



LARA CROFT



FICHA TÉCNICA

Título original *Lara Croft. Tomb Raider* / **País** Estados Unidos, Reino Unido / **Año** 2001 / **Dirección** Simon West / **Guión original** Simon West, John Zinman y Patrick Massett / **Producción** Lawrence Gordon, Lloyd Kevin y Colin Wilson / **Fotografía** Peter Menzies Jr. / **Montaje** Glen Scantlebury / **Música** Graeme Revell / **Duración** 100 minutos / **Género** Acción, Aventuras / **Público al que se dirige** Joven y/o adulto / **Clasificación** No recomendada para menores de 13 años

FICHA ARTÍSTICA

Lara Croft Angelina Jolie / **Lord Croft** Jon Voight / **Alex Marrs** Daniel Craig / **Manfred Powell** Iain Glen / **Bryce** Noah Taylor / **Hillary, The Butler** Chris Barrie

FICHA DE ANÁLISIS PREVIO AL VISIONADO

SINOPSIS

Lara Croft es una hermosa y temeraria arqueóloga, que ha dedicado su vida a buscar y recuperar artefactos de valor en rincones inhóspitos del globo. Explorar imperios perdidos, descubrir tesoros de incalculable valor, castigar a los malvados en combates a vida o muerte... todo forma parte de un día de trabajo para la aventurera Lara Croft. Pero un secreto del pasado de su difunto padre va a llevar a Lara a su desafío más grande; entre sus pertenencias, Lara descubre el misterioso tic-tac de un objeto que éste había encontrado en una de sus expediciones: el Triángulo de la Luz.

Lord Croft le había hablado a su hija de una organización secreta que se hacía llamar los *Illuminati* y que buscaba un antiguo reloj que era la clave para la apertura del tiempo y el espacio. La llave es un triángulo místico hecho de metal de meteorito cristalizado, que había sido utilizado cinco mil años atrás para liquidar a sus enemigos. Si las dos piezas del triángulo vuelven a juntarse, el tiempo se detendrá, los ancestros volverán a la vida y el destino de la Humanidad quedará alterado para siempre.

Lara deberá encontrar el objeto antes de que caiga en manos de los *Illuminati*, dispuestos a dominar el mundo. La misión de Lara la lleva hasta Camboya, donde se guarda la mitad del enigma, en la Tumba de la Luz Danzante; y luego a Siberia, donde la otra mitad se esconde en el templo de las Diez Mil Sombras. Croft sólo tiene 48 horas para descifrar el misterio y salvar el Universo.

ANÁLISIS DE LA REALIDAD (MARCO SOCIO-ECONÓMICO, HISTÓRICO, GEOGRÁFICO, ETC.)

Se trata de una película de aventuras (virtuales) donde el espacio no es importante, un filme con el único objetivo de entretener, sin ninguna pretensión crítica o social. La protagonista vive en el siglo XXI, en una mansión inglesa adaptada a las nuevas tecnologías. El mundo en el que vive Lara Croft es un mundo futurista, aunque enfrentado al entorno tradicional de aristócratas acostumbrados a mantener algún *hobby* refinado, como la pasión por la arqueología. El personaje de Lara es el de la hija de una familia rica; ha sido exquisitamente educada en instituciones de élite y por eso conserva un refinado gusto por la música, junto a un abundante bagaje social y personal que incluye viajes, idiomas o la práctica de múltiples deportes. Esta aristócrata ha sido criada en el seguro mundo de la clase noble británica, donde el lujo y clase social se rodean de tenis, mayordomos y perros *corgis*. Tras la pérdida del padre, el personaje se enfrenta al rechazo que siente por esa posición de dama de la buena sociedad que posee por herencia, frente a la pasión que despierta su sed de aventuras. Esta doble vida es aceptada por la heroína, que comprende que su mansión posee un gran potencial como base de operaciones, ya que los acres de tierra sin cultivar y las numerosas habitaciones vacías son un lugar perfecto para sus laboratorios técnicos, para el almacenaje de vehículos y para el entrenamiento físico, fundamental para la aventurera y arqueóloga. Como contrapunto, su mayordomo insistirá, con poco éxito, en recordarle la clase a la que pertenece y lo que se espera de ella.

Lara Croft es además un icono del siglo XXI, porque su personaje está rescatado de un videojuego de enorme éxito, un soporte que ha marcado la generación de la adolescencia de finales de los años noventa, educada en el uso de juegos de ordenador y la estética cibernética. Diseñado por una pequeña empresa británica, el juego *Tomb Raider* constituyó un éxito de excepción en la videocultura de los/as adolescentes. El juego llevaba vendidos, en 2001, más de veinte millones de unidades; además de este éxito en las ventas, su heroína Lara Croft fue popularizada por los medios y llegó a ser vestida por *Gucci* y celebrada por las revistas como una de las mujeres más sexies del mundo. Así, Lara Croft, el personaje virtual, ha aparecido en más de 200 portadas de revistas en todo el mundo, como *Time*, *Newsweek*, *Rolling Stone*, *Entertainment Weekly*, *Details* (que la nombró “mujer más

sexy del año”) y *The Times*. Ha protagonizado anuncios, tiene más de mil páginas de Internet dedicadas a ella y una línea propia de *merchandising* que incluye camisetas, dulces, un cómic mensual y once muñecas diferentes. En total, su figura había generado más de 500 millones de dólares en ventas (en 2001). La famosa agencia *Elite Model Agency*, inspirada por su éxito, llegó a crear un departamento para desarrollar modelos virtuales, ejemplo que han seguido otras compañías. Obviamente, luego de semejante fragor mediático, la película se imponía como resultado natural del proceso.

TEMAS PRINCIPALES

Independencia femenina. Es una mujer capaz de protegerse a sí misma, incluso en situaciones de riesgo extremo. Una mujer que sabe lo que quiere y que toma decisiones por su cuenta, aunque su entorno personal le advierta que se puede equivocar. Agresiva, duerme con una daga bajo su almohada.

Trasgresión de estereotipos femeninos. La protagonista utiliza la violencia, el ataque físico y la agresividad, todas ellas características pretendidamente masculinas. Sin embargo, como mujer, no responde al tópico. No sabe cocinar, no se encarga de las tareas domésticas y tampoco tiene interés en cultivar la imagen de dama que se espera de ella. Mantiene peleas, cuerpo a cuerpo, en igualdad de condiciones, con hombres a los que vence con facilidad.

El cuerpo. Lara Croft es un personaje altamente sexualizado. Su cuerpo es un reclamo, una imagen de poder y sensualidad que atraviesa el filme del principio al final. Es un cuerpo perfecto, bello y sano. Como la heroína del videojuego, Lara Croft es un deseo imposible, un modelo de mujer inalcanzable porque las mujeres de verdad no son como ella.

El mito de Electra. Se sugiere que la heroína no ha superado la pérdida del padre. Aunque lo tiene todo, Lara Croft querría cambiar los acontecimientos y recuperar al progenitor desaparecido sobre cualquier otro deseo. En ningún momento de la película se propone que la protagonista mantenga una relación sentimental, si quiera sexual. Y es que Lara Croft, desde el punto de vista de la feminidad, sigue siendo una niña.

APROXIMACIÓN A LOS PERSONAJES

Protagonistas

-Lara Croft

Personaje femenino. Aristócrata y huérfana, de unos 30 años de edad. Mujer bella y entrenada físicamente, experta en artes marciales y de educación exquisita. Vive, sin mucho conflicto, entre la contradicción de ser una dama de alta sociedad y su pasión por la aventura, opuesta a todo lo convencional, especialmente para las mujeres. Su altruismo la lleva a enfrentarse con “los malos” para que el mundo no caiga en sus manos.

-Lord Richard Croft

Personaje masculino. Aristócrata aficionado a la arqueología. Fallecido en una expedición, aparece en la película a través de la memoria de su hija, convirtiéndose en impulsor de las iniciativas de Lara.

-Alex Marrs

Personaje masculino. Hombre joven, arqueólogo, eterno rival de Lara Croft en sus expediciones. El contrapunto de la heroína es inteligente y brillante, como ella, aunque con un elemento de ingenuidad, o tal vez de fascinación por su compañera, que desemboca en la victoria de Lara cuando ambos se enfrentan dialécticamente.

Secundarios

-Manfred Powell

Personaje masculino. Inteligente, atractivo y poderoso. Es el “malo” de la película, a quien los *Illuminati* han confiado la recuperación del amuleto mágico. Definido mediante los estereotipos convencionales masculinos.

-Bryce

Personaje masculino. Ingeniero informático, de una edad aproximada a la de Lara. Responde al arquetipo bohemio, un tanto alternativo; es un despistado que se relaciona más con las máquinas que con las personas. Vive rodeado de juguetes mecánicos y robots que él mismo fabrica.

-Hillary

Personaje masculino. Estereotipo del mayordomo británico de la alta sociedad. Viste de uniforme y parece distante, aunque su relación con la protagonista es de mucha confianza y afecto. Insiste en convertirla en una dama, a ser posible recatada.

FICHA DE ANÁLISIS POSTERIOR

PREGUNTAS INMEDIATAS AL VISIONADO

- 1 *¿Qué interpretación puede tener el hecho de que la protagonista, que rechazaba los vestidos que le ofrecía su mayordomo cada mañana, aparezca vestida con un vestido y pamelita en la secuencia final?*
- 2 *¿Hay alguna diferencia en el aspecto que Lara Croft ofrece cuando está dentro de su casa y cuando está fuera?*
- 3 *¿Qué significado puede tener el hecho de que una niña aparezca cada vez que Lara Croft tiene un problema, indicándole el camino a seguir?*

CUESTIONES DE EXPLOTACIÓN

Propuesta virtual. Esta propuesta cinematográfica es un filme de acción plagado de bailes mecánicos, animación digital y pretensiones de alcances cósmicos. Planteada como una película de aventuras, su director Simon West utiliza elementos que recuerdan personajes conocidos del cine contemporáneo, como *Indiana Jones* o *Batman*, para crear una película donde lo más importante es la fascinación por el cuerpo de la actriz protagonista, Angelina Jolie, e incluso, la definición de una mujer extrema hasta en su intelecto, magnificado como no podía ser menos en la construcción de una heroína virtual, inspirada en modelos heroicos y mediáticos masculinos.

Esta relación, que va de la virtualidad al cine, invierte la tradicional retroalimentación de las industrias culturales ya que, por lo general, son los héroes (hasta ahora casi siempre masculinos) los que conquistan el mundo virtual en una fase posterior a su creación cinematográfica.

La curiosidad femenina y otros mitos de las heroínas en el cine. Desde el punto de vista del contenido, la película aborda algunos mitos, como el que afecta a las mujeres y la curiosidad, muy analizado desde la crítica feminista. La protagonista debe encontrar la cámara secreta, símbolo del acceso

al conocimiento, algo tradicionalmente vedado a las mujeres. Esa es una de las transgresiones de Lara Croft, una mujer que hace lo que quiere y que impone sus propias normas. Esta heroína, equivalente del *Indiana Jones* masculino, aparece dentro de un producto cinematográfico poco trascendental (es una película de acción, entretenida, sin más pretensiones y muy poco valorada por la crítica de cine especializada), donde lo más relevante es la capacidad que tiene de transgredir los papeles tradicionales femeninos. La aristócrata que es Lara Croft tiene educación, estilo, dinero y recursos pero, como puede permitírselo, decide ser arqueóloga en sus ratos libres, tal y como hicieron los hombres de las clases acomodadas británicas del siglo XVIII y XIX. Posee un cuerpo poderoso, una gran valentía y bastante agresividad, tal y como se espera de un héroe tradicional del cine o la literatura, con la salvedad de que ella es mujer. En este sentido, Lara Croft es una heroína del siglo XXI, independiente, segura de sí misma y que, sorprendentemente, no necesita hombres a su lado. De hecho, la película no ofrece ningún momento romántico, elemento habitual en los productos que se programan para un público “tradicionalmente” femenino.

Arquetipos femeninos. Es un producto de masas y como tal, no se escapa de los arquetipos. La heroína no necesita sexo ni amor romántico, según la han descrito los guiones, pero sí es una mujer dependiente, en este caso de su padre. Esta mujer bellísima y autónoma, poderosa físicamente y sólida intelectualmente, va a estar obsesionada por el recuerdo de un padre al que no puede recuperar de ninguna forma y cuyo recuerdo es uno de los principales motivos de su existencia. Esta imposibilidad de la heroína de cortar el cordón umbilical con el progenitor con el que sigue inexorablemente unida, evita que, simbólicamente, Lara alcance su mayoría de edad. De hecho, cuando concluye la hazaña que hilvana el argumento de la película, la recompensa será que Lara, en una actitud chocante con la que ha desarrollado durante todo el filme, se vestirá de “mujer”, con vestido de lino y hasta pamea, imagen que vuelve a poner las cosas en su sitio. Ella es independiente y está segura de sí misma, es agresiva y hasta peligrosa pero, en definitiva, sigue siendo “la niña de papá” y una dama de la nobleza inglesa cuya pasión por la aventura y la arqueología es un entretenimiento tolerado en esa clase social que ha ofrecido el mayor número de asaltantes de tumbas (*tomb raiders*) de la historia, especialmente en África.

La ficción total es el telón de esta historia. No existen mujeres como Lara Croft en la vida real, ni siquiera en la aristocracia británica. Las mujeres de verdad no tienen el cuerpo, el aspecto ni la forma de comportarse de la protagonista que, con un atractivo enorme, es un modelo de mujer imposible de imitar. La ficción está también detrás de su elaboración, cuando se decide adaptar a una heroína virtual, una mujer que sólo existía en los videojuegos pero que había logrado crear, desde su irrealidad, todo un fenómeno de adicción por parte de adolescentes y jóvenes, fascinados por ella, el primer personaje femenino protagonista del mundo de los videojuegos, un mundo dominado por los modelos masculinos y casi siempre violentos.

También se abordan alguno de los binomios clásicos que dividen a hombres y mujeres.

Credibilidad. Que Lara Croft sea irreal no tiene importancia porque, precisamente por su origen virtual, las y los espectadores que van a verla al cine ya saben que no es una mujer de verdad, es una creación fantástica que funciona muy bien en la taquilla y que demuestra que también las mujeres protagonistas pueden arrastrar masas al cine, tanto de hombres como de mujeres, y no sólo a la audiencia femenina. Lara Croft no necesita ser creíble porque es un ser que no es real, lo único que precisa es coherencia, lo que sí consigue en la película, una producción que se arriesga al poner en pantalla un producto para hombres y mujeres con el único reclamo del sexo femenino, situación excepcional en el cine de Hollywood.

“Armas de mujer”. Un elemento a considerar en el filme es el empleo de algunas “armas de mujer”, es decir, la utilización por parte de Croft de alguna de sus características femeninas (imagen seductora, enigmática) como estrategia para obtener un determinado objetivo, sobre todo cuando se enfrenta con “los malos”.

Poder femenino. El poder, en esta película, es femenino. Los enfrentamientos de Croft, siempre con hombres (no hay más personajes femeninos, excepto los que aparecen como figuración), siempre se resuelven con el éxito de ella al tiempo que nos ofrecen situaciones comprometidas para los varones. Así, la tecnología que domina la mansión de Lara Croft es manejada por un experto en nuevas tecnologías, por supuesto varón, a quien se minimiza rodeándole de juguetes mecánicos; el mayordomo, típicamente inglés, es un caballero, sí, pero a quien ella desafía cada día, rechazando los vestidos que

él propone y olvidando el pudor que él considera que debería respetar. Y durante su enfrentamiento con el rival, otro arqueólogo que persigue el mismo objetivo que ella, la escena nos presenta al hombre desnudo y a la mujer vestida, en un conflicto que ella supera con facilidad, demostrando al mismo tiempo quien de los dos tiene el poder.

Inteligencia femenina. Al asunto de la inteligencia de las mujeres se hacen constantes guiños. Sus adversarios, hombres todos ellos, la respetan y a la vez la temen por ello. Algunos juegos dialécticos buscan romper su capacidad para el juego verbal, sin éxito. Los estereotipos siguen apareciendo transgredidos: la heroína no sólo no sabe cocinar (símbolo previsible, ya que siempre se emplea para demostrar que una mujer no es como “las demás”) sino que ni siquiera es capaz de utilizar el microondas. Sin embargo, su definición intelectual es totalmente opuesta, incluso exagerada: es una arqueóloga dotada de una cultura universal increíble; habla casi todos los idiomas, incluso el tibetano o el dialecto esquimal; lee, como si fuera su lengua materna, inscripciones antiguas en tumbas camboyanas, es una eminencia en el mundo antiguo, etc.

Armas y aspecto exterior. Un elemento importante es el empleo de armas por parte de Lara, tanto en su entrenamiento doméstico como en la acción. Las pistolas son un símbolo del poder masculino más tradicional y es una gran trasgresión, una ruptura con el discurso androcéntrico, que esta mujer las maneje, con las dos manos además, apropiándose de uno de los más poderosos símbolos de virilidad, símbolo fálico por excelencia.

El aspecto físico es importante. Se puede distinguir una dicotomía entre su aspecto privado (en casa) y su apariencia pública. En la casa va vestida de blanco, con la larga cabellera suelta, ofrece un aspecto “virginal” aunque rebelde. Su mayordomo insiste continuamente en que se vista “de mujer” mientras que ella, invariablemente, rechaza los vestidos típicamente femeninos, optando por atuendos deportivos y muy sensuales. La serenidad del espacio doméstico es reforzada por la ambientación musical, clásica y con estilo. En el espacio público, sin embargo, utiliza una imagen agresiva, totalmente distinta. Durante la acción viste de negro, con un traje ajustado y sensual, pechos desafiantes y muslos poderosos, trajes de cuero negro con una estética que recuerda la película *Matrix*. Su aspecto sensual es reforzado por los símbolos de poder masculino: empuña armas, conduce motos y coches

deportivos a gran velocidad, sugiriendo una rudeza y fortaleza física poco habitual en las mujeres.

Símbolos para analizar. Sangre y lágrimas como atributos femeninos; el poder femenino como algo anómalo y poco recomendable para las mujeres; una niña, elemento mágico, que será quien vaya guiando los pasos de la protagonista mientras busca el lugar secreto. Otros símbolos: ojo verdadero *versus* reflejo; el jazmín, la “cámara secreta”, la inmortalidad.

Croft es una superheroína en la línea de *James Bond* o *Indiana Jones*, una mujer deportista, que maneja con soltura las tácticas de ataque y que decide libremente su vida. Su fortaleza física es tan superior que, cuando se entrena con un robot, capaz de destrozarse un pilar de roca con sus extremidades, ella es capaz de inmovilizar los brazos mecánicos con sus propias manos, una exageración que pretende establecer la superioridad física de la chica. La dependencia paternal de Lara es quizá el elemento más chocante, al insistir en negar su autonomía absoluta, el elemento que sigue reforzando, aunque tenuemente, las relaciones tradicionales de las mujeres dentro del núcleo familiar.

Icono sexual. Lara Croft ha sido criticada por su irrealidad, su configuración como icono sexual que puede cosificar a las mujeres en su estereotipo tradicional de objeto y por su reproducción de actitudes masculinas sin cuestionamiento. Sin embargo, habría que analizar el producto desde su propia realidad (o irrealidad), ya que Lara Croft no pretende ser de verdad. Como se ha señalado, la arqueóloga es un personaje de videojuego, una heroína virtual “transportada” a la pantalla cinematográfica como tal. En este contexto, no es buena ni mala como modelo, puesto que nadie pretende el aprendizaje vicario de un héroe de ficción; se trata solamente de evasión (véase *Superman*, *Spiderman*, *The Hulk* o cualquier otro héroe masculino de masas). Por eso es una película transgresora: decide utilizar una heroína, mujer, sin más personajes importantes, siendo ella la única presencia completa y autónoma del filme. Y esta heroína, aunque con una imagen claramente sexualizada, ha sido capaz de arrastrar a muchas personas a las salas de cine, algo inédito hasta entonces. No necesita Lara Croft elementos reales para su creación porque no es real desde su origen. Por eso, tal vez, los guionistas han pensado que debe vivir sola (desde el punto de vista afectivo) o tal vez porque ante semejante heroína era imposible encontrar una réplica masculina que estuviera a la altura.

Hay que recoger, asimismo, un sentimiento expresado por parte de la crítica feminista que considera que este tipo de personajes femeninos son, en realidad, una glorificación de los ideales machistas de violencia y consumismo que, en lugar de liberar a las mujeres, las someten una vez más a un papel estereotipado que ahora las define como agresivas y bellas al mismo tiempo. Creen algunas autoras que se trata de un supuesto “feminismo”, pero manipulado; más bien una redefinición de lo masculino a través de lo femenino, un aparente cambio que lo que busca es el mantenimiento del *status quo*.

ELEMENTOS TÉCNICOS DESTACADOS

Posición de la cámara. La cámara persigue a la protagonista por encima de cualquier otra consideración. Ella es lo más importante, el foco de mayor interés. Es una cámara que pretende demostrar la superioridad, el poder que ella tiene. Por eso emplea abundantes contrapicados, que refuerzan el dominio de Lara Croft sobre todo lo que la rodea (hay que tener en cuenta que el recurso más efectivo para demostrar el poder de un personaje es la utilización del contrapicado). La imagen habitual de Lara la representa vestida con su traje negro, ajustado; con las pistolas sujetas a sus muslos. Se recogen abundantes planos que insisten en reproducir sus pechos y muslos, fragmentados respecto al resto del cuerpo, con una estética muy sexual que se refuerza con otras imágenes de relleno que muestran a la protagonista en la bañera, por ejemplo. Si la mujer no está en acción o entrenando, las imágenes sugieren un efecto de serenidad, de pureza, a través de iluminación muy blanca y espacios muy abiertos, con la utilización de ropas muy blancas. En definitiva, se puede considerar que dispone de una acertada iluminación y una inspirada fotografía aunque, como se ha mencionado, insiste demasiado en reproducir primeros planos de la heroína, recreándose en muslos, pechos y labios, lo que demuestra que la mirada de la cámara se identifica con un espectador varón.

Estética virtual. La estética, inspirada en el videojuego y obsesionada, además, con reproducirlo fielmente, es muy plástica y dinámica, logrando el objetivo de identificar a la Lara de carne y hueso con la virtual ya que, al contrario que lo que sucede con un personaje de la literatura, Lara ya cuenta con una representación en el imaginario de sus espectadores/as. Así, el

físico de la protagonista en ningún momento se aparta de la imagen que aparece en el juego. Alguna escena al aire libre, como la persecución por el bosque en Camboya, se puede confundir con una recreación virtual, tan buscado (y logrado) está el efecto visual que persigue la estética del videojuego. La música, de relleno, sin intervenir en el relato, suele acompañar esa dinámica que persigue el director del filme.