

Reseña / Review

Fantasía, aventura y sociedad: perspectivas contemporáneas, **de José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla, Mario** **Ramos Vera y Benoît Filhol (Eds.).**

Fantasy, Adventure, and Society: Contemporary Perspectives by José-María Mesa-Villar,
Mariano Urraco Solanilla, Mario Ramos Vera y Benoît Filhol (Eds.).

Francisco José Martínez Mesa

Universidad Complutense de Madrid

frjmarti@ucm.es

Recibido: 07/10/2025 / Aceptado: 14/10/2025



Sugerencia de cita / Suggested citation: Martínez Mesa, Francisco José (2025). *Fantasía, aventura y sociedad: perspectivas contemporáneas*, de José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla, Mario Ramos Vera y Benoît Filhol (Eds.). *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 5, 89-94.

Si nos detenemos a pensar sobre esa casi ilimitada capacidad del ser humano para proyectar su imaginación sobre la realidad que le rodea, posiblemente lo primero que se nos plantearía es qué nos lleva a producir de manera tan compulsiva tantas imágenes, ideas, escenarios o experiencias que no provienen de la percepción inmediata. Posiblemente su respuesta nos llevaría a infinidad de teorías y especulaciones, todas ellas fundadas y razonables, cuyo eje siempre estaría vinculado con la inscripción de los individuos en un ámbito, el de lo real, definido por su condición limitada y finita pero también por su carácter contingente y cambiante.

Desde muy diferentes disciplinas se ha podido comprobar cómo, efectivamente, ese marco de imprevisión y constante cambio en que vivimos ha llevado a la especie humana desde sus orígenes a servirse de medios como la imaginación a la hora de anticiparse a las situaciones, resolver problemas, expresar sus aspiraciones y frustraciones o dar sentido a su existencia y a todo cuanto le resultaba inexplicable. En este sentido, no deja de ser paradójico que uno de los principales instrumentos de la humanidad cara a la supervivencia en este mundo tan material y tangible se defina precisamente por todo lo contrario, por su carencia de concreción y sustancialidad.

Uno de los ámbitos donde la imaginación humana ha desplegado sus mayores niveles de creatividad, hasta el punto de llegar a la aceptación de lo imposible y crear diferentes formas de relación con lo sobrenatural, ha sido el representado por el género de la fantasía. Concebido como un campo relativamente moderno, surgido cuando lo sobrenatural deja de ser asociado con la realidad, es decir, cuando se impone en la sociedad una visión científica y racional del mundo que considera todo aquello que es inexplicable como sospechoso e inquietante, lo

fantástico no ha dejado nunca de formar parte inherente a la naturaleza humana en su afán por aprehender y enfrentarse a esa realidad tan incomprensible con la que inevitablemente se encuentra conectado.

Una de las dimensiones en donde la fantasía desde siempre ha jugado un papel capital es la social. Ya sea como reflejo cultural (Todorov), espacio de construcción identitaria (Hall), liberadora de miedos (Jung), mapa ideológico (Jameson), crítica del orden existente (Suvín) o mercancía de masas (Adorno, Horkheimer), sus imágenes y mundos imaginarios han estado siempre conectados con la sociedad, conformándose en muchas ocasiones como espejos deformantes donde se proyectan todo tipo de deseos, temores e inquietudes.

Es desde dentro de este marco donde cabría situar la reciente publicación de *Fantasia, aventura y sociedad: perspectivas contemporáneas*, volumen colectivo editado por José-María Mesa-Villar, Mariano Urraco Solanilla, Mario Ramos Vera y Benoît Filhol (2025), investigadores y académicos expertos en estas lides de exploración interdisciplinar de géneros desde perspectivas globales y actuales. En esta ocasión, sin embargo, el enfoque ha aspirado a ser más ambicioso, al ir más allá de lo fantástico y extender su estudio a la narrativa de aventuras, un género más centrado en la acción, el viaje, el desafío y el riesgo, cuya confluencia con lo imposible y lo sobrenatural no deja de ser limitada.

A lo largo de sus diecisiete capítulos, sus diferentes autores —en su mayor parte ligados al mundo académico— nos ofrecen un amplio y muy variopinto abanico de miradas cuyo objeto es llamar la atención sobre el gran valor y significación de estos géneros a la hora de configurar nuestra visión del mundo y el papel de los seres humanos dentro del mismo. Y es que, pese a lo inverosímil de los escenarios y las situaciones planteadas y de la inhumanidad formal de sus protagonistas —criaturas mitológicas, monstruos y seres oscuros, entidades cósmicas, animales parlantes o pueblos fantásticos—, los conflictos y las cuestiones que se suscitan en sus relatos están intrínsecamente conectados con la naturaleza humana y con su necesidad de ofrecer sentido a su existencia y dotar de significación su papel en el mundo.

Esa presencia constante de elementos sobrenaturales e imaginarios dentro de la fantasía ha llevado a algunos a equipararla con el mito, un tipo también de narración funcional, simbólico y temático, desde donde se abordan acontecimientos extraordinarios. Sin embargo, como bien señala en su capítulo el especialista en el campo de la mitocrítica José Manuel Losada, los mitos se encuentran contenidos de una dimensión trascendente y sagrada que les otorga una singularidad específica y propia. Por esta razón sugiere el empleo de un nuevo término, el de *correlato del imaginario sobrenatural*, para referirse a todas aquellas formas narrativas que, como la fantasía, lo maravilloso, la Ciencia Ficción o lo esotérico, se manejan en la modernidad desempeñando funciones culturales similares a los mitos, aunque desprovistos de la condición trascendente de estos.

De acuerdo con esta delimitación de partida, podría afirmarse que el conjunto de aportaciones presentadas en el volumen se integraría dentro de esta categoría de correlato. En su mayoría, se trata de estudios centrados en obras concebidas durante las primeras décadas de este siglo desde diferentes tipos de medios narrativos y artísticos de difusión masiva, algunos más tradicionales, como la literatura o el cine, otros más recientes, como el cómic, la producción televisiva o la industria del videojuego. Pese a la amplitud del marco temático, la práctica totalidad de las aportaciones se consagran al análisis de imaginarios enclavados en el terreno de la fantasía, mientras que sólo tres —y no completamente— lo hacen en el más amplio género de aventuras.

Llama la atención la presencia dentro del libro de una serie de trabajos centrados en relatos presentados como novelas de aprendizaje (*Bildungsroman*), en la medida en que en ellas se describe el proceso de evolución

físico, moral, psicológico y social de los personajes, en algunos casos presentado desde una perspectiva heroica. Este es el caso de análisis llevado a cabo por Mario Ramos y Mariano Urraco de los protagonistas de la serie de televisión *Stranger Things* (Duffer y Duffer, 2016-2025) unos jóvenes que aprenden a descubrir el mundo y a enfrentarse al mal mientras paralelamente avanzan en el conocimiento y en la construcción de su identidad. Un enfoque similar hallamos en la aportación de María José González Dávila, en este caso centrada en dos sagas literarias de enorme popularidad, especialmente entre el público infantil y juvenil, *Harry Potter* (Rowling, 1997/1997, 1998/1999, 1999/1999, 2000/2003, 2003/2003, 2005/2006, 2007/2007) y los *Juegos del Hambre* (Collins, 2008/2008, 2009/2010, 2010/2012), resaltando de ellas su capacidad tanto para asistir al proceso de crecimiento personal de sus lectores como para fomentar su mayor conciencia social y política.

Particular interés ofrece la lectura de Marta Miquel-Baldellou, llevada a cabo desde la mitocrítica, del filme *La cumbre escarlata* (2015) de Guillermo del Toro. Su análisis le lleva a relacionar esta obra con una serie de mitos clásicos, entre otros el de Psique y Eros, que van a verse reformulados en clave contemporánea, especialmente en lo que se refiere al crecimiento experimentado por el papel de la mujer. Asimismo, y dentro de esta temática sobre el aprendizaje, se encuentra la segunda propuesta de Mario Ramos y Mariano Urraco para este volumen, en esta ocasión centrada en *La colina de Watership*, novela del escritor inglés Richard Adams (1972/1998), de la que se reivindica de manera notable la esperanza y el deseo de transformación frente a un mundo agresivo y distópico.

Otros capítulos abordan el mundo de la fantasía desde diferentes medios y muy heterogéneas perspectivas. Dos de ellas, por ejemplo, se centran en el noveno arte. Por un lado, María Consuelo Forés Rossell se ocupa de una serie de culto como es *The Sandman*, creación del escritor británico Neil Gaiman, realizada entre 1988 y 1996, a través de una revisión que le va a llevar a conectar con la obra de Shakespeare; de otro, María Ruiz Sánchez se fija en la adaptación al cómic del mito de Medea realizada por las francesas Blandine Le Callet y Nancy Peña entre 2013 y 2019, una versión contemporánea donde el realismo se va a imponer sobre los aspectos más mágicos del original.

Además de los ya citados, otros capítulos también se inscriben en el mundo literario. Laura Martínez Gimeno, por ejemplo, analiza “La dama de la casa del amor” y “En compañía de lobos”, dos relatos contenidos en el libro *La cámara sangrienta* (1979/2017) de la novelista británica Angela Carter. Por su parte, Ana Fortoul Tapie se detiene en la saga del escritor mexicano Antonio Malpica, *El libro de los héroes* (2009, 2011, 2013, 2015, 2017), incidiendo en la figura de Sergio Mendhoza, el protagonista, y, en concreto, en las consecuencias de su transformación en lobo en la historia en la segunda entrega de la serie.

Más numerosas son las contribuciones consagradas a las producciones cinematográficas. Desde la ofrecida por Carmen Pérez Riu en torno a dos de las más recientes versiones realizadas del cuento infantil de Hansel y Gretel (*Hansel y Gretel: cazadores de brujas* –Wirkola, 2013–; *Gretel y Hansel: un oscuro cuento de hadas* –Perkins, 2020–), a la llevada a cabo por José-María Mesa-Villar sobre el filme de culto de Jim Henson, *Dentro del laberinto* (1986); sin olvidar la revisión que nos trae Anita Diana Rescia del cuento de *Pinocchio* que llevaron a la gran pantalla Guillermo del Toro y Mark Gustafson (2022); o la mirada siempre particular de Terry Gilliam sobre el clásico de la literatura infantil *Las aventuras del barón Munchausen* (1988), que presentan Miguel Ángel Martínez-Díaz y Sergio Albadalejo-Ortega.

De entre todas ellas, destaca, sin embargo, sobremanera el trabajo de Marcos Jiménez González sobre *El hobbit: la batalla de los Cinco Ejércitos*, última entrega de la serie de filmes realizados por el neozelandés Peter

Jackson (2014) en su adaptación de la clásica obra de J.R.R. Tolkien. Y ello, en buena medida, por su brillante análisis sobre el papel de la supuesta estética fascista que algunos autores han tendido a relacionar con el filme.

El ámbito de los videojuegos también va a ser abordado dentro de esta compilación, a partir de las aportaciones de María Fernández Rodríguez sobre la saga de aventuras *Monkey Island* (Gilbert, Grossman y Schafer, 1990, 1991; Ackley y Ahern, 1997; Clark y Stemmler, 2000; Grossman y Stemmler, 2009; Gilbert y Grossman, 2022) y de Francisco José Carrera sobre el videojuego de rol de acción *Elder Ring* (FromSoftware, 2022), centradas en la contribución al imaginario popular en el caso de la primera, y en el papel de su impacto poético y simbólico, en la segunda.

En relación con el género de aventuras, aunque son varios los trabajos de la compilación que se inscriben en esta línea, sólo una lo hace desde fuera del ámbito de lo fantástico: el centrado en el análisis del filme de David Lean sobre *Lawrence de Arabia* (1962), a cargo de Daniela Beltrán Gallardo, en torno a las diferentes representaciones del protagonista dentro de la historia.

El presente volumen, sin duda, lejos de ofrecer una visión unitaria, propone un diálogo plural entre enfoques críticos que van desde la mitocrítica y la estética hasta los estudios de género, la sociología de la cultura o la teoría de los mundos posibles. Ahora bien, precisamente como resultado de esa heterogeneidad, la obra habría ganado en cohesión con un texto introductorio a cargo de los coordinadores donde ofrecer al lector una visión de conjunto sobre la coherencia temática del volumen, explicando sus fundamentos y relaciones internas.

Nos encontramos, en suma, ante una obra cuyo principal valor es su condición de espacio interdisciplinario donde confluyen diferentes modos de comprender la aventura y la fantasía como expresiones del imaginario humano, del deseo de exploración y de la construcción simbólica de lo imposible.

REFERENCIAS

- Ackley, Jonathan y Ahern, Larry (1997). *Monkey Island: The Curse of Monkey Island* [Videojuego]. Estados Unidos: LucasArts.
- Adams, Richard (1998). *La colina de Watership* (Trad. P. Giralt y E. Quijada). Barcelona: Seix Barral. (Obra original publicada en 1972).
- Carter, Angela (2017). *La cámara sangrienta* (Trad. J. G. Gutiérrez). Madrid: Sextopiso. (Obra original publicada en 1979).
- Clark, Sean y Stemmler, Michael (2000). *Monkey Island: Escape from Monkey Island* [Videojuego]. Estados Unidos: LucasArts.
- Collins, Suzanne (2008). *Los juegos del hambre* (Trad. P. Ramírez Tello). Barcelona: RBA. (Obra original publicada en 2008).
- Collins, Suzanne (2010). *Sinsajo* (Trad. P. Ramírez Tello). Barcelona: RBA. (Obra original publicada en 2009).
- Collins, Suzanne (2012). *En llamas* (Trad. P. Ramírez Tello). Barcelona: RBA. (Obra original publicada en 2010).
- Del Toro, Guillermo (Director) y Del Toro, Guillermo; Greene, Callum; Jashni, Jon y Tull, Thomas (Productores) (2015). *La cumbre escarlata* [Película]. Estados Unidos, México y Canadá: Legendary Pictures y DDY.

- Del Toro, Guillermo y Gustafson, Mark (Directores) y Bulkley, Alexander; Campodonico, Corey; Del Toro, Guillermo; Henson, Lisa y Ungar, Gary (Productores) (2022). *Guillermo del Toro's Pinocchio* [Película]. Estados Unidos y México: Netflix Animation, Shadowmachine y Double Dare You Productions.
- Duffer, Matt y Duffer, Ross (Creadores) (2016-2025). *Stranger Things* [Serie de televisión]. Estados Unidos: Netflix.
- FromSoftware (2022). *Elder Ring* [Videojuego]. Japón: FromSoftware.
- Gaiman, Neil (1988-1996). *The Sandman*. Estados Unidos: Vertigo/DC Comics.
- Gilbert, Ron y Grossman, Dave (2022). *Return to Monkey Island* [Videojuego]. Estados Unidos: Terrible Toybox.
- Gilbert, Ron; Grossman, Dave y Schafer, Tim (1990). *The Secret of Monkey Island* [Videojuego]. Estados Unidos: LucasArts.
- Gilbert, Ron; Grossman, Dave y Schafer, Tim (1991). *Monkey Island: LeChuck's Revenge* [Videojuego]. Estados Unidos: LucasArts.
- Gilliam, Terry (Director) y Schuhly, Thomas (Productor) (1988). *Las aventuras del barón Munchausen* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Grossman, Dave y Stemmler, Michael (2009). *Tales of Monkey Island* [Videojuego]. Estados Unidos: Telltale Games.
- Henson, Jim (Director) y Rattray, Eric (Productor) (1986). *Dentro del laberinto* [Película]. Reino Unido y Estados Unidos: Henson Associates e ITC Entertainment.
- Jackson, Peter (Director) y Cunningham, Carolynne; Jackson, Peter; Walsh, Fran y Weiner, Zane (Productores) (2014). *El hobbit: la batalla de los cinco ejércitos* [Película]. Nueva Zelanda y Estados Unidos: New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer y WingNut Films.
- Le Callet, Blandine y Peña, Nancy (2022). *Medea* (Trad. L. F. Díaz). Madrid: Tengu Ediciones. (Obra original publicada en 2013-2019).
- Lean, David (Director) y Spiegel, Sam y Painten, Jim (Productor) (1962). *Lawrence de Arabia* [Película]. Reino Unido y Estados Unidos: Horizon Pictures.
- Malpica, Antonio (2009). *Siete esqueletos decapitados*. Barcelona: Océano.
- Malpica, Antonio (2011). *Nocturno Belfegor*. Barcelona: Océano.
- Malpica, Antonio (2013). *El llamado de la estirpe*. Barcelona: Océano.
- Malpica, Antonio (2015). *El destino y la espada*. Barcelona: Océano.
- Malpica, Antonio (2017). *Principio y fin*. Barcelona: Océano.
- Mesa-Villar, José-María; Urraco Solanilla, Mariano; Ramos Vera, Mario y Filhol, Benoît (Eds.) (2025). *Fantasía, aventura y sociedad: perspectivas contemporáneas*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Perkins, Oz (Director) y Kavanaugh-Jones, Brian; Berger, Fred y Kagan, Dan (Productores) (2020). *Gretel y Hansel: un oscuro cuento de hadas* [Película]. Canadá, Estados Unidos, Irlanda y Sudáfrica: Orion Pictures.

- Rowling, J. K. (1997). *Harry Potter y la piedra filosofal* (Trad. A. Dellepiane Rawson). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 1997).
- Rowling, J. K. (1999). *Harry Potter y la cámara secreta* (Trad. A. Muñoz García y N. Martín Azofra). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 1998).
- Rowling, J. K. (1999). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (Trad. A. Muñoz García y N. Martín Azofra). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 1999).
- Rowling, J. K. (2003). *Harry Potter y el cáliz de fuego* (Trad. A. Muñoz García y N. Martín Azofra). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 2000).
- Rowling, J. K. (2003). *Harry Potter y la Orden del Fénix* (Trad. A. Muñoz García y N. Martín Azofra). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 2003).
- Rowling, J. K. (2006). *Harry Potter y el misterio del príncipe* (Trad. A. Muñoz García y N. Martín Azofra). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 2005).
- Rowling, J. K. (2007). *Harry Potter y las reliquias de la muerte* (Trad. A. Muñoz García y N. Martín Azofra). Barcelona: Salamandra. (Obra original publicada en 2007).
- Wirkola, Tommy (Director) y Ferrell, Will; McKay, Adam; Messick, Kevin y Flynn, Beau (Productores) (2013). *Hansel y Gretel: cazadores de brujas* [Película]. Estados Unidos y Alemania: Metro-Goldwyn-Mayer.