

Películas realizadas por fans: ¿una categoría incómoda?

Antoni Roig¹

Recibido: 2017-01-16
Enviado a pares: 2017-03-01

Aprobado por pares: 2017-03-06
Aceptado: 2017-05-05

DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.6

Para citar este artículo / to reference this article / para citar este artigo

Roig, A. 2017. Películas realizadas por fans: ¿una categoría incómoda?. *Palabra Clave* 20(4), 979-1007. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.6

Resumen

A pesar de su notable popularidad, las películas realizadas por fans, o *fanfilms*, han recibido poca atención académica en comparación con los *fanworks* escritos, gráficos, performativos o incluso audiovisuales, hasta poderse afirmar que resultan en cierta forma una categoría incómoda. Mientras que prácticas fan audiovisuales como el *vidding*, el *remix*, el *recut* o el *machinima* se ajustan bien a la teorización sobre el *fandom*, los *fanfilms* tienden a recrear un canon narrativo y también unos valores de producción, jugando con idénticos códigos formales que los textos fuente. Las complejidades técnicas de sus exponentes más ambiciosos suponen, además, una mayor barrera de entrada, que conlleva una especialización y una organización jerárquica de equipos que se sitúa en los límites de la actividad industrial. El objetivo principal de este artículo es profundizar en el conocimiento sobre los films realizados por fans en su diversidad, atendiendo a continuidades y también diferencias en relación con algunos atributos —también “canónicos”— de las creaciones de fans, así como a la autoproducción audiovisual, para efectuar una contribución a una todavía escasa literatura científica sobre el tema. Para ello, se analizarán distintos casos ejemplo a partir de un

¹ orcid.org/0000-0003-1237-8628. Universitat Oberta de Catalunya, España. aroigt@uoc.edu

corpus inicial y se profundizará en la actividad de un caso considerado paradigmático, el colectivo Hive Division. Como reflejan las conclusiones del artículo, los films de fans exigen reconsiderar supuestos de ambos campos, como la legitimidad o la autenticidad, reevaluar motivaciones y observar también los similares retos a los que se enfrentan en relación con otras prácticas creativas de fans.

Palabras clave

Culturas fan; *fanfilms*; autoproducción cinematográfica; cultura popular; prácticas creativas (Fuente: Tesoro de la Unesco).

Fanfilms: An Uncomfortable Category?

Abstract

Despite their notable popularity, fan-made movies or fanfilms have received little scholarly attention compared to written, graphic, performative or even audiovisual fanworks, to the point that one could say that they are a somewhat “uncomfortable category.” While fans’ audiovisual practices such as vidding, remixes, recuts or machinima are well adjusted to fandom theories, fanfilms tend to recreate a narrative canon, as well as some values of production, toying with formal codes identical to the source texts. The technical complexities of its more ambitious exponents also imply a greater barrier, which entails a specialization and a hierarchical organization of equipment within the limits of industrial activity. The main purpose of this article is to further the knowledge on fanfilms in their diversity, considering continuities and differences regarding certain attributes—also “canonical”—of fan creations, as well as audiovisual self-production, in order to make a contribution to the still scarce scientific literature on the subject. For this purpose, we analyze different example cases from an initial corpus and go into detail about the activity in a case considered as paradigmatic—the Hive Division collective. As reflected in the paper’s conclusions, fan-made films require reconsidering suppositions from both fields, such as legitimacy or authenticity, reevaluating motivations and observing the similar challenges faced in connection with other creative fan practices.

Keywords

Fan cultures; fanfilms; cinematographic self-production; popular culture; creative practices (Source: Unesco Thesaurus).

Filmes realizados por fãs: uma categoria incômoda?

Resumo

Apesar de sua notável popularidade, os filmes realizados por fãs, ou *fanfilms*, têm recebido pouca atenção acadêmica em comparação com os *fanworks* escritos, gráficos, performativos ou inclusive audiovisuais, até poder-se afirmar que resultam de certa maneira, como uma categoria incômoda. Enquanto que as práticas fã audiovisuais como o *vidding*, o *remix*, o *recut* ou o *machinima* se ajustam bem à teorização sobre o *fandom*, os *fanfilms* com tendência a recriar um cânon narrativo e também uns valores de produção, lidando com códigos formais idênticos aos textos fonte. As complexidades técnicas de seus exponents mais ambiciosos supõem, além do mais, uma maior barreira de entrada, que implica uma especialização e uma organização hierárquica de equipes que se situa nos limites da atividade industrial. O objetivo principal deste artigo é aprofundar-se no conhecimento sobre os filmes realizados por fãs em sua diversidade, atendendo a continuidades e também diferenças com relação a alguns atributos — também “canônicos” — das criações de fãs, assim como a autoprodução audiovisual, para efetuar uma contribuição a uma ainda escassa literatura científica sobre o tema. Para isso, serão analisados diferentes casos exemplo a partir de um corpus inicial com um aprofundamento na atividade de um caso considerado paradigmático, o coletivo Hive Division. Como refletem as conclusões do artigo, os filmes de fãs exigem reconsiderar supostos de ambos os campos, como a legitimidade ou a autenticidade, reavaliar motivações e observar também os similares desafios aos que se enfrentam com relação a outras práticas criativas de fãs.

Palavras-chave

Culturas fã; *fanfilms*; autoprodução cinematográfica; cultura popular; práticas criativas (Fonte: Tesouro da Unesco).

Introducción

En el contexto del intenso giro cultural de la atención hacia las culturas de fans en las dos últimas décadas, sorprende la menor atención que se ha brindado desde la academia hacia una de sus formas de expresión más populares: las películas realizadas por fans. Este artículo se propone explorar y analizar algunas de las razones que han situado a las películas de fans en un segundo plano en relación con otras prácticas productivas más legitimadas, como la *fanfic*, el *fan art* o el *vidding*. Si imaginamos como punto de partida un continuo de prácticas textuales de los fans, podríamos ubicar en un extremo aquellas más abiertamente resistentes y transformativas, y en el otro, las más afirmacionales y celebratorias (tomando la nomenclatura de Jenkins, 2015, p. 35). En todas ellas, podemos identificar la apropiación de productos culturales surgidos de las industrias del entretenimiento, a través de una legitimación fruto de un sentimiento de propiedad emocional fundamentada en una intensa dedicación a dichos productos. Estas prácticas toman elementos reconocibles del canon de los textos fuente y los reconfiguran. Los films de fans nos permiten ver la adaptación como un acto creativo, un proceso que apunta a la inevitabilidad que un texto fuente sea reescrito una y otra vez, de manera que “la adaptación se convierte en una forma de comentario o implicación crítica, central en la actividad de los fans (Leitch, 2007, citado por Tryon, 2012, p. 177). En los trabajos más abiertamente transformativos, esta reconfiguración aparece fuertemente influida por la sensibilidad del fan, que utiliza los textos fuente como punto de partida para la expresión personal, donde se juega con elementos extraídos del canon de una propiedad cultural, para alterarlos, combinarlos, expandirlos o incluso cuestionarlos, al margen de los dictados o las decisiones de la “industria”: el campo de conflicto con los propietarios de los derechos se basa en este caso en la reivindicación del derecho a esa transformación, que puede asumir formas canónicas o no canónicas, amparándose en la propia libertad de expresión y la creación personal en contra de los excesos de la propiedad sobre productos de amplísima circulación en la cultura popular.

En la aproximación más abiertamente afirmacional, se produce un mayor acercamiento entre la figura del fan y los propietarios de los derechos, lo cual en su extremo nos ubicaría en una situación de coopción, con

prácticas impulsadas, sancionadas o controladas por la propia industria, con el objetivo de mantener vivo el interés sobre sus propiedades a bajo coste, en línea con la noción de “red intertextual de bienes de consumo” propuesta por Marshall (2002). Aunque la legitimación de la actividad pueda justificarse de forma similar a otras formas de productividad, la actividad del fan afirmacional buscaría mostrar el conocimiento sobre el universo creativo oficial, rendirle homenaje y exhibir su capacidad para reproducirlo fielmente. En este caso, el campo de conflicto se hallará justamente en esa fidelidad, que puede considerarse potencialmente lesiva para los intereses de explotación comercial del universo narrativo en forma de películas, series, material gráfico, libros, etc. Las películas de fans han tendido a considerarse en este lado del continuo.

La realidad va mucho más allá de extremos y generalizaciones: sea cual sea la forma en la que se expresen, la parodia, el *crossover*, la erotización, el relleno de puntos ciegos de la trama o las campañas creativas para evitar la cancelación de una serie (Guerrero-Pico, 2015), pueden caer en distintas partes del espectro y evidencian una mayor diversidad y complejidad. Pero lo que me resulta útil en este caso es poder evidenciar precisamente algunas preconcepciones sobre las que construye una determinada mirada hacia las prácticas productivas de los fans.

¿Qué es un film de fans?

Existen diversas prácticas fan relacionadas con el vídeo, como el *remix*, el *mash-up*, la reedición, el *vidding* o el *machinima* (Jones, 2006), algunas de ellas estrechamente relacionadas con los films de fans, pero también diferenciadas. En estos casos, se parte de material preexistente, al cual se le puede o no añadir material propio o de otras fuentes; en el caso de *machinima*, basado en series de personajes reales, en cambio, sí se suele generar contenido a partir de *software* como The Sims, Source Filmmaker o incluso Minecraft. En cualquier caso, podemos definir de entrada un film de fans como una obra audiovisual de inspiración cinematográfica realizada de forma independiente y no oficial (es decir, sin ostentar los derechos de *copyright* correspondientes) y en general por parte de equipos creati-

vos no profesionales, creada a partir de material audiovisual elaborado expresamente y en el que se genera un nuevo producto utilizando similares códigos estéticos y narrativos que se identifican con el texto fuente en el que se basa. Consecuentemente, los films de fans no son solo películas basadas en otras películas: pueden también considerarse las adaptaciones directas de cómics o textos literarios (como en el caso de los numerosos films de fans basados en el universo narrativo de H. P. Lovecraft, que tienen incluso un festival propio) y que pueden estar o no influenciadas por el diseño de producción de versiones cinematográficas oficiales. Aunque la mayor parte de los films de fans se crean a partir de guiones originales, o inspirados en textos no adaptados (como en *The Hunt for Gollum*, escrita a partir de anexos y relatos inacabados escritos por Tolkien alrededor de la mitología de la Tierra Media y los hechos relatados en *El señor de los anillos*), también se consideran bajo esta denominación adaptaciones más o menos fieles (*The Call of Cthulhu*, 2005) o incluso la replicación de la estructura de un film (el caso más conocido es *Raiders of the Lost Ark: The Adaptation*, aunque también es el caso similar de *Star Wars Uncut*, *Empire Uncut* o *Our Robocop Remake*). En definitiva, los films de fans presentan una importante dimensión de búsqueda de la recreación de la *experiencia fuente*, entre la paratextualidad y la hipertextualidad en el sentido otorgado por Genette (1989). En su vertiente más sofisticada, se intenta recrear minuciosamente la estética de los textos fuente audiovisuales (en *The Hunt for Gollum* se explicita la influencia de las adaptaciones cinematográficas de Peter Jackson; Reid, 2009), incluso a través de la parodia (*Troops*; Stein, 2012). También se consideran dentro del paraguas de los films de fans aquellos que recurren a animación por ordenador para reproducir el mundo de la historia, normalmente manteniéndose fieles a la estética original, y así superar las dificultades presupuestarias de ciertas franquicias intensivas en efectos visuales, a menudo también generados por ordenador. Finalmente, nos encontramos también con films de fans que asumen formas vernáculas del vídeo en internet, por ejemplo las webseries (*Pink Five*, *Dr. Puppett* o *Star Trek Hidden Frontier*) o proyectos basados en la fragmentación y el *crowdsourcing* (los ya mencionados *Star Wars Uncut* y *Empire Uncut*), en los que el proceso es tan importante como el resultado final.

Una cuestión ampliamente discutida es la del límite entre los films de fans y los films comerciales intensamente referenciales, creados por reconocidos autores que se autodenominan fans (desde J. J. Abrams a Justin Lin, Steven Moffat o Mark Gatiss). A partir de la definición propuesta, podemos identificar dos diferencias importantes: 1) la condición de “no profesionales” del equipo promotor del proyecto (aunque esto no siempre se cumple estrictamente) y su condición de producciones “no oficiales”, es decir, no afiliadas a los propietarios de los derechos del texto fuente y, en consecuencia, la ausencia de finalidad comercial de este tipo de productos. Estos aspectos conectan de entrada con la cultura fan, y el primero de ellos ha construido una cierta imagen “heroica” de creadores que, a base de talento y sin dinero, son capaces de emular un universo narrativo y una estética visual aparentemente propietaria de “Hollywood”. De todas formas, este es precisamente un aspecto en ocasiones “mítico” más que real: entre los equipos encargados del diseño y desarrollo de films de fans, encontramos a jóvenes empresas de efectos especiales, aspirantes y profesionales de la industria audiovisual de los países donde se producen. Por este motivo, hay quien considera determinados films de fans como banco de pruebas o *calling card films* por parte de jóvenes talentos que aspiran a entrar a formar parte en la industria (Klinger, 2006). De hecho, los relatos míticos sobre los creadores de films de fans, como los que refleja Young en *Homemade Hollywood* (2009), establecen claras conexiones con el sueño americano y refuerzan la noción del autor individual, de manera que el final feliz de estas historias pasa, bien por conocer al “autor” del texto fuente (por ejemplo George Lucas o Stan Lee), bien a algún alto ejecutivo de su compañía (Lucasfilm o Marvel, respectivamente). Así pues, un film de fans no es necesariamente sinónimo de “cine de garaje” o de guerrilla, sino que, en ocasiones, se constituye alrededor de un equipo formado por aficionados y profesionales a título individual, aunque sin el amparo de una corporación. El otro aspecto, el de la propiedad, es objeto de la mayor parte de la literatura sobre el tema, sobre todo centrada en la actitud de los propietarios hacia la producción de sus fans. De dicha literatura se desprende que no existe una única actitud de las grandes corporaciones hacia las producciones de fans, ni tan solo se puede hablar de una estrategia estable en el tiempo, pero, en cualquier caso, uno de los límites intocables es el del beneficio económico.

Si bien conocemos muchos casos de relaciones conflictivas o incluso contradictorias entre fans y propietarios de derechos en la *fan fiction* o el *fan art* (Jenkins, 2006; Waliss, 2010; García de Pablos, 2013), en las *fan movies* esta conflictividad es, incluso, mayor por dos motivos principales: por un lado, porque utilizan idénticos códigos estéticos que las franquicias en las que se basan; y por otro lado, porque las películas de fans se mueven en un equilibrio mucho más peligroso en relación con el dinero: los millones de reproducciones de los que gozan algunos de estos films en plataformas como YouTube generan ingresos para los autores, mientras que en algunos casos se ha pasado de la autofinanciación al *crowdfunding*. En este caso, los creadores obtienen recursos económicos de terceros previos a la producción a través de campañas públicas en plataformas de *crowdfunding*, como Kickstarter o Indiegogo, lo cual sitúa las corporaciones ante una actividad más abiertamente tipificada como lucrativa, por mucho que sus promotores puedan demostrar que su intención es cubrir gastos de producción y hacer el mejor film posible sin obtener beneficios.

Una categoría incómoda

De la sección anterior, hemos podido ya avanzar algunas de las cuestiones que explican por qué las películas realizadas por fans puedan ser vistas como problemáticas. En primer lugar, las películas de fans más reconocidas comportan una complejidad técnica que precisa de la coordinación de un equipo especializado, una preparación logística, un tiempo de desarrollo y unos importantes costes de producción. Esto las aleja del *ethos do-it-yourself* de la productividad de fans, donde se prima la expresión personal y el intercambio en el seno de una comunidad. En segundo lugar, esta organización de la producción obliga a establecer mecanismos cerrados y jerárquicos de producción con roles claramente delimitados, que entran en contradicción con prácticas colaborativas propias de las comunidades creativas formadas por fans. En tercer lugar, las películas de fans, en su versión más sofisticada, suelen convertirse en ejercicios de estilo dirigidos a reproducir con fidelidad el universo creativo del texto fuente, con lo que tácitamente se adhieren a una lectura específica del texto, más que a una reimaginación de carácter personal; en consecuencia, tienden a ser más celebratorias que transformacionales o críticas. Incluso cuando se recurre a la parodia, tiende a ser res-

petuosa antes que crítica. En cuarto lugar, consecuencia de lo anterior, es fácil asignar a los creadores de un film de fans un objetivo autopromocional, utilizar el film como “llamada de atención” frente a poder recibir encargos retribuidos en la industria. En este sentido, los films de fans son una forma atractiva de obtener visibilidad a partir de la popularidad del texto fuente y, por tanto, de exponer nuevo talento en un entorno competitivo. Esto no deja de reflejar una práctica industrial, la de ofrecer propiedades en forma de franquicia, para las que preexiste un público entusiasta, con el objetivo de minimizar riesgos y maximizar visibilidad, aunque sea al precio de coartar la creación de nuevos universos originales. En quinto lugar, y yendo un paso más allá, los films de fans, al contrario que, al menos aparentemente, otras formas de creación de fans, está mucho más cerca de la búsqueda de un beneficio económico, sea directamente a través de los visionados en plataformas comerciales como Vimeo o YouTube, o como muestra de talento y experiencia, lo cual los diferencia de otras maneras de productividad fan, en las que no se contempla ninguna forma de compensación económica o laboral. Finalmente, aunque no menos importante, las prácticas semiindustriales y basadas en la recreación más que en la transgresión de los films de fans, tienden a ser impulsadas por hombres, mientras que otras formas de productividad fan como la *fanfic* o el *vidding* tienen una presencia mucho más mayoritaria de mujeres. Tal y como indican Hellekson y Busse (2006), la ficción de fans, sobre todo escrita, supone un espacio privilegiado para la reivindicación de muchas mujeres como fans, a la vez que sirve para criticar el papel marginal de la mujer en los productos cinematográficos *mainstream*, tanto en los universos narrativos como en los procesos creativos; a la vez, esta aproximación de género ha permitido también subvertir la visión dominante heteronormativa y patriarcal de las grandes producciones, a través de géneros de *fanfic* como el *slash* (ficciones en las que se plantea un romance homoerótico entre los protagonistas). Este tipo de transformaciones suele pasar a un segundo plano en los films de fans, que anteponen la recreación antes que la subversión.

Podemos resumir, pues, los principales obstáculos para consideración de los films de fans en el ámbito de los estudios sobre *fandom* en los aspectos reflejados en la tabla 1.

Tabla 1. Tendencias que contrastan la creación de films de fans en relación con otras prácticas de creación fan

Films de fans	Otras formas de productividad fan (fanfic, fan art, vidding)
Barreras de entrada para la producción (equipo especializado, talento multidisciplinar, expertise)	Menor barrera de entrada, formas de expresión más espontáneas, inmediatas y personales
Mecanismos de trabajo jerárquicos	Sistemas de trabajo colaborativo
Mayor proximidad al canon (y a la industria), tendencia a recreaciones fieles y celebratorias	Diversidad de lecturas que incluye lecturas transformadoras y transgresoras
Objetivo autopromocional	Más orientadas a la expresión personal y la relación con una comunidad
Más orientadas a la obtención de beneficio	Más orientadas a la comunidad y a la economía de intercambio
Práctica dominada por equipos mayoritariamente masculinos	Práctica diversa con mucha mayor presencia de mujeres

Fuente: elaboración propia.

En definitiva, el hecho de utilizar formas narrativas y códigos estéticos directamente inspirados en los textos fuente (no solo un mundo de ficción que enmarca la historia y sus personajes) acerca enormemente las películas de fans a expansiones canónicas, aunque no oficiales. Estas cuestiones explican que, a pesar de la importancia de los films de fans en la cultura contemporánea, se hayan priorizado otras prácticas fan establecidas y con mayor legitimación alrededor del audiovisual, ya que encajan de manera mucho más directa con la aproximación resistente a la figura del fan: lecturas críticas y personales, que ponen en cuestión o transgreden la ideología y la lectura dominante de los textos fuente (*vidding*) o cuestionan ciertas elecciones artísticas de los productores “oficiales”, como remontajes (*Star Wars: The Phantom Edit*) o reconstrucciones (las ediciones “desespecializadas” de la primera trilogía de *Star Wars*, que intentan recuperar el aspecto original exacto de estos films, sujetos posteriormente a multitud de alteraciones alentadas por su propio creador, George Lucas).

Sin embargo, la significación cultural de las películas de fans es innegable y el fenómeno exige una mayor atención libre de prejuicios. Así, mientras que la tabla 1 refleja tendencias que nos permiten establecer diferencias de partida, no debemos suponer que estas características sean generalizables. Si alguna cosa caracteriza la productividad de los fans es su diversidad, e incluso en prácticas establecidas es difícil establecer

categorizaciones estables o rígidas. Así, en el seno de las comunidades de *fanfic*, se han dado situaciones muy claras de explotación comercial (son conocidos los casos de populares *best-sellers* basados en *fan fiction*, como *50 sombras de Grey*, basada en una *fanfic* de *Crepúsculo* escrita por E. L. James o la serie *After*, de Anna Todd, basada en *fan fiction* del grupo de pop adolescente *One Direction*). De la misma manera, prácticas como el *fansubbing* requieren una compleja estructura organizativa de carácter altamente jerárquico (Valero y Cassany, 2016). Finalmente, también existen diferencias entre la tradición reivindicativa del *vidding* con otras formas aparentemente cercanas, como el *anime music video*, que utilizan técnicas y exigen competencias muy similares pero contienen menor carga crítica.

A continuación, se efectuará una primera aproximación al fenómeno de los films de fans, se identificará una serie de atributos a partir de una muestra de ejemplares significativos, para pasar a analizar un caso ejemplo, lo cual, sin pretender la generalización, nos permitirá observar la diversidad existente entre los films de fans y también las continuidades con otras prácticas fan.

Películas de fans: similitudes y características distintivas en relación con otras *fanworks*

Si examinamos el catálogo de *fanworks* en dos repositorios de referencia, *fanfilms.net* (dedicado a los films de fans) y *fanfiction.net* (dedicado a la ficción escrita) en busca de las producciones más populares, podemos observar una serie de diferencias que refuerzan algunos de los aspectos reseñados, a la vez que añaden nuevas consideraciones.

Tabla 2. Films de fans y fanfic más populares

Top 20 en fanfilms.net	Top 20 en fanfiction.net relacionado con el cine
1. Star Wars	1. Harry Potter ^b
2. Batman	2. Twilight ^b
3. Doctor Who ^a	3. Dr. Who ^c
4. Star Trek	4. Percy Jackson and the Olympians ^a
5. Halloween	5. Lord of the Rings ^a
6. Superman	6. Hunger Games ^b

Top 20 en fanfilms.net	Top 20 en fanfiction.net relacionado con el cine
7. Friday the 13th	7. Star Wars
8. Spiderman	8. Star Trek ^d
9. DC Universe	9. Avengers
10. Indiana Jones	10. Pirates of the Caribbean
11. Resident Evil	11. X-Men: The Movies
12. Green Lantern	12. High School Musical
13. James Bond	13. Batman ^e
14. Nightmare On Elm Street	14. How to Train Your Dragon
15. Ghostbusters	15. Rise of the Guardians
16. Lord Of The Rings	16. Hobbit ^a
17. The Matrix	17. Chronicles of Narnia ^b
18. Power Rangers ^b	18. Resident Evil ^e
19. Harry Potter	19. Thor
20. Predator	20. Frozen

a Series de televisión que han gozado de distintas adaptaciones en formato de largometraje.

b Consideradas en fanfiction.net dentro de la categoría libros, pero incluidas por el impacto popular de sus adaptaciones cinematográficas.

c Considerada en fanfiction.net dentro de la categoría de serie de televisión, pero incluida también en fanfilm.net.

d Se han agregado el conjunto de fanfics basados en las series de televisión, los films clásicos y el reboot cinematográfico conocido en fanfic.net como Star Trek 2009.

e Considerada en fanfiction.net dentro de la categoría videojuegos, pero incluidas en este listado por el impacto popular de sus adaptaciones cinematográficas.

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de *fanfilms.net* y *fanfic.net*, realizada en noviembre de 2016.

Como se puede observar en la tabla 2, en la que se han seleccionado los veinte textos fuente con mayor número de *fanworks* en ambas plataformas, encontramos notables diferencias tanto en contenido como en orden. De entrada, existe solo 35 % de coincidencia entre los títulos en el *top 20* de ambas plataformas. Por otro lado, en *fanfilms.net* encontramos una mayor presencia de productos dirigidos predominantemente a un público masculino, como films de terror, ciencia ficción y franquicias de superhéroes. A pesar de que varias de estas producciones también aparecen en *fanfiction.net*, destacan en las primeras posiciones obras literarias, muchas de ellas convertidas también en franquicias cinematográficas, predominantemente narrativas para jóvenes adultos. Llama también la atención la presencia en *fanfilms.net* de productos culturales característicos de la Generación X, entre ellos, productos de muy larga trayectoria (la saga *James Bond*) algunos

de ellos pertenecientes a títulos que gozaron de su mayor impacto popular en las décadas de 1970 y 1980. La mayor disparidad de títulos en *fanfiction.net*, que incluye productos infantiles de animación o producciones pensadas para adolescentes apuntan a una práctica más abierta e intergeneracional, mientras que la realización de films de fans sugiere una concentración alrededor de un núcleo de edad adulta y mayoritariamente masculina.

Las distintas formas de reescritura de fans propuesta por Jenkins (1992, p. 223) o la exhaustiva clasificación de géneros de *fanfic* propuesta por Hellekson y Busse (2006, pp. 9-12) dan buena cuenta de la diversidad inherente a esta práctica. Muchas de estas aportaciones son también de aplicación a los films de fans (Roig, 2013). Así, la clasificación de Jenkins define un conjunto de estrategias que marcan buena parte de la producción de films de fans: *recontextualización* (llenar huecos o añadir mayores explicaciones), *expansión temporal* (hechos anteriores o posteriores a los presentados en el canon), *refocalización* (atención a personajes secundarios), *modificación de la moral* (subversión o cuestionamiento moral del texto fuente, por ejemplo convirtiendo a los malos en protagonistas), *cambio de género*, *crossovers*, *dislocación de personajes* (situar a personajes en otros universos espacio-temporales), *personalización* (reducción de la distancia entre personajes y autor), *intensificación emocional* (mostrando el lado vulnerable de los protagonistas) o *erotización*. A este listado propongo añadir como mínimo dos estrategias más, la *reimaginación* (en la que se vuelve a contar la historia conocida en el canon con pequeñas diferencias que provienen de la visión del autor) y la *metaficción* (donde se establece un juego entre el producto y su proceso de producción o sus creadores o alrededor de su propio proceso de producción).

Los films de fans tienen una base esencial de práctica intertextual y, en este sentido, utilizan recursos propios de la adaptación. Así, las películas dramáticas de fans recurren a la recontextualización, la expansión temporal o la refocalización, mientras que las parodias parten normalmente del cambio de género para utilizar estrategias como la modificación de la moral, el *crossover*, la dislocación de personajes, la reimaginación (introduciendo un distanciamiento paródico o una exageración de los acontecimientos) o la metaficción.

Textos y paratextos

Hasta el momento hemos abordado los films de fans como textos autónomos, y apuntado algunas estrategias narrativas que las emparentan con otros tipos de *fanworks*. Al tratarse de una forma de creación cultural técnicamente compleja y elaborada, con una importante barrera de entrada, destaca en algunas de las producciones de fans una importante dimensión “meta”, más presente que en otras *fanworks*. De la misma manera que indica Wirman (2013) a propósito de los fans de los videojuegos y los *power gamers*, existe alrededor de este tipo de productos una importante dimensión de productividad instrumental que relatan los procesos de producción. Se trata de textos secundarios o paratextos, que resultan esenciales para comprender en su totalidad el fenómeno más allá del texto principal o el texto fuente que adaptan. De nuevo, esto conecta con una práctica industrial que incide en la llamada de atención sobre el proceso y el talento implicado, como contenidos adicionales y otros tipos de paratextos de las producciones audiovisuales industriales. Pero el objetivo autopromocional no es el único: se puede considerar que este tipo de contenidos refuerzan la condición *amateur*, informal y de autoproducción de los films, con lo que se convierten en elemento de autenticidad y, por tanto, de legitimación (un caso interesante es el documental *The Making of Green Goblin's Last Stand*, film de fans de culto producido en 1992). Además, en ocasiones, estos contenidos pretenden ofrecer orientación para otros fans y cineastas para poder recrear determinados efectos (sables láser, lucha con varitas mágicas, efectos de teletransporte) o para superar determinados retos técnicos sin presupuesto (iluminación, uso de efectos de *chroma*), lo cual entronca con la productividad instrumental de Wirman. En este sentido, “mostrar” cómo ha sido posible llevar a cabo una producción sin presupuesto se sitúa en una posición abiertamente diferenciada de los *making of* al uso, que pretenden reforzar la distinción entre las esferas de la producción y el consumo. La productividad instrumental de los films de fans evidencia mayor afinidad con el denominado cine de guerrilla o *no-budget filmmaking*, construido sobre una dualidad que puede parecer en ocasiones paradójica: dar testimonio del propio talento y a la vez mostrar la voluntad de ayudar a otros creadores a superar la barrera de entrada a la práctica. Esta afiliación establece *de facto* una posición potencial del cineasta como “autor” y, en cierta medida, en posición de interpretar el canon desde su legitimación como fan.

Películas de fans contemporáneas, una primera aproximación

En esta sección, me centraré en un conjunto significativo de films de fans contemporáneos, destacados por su popularidad entre colectivos de fans o por parte de distintos medios de comunicación sobre cine y entretenimiento, hasta identificar un conjunto de cincuenta films producidos a partir de 2005. Mi objetivo es poder identificar una serie de características propias y continuidades en este tipo de films, para proceder a efectuar el análisis de un caso ejemplo.

Hollywood desencadenado...

The philosophy is simple: Let's take some of the money made from these movies to make something cool.

Adi Shankar, citado por Weintraub (2013)

Uno de los casos más interesantes, a la vez que desconcertantes dentro de la producción de películas de fans contemporánea, es la serie de films de fans denominados *Bootleg Universe*, impulsados por Adi Shankar, productor y actor profesional, aparte de celebridad de YouTube. Shankar ha producido una serie de cortos de factura profesional (algunos de animación, otros de imagen real), aunque responden a la filosofía de trabajo de los films de fans, a partir de textos fuente como *James Bond*, *Dredd*, *Spiderman*, *Punisher* o los *Power Rangers*. Estos *Bootleg Films* dinamitan algunas de las concepciones establecidas sobre los films de fans: aunque se producen de forma independiente autofinanciada y “no autorizada”, cuentan con participación activa de agentes integrados en la industria de Hollywood (en *Dirty Laundry*, el film basado en el personaje de Marvel Punisher, este es interpretado por Thomas Jane, que ya interpretó al personaje en el film oficial de 2004 y ha sido dirigido por el director de cine y videoclips de larga trayectoria profesional, Phil Joanou). Shankar defiende la necesidad de utilizar las franquicias populares, que ya tienen un público interesado de partida y poder hacer con ellas cosas, a su juicio, sorprendentes e inesperadas, que nunca harían las producciones oficiales por su excesivo riesgo comercial. Uno de los puntos en los que insiste Shankar es el de permitir una mayor

presencia interracial en estos films no oficiales en relación con sus homólogos de gran presupuesto. Esto remite a una de las prácticas reivindicativas propias de la *fanfic*, aunque sea en un formato sin duda más proclive a la comercialización a través de los centenares de miles de visionados que acumulan estas producciones. A diferencia de otros films de fans, los cortos que configuran este *Bootleg Universe* son financiados íntegramente por el productor a partir de trabajos profesionales, con lo que se huye del “cine de guerrilla” y también del recurso al *crowdfunding*. Esto no ha evitado las amenazas legales, como fue el caso del film *Power Rangers* o *In Service of Nothing* (*bootleg* sobre Bond), o que se tuviera que eliminar totalmente la banda sonora utilizada para *Truth in Journalism*, el fan film sobre el universo Spider-Man, por infracción de *copyright*. En su canal de YouTube, Shankar recurre a lo que llama el *pitch show*, en el que directores o guionistas en activo en la industria cuentan su idea para hacer un corto enmarcado en el *Bootleg Universe*, basado en un film o franquicia popular. Así, iniciativas como el *Bootleg Universe* desafían la visión del fan como *amateur*, al dejar en manos de equipos profesionales la producción y realización de estos films, pero a la vez defienden y legitiman el derecho de los fans a reinterpretar y compartir su propia visión de franquicias populares, estimulando las reinterpretaciones personales más allá de la simple recreación estética. Shankar, efectivamente, se presenta como un fan y defiende el derecho inalienable a poder crear algo original a partir de una franquicia conocida, siempre que no obtenga, eso sí, rendimiento económico, uno de los principales debates en relación con los *fanworks* y una de las líneas rojas que persiguen más de cerca las corporaciones.

... y más allá de Hollywood

Muchos de los discursos sobre los films de fans se basan en una visión muy focalizada en los Estados Unidos. El caso paradigmático ya mencionado, aunque no el único, es el libro de Clive Young *Homemade Hollywood* (2009), que encadena diversas historias sobre la creación de algunos destacados films de fans, siempre de origen norteamericano y con una conexión entre sus creadores y la industria de Hollywood entendida como algo tangible y cercano. De esta manera, se puede llegar a ver la práctica de la creación de películas de fans como un eco local del cine norteamericano. Pero lo cierto

es que varios de los films de fans contemporáneos más reconocidos, también por medios estadounidenses, han sido realizados en otros países, sobre todo en Europa: es el caso de *Star Wreck: In the Pirkinning* (2005, en Finlandia), *Born of Hope* y *The Hunt of Gollum* (ambos de 2009, en el Reino Unido), *Metal Gear Solid: Philanthropy* (2009, en Italia), *Dark Resurrection* (2011, en Italia) o *Darth Maul: Apprentice* (2016, Alemania). Este hecho nos proporciona una óptica distinta y única para abordar la recepción y la reinterpretación de los *blockbusters* y las franquicias populares cinematográficas. Esto no quiere decir que estas producciones sean radicalmente opuestas a sus homólogos estadounidenses: sea cual sea su origen, una parte relevante de los films de fans contiene una dimensión aspiracional, la de la profesionalización o la integración en la industria a partir de productos de alta visibilidad; también es habitual que todos estos films respeten formalmente los productos originales de manera que encajen en esta especie de “canon no oficial” (de los títulos europeos no anglosajones citados, todos se presentan en inglés a excepción de *Star Wreck* y *Dark Resurrection*), pero se trata, sin duda, de un fenómeno de transferencia cultural por considerar y que excede los límites de este artículo.

Películas de fans contemporáneas: análisis de casos ejemplo

A partir del trabajo de análisis preliminar de distintos films de fans contemporáneos, se ha pasado a centrar la atención en un conjunto de ellos que compartan una serie de elementos en común y conecten con las principales preocupaciones reflejadas en este artículo. Se ha tenido en cuenta que se trate de producciones de fans realizadas de forma independiente por pequeños equipos de producción (que pueden o no estar constituidos como productora), que se haya prestado atención especial a los contenidos paratextuales y que dichos equipos hayan realizado distintas incursiones en este tipo de films. Este último aspecto me permite analizar la continuidad en la actividad y la evolución del trabajo de estos equipos a lo largo del tiempo: de hecho, el análisis se beneficia de observar la evolución de la actividad de los colectivos más que de un único film de forma aislada. Además, se ha priorizado que se trate de films de origen preferentemente europeo. Una vez identificados estos ejemplares, alrededor de una docena del conjunto inicial, he

querido centrarme en uno de ellos como *caso ejemplo*, estableciendo relaciones con otros casos afines o complementarios.

“Metar Gear Solid Philanthropy”

Metar Gear Solid Philanthropy Part 1 (MGSP Part 1), que he elegido como punto de partida, es un largometraje de fans realizado en 2009 por una pequeña productora italiana, denominada Hive Division, autodefinida como creadora de contenido con espíritu de cine de guerrilla con un uso intensivo de efectos visuales por ordenador. Este *no budget* film rodado en inglés con actores reales, está basado en la saga de videojuegos de aventura, acción y estrategia *Metal Gear*, producida por la desarrolladora Konami. Los distintos planos y el ritmo de *MGSP Part 1* remiten continuamente, aunque sea desde el humor, a la estética propia del videojuego. A pesar del apoyo del creador de *Metal Gear*, el diseñador japonés Ideo Kojima, los planes para realizar una secuela fueron suspendidos en pleno proceso de preparación de la campaña de *crowdfunding*, por potenciales problemas legales. Paradójicamente, fue la campaña de *crowdfunding* la que animó a Hive Division a generar una serie de contenidos paratextuales para la campaña, empezando por un corto promocional *The Land Where Truth Was Born*, acompañado por un *behind-the-scenes* que destaca la condición de film de guerrilla del producto, su fidelidad a la estética de la última entrega de la saga y un tutorial de iluminación DIY.

Tras la agri dulce experiencia, Hive Division ha seguido trabajando en films de fans basados en videojuegos, como la serie *Real Life*. Se trata de piezas de menor duración y con una apuesta estética muy concreta, la de profundizar en la fusión de la estética cinematográfica y la del videojuego a través de cortometrajes realizados con personajes reales pero con un elevado nivel de CGI (*computer-generated imagery*) y aspecto de *gameplay*. La primera experiencia, *Rainbow Six: Real Life* (2015) fue coproducida por la división italiana de Ubisoft, el desarrollador de *Rainbow Six: Siege* Ubisoft, mientras que en *Battlefield 1: Real Life* (2016) se ha experimentado exhaustivamente con distintos tipos de cámaras para incrementar la sensación inmersiva propia del videojuego. Ambos films se han visto acompañados de contenido paratextual, un *behind-the-scenes* y en el segundo un videoanálisis sobre el que se volverá más adelante.

Este caso presenta algunos elementos distintivos, como el hecho de que se trate de films de fans basados en un tipo de texto fuente alejado de la apropiación directa del cine o la televisión, pero no por ello menos popular, como los videojuegos. Por este motivo, en estos trabajos, y sobre todo en la serie *Real Life*, destaca su apuesta de experimentación estética. Así, *Battlefield 1* presenta una misión de juego en tiempo real, respetando sus formas de representación (por ejemplo los continuos saltos a visión en primera persona), pero a la vez jugando con el sentido del humor y la integración de una narrativa lineal, inmersiva, con distintos planos, con personajes reales y efectos digitales que remiten a los vídeos sobre *gameplay* (no hay créditos en ninguno de los films de la serie, que empiezan de manera idéntica a los vídeos de partidas grabadas).

Tras toda esta actividad se halla una pequeña productora que utiliza estos films como campo de experimentación y muestra de creatividad individual o colectiva. Podemos encontrar ejemplos similares, como el director Wren Wreichman (*The OMen Chronicles*, 2012), Energia Productions (Finlandia, autores de *Star Wreck* e impulsores de la saga *Iron Sky*) y hasta cierto punto la italiana Riviera Film (*Dark Resurrection*, 2011). En otros casos, sin embargo, el colectivo impulsor de los proyectos se focaliza plenamente en la creación de films de fans, como la norteamericana *Broad Strokes* (productora de dos populares films sobre *Harry Potter*, *The Greater Good* y *Severus Snape and the Marauders*), la alemana T7 Productions (*Darth Maul: Apprentice*, 2016), la británica Independent Online Cinema (*The Hunt For Gollum*, 2009) o el equipo tras *Star Trek Axanar*. Si bien el contenido adicional de las productoras independientes suele contribuir a subrayar la condición de expertos de sus creadores y formar parte integral de su *showreel*, en el segundo caso hallamos más diversidad de contenido adicional, más orientado a la comunidad de fans y el “hazlo tú mismo” (diseño de sonido, diarios de producción, efectos, rodaje, música, entrevistas, etc.). En el caso de Hive Division, su apuesta por la “aproximación de guerrilla” lo sitúa en una posición intermedia entre el DIY y el talento especializado.

La voluntad de continuar la actividad ha llevado a optar por financiación como el *crowdfunding*, lo cual es cada vez más habitual, pero a la vez ha sido fuente de nuevos conflictos con los propietarios de los derechos,

que marca la diferencia fundamental entre la primera y la frustrada segunda parte de *Metal Gear Solid: Philanthropy*. Efectivamente, en ocasiones, el *crowdfunding* ha sido considerado una vulneración a la regla no escrita, según la cual un film de fans no puede generar beneficios ni tampoco actividad económica. Quizá el caso más conocido ha sido *Star Trek: Axanar*, que consiguió un millón de dólares en su campaña de Kickstarter, lo cual puso en marcha la maquinaria legal de Paramount, pero también ha obtenido un importante eco el cortometraje norteamericano *Severus Snape and the Marauders* (2016), que finalmente ha visto la luz a pesar de la oposición inicial de Warner Brothers.

La observación de la trayectoria de producción del equipo refleja la dimensión aspiracional de una parte importante de la producción de fans, se presenten o no como productora, en una combinación de rodajes sin presupuesto y una importante inversión de tiempo en la posproducción, para crear con mínimos recursos un resultado de factura con la mayor calidad posible. Este es un caso similar al de otros films de fans, como *The OMEn Chronicles* (2012), cortometraje ambientado en el universo Harry Potter, rodado en dos días pero con seis meses de posproducción y que cuenta asimismo con numerosos contenidos adicionales que detallan aspectos del rodaje e incluso una combinación del “antes y después” del trabajo de posproducción a partir del montaje definitivo.

Finalmente, *Battlefield 1: Real Life* ofrece un interesante ejemplo de cómo el proceso de apropiación puede incorporar una lectura personal, local e incluso política, más allá de la simple celebración o emulación. El juego refleja escenarios europeos de la Primera Guerra Mundial que coincide con la conmemoración de los cien años de la Gran Guerra. La inclusión en el juego del Monte Grappa, uno de los principales escenarios italianos de la Primera Guerra Mundial, generó una importante polémica en Italia, lo cual incitó un vídeo por parte de Giacomo Talamini, *team leader* de Hive Division, sobre esta, que reivindicó la legitimidad de los videojuegos a reflejar situaciones históricas reales. En este mismo sentido, *Battlefield 1: Real Life* (2016) termina con un rótulo en inglés e italiano que anima a disfrutar del juego, pero sin olvidar a las víctimas del conflicto, a la vez que concluye con el siguiente llamamiento:

En tiempos como los que vivimos, cuando los lazos de unidad en Europa están en peligro y resulta tan tentador construir muros y crear divisiones, deberíamos considerar la suerte de contarnos entre las primeras generaciones en Europa en enfrentarnos los unos a los otros en el campo de batalla de la diversión, no como enemigos, sino como amigos en un espacio virtual.

A través del texto, y también de los paratextos, se introduce una lectura política que, desde el *fandom*, quiere inducir a la conexión entre el mundo del juego y el mundo físico, entre entretenimiento e historia, entre acción y reflexión, entre la gratificación inmediata del juego y la memoria. Y se hace desde una posición legitimada como fans de los videojuegos, demostrada a través del conjunto de la trayectoria de la productora, además de situada social y geográficamente.

Conclusiones

En un primer análisis, las películas realizadas por fans tratadas en este artículo exhiben algunos atributos que refuerzan la menor legitimación otorgada desde la academia a esta práctica. Así, los textos fuente más populares entre los creadores de películas de fans se corresponden más claramente a franquicias populares orientadas a un público adulto y predominantemente masculino, frente a la mayor dimensión intergeneracional y diversidad de género en la *fanfic*. Por otro lado, los casos ejemplo presentan indicios que apuntan a una dimensión aspiracional, es decir, cómo algunos de estos productos mantienen una condición de llamada de atención hacia la industria sobre el propio talento. Esta visión se refuerza con la presencia en los paratextos de varios de estos proyectos con el relato del fan como emprendedor, como figura heroica capaz de convencer a amigos y familiares para levantar una empresa imposible como es la de emular la estética de franquicias populares sin conocimiento técnico ni recursos, solo a base de voluntad y autenticidad. Relacionado con lo anterior, muchas películas de fans aparecen como ejercicios lúdicos de celebración e imitación que se sustentan, bien en la expansión narrativa dramática, bien en la parodia, y resaltan su capacidad de emular al texto fuente antes que por la lectura de este que propongan. En alguno de los casos mencionados, la

atención mediática se ha centrado en la conflictividad con los propietarios de los derechos, debido a que la condición de “expansión” del texto fuente los sitúa más cerca de la actividad económica en forma de campañas de financiación o visionados masivos en plataformas de vídeo en línea. Además, esta proximidad puede afectar la percepción de legitimidad entre colectivos de fans y a la vez generar discursos paternalistas entre los medios acerca de su voluntarismo pero insuficiente calidad, entendida desde estándares profesionales.

Un análisis más detenido de algunos films de fans contemporáneos revela, sin embargo, una mayor complejidad. Desde el momento en que pasamos a fijarnos no solo en los films aislados, sino relacionados con el conjunto de los contenidos compartidos y la continuidad de la actividad de los equipos creativos implicados, se puede afirmar que en muchos films de fans las motivaciones intrínsecas tienen un peso importante. Los paratextos, intensivamente presentes en este tipo de proyectos, desprenden una narrativa basada en la autenticidad, la dedicación y la voluntad de superación de un reto creativo más que de un objetivo aspiracional. Si atendemos a la continuidad de la actividad por parte de algunos equipos creativos, se hace más evidente la diversificación: coexiste en estos casos la actividad y la subjetividad del fan con el interés en el impulso de producciones basadas en conceptos originales, pero igualmente conectados con la cultura popular e incluso el *pulp*, con lo cual mantienen una continuidad estética. El caso más conocido es probablemente *Iron Sky*, film comercial nacido de la actividad de un equipo creativo especializado en la realización de films de fans (la saga *Star Wreck*), que mantiene un estilo y tono similares, pero también hemos destacado la importancia del denominado *Bootleg Universe* ideado por Adi Shankar (un caso único de actividad fan independiente pero en el mismo seno de la industria y que conecta a la vez la cultura de fans con la cultura de las celebridades). También son dignos de consideración cortos promocionales como extensión de la actividad de estos equipos, como el realizado para el libro *Engel: la guerra degli angeli* realizado por Riviera Films o la introducción a la ceremonia de los premios a los mejores videojuegos para el festival SXSW de 2014, realizada por Wren Wreichman.

La cuestión del *crowdfunding* como fórmula para incrementar los presupuestos de films de fans, sobre todo continuaciones o ampliaciones de películas autoproducidas previas, refleja las relaciones extremadamente contradictorias e inestables entre los propietarios de los derechos y los impulsores de films de fans, aunque sigue pareciendo que, sobre todo en el caso de cortometrajes, las corporaciones tienden a evitar el conflicto abierto teniendo en cuenta cuestiones de reputación y necesidad de mantener el *engagement* del sector más entusiasta del público.

Por otro lado, la aproximación a los films de fans como un todo homogéneo ignora el hecho de que una parte relevante de films de fans son producidos fuera de los Estados Unidos, sobre todo en Europa, y que conectan los textos fuente originados habitualmente en Hollywood con otro tipo de lecturas y códigos culturales. Este fenómeno exige una mayor atención, que excede los objetivos de este artículo y que constituye un campo de investigación. Otro elemento de interés para futuras investigaciones es la constatación de una minoritaria pero más notoria presencia de mujeres que impulsan proyectos de series y films de fans, como Kate Madison (*Born of Hope*) o Alisa Stern (*Dr. Puppet*).

Finalmente, hay que recordar que en este artículo hemos efectuado una preselección de casos ejemplares basados en su popularidad y una percepción de calidad por parte de medios especializados. Se trata, por tanto, de productos que podemos considerar extraordinarios: sería en este sentido interesante analizar otros productos más ordinarios, menos ambiciosos, de factura menos cuidada pero que respondan también a similares dinámicas de producción o que nos permitan establecer otro tipo de relaciones con otras prácticas fan basadas en la espontaneidad y la performatividad, así como metodologías colaborativas de producción. Ya en esta primera aproximación, los films de fans se revelan como una categoría no incómoda, pero sí abundante en contradicciones. Pero precisamente por ello clave a la hora de dar significado a las conexiones entre la cultura fan y otros ámbitos de la cultura mediática contemporánea.

Referencias

- Dollard, E. L. (2009). Interview with Chris Bouchard. *Transformative Works and cultures*, 3. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2009.0168>.
- Evans, C. (21 agosto 2015). Why Adi Shankar's Bootleg Universe is ruffling feathers in Hollywood. *The Independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/why-adi-shankars-bootleg-universe-is-ruffling-feathers-in-hollywood-10465407.html>
- García de Pablos, B. (2013). El *fandom*, escuela de críticos. D. Aranda, J. Sánchez-Navarro y A. Roig (eds.), *Fanáticos: la cultura fan* (pp. 277-334). Barcelona: UOC.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Guerrero-Pico, M. (2015). Producción y lectura de *fan fiction* en la comunidad *online* de la serie *Fringe*: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra Clave*, 18(3), 722-745. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.5
- Hellekson, K. y Busse, K. (eds.) (2006). *Fan fiction and fan communities in the age of the internet: New essays*. Jefferson, North Carolina: McFarland.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television, fans and participatory culture*. Nueva York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2016). Participation? It's complicated (a response to Martin Butler). En M. Butler, A. Hausmann y A. Kirchhofer (eds.), *Pre-carious alliances: Cultures of participation in print and other media* (pp. 33-46). Transcript.

- Jones, R. (2006). From shooting monsters to shooting movies: Machinima and the transformative play of video game fan culture. En K. Hellekson y K. Busse (eds.), *Fan fiction and fan communities in the age of the internet* (pp. 261-80). Jefferson, North Carolina: McFarland.
- Klinger, B. (2006). *Beyond the multiplex: Cinema, new technologies and the home*. Berkeley: University of California Press.
- Marshall, P. D. (2002). The new intertextual commodity. En D. Harries (ed.), *The new media book* (pp. 69-81). Londres: British Film Institute Publishing.
- Reid, R. A. (2009). "The Hunt for Gollum": Tracking issues of *fandom* cultures. *Transformative Works and Cultures*, 3. DOI: 10.3983/twc.2009.0162
- Roig, A. (2013). Participatory filmmaking as media practice. *International Journal of Communication*, 7, 2312-2332.
- Stein, D. (2012). Spoofin' Spidey, rebooting the Bat: Immersive Story Worlds and the Narrative Complexities of Video Spoofs in the Era of the Superhero Blockbuster. En C. Constantine Verevis y K. Look (eds.), *Film remakes, adaptations and fan productions* (pp. 231-247). Palgrave Macmillan UK.
- Tryon, C. (2011). Fan films, adaptations, and media literacy. En J. Telotte y G. Duchovnay (eds.), *Science Fiction film, television, and adaptation: Across the screens* (pp. 176-189). Nueva York: Routledge.
- Valero Porras, M. J. y Cassany, D. (2016). "Traducción por fans para fans": organización y prácticas en una comunidad hispana de scanlation. *bid: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*. Recuperad de <https://goo.gl/z8HJMz>
- Walliss, J. (2010). Fan filmmaking and copyright in a global world: Warhammer 40,000 fan films and the case of Damnatus. *Transformative Works and Cultures*, 5. DOI: 10.3983/twc.2009.0168

Weintraub, S. (31 julio 2013). Producer Adi Shankar Talks TRUTH IN JOURNALISM Short, the Success of DIRTY LAUNDRY, Casting Ryan Kwanten, Shared Universes, and More. *Collider*. Recuperado de <http://collider.com/adi-shankar-venom-truth-in-journalism-interview/>

Wirman, H. (2013). Sobre la productividad y los fans de los juegos. En D. Aranda, J. Sánchez-Navarro y A. Roig (eds.), *Fanáticos: la cultura fan* (pp. 107-144). Barcelona: UOC.

Young, C. (2008). *Homemade Hollywood: Fans behind the camera*. Londres: Bloomsbury Academic.

Material audiovisual

Battlefield 1: Real life (Hive Division, Italia, 2016): https://www.youtube.com/watch?v=gs4_f4FoTJ0&t=1s

Born of Hope (Actors at work/ Kate Madison, Reino Unido, 2009): <https://www.youtube.com/watch?v=qINwCRM8acM>

Dark Resurrection (Riviera Film, Italia, 2011): <https://www.youtube.com/watch?v=3DZzpKMGmUs&t=838s>

Darth Maul: apprentice (T7 Productions, Alemania, 2016): https://www.youtube.com/watch?v=Djo_91jN3Pk&t=288s

Dirty Laundry (Adi Shankar, Estados Unidos, 2012): <https://www.youtube.com/watch?v=bWpK0wsnitc>

Dr. Puppett (Alisa Stern, Estados Unidos, 2012-) : <https://www.youtube.com/channel/Ucc4jbVPThJ8CKiligww4w5Q>

Empire Uncut (Casey Pugh/ LucasFilm/ Vimeo, Estados Unidos, 2012): <http://www.starwarsuncut.com/empire>

Green Goblin's Last Stand (Dan Poole/ Alphadog Productoins, Estados Unidos, 1992): <https://www.youtube.com/watch?v=bddH-GCYWMw>

In the service of nothing (Adi Shankar, Estados Unidos, 2015): <https://www.youtube.com/watch?v=-wOhtAtastk&t=135s>

Iron Sky (Energia Productions/ Blindspot Pictures, Finlandia/ Alemania, 2012): <https://www.youtube.com/watch?v=kNDaOFQ6g2I> [teaser]

Metal Gear Solid: Philanthropy (Hive Productions, Italia, 2009): <https://www.youtube.com/watch?v=5Va8jDL6ONk&t=956s>

Our Robocop Remake (A bunch of filmmakers/ Channel 101, Estados Unidos, 2014): <http://www.ourrobocopremake.com/>

Pink Five (Trey Sokes, Estados Unidos, 2002): <https://www.youtube.com/watch?v=s365NRwfUk8>

Power/ Rangers (Adi Shankar, Estados Unidos, 2015): <https://www.youtube.com/watch?v=vw5vcUPyL90&t=108s>

Raiders of the lost ark: the adaptation (Estados Unidos, 1989): <https://www.youtube.com/watch?v=3gV6QMj0fvQ> [fragmento de documental]

Rainbow Six: Real life (Hive Division, Italia, 2015): <https://www.youtube.com/watch?v=YUbKnTq0LXM&t=146s>

Severus Snape and the Marauders (Broad Strokes, Estados Unidos, 2016): <https://www.youtube.com/watch?v=EmsntGGjxiw>

Star Trek Axanar (Axanar Productions, Estados Unidos, 2017): https://www.youtube.com/watch?v=1W1_8IV8uhA&t=22s [cortometraje prelude]

- Star Trek Hidden Frontier (Hidden Frontier, Estados Unidos, 2008-):
<https://www.youtube.com/user/HiddenFrontier>
- Star Wars De-specialized Edition (Harmy, República Checa, 2016) <https://www.youtube.com/watch?v=zdl4svni-WQ> [mini-documental]
- Star Wars Uncut (Casey Pugh/ Vimeo, Estados Unidos, 2010): <http://www.starwarsuncut.com/newhope>
- Star Wars: The Phantom Edit (Estados Unidos, 2000): https://www.youtube.com/watch?v=KNqghGjAbcU&index=2&list=PL_RuGuNcipwoGQWzZX0OquDTmkXOdbKe6 [no oficial]
- Star Wreck: in the pirkinning (Energia Productions, Finlandia, 2005):
<https://www.youtube.com/watch?v=0GOoMowFpZs>
- The call of Chtulhu (Estados Unidos, 2005): <https://www.youtube.com/watch?v=XHuY2wXTd0o> [trailer]
- The Greater Good (Broad Strokes, Estados Unidos, 2013): <https://www.youtube.com/watch?v=OGHBwk0quxs&t=53s>
- The Hunt of Gollum (Independent Online Cinema, Reino Unido, 2009):
<https://www.youtube.com/watch?v=9H09xnhlCQU&t=5s>
- The Making of Green Goblin's Last Stand (Alphadog Productions, Estados Unidos, 2014): <https://www.youtube.com/watch?v=BE0gummUhtw>
- The OMen Chronicles (Wren Wreichman, Estados Unidos, 2012): <https://www.youtube.com/watch?v=hpNp8WdQOoo&t=629s>
- Troops (Kevin Rubio, Estados Unidos, 1997): <https://www.youtube.com/watch?v=LvswNDAAZCU&t=304s>
- Truth in journalism (Adi Shankar, Estados Unidos, 2012): <https://www.youtube.com/watch?v=7YDYL6oECjU&t=686s>