

# REDIMIR LA HISTORIA. ANÁLISIS CRONOTÓPICO DE SHADOW OF THE TOMB RAIDER

TOMASZ Z. MAJKOWSKI

En este artículo llevaré a cabo una interpretación cronotópica de *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018), la última entrega de la extensa saga *Tomb Raider*, para explicar por qué el juego es incapaz de enfrentarse a los problemas ideológicos de la saga. Como última entrega de la trilogía de precuelas, que se estrenó con *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), el juego concluye la historia del paso a la edad adulta de Lara Croft. La protagonista del juego pasa de ser una estudiante soñadora perdida en una isla misteriosa, como se exponía en el primer juego, a convertirse en una aventurera bien preparada y decidida que deja atrás la larga sombra de su padre y que triunfa sobre la siniestra organización Trinity. La trama, que se desarrolla en una jungla de América del Sur muy bien retratada, aunque algo estereotípica, lanza a Lara a una misión para evitar el inminente fin del mundo y descubrir una ciudad perdida en la que los supervivientes de una imponente civilización precolonial viven alejados del mundo contemporáneo. Al

final del juego, se esperaba que Lara retomara su apariencia de aventurera independiente y segura de sí misma con la que abría el primer juego de la saga.

## LARA CROFT Y LA INTENCIÓN DESCOLONIZADORA

---

El equipo que desarrolló el juego, encabezado por Jill Murray —autora de *Freedom Cry* (Ubisoft Montréal, 2013), el capítulo anticolonial de la saga *Assassin's Creed* (Hammar, 2017)— aprovechó la oportunidad para reconsiderar alguno de los aspectos más problemáticos de la franquicia, siguiendo los pasos de cómo se redirigió el imaginario sexista en *Tomb Raider* 2013. El juego reconoce abiertamente que el modus operandi de Lara Croft es heredero directo del imperialismo europeo (Breger, 2008) y que saquear objetos culturales de pueblos indígenas no europeos es una actualización del tropo victoriano del tesoro perdido (Mathison, 2008)



*Shadow of the Tomb Raider*

en la que la avaricia colonial se sustituye por la curiosidad arqueológica. Al comienzo del juego, la insensibilidad con la que Lara adquiere tesoros arqueológicos desencadena una catástrofe, a la vez extraordinaria y evidente, que destruye una ciudad mejicana inocente y que activa la cuenta atrás para la llegada del apocalipsis. La trama del juego se estructura como un arco narrativo de redención: la heroína lucha contra Trinity, la organización cuyo objetivo es dominar el mundo con el uso de artefactos antiguos, y también por revertir el grave error que cometió en el prólogo, aún si cabe la posibilidad de que este intento implique su propio sacrificio. Se supone, además, que Lara evolucionará de representante del colonialismo occidental a aliada de los pueblos indígenas, más preocupada por preservar la herencia local que por su búsqueda individual de conocimiento y reconocimiento.

La parte principal del juego transcurre en una jungla de Perú y se cimenta en la leyenda de la ciudad perdida de Paititi —supuestamente uno de

los mayores asentamientos del imperio Inca, que ningún explorador europeo consiguió encontrar desde que se empezó a buscar en el siglo XVI—. El tema es coherente con las anteriores entregas de la trilogía de precuelas, que trataban sobre civilizaciones perdidas (el reino Yamatai en el primero, la ciudad hundida de Kitezh en el segundo). Como sus predecesores, el juego replantea la dicotomía entre los creadores aborígenes de la ciudad perdida y los intrusos, pero *Shadow of the Tomb Raider* introduce un palimpsesto de espacios coloniales. Lara Croft viaja a tres localizaciones principales y es testigo de tres momentos de invasión colonial. En primer lugar, y tras salir airoso de un accidente aéreo y una pelea despiadada con un jaguar aterrador, llega a Kuwaq Yaku. Se trata de un poblado de chabolas en el Perú actual que se encuentra en las profundidades de la jungla y que se ha visto gravemente afectado por la llegada y posterior retirada de una compañía petrolífera estadounidense. Las consecuencias de una explotación sin control se retratan a través de la imagen de un pueblo

empobrecido, desorganizado, plagado de crimen y violencia —y con bidones vacíos esparcidos y otros significantes visuales de su ruina ecológica y económica—. En segundo lugar, encontramos la misión de San Juan, un antiguo puesto avanzado jesuita que muestra la colonización europea del siglo XVII y que hoy en día está medio abandonado y fuertemente dañado por un terremoto. La misión resulta estar literalmente construida sobre las ruinas de la antigua civilización y su sótano secreto esconde el fruto de este pasado común (Pratt, 1992): una extraña amalgama de imaginario cristiano y momias grotescas que el juego adscribe a la cultura nativa de forma sistemática. En último lugar, encontramos la misma Paititi, y esta ciudad perdida no se dibuja como Inca sino como un lugar

hasta nuestros días. El líder de este culto es además el único habitante de Paititi que puede desplazarse con libertad dentro y fuera de la ciudad y posee una identidad alternativa como arqueólogo y líder de la organización Trinity —el mayor enemigo de Lara Croft—.

Como este breve resumen expone, *Shadow of the Tomb Raider* se esmeró en tratar de problematizar, en general, la narrativa de exploración europea y la apropiación de artefactos no europeos desde la perspectiva de la aventura y, en particular, la vocación de Lara Croft. Así pues, el juego atiende a las preocupaciones que comparten muchos académicos y críticos dentro del mundo de los videojuegos (Breger, 2008; Bezio, 2016; Murray, 2019; Walker, 2018a) —o por lo menos

lo intenta—. Como muchas reseñas subrayan (Drumm, 2018; MacDonald, 2018; Lacina, 2018; Plante, 2018; Von Republic, 2018; Walker, 2018b), el juego no alcanza a cumplir las expectativas de su argumento decolonial al aferrarse al tópico del

---

**ES RELATIVAMENTE FÁCIL PRECISAR LAS RAZONES PRINCIPALES POR LAS QUE SHADOW OF THE TOMB RAIDER TIENE CARENCIAS: NO VA MÁS ALLÁ DE LA MANERA IMPERIALISTA DE CONSTRUIR JUEGOS DE MUNDO ABIERTO Y SE QUEDA EN UNA FANTASÍA DE APROPIACIÓN Y TURISMO IDENTITARIO CONFECCIONADA PARA ESAS AUDIENCIAS OCCIDENTALES QUE JUEGAN A LA CONDICIÓN POSCOLONIAL DESDE EL CONFORT DE SUS PROPIAS CASAS**

---

en el que se asentaron inmigrantes del imperio maya, otra amalgama de dos culturas pre-coloniales diferentes en la que la población inca que huía de Cuzco tras la invasión de los españoles se une a otros inmigrantes.

El juego ofrece una interacción bastante interesante con el motivo del sacrificio humano, a menudo asociado a los imperios nativos de América del Sur. Paititi está gobernada por la secta de Kukulkan, una orden religiosa decadente y milenarista que mantiene el orden social mediante la práctica de sacrificios humanos. Pero el culto es, en sí mismo, el producto de misioneros europeos que se infiltraron en la ciudad para buscar un todopoderoso artefacto y que fundaron esta religión maligna que ha subyugado a la población de Paititi

mesías blanco y al tener como protagonista a una mujer inglesa de raza blanca que profana tumbas en lugares que cree exóticos y al permitirle llevarse objetos de valor y tesoros sin ningún tipo de remordimiento. Algunos críticos creen que el hecho de que Lara imite a los nativos con vestimenta inspirada en los incas y los mayas está en el límite de lo ofensivo y que el *modo inmersivo*, que introduce diálogos en idiomas nativos en vez de en inglés, es absurdo, sobre todo cuando Lara participa en todas las conversaciones con un inglés británico perfecto y normativo. Por último, el arco narrativo de redención resulta superficial y forzado: rápidamente se prescinde de la trama en la que Lara intenta remediar sus propios errores para favorecer una narrativa tradicional en la que

la heroína salva a unos vecinos indefensos de un cura malvado y avaricioso con poderes mágicos —una narrativa colonial paradigmática que tiene su origen en los romances victorianos sobre tribus perdidas (Rieder, 2012)—.

Es relativamente fácil precisar las razones principales por las que *Shadow of the Tomb Raider* tiene carencias: no va más allá de la manera imperialista de construir juegos de mundo abierto y se queda en una fantasía de apropiación y turismo identitario confeccionada para esas audiencias occidentales que juegan a la condición poscolonial desde el confort de sus propias casas. Por lo tanto, un juego de estas características puede asociarse con la imperdonable índole imperial de la producción de juegos comerciales y su papel en la preservación de un imperio global, tal como argumentan Hardt y Negri (Breger, 2008; Fuchs *et al.*, 2018; Harrer, 2018; Dyer-Whiteford y Peuter, 2009). También se podría aducir que la ideología detrás del género que *Shadow of the Tomb Raider* representa está estrechamente conectada con las novelas para adolescentes escritas durante la época de mayor apogeo del imperio británico —tal como estudié en otro artículo (Majkowski, 2016; Mukherjee, 2018; Lammes, 2010). En el presente artículo, mi objetivo es ir más allá de dichas observaciones —que siguen siendo válidas— para investigar cómo la arquitectura espaciotemporal del juego, con un análisis basado en las teorías de Bajtín sobre el cronotopo, contribuye a una lectura del juego que deja al descubierto su intento fallido de criticar el legado problemático de la saga *Tomb Raider*.

## LA PROBLEMÁTICA DEL CRONOTOPO

Hasta la fecha, el concepto de cronotopo no ha gozado de gran popularidad en los *Game Studies* a pesar del consenso generalizado sobre la naturaleza espaciotemporal de los videojuegos, algo que ya destacaron los pioneros de la disciplina (Aarseth, 2007; Fuller y Jenkins, 1995; ver Aarseth y Günzel, 2019 para un análisis actual). Puede ha-

ber varias razones por las que los académicos de los *Game Studies* se hayan negado a utilizar este concepto introducido por Mijaíl Bajtín en sus escritos de la tercera década del siglo XX. En primer lugar, este concepto no encaja con las tres áreas de investigación más populares para analizar el espacio en los videojuegos. No se trata de un concepto ontológico y el interés principal de los académicos del videojuego es la condición ontológica de los espacios creados de manera digital y su relación con el usuario, entendida desde el punto de vista de la exploración (Günzel, 2007, 2019; Leino, 2012; Michael, 2008), la subyugación (Magnet, 2006; Mukherjee, 2015) o la habitabilidad (Kłosiński, 2018; Vella, 2019). Se trata, asimismo, de un concepto bastante impreciso para sustentar análisis formales de cómo las capas espaciales se solapan con los elementos temporales del universo del juego (Juul, 2004; Wei *et al.*, 2010; Zagal y Mateas, 2010). Por último, el cronotopo no es una herramienta narrativa y, aunque puede describir cómo el espacio está imbuido de significado, ni describe cómo historias coherentes se pueden extrapolar de sus indicaciones espaciales (Fernández-Vara, 2011; Jenkins, 2004), ni respalda el concepto de mundos ficcionales independientes de otros medios que encontramos en juegos digitales (Ryan, 2004; Ryan y Thon, 2014).

Sospecho que hay dos razones más por las que el concepto casi no se usa incluso en estudios de las condiciones ideológicas e históricas de las relaciones espacio-temporales en los juegos digitales. La primera es meramente fortuita: la proliferación de una red institucional de *Game Studies*, con sus propias vías de diseminación de conocimiento en conferencias y revistas académicas, comenzó cuando el interés por Bajtín ya decaía en la academia anglófona. Coincidió con el momento en el que el culto hacia Bajtín empezó a disiparse en medio del debate sobre el mito de este solitario genio ruso al que se le acusó de plagio, al que se le disputó la autoría de varios textos y al que la censura había intervenido (Hirschkop, 2001; ver

**DESCUBRIMOS UNA DIFICULTAD NOTABLE AL APLICAR EL CONCEPTO DEL CRONOTOPO QUE ESTÁ DIRECTAMENTE RELACIONADA CON EL PRIMER PROBLEMA: COMPRENDER LO QUE ESTE TÉRMINO, QUE EL MISMO BAJTÍN DENOMINÓ «CASI COMO UNA METÁFORA (CASI, PERO NO DEL TODO)», SIGNIFICA REALMENTE, Y SABER CÓMO FUNCIONA**

Ulicka, 2001 para resumen). Además, la recepción de uno de los conceptos centrales de Bajtín, el de lo carnavalesco, perdió su fervor casi mesiánico al ser cuestionado a nivel mundial por tratarse de un concepto objetivamente erróneo, ingenuamente optimista o políticamente estéril (ver Mrugalski y Pietrzak, 2004 para resumen; ver Klevjer, 2006 para una discusión dentro del contexto de los juegos digitales). Es bastante comprensible que los académicos de *Game Studies* en el siglo XXI no dedicaran ni tiempo ni energía a explorar el legado de un semidios académico caído en desgracia y optaran por introducir conceptos más prometedores de Foucault o Lefebvre para analizar elementos espaciotemporales.

Sin embargo, descubrimos una dificultad notable al aplicar el concepto del cronotopo que está directamente relacionada con el primer problema: comprender lo que este término, que el mismo Bajtín, como es conocido, denominó «casi como una metáfora (casi, pero no del todo)» (1981: 84), significa realmente y saber cómo funciona —especialmente fuera de los estudios literarios— requiere tiempo y esfuerzo. Lo que propongo a continuación no es una formulación definitiva, ni siquiera una formulación muy fundamentada. Pero de acuerdo con mi interpretación, para abordar este concepto correctamente, es importante considerarlo de manera simultánea desde las perspectivas de la epistemología, la poética histórica y la ética, dado que la visión de Bajtín del espacio-tiempo

ofrece un nexo para resolver la contradicción intrínseca de sus principales influencias intelectuales: la escuela germana neo-kantiana abstracta de epistemología y, en especial, los textos de Ernst Cassirer y Hermnan Cohen, así como la ética concreta, del día a día y pre-intelectual que proponen pensadores vinculados al tercer renacimiento ortodoxo en Rusia (Ulicka, 2008).

Esta dificultad de base está unida a una facilidad engañosa para entender el término, ya que Bajtín abre *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela* (*Forms of Time and Chronotope in the Novel*, 1981) con una definición clara: «Vamos a llamar cronotopo (lo que en traducción literal significa “espacio-tiempo”) a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura» (Bajtín, 1981: 84)<sup>1</sup>. Lo que sigue a esta definición es, sin embargo, un discurso extraño y lleno de excursos con rodeos evidentes y que incluye una larga digresión sobre los héroes en las novelas o pasajes singulares dedicados a un ciclo de comida y defecación en la obra de Rabelais. Por otra parte, el significado del cronotopo va cambiando: pasa de ser una descripción sencilla de las relaciones espaciotemporales dentro de una novela a ser una directriz subyacente fundamental en todos los géneros, el requisito sobre el que construye la subjetividad de los personajes literarios, a la representación específica de algunos temas novelísticos, a una de las claves esenciales del entendimiento, tal como concluye Bajtín: «la entrada completa en la esfera de los sentidos sólo se efectúa a través de la puerta de los cronotopos» (1981: 258).

Para complicar más las cosas, debemos considerar que Bajtín usa la palabra cronotopo por primera vez en *La novela de educación y su importancia para la historia del realismo* (*The Bildungsroman and Its Significance in the History of Realism*, 1986)<sup>2</sup> que, a pesar de su título rimbombante, es una nota breve que se centra casi por completo en Goethe, una parte de un libro sobre la novela de educación que no llegó a publicarse y parcialmente extravia-

da que Bajtín intentó escribir en la tercera década del siglo XX. Aquí, el cronotopo significa algo completamente diferente: la manera en la que el tiempo histórico está presente en una obra de arte a través de la representación del espacio —literalmente, cómo el arte «satura el paisaje con tiempo» (Bajtín, 1986: 36)—. Aquí Bajtín sostiene que percibir el espacio como un repositorio del pasado era una habilidad artística que solo Goethe poseía, lo cual está muy relacionado con cómo la forma de entender la historia cambió durante el Romanticismo. Por este motivo, no era conocido antes del siglo XIX —una afirmación que contradice directamente el análisis del cronotopo en las aventuras románticas de la Grecia antigua que el propio Bajtín desarrolla en *Las formas del tiempo...*—. Finalmente, el último ensayo mencionado fue en un principio escrito entre 1937 y 1938 y sufrió modificaciones importantes cuando fue revisado para su publicación en 1973, dos años antes de la muerte de Bajtín, y en esa fecha se complementó únicamente con apuntes finales sobre la naturaleza universal del cronotopo. Por todos estos motivos, el término permanece abierto a múltiples interpretaciones, abarcando mucho más que ese concepto simple que denota la relación espacio-temporal directa en una obra de arte y que a su vez decide el género narrativo que le corresponde —aunque esta última interpretación es válida y está bien justificada—.

### ¿PERO QUÉ ES EL CRONOTOPO?

El concepto de cronotopo de Bajtín se basa en los principios de la ciencia cognitiva —aunque en *Las Formas del Tiempo...* el propio autor lo vincula de manera bastante casual a la física de Einstein. Como ya se ha documentado (Holquist, 2002; Morson y Emerson, 1990; Steinby y Klapuri, 2013; Ulicka, 2008), este estudioso ruso se topó por primera vez con el concepto en una clase de Alexey Ukhomskii, un neurocientífico pionero que defendía que toda cognición tiene un carácter espa-

ciotemporal y que la mente humana está condicionada por factores externos a la hora de percibir estímulos espaciotemporales en un orden específico de relevancia. Como este condicionamiento se ve modificado por cambios en las condiciones de vida, se ve sometido a cambios históricos: se pueden diferenciar distintas épocas históricas dependiendo de sus cambios de percepción (ver Ulicka, 2008 para un análisis en profundidad). Esta hipótesis permitió a Bajtín distanciarse de la distinción kantiana entre la percepción y la cosa en sí, ya que en la teoría del cronotopo la percepción está directamente determinada por la cosa en sí. Por esta razón, el cronotopo formó el sustento de la teoría del realismo literario de Bajtín, como una manera arraigada en la historia que permite entender fenómenos externos en constante transformación al definirse por cambios sociales y en las condiciones de vida y generan diferentes modos de enfrentarse a la condición humana —una vorágine de ideas que Bajtín denomina «ideología». Una vez entendido el propio posicionamiento ideológico como algo enraizado en la historia, las percepciones espaciotemporales concretas de la realidad permiten recreaciones artísticas en forma de cronotopo literario (o lúdico), que, a su vez, genera todo tipo de acciones y eventos posibles e imposibles en la trama a través del cronotopo. La configuración individual de las acciones y los eventos de una novela puede variar, pero siempre engendra protagonistas capaces de actuar de una forma facilitada por el cronotopo —y así opera dentro de la ideología que da forma a este—.

Dichas interpretaciones resuelven las contradicciones evidentes en las diversas definiciones del cronotopo ofrecidas por Bajtín. En primer lugar, permiten distinguir dos tipos de cronotopo: los grandes cronotopos fundamentales que determinan la estructura ideológica general de la narrativa —como «el cronotopo de aventuras» o «cronotopo de la novela de educación», que documentan la percepción general del tiempo y el espacio de una época determinada— y los cro-

---

## EL ÚLTIMO APUNTE RESULTA CRUCIAL: LA COMPOSICIÓN ESPACIOTEMPORAL NO ES UNA FORMA ABSTRACTA DE MEDIR EL PASO DEL TIEMPO, SINO UNA MANERA DE INCORPORAR ACTIVIDADES HUMANAS EN LA OBRA DE ARTE

---

notopos menores de ciertos motivos, como «la carretera», «el salón», «el umbral» o «la ciudad de provincias», que revelan lugares concretos a través de los cuales se manifiesta una ideología en concreto (Holquist, 2002; Ulicka, 2018). Permiten, asimismo, reconciliar la idea del cronotopo como el tiempo que se manifiesta a través del espacio en *La novela de educación...* y la idea del cronotopo como la relación espaciotemporal en la novela en *Las formas del tiempo...*, con la habilidad particular de Goethe de «ver el tiempo en el espacio» como testamento de los cambios en los cronotopos superiores y la introducción de la perspectiva histórica durante el Romanticismo.

En las novelas de aventuras griegas, el espacio es mayoritariamente abstracto y el paso del tiempo no afecta a los personajes porque el concepto ideológico del espacio-tiempo está ligado a la casualidad: el tiempo se manifiesta exclusivamente a través de la acción y el espacio constituye un escenario para esta acción. Por otra parte, en la ficción del Romanticismo el tiempo se transmite a través de pistas visuales de actividades humanas pasadas, por lo común con imágenes de ruinas y decadencia. Por consecuencia, en los primeros romances de aventuras la trama se esboza en exclusiva a través de eventos contemporáneos, lo que da lugar a la popularidad de los «cronotopos menores» de la carretera o el umbral, que destacan la posibilidad de un cambio repentino. En cambio, para las novelas de aventuras en el posromanticismo, el tiempo se torna histórico, une los hechos pasados al presente y marca el espacio, uniendo actividades pasadas y presentes.

El último apunte resulta crucial: la composición espaciotemporal no es una forma abstracta de medir el paso del tiempo, sino una manera de incorporar actividades humanas en la obra de arte. No solo estructura el único modo en el que el personaje evolucionará (Holquist, 2002; Morson y Emerson, 1990), sino que también permite de manera decisiva acciones significativas que darán forma al cambio. Sigo aquí la brillante formulación establecida por Liisa Steinby (Steinby y Klapuri, 2013: 105-149). Como el cronotopo determina acciones posibles e imposibles para un personaje, y no solo lo constituye, sino que también ofrece herramientas para combinar perspectivas estéticas y éticas: «Los cronotopos abren a los personajes determinados tiempos-espacios de acciones posibles, lo cual se condiciona por una localidad o una situación social que aun así permite al individuo la libertad de hacer elecciones éticas»<sup>3</sup> (2013: 122).

---

## JUGAR CON EL CRONOTOPO

---

Aunque Bajtín solo analiza cronotopos literarios, sus conclusiones en *Las formas del tiempo...* sobre los fundamentos cronotópicos de cualquier conocimiento favorecen aplicar su razonamiento a otras formas narrativas, incluyendo los juegos digitales. Además, como ocurre con muchos otros conceptos y términos bajtinianos, la argumentación expuesta en la sección anterior parece más apropiada para el análisis de juegos que de obras literarias si tenemos en cuenta que los juegos, como medio, se construyen alrededor de la idea de acción (Galloway, 2006; Mukherjee, 2017), un término que también es crucial en la filosofía de Bajtín. En este caso, el modo en el que el cronotopo constituye la posibilidad de acción, entendida en la literatura como la interacción entre condicionamientos externos y la libre elección, está sujeto a interpretación, mientras que en los juegos los jugadores realmente lo ejecutan y la tensión entre los aspectos voluntarios e involuntarios de un actividad específica llevada a cabo bajo ciertas

condiciones espaciotemporales constituye uno de los pilares principales en los que se basan los *Game Studies*.

A pesar de esa conexión inmediata, el cronotopo bajtiniano se introdujo por primera vez en los *Game Studies* de manera limitada como herramienta de análisis de juegos. Geoffrey Rockwell, a mi entender el primer académico que propuso un marco de análisis bajtiniano para estudiar juegos digitales, enfatiza el uso genealógico del cronotopo y argumenta que el estudio de las relaciones espaciotemporales dentro de un juego es útil para distinguir diferentes géneros de juegos (Rockwell, 2002). Siguen en esta estela, aunque con ciertos matices, Marc Bonner, Alexey Salin y Ekaterina Galanina. En su presentación (no publicada) en la conferencia *Games and Literary Theory* de 2018, Bonner señaló que los juegos digitales, como medio, reconfiguran las relaciones espaciotemporales, desafiando la afirmación hecha por Bajtín sobre el papel dominante del tiempo en el cronotopo e introduciendo un «cronotopo de mundos abiertos» en los juegos, en el que la temporalidad narrativa va por debajo de la navegación espacial (Bonner, 2018).

Salin y Galanina se hacen eco de esta observación y analizan las similitudes y diferencias de los cronotopos de aventuras en la literatura y los juegos y concluyen que, aunque muchas de las propiedades espaciotemporales de las novelas de aventuras y los juegos digitales son parecidas, hay una diferencia clave en la relación entre el espacio y el tiempo en dichos medios. Como la novela es una narrativa que se desarrolla en el tiempo, domina el aspecto temporal, y el espacio se reduce a algo discreto y subordinado a los requisitos de la trama. En los juegos digitales, es el espacio el que forma un continuo y el tiempo narrativo se divide en unidades diferenciadas y se introduce solo cuando se cumplen unas condiciones espaciales determinadas (Салин и Галанина, 2020). En una ponencia presentada en la conferencia *Philosophy of Computer Games* de 2019, Salin fue incluso más

allá y defendió que los juegos digitales producen su propio «cibercronotopo», regido por la lógica de la navegación espacial (Salin, 2019).

Dean Bowman (2019) se preocupa menos por los aspectos genealógicos del cronotopo —en su análisis de *Gone Home* (Fullbright, 2013) se centra en el cronotopo como una posibilidad de crear subjetividad y señala que el juego (como ocurre con otros de los llamados *walking simulators*) introduce una relación espaciotemporal poco común para romper con la posición convencional que el jugador se ve obligado a tomar en la mayoría de los juegos comerciales— la de sujeto masculino, activo y violento. Al introducir el espacio-tiempo domesticado y cerrado del hogar, *Gone Home* cambia la forma en la que se genera la subjetividad del jugador, así como su base ideológica, por lo que «se podría afirmar que construye una especie de enclave femenino dentro de los espacios dominados por hombres en los videojuegos contemporáneos»<sup>4</sup> (Bowman, 2019: 165).

De modo similar, Astrid Ensslin y Tejasvi Goormoorthee proponen el cronotopo de la novela de educación, el otro marco espaciotemporal que Bajtín analiza, para estudiar juegos que se centran en viajes de crecimiento personal. Estos autores señalan que «siguiendo el cronotopo bajtiniano, los juegos destacan el movimiento en la vida como un espacio transitable desde el punto de vista de los procesos temporales y un pasillo estrecho y de espacio reducido (*Passage*), la topografía física diseñada para el movimiento lineal con un objetivo claro que va del origen al punto de destino (*The Path*) y el proceso y resultado de viajar largas distancias (*Journey*)»<sup>5</sup> (Ensslin y Goormoorthee, 2020: 382). El artículo de Ensslin y Goormoorthee propone más conexiones entre los juegos y el concepto del cronotopo mediante la intersección del espacio-tiempo ficcional del juego y el tiempo biográfico del jugador.

Mi punto de partida es similar al de las posturas anteriormente mencionadas. Comparto la creencia de Bajtín de que todo sentido se presen-

ta y se hace accesible a través de su posición en el espacio-tiempo. Considero que los juegos digitales producen su propio marco espaciotemporal de entendimiento, que a su vez se puede asignar a diferentes géneros —y estos a su vez sustentan la base de cómo se construye la subjetividad del personaje—. Empezaré mi análisis con cómo *Shadow of the Tomb Raider* introduce el pasado de actividades humanas a través de marcas espaciotemporales, para después analizar las propiedades espaciotemporales del mundo lúdico, y terminar con el análisis de cómo el personaje principal se define a través de convenciones cronotópicas —y cómo esto influye en una posible crítica poscolonial—.

### QUEMADA, EN RUINAS Y CUBIERTA DE CIENO

Como sucede con otras entregas de la saga, *Shadow of the Tomb Raider* ofrece un mundo lúdico lleno de indicadores espaciales del tiempo histórico mediante ruinas y retazos. Lara Croft es una arqueóloga, a fin de cuentas, y el título de la saga hace referencia a una tumba, uno de los recordatorios más icónicos del paso del tiempo. Por lo tanto, debemos empezar esta interpretación con el análisis del cronotopo menor de la tumba.

Las tumbas que Lara Croft profana no son, sin embargo, simples recuerdos del pasado: son laberintos enrevesados que conectan el pasado con el presente a través de un sistema de trampas y enigmas espaciales creados en el pasado pero que todavía ejercen una influencia en el presente de la heroína. Así pues, el juego establece un diálogo entre Lara y los antiguos arquitectos de la tumba en la forma en la que la heroína encuentra la respuesta a preguntas que los arquitectos desaparecidos hace ya tiempo dejaron en la reconfiguración del espacio. Es necesario apuntar que este mismo diálogo se establece entre el jugador, que resuelve puzzles, y el diseñador de juego que los creó, igualando así la narrativa y la práctica del acto de jugar a través del cronotopo del juego (ver Karhulahti y

Bonello Rutter Giappone, en prensa, para un análisis de la relación entre la resolución de puzzles y la narrativa lúdica).

El modo básico de la relación espaciotemporal que el juego establece no es, sin embargo, la acción directa sino la observación: incluso si el *gameplay* es bastante dinámico, el éxito en la exploración de la tumba depende de la habilidad del jugador de comprender la lógica espacial que el laberinto esconde y atravesarlo satisfactoriamente. Esta exigencia que el juego requiere de los jugadores, de nuevo, se hace patente en la narrativa: en *Shadow of the Tomb Raider* Lara se refiere a menudo a su entorno y proporciona pistas adicionales al jugador cuando su progresión se para durante un determinado periodo de tiempo —por ejemplo, si pasa mucho tiempo sin avanzar en el espacio—.

Gracias a esta navegación fructífera, Lara crea un vínculo espaciotemporal extra: la tumba, hasta ahora olvidada y misteriosa, se reintroduce en la narrativa histórica, tal como muestran las notas dentro del juego, y cartografía lo complejo. La relación con el pasado, que se establece al saturar el espacio del juego con tiempo, es, por lo tanto, anamnética: las acciones de Lara establecen un vínculo entre el presente y un pasado olvidado, proporcionando en este proceso una lección moral adicional. Esta parte de la saga problematiza la actitud despreocupada de Lara con la exploración de tumbas antiguas al castigarla repetidamente tanto a nivel del *gameplay* (la exploración de tumbas es sin duda la parte más difícil del juego) como a nivel de la narrativa. La profanación de tumbas hace que Lara desencadene por error el fin del mundo y, al mismo tiempo, la expedición a una tumba que se suponía contenía el artefacto capaz de detener el apocalipsis acaba en fiasco.

Una lógica parecida rige los espacios abiertos del juego —Kuwaq Yaku, la misión de San Juan y Paititi representan tres sustratos del tiempo histórico que existen simultáneamente—. En los asentamientos más modernos de Kuwaq Yaku, el pasado se representa no solo con los constantes recorda-

torios del intento de invasión colonial estadounidense mencionado previamente. El pueblo en sí se construyó cerca de las ruinas de un antiguo templo, un recuerdo de las épocas más distinguidas de los nativos. Aunque el edificio está en un estado de abandono que no tiene remedio —testimonio vivo del paso del tiempo— resulta ser el portal hacia el pasado. Lara debe atravesar un pasaje escondido detrás del muro del templo y seguir un camino de pruebas hasta alcanzar la ciudad perdida de Paititi, donde la gloria de las culturas inca y maya siguen intactas. Si bien el juego sugiere que Paititi y Kuwaq Yaku existen en el mismo tiempo y espa-

viajar entre los dos con total libertad usando una mecánica de viaje rápido.

Paititi es una zona por la que no ha pasado el tiempo. Aunque Lara Croft encuentra ahí algunos recordatorios puntuales del pasado —en su mayoría tumbas— y puede reconstruir la historia de la colonización maya a través de pistas desperdigadas, la mayor ciudad jamás incluida en la saga *Tomb Raider* difiere tanto de Kuwaq Yaku como de la misión de San Juan al no mostrarla en un estado de abandono. El asentamiento está bien conservado y cuenta con un templo que cumple su función a la perfección y no muestra ningún signo de deterioro. La relación del espacio del juego con el pasado se establece así recurriendo a la estrategia opuesta: en vez de mostrar la ruina de objetos históricos, el juego nos brinda su completa reconstrucción. De este modo, los dos finales de la línea temporal que *Shadow of the Tomb Raider* introduce se presentan mediante recursos espaciotemporales: en Paititi, el jugador es testigo de la cultura precolonial previa a su destrucción, y Kuwaq Yaku muestra la condición poscolonial a la que fue reducida —la misión de San Juan sirve como nexo intermedio al presentar motivos



*Shadow of the Tomb Raider*

visuales de la colonización Europea de manera muy directa—. Para decirlo alto y claro, el juego invierte la lógica de reconstrucción y destrucción en lo que respecta a las acciones posibles para Lara Croft. Cuando entra en Paititi, el lugar en el que se restaura el pasado, tiene que adaptarse a las tradiciones nativas y dejar de lado ropas y armas contemporáneas —dicha funcionalidad deshabilita sus capacidades como personaje jugable—. En cambio, Lara exhibe todas sus habilidades cuando está en Kuwaq Yaku y San Juan y así las acciones

cio, el pasaje que los conecta conforma un camino semimágico que separa a los que son merecedores de visitar el pasado de los que no. Las pruebas que Lara debe superar se materializan en un conjunto de puzzles espaciotemporales construidos de forma parecida a la arquitectura del cronotopo de la tumba, que ya hemos interpretado como el diálogo entre pasado y presente. Debemos observar que el juego requiere que el jugador atraviese este camino una única vez: tras establecer el vínculo espacial entre Kuwaq Yaku y Paititi, el jugador puede

disponibles para la protagonista están ligadas a las cualidades destructivas de la colonización.

Dentro de la representación del tiempo a través de referencias espaciales —el cronotopo tal y como se define en *La novela de educación...*— las alusiones poscoloniales son claramente obvias y el paraíso indígena se presenta bajo la amenaza constante de los forasteros y expone así las diferentes capas de colonización tanto en Kuwaq Yaku como en la misión de San Juan. Esta representación se refuerza a través de la manera en la que Lara Croft (y el jugador) interactúa con los significantes visuales del pasado histórico, que resulta constantemente en su inevitable destrucción. Lara no solo desactiva o activa trampas antiguas, sino que continuamente provoca el colapso, la inundación o el incendio de varias estructuras —en el momento más espectacular del juego incluso hace explotar una refinería, un vestigio de la colonización estadounidense—. En este aspecto, actúa precisamente de la misma manera que los colonos europeos y causa daños irreversibles a lo poco que queda del patrimonio cultural indígena. Se podría decir que Lara personifica la historia: saca a la luz lo que se ha olvidado del pasado a costa de destruir el objeto que le importa (Mignolo, 2003).

Sin embargo, hay un asunto más problemático en las representaciones espaciotemporales: el papel de la naturaleza. Dado que el juego construye la lógica de la inevitable destrucción y el deterioro para enfatizar su crítica poscolonial, reimagina al mismo tiempo la sociedad de Paititi como una sociedad primordial. Es una comunidad inocente, afligida por las intrigas y la avaricia de los exploradores occidentales, tal y como representa la organización Trinity que se esconde tras la secta apocalíptica de Kukulkan. Este motivo se ve reforzado por el papel de salvadora que Lara Croft debe

cumplir. Así, a pesar de sus buenas intenciones, el juego, sin duda, da pie al tropo del buen salvaje. Los habitantes de Paititi son inocentes, están atrasados en lo tecnológico, son honrados e ingenuos y están privados de agencia —el objetivo del explorador blanco es salvarlos de las garras de la malvada secta—.

Esta narrativa crea otro vínculo temporal dentro del espacio del juego: aquel entre la infancia y la edad adulta. Aunque, en principio, se la presenta como inmadura, Lara resulta ser una adulta que debe responsabilizarse de nativos infantilizados para rescatarlos de las trampas del doctor Domínguez, su diabólico doble en Trinity. El juego no solo desarrolla el tropo de la mujer maternal en oposición a una figura paterna des-

estructiva: como recuerda siempre al jugador, Lara debe padecer tormentos terribles para conseguir su misión, lo cual añade una narrativa de anti-conquista al conjunto. La anticonquista es un concepto que Mary Louise Pratt usó para describir

la actitud de exploradores y misioneros europeos cuando escribían sobre sus propias aventuras en términos del sacrificio realizado para instruir a las tribus primitivas de África o de las Américas en la ciencia moderna y la razón lógica, lo que justificaba futuras intervenciones coloniales como una obligación moral (Pratt, 1992).

Así pues, la primera contradicción fundamental dentro del juego queda esclarecida. El juego no solo iguala el concepto del paso del tiempo como deterioro con el tiempo como crecimiento, sino que dentro del tiempo histórico también ofrece una crítica bastante despiadada de la condición poscolonial en América del Sur. Análogamente, en el modo biográfico, que se representa tanto a través de la historia progresiva de Lara como de la metáfora de una infancia inocente como esta-

---

**SE PODRÍA DECIR QUE LARA PERSONIFICA LA HISTORIA: SACA A LA LUZ LO QUE SE HA OLVIDADO DEL PASADO A COSTA DE DESTRUIR EL OBJETO QUE LE IMPORTA**

---

do primordial de la humanidad, hay referencias sólidas a las novelas victorianas de aventuras coloniales que tienen como tema central las tribus perdidas que esperan la llegada del salvador blanco (Hanson, 2002; Katz, 2010; Rieder, 2012).

### **ATRAVESAR EL CRONOTOPO**

Tanto Bonner (2018) como Salin y Galanina (2020) destacan que la diferencia fundamental entre los cronotopos literarios y lúdicos radica en el cambio en la relación entre los componentes espaciales y temporales. Para Bajtín, en el cronotopo literario el elemento dominante es el tiempo (Bajtín, 1981: 85) mientras que según los tres académicos de *Game Studies* el cronotopo lúdico se define por la prevalencia del espacio. Aunque *Shadow of the Tomb Raider* está sin duda concebido con esta idea en mente —esto es, la progresión del tiempo de la trama y la narrativa depende exclusivamente de la posición del jugador en el espacio del juego y rara vez se activa sin la directriz del jugador— hay algunas diferencias entre las dos arquitecturas espaciotemporales en el juego.

Algunas partes del juego se organizan siguiendo el principio que Bonner describe como el «cronotopo de mundo abierto»: el jugador, que vaga con libertad por un vasto y extremadamente bien recreado escenario en el juego, es libre para observar sus características y participar en diversas actividades, al igual que Lara busca diferentes objetos coleccionables, trata con comerciantes y conversa de manera informal con los locales —diálogos que no son suficientemente importantes para contar con sus propias escenas—. También es el lugar para llevar a cabo múltiples misiones secundarias en las que Lara busca un lugar concreto en el que desarrollar una determinada acción y ayudar a quien requiera su ayuda. El dominio del espacio es casi total en este cronotopo: incluso si se realizan algunos cometidos y se terminan las misiones secundarias, la composición espaciotemporal permanece intacta, como si el tiempo no pasara.

Teniendo en cuenta la sugerencia de Salin y Galanina, denominaré a este tipo de organización espaciotemporal de un mundo abierto «cronotopo de navegación», ya que la acción principal que Lara puede realizar es navegar a través del escenario del juego. Dentro de este grande cronotopo, habría dos cronotopos menores recurrentes: la jungla y el asentamiento, separados por la presencia de personajes no-jugadores (NPCs por sus siglas en inglés) capaces de mantener una conversación.

Junto a dichos vastos espacios del cronotopo de navegación, existen focos de espacio-tiempo que se rigen por diferentes normas. Estos son los cronotopos menores de la tumba y de la arena en los que se sitúa la lucha. Siempre están alejados de los espacios de las actividades mundanas para que los civiles inocentes nunca se crucen con los enemigos que Lara debe derrotar. Es importante mencionar que estas dos categorías espaciales se solapan en ocasiones, ya que hay varias tumbas vigiladas por misteriosos humanoides subterráneos que atacan violentamente a Lara durante la mayor parte de su aventura y que se convierten en aliados en la escena final. En ambos casos la lógica espaciotemporal es diferente de la que constituye el cronotopo de navegación, pues el tiempo se convierte en un elemento crucial de la experiencia lúdica. Son diversas las tumbas en las que el jugador debe no solo resolver puzzles sino también actuar conforme al ritmo introducido por diferentes recursos para evitar cuchillas giratorias, péndulos y otros artilugios letales similares. Aquí, el tiempo se transforma en un elemento mucho más importante del cronotopo, como ocurre con las arenas. *Shadow of the Tomb Raider* incluye mecánicas de sigilo que permiten al jugador liquidar a los oponentes de manera silenciosa y evitar enfrentamientos directos. Para ello, el jugador necesita estudiar cómo las posiciones de los enemigos cambian conforme pasa el tiempo y aprender su rutina. Cuando el combate comienza de verdad, todo empieza a depender del tiempo: el jugador se debe mover entre cobijos, evitar el ataque por

parte de sus enemigos, y medir el tiempo de sus propias acciones. La organización espacial del combate —reconocible a primera vista— sigue rigurosamente su aspecto temporal al estar concebido para facilitar determinados movimientos y acciones de los jugadores y otros agentes. La misma organización espacio-temporal dirige la arquitectura de la tumba, en la que las hazañas acrobáticas deben ejecutarse en un ritmo y orden determinados. Denominaré a esta lógica espaciotemporal el «cronotopo del esfuerzo», ya que requiere

un esfuerzo sustancial tanto de Lara como del jugador. Como ya he analizado previamente, este grande cronotopo contiene los cronotopos menores de la tumba y la arena. Por todo ello, considero que *Shadow of the Tomb Raider* —como ocurre con otros muchos juegos de mundo abierto— se compone de dos cronotopos diferentes que facilitan dos modos de actuar diferentes tanto a nivel del *gameplay* como de la narrativa. Como ya he mencionado, la actividad principal dentro del cronotopo de navegación es vagar por los alrededores en busca de pistas visuales: objetos coleccionables, destinadores (*quest givers*), objetivos de misión, etc. Este cronotopo representa un espacio seguro, dado que el flujo temporal está controlado en su totalidad por el jugador, y encontramos acciones de los personajes no-jugadores en bucle y un contexto estático. Lara nunca está en peligro aquí, ya la vemos dar vueltas por la ciudad perdida de Paititi o la inexplorada jungla peruana. Esta composición espaciotemporal posibilita un modo de *gameplay* lento y reflexivo que se basa en dos actividades principales: la observación y la acumulación. Para que funcione bien, el jugador debe diferenciar las partes importantes del paisaje de las que no lo son y activar todas las importantes.



*Shadow of the Tomb Raider*

Como el tiempo ocurre en bucle, con los agentes del juego realizando la misma actividad una y otra vez, la activación casi nunca termina con un cambio dentro de este espacio-tiempo, salvo reunir bienes o información adicional. Incluso cuando se han terminado las misiones, los personajes no-jugadores permanecen en el mismo bucle como si no hubiera pasado nada. Y por una buena razón: con un tiempo en bucle subordinado por completo al espacio, no hay cambio posible sin una reconfiguración total del espacio. En este caso, dicha reconfiguración suele equipararse con una expansión, ya que Lara desbloquea un camino que lleva a otro cronotopo de navegación sin introducir ningún otro cambio. Cuando la heroína abre el portal a Paititi, los habitantes de Kuwaq Yaku no cambian su rutina y el jugador puede seguir con cualquiera de las misiones secundarias o buscar los objetos coleccionables que le falten.

El cronotopo del esfuerzo posibilita una forma diferente de reaccionar al juego. Aquí, la observación está subordinada al control: para superar secuencias de acción con éxito, el jugador debe controlar firmemente los movimientos y acciones de Lara y superar también obstáculos casi imposibles. Una vez superados, se quedan obsoletos: los

enemigos que han muerto no vuelven a la vida y las trampas son fáciles de evitar o están en desuso. Por este motivo el cronotopo de esfuerzo, que está centrado en el tiempo, permite el cambio y el paso del tiempo es lineal aquí: Lara avanza de principio a fin en vez de moverse dentro de los bucles del cronotopo de navegación, algo que confirma la progresión lineal a través del espacio del cronotopo de esfuerzo, desde un punto de entrada hasta una salida. La linealidad del tiempo deja espacio para cambios definitivos en la composición narrativa: una vez explorada una tumba, a menudo pasa a ser inaccesible debido al deterioro que Lara ha provocado y, una vez se ha vencido a los enemigos, estos desaparecen para siempre. No es ninguna sorpresa que el movimiento en el cronotopo de esfuerzo sea también la única forma de avanzar en la narrativa y ser testigo de las consecuencias de las acciones y elecciones de Lara.

El *gameplay* de *Shadow of the Tomb Raider*, analizado desde una mirada cronotópica, oscila entre un modo más pasivo basado en la observación tranquila del espacio y un modo activo que exige prestar atención a los aspectos temporales del juego para poder mantener el control. Esos dos cronotopos construyen a Lara de dos maneras diferentes y le proporcionan los medios para llevar a cabo dos conjuntos diferentes de acciones.

---

**EL GAMEPLAY, ANALIZADO DESDE UNA MIRADA CRONOTÓPICA, OSCILA ENTRE UN MODO MÁS PASIVO BASADO EN LA OBSERVACIÓN TRANQUILA DEL ESPACIO Y UN MODO ACTIVO QUE EXIGE PRESTAR ATENCIÓN A LOS ASPECTOS TEMPORALES DEL JUEGO PARA PODER MANTENER EL CONTROL. ESOS DOS CRONOTOPOS CONSTRUYEN A LARA DE DOS MANERAS DIFERENTES Y LE PROPORCIONAN LOS MEDIOS PARA LLEVAR A CABO DOS CONJUNTOS DIFERENTES DE ACCIONES**

---

y la acumulación de conocimiento o recursos mediante la investigación exhaustiva de su entorno. Por otro lado, el cronotopo de esfuerzo da lugar a una *Lara activa*: una heroína de acción capaz de eliminar hordas de enemigos y resolver puzzles a contrarreloj. También es la Lara sometida al paso del tiempo lineal y, por tanto, capaz de cambiar su entorno y a sí misma. La Lara activa es la que destruye tumbas antiguas y la que evoluciona psicológicamente de su fijación con Trinity, y gracias al sentimiento de culpa, a la sed de venganza, al sacrificio final y a aceptarse a sí misma. Todas estas transformaciones

no afectan a la Lara reflexiva, que se mantiene inamovible durante todo el juego. Ya aparece como alguien completamente formada y capaz, cualidades que se enfatizan al conocerse que es el único sujeto activo dentro del cronotopo de navegación. Por el contrario, la Lara activa es la destinataria de diversas acciones:

es atacada, perseguida y obligada a esquivar la muerte en estructuras en derrumbe. Así pues, es la Lara activa la que hace frente al sufrimiento a nivel personal impulsado por el paso del tiempo narrativo, mientras que la Lara reflexiva solo soluciona los problemas de otros.

Esta composición cronotópica no es exclusiva de *Shadow of the Tomb Raider* (ver Karhulati, 2013 para un análisis de los modos lúdicos kines-tésicos y reflexivos) y creo firmemente que todos los juegos de mundo abierto entremezclan los cronotopos de navegación y esfuerzo. Lo que hace a este caso interesante es el modo en el que el juego intenta reconsiderar el posicionamiento ético de ambos personajes, que se construyen a través de

esta composición cronotópica. Con la Lara reflexiva, el juego intenta plantear la observación como el acto de ser testigo al exhibir muchas de las consecuencias del colonialismo europeo dentro del cronotopo de navegación. De manera similar, la Lara activa se presenta como la destructora tanto del patrimonio cultural como de los enemigos, una mujer vengativa que roza la obsesión en su lucha por acabar con Trinity.

Sin embargo, el juego no consigue dicho efecto, ya que depende demasiado de las convenciones de los juegos digitales e introduce un marco ideológico contradictorio de la Lara reflexiva como, ante todo, una coleccionista de objetos y conocimiento y de la Lara activa como defensora de los oprimidos que lucha una guerra legítima en contra de indudables villanos. La disonancia entre este doble posicionamiento que Lara ocupa, como testigo-destructora y coleccionista-defensora, es particularmente penosa, pues confronta sus ambiciones poscoloniales con una narrativa colonial de los romances de tribus perdidas extremadamente conservadora.

### **LARA CROFT COMO SUJETO DE LA HISTORIA Y LA BIOGRAFÍA**

---

A la hora de describir las razones por las que *Shadow of the Tomb Raider* es incapaz de criticar los tropos de las aventuras coloniales, es importante considerar cómo el arco narrativo principal interactúa con las posibilidades que ofrecen dos de los cronotopos del juego. El juego crea un mundo poscolonial de opresión y lo enfrenta a una protagonista de buena reputación, con el claro objetivo de dar a conocer la forma en la que Lara Croft pasa de ser una egocéntrica profanadora de tumbas, a un icono de las actitudes imperiales hacia el patrimonio cultural no europeo, a curadora atenta y cuidadosa de dicho patrimonio que trata a los indígenas como iguales. Esta es una promesa que el juego no cumple: el cambio de actitud de Lara no solo parece infundado y malintencionado sino

también superficial. La heroína sigue siendo quien era al comienzo (una profanadora de tumbas) y es solo la retórica que enmarca sus acciones la que cambia. Para analizar este fracaso, es importante prestar atención a un último aspecto del análisis cronotópico: la interacción entre el tiempo histórico y el biográfico.

Tal y como afirma Bajtín (1981: 108-110), la invención del cronotopo de aventuras en las novelas griegas introdujo un tipo de protagonista nueva: una persona privada, cuyos problemas y aflicciones se dibujaban en la esfera privada, en contraste con el sujeto estrictamente público y político de la novela de viajes épica o los primeros modelos de biografías. Siguiendo las convenciones de una narrativa de aventuras readecuada para un juego digital tal y como lo describen Salin y Galanina (2020), *Shadow of the Tomb Raider* sigue inconscientemente la ideología de la vida privada en la construcción de su heroína. El cronotopo del esfuerzo, en especial las arenas, no es específico con las áreas geográficas concretas en las que el juego se ubica, del mismo modo en que el romance griego crea un mundo no específico como telón de fondo de las dificultades de sus protagonistas: de hecho, hay zonas de combates similares en las anteriores entregas de esta trilogía. La trama principal también sigue este curso: a pesar de esta disposición, al retratar al archienemigo de Lara como benefactor de varias comunidades de América del Sur y a la propia Lara como una de las causas de la miseria de estas gentes, el juego se olvida rápidamente de la perspectiva política para dar a conocer la misión personal de Lara de venganza y redención. Incluso el hecho de que la heroína deba asumir un supuesto rol público como la reina de Paititi asesinada no cambia nada: al asumir esta posición, Lara se venga de su némesis y después se retira al resguardo de la vida privada —*nota bene*, en la novela, un lujo de los sujetos imperiales que pueden refugiarse de los peligros de la historia en el mundo privado (Jameson, 2006). Por otra parte, la crítica poscolonial se expresa principalmente



*Shadow of the Tomb Raider*

---

**AQUÍ RADICA EL PROBLEMA PRINCIPAL: EN EL JUEGO LO PÚBLICO Y POLÍTICO ESTÁ CLARAMENTE SEPARADO DE LO PRIVADO AL PRESENTARSE ESTAS DOS ÁREAS DE LA VIDA MEDIANTE DIFERENTES CRONOTOPOS QUE POSIBILITAN DIFERENTES TEMPORALIDADES Y DIFERENTES CONJUNTOS DE ACCIONES POSIBLES**

---

dentro del cronotopo de navegación en el modo en el que el espacio muestra su aspecto temporal. Por lo tanto, es el espacio de navegación, en el que habita la Lara reflexiva, el que se construye como comentario político sobre el legado colonial en América del Sur. Pero todos estos imaginarios no pueden influenciar a la heroína porque dentro del tiempo en bucle del cronotopo de navegación, cualquier cambio —incluyendo la transformación del posicionamiento ideológico de la protagonista— es imposible.

Esta contradicción es muy evidente cuando analizamos los episodios de viajes en el tiempo. Hay dos únicas ocasiones en *Shadow of the Tomb Raider* en las que Lara se mueve a contracorriente del tiempo. Como he mencionado anteriormente,

Lara encuentra el camino hacia la ciudad perdida de Paititi, el enclave de la América pre-colonial. Esta hazaña se articula a través de elementos espaciales y establece una continuidad entre Paititi y el resto del mundo en el juego. También es una hazaña fácil de reproducir ya que Lara entra y sale de la ciudad con libertad. El segundo viaje en el tiempo es una retrospectiva: un nivel separado del resto en el juego e imposible de visitar en el que Lara rememora su infancia. Esta secuencia, única y separada de cualquiera de los otros cronotopos del juego, explica la motivación personal de Lara y proporciona el marco narrativo de toda la trama. Es también una secuencia muy privada que contrasta con el carácter público del viaje de Lara a Paititi.

Aquí radica el problema principal: en el juego lo público y político está claramente separado

de lo privado al presentarse estas dos áreas de la vida mediante diferentes cronotopos que posibilitan diferentes temporalidades y diferentes conjuntos de acciones posibles. El tiempo histórico del juego, objeto de la crítica poscolonial, no ofrece posibilidad alguna de influenciar la trama del juego. La evolución de la trama sigue siendo cuestión del tiempo biográfico, dentro del cual ocurre cualquier progreso emocional y psicológico de la protagonista y que se equipara a avanzar a través del cronotopo del esfuerzo (Ensslin y Goorimoorthee, 2020).

Así pues, creo firmemente que la incapacidad de partida para discutir seriamente el legado poscolonial y el papel que la saga *Tomb Raider* ha jugado en perpetuar el imaginario imperial nace de

la composición cronotópica del juego. Como sujeto creado por los cronotopos del juego, la versión de Lara capaz de cambiar existe de forma exclusiva dentro del tiempo biográfico y la crítica poscolonial solo es posible dentro del espacio-tiempo histórico y público. Lara Croft puede alcanzar una redención personal y una conclusión afectiva, pero no es capaz de relacionarse con la parte política del juego porque, como heroína, ocupa una postura cómoda distanciada de la historia. ■

## NOTAS

- 1 Nota de la traductora: la traducción del texto de Bajtín se corresponde con la traducción de Helena S. Kriukova y Vicente Cazcarra de *Teoría y Estética de la Novela* publicada en 1989 por Taurus.
- 2 Nota de la traductora: en castellano está incluido en la traducción de Tatiana Bubnova de *Estética de la Creación Verbal* publicada en 2003 por Siglo XXI.
- 3 «Chronotopes open up to the characters a certain time-space of possible action, which is conditioned by a locality or a social situation but still leaves the individual the freedom of ethical choice».
- 4 «Arguably constructs a kind of feminine enclave in the male-dominated spaces of modern videogames».
- 5 «In line with the Bakhtinian chronotope, the games highlight movement through life as a walkable space in terms of both a temporal process and a narrow or confined corridor (Passage), physical topography designed for goal-directed linear movement from origin to destination (The Path), and the process and result of travelling long distances (Journey)».

## REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1), 1-15. Recuperado de <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Aarseth, E. (2007). Allegories of Space. En F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (eds.), *Space Time Play* (pp. 44-47). Berlin: Birkhäuser.
- Aarseth, E.; Günzel, S. (eds.) (2019). *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Bajtín, M. M. [Bakhtin, M. M.] (1981). Forms of Time and of the Chronotope in the Novel: Notes Toward a Historical Poetics. En M. M. Bajtín [M. M. Bakhtin], *The Dialogic Imagination: Four Essays* (pp. 84-258). Austin: University of Texas Press.
- Bajtín, M. M. [Bakhtin, M. M.] (1986). The Bildungsroman and Its Significance in the History of Realism. En M. M. Bajtín [M. M. Bakhtin], *Speech genres and other late essays* (pp. 10-59). Austin: University of Texas Press.

- Bezio, K. M. S. (2016). Artifacts of Empire: Orientalism and Inner-Texts in *Tomb Raider* (2013). En C. Duret, C.-M. Pon (eds.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* (pp. 189-208). Hershey: IGI Global, Recuperado de <https://www.igi-global.com/chapter/artifacts-of-empire/157033>.
- Bonner, M. (2018). *The Open World Chronotope - On Bakhtin's Theory and The Topology of Non-Linear Game Worlds*. Copenhagen, 2018.
- Bowman, D. (2019). Domesticating the First-Person Shooter. The Emergent Challenge of *Gone Home's* Homely Chronotope. *Press Start*, 5(2), 150-175. Recuperado de <http://press-start.gla.ac.uk>
- Breger, C. (2008). Digital Digs, or Lara Croft Replaying Indiana Jones. Archaeological Tropes And 'Colonial Loops' in New Media Narrative. *Aether. The Journal of Media Geography*, 11, 41-60.
- Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider*: Square Enix.
- Drumm, R. (2018). Shadow of the Tomb Raider or Shadow of Colonialism? *HeadStuff*. Recuperado de <https://www.headstuff.org/entertainment/gaming/shadow-of-the-tomb-raider/>.
- Dyer-Witheford, N.; Peuter, G. de (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis; Londres: University of Minnesota Press.
- Eidos Montréal (2018). *Shadow of the Tomb Raider*: Square Enix.
- Ensslin, A.; Goorimoorthee, T. (2020). Transmediating Bildung: Video Games as Life Formation Narratives. *Games and Culture*, 15(4), 372-393. <https://doi.org/10.1177/1555412018796948>.
- Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. En *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*.
- Fuchs, M.; Erat, V.; Rabitsch, S. (2018). Playing Serial Imperialists: The Failed Promises of BioWare's Video Game Adventures. *The Journal of Popular Culture*, 51(6), 1476-1499. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12736>.
- Fuller, M.; Jenkins, H. (1995). Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue. En S. G. Jones (ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community* (pp. 57-72). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Günzel, S. (2007). 'Eastern Europe 2008': Maps and Geopolitics in Videogames. En F. von Borries, S. P. Walz, M. Böttger (eds.), *Space Time Play* (pp. 444-450). Berlin: Birkhäuser.
- Günzel, S. (2019). What Do They Represent? Computer Games as Spatial Concepts. En E. Aarseth, S. Günzel (eds.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games* (pp. 14-40). Bielefeld: Transcript Verlag.
- Hammar, E. L. (2017). Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game *Assassin's Creed: Freedom Cry*. *Rethinking History*, 21(3), 372-395. <http://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256622>
- Hanson, C. F. (2002). Lost Among White Others: Late Victorian Lost Race Novels for Boys. *Nineteenth Century Contexts*, 23(4), 497-527. <http://doi.org/10.1080/08905490208583555>
- Harrer, S. (2018). Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis. *Open Library of Humanities*, 4(1). <http://doi.org/10.16995/olh.210>
- Hirschkop, K. (2001). Bakhtin in the Sober Light of Day. En K. Hirschkop, D. Shepherd (eds.), *Bakhtin and Cultural Theory* (pp. 1-25). Manchester: Manchester University Press.
- Holquist, M. (2002). *Dialogism: Bakhtin and His World*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Jameson, F. (2006). Businessman in Love. En F. Moretti (ed.), *The novel. Forms and Themes* (pp. 436-448). Princeton: Princeton University Press
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2004). Introduction to Game Time/Time to Play: An Examination of Game Temporality. En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (eds.), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 131-142). Cambridge: MIT Press.
- Karhulahti, V.-M. (2013). A Kinesthetic Theory of Video Games: Time-critical Challenge and Aporetic Rhematic. *Game Studies*, 13(1). Recuperado de <http://>

- gamestudies.org/1301/articles/karhulahti\_kinesthetic\_theory\_of\_the\_videogame.
- Karhulahti, V.-M.; Bonello Rutter Giappone, K. (en prensa). Punchline Behind the Hotspot: Structures of Humor, Puzzle, and Sexuality in Adventure Games (with Leisure Suit Larry in Several Wrong Places). *Journal of Popular Culture*.
- Katz, W. R. (2010). *Rider Haggard and the Fiction of Empire: A Critical Study of British Imperial Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Klevjer, R. (2006). Dancing with the Modern Grotesque: War, Work, Play and Ritual in the Run-And-Gun First Person Shooter. En M. Bittanti (ed.), *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, (pp. 223-249). Milano: Costa & Nolan.
- Kłosiński, M. (2018). *Hermeneutika gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN.
- Lacina, D. (2018). 'Shadow of the Tomb Raider' Tries, but Fails, to Tackle Its Own Colonialism. *VICE*. Recuperado de <https://www.vice.com/en/article/d3jgeq/shadow-of-the-tomb-raider-review-tries-but-fails-to-tackle-its-own-colonialism>, checked on 1/16/2021.
- Lammes, S. (2010). Postcolonial Playgrounds: Games and Postcolonial Culture. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 1-6. Recuperado de <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol-4no1-1/149>
- Leino, O. T. (2012). Death Loop as a Feature. *Game Studies*, 12(2). Recuperado de [http://gamestudies.org/1202/articles/death\\_loop\\_as\\_a\\_feature](http://gamestudies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature)
- MacDonald, K. (2018). Shadow of the Tomb Raider makes Lara Croft Look Boring. *The Guardian*, 9/10/2018. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2018/sep/10/shadow-of-the-tomb-raider-review-lara-croft>.
- Magnet, S. (2006). Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic. *Journal of Communication Inquiry*, 30(2), 142-162. <http://doi.org/10.1177/0196859905285320>
- Majkowski, T. (2016). King Solomon's Mines (cleared): Cartography in Digital Games and Imperial Imagination. En S. Lammes, C. Perkins, S. Hind, A. Gekker, C. Wil-
- mott, D. Evans (eds.), *Charting the Digital: Discourse, Disruption, Design, Detours* (pp. 55-72). Wencija: University of Warwick.
- Mathison, Y. (2008). Maps, Pirates and Treasure: The Commodification of Imperialism in Nineteenth-century Boys' Adventure Fiction. En D. Denisoff, *The Nineteenth-century Child and Consumer Culture*, (pp. 173-185). Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315238074>
- Michael, N. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, Londres: MIT Press.
- Mignolo, W. (2003). *The Darker Side of the Renaissance: Literacy, Territoriality, and Colonization*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Morson, G. S., Emerson, C. (1990). *Mikhail Bakhtin: Creation of a Prosaics*. Palo Alto: Stanford University Press.
- Mrugalski, M., Pietrzak, P. (2004). Spory o Bachtinowską koncepcję karnawału. *Pamiętnik Literacki*, 95(4), 160-176.
- Mukherjee, S. (2015). The Playing Fields of Empire: Empire and Spatiality in Video Games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7 (3), 299-315. [http://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.299\\_1](http://doi.org/10.1386/jgvw.7.3.299_1)
- Mukherjee, S. (2017). Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. En *Videogames and Postcolonialism*. Cham: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-54822-7\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-54822-7_2) Springer.
- Mukherjee, S. (2018). Playing Subaltern. *Games and Culture*, 13(5), 504-520. <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>.
- Murray, S. (2019). Playing Whiteness in Crisis in The Last of Us and Tomb Raider. En *ToDIGRA* 4(3). <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.102>.
- Plante, C. (2018). *Shadow of the Tomb Raider Review: A Fun But Dark Critique of the Series*. En *Polygon*, 9/10/2018. Recuperado de <https://www.polygon.com/reviews/2018/9/10/17838346/shadow-of-the-tomb-raider-review-xbox-one-ps4-pc>.
- Pratt, M. L. (1992). *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*. Nueva York y Londres: Routledge.
- Rieder, J. (2012). *Colonialism and the Emergence of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

- Rockwell, G. (2002). Gore Galore: Literary Theory and Computer Games. *Computers and the Humanities*, 36(3), 345-358. <https://doi.org/10.1023/A:1016174116399>.
- Ryan, M.-L. (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L.; Thon, J.-N. (2014). *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Salin, A. (2019). Adventure Chronotope in Video Games: The Present and the Past. *Conference in Computer Games: Interfaces of Media Reality*, St Petersburg.
- Steinby, L., Klapuri, T. (2013). *Bakhtin and His Others: (Inter)Subjectivity, Chronotope, Dialogism*. Londres; Nueva York; Delhi: Anthem Press.
- Ubisoft Montréal (2013). *Assassin's Creed IV: Black Flag - Freedom Cry*: Ubisoft.
- Ulicka, D. (2001). Niektóre problemy poetyki Bachtina. En *Teksty Drugie*, 6, 33-58. Recuperado de <https://rcin.org.pl/dlibra/docmetadata?showContent=true&id=58108>
- Ulicka, D. (2008). Dlaczego Bachtinowski 'chronotop' nie jest metaforą? *Studia Litteraria Polono-Slavica*, 8, 149-175. Recuperado de <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=7225>
- Ulicka, D. (2018). Kariera chronotopu. *Teksty Drugie. Teoria literatury, krytyka, interpretacja*, 1, 259-271. <https://doi.org/10.18318/td.2018.1.15>
- Vella, D. (2019). There's No Place Like Home: Dwelling and Being at Home in Digital Games. En E. Aarseth, S. Günzel (eds.), *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games* (pp. 141-165). Bielefeld: transcript Verlag.
- Von Republic (2018). The Shadow of Colonialism. *Von Republic*. Recuperado de <https://vonrepublic.club/the-shadow-of-colonialism-tomb-review/>.
- Walker, J. (2018a). How to Save Tomb Raider: A Proposal for Where the Series Should Go Next. *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2018/09/17/how-to-save-tomb-raider-a-proposal-for-where-the-series-should-go-next/>.
- Walker, J. (2018b). Wot I Think: *Shadow Of The Tomb Raider*. *Rock Paper Shotgun*. Recuperado de <https://www.rockpapershotgun.com/2018/09/13/shadow-of-the-tomb-raider-review/>.
- Wei, H., Bizzocchi, J., Calvert, T. (2010). Time and Space in Digital Game Storytelling. *International Journal of Computer Games Technology*, 1, 1-23. <https://doi.org/10.1155/2010/897217>.
- Zagal, J. P., Mateas, M. (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation & Gaming*, 41(6), pp. 844-868. <https://doi.org/10.1177/1046878110375594>.
- Салин, А. С., Галанина, Е. В. (2020). Авантюрный хронотоп в видеоиграх: настоящее и будущее [Adventurous Chronotope in Video Games: Present and Future]. *Международный журнал исследований культуры*, 1, 202-215. <https://doi.org/10.24411/2079-1100-2020-000015>

## REDIMIR LA HISTORIA. ANÁLISIS CRONOTÓPICO DE SHADOW OF THE TOMB RAIDER

### Resumen

En este artículo llevaré a cabo una interpretación cronotópica de *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018), la última entrega de la extensa saga *Tomb Raider*, para explicar por qué el juego es incapaz de enfrentarse a los problemas ideológicos de la saga. Como última entrega de la *trilogía de precuelas*, que se estrenó con *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), el juego concluye la historia del paso a la edad adulta de Lara Croft. La protagonista del juego pasa de ser una estudiante soñadora perdida en una isla misteriosa, como se exponía en el primer juego, a convertirse en una aventurera bien preparada y decidida que deja atrás la larga sombra de su padre y que triunfa sobre la siniestra organización Trinity. La ideología detrás del género que *Shadow of the Tomb Raider* representa está estrechamente conectada con las novelas para adolescentes escritas durante la época de mayor apogeo del imperio británico. En el presente artículo, mi objetivo es investigar cómo la arquitectura espaciotemporal del juego, con un análisis basado en las teorías de Bajtín sobre el cronotopo, contribuye a una lectura del juego que deja al descubierto su intento fallido de criticar el legado problemático de la saga *Tomb Raider*.

### Palabras clave

Cronotopo; Tomb Raider; Lara Croft; Bajtín; Espacio; Tiempo.

### Autor

Tomasz Z. Majkowski es profesor investigador en la Jagiellonian University en Cracovia y director del Centro de Investigación de Juegos en la misma universidad. Es también uno de los fundadores de la Central and Eastern European Game Research Association y de la red de investigación Games and Literary Theory. Su investigación se inspira principalmente en la filosofía de Bajtín y la teoría poscolonial. Además de investigar juegos, explora cuentos tradicionales, *fandom* y Disney. En su tiempo libre, diseña y traduce juegos de rol de mesa y bebe vino. Contacto: tomasz.majkowski@uj.edu.pl

### Referencia de este artículo

Majkowski, T. Z. (2021). Redimir la historia. Análisis cronotópico de *Shadow of the Tomb Raider*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 35-56.

## REDEMPTION OUT OF HISTORY. CHRONOTOPICAL ANALYSIS OF SHADOW OF THE TOMB RAIDER

### Abstract

In this paper I will use chronotopical interpretation of *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montréal, 2018), the latest installment in the long-standing *Tomb Raider* series, to explain the reason behind the game's inability to address ideological issues underlying the series. As the final part of the prequel trilogy, introduced with the premiere of the *Tomb Raider* (Crystal Dynamics 2013), the game concludes Lara Croft's coming of age story. The protagonist turns from an idealistic student stranded on the mysterious island, featured in the first installment, into a fully formed and determined adventurer, casting away her father's long shadow and triumphing over the sinister Trinity organization. The ideology informing the genre *Shadow of the Tomb Raider* represents is inherently tied to the novels for adolescents, produced in the heydays of the British Empire. In this paper my main aim is to present how the spatiotemporal architecture of the game, analyzed through the lenses of Bakhtin's chronotope, contributes to the game failure as a serious criticism toward *Tomb Raider* series troublesome legacy.

### Key words

Chronotope; Tomb Raider; Lara Croft; Bakhtin; Space; Time.

### Author

Tomasz Z. Majkowski is an Associate Professor at Jagiellonian University in Krakow and head of the Jagiellonian Game Research Centre. He is also founding member of Central and Eastern European Game Research Association and Games and Literary Theory research network. His main research inspiration is Bakhtinian philosophy and postcolonial theory. Besides games, he researches fairy tales, fandoms, and Disney. In his spare time, he designs and translates tabletop roleplaying games and drinks wine.

Contact: tomasz.majkowski@uj.edu.pl

### Article reference

Majkowski, T. Z. (2021). Redemption out of history. Chronotopical analysis of *Shadow of the Tomb Raider*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 35-56.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)

