

VIDEOJUEGOS Y HEROINAS, LARA CROFT

M. Mar Martínez-Oña. Universidad Europea de Madrid.

RESUMEN

El videojuego como un producto de comunicación, desarrolla una labor educativa, sociocultural y cómo no, contribuye a difundir cultura visual y audiovisual junto con determinados valores, entre otros aprendizajes. Es aquí, donde se considera fundamental el rol que desempeñan las imágenes, concretamente imágenes de mujeres, que de forma silenciosa instauran y difunden iconografías femeninas e incluso, favorecen la creación de nuevos mitos femeninos a través de los videojuegos.

Esta comunicación se centra en el estudio del primer mito femenino creado y difundido en los videojuegos, la heroína *Lara Croft*, protagonista del videojuego *Tomb Raider*.

Palabras Clave: Videojuegos – *Lara Croft* – Estereotipos de género – *Tomb Raider* – Cultura visual – Mitos femeninos – Cine.

VIDEOJUEGOS Y HEROINAS, *LARA CROFT*

En la industria de los videojuegos se está produciendo un firme crecimiento económico, siendo un sector en constante evolución. Sin embargo, la representación de las mujeres en esta industria es mucho menor que la de los hombres, lo cual favorece que la creación de personajes femeninos sea desarrollada en un ambiente principalmente masculino. Este hecho, obliga a necesidad de reflexionar sobre las consecuencias socioculturales de los personajes femeninos, los cuales no son elaborados por las propias féminas, sino por hombres, habrá que preguntarse si dichos personajes reproducen o no estereotipos reales femeninos, sí crean/representan mujeres estéticamente idealizadas y erotizadas desde una perspectiva patriarcal, y posiblemente la cuestión más importante es, sí las féminas se sienten identificadas con estos personajes y con su estética. En definitiva, la elaboración/creación de personajes femeninos realizada por masculinos fomenta una construcción iconográfica y narrativa del personaje, pudiéndose especificar incluso, como construcción del género, a través de una industria principalmente masculina.

“The fact that many games are designed for a teenage male market probably goes some way to explaining the predominance of stereotypical and sometimes demeaning representations of women, That does not mean, however, that all players ‘read’ or use the signifiers of gender and appearance in the same way” (King and Kryzwinska, 2006, p. 183-184).

Se considera necesario entonces, realizar un análisis iconográfico en el cual se pueda observar la evolución del personaje femenino de *Lara Croft*, ya que el videojuego es un método de aprendizaje, y las imágenes un recurso de enseñanza - aprendizaje. Revuelta, y Guerra (2012) afirman que el juego “[...] es uno de los métodos de transmisión de aprendizaje más eficaces” por ello con los videojuegos, habrá que cuestionar qué se está aprendiendo y concretamente qué mensaje se difunden a través de los protagonistas. Blázquez (2003)

reflexiona sobre cómo las imágenes /representaciones que llegan a los usuarios/consumidores les van modelando como personas, es decir que las imágenes funcionan como un elemento formador de la identidad de cada individuo, habrá que preguntarse ¿qué identidad? ¿La identidad generada por una sociedad patriarcal o una identidad femenina creada por y para mujeres?

“El videojuego se podría definir como un hiperlenguaje dinámico-proyectivo, es decir, un instrumento que incluye diversos tipos de lenguaje distintos, como son el visual, el sonoro, el literario, gestual... todos ellos encuadrados en un mundo cambiante y dúctil a elección del creador del mismo y de los usuarios, de ahí la parte proyectiva, pues el usuario/a es quien verdaderamente encamina el juego como quiere jugarlo, proyecta su propia personalidad o una personalidad totalmente distinta con matices vinculados con su yo real o totalmente inversos, creando un alter ego irreconocible en el mundo real pero posible en el mundo virtual” (Revuelta, y Guerra, 2012, p. 2).

La primera gran protagonista y heroína de los videojuegos fue *Lara Croft* (personaje creado por *Toby Gard* en 1996). Sin duda, un personaje que se mantiene en la actualidad, ya que en septiembre del 2018 se presentó un nuevo videojuego *Tomb Raider*, uno más que se añade a la saga protagonizada por la heroína *Lara Croft*, se trata del videojuego *Shadow of the Tomb Raider*, con éste la famosa arqueóloga aventurera cumple más de 20 años de actualidad, como la más célebre heroína protagonista de un videojuego (desde 1996 a 2018) con *Tomb Raider* (1996), *Tomb Raider II: Starring Lara Croft* (1997), *Tomb Raider III: Aventures of Lara Croft* (1998), *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), *Tomb Raider: Chronicles* (2000), *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* (2003), *Tomb Raider: Legend* (2006), *Tomb Raider: Anniversary* (2007), *Tomb Raider: Underworld* (2008), *Tomb Raider (Reboot)* (2013), *Rise of the Tomb Raider* (2015), *Shadow of the Tomb Raider* (2018).

Lara Croft, es una joven inteligente, guapa y “erótica” mujer arqueóloga y aventurera, personaje del que se puede afirmar “el personaje de *Lara Croft* fue reconocido como “la heroína humana más exitosa en la historia de los

videojuegos” por el Libro Guinness de los récords” (Wikipedia, s.f.), quizás habrá que analizar el aspecto estético y erótico de dicha heroína ya que “[...] *Lara Croft*, concebida en un principio para el deleite visual de los ciberadolescentes masculinos” (Heredia, Feliu, y Lajeunesse, 2009, p. 126). Afirmación, que posiciona a *Lara Croft* como un elemento u objeto creado por y para el deleite masculino, convertida en un elemento sexual, silenciosamente normalizado y deseado.

Lara Croft, sinónimo de mujer erótica y sexual, quizás incluso como objeto erótico ha sido también plagiada, convertida en inspiración en la industria pornográfica donde una figura femenina llamada *Sara Kraft* comparte con ella todos sus atributos estéticos/eróticos/sexuales. Pero no sólo la imagen de *Lara Croft* ha influido en esto, sino también este mito ha abierto un debate relacionado con el transgénero:

“One potential way of exploring this transgendering is to consider the fusion of player and game character as a kind of queer embodiment, the merger of the flesh of the (male) player with Lara's elaborated feminine body of pure information. This new queer identity potentially subverts stable distinctions between identification and desire and also by extension the secure and heavily defended polarities of masculine and feminine subjectivity” (Kennedy, 2002).

Este personaje femenino fue trasladado a las pantallas cinematográficas en las cuales, su representación se realizó por la actriz que ha sido considerada desde la perspectiva patriarcal como estéticamente perfecta y una de las más deseadas, *Angelina Jolie*, fue la modelo y actriz elegida para dar vida a *Lara Croft* en las pantallas cinematográficas durante las dos primeras películas (*Lara Croft: Tomb Raider* (2001), dirigida por *Simon West*, y *Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida* (2003), dirigida por *Jan de Bont*). Mientras que la tercera y última película estrenada fue protagonizada por *Alicia Vikander* (*Tomb Raider* (2018), dirigida por *Roar Uthaug*) (Fig. 1 y 2);

“El salto a la pantalla de esta ciberheroína se produjo en el 2001 de la mano de Angelina Jolie. No era la primera adaptación cinematográfica de un video juego (Pokémon ya lo fue en 1999) pero superó con éxito todas las expectativas. Lara Croft es una joven aventurera británica que ejerce de arqueóloga y no duda en poner en peligro su vida para encontrar las más variopintas antigüedades (desde un reloj que es la pieza clave para controlar una máquina del tiempo, hasta la caja de Pandora, en la secuela que está actualmente en los cines). Es guapa y sexy, con un cuerpo lleno de curvas que ciñe con trajes ajustados. Es rica y vive en una mansión, que hace las veces de su cuartel general, rodeada de su equipo: su mayordomo, que responde al nombre de Hilary y que pretende hacer de ella “una dama”, y Bryce, quien proporciona a Lara todos los mecanismos tecnológicos para su entrenamiento y aventuras alrededor del mundo” (Blázquez, 2003, p. 76).



Figuras 1 y 2. Carteles de las películas cinematográficas de *Tomb Raider*. Recuperada de <http://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-27429/fotos/detalle/?cmediafile=21079687> y <https://www.ecartelera.com/peliculas/tomb-raider/cartel/23449/>

Guapa, rica, joven, inteligente, erótica, etc., se crea una imagen de “mujer perfecta” en una sociedad patriarcal; a la vez que se consolida la imagen de icono sexual femenino del personaje de videojuegos creado por hombres y deseado por hombres, y mujeres que anhelan ser una mujer como *Lara Croft*;

“Lara is undeniably a figure of male desire. From her various incarnations as filmic idol, digital treasure hunter and front page pin-up, the sexuality of Lara cannot be denied... except perhaps by the role of the Tomb Raider franchise in promoting a fizzy drink. In 1999, Eidos and the Lucozade sports drink launched the ‘Gone a bit Lara’ campaign, following on from a series of animated advertisements starring Lara herself. In this, young women dressed as Lara Croft and presumably also under the influence of Lucozade hide on buses, are chased by dogs and ambush strange men in gorilla masks (<http://www.youtube.com/watch?v=DADWwvfl33k>)” (Maccallum-Stewart, 2008, p. 31).

La iconografía de *Lara Croft* ha ido modificándose durante estos últimos 20 años (Fig.3), uno de los motivos principales es la evolución tecnológica ya que los programas informáticos que permiten crear personajes en 3D, han evolucionado considerablemente en 20 años, lo que favorece una mayor calidad técnica, en la cual las figuras se realizan con formas menos poligonales y más redondeadas consiguiendo un mayor realismo y credibilidad. Sin embargo, *Lara Croft* estéticamente mantiene las mismas características, algunas de ellas si se han modificado o reducido como puede ser el caso concreto del volumen de los senos de la protagonista; no obstante, se identifica perfectamente al mito erótico del videojuego en todas las imágenes, aunque con pequeñas diferencias visuales. Esto hace que haya que replantearse ¿cómo ha evolucionado la imagen de las mujeres/heroínas en 20 años en los videojuegos? ¿Cómo ha cambiado su estética? ¿Se ha modificado el concepto de belleza femenino?



Figura 3. Evolución iconográfica de *Lara Croft*. Recuperada de <https://www.deviantart.com/luisquintal/art/Tomb-Raider-1996-e-2012-302723416>



Figura 4. Evolución iconográfica de *Lara Croft*. Recuperado de <https://www.alfabetajuega.com/noticia/tomb-raider-lara-croft-ya-no-es-un-personaje-sexualizado-n-60375>

La primera imagen presentada de *Lara Croft*, se visualizaba en el videojuego como un personaje creado por multitud de polígonos que se matizaban a través de un conjunto de líneas rectas (Fig. 4) favoreciéndose así, la percepción de determinadas formas puntiagudas destacadas en el personaje.

En relación con su rostro, predominaban los rasgos relacionados con el concepto de belleza femenino de finales del s. XX, principios del XXI como la juventud y una idealizada belleza vinculada con una cuestión de proporciones en el rostro femenino; junto a ello, destacan ojos grandes, labios carnosos, nariz pequeña, etc. (Martínez-Oña, 2016) también como características estéticas que definen la belleza femenina. La expresión del rostro queda matizada por las finas cejas que se identifican con una iconografía femenina relacionada con las mujeres “malvadas”, mujeres poderosas y sexuales que encarnan personajes femeninos identificados como *femme fatale*. Uno de los atributos característicos de estas *femme fatale* es la cabellera femenina, un reconocido elemento erótico relacionado no sólo con la feminidad sino con el erotismo y la sexualidad de las mujeres a lo largo de la historia.

El cuerpo de *Lara Croft* creado con líneas rectas, favorecen la creación de senos puntiagudos, como uno de los principales elementos eróticos y característicos de la heroína (Fig. 5). Estas líneas rectas sin embargo, fueron convertidas en curvas en la caratula del videojuego (Fig. 6) otorgando una visión más sexualizada del personaje, donde se convierten en protagonistas sus senos redondeados de tamaño desproporcionado en relación con su cuerpo, en el cual destaca una reducida cintura, piernas largas y estilizadas, un cuerpo de muñeca “tipo Barbie” que se matiza más por sus ropajes diminutos y tremendamente ajustados que marcan más sus curvas; y es que posiblemente, *Lara Croft* no deja de ser una muñeca creada y modelada en la sociedad patriarcal para un consumo patriarcal.



Figuras 5 y 6. *Lara Croft* en el videojuego, y *Lara Croft* en la caratula del videojuego. Recuperado de <http://www.masgamers.com/tomb-raider-1996-aniversario/tomb-raider-lara-croft-1996> y <https://www.mobygames.com/game/tomb-raider/cover-art/gameCoverId,471677/>

La identificación mujer/muñeca efectuada de manera silenciosa, es convertida en un engaño y manipulación social, posiblemente una de las más poderosas al no saberse de esta manipulación. Libertad, es un concepto que se relaciona con el personaje femenino de *Lara Croft* en el videojuego, donde se ofrece una imagen de *Lara Croft* como mujer libre e independiente (aunque necesita la ayuda de dos hombres); sin embargo, muy poca libertad tiene ésta al ser una representación icónica creada y modelada por una industria patriarcal, en un entorno virtual sexualizado donde ejerce de protagonista absoluta, no sólo para deleite masculino, sino como elemento educacional a través del videojuego; además convertida en muñeca/marioneta, un elemento donde se fomenta un aprendizaje sociocultural. *Lara Croft* es transfigurada en muñeca y por referencias iconográficas, identificada con la muñeca Barbie, la cual tiene su propia versión de *Lara Croft* (Figuras 7 y 8);

“[...] Barbie muñeca dócil, tersa y sexualmente adulta, ícono plástico que ha llegado a ser modelo fundamental de la belleza de occidente imponiendo el estilo Twiggy. Además de convertirse en una herramienta de aprendizaje, puesto que a través de las muñecas las niñas también aprenden los roles sociales [...]” (Maluenda, 2010, p.143).



Figuras 7 y 8. Muñeca Barbie de *Lara Croft*. Recuperada de <https://www.deviantart.com/onjedone/art/Lara-Croft-9152466>, y recuperada de [Recuperada de https://www.polygon.com/2018/2/18/17025118/tomb-raider-barbie-lara-croft-doll](https://www.polygon.com/2018/2/18/17025118/tomb-raider-barbie-lara-croft-doll)

La evolución de la iconografía de *Lara Croft* tras 20 años, presenta una heroína más creíble y algo menos sexualizada, al ser modificados algunos aspectos estéticos o quizás actualizados (Fig. 9). Es una figura erótica que mantiene las proporciones de la belleza actual del 2018, la cual presenta rasgos diferentes a la belleza del 1996 (año en el que aparece por primera vez la

heroína); se exhibe una nueva *Lara Croft* que posee un aumento de número de detalles que proporcionan un mayor naturalismo, junto con los senos más pequeños o no tan acentuados, la cintura no aparece tan marcada, la mini ropa ajustada ha sido sustituida por ropa ajustada aunque ésta permite intuir todas las curvas del cuerpo de la protagonista.

Cambios, posiblemente como un intento de dessexualizar al personaje, que presenta una actualización/modificación del concepto de belleza femenino, aunque vuelve a ser creado por el patriarcado para deleite masculino y sometimiento femenino, que se confirma tras determinadas actitudes sociales como “Critican a actriz de “Tomb Raider” por tener los senos “demasiado pequeños”” (Hernández, 2018).



Figura 9. *Lara Croft*. Recuperado de <https://gametimers.it/shadow-of-the-tomb-raider-lara-croft-non-utilizzera-le-due-pistole/>

Lara Croft ha sido y es un icono mediático, que después de 20 años deja de simular una piel plastificada y se presenta como una mujer. Para ello, se han modificado algunas características estéticas (quedando todavía otras, por

reducir o eliminar) que la mantenían tremendamente sexualizada, en comparación con las anteriores representaciones de *Lara Croft*.

No deja de ser llamativo esta transformación de muñeca a mujer, que sigue siendo una representación iconográfica irreal con quien las mujeres se pueden sentir obligadas, sin darse cuenta, a parecerse. No hay que olvidar que a través de las imágenes las personas asimilan el patrón estético con el cual se representa a las mujeres, mujeres idealizadas creadas por hombres, que no reproducen a mujeres reales y éstas no se deben de sentir identificadas con la imposición de una estética patriarcal que no contribuye a la igualdad de género.



Figura 10. *Lara Croft*. Recuperada de <https://www.cinevistablog.com/resena-tomb-raider-las-aventuras-de-lara-croft-un-nuevo-experimento-de-llevar-el-mundo-de-los-videojuegos-al-cine/>

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Blázquez Chaves, E. (2003). Las “nuevas” heroínas del cine de acción: Lara Croft y Los Ángeles de Charlie. *Asparkía: investigació feminista*, (14), 71-81.

Heredia, J, Feliu, J., Lajeunesse, S., (2009). *Género y videojuegos: una revisión de la literatura científica*. Coord. Sdriana Gil y Montse Vall-llovera. Barcelona: Editorial UOC.

- Hernández, K. (2018). Critican a actriz de "Tomb Raider" por tener los senos "demasiado pequeños. Recuperado de <https://www.nuevamujer.com/actualidad/2018/03/16/critican-actriz-alicia-vikander-senos-pequenos.html>
- Kennedy, H. (2002). 'Lara Croft, Feminist Icon or Cyber Bimbo: The Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2 (2), 2002. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- King, G. y Krzywinska T. (2006). *Tomb Raiders and Space Invaders: Forms and Meanings of Videogames*. London: IB Tauris.
- Lara Croft. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 17 de septiembre de 2018 de https://es.wikipedia.org/wiki/Lara_Croft
- Maccallum-Stewart, E. (2008). Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games. *Eludamos*,2(1), 27-40.
- Maluenda Toledo, T. C. (2010). *Pornokitsch. El cuerpo femenino como fetiche*. (Tesis Doctoral). Universidad de Granada, España.
- Martínez-Oña, M. Mar (2016). *Iconografía y estereotipos femeninos a través de programas de retoque fotográfico* (Tesis Doctoral). Universidad de Granada, España.
- Pita, X. (2004). Mujeres virtuales. Las heroínas de videojuegos evolucionan. *Game-Live PC*, 36, 28-31.
- Revuelta Domínguez, F. I. y Guerra Antequera, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia*, 33. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/33/>
- Urbina, S. Riera, B. Ortego, J.L. y Gilbert, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *Edutec: Revista electrónica de tecnología educativa*, 15. Recuperado de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/544>