

“LOS MODELITOS DE LARA”:
GÉNERO Y CONSTRUCCIÓN AUTOBIOGRÁFICA EN
TOMB RAIDER

Mercedes ARRIAGA FLÓREZ

Los videojuegos se han convertido en la última frontera de la construcción autobiográfica, donde la proyección del “yo”, categoría tradicionalmente construido en masculino, puede incluso saltarse las barreras de género para encarnarse en una heroína-guerrera, y además de muy buen ver, como es Lara Croft, la protagonista de Tomb Raider. Si todos los mass-media son metáforas activas, porque tienen el poder de traducir la experiencia en formas nuevas, como sostiene Macluhan, concretamente este videojuego constituye una de esas formas nuevas en las que se plasma la categoría autobiográfica de la identidad-identificación en su versión más tercer milenio, es decir, como capacidad de poner en discusión la propia identidad para escoger otra que supere las discriminaciones raciales y sexuales o, al contrario, que afirme la superioridad de un modelo, cambiando las propias características físicas, aunque sea en la ficción.

La misma caracterización no muy definida de Lara Croft, que a veces se presenta bajo la falaz apariencia de una arqueóloga, aunque después se nos revela como espía, o aventurera y exploradora de parajes, o sobre todo mujer-rambo que sabe manejar perfectamente toda clase de armas, apunta a un nuevo concepto de identidad híbrida y abierta. Lo que está claro es que Lara Croft es sobre todo un cuerpo, es decir cualquiera que sea la identidad que ella adopta, su único soporte es el cuerpo, convertido en instrumento para la acción. Cualquiera que sea el yo que Lara utiliza se identifica

completamente con su identidad externa, con sus gestas. Aunque Lara se presenta como cuerpo femenino, el prototipo de comportamiento que encarna es el del héroe. Sus peripecias se encuadran en el modelo de referencia que Bajín llama heroico-aventurero^{1[1]}, que se contrapone al doméstico-social, ámbito por excelencia de los personajes femeninos. La identidad híbrida que Lara Croft representa: cuerpo de mujer que actúa en un ámbito tradicionalmente masculino, no es una novedad. Hay antecedentes míticos, como las Amazonas, y antecedentes literarios en las muchas mujeres-soldados que aparecen en diferentes obras de diferentes literaturas europeas, la más cercana a nosotros es quizás Catalina de Erauso, la monja alférez del siglo XV.

Claro que el cuerpo de Lara Croft no es exactamente un cuerpo de mujer, sino un cuerpo modificado por la técnica gráfica, que es una especie de cirugía plástica que actúa sobre las imágenes en las que después nos reconocemos, aunque de lejos. Este cuerpo reconstruido, recoge elementos de las top-model, de las culturistas y de las muñecas en general, y se caracteriza por una serie de signos externos de gran moda: pechos inusualmente alzados, cejas y labios dibujados con micropigmentación y labios engordados más de lo normal por efecto silicona. Es un cuerpo joven que posee una piel perfectamente planchada y libre de imperfecciones. Este cuerpo modificado por la técnica, puede sustraerse a imposiciones sociales, a roles y a estereotipos tradicionales, y en este sentido Lara Croft representa un sujeto femenino no débil, liberado de la tradicional visión victimista, y sentido de la culpabilidad.

Si trasladamos los elementos del pacto autobiográfico al texto videojuego, vemos que la identificación autor, narrador, personaje se mantiene, no en una triple identidad pero sí en un triple campo de fuerzas: el autor del videojuego proyecta el personaje pensando en el posible

^{1[1]} BACHTIN, N., *L'autore e l'eroe nell'attività estetica*, Einaudi, Turín, 1979, p. 140.

jugador, que actúa como una especie de narrador en el sentido de que tiene poder para elegir el nivel de juego, las armas que utilizar, y libertad para mover el personaje a su antojo, siempre dentro de las posibilidades que el autor ha planeado a priori para él. En el videojuego se aprecia mucho más lo que Bajtín^{2[2]} llamaba la presencia invisible del autor. Ahora bien el jugador cuando entra en el juego, tiene que hacerlo obligatoriamente renunciando a su identidad de persona en el mundo para adoptar la identidad de Lara. O sea el jugador abandona su cuerpo de verdad para entrar en el cuerpo de Lara y poderse mover por la ficción del juego.

El andrógino de Lara está planeado de cara a esa doble identificación con el posible jugador o la posible jugadora, es un especie de comodín o pas-pourtout. Los jugadores masculinos ven en Lara un cuerpo diseñado para agradarles o excitarles, sin contar el vértigo de realizar el sueño masculino de meterse en un cuerpo de mujer, del que también hay numerosos antecedentes incluso en el cine. Para las jugadoras femeninas el cuerpo de Lara es una bendición, porque consiguen un cuerpo perfecto sin tener que pasar por los gimnasios, ni el gabinete de estética, además de poder salir del pasivo y aburrido mundo femenino. El erotismo de Lara añade un poco de picante al juego, que de por sí es invitación a la acción y no al sentimentalismo. Lara representa al mismo tiempo el guerrero y “el reposo del guerrero”. Por ese motivo el jugador o jugadora, entre un disparo y otro, puede entretenerse volviendo la cabeza de Lara 180 grados para mirarse sus protuberantes cuartos traseros o bajar la cabeza para admirar sus prominencias anteriores, bien sea para autocomplacerse narcisísticamente con el nuevo cuerpo conquistado en el espacio virtual, bien sea para convertirse en un voyeur clandestino. Como sostiene Andre Lorde, el erotismo se coloca entre la afirmación de nosotros mismos “y el

^{2[2]} BACHTIN, N., *L'autore e l'eroe nell'attività estetica*, Einaudi, Turín, 1979.

caos de nuestras emociones más fuertes”^{3[3]}, y actúa como fuerza creativa y provocatoria, como energía que conduce a la autorevelación. Es precisamente en la autorevelación, en la exhibición, donde erotismo y heroísmo se dan la mano porque, como sostiene Blanchot, “el heroísmo es revelación .. el héroe que no actúa, no es nada”^{4[4]}.

El heroísmo nos lleva a una construcción autobiográfica que se convierte en mitografía. No hay que olvidar que en *En The last Revelation*, la cuarta entrega del juego, Lara muere, así que en el juego siguiente, *Tomb Raider chronicles* sus amigos se reúnen para contar cada uno una historia de la fallecida Lara. Los cuatro capítulos que componen el juego son fragmentos de una autobiografía contada por “personas interpuestas”, que utilizando la memoria reconstruyen sus aventuras. El carácter testamentario y “a posteriori”, de toda autobiografía se convierte literalmente en monumento. De hecho, en el tiempo de espera para cambiar de un nivel a otro, la imagen que sale es la de la estatua de Lara en lo que parece un cementerio. Imagen que nos recuerda que todo lo que estamos viendo a continuación es un recuerdo que vuelve, el pasado que cobra vida de nuevo. Con lo cual el juego de las identificaciones se complica y se multiplica en el eje cronológico: el jugador del presente utiliza la identidad de Lara en el presente, pero que en realidad es el recuerdo revivido de su identidad pasada. Pero también en el eje espacial y situacional asistimos a un abanico de identificaciones cambiantes. El juego se divide en cuatro capítulos, el primero se desarrolla en Roma, donde Lara va en busca de la piedra filosofal, el segundo escenario es Rusia (ya tocado por 007, en la película *De la Rusia con amor*), donde Lara intenta colarse en una base

^{3[3]} LORDE, A., “Usi dell’erotismo: l’erotismo come potere”, en *Critiche femministe e teorie letterarie*, CUEB, Bolonia, pp. 248.

^{4[4]} BLANCHOT, M., *L’infinito intrattenimento*, Einaudi, Turín, 1977, p. 49.

naval, el tercero se desarrolla en un escenario agreste en Irlanda, y el cuarto es un rascacielos al que Lara tiene que subir.

La movilidad en la representación de Lara se manifiesta también en los cambios de vestido en cada uno de los niveles del juego. En el primer nivel Lara está en el palco de un teatro escuchando una ópera. La vemos en vestido de noche escotado por delante y por detrás, ceñido con largos guantes del mismo color, estilo Gilda, pero en cuanto comienza la acción nos damos cuenta que su vestido lleva dos grandes aberturas laterales, lo que le permiten una gran movilidad para realizar sus saltos acrobáticos. Es interesante como esconde la piedra filosofal en la liga antes de emprender la huida. Después en las calles de Roma vuelve a su tradicional pantalón corto con cartucheras a los lados. No olvidemos que Lara dispara con dos pistolas a la vez. En el segundo nivel viste un traje de camuflaje militar largo; en el tercero vuelve a su atuendo tradicional, camiseta blanca, pantalón verde, chaleco verde sin armas; en el cuarto la vemos enfundada en un mono negro muy adherente con unas gafas negras a juego y el receptor en la oreja. Es interesante notar como las armas hacen juego con el resto de la ropa: el traje negro lleva fusil negro de asalto en la espalda, lo que denotan la deuda que Lara tiene con otros modelos de consumo como Barbie.

El videojuego al pedir al jugador /jugadora la identificación con el personaje realiza una reduplicación virtual de su yo. Los diferentes escenarios en los que después se desarrolla el juego “están llenos de ambivalencias, de fetiches que ligan el sujeto y su doble a una condición de realidad y transfiguración al mismo tiempo”, como señala Paparoni a propósito de Internet^[5]. Como sucede en la construcción autobiográfica el jugador se desdobra en personaje, que es su otro-yo en su otro-mundo de

^[5] PAPARONI, D., *Il corpo vedente dell' arte. Dalle avanguardie storiche alla società dell' informazione*, Castelvecchi, Roma, 1997, 109.

ficción. Ahora bien ¿que implicaciones simbólicas conlleva enfundarse en el cuerpo de Lara Croft? Intentaré exponerlo a través de un análisis semiótico, cuyo objetivo es descubrir las “técnicas con las que se construye la ideología”^{6[6]}, incluso en los lugares más insospechados como pueden ser los videojuegos, que tan insospechados no son, puesto que ocupan un papel importante en la autoformación de los más jóvenes, como demuestran los últimos estudios sobre didáctica^{7[7]}.

Empecemos diciendo que Lara Croft representa un prototipo de mujer de raza blanca, aunque no aria, aunque sus ojos ligeramente rasgados y de color marrón, indican una mezcla con la raza asiática, no sé si tributo a la tecnología japonesa. Su aspecto y su forma de vestir, hemos dicho, cambian según el nivel de juego y según el juego que debe realizar, aunque su aspecto más popular es una mezcla entre boy scout y chica del balet, al contrastar ostentadamente la perfección de su maquillaje y sus facciones con sus botas militares, su pantalón corto y sus calcetines gordos. Hay un factor importante que no hay que olvidar, Lara es pelirroja, y ya se sabe la atribución de peligrosidad que en una mujer eso comporta, y viéndola disparar a todo bicho viviente, la verdad es que no nos quedan dudas sobre la correspondencia entre su carácter y su color de pelo. Lara Croft es un arquetipo de mujer y en este sentido resucita la imagen de las antiguas diosas preclásicas. “Las diosas son mujeres arquetípicas de hembras humanas, tales como las ven los hombres” afirma Pomeroy^{8[8]}. Diosas polifacéticas que no ofrecen una visión monolítica de la feminidad, como sucede después en la iconografía judeocristiana.

^{6[6]} ECO, U., “La semiótica del terzo milenio”, en *Incontri di culture. La semiotica tra frontiere e traduzioni*, Utet, Torino, 2001, pp. 288.

^{7[7]} Cfr. MAZZOTTA, P., “Jugar a conocer: Los videojuegos y el desarrollo de la capacidad de aprender por sí solos”, en *Más allá de un milenio. Actas del VIII congreso internacional de la Asociación de Semiótica Andaluza*, Alfar, Sevilla, 2001.

^{8[8]} POMEROY, Sarah B., *Diosas, ramaras, esposas y esclavas*, Akal, Madrid, 1987, p. 22.

Para ser más exactos, la figura de Lara Croft es similar a la de una antigua diosa fálica, representación hemafrodita con pechos de mujer y órganos sexuales masculinos, que podrían ser las dos cartucheras con sendas pistolas colgadas de la cintura, o el largo fusil que lleva otras veces en la espalda. Este tipo de diosa aludía a la bisexualidad, lo que nos lleva de nuevo a la ambivalencia o al híbrido que Lara representa.

Lara está dotada de un atributo femenino por excelencia: el pecho prominente lo que, según Asunción González, “concentra mayoritariamente el interés visual y táctil de los niños”^{9[9]}, (y de los no tan niños, añadido yo), pero por otra parte es la negación de la maternidad, como pasaba con las tres diosas vírgenes del Olimpo: Artemisa, Atena y Hestia.

En principio Lara Croft podría clasificarse como una *parthénos*, es decir, una mujer virgen o no, que no está casada, ni sometida a un marido. Lo interesante del prototipo de la *parthénos* es que incluye dos aspectos que en Lara Croft resaltan especialmente: el erotismo y la independencia. que juntos la hacen especialmente deseable, al menos por parte de un público masculino como demuestran algunas encuestas^{10[10]}, aunque al mismo tiempo Lara representa un deseo imposible de realizar. O sea, es una variante virtual del “oscuro objeto” del deseo. Ahora bien, por lo que se refiere a la independencia, hay que decir que los movimientos de Lara se ven limitados por la presencia de un guía, Queiman, (hombre, porque ¿dónde se vio un guía mujer?), o de un ayudante de nombre Neck.

La presencia del guía o del ayudante, (que no es un ayudante cualquiera, sino el que está en la sala de control y dirige a través de un auricular las operaciones) puede leerse en varias claves, la primera señala que no hay convergencia entre adultez y feminidad. Disyunción que parece

^{9[9]} GONZALEZ DE CHAVEZ, M.A., “Las imágenes de la feminidad en los mitos y en las religiones. De las grandes Diosas a la Virgen María”, en *Discursos de las mujeres, discursos sobre las mujeres*, Centro de estudios de la mujer, La Laguna, 1998, p. 245.

^{10[10]} Cfr. D’URSO, A. M., “Tutti pazzi per Lara!”, en <<Happy Web>>, n. 7 Julio 2001, Milán.

quedar subrayada en algunos capítulos del juego, donde Lara se presenta con 16 años y con un par de trenzas que confirman externamente su juventud. La segunda apunta a la versión tradicional de la autoestima femenina, que necesita contar con la aprobación de un hombre, porque en él reside el valor de la mujer.

Sea cual sea la clave que queramos atribuirle, la identidad de Lara está matizada por una alteridad masculina y entre ambas existe una complementariedad asimétrica. Tradicionalmente ya se sabe que tomar decisiones y abrir caminos son atributos masculinos, mientras que ejecutar órdenes y seguir consejos son actitudes femeninas. En ese sentido son interesantes las primeras escenas de *The last revelation*, el cuarto juego de la saga: en una obscuridad total nace una luz que alguien abre desde la otra parte de un muro sellado, en contraluz se perfila la imagen del guía de Lara, ataviado a lo Indiana Jones. Este procedimiento de total obscuridad donde se perfila una figura de luz, había sido utilizado en el cine en películas como *Frankenstein* y en *El gran dictador*, para indicar la llegada de un salvador. En este caso nos sorprende que sea el guía y no Lara el que nace de la luz, usurpando el papel de protagonista. Aunque no nos sorprende, si tenemos en cuenta que en el principio “dios creo al hombre”, y la bella durmiente espera el beso del príncipe para despertar.

La presencia del guía o ayudante sirve para que se cumplan tres de las normativas normalizadoras del arquetipo femenino: no tener poder de decisión independiente, configurar la propia identidad apoyándose en otro, y no existir como individuo previo^{11[11]}.

Ya Jenaro Talens advertía, a propósito del juego Sin Cyty, que los programas interactivos no son tales, porque en realidad se limitan a la

^{11[11]} GUERRA PALMERO, M. J., *Mujer, identidad y reconocimiento*, Centro de estudios de la mujer, La Laguna, 1998, 253-254.

capacidad de seguir las reglas del juego^{12[12]}. Al jugador no se le pide creatividad, sino capacidad de adaptarse a las diferentes situaciones del juego, y adaptarse significa también asimilar la carga simbólica de la ficción que, como vemos, es como dicen por Cádiz, “más de lo mismo”, o sea, se parece aburridamente a nuestro imaginario social.

^{12[12]} TALENS, J., “El robot ilustrado y el futuro de las humanidades”, en *Miradas y voces de fin de siglo*, Universidad de Granada, 2000, p. 22.