

JOSÉ ROVIRA-COLLADO
ISABEL JEREZ-MARTÍNEZ
(Coordinadores)

FICCIÓN FANTÁSTICA, LECTURA MULTIMODAL Y PROSOPOGRAFÍA

Cultura fan y superhéroes

RED INTERNACIONAL DE UNIVERSIDADES LECTORAS

Marcial Pons

MADRID | BARCELONA | BUENOS AIRES | SÃO PAULO

2021

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN (Amando López Valero, Universidad de Murcia)	13
---	----

PRIMERA PARTE SOBRE SUPERPODERES

FRANQUICIAS Y NARRATIVAS DE MARCA: LAS MITONARRACIONES DE SUPERHÉROES Y SUPERHEROÍNAS (Eloy Martos Núñez y Estíbaliz Barriga Galeano, Universidad de Extremadura)	17
---	----

1. Introducción: algunos conceptos clave, franquicia, narrativa de marca, superhéroe	18
2. El reseteo de los universos narrativos.....	21
3. Leer los superhéroes en clave del polidemonismo	21
4. Conclusiones	26
5. Referencias	30

LA ESTIRPE DE NEREO: ASPECTO Y MODA DE LAS SUPERHEROÍNAS ACUÁTICAS EN LA CULTURA TRADICIONAL Y EN LA CULTURA POPULAR MODERNA (Aitana Martos García, Universidad de Almería).....	33
--	----

1. Los imaginarios y la evolución de la prosopografía de los genios acuáticos.....	34
2. Aspecto y estereotipos de las superheroínas.....	35
3. El ejemplo de las sirenas y las ninfas acuáticas	40
4. Aquagirl y otras heroínas de la cultura popular	43
5. Ropas y complementos de las heroínas acuáticas.....	44
6. Conclusiones: los avatares de la diosa y el ecofeminismo.....	46
7. Referencias	48

AVENGERS: ENDGAME (2019). ÉPICA, POSMODERNIDAD Y THANOS TRUMP (Enrique Encabo Fernández, Universidad de Murcia)	51
---	----

1. Introducción: épica y postmodernidad.....	52
2. MCU: <i>crossover</i> y transmedia.....	54
3. Una campaña viral.....	56
4. Capitán Biden <i>vs.</i> Thanos Trump	58
5. <i>Black Lives Matter</i>	60
6. <i>Melting Pot: Avengers, Assemble!</i>	62

7. Conclusiones	64
8. Referencias	65
DE LOS SANTOS A LOS SUPERHÉROES: BRICOLAJE Y SIN- CRETISMO EN LA CIBERCULTURA (Alberto E. Martos García y Ana Bravo Gaviro, Universidad de Extremadura).....	67
1. La cultura fan	68
2. Mitos y símbolos iniciáticos: héroes, superhéroes y los imaginarios de la muerte	68
3. Las sagas como fabulación heroica	71
4. Iconologías: de los santos a los superhéroes	76
5. Conclusiones. Bricolaje y parodia ficcional: alianzas entre la cultura letrada y la cibercultura	79
6. Referencias	81
SEGUNDA PARTE	
DISTOPÍAS, CIENCIA FICCIÓN Y LITERATURA DE TERROR	
PANORÁMICA DE LA CIENCIA FICCIÓN ACTUAL (Cristina Ju- rado Marcos, escritora de ciencia ficción)	87
1. ¿Qué entendemos por «ciencia ficción»?.....	88
2. Nuevas temáticas al hilo de los desafíos de nuestro tiempo: distopías, utopías, ciencia ficción climática y <i>hopepunk</i>	89
3. Hacia una descentralización de la ciencia ficción: afrofuturismo, sinofuturismo y futurismo del Golfo	91
4. Narrativa breve: revistas y antologías	93
4.1. Revistas	94
4.2. Antologías	95
5. La visibilización de las autoras de ciencia ficción y los pequeños sellos.	99
6. Referencias	101
LA (IM)POSIBILIDAD DE UN GÉNERO: LA CIENCIA FICCIÓN EN ARGENTINA (Marcelo Muschietti, Universidad Nacional de Ge- neral Sarmiento).....	103
1. La ciencia extraña	108
2. Un experimento trucho	109
3. El fin que no termina	112
4. «Nunca pasa nada acá, pero pasa el tiempo»	114
5. Finalizar para comenzar.....	115
6. Referencias	116

EL CONFLICTO MORAL Y EL PERSONAJE REBELDE O DIVERGENTE EN LA NARRATIVA DISTÓPICA. DE *FAHRENHEIT 451 A DETROIT: BECOME HUMAN* (Rocío Serna-Rodrigo, Universidad de Alicante) 119

1. Introducción 120
2. Utopías y distopías..... 121
3. Jóvenes rebeldes..... 124
4. Distopías de ayer y de hoy. De Guy Montag a Connor 126
5. Conclusiones 127
6. Referencias 128

UNA VISIÓN DE LA CULTURA A TRAVÉS DE LOS CUENTOS JUVENILES DE TERROR *SCARY STORIES* (María Tabuenca Cuevas, Universidad de Alicante)..... 131

1. Novelas de terror para preadolescentes y el interés lector 132
2. La cultura en la lectura 133
3. Unas aproximaciones a la lectura 135
 - 3.1. Una visión histórica..... 135
 - 3.2. La oralidad de los cuentos 136
 - 3.3. El cuerpo y el alma..... 137
 - 3.4. Jardines, cementerios e iglesias 138
 - 3.5. La comida..... 139
 - 3.6. Las relaciones familiares 139
4. Discusión..... 140
5. Referencias 141

TERCERA PARTE

TRANSMEDIA Y MULTIMODALIDAD

ENTRE LA LECTURA TRADICIONAL Y LA EMERGENTE: MULTIMODALIDAD, LITERATURA Y SERIES (Milagrosa Parrado Collantes y Paula Rivera Jurado, Universidad de Cádiz)..... 147

1. Introducción 147
2. Hipertexto y multimodalidad aplicados a una educación literaria 148
 - 2.1. Secuencias didácticas multimodales: literatura y series 149
3. Metodología 152
 - 3.1. Objetivos e informantes 152
 - 3.2. Descripción del cuestionario 153
 - 3.3. Corpus de series 155
4. Resultados 156
 - 4.1. Nivel 0: explorando el intertexto lector y serial..... 156

5. Conclusiones	161
6. Referencias	162
UCRONÍA EN EL PAISAJE FANTÁSTICO. POSPRODUCCIÓN Y EFECTOS ESPECIALES COMO POTENCIADORES DEL DISCURSO FICCIONAL EN EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS HISTÓRICOS (Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu, Universidad Miguel Hernández)	165
1. La ucronía como reescritura contrafáctica	166
2. Construcción del paisaje fantástico audiovisual en la ucronía	167
3. Memoria de un mundo hipotético.....	168
4. La gran ucronía: el Tercer Reich.....	170
5. Guerra Fría truncada.....	173
6. El ombligo americano	175
7. Conclusiones	177
8. Referencias	178
¿SUEÑAN LOS LECTORES CON SAGAS TRANSMEDIA? VISIO- NES MULTIMODALES DE LA LECTURA EN LA CIENCIA FICCIÓN (José Rovira-Collado, Universidad de Alicante)	179
1. Introducción	180
2. Marco teórico	182
2.1. Desarrollo transmedia de esta investigación	183
3. Futuros de la lectura	184
3.1. Horizontes virtuales de la lectura y la educación	185
3.2. Crónicas marcianas.....	185
3.3. Viajes en el tiempo	186
3.4. Bibliotecas y hologramas	186
3.5. Inteligencia artificial y maestros	187
3.6. Soñando la red.....	187
3.7. Lecturas espaciales	187
3.8. Androides y robots	188
3.9. Las lenguas del futuro	188
3.10. Leyendo en el espacio.....	189
4. Encendamos la lectura.....	189
5. Referencias	190

CUARTA PARTE
**FORMACIÓN LITERARIA
 Y LITERATURA FANTÁSTICA**

LA LITERATURA FANTÁSTICA Y LAS SOMBRAS DEL MIEDO.
 LOS ITINERARIOS DE LECTURA COMO ALTERNATIVA
 EDUCATIVA (Isabel Jerez Martínez y Lourdes Hernández Delgado,
 Universidad de Murcia)..... 195

1. El origen: la pregunta 196
2. Leer hoy: lectura híbrida, multimodal y transmedia 197
3. Ficción especulativa y creación de paracosmos 198
4. Rutas híbridas de lectura: las sombras del miedo en la ficción fantástica. 199
5. La lectura como exorcismo 213
6. Referencias 214

CLASES DE FUTURO PRESENTE: PERCEPCIÓN DEL ALUM-
 NADO UNIVERSITARIO SOBRE LA EDUCACIÓN EN 2030
 (Francisco Antonio Martínez Carratalá, Sebastián Miras y José Rovira-
 Collado, Universidad de Alicante)..... 217

1. Introducción 218
 - 1.1. Metodología 222
2. Desarrollo de la práctica «Educación en 2030» 223
3. Resultados 225
4. Discusión y conclusiones 230
5. Referencias 231

LA SOMBRA DE UTher Y SUS IMPLICACIONES FANTÁSTICAS.
 CULTURA Y FORMACIÓN LITERARIA (Eduardo Encabo Fer-
 nández, Lourdes Hernández Delgado e Isabel Jerez Martínez, Universi-
 dad de Murcia) 235

1. Introducción 236
2. La leyenda como referente literario y su función social y cultural..... 237
3. Aproximación a la posible leyenda de *La sombra de Uther* 238
4. La leyenda de *La sombra de Uther*. Animales y elementos de la natura-
 leza vinculados 239
5. La leyenda de *La sombra de Uther*. Parámetros fantásticos 240
6. La leyenda de *La sombra de Uther*. Proyección cultural y mediática 242
7. La leyenda de *La sombra de Uther*. Didáctica y formación lectora en el
 mundo occidental..... 243
8. Conclusiones 244
9. Referencias 246

INTRODUCCIÓN

Amando LÓPEZ VALERO
*Catedrático de Universidad
en el área de Didáctica,
de la lengua y la literatura
Universidad de Murcia*

Me corresponde presentar esta obra coral denominada *Ficción fantástica, lectura multimodal y prosopografía. Cultura fan y superhéroes. A priori* en el título se incorporan diversos conceptos que podrían aparentar estar inconexos, pero que, analizados detenidamente, sí poseen una importante cohesión. Como podemos observar, la obra tiene elementos actuales como el tratamiento de lo multimodal o cómo abordar la cultura fan. Estos dos aspectos se enriquecen con la actualización de la ficción fantástica y con la recuperación del estudio de superhéroes. El primer contacto de la persona lectora con el volumen es bastante prometedor, ya que se abren ante ella una serie de múltiples posibilidades de interacción con temas interesantes, a la par que le permitirán reflexionar y proyectarse hacia otros temas vinculados con ellos.

El libro está dividido en cuatro partes que, como hemos indicado, forman un conjunto compacto a la vez que diverso. Los cuatro primeros capítulos giran en torno a los superpoderes. Desde perspectivas distintas, se puede observar el tratamiento de las narrativas de marca aplicado al mundo de los superhéroes, la aproximación a distintas superheroínas en el marco de la cultura popular, la vinculación de la ficción que reflejan los superhéroes con la actualidad del ámbito estadounidense o la relación que se puede establecer entre santos y superhéroes. Todo ello para establecer un marco de referencias que explique la posible atracción lectora por las obras de ficción fantástica, donde la presencia del héroe parece ineludible.

La segunda parte combina importantes manifestaciones relacionadas con la ficción fantástica que merecen un tratamiento específico dentro de la globalidad que supone la aportación de este libro. Así, la ciencia ficción, las distopías o la literatura de terror son expresiones a las que hay que prestar atención, ya que, dentro del marco que estamos abordando, poseen un público que demanda sus obras; por esa razón, desde el ámbito académico se puede promover la visibilidad de ellas para que no queden como algo marginal o residual. La panorámica de la ciencia ficción es uno de los capítulos

de esta parte y en él se nos abre una serie importante de posibilidades para reflexionar sobre la materia; sucede algo similar con la aproximación que se hace de la misma disciplina contextualizada en Argentina; el tratamiento específico distópico en un ejemplo concreto, o el uso de cuentos de terror para la juventud como referencia cultural; temas que completan la segunda sección de esta tan bien conformada obra.

Cuando leemos el tercer bloque hallamos tres capítulos concernientes a las manifestaciones transmediáticas y a la lectura multimodal. Inmersos en una época donde la tecnología emergente tiene un papel preponderante en la cotidianidad, los tres textos poseen contenidos muy actuales, destacando el uso de las series televisivas, el cine o los videojuegos históricos. Los relatos transmediáticos como producciones también son reflejados en uno de los capítulos, completando de esta manera una contribución notable en esta parte del libro. Los tres textos se combinan entre sí para proporcionar al lector nuevas vías de acceso al conocimiento cultural desde una perspectiva actualizada, acercándose a los entornos por los que transitan las personas que aprenden en nuestros días.

La última parte del libro está centrada en la formación literaria y su posible relación con la literatura fantástica. De este modo, encontramos tres capítulos centrados en la realidad educativa, concretamente en la formación de los lectores. La primera de las aportaciones en esta sección plantea itinerarios de lectura; atendiendo a las situaciones sociales de dificultad, se procura encontrar en el mundo de la literatura una alternativa para que la persona aprenda y esté en contacto con ella, a la vez que se forma de una manera permanente. El segundo de los textos tiene relación con la perspectiva educativa de los estudiantes del presente opinando sobre el futuro, concretamente casi una década de proyección. Así, se desarrolla la creación literaria vinculada a la temática de este libro, cuestión que es absolutamente destacable. Por último, en la misma línea formativa, el texto que aborda la figura artúrica también remarca la necesidad de educar literariamente para que las personas tengan unas referencias culturales destacadas y puedan comprender mejor la arquitectura de pensamiento social sobre la que se forjan sus influencias.

Como se puede apreciar, el compendio de los catorce capítulos aglutina contribuciones que abordan cuestiones culturales, literarias, sociales y educativas. Todo un conglomerado de especial interés, en general, para cualquier persona lectora y, en particular, para aquellos que se interesan por los elementos que están de actualidad e influyen en la educación literaria. Con gran satisfacción puedo recomendar la lectura de esta obra, un libro que tiene una gran actualidad, dados los acontecimientos recientes que hemos padecido, y que, sin duda, nos sumerge en unos escenarios de ficción muy necesarios para el crecimiento personal y colectivo tanto en cuestiones académicas, culturales como afectivas.

PRIMERA PARTE
SOBRE SUPERPODERES

FRANQUICIAS Y NARRATIVAS DE MARCA: LAS MITONARRACIONES DE SUPERHÉROES Y SUPERHEROÍNAS

Franchises and brand narratives: the mythical narratives of superheroes and superheroines

Eloy MARTOS NÚÑEZ
Estibaliz BARRIGA GALEANO
Universidad de Extremadura

Resumen. Hay una reveladora contradicción entre el ateísmo o desacralización de las sociedades modernas. Además, la profusión actual de seres sobrenaturales en la ficción fantástica y en la Literatura Infantil y Juvenil (en adelante, LIJ) es objeto de revisión. Se ofrecen claves analíticas de índole sociocultural y antropológica. Los imaginarios del agua conforman representaciones y formas muy lábiles en su prosopografía en las que subyacen formas arcaicas ligadas a la representación del numen como fuente de terror y fascinación (OTTO, 1958). Tal variedad de fisonomías (desde lo más informe, monstruoso o animal, hasta las formas más antropomórficas de los dioses y damas de agua) se pueden describir, sin embargo, bajo ciertos patrones desde la perspectiva comparatista y la recepción cultural. Estos imaginarios se prestan además a la reescritura permanente a partir del reseteo, pre-cuelas o secuelas de esos universos narrativos. Los superhéroes y superchberías serían un caso palmario de esta práctica incesante del reseteo y del polidemonismo, que se fomenta desde la narración infantil y juvenil y la cibercultura en general.

Palabras clave: narrativas de marca; franquicias; cibercultura; superhéroes; polidemonismo.

Abstract. In relation to brand narratives and franchises, there is a revealing contradiction between the atheism or desacralization of modern societies and the profusion of supernatural beings in fantasy fiction and in Children Literature. Analytical keys of a sociocultural and anthropological nature are offered. The imaginaries of water make up representations of very labile forms in their prosopography, in which archaic forms are linked to the representation of the numen as a source of terror and fascination (OTTO, 1958). Such a variety of physio-nomies (from the most formless, monstrous or animal, to the most anthropomorphic forms of the gods and water ladies) can however be described under certain patterns, from the comparative perspective and cultural reception. These imaginaries also lend themselves to permanent rewriting, based on the reset, prequels or sequels of those narrative universes. Superheroes and tricks would be a glaring case of this incessant practice of resetting and polydemonism, which is promoted from children's and youth narration and cyber-culture in general.

Keywords: brand narratives; franchises; cyber-culture; superheroes; polydemonism.

1. INTRODUCCIÓN: ALGUNOS CONCEPTOS CLAVE, FRANQUICIA, NARRATIVA DE MARCA, SUPERHÉROE

En los últimos tiempos se han acuñado conceptos nuevos que ahora se disputan el interés del lecto-espectador: *franquicia*, *precuela-secuela*, *blockbuster*, *spin-off*, etc. De modo que la educación literaria, incluso dentro del modelo de competencias básicas, tiene que coexistir con otros ámbitos como la competencia digital, artística, cultural, etcétera.

El impacto de la cultura mediática y digital ha creado géneros que impactan poderosamente a los niños y jóvenes: series (CUADRADO, 2016), sagas, minificciones, textos electrónicos y otras modas audiovisuales, en un contexto de producciones «taquilleras» (*blockbuster*) como *El Libro de la Selva* (2016), *Dioses de Egipto* (2016) o *Matrix* (1999-2003). Estas son tan espectaculares y crean un tipo de rutina perceptiva tan proclive a los efectos especiales o las truculencias que es normal que un profesor de literatura se sienta en desventaja ante un discurso posmoderno y neobarroco (CORNAGO, 2004), ideado precisamente para deslumbrar al lecto-espectador (MORA, 2012). Podemos concluir, de manera preliminar, que las prácticas emergentes de lectura y escritura se asientan en fenómenos como el éxito de las series, la pujanza de la cultura fan (que se manifiesta en el *fanfiction* o las sagas) y, en general, en el éxito comercial de los universos narrativos construidos como franquicias o taquillazos, y sus posibilidades participativas de cara al lector-espectador (por ejemplo, las precuelas o secuelas, *spin off* o «reseteo» de las historias).

De este modo se ha creado una cultura literaria paralela al canon oficial de lecturas tutelado por las instituciones académicas o las élites culturales. En realidad, se puede decir que no solo los escolares, sino los ciudadanos en general del siglo XXI viven en una situación de *bilingüismo cultural*, a saber, las culturas locales en sus diferentes expresiones (literatura, folclore, teatro, etc.) junto a una potente cultura de masas, manifestada en una industria cultural que expande sus producciones, tal como vemos en el caso de la factoría Disney o de las franquicias de superhéroes.

Son universos donde la *escritura alógrafa* (BESSON, 2005) que se practica tiene un único carril: el *negocio*, por ejemplo, de la fantasía, entendida como una fábrica de entretenimiento en forma de literatura predecible y llena de clichés. El propio CHARTIER (2018) es bastante pesimista respecto al mantenimiento de la cultura letrada clásica y ve inevitables las «mutaciones» de la lectura, que provocarán que se lean los textos de forma bastante diferente.

No es solo que haya varios autores o autores en colaboración, como en la *escritura alógrafa*, sino que en cualquier momento el lector se puede convertir en *autor*, ya que puede publicar sus propuestas gratuitamente en la red o reela-

borar obras de otros autores. Las prácticas de *fanfiction* (MARTOS NÚÑEZ, 2007) podrían incluirse dentro de la LIJ 2.0. El *remix* o el *prosumidor* son dos conceptos básicos de la web 2.0.

Por consiguiente, se trata de una literatura «tuneada» (MARTOS NÚÑEZ, 2006), *customizada* o adaptada a perfiles y gustos muy localizados, teniendo en cuenta, además, los nuevos modos de sociabilidad entre los jóvenes (CANCLINI, 2010), de los cuales es un exponente la ya mencionada cultura fan.

Ni siquiera falta enunciar el problema en los términos apocalípticos de *muerte del autor* (BARTHES, 1987) o *muerte de la literatura* (KERNAN, 1996); baste con constatar el *tsunami* de la industria cultural, que ha sustituido al autor y a las escuelas literarias por estos universos franquiciados (MARTOS NÚÑEZ y MARTOS GARCÍA, 2015).

Típico de estas franquicias es promover narrativas de marca, que a su vez se basan, siguiendo el propio modelo de *La Guerra de las Galaxias*, en crear narrativas hibridadas, en favorecer un *totum revolutum* (RODAS, 2017), donde todo «se saquea» o se toma prestado no en aras de un eclecticismo o combinación de saberes, sino *ad maiorem dei gloriam*, es decir, por el negocio.

MORETTI (2000) con sus conjeturas sobre la literatura mundial evidencia estos profundos cambios derivados de una producción masiva de textos, ante los cuales no cabe ya la actitud de buscar la unicidad, la singularidad de unas pocas obras maestras, sino patrones o tendencias en la multitud de estos textos.

En realidad, la literatura se ha convertido para muchos jóvenes en un *asunto menor* que no se sabe bien si es algo *cool* o «enrollado» (ROSARIO, 2001), aunque últimamente se hayan puesto en valor autores de esta corriente en literatura anglosajona o latinoamericana (GARCÍA NIÑO, 2013). Tampoco los medios de comunicación ni las políticas educativas ni el ambiente cultural ayudan a visibilizar la LIJ como esa literatura mayor de edad de la que hablaba CERRILLO (2013). Ante estos síntomas preocupantes de la banalización o mercantilización de la LIJ solo cabe vislumbrar, si es posible, algunas salidas viables.

Tal vez la alarma no sea para tanto, tal vez, como ya decía CHARTIER (2018), lo que estemos es ante unas mutaciones de la lectura que ya la harán irreconocible respecto al paradigma del *códice* o de la lectura secuencial de largas novelas o densos ensayos.

No por ello los textos dejarán de existir como unidades —la prueba de ello es el éxito de las sagas o la importancia del guion en la producción cinematográfica—, pero en formatos alternativos y en nuevos marcos pragmáticos donde el *lector-individual* daría paso a *lectores-enjambre*, si vale la metáfora, ya se entienda por ello lectores conectados (CORDÓN, 2016), lectores de franquicias o lectores que comparten de forma entusiasta ciertos imaginarios, como

ocurre ya con los aficionados a las series, que crean auténticas comunidades interpretativas cuyos miembros participan y cooperan, con casos tan sonados como la serie *Big Bang*.

Ya sea por causa de los *memes*, de la inteligencia social o de otras aproximaciones (GOLEMAN, 2010), lo cierto es que más que de fabulación en la LIJ 2.0 deberíamos hablar de *con-fabulación* (MARTOS GARCÍA, 2008), pues este es el territorio donde el *escrilector*, el *prosumidor*, el consumidor de *fanfics*, en suma, el lector-multitud, el lector tribalizado que se identifica con otro segmento de lectores, se aposenta y digamos que se «empodera» y cobra conciencia de una identidad propia, aunque sea la del grupo (TORTI FURGONE, 2013).

Todo es especialmente cierto cuando abordamos las narrativas de superhéroes, que no tendrían sentido sin la figura del escritor-legión que auspicia la propia empresa al encargar los cómics o guiones a distintas personas, en el espacio y en el tiempo, y sin la figura proactiva del receptor, que, como en una permanente *Comic Con* de San Diego, va monitorizando el producto y ayudando a que se vaya modulando la historia en la dirección mayoritariamente deseada. Lo hemos visto de forma evidente cuando han ido ganando peso las superheroínas femeninas o superhéroes de color, respondiendo a una demanda creciente de fans.

Hay muchas manifestaciones artísticas de esta fanmanía, ya sea escrita (*fanfiction*), gráfica (*fanart*), audiovisual (*fanmovies*) o incluso mediante *cosplays*, que es la costumbre de disfrazarse y encarnar a los personajes admirados en convenciones de fanáticos. También hacen *podcasts* o reseñas en radio o audio, *fundubs* y *fansubs* (doblaje y subtítulos *amateur*), etc. Aparte, también participan en la difusión y el mercado comercial creado por el *merchandising* o los productos creados a partir de determinada franquicia, porque llega un momento en que las historias, ya sean escritas, audiovisuales, etc., se convierten en un producto cultural, una franquicia.

En resumen, el *fanfiction* es la manifestación creativa escrita basada en una obra ajena o bien en personajes preexistentes, es decir, que no son invención del escritor. Actualmente se caracterizan por ser una escritura *amateur*, no profesional y no autorizada. Hay casos en que lo realizan escritores profesionales, pero lo principal es que son historias que no forman parte del canon oficial, es decir, de la historia autorizada por el autor de la obra en la que se basa (se diferencia de la práctica de la escritura de precuelas o secuelas de obras por parte de *escritores fantasma*, los cuales han sido autorizados y en ocasiones hasta contratados por el autor).