.elfocincento.no.sapo.pt/criaturas.htm](http://www.elfocincento.no.sapo.pt/criaturas.htm)



Los medios de comunicación han cambiado en gran medida la imagen en que reconocemos a un vampiro.

Como este ejemplo encontramos miles que se pueden observar actualmente en los medios, la más reciente película sobre vampiros que Hollywood nos brinda por enésima ocasión, la cada vez más creciente población de paginas de Internet relacionadas al tema de los vampiros en Internet, llegando ya a cifras de millones de sitios, juegos de rol y libros dedicados al tema y nuevos videojuegos en donde el personaje central de las aventuras es un vampiro.

Como podemos ver aunque han existido cambios sustanciales sobre el mito del vampiro ocasionados en mayor parte por los medios de comunicación, para la mayoría del público, aún existe una imagen clásica sobre lo que es un vampiro, sin embargo a través del sondeo de opinión, los jóvenes, comentaban que los vampiros también son personas que se creen vampiros, son asesinos reales que cometen actos relacionados con el vampirismo y que en su creencia ellos son “verdaderos vampiros” y se comportan como tales, algunos hasta duermen en ataúdes y por supuesto beben sangre humana.

Al respecto el vampirismo ha tenido históricamente personajes que han sido relacionados como personas consideradas asesinos despiadados que cometieron sangrientos y brutales crímenes, algunos como Fritz Arman, Albert Fish y Erzebeth Bathory, personas comunes y corrientes que han sido consideradas por la historia como “vampiros reales” estos tenían algo en común: necesitaban beber sangre para sentirse bien , el psiquiatra José Miguel Gaona<sup>39</sup> , opina sobre el vampirismo desde la perspectiva de la psiquiatría:

<sup>39</sup> Psiquiatra José Miguel Gaona, Lic. En Psiquiatría, UNAM México, entrevista realizada en CU, 27 de Julio del 2006. Entrevista realizada por los investigadores.

*Algunas enfermedades psicóticas como la esquizofrenia, propician delirios. En esos casos el enfermo cree estar poseído por una entidad sobrenatural y actúa como tal.*

*En algunos de ellos parecen aunarse varios factores: por una parte, una personalidad típica de un psicópata; por otra, características propias de un psicótico.*

*El primero es una persona con poca resonancia afectiva, capaz de realizar los actos más crueles y con nula capacidad de empatía y de arrepentimiento. El segundo suele tener un contacto deficiente con la realidad y, en muchas ocasiones, vive torturado por delirios e ideas mágicas que le persiguen a lo largo de su existencia, como por ejemplo creerse un ser del “mundo del mal”, beber sangre, sufrir fotofobia, etcétera.*

Sin embargo a muchas personas aún les parece absurdo que haya quienes se crean “vampiros”, muchos relacionan a estos personajes como seres que vuelan y chupan sangre, tal vez el aspecto de volar sea irrisorio y hasta absurdo, sin embargo el aspecto de beber sangre y que es una de las primeras y principales características de un vampiro, se pueden presentar en cualquier persona que sufra de los problemas psicológicos que el especialista nos aclaraba anteriormente, al respecto menciona:

*La mayor parte de las veces (la enfermedad) es la expresión de un síntoma determinado y no una creencia propiamente dicha. La sangre como vehículo de la vitalidad, posee un valor simbólico más propio de la superchería (en cuanto a ser, supuestamente, factor de tratamiento de enfermedades como la tuberculosis, o la impotencia, o simplemente como factor de envejecimiento). En otras ocasiones la sensación de “adueñarse”*

*de algo íntimo del vecino cobra fuerza mientras se realiza.*

*En mi opinión, la sangre nos excita de una manera natural, porque la asociamos a situaciones extremas, como el sexo y la violencia, en las que la naturaleza nos hace reaccionar de manera muy enraizada con nuestra biología. Además, su textura y su temperatura no nos dejan indiferentes: a unos por sentir una atracción enfermiza y a otros por sentir una repulsión casi natural.*

Es así que el mito de los vampiros toma diferentes direcciones o caminos que bien podrían conducir a diferentes tipos de vampiros en la mente de las personas o el público consumidor, sin embargo aunque los medios por los cuales se consume y aprecia el mito del vampiro<sup>40</sup>, en donde podemos apreciar que no hay medio de comunicación que no esté presente en la memoria de los encuestados, el 28% los conoce por la televisión, el 26% por cine al igual que por libros, el 10% por libros, el 6% por los videojuegos y el 4% por algún otro medio, desde programas de televisión como el Conde Patula, Los Monsters, pasando por videojuegos de diferentes compañías y temáticas, pero con el común de que es protagonizado por un vampiro, hasta las películas como Entrevista con el Vampiro, Drácula 2000, La reina de los Condenados o Cazador de Vampiros.



Gracias a las nuevas y modernas películas, se ha mantenido vigente la imagen del vampiro en el público.

Esto nos lleva a observar que existen muchos vampiros que se han hecho famosos<sup>41</sup> y que son el referente con respecto al mito, podemos ver que existe un personaje que es el referente inmediato con respecto al mito, Drácula. Teniendo un 52%, Drácula es el vampiro más famoso de todos los tiempos y el primer referente con respecto al tema de los vampiros, el segundo más mencionado fue el conde Pátula con 26%, Nosferatu consiguió el 14%, Vampirela y otros

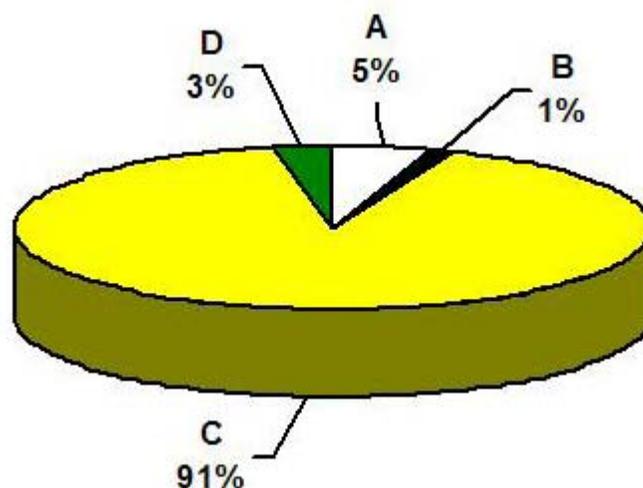
<sup>40</sup> Vease anexo Grafica 3. Opinión de la población sobre vampiros. p.145.

<sup>41</sup> Vease anexo. Grafica 4. Opinión sobre los vampiros famosos. p.146.

mencionados consiguieron el 4% a partes iguales. Como vimos en capítulos anteriores su fama y nombre han hecho que el mito de los vampiros siga teniendo hasta nuestra fecha un peso aún sorprendente y reconocible.

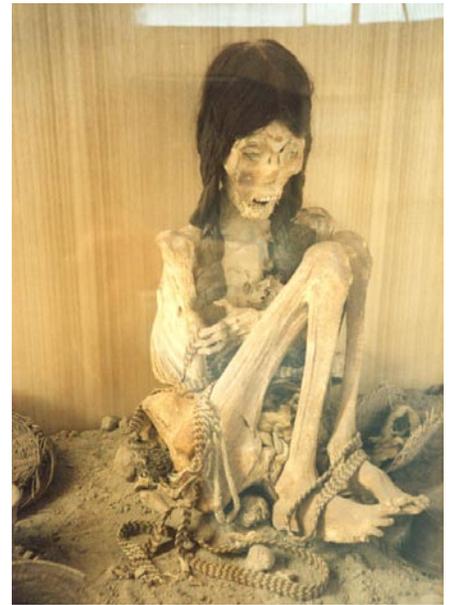
Y que decir de las momias, a lo largo del presente reportaje hemos hablado acerca de las momias y los vampiros, el mito y la realidad, aspectos históricos, culturales y el tratamiento que han dado los medios de comunicación a estos dos personajes llenos de misterio.

Desde la percepción de la población, el concepto de momia está un poco errado, el creer que un cuerpo preservado de manera natural no es acertado lo cual explicaremos detalladamente un poco más adelante. Por ejemplo la mayoría de las personas encuestadas ha contestado al concepto de momia como “un cuerpo preservado de manera natural o por el hombre”. Teniendo como resultado el 91% muy contrario al vampiro, en donde la gente no piensa que las momias son seres creados por los medios, sino un cuerpo preservado de manera natural o por el hombre (respuesta C), sólo un 5% contestó que las momias son un ser maldecido en la antigüedad que puede regresar a la vida (respuesta A), un 3% contestó que es un ser inventado por el cine, la televisión y las revistas (respuesta D), finalmente el 1% piensa que es un cuerpo enterrado vivo que tiene una maldición (respuesta B), como vemos en el siguiente resultado graficado<sup>41</sup>:



<sup>41</sup> Véase anexo para referencia completa. Gráfica 6. Opinión de la población sobre momias. p.147.

Las momias son totalmente diferentes a los vampiros desde la perspectiva de los medios de comunicación, las momias a diferencia de los vampiros, son seres reales, que se sabe existen y que muchas personas han visto en carne y hueso, contrariamente al vampiro que nadie ha visto de forma física y que nos remite a un ser fantasmioso. La momia es totalmente opuesta, es tangible y se le puede visitar y contemplar en un museo o en alguna revista y se sabe que es un ser real y que nada tienen que ver la fantasía o los medios para darle vida, es un ser que existe y es real.



\*Fuente: [www.glenosterberger.com/Mummy.htm](http://www.glenosterberger.com/Mummy.htm)

La mayoría de la gente recuerda a las momias como cuerpos conservados y no como seres malditos.

La mayoría de las personas tiene el concepto de que las momias están envueltas en vendas, esto depende de muchos factores como verlas por televisión transmitidas en documentales del canal Nacional Geographic, en el cine con un sin número de películas realizadas tomando a las momias como protagonistas de maldiciones que las traen a la vida por culpa de los profanadores de sus tumbas, en la escuela en los libros de texto con algunas fotografías representativas, etcetera.

Así también hay un gran porcentaje de personas, 51%, que han mencionado que recuerdan a una momia como un cadáver conservado, el 33% opina que las recuerda como cadáveres conservados, el 8% di otras referencias, el 6% piensa que es un ser maldito y sólo el 2% no las ha visto<sup>42</sup>.

Sin embargo el que la momia sea un ser real a diferencia del vampiro, no la exenta del trato y manejo por medio de los medios de comunicación, es aquí donde el mito de la momia se divide en dos: por un lado tenemos al cuerpo preservado y considerado como momia y que sabemos de su existencia gracias a culturas como la egipcia y por otro lado encontramos a la momia de fantasía creada por los medios de comunicación, aquella momia que sale en el cine y que generó en su momento la supuesta maldición a su alrededor.

---

<sup>42</sup> Vease anexo. Gráfica7. Opinión de la población sobre la imagen de las momias. p.147.

La maldición de la momia ha dado mucho de qué hablar en los medios de comunicación pero, ¿podemos tomar la maldición como cierta o es simplemente ficción? Cada persona puede tener una opinión diferente, así como cada medio de comunicación crea una historia diferente en torno a la maldición, como vimos en el apartado anterior, al mencionar una buena cantidad de comics realizados en torno a la maldición de la momia y las múltiples aventuras que puede traer consigo, ya sean de terror o cómicas, en los videojuegos con el personaje de Anakaris en la lucha con otras criaturas de las tinieblas, diferentes personajes y situaciones pero casi siempre con la misma línea en el guión, esto puede ser una de las determinantes para que las personas conozcan a diferentes momias famosas o inventadas.



\*Fuente: [www.cnca.gob.mx](http://www.cnca.gob.mx)

En México hablar de momias, es hablar de las momias de Guanajuato.

Sin embargo según la opinión del público las momias más famosas y reconocidas por lo menos aquí en México<sup>43</sup>, son las Momias de Guanajuato teniendo como respuesta un 41% seguida del faraón Tutankamón con un 29% , el 17% menciona a la momia Mumm-Ra el inmortal, de la famosa serie animada Los Thundercats, el 10% menciona a la momia Imhotep de la película de 1999, y el restante 3% mencionó alguna otra. Esto nos lleva de nuevo al inicio de la separación entre momias reales y de fantasía, aunque como vimos existen muchos medios que han tratado el tema de la momia y su supuesta maldición, la gente tiene más en mente los

famosos cuerpos preservados que se encuentran en Guanajuato que cualquiera de los personajes ofrecidos por los medios de comunicación.

Durante muchos años se ha hablado sobre las momias de Guanajuato, las hemos visto en libros, por televisión, o visitando el propio museo. Como vemos el 41% de los encuestados hacen su primera referencia al pensar en una momia en las famosas momias de Guanajuato, sin embargo el profesor José Barrera<sup>44</sup> aclara la condición de estas “momias” que como sabemos no son nada

<sup>40</sup> Vease anexo. Gráfica 8. Momias famosas. p. 148.

<sup>41</sup> Egiptólogo José Barrera Gil, Lic. En Biología y Egiptólogo, UNAM México, entrevista realizada en Preparatoria 7, 05 de Agosto del 2006. Entrevista realizada por los investigadores.

parecidas a las momias egipcias, pero no son las únicas que han sido conservadas por un proceso natural, el hielo de las montañas, el desierto y las ciénagas, han podido conservar cadáveres en perfecto estado, sin embargo no se puede decir que éstas sean momias:

*...De hecho las momias de Guanajuato no son momias, desde el punto de vista científico, son cadáveres que se han conservado por la alta concentración de sales, ¡eso no es una momia!, si tú consultas un manual de egiptología, no están catalogados como momia, es un cuerpo que se conservó y se deshidrató por las sales, la momificación es un proceso muy diferente. Las momias de Guanajuato no son más que cuerpos conservados, los egipcios copiaron eso porque veían los cuerpos que se conservaban en la arena del Sahara, los vieron, investigaron el por qué y después perfeccionaron la técnica para momificar.*

*La gente las llama momias porque no tiene el conocimiento profundo de lo que es una momia, momia es un cuerpo que fue sometido a un tratamiento muy especial como el de los egipcios, que hasta ahora no lo han podido copiar, muchos científicos han tratado y no han llegado a lo mismo porque eran técnicas muy secretas que no estaban escritas y que si alguna vez lo estuvieron esos documentos se perdieron, había una casta de sacerdotes que se dedicaban a la momificación, no cualquiera podía hacerlo<sup>45</sup>.*

Hemos visto que los medios de comunicación tienen suficiente información sobre las momias que siempre genera interés, que puede ser cultural, como en el canal National Geographic al igual que la revista del mismo nombre, Discovery Channel, Revista de Egiptología, enciclopedias, o de entretenimiento como videojuegos como Darkstalkers, las películas como La Momia y La Momia Regresa, hasta los juguetes de Mi Alegría en donde uno puede crear su propia momia. Son muchos

---

<sup>45</sup> *Ibidem.*

los medios que han tomado la imagen de la momia como un ser de fantasía o un monstruo maldito, también están aquellos medios que utilizan el nombre “Momia” para vender más que nada lo que es el tema Egipcio, es así que las momias a parte de ser excelentes para lo que se refiere a la fantasía y la ciencia ficción también es el emblema y referencia casi inmediata de una cultura extraordinaria: los Egipcios.

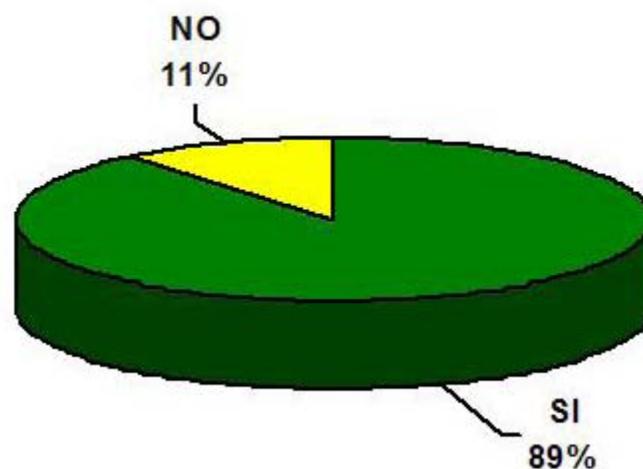


\*Fuente: [www.ketzer.com/movie/props/mummy\\_panel.html](http://www.ketzer.com/movie/props/mummy_panel.html)

Las personas, que contestaron al sondeo de opinión, mencionaron varios medios de comunicación por los cuales conocen y han consumido el tema de las momias, el 31% señala a los libros como principal medio, el 27% la televisión, el 25% el cine, el 9% señaló algún otro medio, el 5% los cómics y el último 2% los videojuegos<sup>46</sup>.

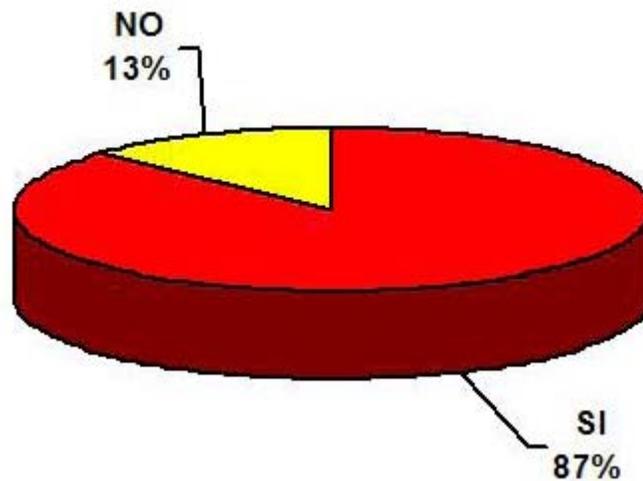
Las momias se encuentran en muy diversos medios, sin embargo una constante de su imagen ya sea real o de fantasía, son sus vendajes.

Todo esto nos lleva al cuestionamiento más obvio y que el sondeo de opinión buscaba revelar, ¿los medios de comunicación influyen con respecto a este tema? La opinión de la población es que el 89% de las personas, si creen que los medios influyen, mientras que el 11% no, con respecto a los vampiros, por otra parte el 87% creen que si y 13% creen que no influyen los medios con respecto a las momias, como vemos en los siguientes resultados graficados<sup>47</sup>



<sup>46</sup> Vease anexo Grafica 9. Opinión de la población sobre vampiros. p.148.

<sup>47</sup> Vease anexo para referencia completa. Grafica 5 y 10. Influencia de los medios con respecto a vampiros/momias. p.146 y 149.



Al respecto el Lic. En Comunicación y encargado como jefe de información, para la editorial Mina Editores, Gaelo Gutiérrez<sup>48</sup> nos habla de estas dos criaturas y de su importancia en los medios de comunicación actuales:.

*Históricamente han sido muy importantes para los medios, desde la publicación de libros en el siglo XIX, pasando por todas las películas creadas en los años 30, hasta actualmente en donde por ejemplo nuestra revista ha encontrado en ambos seres una fuente de comunicación y sobre todo un público que parece estar hambriento de ambas criaturas*

*Pareciera a simple vista que es un tema un poco extraño o que mucha gente tomaría como poco serio, sin embargo aunque no tan relevante o importante como la política o los asuntos que actualmente envuelven a la sociedad, es un tema que está del otro lado de todo este tipo de asuntos tan serios, las momias y vampiros entretienen y sobre todo fascinan a las personas, muy poca gente no se sentiría atraída por un tema así, es como hablar de un programa de televisión o una revista, y estos seres encajan perfectamente en éstos o más medios de entretenimiento.*

<sup>48</sup> Comunicador Gaelo Gutiérrez, Lic. En Comunicación y Periodismo, Jefe de Información de Editorial Mina, Empresa Mina Editores, entrevista realizada en Editorial Mina, Tokio N° 242 México, 21 de Julio del 2006. Entrevista realizada por los investigadores

*Las momias y vampiros tienen un poder enorme en los medios de comunicación, aunque por momentos esto pareciera risible o poco serio, como les comento, lo que importa realmente de estos seres en los medios es que entretienen y sobre todo fascinan y han servido como la casa perfecta o el canal por el cual ambas criaturas se han mantenido vigentes y en la mente de las personas por tanto tiempo, particularmente en nuestra revista tratamos estos temas porque la gente nos los pide, además de que sabemos que por ejemplo, los vampiros siempre nos produce buenas ventas de ese ejemplar, y que sabemos que existe un público que siempre estará dispuesto a consumir estos medios y más, mientras estén las momias o vampiros en la portada.*

Sin embargo, a pesar de todo lo que podemos encontrar en los medios sobre las momias y vampiros, también existe información que es errónea y que muchas veces puede crear desinformación, en ocasiones esta información puede que no esté confirmada o proveniente de fuentes que nos son confiables. También podemos darnos cuenta de que en algunas ocasiones se da la misma información constantemente, la falta de nueva información puede entonces limitar los conocimientos sobre un tema. Al respecto el profesor José Barrera comenta lo siguiente:

*A veces la gente que está dando la información la está dando mal, cuando uno domina una materia dice: “este está diciendo cosas que no son ciertas” y lo hacen a veces para motivar a la gente pero eso es mala información. Hay un canal de televisión que se llama Infinito y da mucha información sobre Egipto y otros temas, pero es información que no es comprobable, son cosas medio descabelladas, ni aún metiéndote dentro de la onda mística la puedes comprobar, es pura propaganda para que la gente siga viendo los programas, o simplemente para hacer más atractivo el tema.*

*Siempre habrá nuevos temas al respecto. Te pones a leer un poquito y fácilmente puedes armar todo un mito de lo que leíste y hacer una película, una novela. Puedes hacer que la información sea para entretener y pueda ser cultural, nada más que en lo cultural sí tienes que poner la verdad y puedes hacer que la gente se ponga a leer y empiece a tener más conocimiento, ¡claro! Manejando bien la información, así la gente se empieza a cultivar, ve la portada de una revista con el tema y la compra porque vio la película y le gustó, así caí yo en la trampa de los medios y empecé a leer y a comprar libros.*

\*Fuente: [www.travel-wise.com/central/mummy](http://www.travel-wise.com/central/mummy)



Gracias a los medios, las momias se han mantenido vigentes, por ejemplo la momia *Mumm-Ra* de la caricatura *Thundercats*.

De acuerdo con la opinión de las personas, los medios de comunicación tratan los mitos de momias y vampiros con la finalidad de entretener, ya que en torno a estos personajes se pueden crear historias fascinantes llenas de misterio, terror, romanticismo hasta acción y diversión como en la caricatura del Conde Pátula o en los *Thundercats* con la momia *Mumm-Ra el inmortal*.

Otra finalidad del uso de estos mitos es, para muchas personas, que los medios comercialicen con diferentes productos, como por ejemplo: películas, series televisivas, revistas, videojuegos, comics y hasta juguetes, los cuales según el público encuestado, utilizan la imagen de la momia y el vampiro para atraer y por lo tanto vender.

A través de estos medios, las personas han podido conocer del tema, sobre todo por la televisión, sin embargo y a pesar de sus respuestas, algunos no han podido definir qué es una momia o un vampiro y si existen o no.



\*Fuente: [www.photos.floater.org/html/n/natural-mummy](http://www.photos.floater.org/html/n/natural-mummy).



Aunque México cuenta con sus propias “momias” muy poca gente las recuerda como un monstruo maldito, como se ve en los medios.

La gente conoce muchas historias diferentes en torno a ellas y como consecuencia se genera un poco de interés. Por otro lado, los vampiros en México, como imagen del mito no existen para las personas, al igual que en otras partes del mundo el mito de los vampiros es de aquel ser que tiene colmillos y chupa sangre, esta imagen reforzada por el cine o los libros es la que prevalece en la mente de las personas.

A diferencia del mito de las momias, los vampiros son un ser inventado o que no existe, la referencia más obvia e inmediata de un vampiro es Drácula, sin embargo muchas personas relacionan a los vampiros con su contraparte animal.

Aunque en México existen dos referencias nacionales en relación con los vampiros, como fueron, las películas del actor Germán Robles o las películas del *Santo*, en la encuesta estas dos imágenes o referencias no son tan recordadas, en cambio, aparecen con más frecuencia personajes de cine o televisión más actuales como por ejemplo: los personajes de la película *Entrevista con el vampiro*, *Blade*, *Van Helsing*, incluso hasta de series televisivas como *Los Monsters*.

Estas series o películas en su mayoría extranjeras son las que tienen mayor peso en la memoria y el gusto de las personas, lo cual se refleja en sus respuestas al considerar a estos seres como mera invención de los medios de comunicación.

Como último punto podemos afirmar que los medios de comunicación influyen de manera considerable en la percepción de las personas sobre los mitos de momias y vampiros, ya que las personas conocen estos mitos gracias a los medios de comunicación y es gracias a éstos que los mitos han perdurado durante años.

Podemos apoyar esta afirmación en las gráficas 5 y 10 (véase paginas 112 y 113), donde el público encuestado nos afirma que en ambos mitos los medios influyen de manera considerable en varios aspectos, por ejemplo, el que gracias a los medios conocemos de ambos temas o que los medios saben explotar ambas imágenes el producir películas, programas o artículos relacionados y que la gente consume.

Sin embargo, los medios de comunicación, como hemos analizado anteriormente, hacen uso de estos mitos de diferentes formas cambiando algunos aspectos pero manteniendo las bases fundamentales de estos mitos como: las vendas o los colmillos, estos pequeños cambios que hacen los medios no afectan por completo a los mitos simplemente les dan un giro diferente más interesante, cómico o entretenido.

Como vemos, para el público la influencia de los medios es bastante, ya que sin ellos no conocerían estos temas, sabemos que los medios tienen un alcance enorme en todo el mundo y en determinados temas el grado de influencia que ejercen es mejor. Por ejemplo muchas de las personas encuestadas argumentaban no saber nada sobre el tema, sin embargo, mientras respondían se daban cuenta de que conocían personajes que los medios ofrecen y programas, artículos, revistas, etc. relacionados con las momias y vampiros.

Aunque los temas sobre momias y vampiros no son de gran relevancia como política, conflictos armados o sucesos internacionales, podemos darnos cuenta de que han estado presentes en las vidas de las personas en algún momento, aunque éstas no se den cuenta de la influencia de los medios sobre estos temas. Es entonces que podemos concluir que los medios influyen de alguna manera en las personas con respecto al tema de las momias y los vampiros o cualquier otro.

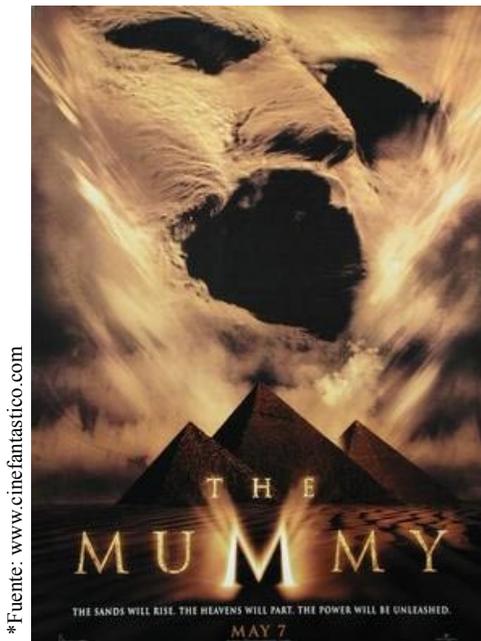


\* Fuente: Rob Zombie Hellbilly Deluxe Art- Gaffien Records.

La influencia de los medios en las personas es constante, las momias y vampiros han generado gracias a esto, nuevas historias y han llegado a mucho más público.

## De podridos vendajes a un cuerpo humano perfecto

El mito de la momia ha pasado por un sin fin de caminos, desde novelas, cuentos y comics hasta su ya clásica imagen otorgada por el cine, sin embargo con las nuevas tecnologías se crearon nuevas historias y guiones, la momia ha encontrado nuevos caminos por los cuales ha sufrido numerosos cambios, sobre todo en su aspecto visual.



*La Momia* (1999) marca el regreso del mítico personaje sólo que esta vez mucho más moderno y actual.

Una muestra de esto fue la película de 1999 *La Momia* y su secuela *La Momia Regresa* de Stephen Sommers, en donde podemos ver el regreso del mito de la momia en todo su esplendor, con un nuevo guión y una nueva momia, este regreso de una momia más “moderna” tiene como actor a Arnold Vosloo interpretando a Imhotep en esta ocasión. No llegaba al nivel de Boris Karloff, pero estuvo bien de todos modos. Su amor prohibido es la imaginaria concubina Anksunamón, favorita de Seti I (sí, el mismo de *Los Diez Mandamientos*). Se agregan los sacerdotes que comandaba Imhotep, y que son momificados vivos.

Se inventa el Hom-dai, que da grandes poderes a quien se le aplique, si es resucitado. Escarabajos carnívoros y trampas resguardan a Hamunaptra, así como los Medjai.

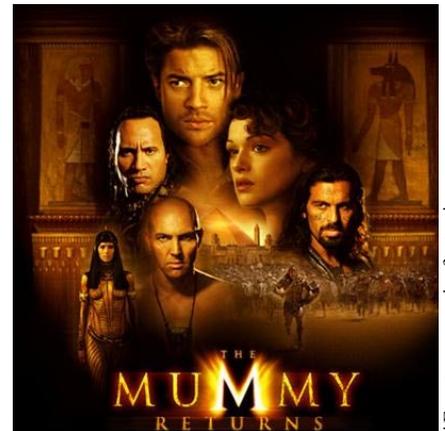
El Pergamino de Thoth es reemplazado por dos libros: uno para resucitar muertos (el Libro de los Muertos), y el otro para matar a los resucitados (el Libro de Amon-Ra). El esclavo de Imhotep ya no es “el nubio” sino Beni, quien lo servirá por simple codicia. Aparecen un grupo de momias de guerreros egipcios. Curiosamente el líder de los Medjai se llama Ardath Bey, que era la identidad falsa adoptada por Imhotep en 1932.

El aspecto de la Momia será distinto al habitual (envuelto en vendas). Se trata ahora de un húmedo cadáver en constante descomposición que, tras resucitar, “aspira” la vitalidad de los profanadores del Libro de los Muertos, dejándolos momificados. Sus poderes mágicos han aumentado: puede convertirse en un ventarrón de arena, levantar objetos pesados en el aire, resucitar a sus sacerdotes, reimplantarse un brazo cercenado, desatar una tormenta de arena “con su cara” entre otros poderes, lo cual puede resultar una extraña coincidencia con las metamorfosis vampíricas.

El film combina el terror con la acción y, por momentos, parece que estamos ante una aventura tipo “Indiana Jones”. Pero nunca se pierde la atmósfera tenebrosa del todo. El flash-back inicial, así como las escenas de “reconstrucción” de la Momia están bien hechas y realmente nos hacen saltar en nuestras butacas.

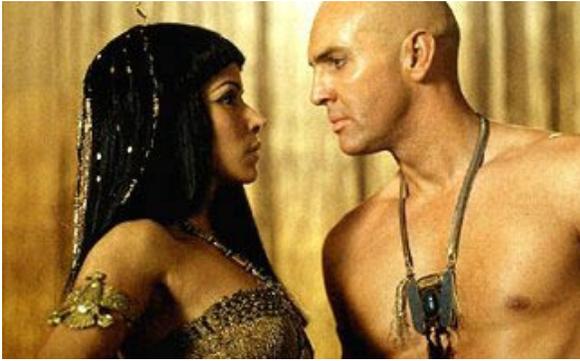
Podríamos decir que la tecnología le da cierto empujón a la película y nos muestra un Egipto mágico, misterioso y sumamente atractivo gracias a todos esos detalles que no siempre resaltan en primer plano como maquillaje, vestuario y utilería que tienen el brillo de la dedicación de un director y toda la gente que colabora en una producción cinematográfica.

Es gracias a la tecnología y los efectos especiales, que nuestro personaje de la momia dio un giro sorprendente de su propia imagen. Como hemos visto en algunas películas, en ocasiones nos mostraban movimientos un tanto torpes, otras veces la rapidez de sus transformaciones nos sobresaltaba y sorprendía. Después de 1999 la momia cambió su torpe y frágil cuerpo por uno más corpulento, ágil, resistente, además de “auto restaurable” y por supuesto inmortal, los vendajes ya no son esenciales como antes, mucho menos cuando nuestro personaje estrella se “regenera” y vuelve a la vida, pero vuelve para dejar de ser un cadáver y vivir en carne y hueso su eterno amor por la doncella antes prohibida.



*La Momia Regresa*, fue la continuación de la saga, debido al gran éxito de su predecedora.

\*Fuente: [www.cinefantastico.com](http://www.cinefantastico.com)



Esta “nueva” momia es totalmente opuesta a lo que comúnmente conocemos por momia, es ágil, humana y poderosa.

Obviamente, y tomando la maldición como pretexto, su nuevo cuerpo lo obtiene matando a quienes se vieron involucrados en el robo y saqueo de los famosos vasos canopes que guardaban sus órganos. Esta nueva imagen de la momia salió de lo convencional, aunque no para todos fue reprochable; mucho menos para el público femenino que deleitó su pupila con los pequeños atuendos y los grandes músculos del

actor Arnoldo Bolso intérprete de la momia. Al parecer la momia no volverá a interpretarse como antes, el ser semiparalítico de vendajes por todo el cuerpo pasó a ser la sombra y el pasado de lo que es después de una “regeneración”.

Sin embargo uno de los aspectos que han generado confusión y hasta un poco de desinformación por parte de ambas películas, es el uso de los hechos históricos, nombres y lugares que son inexactos y que sufren de cambios y variaciones, en ocasiones sutiles, otras veces muchos más drásticos. Por ejemplo observemos más de cerca y con más profundidad a los personajes en la película *La Momia Regresa*, nos daremos cuenta de un problema de concordancia en cuanto a la existencia de los personajes en el tiempo y en el espacio.

Para empezar Imhotep (la momia) fue un sacerdote y arquitecto de la III dinastía, estuvo entonces al servicio del faraón Zoser, por lo que su enamorada Anksunamón no debería tener ninguna relación con este importante arquitecto, ya que ella existió en la XVIII dinastía, fue hermanastra y esposa del famoso faraón Tutankamón y para rematar hija de la famosa reina hereje Nefertiti.

La protagonista Rachel Weisz hace las veces de la joven egiptóloga Evelyn Carnahan y Nefertiti, esto se da a partir de que Evelyn comienza a tener visiones de su vida pasada y descubre que fue Nefertiti y que su gran rival fue Anksunamón, en dichas visiones Evelyn se da cuenta de que el

amor entre Imhotep y Anksunamón llevó a esta última a matar al faraón, o sea al padre de Nefertiti, Evelyn. Como es de esperarse Imhotep tenía que ser revivido para recuperar a Anksunamón y juntos en pocas palabras dominar al mundo reviviendo al ejército de Anubis, por lo cual tienen que enfrentarse al Rey escorpión.

Entonces nos encontramos con que la momia se regenera de la misma forma que en la primer película pero de una sola vez, es decir matando a tres villanos al mismo tiempo, por lo que su regeneración es mucho más rápida y sin tanto embrollo. Por su parte nuestros protagonistas, Rick O'Connell y su esposa Evelyn tratan de impedir que Imhotep despierte al ejército de Anubis y al rey Escorpión para al mismo tiempo recuperar a su hijo, secuestrado por Imhotep y usado como guía, el niño portaba el brazalete de Anubis, este brazalete les mostraba los lugares donde debían estar antes de llegar a la pirámide escondida en el oasis de Am Shere donde se despertaría al ejército.

Todo lo anterior es sólo el ejemplo del uso de nombres, artefactos y personificación de dioses, que distan mucho de lo que es la realidad, en ambas películas además de mencionarse un sin fin de datos, creencias y lugares, también hace uso de lugares y personajes que jamás existieron, por ejemplo, "la ciudad de los muertos" o Hamunaptra, es una invención para hacer más interesante el guión, esto podría parecer un simple dato sin importancia, sin embargo para las personas estudiosas del tema y para todo entusiasta del tema de las momias y el antiguo Egipto, este tipo de datos inexactos crean además de una información errónea, un poco de duda y curiosidad sobre la veracidad de éste u otro dato expuesto en la película.

Si bien debemos estar conscientes que una película no puede seguir en muchas ocasiones el libro de la historia en un 100%, si tener presentes algunos de los puntos más importantes del cambio del mito de la momia, en esencia el más importante y el cual abordaremos, es el cambio de imagen de la momia, para lo cual veamos una comparativa de la momia de 1932 y la de 1999 a 60 años de su creación cinematográfica

# Momía vs. Momia

## Cuadro comparativo entre La Momia (1932) y la Momia (1999)

Aspectos a comparar :



\*Fuente: [www.agora.ya.com/perseo41/momias.htm](http://www.agora.ya.com/perseo41/momias.htm)



\*Fuente: [www.glensterberger.com/Mummy.htm](http://www.glensterberger.com/Mummy.htm)

Vendajes	Ser cubierto totalmente de vendajes, condición que soporta desde su entierro	Sólo porta vendajes a la hora de su momificación, después se deshace de ellos
Cuerpo Descompuesto pero conservado	Su cuerpo permanece conservado gracias a la momificación, nunca cambia de aspecto	Su cuerpo pasa de estar descompuesto a normal y carnal, sin la necesidad de vendas
Supuesta maldición a su alrededor	La maldición a su alrededor, le da fuerza y poderes para hacer cumplir su venganza	La maldición a su alrededor, le da fuerza y poderes, sin embargo va más allá de una venganza y planea la conquista del mundo
Movimientos corporales	Movimientos lentos y torpes, causados por su condición de muerto resucitado	Movimientos ágiles y sobrehumanos, la falta de ataduras le da al personaje total libertad de movimiento
Uso de magia y conjuros para causar el mal	Usa poca magia y conjuros visuales para cumplir su maldición	Exceso de magia y conjuros asombrosos para cumplir sus propósitos, desde tormentas de arena, hasta resucitar a los muertos
Uso del mundo egipcio	Toda su trama está basada en el mundo del antiguo Egipto y el descubrimiento de una tumba maldita	Uso del mundo egipcio, sin embargo el personaje se sitúa en los años 20.
Imagen ante el espectador	Su imagen es la de un monstruo amenazante, es una criatura maldita y repugnante	Su imagen es más amigable y cordial, pasa de ser un monstruo maldito a una persona normal y que podría pasar por cualquiera

Fuente: Cuadro comparativo realizado por los investigadores, con datos propios según la presente investigación.

## De caballero de colmillos a símbolo sexual

Ahora vayamos con la imagen del vampiro, a través de este reportaje hemos visto que el mito del vampiro ha conseguido la atención de los medios de comunicación los cuales han sabido explotar y conservar su imagen a lo largo del tiempo, este uso en los medios le ha generado al vampiro un cambio de imagen y toda una nueva atmósfera a su alrededor.

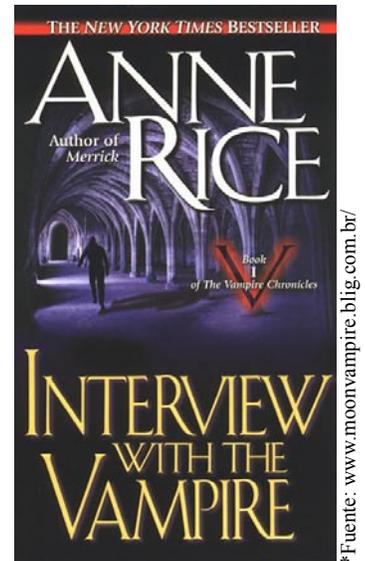
Un ejemplo claro de esto es la película de 1994 *Entrevista con el Vampiro* dirigida por Neil Jordan y tomada del Best Seller de la escritora Ann Rice, *Crónicas Vampiricas*.

En esta película podemos ver a una nueva generación de vampiros totalmente diferentes y hasta opuestos a la imagen impuesta ya por el actor Bela Lugosi y su clásica interpretación de un vampiro en *Drácula* de 1931.

Así que hablemos de la película en sí: el resultado visual total de la película es perfecto. Capta la penumbra, la suciedad, el lujo frágil y artesanal y las elaboradas ambiciones de los siglos XVIII y XIX.

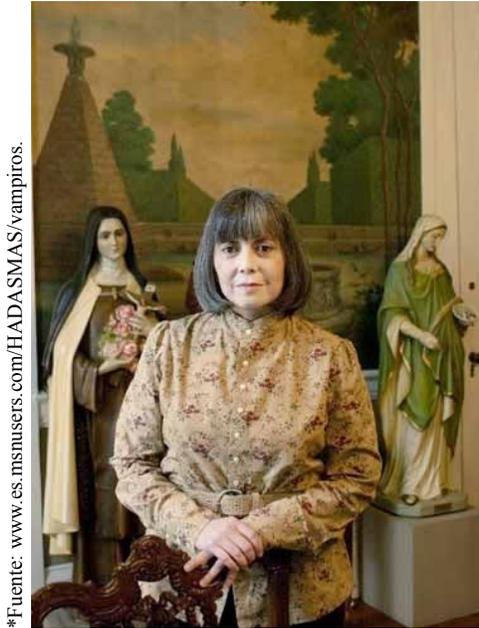
Acerca incesantemente al espectador a los rostros de los personajes para escucharles hablando suavemente, para ver sus ojos, sus bocas. Esto creó una sensación de intimidad magnífica y audaz.

Teniendo como actores principales a Brad Pitt y Tom Cruise, la película los muestra como dos vampiros sumamente sexuales y atractivos. La película logra el objetivo de la época victoriana de ser elocuente y amena, de ser profunda, interesante y divertida. Toda una proeza en una época en la que el “realismo” se ha convertido en sinónimo de “serio” y en que nos dicen que las películas sobre la vida cotidiana deberían contar con nuestro respeto por encima de todo lo demás.



Basada en la obra de Ann Rice, *Entrevista con el Vampiro* fue todo un suceso cinematográfico.

Los temas morales de la película se comprenden totalmente: somos capaces de imaginar la inmortalidad, pero no somos inmortales. Dentro de cada uno de nosotros hay un inadaptado. Ese inadaptado a veces parece un monstruo. En otras ocasiones puede actuar como un monstruo. Se trata de una película de la que el público comienza a hablar, a comentar, a discutir antes ni siquiera de abandonar la sala. Esta película invita al análisis, a volver a verla. Influye en la gente que la ve.



\*Fuente: [www.es.msnusers.com/HADASMAS/vampiros](http://www.es.msnusers.com/HADASMAS/vampiros).

La escritora *Ann Rice*, ha creado con su obra, toda una nueva generación de vampiros más modernos.

El excelente atrevimiento de la escena de la prostituta y el ataúd es profundamente inquietante. Te hace pensar en lo que harías si fueras Lestat. Te hace pensar en cosas que has hecho por razones absolutamente personales. Pero es repugnante. Las escenas panorámicas de París, Claudia bailando con Louis, Claudia dando vueltas con su nuevo vestido de adulta frente a las modistas, resultan espléndidas e inmensas imágenes.

El cabello de los personajes era extravagante. Brad Pitt con esa larga melena suelta en un salón de baile parisino del siglo XIX, pareciera más una chica hermosa que cualquiera de las presentes, pareciera en cierto grado un vampiro un poco gay, ¿esto podría ser posible en un vampiro? Tal pareciera que *Entrevista con el Vampiro* es una alegoría gay, como si fueran homosexuales disfrazados de vampiros, sin embargo, aunque podría existir un cierto grado de tendencia hacia alguna preferencia sexual los personajes de *Entrevista con el Vampiro*, no son homosexuales disfrazados de vampiros. Son nosotros. Están en nuestra soledad, en nuestro temor, en nuestro aislamiento moral y espiritual. Están dentro de nosotros, en nuestra crueldad, en nuestra desesperada búsqueda de compañía, calor, amor y seguridad en un mundo lleno de tentaciones maravillosas y horrores muy reales. Son seres falibles con el poder de los dioses y eso es exactamente lo que nosotros somos, todos.

El género lo influye todo pero no determina nada. Los vampiros trascienden el género. Como personas modernas nosotros trascendemos el género aunque nunca podemos huir de él. Vivimos en una época en la que no existen precedentes con respecto al género y la libertad. Jamás ha habido tanta prosperidad, conocimiento científico y tanta conciencia común de la violencia y la injusticia.

Nunca ha habido tanta riqueza real para tantos, combinado con la confrontación instantánea que nos muestran los medios de comunicación con la pobreza y el sufrimiento. Algunos vemos la vida como un horror, pero una historia de horror con un significado muy, muy grande.

Por otro lado y regresando al análisis, es de notar que la película no se introduce en las mentes de los vampiros obviamente. Realmente no recrea el desvanecimiento que sufren en la novela. No mostraba realmente la distorsión de los sentidos de los vampiros. En cualquier caso, constituyó una sustitución muy interesante.



\*Fuente: [www.members.tripod.com.mx/payoyasoo/vampiros](http://www.members.tripod.com.mx/payoyasoo/vampiros).

Algunos consideran que los vampiros de *Entrevista con el Vampiro*, son homosexuales.

En las escenas de ataque a las víctimas, la cámara enfoca con fuerza la mirada del vampiro atacando; Nos transmitió un retrato del ataque que tuvo un efecto visual enorme. A la película parece no intimidarle en absoluto el montón de películas malas de vampiros y escenas de vampiros que se habían hecho con anterioridad.

Es posible que este primer plano de la mirada del vampiro, esta atención a la coreografía de la escena del ataque, pretendía hacernos sentir el desvanecimiento. La película utilizó con mucho éxito una escena de levitación como sustitución al desvanecimiento inicial. Sea cual fuere la razón, una y otra vez, la película presenta el momento del ataque y la sumisión con mucha fuerza y un tratamiento serio.

En *Entrevista con el Vampiro* los vampiros son una metáfora del depredador que hay dentro de todos, y de que Louis, Lestat y Claudia (personajes principales) se dirigen directamente a nuestra faceta más despiadada...especialmente a aquellos de entre nosotros que vivimos en la próspera América del siglo XX, rodeados de lujo y milagros, y que sin embargo somos plenamente conscientes de lo que ocurre en otras partes del mundo.

Algunas de las cuestiones que la película plantea son: hasta dónde llegaremos para no estar solos; cuánto sacrificaremos moralmente con el fin de alcanzar nuestra definición del esplendor, la grandeza o la independencia; la naturaleza de la dependencia y el amor. La película no trata simplemente de la mera supervivencia; habla de la posibilidad de alcanzar grandes logros al igual que fortaleza; habla de alcanzar lo sublime.



\*Fuente: [www.vampiros\\_da\\_noite.zip.net](http://www.vampiros_da_noite.zip.net)

Estos “nuevos” vampiros son sensuales y hermosos.

La película está rodada desde nuestro punto de vista, el punto de vista del lector del libro o del espectador de la película. No es

una crítica. Es un comentario sobre algo que resulta muy enigmático. Louis nos está relatando la historia, pero la cámara no nos muestra lo que Louis ve ni cómo lo ve. La cámara permanece en las candilejas del escenario, como si se tratara de una obra de teatro, una actuación extraída del libro.

Repetidamente la cámara deja a los personajes entrar desde la derecha o desde la izquierda al igual que lo harían en un escenario de verdad; les acerca en las tomas medias en las que recitan sus frases decisivas. Se aleja en las escenas panorámicas, mucho más lejos que las sensaciones táctiles que Louis está experimentando y describiendo. Hay escenas en las que Louis no está presente. Sin embargo la historia en si, quizás es más eficaz a la hora de mostrar el alcance de la película, se trata de varias personas que hablan de la salvación y de la condena en un espectáculo de los vampiros que no tiene nada que envidiar a la extravagancia de la alta tecnología más moderna.



En *Entrevista con el Vampiro*, todo lo que sabemos sobre estos seres desaparece: no temen a la cruz, no se les mata con estacas y nisiquiera pueden transformarse en animales.

Aunque la película nos propone varias ideas interesantes como el que se pueda adaptar un vampiro a la época en la que vive, en la forma de vestir y de hablar; así como en las nuevas tecnologías que crea el hombre: el teléfono, la radio o los nuevos sistemas de transporte como automóviles o helicópteros, también maneja aspectos importantes que sin ellos, no podría ser considerada una cinta de vampiros, aún necesitan de la sangre para alimentarse, temen al sol y duermen en ataúdes, sólo por mencionar algunos.

Esto nos remite a la imagen y esencia de lo que es un vampiro, aunque la cinta cuenta con buenos efectos especiales y además hace uso de la tecnología para traer a la pantalla a vampiros mucho más “reales”, es de destacar que estos efectos no generan por ejemplo extrañas transformaciones o cambios de forma o cuerpo, como si fuera un clásico vampiro.

La diferencia más grande entre los vampiros que han pasado por la historia y los que nos muestra *Entrevista con el Vampiro* es que estos “nuevos vampiros” son más humanos, son como personas comunes y corrientes, que afortunada o desafortunada son inmortales y mucho más poderosas, en ningún momento llaman la atención o hacen notar su condición de vampiros, al contrario, buscan pasar desapercibidos y causando la más mínima atención hacia su parte.

Tenemos entonces a un vampiro que ha dejado la capa y el aspecto de Lord o Caballero, para convertirse en un ser más sencillo y socialmente más común, es difícil imaginar el personaje de Bela Lugosi como *Drácula* paseando por las calles del siglo XXI, mientras que el vampiro Louis es más creíble y más actual, de hecho en la misma película y como ya mencionamos antes, este

“nuevo” vampiro se adapta a su entorno, adopta la moda y los modismos actuales, convive con la tecnología y hasta usa su entorno como una nueva forma de conseguir su máspreciado tesoro: sangre.

Lo importante a destacar es entonces ese cambio del vampiro, pasando de ser un caballero de capa y bombín, a un galán de cine, totalmente sexual y hasta en cierto grado metrosexual, dejando atrás los modismos antiguos como una capa y un bastón, tal vez un reloj de cadena y un sombrero, para pasar a zapatos de diseñador, trajes a la medida, camisas limpias, relojes y corbatas elegantes para ahora ser ahora una criatura más hermosas que mortal, más un galán que aparte de todo es un vampiro, pareciera que los vampiros tienen ahora más seguidoras femeninas, sobre todo si el vampiro es Brad Pitt, no?.

\* \* \*

# Vampiro vs. Vampiro

## Cuadro comparativo entre Drácula (1931) y Entrevista con el Vampiro (1994)

Aspectos a comparar :



\*Fuente: [www.vampirismo/html/lugosi.peliculas](http://www.vampirismo/html/lugosi.peliculas).



\*Fuente: [www.cinefantastico.com](http://www.cinefantastico.com)

Apariencia	Su apariencia es elegante, un caballero, de capa y traje de etiqueta	Su apariencia es más moderna, trajes sport y apariencia más normal y actual
Necesidad de sangre humana	Su necesidad de sangre es permanente, sólo bebe sangre humana y sufre aun por la luz del sol	Su necesidad es permanente, sin embargo se alimenta de animales y otras criaturas, no sólo humanos, sufre aun por la luz del sol
Transformaciones	Tiene el poder de transformarse a voluntad en un murciélago y así poder volar	No tiene esta cualidad, no se transforma en ningún animal y mucho menos vuela, sólo puede levitar algunos momentos
Poderes sobrenaturales y creencias	Tiene poderes extraños, como dominar a sus presas y controlar a los animales, teme a los crucifijos.	Tiene poderes de telekinesis y comunicación telepática, sin embargo no teme a los crucifijos ya que no cree en Dios.
Ambiente donde se desenvuelven	Se desenvuelve en los años 20 y se adapta a esa época, no cambia de época ya que es eliminado o exterminado	Inicia su existencia en el siglo XVIII y llega hasta el siglo XXI, destaca que se adapta según la época que vive
Existencia de otros vampiros	No existen otros vampiros, pareciera ser el único de su especie maldita	No sólo existen tres o cuatro vampiros, sino toda una comunidad y cada uno con diferentes personalidades
Imagen ante el espectador	Su imagen es la de un monstruo amenazante, es una criatura maldita, sin embargo no es repulsivo es más bien enigmático	Su imagen es más amigable y cordial, pasa de ser un monstruo maldito a una persona normal y que podría pasar por cualquiera, destacando su belleza

Fuente: Cuadro comparativo realizado por los investigadores, con datos propios según la presente investigación.

## A MANERA DE CONCLUSIÓN

Sin duda alguna a lo largo del presente reportaje hemos visto cómo los medios de comunicación han mostrado a las momias y los vampiros en miles de historias, se han creado infinidad de personajes para ser difundidos en diferentes medios y muchas veces, si no es que todas, con un sólo propósito: vender y explotar la imagen de estos personajes.

Hemos visto a momias y vampiros en la literatura, convirtiéndose en protagonistas de grandes historias literarias, obras que han convertido a estos personajes en todas unas figuras de culto y referencia para la literatura universal, en el cine, aprovechando la pantalla para evolucionar su imagen a través de los años en miles de películas en donde vimos la creación e imagen tanto de momias como de vampiros, en los cómics, siendo divertidos e inofensivos o sensuales y sangrientos y en las nuevas tecnologías, acaparando juegos, videojuegos e incluso llegando mas allá con el Internet.

Esto ha generado bastante interés en la población, no sólo de México, sino del mundo entero. Los medios de comunicación han jugado un papel importante difundiendo mitos como los de momias y vampiros, propiciando así el gusto y, a veces el fanatismo de las personas, por estos personajes.

Sin embargo, es importante destacar, que no todas las personas se vuelven fanáticas de este tipo de personajes. Es muy cierto que se han creado historias de momias y vampiros para entretener a las personas y después generar el consumo de ciertos productos relacionados con el tema.

Con el presente reportaje, sondeo de opinión, resultados y gráficas podemos darnos cuenta de la gran influencia y peso de los medios de comunicación para presentarnos este tipo de mitos y conseguir el interés de las personas de una u otra forma, la mayoría de las veces con éxito.

Concluamos entonces los resultados obtenidos en nuestros sondeo de opinión, casi todas las personas entrevistadas no creen en los “vampiros” como un ser real, sino como un personaje inventado por los medios, caso contrario son las momias, ya que el público si cree que son reales y es más a este personaje (según los resultados) si se le puede ver y hasta visitar aun dejando de lado si es que son malditas o no.

El principal medio y por cual se conoce de ambos mitos, es la televisión, al ser un medio masivo y que se encuentra en constante contacto con la audiencia, es el que más influye en las personas, sobretodo en el público joven, el cual ven como común la imagen de momias y vampiros en los medios de comunicación, gracias a su constante aparición en programas, documentales o hasta comerciales.

Por ejemplo es de reconocerse que algunos medios como Discovery Channel o National Geographic hacen un gran esfuerzo por transmitir periódicamente muy buena información sobre ambos seres ya sea sobre las momias egipcias o la verdadera historia de Drácula, sin embargo sería importante tener este tipo de mensajes en canales, sobre todo, nacionales para que la información llegue a mayor número de personas.

Por último la mayoría del público esta consiente de la influencia de los medios de comunicación y de cómo ayudan estos a reforzar y difundir la imagen de las momias y vampiros, así como también en denunciar el uso que le dan los medios a ambos mitos, los cuales algunas veces mal informan y cambian aspectos importantes que muchas veces llegan a confundir y mal transmitir un mensaje a una pequeña minoría de la población receptora, la cual llega al punto de no poder distinguir la verdad con la ficción (en nuestro caso e investigación).

Pero definamos a esa pequeña minoría, según nuestra investigación apoyada en nuestras encuestas y sondeo de opinión, el público más susceptible a creer realmente en la existencia de un vampiro como el de las películas o una momia maldita, es aquel sector que cuenta con un bajo nivel de estudios, son estos los más propensos a creer y tomar como una “verdad” lo que se les muestra en los medios de comunicación.

Este fenómeno ya ha sido bien estudiado por otros aspectos sociales con respecto a la relación entre el público receptor y los medios de comunicación, por ejemplo en la política el sector más vulnerable a creer en la veracidad y compromiso de un candidato es aquel grupo social que cuenta con bajos recursos económicos y muy pocos estudios y cultura en general.

Sin embargo, los políticos, momias y vampiros no son tan diferentes como uno pensaría, tienen bastante relación entre ellos, veamos a estos tres personajes como criaturas que aparecen constantemente en los medios de comunicación, que en sí son todo un espectáculo y que muchas veces la audiencia se ha llegado a preguntar si existen, el vampiro chupa sangre, la momia maldita, el político honesto.

Sea cual sea el caso, recordemos que tanto las momias y vampiros son personajes creados para entretener y divertir, no al contrario de la política, la economía o la inseguridad que son aspectos mucho más reales, entonces recordemos que los medios han creado relatos y personajes sobre los mitos de momias y vampiros para hacer uso de ellos y comercializar en infinidad de formas logrando con éxito obtener el interés de la población.

Podría ser atrevido y divertido poder comparar las historias de momias y vampiros con las telenovelas... la base de la historia casi siempre es la misma, hay una víctima y un victimario, hay suspenso, terror, lágrimas, amor, muerte y la mayoría de las veces, triunfa el bien sobre el mal. Al final lo que importa es que como muchas otras historias, ya sea en libros, comics, películas o televisión estas son usadas como una forma de entretener.

El principal objetivo con este reportaje de investigación ha sido alcanzado, demostrar y analizar la relación que existe entre los medios de comunicación y los mitos creados por la humanidad, en donde los medios y los mitos viven una relación de dependencia uno del otro, ya que los medios utilizan a los mitos como fuente inagotable de historias y productos mientras que los mitos utilizan a los medios como una forma de inmortal presencia en el público.

\* \* \*

# FUENTES DE CONSULTA

## Bibliográficas

- Achilli Justin, *El libro del Clan Giovanni, Una guía para Vampiros*, España, Edición La Factoría, año 1999, pp. 66.
- Anne Rice, *Entrevista con el Vampiro*, España, Edición Grandes Bestsellers, año 1999, pp. 463.
- Baines John y Malek Jaromir, *Viaje por el Egipto de las pirámides*, Barcelona España, Ediciones Folio, Año 2002, pp. 148.
- Bigliano Marcelo, *Misterios Egipcios*, México D.F, Editorial Tomo, Año 2003, pp.114.
- Bigliano Marcelo, *Antología del Vampirismo*, México D.F, Editorial Tomo, Año 2003, pp. 117.
- Brodrick M. Morton, *Arqueología Egipcia*, Madrid España, Editorial Edimat Libros, Edición Especial, Año 2002, pp. 188.
- Cantu Juan, *Los misterios de la arqueología, la civilización de los faraones, realidad y magia en el antiguo Egipto*, Barcelona España, Editorial de Vecchi, Año 1974, pp. 250.
- Ibarrola Jiménez Javier, *El Reportaje*, México D.F, Editorial Gernika, Año 1988, pp. 135.
- Jackson Nigel, *El libro completo de los Vampiros*, México D.F, Editorial Tomo, Segunda Edición Año 2000, pp. 184.
- Jiménez Iker y Aracil Miguel, *Vampiros, Mito y Realidad de los no muertos*, Madrid, México, Editorial Edad, Segunda Edición Año 2003, pp. 183.
- Julián Nadia, *Enciclopedia de los Mitos*, Barcelona España, Editorial Océano, Año 1995, pp. 400.
- Lara Peinado Federico, *Egipto*, Madrid España, Edición especial para Promo libro, Año 2003, pp. 133.

- Palao Pons Pedro, *El enigma de las momias en el mundo*, Madrid España, Editorial Edimat Libros, Edición Especial, Año 2003, pp. 189.
- Rojas Avendaño Mario, *El Reportaje Moderno*, México D.F, UNAM, Año 1976, pp. 228.
- Solís José Antonio, *Guía de Egipto*, La Coruña España, Ediciones El Arca de Papel, Año 2002, pp. 127.
- Solís José Antonio, *La Maldición de Tutankamon*, La Coruña España, Ediciones El Arca de Papel, Año 2003, pp. 93.
- Stephen Geoffrey Kira, *El Mito: Significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*, Barcelona España México, Ediciones Paidós, Año 1985, pp. 310.
- Stoker Bram, *Drácula*, México D.F, Ediciones Punto de Lectura, Año 2000, pp. 476.
- Urbiola Oscar e Indurain Noelia, *Vampiros, el mito de los no muertos*, Madrid España, Editorial Tikal, Año 2001, pp. 1500.

## Hemerográficas

- Maxximo Evento, Exordium, *Vampiro, la Mascarada*, México D.F, Editorial Ediposter, Año 1999, pp. 16.
- Misterios del hombre y el mundo, *Vampiros, Sexo, Sangre y Muerte*, México D.F, Mina Editores, Año 2001, pp. . 40.
- Quo, Revista, *Vampirismo, la subcultura alrededor de los chupa sangre*, México D.F, Editorial Televisa, Edición mensual, Año 2001, pp. 38.
- Mas Allá, *Criaturas de la Oscuridad* , España, Madrid. Editorial MC Ediciones, Año 2006, pp. 32-35.

## Cibernéticas

- Novoa Guzman Alberto, *Imothep, una momia en el cine*, página española, [www.momiasenelcine.ravenous.esp](http://www.momiasenelcine.ravenous.esp) consultada el 15 de mayo de 2005.
- Ramirez Roberto, *Los años de Universal, Monstruos en el cine*, página mexicana, [www.elcineysusmosns.terra.degesi.com](http://www.elcineysusmosns.terra.degesi.com), consultada el 10 de mayo de 2005.
- Jordan Michael, *Drácula y el cine*, página española, [www.sinrelatos.morticia.esp](http://www.sinrelatos.morticia.esp), consultada el 23 de mayo de 2005.
- Farreti Dante, *Boris Karlof, la momia del cine*, página argentina, [www.argentinabusca.arenasydesierto.org/123res](http://www.argentinabusca.arenasydesierto.org/123res). Consultada el 3 de mayo de 2005
- Instituto de Egiptología de España. *Momias y Comics*. página española, [www.egiptologia.com/sce/castellano/comic](http://www.egiptologia.com/sce/castellano/comic). consultada el 16 de marzo 2006.
- Sara Guzmán. *Momias en México*. Página mexicana. [www.cnca.gob.mx](http://www.cnca.gob.mx). consultada 02 de marzo del 2006.

## Filmográficas

- La Momia (*The Mummy*) 1932, Estados Unidos, Director: Kart Freíd, Protagonizada por Boris Karloff. Formato DVD, Casa Universal video, Duración 75 min. B/N Genero: Horror, Clasificación B apta para adolescentes y adultos.
- Drácula (*Drácula*) 1931, Estados Unidos, Director: Tod Browning, Protagonizada por Bela Lugosi, Formato DVD, Casa Universal video, Duración 72 min. B/N, Genero: Horror, Clasificación B apta para adolescentes y adultos.
- La Momia (*The Mummy*) 1999, Estados Unidos Director: Stephen Sommers, Protagonizada por Brendan Fraser. Formato DVD, Casa Universal video, Duración 124 min., Color, Genero: Suspenso-Acción, Clasificación B apta para adolescent. y adultos.
- Entrevista con el Vampiro (*Interview with the Vampire*) 1994, Estados Unidos, Director: Niel Jordán, Protagonizada por Brad Pitt, Formato DVD, Warner Bros video, Duración 123 min., Color, Genero: Horror, Clasificación B apta para adolescentes y adultos.
- El Vampiro (*El Vampiro*) 1959, México, Director: Fernando Méndez, Protagonizada por German Robles, Formato DVD, Casa Universal Video, Duración 74 min. B/N, Genero: Horror, Clasificación B apta para adolescentes y adultos.

## Entrevistas

- Psiquiatra José Miguel Gaona, Lic. En Psiquiatría, UNAM México, entrevista realizada en CU, 27 de Julio del 2006. Entrevista realizada por los investigadores.
- Egiptólogo José Barrera Gil, Lic. En Biología y Egiptólogo, UNAM México, entrevista realizada en Preparatoria 7, 05 de Agosto del 2006. Entrevista realizada por los investigadores.
- Comunicador Gaelo Gutiérrez, Lic. En Comunicación y Periodismo, Jefe de Información de Editorial Mina, Empresa Mina Editores, entrevista realizada en Editorial Mina, Tokio N° 242 México, 21 de Julio del 2006. Entrevista realizada por los investigadores.
- Entrevista a Germán Robles. Por Rosa Elvira Vargas. La Jornada. *Interpretar a cristo y al anticristo han sido mis dos grandes pasiones* Viernes 2 de Noviembre de 2001. Entrevista tomada de la sección cultura de la Jornada.
- Entrevista a Patricia Velásquez. Por: Arturo Cruz Barcenás. La Jornada.. *Las momias me divierten y son algo extrañas*. Viernes 25 de mayo de 2001. Entrevista tomada de la sección espectáculos de la Jornada.

ANEXO.

CUESTIONARIO APLICADO EN  
EL SONDE DE OPINIÓN.

**Universidad Nacional Autónoma de México.  
Facultad de Estudios Superiores Aragón.**

La siguiente encuesta es para conocer su opinión acerca de momias y vampiros

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Escolaridad: \_\_\_\_\_

Instrucciones: conteste las siguientes preguntas según su criterio.

1. ¿Qué son los vampiros?

- a) Un humano que viste de negro y sale por las noches
- b) Un ser maldito de colmillos que se alimenta de sangre
- c) Un ser vivo que puede convertirse en murciélago
- d) Un ser inventado por el cine, la TV y las revistas

2. ¿Por qué medio conoces del tema de los vampiros? (puede marcar más de una opción)

- a) Cine b) TV c) Videojuegos d) Comics e) Libros

f) Otro:

¿Cuál? \_\_\_\_\_

3. ¿Qué vampiros famosos conoces? (puede marcar más de una opción)

- a) Vampirella b) Conde Patula c) Drácula
- d) Nosferatu e) Otro: ¿Cual? \_\_\_\_\_

4. ¿Crees que los medios juegan un papel importante en la difusión del tema de los vampiros?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Qué son las momias?

- a) Un ser maldecido en la antigüedad que puede regresar a la vida
- b) Un cuerpo enterrado vivo que tiene una maldición
- c) Un cuerpo preservado de manera natural o por el hombre
- d) Un ser inventado por el cine, la TV y las revistas

6. ¿Por qué medio conoces del tema de las momias? (puede marcar más de una opción)

- a) Cine b) TV c) Videojuegos d) Comics e) Libros

f) Otro:

¿Cuál? \_\_\_\_\_

7. ¿De que momias famosas haz oído hablar? (puede marcar más de una opción)

- a) Faraón Tutankamón b) Mumm-Ra, el Inmortal c) Momias de Guanajuato
- d) Imhotep e) Otra ¿Cuál? \_\_\_\_\_

8. ¿Crees que los medios juegan un papel importante en la difusión del tema de las momias?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

¿Por qué? \_\_\_\_\_

9. ¿Describe brevemente como recuerdas a una momia y a un vampiro?

MOMIA: \_\_\_\_\_

VAMPIRO: \_\_\_\_\_

RESULTADOS OBTENIDOS  
GRÁFICAS Y RESULTADOS.

Los siguientes son los resultados de la encuesta y sondeo de opinión realizados en el mes de mayo del 2006.

Teniendo los siguientes resultados y condiciones

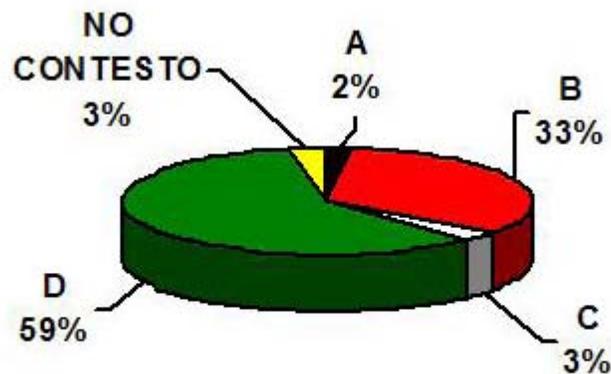
- 100 encuestas realizadas
- 51 hombres y 49 mujeres
- 69 jóvenes de edades comprendidas entre los 18 y 29 años
- 31 adultos de edades comprendidas entre los 30 y 66 años
- Nivel escolar: Secundaria: 10 personas  
Preparatoria o bachillerato: 35 personas  
Carreras Técnicas: 7 personas  
Licenciatura: 48 personas

A continuación veremos cada pregunta con sus respuestas y el resultado de cada una de estas, observaremos que respuesta es la que tiene más peso en el público y después compararemos estos resultados para dar una conclusión al respecto.

¿Qué son los vampiros?

- Un humano que viste de negro y sale por las noches
- Un ser maldito de colmillos que se alimenta de sangre
- Un ser vivo que puede convertirse en murciélago
- Un ser inventado por el cine, la TV y las revistas

Grafica N° 1.Opinión de la población sobre vampiros\*

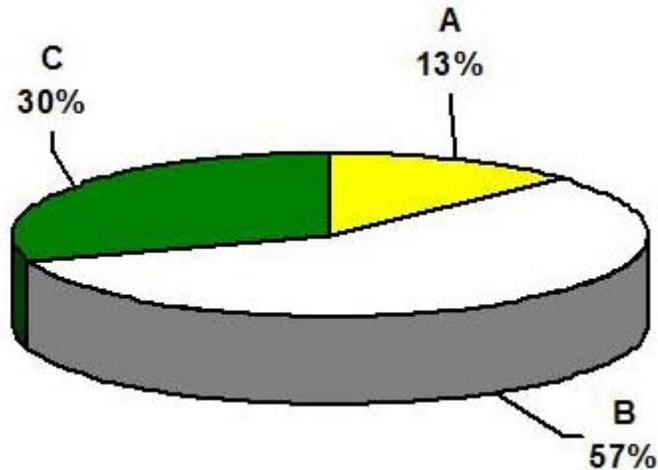


\* Fuente: Sondeo de opinión realizada a 100 personas en el DF, en Mayo del 2006.  
Elaborado por Yadhyra Sánchez y Carlos Hernández.

¿Cual es el estereotipo que maneja el cine sobre los vampiros?

- a) Un ser que se baña en sangre y esta vivo
- b) Un ser de capa y pelo relamido, elegante, que se alimenta de sangre
- c) Una criatura de la noche que ve su muerte muy lejana y vuela

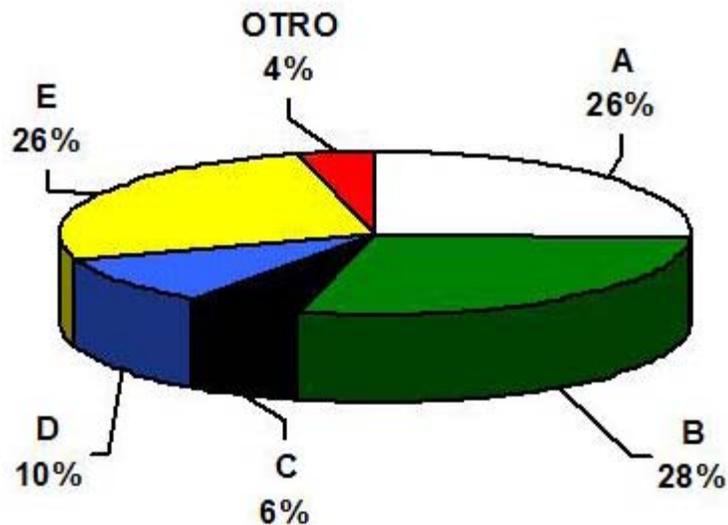
Grafica N° 2. Opinión sobre los estereotipos del vampiro y el cine\*.



¿Por qué medio conoces del tema de los vampiros?

- a) Cine
- b) TV
- c) Videojuegos
- d) Comics
- e) Libros
- Otro:

Grafica N° 3. Medio por el cual conoce sobre vampiros\*.

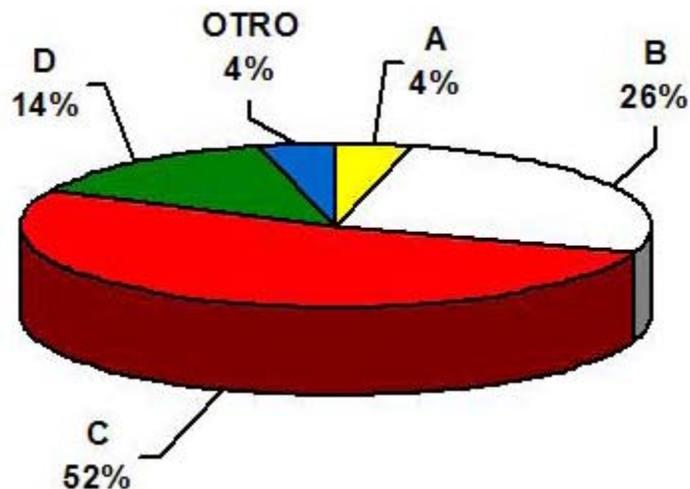


\* Fuente: Sondeo de opinión realizada a 100 personas en el DF, en Mayo del 2006. Elaborado por Yadhyra Sánchez y Carlos Hernández.

¿Qué vampiros famosos conoces?

- a) Vampirella
- b) Conde Pátula
- c) Drácula
- d) Nosferatu
- Otro

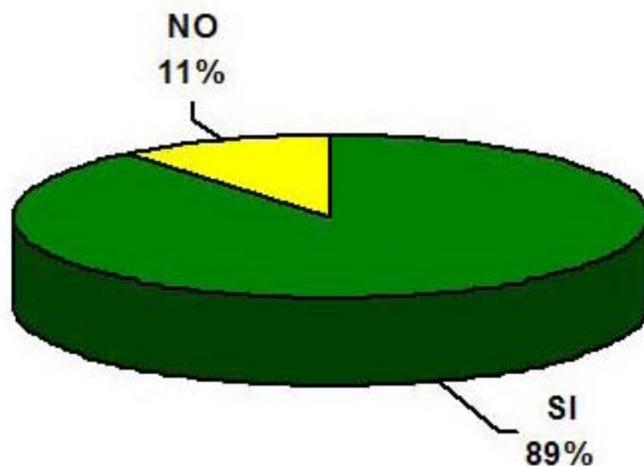
Grafica N° 4. Vampiros Famosos\*.



¿Crees que los medios juegan un papel importante en la difusión del tema de los vampiros?

SI NO

Grafica N° 5. Influencia de los medios\*.

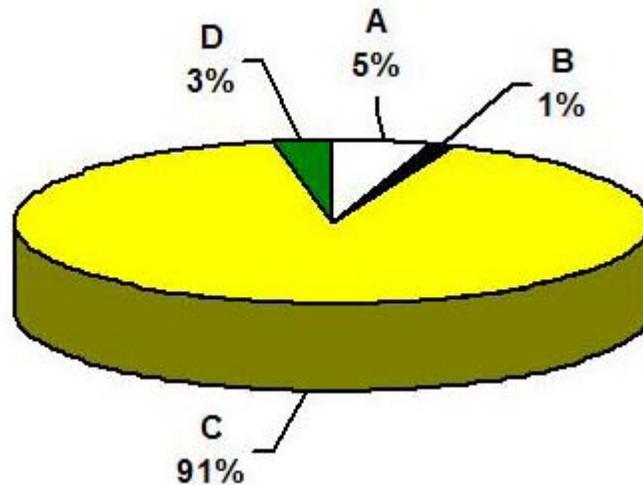


\* Fuente: Sondeo de opinión realizada a 100 personas en el DF, en Mayo del 2006. Elaborado por Yadhyra Sánchez y Carlos Hernández.

¿Qué son las momias?

- a) Un ser maldecido en la antigüedad que puede regresar a la vida
- b) Un cuerpo enterrado vivo que tiene una maldición
- c) Un cuerpo preservado de manera natural o por el hombre
- d) Un ser inventado por el cine, la TV y las revistas

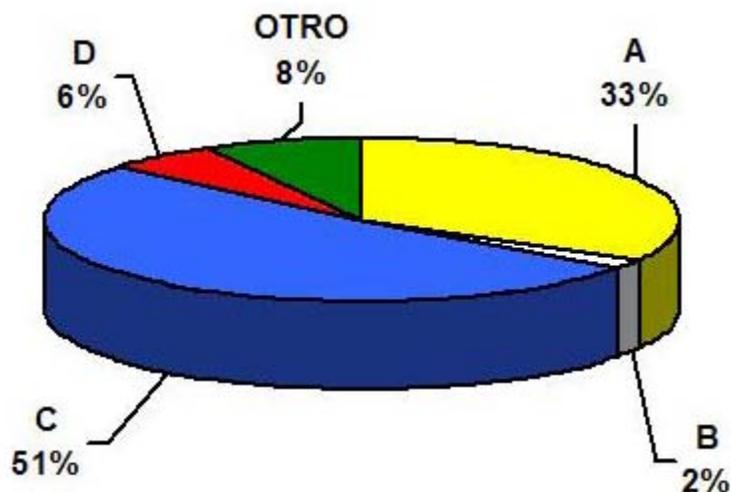
Grafica N° 6. Opinión de la población sobre momias\*.



¿Describe brevemente como recuerdas a una momia?

- a) Cadáver conservado
- b) No las he visto
- c) Envuelta en vendas
- d) Un ser maldito
- Otro

Grafica N° 7. Opinión de la población sobre la imagen de las momias\*.

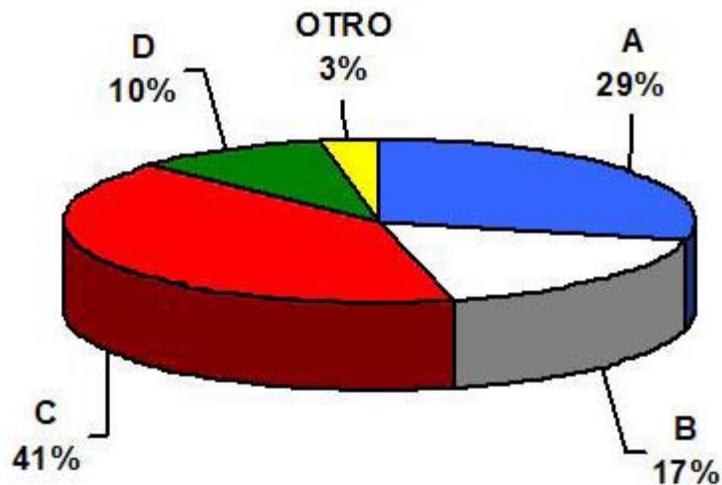


\* Fuente: Sondeo de opinión realizada a 100 personas en el DF, en Mayo del 2006. Elaborado por Yadhyra Sánchez y Carlos Hernández.

¿De que momias famosas haz oído hablar?

- a) Faraón Tutankamón
- b) Mumm-Ra, el Inmortal
- c) Momias de Guanajuato
- d) Inmothep
- Otro

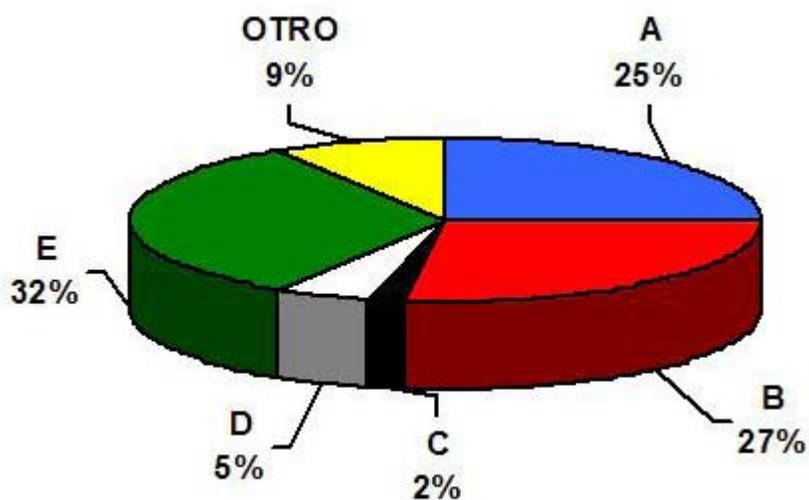
Grafica N° 8. Momias Famosas\*.



¿Por qué medio conoces del tema de las momias?

- a) Cine
- b) TV
- c) Videojuegos
- d) Comics
- e) Libros
- Otro

Grafica N° 9. Medio por el cual conoce sobre momias\*.

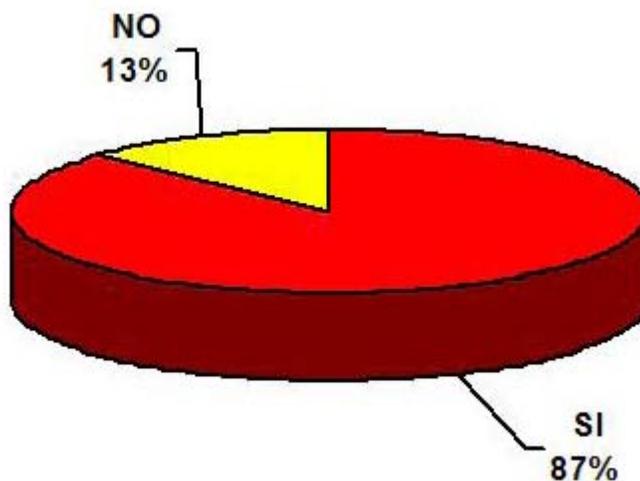


\* Fuente: Sondeo de opinión realizada a 100 personas en el DF, en Mayo del 2006. Elaborado por Yadhyra Sánchez y Carlos Hernández.

¿Crees que los medios juegan un papel importante en la difusión del tema de las momias?

SI NO

Grafica N° 10. Influencia de los Medios\*.



\* \* \*

\* Fuente: Sondeo de opinión realizada a 100 personas en el DF, en Mayo del 2006.  
Elaborado por Yadhyra Sánchez y Carlos Hernández.