

Sphera Publica

REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

sphera.ucam.edu

ISSN-e: 2695-5725 • ISSN: 1576-4192 • Número 25 • Vol. I • Año 2025 • pp. 168-170

RESEÑAS

Hacia el paisaje fantástico y sobrenatural de la cultura popular

Fantasia, aventura y sociedad. Perspectivas contemporáneas

Los libros de la Catarata. 284 páginas

ISBN 978-84-1067-261-1

Mesa-Villar, J. M., Urraco Solanilla, M., Ramos Vera, M. y Filhol, B. (coords.) (2025)

Por: Gonzalo Balsalobre Muñoz, Universidad Católica de Murcia (UCAM), gbalsalobre@gmail.com

Cómo citar esta reseña: Balsalobre Muñoz, G. (2025). Hacia el paisaje fantástico y sobrenatural de la cultura popular [Reseña del libro *Fantasia, aventura y sociedad. Perspectivas contemporáneas*, por Mesa-Villar, J. M., Urraco Solanilla, M., Ramos Vera, M. y Filhol, B -coords.-]. *Sphera Publica*, 25(1), 168-170, URI: <http://hdl.handle.net/10952/10045>

Fantasia, aventura y sociedad. Perspectivas contemporáneas constituye una obra colectiva que, dividida en diecisiete capítulos de naturaleza interdisciplinar, pone de relieve las dimensiones de la fantasía y la aventura como espejos de aprendizaje de nuestra identidad y valores colectivos. Las diferentes propuestas de los autores exploran sus repercusiones culturales a través de mitos, mundos paralelos, retos épicos y criaturas extraordinarias.

El primer capítulo, *Correlatos del imaginario sobrenatural: mito y fantasía*, sirve como una magnífica puerta de entrada a este universo, ya que inicia el relato con una breve definición de la fantasía y el mito. El catedrático José Manuel Losada propone como punto de partida que “la relatividad es constitutiva del mundo fantástico; no así del mundo mítico, donde incluso las situaciones relativas remiten a otras cargadas de carácter absoluto” (p. 21). Esta contraposición entre los dos conceptos, que es más difusa de lo que aparenta, la examinan también por un lado Ramos Vera y Urraco Solanilla, los cuales otorgan especial relevancia a que “el mito no se limita a ser un relato legendario, fabulado e imaginativo, sino que implica un compendio de enseñanzas centrales y perennes para la condición humana” (p. 36) mientras que, por otro lado, Pérez Riu se apoya en el

especialista en literatura fantástica y cuentos de hadas Jack Zipes para poner en cuestión el valor que se le confiere a la fantasía: “Siempre hemos buscado darle sentido al mundo a través de la fantasía, no a través de la razón. La razón importa, pero la fantasía importa más” (p. 93).

La distinción entre mito y fantasía es tan sutil hasta el punto de poder considerarla un diagnóstico de la sociedad para algunos lectores, espectadores y usuarios de videojuegos, incluso puede evaluarse en torno al fascismo, como en los casos de *El hobbit: la batalla de los cinco ejércitos* y *Guillermo del Toro's Pinocchio*. De tal manera que, en determinadas situaciones, es un enfrentamiento a la distopía como el libro de Richard Adams *La colina de Watership*, del que se hacen cargo en su segundo capítulo particular en esta obra Urraco Solanilla y Ramos Vera.

Las anteriores obras culturales representan una mínima parte de la gran variedad de ficciones sobre fantasía y aventura que pueden encontrarse en este libro, donde confluyen varios de los temas más frecuentes del desarrollo de la sociedad: feminismo, heroísmo, trasfondo mitológico, hostigamiento, manipulación emocional, lucha contra las injusticias, avance tecnológico y digital, el pulso maniqueo del bien contra el mal o conflictos interpersonales, estéticos, culturales, históricos y políticos.

El fenómeno de la narrativa intermedial en torno a la saga *Monkey Island* se aborda en el apartado de Fernández Rodríguez y muestra que las aportaciones de estos videojuegos no deben tomarse a la ligera: “*Monkey Island* se alza como grandísimo ejemplo de perfecta unión entre la aventura y la fantasía, así como un hito destacado dentro de la cultura popular” (p. 249). Este análisis reafirma la trascendencia de los géneros narrativos populares por su capacidad de ofrecer reflexiones significativas sobre conflictos humanos universales. Aunque la aventura y la fantasía han sido relegadas al terreno de lo comercial, evidencian ser mucho más profundas al ser capaces de clarificar distintas problemáticas que afectan a la sociedad. Precisamente estos videojuegos y su expansión del género pirático no conviene infravalorarlos, pues son parte fundamental del acervo cultural contemporáneo al constituir una vía en la que las personas comprenden su entorno, suman conocimientos, desarrollan habilidades y componen vínculos afectivos que fomentan la comprensión de nosotros mismos y, a partir de ellos, propician el progreso social y cultural.

A pesar de que la sutil línea entre fantasía y realidad suaviza los relatos de la narrativa tradicional, como indica Mesa-Villar, “lo tentador, lo inesperado o lo sobrenatural permiten poner en guardia a la audiencia frente a situaciones y perfiles potencialmente indeseables en la realidad” (p.126). Además, estos contextos y desafíos, como señala González Dávila, enfrentan a los héroes, unas figuras históricamente constantes en la literatura, capaces de adaptarse y transformarse a las dinámicas culturales y sociales que las circunscriben como ejemplifica a través de los afamados textos de *Harry Potter*, de JK Rowling y *Los Juegos del Hambre* de Suzanne Collins.

La relación entre el mundo de la fantasía y la aventura siempre está en juego y se ve perfectamente ilustrado en otros capítulos que acogen desde novela gráfica como *Sandman*, clásicos cuentos de hadas como *La dama de la casa del amor* o *En compañía de lobos* hasta videojuegos con el análisis del impacto poético-narrativo y simbólico en el jugador de *Elden Ring*. Por otro lado, concretamente en el medio cinematográfico, los *fantasy films* logran dar credibilidad en la pantalla a relatos que difícilmente podrían sostenerse fuera del ámbito de la ficción cinematográfica. Un género abordado con especial ingenio y originalidad por el cineasta Terry Gilliam en su obra *Las aventuras del barón Munchausen*. Gracias a su rasgo metaficcional que potencia la capacidad del espectador

para aceptar lo inverosímil posibilitando “una naturalización de lo excepcional y convirtiendo lo relatado en creíble a través de su relación con tres de las cuatro tipologías de lo maravilloso todoroviano: hiperbólico, exótico e instrumental” (p. 72), tal como sostienen Martínez-Díaz y Albaladejo-Ortega.

El propósito de la obra también queda definido con la reinterpretación feminista del mito de *Medea* en todas las adaptaciones modernas. Ruiz Sánchez destaca que se articula una red de complicidad entre mujeres que se alían para sortear a la sociedad patriarcal dentro del universo mitológico griego, en el que sus elementos maravillosos se explican como deformaciones de la realidad. A su vez, la mitología aborda de forma recurrente la metamorfosis de personajes que modifican su forma corporal como escribe Fortoul Tapie sobre la saga *El libro de los héroes* del escritor mexicano Antonio Malpica. En ella se introducen personajes con una doble naturaleza: los demonios y los *Wolfdietrich*, una especie de hombres lobo. Esta narrativa donde la fantasía cuestiona la realidad permite afrontar los conflictos con visiones diferentes y mucho más amplias, como cuando nos preguntamos sobre las personas que tenemos cerca y parecen normales “aunque hayan hecho cosas terribles o tengan la disposición de ayudar a todo el mundo a su alrededor. Los héroes y demonios aparecen en nuestro mundo y son gente que parece normal” (p. 237).

Cabe añadir que la organización temática de la obra otorga a los lectores la capacidad de establecer conexiones entre los distintos trabajos que la integran. En otras palabras, su lectura puede seguir el recorrido establecido o bien realizarla de forma transversal y flexible para conectar los capítulos sin diluir la intención original con la que se organizó cada parte.

Con todo lo explicado, se puede observar el riesgo y la ambición de este volumen, que afronta la dualidad entre fantasía y aventura. Esa coexistencia, esa intersección de pasiones, conocimientos y referencias, hace que el lector disfrute, asimile y entienda la relevancia de estos géneros que son significativos y necesarios en el desarrollo de la sociedad contemporánea.