

Reseña

Los antihéroes invaden las pantallas: poderosos, imperfectos y violentos

Jesús López González¹

DOI: 10.5294/pacla.2025.28.2.6

Para citar esta reseña / To cite this book review / Para citar esta resenha

López González, J. (2025). Los antihéroes invaden las pantallas: poderosos, imperfectos y violentos. *Palabra Clave*, 28(2), e2826. <https://doi.org/10.5294/pacla.2025.28.2.6>

Reseña del libro

Freire-Sánchez, A. (2024). *El viaje del antihéroe en el videojuego*. Sevilla: Héroes de Papel.

¿Por qué están de moda los antihéroes y las antiheroínas? ¿Por qué fascinan tanto a la audiencia? Y lo más intrigante: ¿por qué sentimos una empatía y simpatía más profundas hacia estos personajes caóticos que transgreden las normas, y que, aunque eventualmente logran salvar el día, destruyen todo a su paso?

Este es precisamente el tema central del libro reseñado: *El viaje del antihéroe en el videojuego* (Freire-Sánchez, 2024). El autor toma esta premisa y la combina con estudios sobre narratología, metarrelatos y arquetipos universales que han moldeado las historias y epopeyas más representativas de la humanidad, para ofrecer una perspectiva renovada. Se propone, principalmente, una alternativa plausible al consagrado patrón narrativo del *monomito* o *viaje del héroe* de Joseph Campbell, adaptándolo al contexto de la historia de los videojuegos.

¹ ✉ <https://orcid.org/0000-0001-5847-5197>. Universitat Abat Oliba CEU (España). jlopezgo@uao.es

Este enfoque sorprenderá a los lectores, especialmente a los videojugadores, al romper con lo tradicional y proponer una travesía completamente inédita a través de unos 40 personajes de diversas sagas, plataformas y épocas de la industria del videojuego. Sin revelar demasiado, la tripulación de esta odisea incluye personajes tan dispares como Dante Sparda, Bayonetta, Ada Wong de Resident Evil, Marcus Fénix de Gears of War, el espartano Kratos, el *alter ego* de Mario, Wario, y el de Sonic, Shadow, así como los protagonistas de la saga Assassin's Creed y personajes de Marvel como Deadpool o Lobezno. También figuran Ellie y Joel de The Last of Us, el lobo blanco Geralt de Rivia de The Witcher, Arthur Morgan de Red Dead Redemption 2, entre muchos otros.

Nos encontramos ante personajes distintos, que se alejan del estereotipo del héroe clásico y tradicional, como Hércules, Luke Skywalker, Superman, Mega Man o Spider-Man. Son seres ambivalentes y caóticos, con pasados tormentosos, a menudo marcados por trastornos mentales y adicciones. A diferencia del monomito campbelliano, el viaje del antihéroe se emprende por venganza u otros motivos egoístas. No obstante, a diferencia del villano, el antihéroe tiende a hacer el bien, aunque emplee métodos poco ortodoxos y altamente destructivos.

El libro está concebido para que cualquier lector, aunque no esté familiarizado con los videojuegos y simplemente conozca su existencia, pueda comprenderlo y disfrutar de su lectura. Publicado por la editorial Héroes de Papel, un referente en el ámbito de la divulgación de los videojuegos, la obra destaca por su cuidado en el diseño, la maquetación y la portada, garantizando una experiencia estética y literaria visualmente atractiva.

El autor, Alfonso Freire-Sánchez, es publicitario y profesor universitario de cine, creatividad y narrativa audiovisual. En el prefacio de su obra, Freire-Sánchez expresa su objetivo de presentar algo verdaderamente innovador y original, que no se pueda encontrar en YouTube, wikis, ni en medios generalistas. Desde esta premisa, ofrece una visión multifacética del mundo de los videojuegos, con muchas referencias al cine, el contexto de cada época y datos y curiosidades del sector.

Tras la lectura del libro, puedo afirmar, con convicción, que su originalidad representa, al mismo tiempo, un desafío formidable. Abordar la intersección entre el antihéroe y el videojuego, en un contexto plagado de desinformación, posverdad y teorías contradictorias, constituye un esfuerzo sin precedentes en la literatura académica y divulgativa. La dificultad de escribir sobre un tema tan novedoso y complejo es notable, pero el resultado final no defraudará al lector. La obra logra una síntesis magistral de la intrahistoria de cada personaje y la relevancia de cada saga de videojuegos, integrándolas con otros ámbitos, como el cine, la literatura, los cómics y la cultura en general.

Considero que el autor ha conseguido adaptarse a un público ávido de entretenimiento y conocimiento simultáneamente. Su habilidad para entrelazar narrativas tan diversas y ofrecer una perspectiva cohesiva y enriquecedora es encomiable. Este libro no solo informa, sino que también invita a reflexionar sobre la evolución y el impacto de los antihéroes en el medio interactivo, proporcionando una experiencia intelectual y lúdica de gran valor. Ya quedará en la opinión de cada cual si hubiera sido mejor una selección más acotada y, por consiguiente, una exploración más profunda y densa de cada personaje o si se prefiere una radiografía más holística del medio que abarca unos cuarenta personajes de diferentes plataformas, géneros y épocas.