

# Civilización y cultura

## Réplicas, literatura y videojuegos. Desde el Castillo de Čachtice a Konami Digital Entertainment

Julieta LEO

Universidad de Monterrey (México)

jleo@udem.edu.mx

Recibido: Octubre de 2011

Aceptado: Febrero de 2012

### Resumen

El tema vampírico parece inagotable y la literatura resulta un campo prolífico para mostrar las múltiples facetas del personaje. Este estudio acude al folclore eslavo que esparce las leyendas de vampiros más populares del mundo enfocándose en Erzsébet Báthory como ejemplo de esa tradición literaria y sus reinterpretaciones. Considerando la distancia que media entre ella y sus réplicas virtuales vale preguntar: ¿fue esta condesa húngara símbolo de crueldad ineludible para la literatura de la que abreva la industria del videojuego?, o ¿es la perversión femenina, más que la belleza, lo que produce fascinación hipnótica en todos los tiempos?

**Palabras clave:** Erzsébet Báthory, videojuegos, literatura, vampiras, réplicas virtuales.

*Mirrors, literature and video games. From the Castle of Čachtice to Konami Digital Entertainment*

### Abstract

The theme of vampires seems endless and literature has proven it to be a prolific field showing many facets of vampire characters. This study deals with Slavic folklore that has spread legends of the most popular vampires in the world, focusing on Erzsébet Báthory as an example of that literary tradition and its reinterpretations. Considering the distance between Erzsébet and her virtual replicas, it is necessary to ask: Was this Hungarian Countess an inescapable symbol of cruelty for literature used by the video game industry? Has perversion, rather than beauty, produced a hypnotic fascination throughout time?

**Key words:** Erzsébet Báthory, video games, literature, vampires, virtual duplicates.

## Introducción

El proyecto de este trabajo se gestó durante el estudio sobre la relación entre literatura y producción digital interactiva. La determinación de redactarlo surgió como consecuencia de dicha indagación, al percibir la necesidad de compendiar y renovar estas orientaciones. Entre los temas empleados por la industria del videojuego, el de los vampiros es de los más difundidos y su nexa con la condesa Erzsébet Báthory (1560-1614) resulta sugestivo para exponerlo y escrutarlo. De este modo, se ha intentado configurar una panorámica que abarque los aspectos relacionados con ella y la producción virtual –específicamente en los juegos de video– sin tomar partido por los beneficios o perjuicios del ocio electrónico. Es decir, se aborda el tema de los videojuegos estrictamente como uno de los medios tecnológicos de entretenimiento más relevantes en la actualidad (GARCÍA 2009: 81-171) tratando de esclarecer la incursión, permanencia y popularidad de la condesa Báthory en éstos. Por el mismo motivo, se ha puesto por delante la exigencia de imparcialidad al tratar cada uno de los aspectos que se examinan, priorizando el estudio de textos literarios sobre vampiros que son, finalmente, los que marcarán la pauta para presentar los resultados.

Con todo, una aproximación de esta índole demanda varias concesiones: el análisis ortodoxo parece no armonizar con un tema que escamotea lo propiamente académico. Las prerrogativas que exige una práctica de esta naturaleza conducen a un problema más arduo: mantener el estudio dentro del perímetro de la objetividad y cumplir, a la vez, con las formalidades de la academia. El intento parece de difícil diligencia, pues un razonamiento tradicional conduce a tierras distantes de las frecuentadas por las criaturas de la noche en los juegos de video. Considerando que una teoría analiza, fragmenta, sintetiza o fusiona para poder postular y concluir, resulta evidente que un estudio como el presente reclama un tratamiento distinto. Requiere que no se pierda de vista la actualidad del tema, aunque éste provenga de un tiempo inmemorial. Es evidente, pero vale aclarar, que los textos y videojuegos que aquí se presentan no se ciñen a un modelo preestablecido para el ejercicio de la crítica literaria y/o tecnológica sino que optan por una postura ecléctica. Tomando en cuenta lo anterior, para optimizar el estudio es necesario atender lo que pueda mejorarlo y prescindir de cuanto pueda restringirlo.

En las líneas que siguen se parte de estas consideraciones. Algunas surgen de preguntas provocadas en el aula y presentan planteamientos discutibles. Si tienen alguna relevancia, es porque tal vez pueden contribuir a que el nexa entre literatura y videojuegos se muestre y cobre importancia dentro del ámbito de quienes se interesan por estos temas. Siguiendo la pista a los diversos sentidos en los textos y material que lo conforman es requisito bordear algunas facetas de Erzsébet Báthory. Así, el primer apartado, refiere reflexiones en torno a la condesa y pone de relieve peculiares –o muy personales– visiones sobre ésta; el segundo, aborda el mito del vampiro partiendo de las tradiciones eslavas hasta llegar a lo que se conoce (o identifica) actualmente como vampiro, para seguir su evolución y contrastar las diversas manifestaciones de la condesa Báthory en algunos juegos de video; en el cuarto, se hace un planteamiento sobre la persistencia y fascinación que la condesa –o sus

réplicas virtuales— ejercen partiendo, paradójicamente, de su extrema perversidad; por último, se exponen los resultados del recorrido<sup>1</sup>.

Este trabajo representa la concurrencia de los que han sido atraídos por la figura de Erzébet Báthory y va dirigido a quienes siguen sintiendo curiosidad por desvelar su mente tortuosa, supersticiosa e indomable moldeada, según Valentine Penrose, bajo la influencia de la luna (PENROSE 2006: 30).

## En el centro de las percepciones

Como se sabe Erzébet Báthory fue —entre otras cosas— hermosa, poderosa y perversa. Se afirma, incluso, que es precursora del mito del vampiro (CRUZADO 2009: 13)<sup>2</sup>. Se dice también, que Joseph Sheridan Le Fanu (1814 -1873) se inspiró en ella para forjar el arquetipo del vampiro femenino en la literatura con *Carmilla*<sup>3</sup>, considerada “la primera obra de vampiros de calidad literaria” (HERNÁNDEZ 2007: 67) y “eslabón entre la tradición gótica tardía y lo fantástico moderno”. Le Fanu en su representación casi sin precedentes de una vampira que enamora y seduce a otra mujer abre las puertas a un sinnúmero de interpretaciones (HERNÁNDEZ 2007: 79), y aunque no gozó de la fama de *Drácula* (1897) *Carmilla*-Mircalla-Millarca encuentra siempre el modo de regresar desde las sombras de Karnstein.

Directa o indirectamente sobre la condesa Báthory se ha escrito mucho. Ángeles Mateo del Pino en su estudio “El territorio de la memoria: mujeres malditas, *La Condesa sangrienta* de Alejandra Pizarnik” (2001) lo ejemplifica. Menciona a Julio Cortázar y su *62. Modelo para armar* (1965)<sup>4</sup> sugiriendo que Pizarnik y él parten del mismo referente: *La comtesse sanglante* (1962) de Valentine Penrose. Un libro que, en palabras de Isabel Monzón —citada por Mateo— es una biografía novelada (MATEO 2001: 19). Alude a Margarite Yourcenar y su proyecto *Tres mujeres llamadas Isabel*, sin omitir el incidente del libro que Yourcenar encuentra, por casualidad, en una biblioteca pública abierto en la página donde se escribe sobre Báthory: “Tan sólo unos pocos párrafos van dedicados a aquella bruja: el libro estaba abierto por esa página” (YOURCENAR 1989: 115-116)<sup>5</sup>. Mateo concluye que la escritura de Pizarnik arma a Erzebét Báthory a través de una sexualidad rebosante de muerte,

<sup>1</sup> El estudio se acompaña de una presentación que muestra fragmentos de las recreaciones de la condesa en los videojuegos mencionados para ejemplificar el contraste. Por motivos obvios no se incluye en este artículo.

Fue elaborada por Gabriel Holguín y Mario Niebla, buenos estudiantes y excelentes jugadores. Para ambos mi más profundo agradecimiento.

<sup>2</sup> De acuerdo a la autora: “El mito del vampiro tiene su origen en la leyenda de la condesa húngara Erzsébet Báthory, acusada de ejercer la brujería y de asesinar a cientos de muchachas para bañarse en su sangre y alcanzar así la eterna juventud”.

<sup>3</sup> Véase prólogo de LE FANU (2006: 8). *Carmilla* fue publicada por primera vez en la revista *The Dark Blue* en 1871.

<sup>4</sup> Novela en la que el autor propone al lector una intertextualidad imbricada en los temas preferidos de la novela gótica inglesa o el romanticismo alemán como lo es el vampirismo, en este caso, el femenino. Véase VIDART (s.f: 7)

<sup>5</sup> Yourcenar argumenta que no puede atribuir esa coincidencia a la determinación de un espíritu maligno o a la intervención de fuerzas oscuras. Sin embargo “todo sucede, en esas ocasiones, como si el mundo alrededor nuestro estuviera situado en el único campo magnético, o constituido en todas sus partes por un metal buen conductor”. Esas pequeñas coincidencias se agrupaban - de acuerdo a su testimonio- alrededor de la peor de sus tres modelos, ya que la otras dos (Isabel de Austria e Isabel de Hungría) no le hicieron ninguna señal. Será, agrega Yourcenar, porque “las santas y las emperatrices son, es evidente, menos comedidas que las brujas”. YOURCENAR (1989: 28)

de horror y crimen. Con ello se articula lo prohibido, lo perverso desvelando así lo que estaba destinado a permanecer en secreto, la condesa sale a la luz e impregna de siniestra belleza la obra de Pizarnik por lo que, asegura, ningún lector podrá ya sustraerse a este poder de seducción que genera tanto el personaje como el texto (MATEO 2001: 31).

Desde luego no es todo lo que se ha escrito sobre la condesa; sin embargo, ante la lista de autoras mencionadas vale considerar la pregunta que Monzón formula: ¿Por qué algunas mujeres que cuatro siglos atrás podrían haber sido víctimas de la descarnada crueldad de Báthory quedan hoy bajo la égida de su fascinación hasta el punto incluso de llegar a escribir sobre ella? ¿Por qué fascinación y no terror? (1994)

Susana Castellanos –interesada también por las representaciones del mal en el arte y la literatura– la incluye en su libro *Mujeres perversas de la historia* (2008) y señala lo siguiente:

Erzébet disfrutaba intensamente beber y bañarse en la sangre de sus doncellas; en total, asesinó a unas seiscientas cincuenta muchachas, según los informes legales, para obtener mediante este elixir sagrado el don más preciado de todos: la eterna juventud. (CASTELLANOS 2008: 204)

Y es que Erzébet –agrega Monzón–, “era hermosa y no renunciaba a serlo. La sangre de las muchachas sacrificadas le serviría para mantener eterna su belleza.” (1994). Sí, “Erzébet fascinaba” escribe Penrose:

Y la fascinación de una belleza tan joven y turbadora nunca cansa. (...) Cuando aparecía, seducía e inspiraba temor. Las demás mujeres no eran nada a su lado, pues era bruja y loba noble. (PENROSE 2006: 72)

Y es que de acuerdo a Pizarnik:

La perversión sexual y la demencia de la condesa Báthory son tan evidentes que Valentine Penrose se desentiende de ellas para concentrarse exclusivamente en la belleza convulsiva del personaje. (PIZARNIK 2001: 1)

Por su parte, Julie Delphy en “The Countess” (2009) película escrita, dirigida, actuada y musicalizada por ella la muestra emparedada en su castillo, conjeturando lo que pudo pasar por su mente el último día de su vida:

Dios me has abandonado, en la guerra cientos son muertos y torturados. Y allí les dejan para descomponerse y alimentar a los gusanos y aun así glorificamos a nuestros guerreros. (...) Pero a mí me ofrecen la muerte, no puedo ser humillada de esta manera. Dame una enfermedad que me mate rápidamente. No puedo hacerlo yo misma. Debo ir al cielo. Amén.

Dios quizá usted está probando mi fe, quizá usted me castiga así porque le amé más de lo que le amo a usted. (...) Deseo haber nacido hombre, haber matado a miles en batalla, haber conquistado países, quemado brujas. Entonces habría sido un héroe. Eso es. Usted no es nada sino un mito. (...) lo hemos creado a usted para apaciguar los miedos y la ignorancia debido a que tenemos muchas preguntas y muy pocas respuestas. Lo he

utilizado a usted en mis plegarias para que perdonase mis horrible pecados. Un entierro apropiado o ser comida de lobos es la misma cosa. El agua santa es justamente agua sucia. ¿Por qué estoy asustada de morir? porque no creo en usted ni en la eternidad del alma. Cuando muera me descompondré y nada quedará de mí. El amor fue la daga que apuñaló mi espalda. Si usted no es un mito absorba mis pecados y manténgame joven. Le agradezco mi Señor. (DELPHY 2009)<sup>6</sup>

Se reitera la interrogante: “¿Por qué fascinación y no terror?” ¿Será porque detallar, juzgar o justificar la perversidad de esta mujer resulta difícil al enfrentar tan discordantes historias? Su peculiar forma de vivir lleva a cuestionar la vulnerabilidad humana. Su proceder obliga a pensar –más allá, de la excentricidad y fantasía de la historia– en cómo cualquier ser humano puede cometer actos que en vez de calmar su ansia la incrementan.

Reflexionando en lo anterior, y tomando en cuenta la distancia que media entre Erzébet y sus representaciones virtuales, difícil es dejar de preguntar: ¿fue esta condesa húngara capaz de llevar a los escritores a edificar –a través de ella– un símbolo de crueldad ineludible para la literatura de terror, gótica y/o moderna de la que abreva la industria del videojuego?, o bien ¿es la perversión femenina, más que la belleza, lo que produce fascinación hipnótica en todos los tiempos?

En *Poderes de la perversión* Julia Kristeva escribe:

Lo abyecto está emparentado con la perversión. (...) Lo abyecto es perverso ya que no abandona ni asume una interdicción, una regla o una ley, sino que la desvía, la descamina, la corrompe. (KRISTEVA 1998: 25)

A lo anterior agrega:

...más violenta es la abyección que se construye sobre el no reconocimiento de sus próximos: nada le es familiar, ni siquiera una sombra de recuerdos. (KRISTEVA 1998: 25)

A Erzébet, dice Penrose, “las brujas del bosque la hacían vivir en el corazón de un mundo sin relación alguna con el mundo real” (PENROSE 1962: 73) motivo por el cual había ido hasta el límite extraviándose más allá del nivel ordinario de los humanos, pero no más bajo. Simplemente “había dejado de contar para ella la sangre de los demás, que miraba correr sumida en un trance ajeno a sí misma”. De acuerdo a su percepción, “se había quedado en el nivel de las brujas” (PENROSE 1962:110-111).

Kristeva piensa que lo abyecto, en forma sublimada, es parte del arte, la literatura, rituales religiosos y aquellas formas de comportamiento sexual que la sociedad tiende a rechazar. Por lo tanto, la abyección no es sólo un aspecto de la constitución del sujeto parlante; se relaciona con su discurso cultural (arte, literatura, filosofía, etc.) conectándose con las prácticas transgresivas en general, con la experiencia de cruzar límites y manejar prohibi-

<sup>6</sup> “The Countess”(2009) 6 :17 – 8 :37 <http://www.youtube.com/watch?v=CRbMcDyKVaY&feature=related>. Ficha técnica completa disponible en web : IMDB en <http://www.imdb.com/title/tt0496634/>

ciones (KRISTEVA 1998: 25-28)<sup>7</sup>.

Aunque no es posible, dentro de los límites de este trabajo, analizar la relación entre abyección y discurso cultural se hará un recorrido que muestre este aspecto a partir del origen del vampiro y su evolución hasta la época actual.

### De Erzébet Báthory a Jenny Burtory

El prototipo del vampiro que se conoce hoy en día tiene sus orígenes en el folclore y misticismo de Europa del Este. Más tarde, estas creencias se propagaron en los Balcanes, en las culturas eslavas y el área de los Cárpatos (Hungria y Transilvania). Los habitantes de estas regiones, creían que sobre algunas personas pesaba una maldición por lo que al morir salían de sus tumbas para alimentarse con sangre de los vivos. Tiempo después mitos y leyendas fueron asociados con el paganismo, los gitanos emigraron desde el norte hacia el oeste de la India (donde tienen varios mitos de vampiros) y ahí se mezclaron con los del pueblo eslavo. Posteriormente, los gitanos llegaron a Transilvania, antes de que Vlad Tepes naciera (1431). A través de las regiones eslavas y de los Balcanes se sabe, que bruja, hombre lobo y vampiro son prácticamente sinónimos. Por lo tanto, la bruja, el hombre lobo y el vampiro, representan eslabones de una cadena del mismo enigma de vida en muerte. Agustín Calmet, Abad de Senones publicó en 1746 *Dissertation sur les apparitions des esprits et sur les vampires et revenants*, en dos volúmenes. Calmet advierte en su texto que el término vampiro proviene de *upyr*, que significa en la lengua eslava “sanguijuela”. Y advierte que es el nombre que se les da en las regiones de Moravia, Polonia, Hungría y Silesia a los “no muertos” (OLIVER 2011).

En este punto vale recordar, que una palabra semejante es pronunciada por el jobado que vende amuletos a Laura y Carmilla: “—No les gustaría a mis señoras comprar un amuleto contra el upiro que, según me han dicho, anda suelto por este bosque como un lobo?” (LE FANU 2004: 59). La nota al pie sobre esta palabra señala lo siguiente: “*upiro*: variante eslava del término magiar *vampyr*, ‘vampiro’”.

Es así como desde las tradiciones orales hasta la literatura decimonónica o moderna, desde las películas hasta las animaciones japonesas y videojuegos los vampiros han sido una fuente de inspiración. Los escritores suelen ser fieles al material original aunque se permiten libertades que hacen que su producto sea fácil de adaptar al tiempo presente con resultados variables. Prueba de lo anterior, es que algunos diseñadores de historias interactivas —inspirados en la literatura que aborda el tema— los incluyen en la estructura narrativa de algunos videojuegos de última generación. Entre los que se localizan representaciones de la condesa Báthory se pueden mencionar los siguientes. No son todos, pero sí de los más conocidos.

---

<sup>7</sup> Dice Kristeva: “El escritor, fascinado por lo abyecto, se imagina su lógica, se proyecta en ella, la introyecta y por ende pervierte la lengua — el estilo y el contenido-, pero por otro lado, como el sentimiento de la abyección es juez y cómplice al mismo tiempo, igualmente lo es en la literatura que se le confronta. En consecuencia, se podría decir que con esta literatura se realiza una travesía de las categorías dicotómicas de lo Puro y lo Impuro, de lo Interdicto y del Pecado, de la Moral y de lo Inmoral” KRISTEVA (1998: 26).

“Castlevania”<sup>8</sup> es una saga interesante donde se presentan variantes de Carmilla y la condesa Báthory. La serie trata sobre la guerra entre los descendientes de una familia (Belmont) y Drácula quien resucita, siendo labor de los miembros de esta familia aniquilarlo. La acción transcurre cerca del castillo del conde, en Transilvania, hasta “Castlevania Bloodlines”<sup>9</sup> en donde se recorren diferentes lugares como Rumanía, Atenas, París, Alemania, Versalles e Inglaterra. En este juego la historia se desarrolla en 1917. El protagonista John Morris y su amigo Eric Lecarde pelearán contra criaturas de la noche, entre ellas Drácula vuelto a la vida por su sobrina Elizabeth Bartley quien a su vez resucitó gracias a los conjuros de una bruja llamada Drolta Tzuentes<sup>10</sup>. Elizabeth Bartley es hermosa, de cabello negro y largo; sin embargo, al pelear contra ella se convierte en una criatura parecida a la Medusa.

Carmilla aparece en varias versiones de la serie, pero no es sino hasta “Castlevania Circle of the Moon”<sup>11</sup> cuando puede verse bajo forma humana. En este juego cuya acción se desarrolla 1830 en un castillo abandonado en Austria se llama Camilla y sirve a Drácula. Es una adolescente como la Carmilla de Le Fanu, pero al atacar retoma su verdadera forma de mujer-demonio. Montada en un cráneo lanza rayos a sus oponentes. Al destruirla se quema pero advierte al protagonista, Nathan Graves, que el ritual se ha hecho y no importa lo que haga: no hay marcha atrás.

En “Castlevania Judgment”<sup>12</sup> Carmilla no es una adolescente sino una mujer sen-

<sup>8</sup> De acuerdo al orden cronológico de la historia de la serie “Castlevania”, y los años en que fueron sacados a la venta, antes de la creación de “Castlevania: Harmony of Dissonance”, todos los juegos de la serie tenían continuidad, con las versiones originales de ciertos juegos (como el “Castlevania” y “Dracula X” originales) aceptados como la interpretación canónica de ciertos eventos. Sin embargo, cuando Koji Igarashi tomó el mando como productor de la serie, revisó la cronología y eliminó algunos (“Castlevania Legends”, “Castlevania 64”, “Castlevania Legacy of Darkness” y “Castlevania Circle of the Moon”). Igarashi trató de justificar esta decisión al decir que intentó hacer la historia más coherente; muchos lo criticaron, diciendo que había arruinado la historia preestablecida, e incluso precisan que los juegos que Igarashi desincorporó fueron juegos con cuyo desarrollo él no tuvo relación, después de que “Castlevania: Symphony of the Night”, que fue el primer título de Igarashi, saliera a la venta. Más adelante por varias razones (como la inclusión de Cornell, personaje de “Castlevania: Legacy of Darkness” en el juego de pelea “Castlevania Judgment” de Wii) volvió a reinsertar esos juegos en la cronología a excepción de “Castlevania Legends”. A partir de “Castlevania Lords of Shadow” se inicia una nueva cronología para la saga distinta a la cronología establecida por Igarashi, cuando la propia Konami califica oficialmente al juego como un “reinicio”, descartando que se trate de un simple spin-off, sino de un nuevo comienzo oficial de la saga, que no guarda relación a la línea establecida por Igarashi <<http://es.wikipedia.org/wiki/Castlevania>>

<sup>9</sup> Es un juego para consola (Mega/Drive/Genesis). Konami. Lanzado al mercado en los Estados Unidos en 1994. La aparición de Carmilla en Castlevania data de algún tiempo antes de 1917. Drolta utiliza magia negra para volver a la vida a la sobrina del Conde Drácula, Elizabeth Bartley. Ambas ponen en marcha un complot para resucitar al señor oscuro. Drolta usó su magia para intentar atacar Belmont descendiente John Morris y su amigo Eric Lecarde. Finalmente, los dos héroes frustran los esfuerzos de las mujeres. El manual estadounidense afirma que Drolta era una “Bruja aficionada” que “arroja un hechizo que trae sin proponérselo a Elizabeth Bartley” a la vida. Sin embargo, Drolta desempeña un papel mucho más importante en el juego japonés. En la actualidad, es la segunda al mando. Después de derrotar a Bartley y a Drácula, Drolta ataca al héroe antes de la batalla final con la verdadera forma de Drácula. En la versión estadounidense del juego, se convirtió en otra forma que asumió de Drácula. Véase <<http://castlevaniadungeon.net/storyline.html>>

<sup>10</sup> Era “Dorotya Szentes, una mujer muy alta, huesuda, fuerte como una bestia de carga, fea, con la dentadura podrida, que venía de Savar” y estaba al servicio de la condesa Báthory. Ella la llamaba Dorkó. Véase PENROSE (1962: 88-89).

<sup>11</sup> Lanzado en 2001 para Game Boy Advance (el 21 de marzo en Japón y el 8 de junio en Estados Unidos)

<sup>12</sup> Konami noviembre 18 de 2008 para consola “Nintendo Wii” en Estados Unidos. Es una recopilación de algunos personajes de Castlevania. El juego cuenta con escenarios en 3D, y utiliza los controles de detección de movimiento del Control Remoto Wii. <[http://castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania:\\_Judgment](http://castlevania.wikia.com/wiki/Castlevania:_Judgment)>

sual, de cabello corto y negro. El jugador puede elegir pelear contra ella o ser ella. Al lanzar su escudo éste se convierte en un sarcófago – la “Doncella de hierro”<sup>13</sup>– donde encierra a su contrincante. Finalmente, en “Castlevania: Lords of Shadow”<sup>14</sup> – el más nuevo de la serie y considerado un reinicio de la saga– Carmilla<sup>15</sup> es la poderosa y bella Reina de los vampiros, sus colmillos son visibles, tiene su propio castillo donde se encuentra Laura –como su hija–, el protagonista es Gabriel Belmont a quien tratará de seducir y aniquilar convirtiéndose en lo que es: un ateurador murciélago gigante.

La bruja de “Ragnarok Online”<sup>16</sup> se llama Bathory, aparece en una torre y enfrenta al jugador. Su aspecto es el de la típica bruja montada en una escoba, de cabello ralo y despeinado, sombrero puntiagudo y zapatos de hebilla. Si es aniquilada, el jugador obtiene un sombrero de mago y un libro de magia. Es agresiva, pero su nivel de fuerza (44) es bajo comparado con el de Drácula (85), o el de la Valquiria (99), por ejemplo. En la ambientación del juego se aprecian calabozos, bosques, montañas, desiertos y ciudades.

Otra recreación es la que se hace en “BloodRayne”<sup>17</sup> donde se presenta la Doctora Báthory Menguele<sup>18</sup>, mejor conocida como “La Carnicera”. Evidentemente sus apellidos aluden a la condesa y al científico alemán Josef Mengele (1911-1979). El personaje declara a Rayne (protagonista-vampira) que es descendiente de la condesa Báthory.

En “Ninja Gaiden 2”<sup>19</sup> uno de los demonios se llama Elizabet. Ryu, el protagonista, la encuentra bañándose en sangre, al salir de la bañera puede verse desnuda, tiene una figura escultural, alta, esbelta de cabello largo y negro, no obstante antes de pelear con Ryu, se convierte en un ser demoníaco con alas, aunque conserva sus rasgos humanos. Al ser vencida desaparece a través de un remolino en la misma bañera.

El último en mencionar, para los fines de este trabajo, es “Bloody Roar”<sup>20</sup>, una saga de videojuegos de peleas cuya particularidad es que el jugador puede transformarse en bestia pues al mutar es más poderoso. Cada personaje tiene tarjeta de pre-

<sup>13</sup> Véase PIZARNIK (2001: 2).

<sup>14</sup> Estados Unidos, octubre 5 de 2010 y en Japón diciembre 16 del mismo año. Reinicio oficial de la saga para una nueva cronología dirigida por David Cox y Enric Álvarez.

<sup>15</sup> Véase <[http://castlevania.wikia.com/wiki/Carmilla\\_\(Lords\\_of\\_Shadow\)](http://castlevania.wikia.com/wiki/Carmilla_(Lords_of_Shadow))>

<sup>16</sup> Juego para PC de GRAVITY Co., LTD. Lanzado al mercado en Corea del Sur en 2002. <<http://www.ragnarokonline.com/>>

<sup>17</sup> *Majesco* lanzado al mercado en 2002 en los Estados Unidos. Para Consola y PC

<sup>18</sup> Científica responsable del estudio de “Daemites” (parásitos vampíricos) alimentándolos con prisioneros y a veces con sus propios soldados. Declara ser descendiente de Elizabeth Báthory, la Dra. Báthory Mengel describe su sed de sangre como “vampirismo Humano”. Su estilo de combate es muy similar a la propia Rayne, armada con tacones de agujas afiladas al igual que la dhampir y un par de sierras de hueso que sostiene al igual que las hojas de Rayne. Su apellido se deriva de Josef Mengele, oficial de las SS y médico de campo de concentración, conocido como el “Ángel de la Muerte”.

<sup>19</sup> *Team Ninja*. Para consola Xbox 360 lanzado al mercado en 2008. <http://www.ninjadengame.com/>

<sup>20</sup> Los juegos de “Bloody Roar” han sido programados por la compañía Eighting y producidos por Hudson Soft. Al día de hoy, han aparecido cuatro entregas oficiales (dos para PlayStation y otras dos para PlayStation 2) y dos “spin-offs” (uno para GameCube y otro para X-Box). El juego aparece desde 1997. Ella aparece en el 99 en el “Bloody Roar II” hasta el “Bloody Roar IV” (2003). El V se cancela porque desaparece Hudson Soft. Véase <[http://bloody-roar.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://bloody-roar.wikia.com/wiki/Main_Page)>

sentación, en la de Jenny se puede leer: Nombre: Jenny Burtory; modalidad, murciélago; ciudad, desconocida; edad, desconocida; altura 1.70 m en modo de Bestia, peso 52 kg, 50 kg en modo de bestia; ocupación, modelo (coartada de espía para operaciones especiales), le gusta tomar una copa de vino después de una ducha de agua caliente. Se dice que sufrió una alteración por lo que no envejece, pero otros rumores indican que es una auténtica vampira de Hungría. No hay que confiarse a la hora de la pelea ya que sus ataques aéreos pueden causarle daño a cualquiera. No hay que fiarse de su apariencia o podría ser fatal. Jenny Burtory es bella, rubia y de cabello corto.

En cuanto al físico de la condesa Báthory, Castellanos la describe así: “Su estatura, algo superior a la media de la mujer, esbelta y asombrosamente elegante, ponía de manifiesto sus antepasados nobles” (CASTELLANOS 2008:203). Le Fanu presenta a Carmilla de este modo:

Su estatura era un poco superior a la mediana entre las mujeres. (...) Era delgada, y maravillosamente agraciada. (...) Su tez era dulce y radiante; sus facciones, pequeñas y hermosamente formadas; sus ojos grandes, oscuros y lustrosos; su pelo era absolutamente maravilloso (...) una cabellera tan magníficamente densa y larga (...) de rico color castaño muy oscuro, levemente dorado. (LE FANU 2006:48)

Por su parte Penrose señala:

Era rubia pero sólo gracias a los artificios de la moda italiana, a los lavados diez veces repetidos de ceniza, con agua de camomila silvestre, con el poderoso ocre del azafrán húngaro. Erzsébet, con sus damas de compañía alzándole el largo cabello castaño oscuro (...) se volvía rubia. (PENROSE 1962 :16)

Llegado a este punto y después de conocer algunas de las adaptaciones que hacen de esta legendaria figura, se destaca la persistencia del poder de fascinación que Erzsébet Báthory ejerce. Debe subrayarse, que ya no se encuentra en la imaginación del lector, ni en el campo visual del espectador representada por una actriz. Ahora, el jugador tiene la posibilidad de combatirla, o de convertirse en ella.

### **Desde las ruinas de Čachtice al imperio de Konami (1614-2011)**

Los videojuegos ofrecen la oportunidad de expresar múltiples aspectos de la personalidad (a menudo inexplorados), de jugar con la propia identidad y de probar identidades nuevas. Se puede elegir ser animal, persona, hombre o mujer, monstruo o guerrero, incluso interpretar varios personajes a la vez. Los jugadores se identifican con iconos gráficos y construyen o adoptan la identidad de su personaje reconstruyendo su propio “yo” a través de la interacción social. De esta forma, en los espacios virtuales del juego está presente una extraña combinación entre el anonimato, la relación con otras personas y la capacidad de asumir un rol tan cercano o lejano al del propio “yo” como el usuario elija. Algunos piensan que el ocio electrónico es un escape o una diversión, y que no significa nada. Otros se cuestionan si son cons-

cientes de su vulnerabilidad al utilizar estos mundos pues las experiencias son algo real y sería pertinente, según los expertos, comprender las dinámicas de la virtualidad para evitar un desequilibrio entre el “yo” y los personajes contruidos. De acuerdo a los estudiosos del tema, el conocimiento de lo que se esconde tras los personajes virtuales, permite tener éxito en el uso de las experiencias de esta índole<sup>21</sup>. Lo antes mencionado da pie al siguiente planteamiento.

Considerado que Erzébet Báthory se encuentra en las listas de asesinos seriales, que tiene el *Record Guines* de la mujer que más asesinatos perpetró<sup>22</sup>, que es llamada por Florinda Goldberg “criminal sicópata del siglo XVII” (MATEO 2001:19). Vale preguntar: ¿Un asesino serial como Richard Chase<sup>23</sup>, mejor conocido como el “Vampiro de Sacramento” podría ser parte de un videojuego? (desde luego, concebido para la venta al público considerando el PEGI<sup>24</sup>).

Robert Ressler, quien acuñó el título de asesino en serie, lo entrevista y lo describe de la siguiente manera: su aspecto me dio susto, era un hombre joven, flaco, extraño, con el pelo negro y largo de ojos impactantes,

...nunca los olvidaré. Eran como los ojos del monstruo de la película Tiburón. No había pupilas, sólo puntos negros. Eran ojos malvados (...) casi tuve la impresión de que no podía verme, que más bien miraba a través de mí. (RESSLER 2009:40)

Chase le cuenta el por qué de sus asesinatos y el modo en que se convirtió en lo que era. Quien acceda a las páginas que describen sus crímenes difícilmente evitará la náusea y el horror. ¿Podría imaginarse a ese hombre que bebía sangre, comía vísceras y se justificaba diciendo que lo tenía que hacer “para preservar su propia vida” (RESSLER 2009:40) como un personaje de videojuego? En un contexto estrictamente mercadotécnico –si se piensa en la clasificación y en las ventas– es poco probable.

Sin mencionar la atrocidad de sus asesinatos, que no distan de la crueldad de los de Báthory, surge otra pregunta: ¿qué hace que uno forme parte del ocio virtual y otro no? Richard Chase, quien según se lo aconsejaban las voces mataba para regenerar con la sangre de sus víctimas la suya, porque declaró, se estaba convirtiendo en polvo, no era muy diferente de quien seguía los consejos de una bruja para no envejecer, al bañarse en la sangre de jóvenes vírgenes. Entonces, ¿por qué Báthory y no Chase? La probable respuesta es sencilla aunque no por ello menos oscura: para los creadores de videojuegos –de acuerdo a la representación que de ella hacen en los que aquí se mencionan– Báthory es una vampira, una bruja, un ser infernal y por tanto perteneciente a lo sobrenatural o fantástico. De ahí su éxito. Sus réplicas virtuales son producto de las leyendas populares hilvanadas con el erotismo de Le

<sup>21</sup> TURKLE (1997) Para profundizar en el tema se sugiere consultar las obras de Sherry Turkle, profesora de sociología de las ciencias en el “Massachusetts Institute of Technology”, miembro de la Sociedad Psicoanalítica de Boston y psicóloga clínica en ejercicio.

<sup>22</sup> Véase <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/bathory/en/history/bathory-in-the-guinness-book-of-world-records/>

<sup>23</sup> Asesino en serie que mató a seis personas en 1977 y 1978. Creía que su sangre se estaba convirtiendo en polvo y necesitaba reponerla bebiendo la de sus víctimas. Acusado de seis asesinatos en primer grado, el juez lo envió al corredor de la muerte en San Quintín a la espera de su ejecución en la silla eléctrica. Se suicidó por una sobredosis de antidepresivos el 26 de diciembre de 1980. Véase RESSLER (2009): 27-43.

<sup>24</sup> Pan European Game Information. <<http://www.pegi.info>>.

Fanu. En consecuencia, jugar el rol de una vampira, o bien, encarnar o encarar el reflejo de un reflejo si se piensa en Carmilla no parece tan deleznable como asumir el rol de una asesina en serie. No obstante, si se borra la línea entre realidad y ficción, cabe preguntar ¿cuál es la diferencia entre una y otra? Como se ha señalado: lo abyecto ejerce un insólito poder de subyugación, el espectador se horroriza, pero a su vez se siente atraído. Cierra los ojos pero los abre de nuevo (SILVA 2007).

Ante tales constataciones, que no por ser lamentables dejan de ser verídicas, el juego se abre paso entre los muros de su prisión racional describiendo desde dentro uno de los mundos posibles, el resto de los cuales son, sin embargo, inconcebibles. El jugador se arriesga en una alucinante aventura que consiste en asumir, hasta las últimas consecuencias, todos los peligros, incluso el de enfrentarse a sí mismo como juez. Al eludir el discurso interpretativo se perturba el orden establecido porque captura la realidad y la trasciende. Porque se convierte en otra manera de representar, escuchar y tocar la textura de lo real. Y lo real y lo temporal hablan a través de una estructura desorganizada, escandalosa y obscena. Es *Eros*, no opuesto a *Logos* sino circulando alrededor de él, abriéndole las posibilidades a la Ley. Seducción de la hija hacia el Padre. Reversibilidad que termina con cualquier oposición y semiología convencional. En efecto, desafiar a la autoridad será un acto violento y subversivo, pero “la violencia es una audacia en estado de reposo enamorada de los peligros” (GENET 1994: 7).

La seducción no tiene representación posible y no es mayor que el juego porque es el juego mismo. Es la libertad total a partir de una propuesta simple, de un primer axioma que redimirá a las formas – tema y variaciones–, entrada, voluntaria, a un laberinto. La seducción es un reto y un desafío a la realidad para inventar otro mundo, otra escena. En este sentido, “La trayectoria de las imágenes tienen: la ‘realidad’ y el contenido que les permiten una época, una cultura, un grupo” (GURZINSKY 1994: 14). Es una estrategia para encarar y tolerar una realidad (tal vez, intolerable). Elucidando esta proposición es posible tomar la recta final.

## Resultados del recorrido

Adoptar un tono concluyente y presentar los resultados como se hace luego de una pesquisa contrariaría la intención dentro de la pauta marcada por los propios textos. Así, a manera de conclusión, es necesario limitarse a integrar en unas líneas algo de lo que este trabajo intentó mostrar sobre la condesa Erzébet Báthory.

Puede decirse que a lo largo de los años el tema vampírico continúa en boga, que la literatura es y ha sido un campo fértil y experimental para mostrar los efectos terroríficos y seductores de este personaje. La novedad estética, técnica y argumental de los juegos de video abre nuevos caminos para presentar la condición de los vampiros constituyendo un aporte inusual a este universo. Es importante destacar que las leyendas vampíricas más populares del mundo provienen de los europeos del este. La cultura eslava incluye la mayoría, la cristianización provoca una separación entre búlgaros, rusos y serbios que quedan como ortodoxos mientras que polacos, checos y croatas se hacen católicos. El cristianismo vence y las leyendas de vampi-

ros quedan como parte del folclore pagano. De acuerdo a las crónicas estudiadas resulta claro que Erzébet Báthory no fue una vampira, ni se convertía en lobo. Su relación con éstos no es más que la de su entorno vital y la su “necesidad” de sangre para conservar eterna su belleza. Posiblemente Le Fanu la eligió por ser “bruja y loba noble” con apetitos sexuales poco comunes y porque vivía en una zona donde el mito del vampiro estaba muy arraigado. Parece lógico que esta representación (Carmilla), entre otras leyendas, sirviera de modelo a la posteridad. No obstante, es importante mencionar que algunos jugadores de videojuegos, por extraño que pueda parecer ya que existe una enorme cantidad de información en la web, no conocen el “original”, es decir, ignoran que existió la condesa Báthory atribuyendo la creación de su exuberante réplica al arte de diseñadores de personajes (¿alguna semejanza con los “replicantes” de *Blade Runner*?)<sup>25</sup>. Lo que resulta evidente es que los escritores del guión sí tienen referencias sobre ella, como lo prueban los datos que se refirieron líneas arriba para establecer semejanzas y contrastes.

Esto último muestra que se vive entre la perversión de la realidad, la distorsión de los hechos y las representaciones. El modelo original es reproducido en cualquier medio y sustituido con toda clase de copias e incluso es eliminado. La copia es más verdadera que lo verdadero, y procura, de este modo, una sensación de verdad. La extinción del referente deviene en un onanismo ejecutante que exime de toda ansiedad por conocer el pasado o predecir el futuro, porque el futuro está aquí, como modelo cultural de una era tecnotrónica. La imagen se ha vuelto en contra de quien la concibió, la réplica es demasiado perfecta, más real que el original. Una creación demiúrgica. Un objeto tan perfecto muestra que el triunfo de la simulación es fascinante porque desvía vertiginosamente todos los efectos de sentido. Pero, ¿qué es lo que fascina si no es la corrupción de la realidad por los signos? (BAUDRILLARD 1984: 78)

Al descubrir la falsa imagen, la réplica demasiado perfecta, más real que el original, la creación demiúrgica y la violencia homicida de la destrucción iconoclasta, la imagen portadora de la historia y el tiempo, cargada de saberes inaccesibles, la imagen que se escapa al que la concibió y se vuelve contra él, el hombre enamorado de la imagen que él inventó ...no da ninguna clave del futuro (GURZINSKI 1994: 11).

La forma estética es superada en la forma extática. Lo visible se rebosa, rebasa, y esclaviza a la mirada desviándola de lo impresentable. Mirada que “no tiene nada de lúbrica, sensual, reprimida o perversa. Corresponde a la inmanencia de lo real, y a su nulidad” (BAUDRILLARD 1984: 2-9).

Por otro lado, ese equilibrio del yo que preocupa a Sherry Turkle en relación al rol que asume el jugador, puede equipararse al yo dividido de Ronald Laing para quien el yo verdadero al no estar arraigado a la fenomenología existencial consiste en la articulación del yo en el mundo del otro y a su manera de ser en él. Siguiendo esta tesis Martín Vidart señala que el yo verdadero, al no estar arraigado en el cuer-

---

<sup>25</sup> *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) inspirada en la novela de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric sheep?*, Londres: Grafton Books, 1973.

po mortal, se torna volátil “hasta trastocarse en un cambiante fantasma de la propia imaginación del individuo” (LAING 1964: 30). De acuerdo a su apreciación:

El *Drácula* de Stoker, o la *Carmilla* de Le Fanu, o el vampiro de Polidori, o la vampira Hélène de Cortázar, presentan la ambivalencia del yo antes señalada. Los vampiros usan un cuerpo pero no están arraigados en él. El arraigo supone la mortalidad, lo efímero, lo volátil. Gracias a ese desarraigo de la carne los vampiros son inmortales. Viven gracias al receptáculo corporal del Otro, al que demandan su sangre. Este empieza a morir y con su imaginación da vida al Príncipe de las Tinieblas. (VIDART s.f: 7)

Hasta hoy –que se sepa – un juego de video no demanda la sangre del otro, pero sí su energía para darle vida, con su imaginación en este caso, a la Condesa de las Sombras. Si se piensa que la obsesión de Erzébet Báthory fue mantenerse joven y seductora para siempre, podría decirse que lo logró. Así sea como resultado de los avances tecnológicos o de un conjuro en lengua tót<sup>26</sup>.

Sea como fuere, es necesario meditar en que si antes se afirmaba que leer en exceso provocaba locura –recordar el caso de Alonso Quijano o el de Emma Bovary– ahora puede decirse que sería prudente utilizar los videojuegos con las mismas reservas y precauciones que se han de contemplar en otros medios de ocio (GARCÍA 2009: 5). Conviene tener presente que “la imagen puede ser el vehículo de todos los poderes y de todas las vivencias. Aunque lo sea a su propia manera” (GURZINSKY 1994: 13).

Finalmente:

¿Qué decir de esta mujer a la que siempre, y a pesar de todo, se buscaba? Pues lo que fascina no es lo agradable sino lo insondable. Si un día pudiéramos amar a uno de estos seres conociendo las causas profundas y reales de su nacimiento y sin temer ni a este ser en sí ni a los poderes que han decidido su venida al mundo, entonces no habría ya lugar para la crueldad ni para el miedo. (PENROSE 2006: 179)

Penrose expresa una intuición que no por acuciante deja de ser común a otras obras. Lo peculiar, sin embargo, radica en la eficacia con que concluye. La presencia de la muerte en vida no angustia sino que, por el contrario, vivifica: permite advertir la expectativa de prodigio en el misterio, reviste de magia los encuentros oscuros y sugiere la magnitud de lo inescrutable.

## Referencias bibliográficas

- CASTELANOS, S. (2008): *Mujeres perversas de la historia*, Norma, Bogotá.  
 CRUZADO, A. (s.f): “La mujer como encarnación del mal y los prototipos femeninos de perversidad, de las escrituras al cine”, *Escritoras y escrituras*, <http://www.escritorasyescrituras.com>

<sup>26</sup> Difícil olvidar la membrana de la cabeza de un recién nacido, pellejo encogido y reseco, ennegrecido por los humos de las plantas maléficas en el que una bruja lo escribió: “Isten, ayúdame; y tú también, nube todopoderosa. Protégeme, a mí, a Erzébet, y dame larga vida” PENROSE (2006: 108).

- CORTÁZAR, J. (2007): *64/Modelo para armar*, Punto de lectura, Madrid.
- BAUDRILLARD, J. (1997): *De la seducción*, REI, México REI.
- BAUDRILLARD, J. (1984): “¿Qué haces después de la orgía?”, traducción de Manuel González Cuervo, *Los Cuadernos del Norte*, V, 26, julio-agosto, pp. 2-9.
- BAUDRILLARD, J. (1984): *Las estrategias fatales*, Anagrama, Barcelona.
- FUMERO, A. (2007): “Contexto Sociotécnico”, en Antonio Fumero y Genís Roca (eds.), *Web 2.0*, pp. 8-65, Fundación Orange, Madrid, [http://www.fundacionorange.es/areas/25\\_publicaciones/WEB\\_DEF\\_COMPLETO.pdf](http://www.fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf)
- GARCÍA, B. (2009): “Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares”, Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, [http://digitooluam.greendata.es/exlibris/dtl/d3\\_1/apache\\_media/L2V4bGlicmlzL2R0bC9kM18xL2FwYWNoZV9tZWRpYS8yNTczNw==.pdf](http://digitooluam.greendata.es/exlibris/dtl/d3_1/apache_media/L2V4bGlicmlzL2R0bC9kM18xL2FwYWNoZV9tZWRpYS8yNTczNw==.pdf)
- GENET, J. (1994): *Diario del ladrón*, Debate, Madrid.
- GURZINSKI, S. (1994): *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492-2019)*, Fondo de Cultura Económica, México.
- HERNÁNDEZ, A. M. (2008): “Ambigüedad y dualidad en *Carmilla* de J.S. Le Fanu”, *Lo fantástico: Norte y Sur* en *Anales*, Nueva Época, 11. Departamento de Estudios Globales. Universidad de Göteborg, Göteborg, pp. 67-82.
- KRISTEVA, J. (1998): *Poderes de la perversión*, Siglo XXI, México.
- LAING, R. D. (1964): *El yo dividido*, Fondo de Cultura Económica, México.
- LE FANU, J. S. (2006): *Carmilla*, Alianza Editorial, Madrid.
- MATEO, Á. (2001): “El territorio de la memoria: mujeres malditas, *La Condesa sangrienta* de Alejandra Pizarnik”, *Resegna Iberística*, 71, febrero, pp.15-31.
- MONZÓN, I. (1994): “Báthory. Acercamiento al mito de la condesa sangrienta”, *Feminaria Editores*, Buenos Aires, <http://www.isabelmonzon.com.ar/condesa.htm>
- OLIVER, J. A. (2011): “Los cambia forma, antes del Vampiro. Arqueología y Antropología” <http://nuevosexenio.com.mx/images/stories/libro1.pdf>
- PENROSE, V. (2006): *La condesa sangrienta*, Siruela, Madrid.
- PIZARNIK, A. (1971): *La condesa sangrienta*, Aquarius Librus, Buenos Aires.
- RESSLER, R. y SHATMAN, T. (2009): *Asesinos en serie*, Ariel, Barcelona.
- SILVA, R. (2007): “Lo sagrado y lo abyecto” en *Kolumna Okupa*, <http://kolumnaokupa.blogspot.com/200706/08/lo-sagrado-y-lo-abyecto/>
- TURKLE, S. (1984): *El segundo yo: las computadoras y el espíritu humano*, Galápagos, Buenos Aires.
- TURKLE, S. (1997): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, Paidós, Barcelona.
- TURKLE, S., “Juguetes que cambiarán nuestras mentes” en *Predicciones: 31 grandes figuras pronostican el futuro*, Taurus, Madrid. <http://www.chasque.net/frontpage/relacion/9909/signos.htm>
- VIDART, M. (s.f), “62 Modelo para armar”, *Homenaje nostálgico de Cortázar, el gigantón, a sus lecturas de chiquilín*. <http://www.chasque.net/frontpage/relacion/0001/Cortazar.htm>.
- YOURCENAR, M. (1989): “Juegos de espejos y fuegos fatuos”, en *El tiempo, un gran escultor*, Alfaguara, Madrid.