

---

---

**Envuelto en la más densa de las tinieblas, teñido de horror y erotismo, el mito del vampiro sigue vivo -y no sólo en ajadas películas o en versiones modernas- porque los vampiros viven esencialmente en nuestro subconsciente. Mudan su piel, toman diferentes formas culturales y se transforman proteicamente siguiendo el hilo de los tiempos. Acechan en los rincones más tenebrosos de nuestra psique, donde los fluidos vitales y las concepciones de la vida, la muerte y la resurrección se funden con las pulsiones más oscuras de nuestros miedos y deseos.**

---

---

**Francisco Javier Arriés**

---

**E**N torno a los vampiros, y en todo lo que concierne a la actividad de ultratumba, hay un verdadero enredo ideológico. La primera vez que aparece escrito el vocablo *vampiro*, para definir a ciertas "entidades" asociadas a cadáveres o a espectros de difuntos que tienen la fea costumbre de absorber el fluido vital que subyace en la sangre de los vivos data de 1721. El origen de este vocablo ha dado lugar a muchas teorías, de las cuales la más extendida la hace derivar del eslavo oriental *upyr*, procedente a su vez del turco *uber*, que significa hechicera. Este término de "vampiro" habría sido el causante de que se nombre así a ciertos murciélagos hematófagos

(chupadores de sangre) sudamericanos, y no a la inversa.

El vampiro eslavo, sin embargo, emparentado desde el punto de vista mitológico con otros seres de origen clásico y asiático, es tan sólo uno de los muchos seres legendarios que podemos englobar en la categoría, más amplia, de "parásitos" míticos. Viajemos por tanto a lo largo y ancho del planeta para buscar a algunos de estos "parásitos del alma", para detenernos en la estrella más preciada de la literatura y de la ficción de terror: el *upiro* eslavo.

### **ASIA: TERROR EXÓTICO**

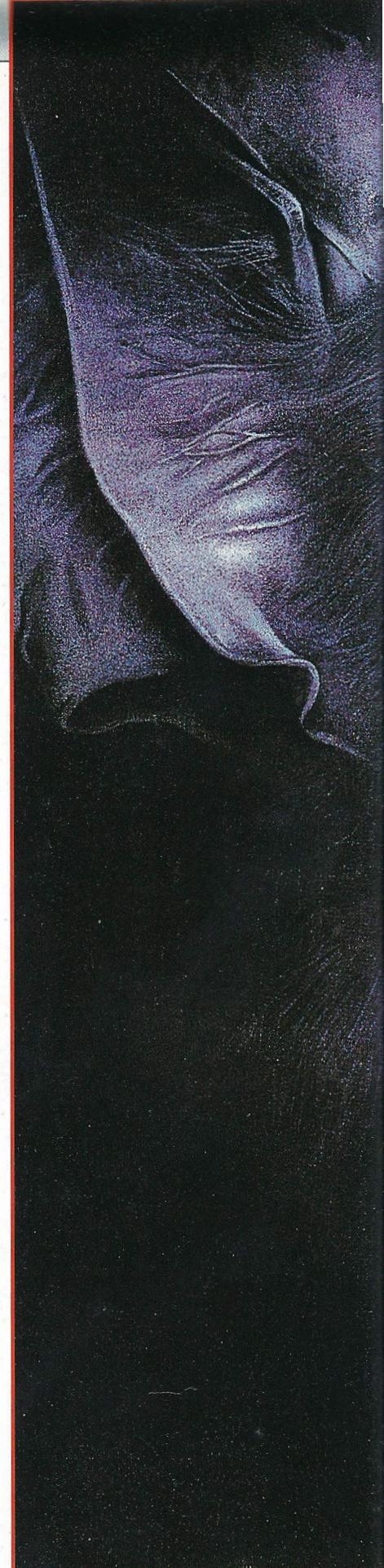
Nos dirigimos hacia China. Allí, las historias de fantasmas y de espíritus animales abundan en la literatura y en los relatos populares sujetos a la influencia del taoísmo, que con el tiempo deriva en un impresionante y complejo marco de creencias mágicas. Hacia el siglo III a.C., **Chi-Wu-Lhi** deja constancia de la creencia en entidades vampíricas o *Ch'ing-Shih*. Este espíritu, de uñas inusualmente largas y con blancas cabelleras que cubren sus torsos, actúa tomando posesión del alma o *Po* de un difunto. Durante la noche, surge de la tumba para sorber la sangre de los vivos.

En Japón temen al *jikininki*, espíritu errante que expía sus culpas en los lugares donde vivió. Su castigo consiste en devorar a los muertos recientes.

Por último, entre los hindúes encontramos a ciertos *rakshasas*, ogros-demonios que se dedican, entre otras lindezas, a frecuentar cementerios, animar cadáveres y devorar seres humanos. Aún más temibles son los *piçaka* o *pisarch*, semejantes a los *rakshasas* en muchos rasgos, pero todavía más violentos.

### **OCEANÍA: LA MUERTE QUE SOBREVUELA LAS ISLAS**

En la isla filipina de Cagayan Jolo temen especialmente a los *berbalangs*, seres de apariencia humana con ojos hendidos como los felinos. Los *berbalangs*, mencionados por **Dion Fortune** en su *Autodefensa Psíquica*, tienen la zona blanca del ojo teñida de un rojo brillante, ven en la oscuridad y pueden volar. Entre sus actividades gastronómicas están las



# VAMPIR



**El pa-lis, “devorador de pies”, sorbe la sangre de aquellos que se duermen en el desierto lamiéndoles los pies. Dos camelleros de Ispahán, según cuenta una leyenda, escaparon a su acción echándose a dormir y colocando el uno las plantas de sus pies en las del otro.**

de violar tumbas para beberse la sangre de los cadáveres o devorarlos y la de asaltar silenciosamente a los vivos en sus propias casas. El único ruido que les delata es el batir de sus alas.

Los *langsuir* malayos son mujeres que han perdido a sus hijos. Llevadas por el dolor salen de su cuerpo o se transforman en terroríficas aves con un agujero en la nuca, a través del cual sorben la sangre de los niños. Siguiendo idéntico modelo, un ser, nacido quizá de la visión de la placenta y de las cabezas de los niños emergiendo de las mujeres que dan a luz, es el *penanggalan*, una cabeza volante de mujer con los intestinos colgando de su cuello, que se alimenta de la sangre de las parturientas y de los recién nacidos.

En las islas Fidji hallamos a *Rati-Mbatindua*, divinidad infernal cuyo nombre alude al único diente que posee. Este ser tiene la desagradable costumbre de presentarse en forma humana, con alas en lugar de brazos, con las que se desplaza en forma de centella incandescente para devorar los cadáveres con su único diente.

#### **AMÉRICA: EL PODER DE LA SANGRE**

Entre los indios araucanos encontramos la creencia en al menos tres tipos de “parásitos mitológicos”: el *chonchonyi*, una especie de cabeza humana cuyas grandes orejas le sir-

# IIROS

ven de alas con las que desplazarse para penetrar en las habitaciones de los enfermos; si éstos se encontraban solos, luchaban con ellos hasta matarlos con el objeto de alimentarse de su sangre. El segundo, el *coco-colo*, no es un vampiro que ataca en forma de refresco, sino una especie de basilisco horrible, nacido del huevo de un gallo. Extraía su saliva a las víctimas, provocándoles fiebres y, posteriormente, la muerte. El *pihuechenyi*, por último, en forma de serpiente alada, actúa en los bosques. Busca a los incautos que se han quedado dormidos accidentalmente para chuparles la sangre.

Viajamos ahora hasta América Central para visitar el panteón *nahuatl*. Allí encontramos a las *cihuapipiltin* —“mujeres nobles”—, o *cihuateteo* —“mujeres diosas”—. Son las almas de aquellas que murieron dando a luz un guerrero, que se convierten al morir en una feroz *mazihuaquezque* o “mujer guerrera”. Una vez muerta, la partera se dirigía a la difunta de forma ritual como a una heroína autosacrificada. Después, el marido se la llevaba, seguido de un cortejo formado por la partera, ancianas y un grupo de actores caracterizados de guerreros. Al llegar el ocaso era enterrada en un templo, donde el esposo y algunos amigos montaban guardia durante cuatro días para evitar que el cadáver fuera robado por los *telpopotchin*, los jóvenes que a veces asaltaban a la comitiva y cortaban el dedo medio de la mano izquierda de la difunta por su valor como talismán guerrero, o burlaban la vigilancia para llevarse los cabellos de la muerta.

Peligrosos eran también los hechiceros que intentaban robar el brazo izquierdo por su poder para realizar hechizos. Cada 52 años, las *cihuapipiltin*

bajaban a la tierra añorando a sus niños. Aparecían con su horrible aspecto (descarnadas, pálidas, con garras en lugar de pies y manos) ante los hijos de otras mujeres, provocando enfermedades y muertes entre infantes y jóvenes. Y no mejor aspecto presentaban las *lugaru* de Nueva Granada, procedentes quizá del Congo o de Guinea, quienes aparecían en forma de ancianas decrepitas en busca de su ración de sangre para entregársela al *espíritu del mal*.

## ORIENTE PRÓXIMO: GASTRONOMÍA TERRORÍFICA

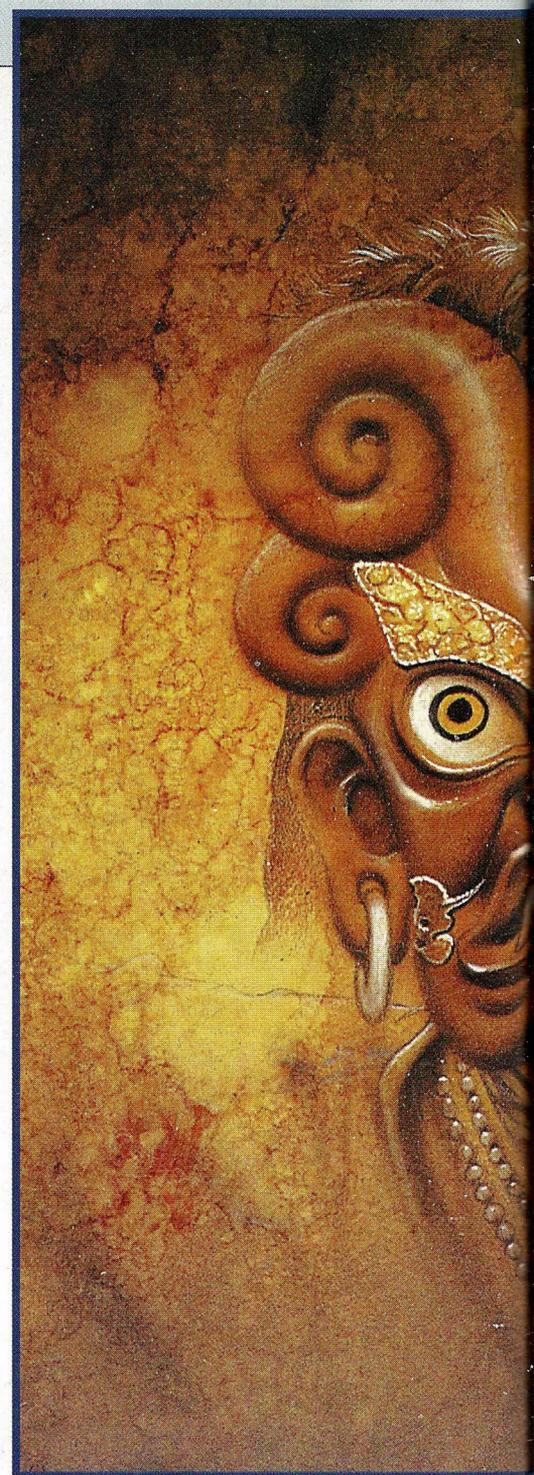
Nos vamos acercando paulatinamente a lo que pueden ser los precedentes del vampiro europeo. Un papiro tebano refleja la creencia de los egipcios en los *khu*, fantasmas de reos ejecutados que por las noches resurgen de sus cadáveres para alimentarse de la sangre de los jóvenes.

De Mesopotamia procede la maligna *Lamatshu* o *Lamashtu*, representada como una mujer con cabeza de león y garras de rapaz o de buitre. Intentaba arrebatarse la vida a las parturientas; si no lo conseguía, secaba la leche de las nodrizas o las convencía tomando la forma de una mujer cuyo hijo había muerto, o bien rogaba a la incauta que le dejara darle de mamar al bebé. Si lo conseguía, devoraba al niño o se alimentaba de su sangre. No menos peligrosos eran los *edimú* o *ekim-mú*, almas de difuntos que no habían sido enterrados ni habían sido objeto de las ceremonias fúnebres. A veces se posesionaban de los vivos para obligarles a la práctica del canibalismo.

La *Lilith* judía, por su parte, deriva de la *Ardat Lili* o *Lilitú* babilónica. Emparentada con los *lilim* o espíritus de la noche, era una entidad demoníaca que provocaba sueños lascivos en el hombre con el objeto de robar su semen y engendrar monstruos, un precedente de los incubos y súcubos medievales. Más tarde, en la demonología hebrea, pasó por ser la primera mujer de *Adán* expulsada del paraíso, un demonio horrible que raptaba a los niños menores de 8 días (los no circuncidados) y a las niñas de menos de 20 días para beber su sangre.

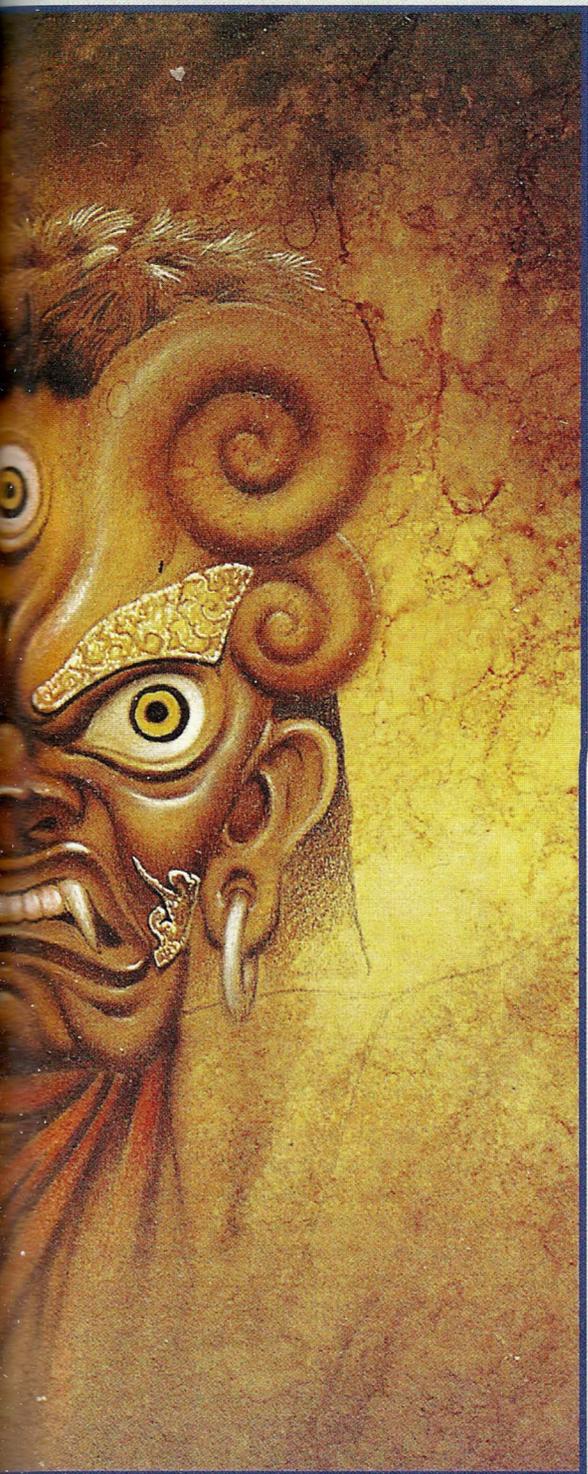
## VAMPIROS EN LAS MIL Y UNA NOCHES

Ya en el mundo islámico encontramos a los *ghuls*, protagonistas de varios relatos de *Las Mil y Una Noches*. En uno de estos entretenidos y exóticos cuentos, un príncipe encuentra a una mujer, una *ghul* dispuesta a llevárselo a sus hijos para que le devoren. Pero el espectro desaparece al invocar a *Alá*.



Más curioso aún es el *pa-lis*, “devorador de pies”, que sorbe la sangre de aquellos que se duermen en el desierto lamiéndoles los pies. Dos camelleros de Ispahán, según cuenta una leyenda, escaparon a la acción de un *pa-lis* echándose a dormir y colocando el uno las plantas de sus pies en las del otro. Al cubrirse con sus ropas sólo quedaban fuera sus cabezas. El espectro no pudo hacer nada y se alejó diciendo: “He viajado por mil y treinta y tres valles hasta esta extraña noche, pero jamás vi hombres con dos cabezas y sin pies.” El *ghul* o *Gélô* es una versión tardía de su homónimo sumerio. A él se refiere **S. Juan Damasceno** cuando menciona una creencia de los musulmanes según la cual los “... *géludos* son mujeres que viajan por los aires, y que con desprecio de los cerrojos y de las cerraduras penetran en las

**La figura del vampiro se encuentra documentada ya en el siglo VI. Los vampiros rusos eran llamados *camnúp e ynóp*, y aparecen ya en textos que se refieren a ellos en los siglos XI y XII. Un método para librarse de su amenaza es el ya conocido de comer pan amasado con sangre de una de estas criaturas.**



grecolatina hallamos a ciertas *lamias*, y a las *empusas*, seres inmundos con ancas de asno que tomaban la forma de mujeres hermosas con objeto de seducir a los hombres. Una vez que yacían con un humano, esperaban a que se durmiese para chupar su sangre y su vitalidad hasta provocarle la muerte.

Por su parte, los romanos creían en las *Striges*, especie de espectros semihumanos con forma de aves nocturnas, asociadas más tarde a las lechuzas. Estos pajarracos de plumaje blanco se dedicaban a atacar a los niños, desgarrándolos con el objeto de beber su sangre.

Probablemente estén emparentados con estos personajes la *xuxona* gallega, bruja que chupa la sangre de los niños causándoles anemia; y la *guaxa* asturiana, que en forma de vieja espantosa con ojos de fuego hace lo mismo con el único diente que posee.

### **CELTAS Y NÓRDICOS: BELICOSOS HASTA MUERTOS**

El danés **Saxo Grammaticus** nos narra en su *Gesta Danorum* la historia de dos compañeros de armas, **Assmeith** y **Asmund**, cada uno de los cuales juró seguir al otro a la tumba. Assmeith murió en combate, y Asmund cumplió su juramento. Fue construido un túmulo en cuyo interior dejaron el cuerpo de Assmeith, junto al cual se sentó Asmund, resuelto, sin decir palabra. Dejaron allí las armas, las posesiones y los caballos de ambos. Luego cerraron la tumba.

Un siglo después llegó un caballero sueco con su tropa. Los lugareños le contaron la historia. Los suecos se dirigieron al lugar y abrieron la tumba, en cuyo interior se oía el entrecuchar de espadas y el estrépito de una feroz reyerta. Uno de los guerreros descendió a la cripta mediante una soga. Sin embargo, el que subió fue Asmund, quien, como era costumbre entre los antiguos guerreros nórdicos, contó en improvisados versos lo sucedido, antes de desplomarse ante su atónita audiencia: Una vez cerrada la tumba, Assmeith, o mejor dicho, el cuerpo del noble movido por un demonio, se levantó, descuartizó y devoró a los caballos, revolviéndose después contra Asmund con la misma intención. Éste, sin inmutarse, tomó su espada, y ambos se enzarzaron en un combate que duró un siglo. Al fin Asmund consiguió

casas a través de las puertas cerradas, y dan muerte a los niños. Otros dicen... que comen el hígado de los niños a que dan muerte y que se beben la sangre de las inocentes víctimas..."

Las mujeres temen especialmente a un genio rubio llamado *Al*. Ataca a las parturientas durante el sueño con la intención de devorar su hígado. Como prevención se colocan armas blancas bajo la almohada, pero si el genio es cogido "in fraganti" debe despertarse a la víctima al grito de "¡Ya, Maryam!".

### **EL MUNDO GRECOLATINO: TERROR CLÁSICO**

Las almas de los difuntos viven en el Hades una existencia difusa y anodina, y sólo se consuelan cuando pueden gustar de la sangre vertida en sacrificios por los vivos. En la cultura

**La fuerza y velocidad de los vampiros son sobrehumanas. Parecen dominar los agentes atmosféricos y controlar a los muertos, además de ejercer sobre los vivos un extraño poder hipnótico. Pueden hacerse invisibles, cambiar su tamaño, colarse por la cerradura, convertirse en humo y aparecer en forma de animal o ser humano.**

acabar con el difunto rebelde "hundíéndole una estaca en el cuerpo" (téngase en cuenta que **Saxo** escribió su *Historia de los Daneses* a finales del siglo XII, ¡cinco siglos antes de las epidemias de vampirismo que sacudieron Europa!). Los suecos sacaron el cuerpo del empalado, lo quemaron y esparcieron sus cenizas, enterrando a Asmund con todos los honores.

### **LA EUROPA ORIENTAL Y ESLAVA: VAMPIROS DE TODA LA VIDA**

Además de las "brujas" que se convierten en pájaros para beber la sangre de los vivos, la figura del vampiro se encuentra documentada ya en el siglo VI. Los vampiros rusos eran llamados *camnúp* e *ynóp*, y ya aparecen textos que se refieren a ellos en los siglos XI y XII. Un método para librarse de su potencial amenaza es el ya clásico de comer pan amasado con sangre de una de estas criaturas.

Denominación eslava muy antigua del vampiro, pero ya con todas sus características incorporadas, es la de *naw*, sustituida más tarde por la de *vopyr* o *upyr*. En el siglo X, **Gregorio Nacianceno** reprueba a los que sacrifican y adoran a los *upiori*. Mientras, en Grecia, el vampiro es denominado *brykolaka*, *brukolák* o *vurdalak*.

El *upyr* eslavo se alimenta de la sangre del ganado y de las personas vivas, y deposita el fluido vital en el cadáver, el cual, cuando es exhumado, aparece sonrosado, engordado y en buen estado de conservación, aun cuando la defunción haya tenido lugar hace años. Con frecuencia la mortaja parece haber sido roída. El

cuerpo, que exhala un olor característico y nauseabundo, está repleto de sangre fresca que mana de su boca, nariz y oídos, y a veces incluso el ataúd aparece lleno de sangre. A menudo los ojos -inyectados en sangre- y la boca permanecen abiertos. Los labios, retraídos, muestran coloración encarnada, y los dientes son blancos, agudos y prominentes. Pelo y uñas han seguido creciendo después del fallecimiento. Los miembros se muestran flexibles, y en el caso de los varones se puede observar un estado de erección.

## **“USOS Y COSTUMBRES” VAMPIRICAS**

Su fuerza y velocidad son sobrehumanas. Parecen dominar los agentes atmosféricos y controlar a los muertos. Pueden hacerse invisibles, cambiar su tamaño, colarse por la cerradura -aunque algunos piensan que no puede entrar en ningún sitio al que no hayan sido invitados-, convertirse en humo o en diminutas partículas visibles cuando la luz lunar incide sobre ellos, aparecer en forma de perro, lobo, zorro, gato, mochuelo, rata, murciélago, o de ser humano, pudiendo entonces verse paseando o hablando, etc. Ejerce un extraño poder hipnótico y fascinador sobre todas estas criaturas. Atacan también durante el día, aunque prefieren mostrarse activos durante la noche, en la cual ven a la perfección. Por otra parte, la luz del Sol merma sus poderes; aunque no los aniquila, hace más fácil el darles caza.

A menudo intentan estrangular y magullar a sus víctimas, maltratándolas cruelmente, hasta dejarlas exte-

nuadas y doloridas. Su comportamiento violento y salvaje les lleva a pelearse con sus congéneres, e incluso a comerse a la gente viva. Prefiere manifestarse a aquellos que en vida fueron sus allegados y familiares. A menudo pueden observarse marcas en el cuello, vientre o pecho de sus víctimas. En la mayoría de los casos, los vampiros son hombres que gustan del contacto carnal con las mujeres. Se ven atraídos por las jóvenes y “visitan” esporádicamente a sus viudas.

Un fenómeno poco conocido, asociado al vampirismo, es la actividad de *poltergeist* que se produce en las estancias ocupadas en vida por el vampiro. Por ejemplo, suelen producirse fenómenos de telequinesis, y en muchas historias sobre vampiros de la Europa oriental se afirma que los objetos y ropas del mismo se mueven solos, desplazándose en el aire.

## **SUGERENCIAS PARA “MOLESTAR” A LOS VAMPIROS**

Una característica bien conocida del vampiro es la aversión que tiene a mirarse en los espejos, pues carece de imagen y de sombra, por lo que en algunas localidades tapan los espejos cuando alguien muere para que no pueda verse en éstos y convertirse en vampiro. Les incomoda también el ajo y la cruz, aunque esta última, como el agua bendita y las hostias consagradas, no sean un remedio tan eficaz como nos muestra el cine. Menos conocido es el rechazo que sienten frente a las rosas silvestres -en algunas partes se cree que una rama puesta sobre su tumba impide su salida-, el incienso y las resinas en general.

Poco conocido es asimismo que el vampiro no puede cruzar el agua, razón por la cual los moribundos sospechosos de convertirse en vampiros eran enterrados en islas, echados en lagos o ríos, o se vertía agua sobre su ataúd. En algunos sitios se cree que el vampiro vaga eternamente hasta que perros o lobos, enemigos naturales de éste, los destrozan, mientras que otros piensan que el vampiro no dura más de cuarenta días.

Entre los remedios para librarse de estos molestos seres y “darles paz”, encontramos los ya conocidos procedimientos de cortarles la cabeza, abrirles el corazón y comer pan con algunas gotas de su sangre; clavarles en el corazón una estaca afilada supone otra alternativa, lo cual les hace gritar de una forma horrible; también se puede recurrir a quemar sus cuerpos, o a todo a la vez: cortarles la cabeza, clavarles una estaca y reducir su cuer-



po a cenizas y esparcirlas después, generalmente en un río. Otros métodos de defensa son los objetos punzantes o cortantes, pero sobre todo los de madera de espino o de abedul.

## **¿QUIÉN PUEDE CONVERTIRSE EN VAMPIRO?**

El vampiro suele haber sido un individuo de baja naturaleza y perversos instintos, los mismos que le mueven cuando entra en el estado de “no muerto”. Entre los candidatos a convertirse en vampiros, las diferentes tradiciones afirman que están los excomulgados, los perjuros, los suicidas, aquellos a los que sus padres maldijeron en vida, los abortos de padres ilegítimos y los hijos de las brujas que han tenido relaciones con el Diablo, los que mueren fumando o bebiendo durante la Cuaresma, los que han sido enterrados sin recibir los Santos Sacramentos, y también los que fallecen por envenenamiento, embriaguez o enfermedades epidémicas como la peste o la rabia; y los niños que nacen con dientes.

Una vez que se produce la defunción, que suele tener lugar a los pocos días del ataque, la víctima de un *upyr* se convierte a su vez en vampiro, aunque puede transmitir el mal en vida a

**A partir del siglo XVII la “actividad vampírica” era tal en la Europa del Este que las noticias sobre los upyerz se propagaron rápidamente por todo Occidente, creando un estado de verdadera preocupación.**



**El neurólogo Juan Gómez-Alonso, en su obra *Los Vampiros a la Luz de la Medicina*, achaca el origen del mito a la rabia y resalta las similitudes entre el personaje mito y los síntomas de los enfermos de rabia.**

los que le rodean. Sin embargo, éste no es el único medio de contagio: comer animales atacados por un *upyr*, o mancharse con su sangre cuando se les empala, puede resultar funesto.

No faltan tampoco aquellos que desean convertirse en *upiros* para perpetuarse después de la muerte física, para escapar a la "segunda muerte", adeptos al culto de la Magia Roja, que prefieren vivir eternamente en una tiniebla infinita, absorbiendo la energía de los vivos, antes que ver cómo desaparecen los rasgos psíquicos que tenían en vida.

### **EPIDEMIAS DE VAMPIRISMO EN PLENO "SIGLO DE LAS LUCES"**

A partir del siglo XVII, la "actividad vampírica" era tal en la Europa del Este que las noticias sobre los *upyerz* se propagaron rápidamente por todo Occidente, creando un estado de verdadera preocupación. A comienzos del siglo XVIII comienzan a llegar muchos relatos inquietantes procedentes de los Balcanes, y especialmente de Serbia.

No faltan documentos oficiales sobre juicios, procesos orales y ejecuciones de vampiros, atestiguados por oficiales y cirujanos del ejército aus-

tríaco, sacerdotes, magistrados y personas principales de las regiones afectadas. Todos estos hechos, y sobre todo los acaecidos en Medvedja (Serbia), a partir de los cuales se introduce el término "vampiro" (y donde a causa de un rebrote de vampirismo murieron 17 personas en tres meses), serían el origen de una animada controversia entre médicos e intelectuales de la Europa occidental, incluidos **Voltaire** y **Rousseau**. Las posturas religiosas estaban encontradas. Mientras que la Iglesia Ortodoxa Griega creía en el fenómeno y lo consideraba una manifestación demoníaca, para la Iglesia Católica de Roma no era sino una superstición.

### **LA REALIDAD DETRÁS DEL MITO**

Algunos autores religiosos no tenían dudas: todo lo malo es achacable al diablo, y a él es a quien hay que culpar como "animador" de cadáveres molestos e insaciables. Para los esoteristas, sin embargo, entidades de origen no humano y las "sombras" o fantasmas de los humanos, "restos psicológicos" con un patético remedo de vida, son los responsables del uso de cadáveres para saciar sus apetitos. Finalmente, para muchos no son sino

supersticiones sin fundamento, producto de la ignorancia.

No faltan, sin embargo, científicos de diversas disciplinas que creen que una base real origina mitos y leyendas. Explicaciones de este tipo surgen del ámbito de la Psicología y de la Psiquiatría, de la Antropología y de la Medicina. Pero quizá el estudio más documentado sobre el tema lo ha llevado a cabo el neurólogo **Juan Gómez-Alonso**, quien en su obra *Los Vampiros a la Luz de la Medicina* achaca el origen del mito a la *rabia*, comparando muchas de las características del vampiro con los virulentos síntomas de esta enfermedad. Para el doctor Gómez-Alonso, la observación de cadáveres incorruptos o llenos de sangre y de los enfermos de rabia, habrían llevado al vulgo a identificar a unos con otros, dando origen a una leyenda con una base muy real.

Sea como fuere, lo que sí es cierto es que el vampiro tiene una realidad psicológica y una carga simbólica real. Además de la realización de la humanidad por la vía más brutal, es la imagen perfecta del "superhombre", que puede saciar sus peores instintos sin rendir cuentas a nadie. Representa las ansias insatisfechas y no dominadas de vivir. Bajo su férula, cuando el arquetipo se adueña de la psique, se es víctima de la autodestrucción, mientras se le echa la culpa a los otros del vacío propio. Nuestras fuerzas psíquicas, entonces, nos devoran, y nos convertimos en un pozo de angustias para nosotros y los que nos rodean. La sangre es la vida; o la muerte, según se mire. Por cierto, ¿tienen ya su ristra de ajos? ○