

# LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DEL *FANDOM* COMO RESISTENCIA: *FAN FILMS* DE STAR WARS QUE CUESTIONAN EL CANON

---

MIGUEL ÁNGEL PÉREZ-GÓMEZ  
*Universidad de Sevilla*

## 1. INTRODUCCIÓN

Los *fans films* son una práctica tan antigua como la propia invención del cinematógrafo, aunque con el tiempo se ha convertido en una de las prácticas más complejas realizada por el *fandom*, así como de aquellas personas que aspiran a trabajar en la industria profesional del cine.

Dentro de la producción de *fan films*, los dedicados a la franquicia *Star Wars* son paradigmáticos. Surgen poco después del estreno del primer film, en 1977, hasta convertirse en una de las narrativas predominantes entre las prácticas audiovisuales del *fandom*. Esto choca con el carácter restrictivo que Lucasfilm ha mostrado desde sus inicios contra este tipo de prácticas. Hasta que, en 2002, y hasta 2018, la empresa poseedora de los derechos de la franquicia lanza su propia competición en torno a esta práctica.

## 2. OBJETIVOS

Entre los objetivos que se plantean es mostrar, por un lado, las estrategias de la industria para controlar y canalizar este tipo de prácticas. Lucasfilm impone un tipo de narrativas que no interfieran en el férreo canon de la saga. Frente a aquellas que definen los fans que deciden seguir realizando estas producciones sin ningún tipo de imposición con narrativas que ponen de manifiesto el paradigma de Incorporación/Resistencia que define a las prácticas del *fandom*.

### 3. METODOLOGÍA

Se procederá a una revisión teórica sobre las relaciones entre las prácticas audiovisuales del *fandom* y las estrategias transmedia. De manera paralela se hará un repaso de cómo los fans por un lado y la industria, por otro, han negociado con el acceso al texto original a través de diversos ejemplos y como estos construyen una idea propia de la franquicia.

### 4. RESULTADOS

#### 4.1. PRÁCTICAS AUDIOVISUALES DEL *FANDOM*

Entre las prácticas audiovisuales del *fandom* debemos distinguir entre dos grandes bloques. El primero es en el que se reelaboran a partir de los contenidos ya creados por los poseedores de los derechos de las obras, remezclando, descomponiendo o reconstruyendo el texto original. Entre las más populares están: el *vidding*, los *fan made trailers*, los *mashups* y los *fan edits*. El segundo bloque son aquellas prácticas en las que los fans adoptan un papel todavía más activo y realizan textos propios, creando narrativas, a partir del universo planteado, manteniendo una relación jerárquica con este, que en la mayoría de casos es pretendida, estaríamos hablando de los *fan films*. Se trata, en ambos casos, de prácticas cuyo “their primary purpose is to comment upon the show, not to sell it per se, and since they are song length, they usually provide room for more sustained examination of a show than do trailers” (Gray, 2010, p. 154).

Históricamente el *vidding* es la primera forma de apropiación de texto relacionada con las nuevas tecnologías. Coppa lo define como “a form of grassroots filmmaking in which clips from television shows and movies are set to music. The result is called a vid or a songvid” (2008, 1.1). Los *fan made trailers* son clips promocionales de una serie de televisión o película, similar a un tráiler oficial. Comúnmente, se centran en un personaje concreto, tramas secundarias o relaciones entre algunos personajes. Suelen incluir intertítulos, como herramienta fundamental para la recontextualización del nuevo texto. El *mashup* no es una

práctica exclusiva del fandom, ni siquiera del medio. Se trata de una actividad proveniente del mundo de la música que consiste en mezclar dos o más canciones, por lo general mediante la superposición de la pista vocal de una canción sobre la pista de instrumental de otra. Esta técnica, en manos del fandom, consiste en rehacer determinadas escenas de una serie de televisión o de una película, añadiéndoles efectos, reconstruyéndolas o cambiándoles el sentido. Para Mark Wigan son: “creaciones híbridas que integran fuentes de procedencia muy diversa y tecnología muy variada” (2008, p. 141). Los *fan edits* “are only interested in drawing out emotion to the degree that it supports the narrative” (Phillips, 2012, p. 2.1). En este caso, se trata de fans que van mucho más allá de la remezcla y trabajan directamente sobre los textos originales intentando rehacerlos dentro del contexto dado por los productores del texto. Los fans editan las películas por completo. Los autores de estas piezas las reconstruyen a partir de la edición definitiva estrenada en cines o la puesta a la venta en formatos físicos. En muchos casos, se trata de recortar las películas para quitar todo aquello que, a juicio del fan, sobra en la película o para cambiarle el sentido a las mismas. Estas prácticas son ante todo de carácter analítico.

#### 4.2. *FAN FILMS*

Pero la práctica que nos ocupa en este capítulo son los *fan films*. En esta actividad se pone de manifiesto la voluntad del fan de formar parte del universo ficcional en el cual se originan. A diferencia de las prácticas audiovisuales vistas, los *fan films* crean nuevos contenidos, mientras que los *fan edits* y los *vids* solo utilizan material preexistente (Phillips, 2012, p. 2.4).

Estas producciones son películas realizadas por fans que están inspiradas en productos licenciados, en los cuales, la apropiación de textos es una cuestión de matices que van mucho más allá de lo legal entrando en juego lo afectivo. Destaca el aspecto *amateur* de los realizadores, que se refleja en la variedad de formatos y calidades, la limitación en la exhibición, y no tener ánimo de lucro al estar basadas en obras licenciadas por terceros. Clive Young las define como:

a fictional movie created by fans imitating their heroes from pop culture. Fans have made movies tributes to their favourite characters since practically the dawn of film, so a basic definition like that just makes sense, but it's also pretty broad, making fan films sound like 'real' movies [...] an unauthorized amateur semi-pro film, based on pop culture characters or situations, created for non-commercial viewing (Young, 2008, pp. 3-4).

Young apunta a la dificultad de definir esta práctica. Mientras que, en el cine comercial, es más fácil de acotar cual fue la primera película de la historia, de un género o de un país. Cuestión más compleja con la producción de carácter casero o *amateur*. Por lo que más ajustada para todos los periodos sería:

una película de metraje largo, medio o corto realizada por fans, tanto amateurs como profesionales, sin ánimo de lucro, inspirándose en series de televisión, películas, cómics o videojuegos y que toman prestados personajes y situaciones de esos productos. Al estar estos licenciados por otras personas o entidades, los *fan films* no pueden ser exhibidos en igualdad de condiciones con los textos oficiales ni pueden proporcionar provecho económico. Por consiguiente, las convenciones de cómics o ciencia ficción, así como Internet, se han convertido en sus lugares de exhibición. En este tipo de producciones existe gran variedad de formatos, calidades e intenciones (Pérez-Gómez, 2016, pp. 289-290)

Podemos considerar este fenómeno como una ficción usurpatoria: “discursos en los que la apropiación de un icono ajeno puede servir para explicar algo de nosotros mismos” (Costa, 2007, p. 15). Esto es, la utilización por parte de los fans de las mitologías ficcionales contemporáneas crear una identidad propia ya que son ellos mismos, en la mayoría de las ocasiones, los que hacen la labor interpretativa.

La primera distinción que debemos hacer a la hora de hablar de *fan films* es situarlos en una categoría general. En su inmensa mayoría, son producciones no profesionales de carácter *amateur*. Para Cuevas Álvarez el “cine amateur (es) todo aquel que es realizado sin afán de lucro y fuera de los circuitos industriales de producción y exhibición” (2010, p. 24). Un tipo de cine en el que los directores tienen como referencia el cine comercial y profesional. Podemos encontrar narraciones, procesos de producción y montaje elaborados, así como un pequeño circuito de exhibición que, en su momento, estuvo vinculado a los cineclubs y hoy en día a los portales de video en Internet, convirtiéndose en un

contenido con la misma exposición potencial que aquellos generados por la industria audiovisual. Este tipo de cine se construyó a medio camino entre la resistencia a las formas del cine comercial, para Zimmerman “the difference between profesional film and amateur film, marks social distance sustained through the specialization of techniques” (1995, p. 1). La profesionalización depende de la estandarización en los sistemas de producción erradicando el acceso autónomo, colectivo o individual a ese tipo de economías (Zimmerman, 1995, p. 3). Con la estandarización, la producción *amateur* pasó a ser un *hobby* y, con este término, empiezan a aparecer revistas especializadas que buscan enseñar a los “nuevos” cineastas cómo hacer películas desde casa.

Podemos considerar los *fan films* como un modo del cine de ficción *amateur* que viene predeterminado por las motivaciones que llevan a estos creadores de contenidos a llevar a cabo sus obras. Young apunta a cinco motivos: adoración por el texto; autoidentificación; reimaginación de las obras originales; realización de una crítica a estas utilizando el mismo lenguaje; y, en último lugar, su utilidad como tarjetas de presentación ante la industria cinematográfica (2008, p. 4).

#### 4.3. STAR WARS CONSTRUCCIÓN Y CREACIÓN DE UN CANON

El 25 de mayo de 1977 se estrenó *Star Wars* (George Lucas), una de las películas más rentables de la historia, tanto por su taquilla como por la cantidad de productos derivados comercializados. A pesar de que en un principio pudiera parecer un film de estudio, se trataba de un producto independiente, escrito y dirigido por George Lucas. Este empezó el proceso de escritura en 1973 y, a través de diferentes versiones, desarrolló un guion amplio, lo que en terminología de videojuegos se conoce como *sandbox*, en el que se explica una trama a medio camino entre la política y la aventura caballeresca con un envoltorio de aventura galáctica. La poca fe inicial en el proyecto se reflejó en la pobre respuesta de los distribuidores: el día del estreno, tan solo 37 salas en todo Estados Unidos proyectaron la película, lo cual es una buena base para la convertirlo del texto de culto.

Los textos centrales de este universo galáctico son tres trilogías de películas, aunque el global de la franquicia se ha desarrollado mediante

relaciones *crossmedia*, a través de diferentes textos que, en el presente, están evolucionando hacia lo transmedial con una amplia gama de productos derivados para todas las edades. Este tipo de narrativas cruzadas busca un público amplio utilizando unos personajes que representan arquetipos míticos y que son empleados de la misma manera por los fans que por Lucas (Scott, 2013, p. 11). A pesar de la amplitud mediática del texto, el director tuvo un fuerte control de la propiedad intelectual, lo cual repercutió en el desarrollo habitual del *fandom*.

El control sobre el universo se ejerce a través de la creación de un canon narrativo férreo, en el año 2000, Lucasfilm crea el Holocron, una base de datos en la cual se registran todos los existentes que han aparecidos en las películas, series de televisión, novelas, videojuegos, cómics, etc. Se trata de un catálogo que busca la cohesión del universo al cual todos los autores involucrados en la creación de este pueden recurrir para crear nuevas extensiones. Este canon se jerarquizó en seis niveles: G-Canon, T-Canon, C-Canon, S-Canon, N-Canon y D-Canon. Que va desde las películas en la parte alta de esta estructura al resto del universo expandido.

Es un canon establecido, en ocasiones, por intereses ajenos al continuo narrativo y de subcreación de un universo. El 25 de abril de 2014, tras la adquisición de Lucasfilm Ltd. por parte de Disney, se da a conocer el nuevo canon, que consiste en alinear el contenido. El nuevo canon está compuesto por: las 9 películas estrenadas en cine; las series de televisión; las futuras películas; y todo el material publicado en cualquier medio a partir de dicha fecha, siempre y cuando no se especifique lo contrario. Es decir, las futuras historias estarán conectadas al mismo nivel que las películas. Esto nos pone frente a una creación de universo gobernada por intereses de *márketing*, por encima de los narrativos, con un control férreo sobre las posibilidades de que un texto acceda a lo canónico.

#### 4.4. LUCASFILM Y LA RELACIÓN CON EL *FANDOM*

George Lucas ejerce el control de su creación a través de Lucasfilm Ltd., extensión corporativa y legal de George Lucas, al igual que su relación con los fans. Pese a tener un jefe de relaciones con sus seguidores, que gestiona los clubs oficiales de la franquicia, las relaciones han sido tensas y dirigidas a controlar al *fandom* en la medida de lo posible.

La pronta conformación de un club oficial, con un boletín (*Bantha Tracks*), es una primera interferencia que trata de anular la posible influencia de los *fanzines* particulares. Los primeros roces de Lucasfilm con el *fandom* surgen a partir de la publicación de *fanzines* que contienen relatos *slash*, de carácter erótico y pornográfico. El primero es “Slow Boat to Bespin 1: as it could have happened”<sup>1</sup>, de Anne Elizabeth Zeek, publicado en *Guardian* (1981), en el que se narra de manera explícita cómo Han Solo y Leia mantienen relaciones sexuales por primera vez antes de llegar a Bespin. El segundo texto que llama la atención de Lucas es “The True Force”, de Eva Albertson con ilustraciones de Tania Sinclair, aparecido en el número 3/4 del *fanzine* sueco *Dark Lord* (1981) en el que Darth Vader tortura de manera sexual a Han Solo. La aparición de esos primeros *slash* a principios de los ochenta hace que Lucasfilm envíe una serie de cartas a los editores de estas publicaciones para que desistan de publicar ese tipo de contenidos, lo que más tarde se conoció como *Open Letters to Star Wars Zine Publishers*<sup>2</sup>. Los responsables de Lucasfilm Ltd. se ponen en contacto con los editores diciendo que el propio George Lucas rechaza este tipo de textos. Aunque la clave la encontramos en una carta posterior al *fanzine* *News of the Rebellion*, publicada por estos en diciembre de 1981, Maureen Garrett, del staff del Star Wars Fan Club, escribe: “our policy is an exercise of OWNERSHIP not censorship”.

Por lo general, durante ese tiempo, la política de Lucasfilm fue cordial, consistiendo en solicitar a los fan editores que enviaran ejemplares de

---

<sup>1</sup> Este relato se complementaba con “Slow boat to Bespin 2: as it probably occurred” de Barbara Wenk en el que se narraba lo mismo pero sin ser explícito.

<sup>2</sup> Algunas de estas cartas están disponibles en <https://bit.ly/3n4YZrZ>

sus publicaciones a la productora con fines archivísticos (Brooker, 2002, p. 165) a cambio obtenían material de prensa de las películas. En el año 2000 la compañía habilita un espacio en su sitio oficial de Internet destinado a los *fan fiction*, con el condicionante legal de que todas las obras publicadas pasan a ser propiedad de la compañía. Un espacio que más que gestionar las prácticas creativas del *fandom*, se apropia de estas.

#### 4.5. UNA BREVE APROXIMACIÓN HISTÓRICA A LOS FAN FILMS DE STAR WARS

Para entender la producción de *fan films* de la franquicia se ha dividido en tres periodos: de 1977 a 1996, de 1997 a 2001 y de 2002 hasta el presente.

##### 4.5.1. 1977- 1996

Cuando tan solo habían transcurrido siete meses del estreno de la primera película de la saga, se estrena el que se considera como primer *fan film* de *La guerra de las galaxias: Hardware Wars* (Ernie Fosselius, 1977). Una comedia, que llegó a proyectarse en salas comerciales estadounidenses, que adopta la forma de tráiler de una película que no existe. Es una revisión de las escenas más emblemáticas del texto primario en clave de parodia que únicamente tiene sentido para aquellos que están realmente familiarizados con el texto original. La intención de los directores es hacer una versión con una estética *low-fi* para llevar la parodia hasta las últimas consecuencias: las naves pasan a ser reproductores de video, tostadoras y planchas; y los sables láser son substituidos por linternas o por piezas de cartulina forradas con aluminio. Por otro lado, también se hace burla de los personajes ridiculizando sus nombres: Luke Skywalker pasa a ser Fluke Starbucker; Han Solo a Ham Salad; y Obi Wan Kenobi a Augie Ben Doggie. Fosselius escribe el guión sin violar las leyes del copyright ya que la primera enmienda de la constitución estadounidense ampara la libertad de expresión, incluyendo la parodia, aunque esta sea ultrajante.

FIGURA 1. *Hardware Wars* (Ernie Fosselius, 1977)



Fuente: Mubi.com

En 1980 se produce dentro del ámbito familiar *Star Wars Remake* (Jim y John Jongsma), un mediometraje de cincuenta minutos que reproduce algunas de las escenas más significativas de la película. Está rodado en Super 8, el atrezzo y el vestuario está confeccionados por los mismos niños que realizan el *fan film*; por ejemplo, el robot R2D2 está hecho con cartulina. *Star Lego* (Kevin Burfitt y Myles Abbott, 1990) es uno de los primeros casos conocidos en que se utilizan figuras Lego para realizar un *fan film* de *Star Wars*; también es el primero documentado que está editado por ordenador, realizando la captura de las imágenes conectando la cámara de vídeo al ordenador.

En 1994 se graba el cortometraje español *Astar Wors* (Eduard Grau) de carácter cómico en el que gran parte de los gags tiene que ver con el humor del momento. La trama consiste en que Vader Retor ha construido una máquina para implantar publicidad en la superficie de los planetas, Juan Alone y la princesa Ticristina tratarán de impedirlo. Ese mismo año se graba *The Star Wars* (Pez D. Spencer, 1994) un cortometraje de animación en *stop motion* que no solo hace un *remake* de la primera película, sino que es un *metafan film* sobre los productos derivados sobre el que se ha fundamentado gran parte del *fandom* de la franquicia. *Death of Jedi* (Matthew Ward, 1996-1998) es uno de los

primeros ejemplos de *fan film* de duelos con espadas laser, una tendencia que se convertirá en un subgénero consolidado.

En este primer bloque histórico se muestra como las piezas producidas se hacen a modo de divertimento, la comedia, el homenaje y la acción son los géneros predominantes, pero no hay un cuestionamiento en torno al canon.

#### 4.5.2. 1997-2001

1997 representa el renacimiento de *Star Wars*, es el 20 aniversario del estreno del primer largometraje y se reestrena la *Trilogía Original* modificada en una *Edición Especial*, que será la canónica a partir de ese momento. El *fandom* se refunda y se estrena en *Internet Troops* (Kevin Rubio, 1997), el primer *fan film* de la era moderna. La repercusión de este es tal que representa un reinicio de esas producciones *amateur* centradas en la franquicia. Este periodo representa lo que Clive Young denomina como los “fad times” (2008, p. 157). Realizar *fan films* se convierte en una moda a causa del impacto de *Troops*. Los medios convencionales se hacen eco de esta práctica. Se abre la veda a los realizadores *amateurs*, pero sobre todo representa una oportunidad para aquellos que desean mostrar sus habilidades detrás de la cámara y utilizar sus producciones a modo de tarjeta de presentación para la industria. Este intervalo de cinco años constituye la edad de oro de los *fan films* de *Star Wars* porque sienta las bases para futuros realizadores.

La modernidad de *Troops* se debe a varios motivos: el autor ha crecido con la mitología creada por George Lucas como base cultural y referencial (Joly-Corcoran y Ludlow, 2013, p. 33). Lo que empieza como una broma entre compañeros de trabajo acaba siendo una tarjeta de presentación, colabora con profesionales del medio. Pero el factor diferencial es la distribución a través de Internet, lo cual hace del estreno y la copia física algo secundario. Pese a su estreno el 18 de julio de 1997 en la Comic Con de San Diego, este *fan film* es más reconocido como un fenómeno viral, posiblemente uno de los primeros de Internet, perteneciendo al periodo preYoutube.

*Troops* combina *Star Wars* con otro texto *Cops* (20th Century Fox Television, 1989-), uno de los factuales más imitados a nivel internacional: en él, un equipo de televisión acompaña a policías estadounidenses mientras realizan su labor. Rubio adoptó ese formato para crear una parodia sobre ese programa, como si este se emitiera en el universo ficcional de *Star Wars*, siendo *Troops* en vez de *Cops*. A eso hay que añadir que se trata de una intracuela (Wolf, 2012, p. 207), estas tienen lugar en un hueco dentro de una obra, que funciona dentro del universo canónico, concretamente en la primera película de la saga.

FIGURA 2. *Troops* (Kevin Rubio, 1997)



Fuente: lanetaneta.com

Pero no es el único *fan film* que se convierte en clásico. *Bounty Trail* (Justin Dix, 1999) es otra de las piezas clave del fenómeno. El protagonista es el cazarrecompensas Boba Fett, un personaje secundario de vital importancia para el desarrollo narrativo de la franquicia, que no aparece mucho en escena, pero con una extensa vida en el Universo Expandido. El relato cuenta como un hombre que va a una tienda de cómics a comprar un tebeo sobre el personaje, empieza a leerlo y a partir de ahí empieza un segundo nivel de narración que es el principal del cortometraje: Boba Fett está en una misión en la que debe tomar como prisionero a un Jedi por orden del Imperio, mientras lleva el cuerpo de Han Solo a Jabba, vinculando esta narración a la de la segunda película

de la franquicia. Este segundo discurso mezcla imágenes que son el cómic que está leyendo el protagonista principal e imágenes de referente real. La combinación de imágenes reales y de animación en las que se muestra a naves batallando en el espacio exterior, indica que el discurso híbrido empieza a ser una realidad dentro de los *fan films*.

Uno de los temas habituales entre los realizadores de *fan films* de esos años es la expectación creada en torno al estreno de *Episodio I* (George Lucas, 1999) Los noticiarios se hacen eco de las colas que se instalan enfrente de los cines se convierten en noticia, algunos fans deciden crear ficciones en torno a este fenómeno añadiendo fragmentos o insertando elementos de las películas. *Geek Wars: Waiting for Anakin* (Scott Kramer, 1999) es la historia de cuatro amigos que deciden ir a hacer cola al cine de su localidad. Dos se quedan esperando y los otros dos van por comida, tanto unos como otros vivirán situaciones sacadas de la primera película de la franquicia.

En 1999 se producen dos de los *fan films* más significativos: *Star Wars: The Dark Redemption* (Peter Mether, 1999) y *George Lucas in Love* (Joe Nussbaum, 1999). El primero es el único que ha recibido una carta de cese y desistimiento por parte de Lucasfilm. La trama tiene como principal protagonista a Mara Jade, uno de los personajes más conocidos del Universo Expandido. Esta es capturada por el Imperio y retenida en una prisión por creer que tiene en sus manos los planos de la Estrella de la muerte. La acción de este cortometraje lo sitúa cronológicamente justo antes de *Episodio IV*, destaca no solo por la precisión en la construcción de un relato plausible dentro del universo, sin combates y con todo el peso del relato recayendo en la trama.

El caso de *George Lucas in Love* es un tanto diferente: es una muestra de la veneración de los fans hacia el creador del universo que sirve a la consolidación del relato mítico de la escritura y producción de *Star Wars*, construido como un *mashup* que conjuga la vida de estudiante de Lucas con *Shakespeare in Love* (John Madden, 1998). La historia se desarrolla en 1967 cuando Lucas tiene que entregar el proyecto final y no encuentra la inspiración para finalizarlo. Sin embargo, su entorno está lleno de aspectos que le irán influyendo en la escritura, desde el compañero de facultad que va vestido de negro y es asmático, un

mecánico alto y melencólico acompañado de un tipo chulesco, un compañero de piso drogata que le habla de la Fuerza, etc. No es hasta que se enamora de una chica, con el mismo peinado que Leia, que empieza a atar cabos y a escribir el guion.

**FIGURA 3.** *George Lucas in Love* (Joe Nussbaum, 1999)



Fuente: canelabar.com

#### 4.5.3. 2002 - presente

En 2002 se convoca por primera vez el concurso oficial de *fan films* de Lucasfilm, algo que marcará la producción de estas películas a partir de ese momento. La convocatoria oficial no es la única, el subgénero de peleas coreografiadas con espadas laser tiene la suya propia: la Lightsaber Choreography Competition, desde 2002. En esta se valora el uso de los efectos especiales y la forma en que esta coreografiado el combate. No es necesario que tenga una trama ni que esté ambientada en el universo ficcional de *Star Wars*. El díptico *Ryan vs. Dorkman* (Ryan Wiebber y Michael Scott, 2003) y *Ryan vs. Dorkman 2* (Ryan Wiebber y Michael Scott, 2007) pasan por ser los referentes de este subgénero.

##### 4.5.3.1. The Official Star Wars Fan Film Awards (2002- 2018)

En 2002 Lucasfilm y Atomfilms convocan el concurso, dando su aprobación explícita a esta práctica. Aunque estos premios van mucho más allá, al igual que en los otros ámbitos del *fandom*, Lucasfilm tratará de

dar forma a esta práctica a través de la oficialización. En 2007 cambia de nombre por el de *Star Wars Fan Movie Challenge* y en 2012 se anuncia la suspensión hasta que en 2015 se reinicia en un contexto de renovación muy diferente al de convocatorias anteriores, siendo la última en 2018.

Hay una serie categorías que se repiten: animación, comedia, George Lucas Select Awards, que tras la adquisición de Disney paso a llamarse Filmmaker Select Award, el Audience Choice Award, el Spirit Fandom Award y hasta 2005 el Pioneer Award. El George Lucas Selects Award, premia a un cortometraje seleccionado por el propio George Lucas; Audience Choice Award, seleccionado por la audiencia a través de Internet, Pioneer Award, para *fan films* que no se han presentado a la convocatoria pero que forman parte de la historia de esta práctica, entre los que se encuentran *Hardware Wars* y *Troops*, y el Spirit Fandom Award, por el que se premiaba a aquellas piezas que recogían la esencia del *fandom* de la franquicia.

El resto de las categorías se adaptan al material recibido. A lo largo de los años se han otorgado premios en las siguientes disciplinas: Best Documentary, Best Mockumentary, Young Jedi Award, Best Short Subject en 2002; Skywalker Sound Award y Best Commercial Parody en 2003; Best Crossover Spoof en 2004 y 2005; Best Original Concept y Best Original Song en 2005; Best Commercial Parody en 2006; Best Short Subject, Best Action y Best Fan Fiction en 2007; Best Visual Effects, Best Creature / Character Makeup, Best Short Subject y Best Parody en 2008; Best Action Award y Best Parody Award en 2009; Best Action Heroes Award, Best Sequel Award y Best Cinematography Award en 2010; Best Acting, Best Fan Fiction y Best Sequel en 2011 y Best Non-Fiction Award y Best Visual Effects en 2015 y 2016. En 2018 aparecen dos categorías principales Short Video (15 segundos como máximo) y Long Video (5 minutos como máximo), ambas con unas categorías ya predefinidas en la convocatoria: Filmmaker Select Award, Audience Choice Award, Best Animation Award, Best Choreography Award, Best Comedy Award, Spirit of Fandom Award, Best Stop Motion Award y Best Visual Effects Award.

Hasta el año 2007 no se permitió el envío de *fan fictions*, y la limitación de tiempo ha variado de los 30 minutos de las primeras convocatorias, hasta las recomendadas en el concurso de 2018. A lo largo de los años se han ido incluyendo una serie de restricciones en cada convocatoria: en el ámbito de la propiedad intelectual no se podía participar con obras que interfirieran en el canon, o que tuviesen relación con otras franquicias como *Star Trek*, mantener todos los avisos de derechos de autor y marcas comerciales incluidos en la propiedad intelectual de Lucasfilm, quedan excluidos aquellos *fan films* de realizadores o actores profesionales del medio, también se prohíben inscripciones en las que aparezcan desnudos, vocabulario malsonante, temas sexuales o violencia explícita, así como la utilización de materiales protegidos con copyright, a excepción de aquellos proporcionados en el kit del concurso entre los que se encontraban imágenes, música y efectos de sonido.

FIGURA 4. *Star Wars Gangsta Rap* (Thomas Lee, 2002)



Fuente: [popcultureexperiment.com](http://popcultureexperiment.com)

Algunos ejemplos de estos *fan films* son: el videoclip de animación, ganador del Audience Choice Award, *Star Wars Gangsta Rap* (Thomas Lee, 2002) donde vemos a personajes de la franquicia rapeando sobre aspectos narrativos de la misma. En el cortometraje ganador del premio George Lucas Select Awards de 2003 es *Pink Five* (Trey Stokes, 2003), primer capítulo de una trilogía de *fan films*, donde Stacy, la protagonista, nos cuenta desde su punto de vista la batalla de Yavin, en la que

la primera Estrella de la muerte resulta destruida. La protagonista hace comentarios personales como si fuese un personaje contemporáneo a la fecha de grabación. En *Walk in Bamboo Bush* (Tetsuro Sakai, 2005), Premio a la mejor animación en 2005, se reproducen las escenas más representativas de la primera película, adaptando la estética a formas geométricas y patrones japoneses, utiliza de fondo música de ambientación nipona.

Casi todos los *fan films* pasan por ser cómicos o ensalzar aspectos estéticos. Aunque otra vertiente predominante son aquellas producciones con un enfoque infantil. *Blue Milk* (William Gramer, 2006) gana en la categoría de Mejor parodia publicitaria. Es un anuncio en el que una niña disfrazada de Leia publicita la leche azul de Bantha; habla de sus propiedades y virtudes hasta que tres soldados imperiales interrumpen la emisión obligando a la niña a protagonizar el anuncio de la marca blanca del Imperio. *Star Wars in a Notebook* (Oscar Triana, 2009) y su secuela, ambos cortometrajes ganadores del Premio a la mejor animación. Se resumen las dos primeras películas de la franquicia con las escenas más representativa con un estilo de animación infantil, teniendo como fondo una libreta cuadriculada. *The Unconscious Sith* (Adam White, 2010), y su secuela, ganaron en la categoría George Lucas Select. En estas un niño que le gusta mucho la franquicia y los Sith, sueña con ser uno de ellos. La forma de ese sueño tiene forma de cómic y la historia va explicándose viñeta a viñeta.

En 2021 se convoca el Star Wars Fan Film Contest, sin relación alguna con Disney, el llamamiento lo hace Cinematic Captures, nombre que utiliza para sus perfiles en redes un profesional neozelandés de la realización de películas de producción virtual. La principal característica de estos premios es el carácter técnico de todas las categorías. Si en los premios oficiales se propone jugar con los textos sin profundizar o interferir en ellos, esta última convocatoria solo se centra en lo que se puede hacer a nivel técnico con los existentes ficcionales del universo *Star Wars*.

#### 4.5.3.2. La producción de *fan films* fuera de la convocatoria

Por otro lado, están aquellas producciones que deciden profundizar, desde la seriedad dentro de las narrativas estableciendo un dialogo con el canon principal. Ese es el motivo principal por el que no participan en las convocatorias oficiales.

El primero de estos es *Knightquest* (Joseph Monroe, 2001), *fan film* cronológicamente situado una semana antes de que la princesa Leia sea atrapada por el Imperio en *Episodio IV*. Darth Vader continúa con el exterminio de Jedís y ahora va tras el maestro Ulic Cinn que está planteándose si el entrenamiento de sus dos padawans ha finalizado. Al planeta en el que están entrenando llega Tara, unos sosías de Han Solo, encargada de llevar suministros a los rebeldes. La parte central del medimetraje es el combate entre el maestro Jedi y Dannikk, uno de sus aprendices, contra Vader. Se ubica y contextualiza un espacio ficcional apócrifo con una historia que podría encajar en el canon ya que no molesta a ni interrumpe a este.

Lo mismo sucede con *Broken Allegiance* (Nick Hallam, 2002), este título tiene lugar tras la batalla de Yavin, en la que los rebeldes han destruido la Estrella de la muerte. El Emperador ordena a Vader que encuentre al piloto que ha conseguido tal hazaña. Para tales efectos el señor del Sith ha estado entrenando a dos aprendices que no están muy contentos con su posición dentro del Imperio y huyen.

En el medimetraje *Revelations* (Shane Felux, 2005), la acción se sitúa un año antes de la Batalla de Yavin. Zhanna, una lugarteniente del emperador, en eterno conflicto con Vader, va tras de un artefacto que contiene información importante. Zhanna se hacía valer hasta hace poco de Taryn, una Jedi al servicio del Imperio que tiene visiones sobre el futuro de las personas con las que entra en contacto, pero que esta vez va por libre en busca de su hermana, que es la última que sabe el paradero el artefacto deseado por el Imperio. Taryn se valdrá de dos rebeldes para conseguir el dispositivo sin saber que su hermana esta presa de Zhanna. En este *fan film* se presenta la disolución del Senado. Esto último supone un hecho canónico de este universo.

FIGURA 5. *Revelations* (Shane Felux, 2005)



Fuente: Alchetron.com

Por su lado *Versus* (Nicolas Santini, 2005) es un *fan film* situado entre *Episodio II* y *Episodio III*, esta vez se trata, tan solo, de un encaje cronológico leve. Esta pieza narra el enfrentamiento entre un Jedi y un Sith, pero desde un punto de vista dramático y trascendental en lo que menos importa son los efectos especiales. Darius es un Jedi que ha perdido a su mejor amigo Kamee en una trampa tendida por un Sith sin nombre. Un tiempo después vuelve a tener un enfrentamiento con dicho Sith, los sentimientos del Jedi aflorarán y se dejará llevar por la ira. Tras derrotarlo Darius sufrirá una transformación física que le oscurecerá la mitad de su cara como símbolo de haberse pasado al lado oscuro.

Por otro lado, están aquellos fan films que mezclan el universo *Star Wars* con otros referentes culturales. *Run Leia Run* (Adam Bertocci, 2003), es un *mashup* de *Episodio V* y *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998). En la película de Twyker, Lola debe conseguir 100.000 Marcos alemanes para que su novio, un delincuente de poca monta, pueda devolvérselo a un jefe mafioso. La carrera de Lola se repite tres veces y en cada una de ellas variará un pequeño detalle que dará como resultado un final diferente. En este *fan film* Lola es Leia y debe conseguir 100.000 créditos para evitar que congelen a Han en carbonita. La princesa hará tres veces el recorrido: en el primero le pedirá el dinero a Bail Organa, su padre adoptivo; la segunda vez a su padre real, Darth Vader;

y por último a Tarkin. En este caso *Star Wars* es un elemento referencial para desarrollar un relato que actúa a modo de homenaje para ambos textos.

Aunque posiblemente el caso más interesante de ese periodo es *The Formula* (Chris Hanel y Stephen Phelan, 2002). Un *metafan film* que narra a dos niveles la producción de un *fan film* y para hacerlo utiliza dos formatos diferentes: 4:3 y 16:9. Thomas Harrison un fan de *Star Wars*, dependiente de una tienda de cómics y aspirante a entrar en una escuela de cine, planea hacer un *fan film* sobre la franquicia titulado *Star Wars: The Bond of the Force*. Para ello tras y tras haber adquirido un par de espadas láseres con el dinero obtenido tras timar a unos trekkies, fans de *Star Trek*, le viene la inspiración y decide hacer la producción con sus amigos. La pretensión de Thomas es clara: hacer un *fan film* con trama. *The Formula* es un *fan film* que funciona a modo de crítica hacia esta práctica, así como de las estrategias comerciales de Lucasfilm.

## 5. DISCUSIÓN

### 5.1 STAR WARS COMO TEXTO PARTICIPATIVO Y ACTIVADOR

La infinidad de *fan films* realizados sobre la creación de George Lucas nos lleva pensar en la profundidad y extensión de dicho universo ficcional. Anteriormente nos hemos referido al Holocron como la base de datos de esta subcreación. Esta práctica pone de manifiesto la teoría de Abigail Derecho sobre los textos arcónticos (2006, pp. 61-78), toda obra es una base de datos a través de la cual se pueden extraer ideas, conceptos, escenarios, personajes, situaciones, etc. Pero que siempre está abierta a nuevas incorporaciones.

Como hemos visto estas adiciones pueden ser: oficiales, las generadas por Lucasfilm; las permitidas, aquellas sometidas a las normas de los poseedores de la propiedad intelectual, y, en tercer lugar, las incontroladas, aquellos textos terciarios generados por seguidores de la franquicia que quieren profundizar en la narrativa. Esto nos lleva a pensar en la capacidad activadora y participativa de los textos. Casi todos los

textos son activadores, creando una serie de expectativas y formando un imaginario en torno a ellos. Los textos participativos pueden haber sido concebidos para que los usuarios puedan incluir y desarrollar sus ficciones en torno a estas. Para ello, es necesario dotarlo de unas herramientas específicas para poder hacerlo.

## 5.2. TEXTOS PARTICIPATIVOS E INDUSTRIA

Los textos participativos tienen el sesgo de la industria, que da las herramientas y las pautas a utilizar. Podríamos vincular esta idea al beneplácito con el que Lucasfilm recibe los *fan films* creados para su convocatoria de premios. Las herramientas para poder hacerlo es la normativa para poder participar y tener ese visto bueno por parte de los convocantes.

Esto apunta a ciertas pautas de la industria en favor de la contención y del control de los mismos. Scolari lo describe de la siguiente manera: “todo proyecto transmedia está obligado a proponer espacios de intercambio con la comunidad de fans y, llegado el caso, habilitar plataformas para que distribuyan los contenidos” (Scolari, 2013, p. 225). Es decir, utilizar los términos “contenido” y “distribuir” implica una clara intención de mercantilización de las fan-creaciones, dejando de lado el factor emocional de las mismas. Como ya sucedió anteriormente con los *fan fictions* dedicados a la franquicia.

## 5.3. TEXTOS ACTIVADORES COMO FACTOR DE RESISTENCIA

Concebir *Star Wars* como un texto activador nos lleva a pensar en las expectativas de los espectadores y seguidores de este texto primario. El fan no debe de ser entendido exclusivamente como alguien pasivo, dispuesto sólo a recibir información de manera acrítica. Pero sin olvidar que se trata de un consumidor. Fiske lo entiende como una forma de subversión cultural en la que se incorporan diferentes tácticas y estrategias, que tienen como eje la producción de significados propios y diferenciados de aquellos aprendidos por la disciplina dominante (Fiske, 1989, p. 47).

En ese sentido Andrejevic plantea la dialéctica Incorporación/Resistencia (I/R). Reconociendo el doble perfil del fan: el de consumidor y el de resistente. Esa concepción bipolar se aleja de la inclusión del fan dentro del mercado y de su posicionamiento en la industria, ya que estos enriquecen el texto, le añaden un valor, no solo para ellos y su comunidad, sino también para aquellos que se benefician económicamente de los textos primarios (Andrejevic, 2008, p. 42). Por lo que no se debe tampoco considerar al fan que crea contenidos como un lector que se opone a través de la resistencia sino también como alguien que enriquece y da valor al texto original (Andrejevic, 2008, p. 42). En el caso que nos ocupa queriendo ampliar el universo con creaciones propias o mezclándolo con su experiencia personal en torno a un texto dado.

## 6. CONCLUSIONES

La doble dialéctica en la producción de *fan films* de *Star Wars* está en el centro de este debate entre la creación libre y la creación contenida y controlada. Por un lado, están aquellos creadores que desean explorar el universo sin ningún tipo de cortapisas y por otro está aquel que desea el reconocimiento del creador y los gestores de la franquicia.

Estaríamos hablando de *spreadability* (Jenkins, 2009) como la capacidad de involucrar a la audiencia para dispersar los contenidos, en este caso a través de una convocatoria de cortometrajes. Frente a *drillability* (Jenkins, 2009), entendido como las competencias del *fandom* para profundizar en un texto, como es la producción de *fan films* que investigan, a veces de manera forense, en el universo *Star Wars*. En ambos casos podríamos estar hablando de un principio “If it doesn’t spread, it’s dead” (Jenkins et al., 2013, p. 1). A partir del cual podemos entender que los fans son capaces de crear universos a propios a partir de unos datos, siendo capaces de verbalizar de manera audiovisual aquello que quieren ver en las obras primarias.

El *fandom* crea contenidos que otros fans quieren ver desarrollados, en muchas ocasiones, elementos superfluos a la historia principal, pero diseñados para divertir o atraer al público. Estaríamos hablando del concepto de *fan service* y que Lucasfilm, tras ser adquirida por Disney ha

desarrollado como contenidos canónicos en series como *The Mandalorian* (Disney +, 2019-), *Star Wars: Visions* (Disney +, 2021-), *Star Wars: Vehicle Flythroughs* (Disney +, 2021-), *Star Wars: Biomes* (Disney +, 2021-), o *Star Wars: Galaxy of Sounds* (Disney +, 2021-) o *The Book of Boba Fett* (Disney +, 2021-).

Así pues, podemos entender este modo del cine *amateur* de ficción y las prácticas audiovisuales del *fandom* bajo una doble perspectiva, de ratificación de los textos producidos por la hegemonía dominante a la vez que un acto de resistencia a estos.

## 7. REFERENCIAS

- Andrejevic, M. (2008, enero). Watching Television Without Pity. The Productivity of Online Fans. *Television & New Media*, 1(9), 24-46. <https://doi.org/10.1177/1527476407307241>
- Brooker, W. (2002). *Using the Force*. Continuum
- Coppa, F. (2008). Women, *Star Trek*, and the early development of fannish vidding. *Transformative Works and Cultures*, Vol. 1. <https://doi.org/10.3983/twc.2008.044>
- Costa, J. (2007). Disney como enfermedad venérea. Ficciones usurpatorias en el subsuelo de una utopía kitsch. En V. J. Domínguez García (coord.) *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital. Ensayos de cine, filosofía y literatura* (pp. 7-18) Universidad de Oviedo, Festival Internacional de Cine de Gijón.
- Cuevas Álvarez, E. (2010). Introducción. Redescubrir el cine doméstico. En E. Cuevas Álvarez (Ed.). *La casa abierta. El cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos* (pp. 21-35). Ocho y medio.
- Derecho, A. (2006). Archontic Literature. A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. En K. Hellekson y K. Busse (Eds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 61-78). McFarland & Company, Inc.
- Fiske, J. (1989). *Understanding Popular Culture*. Routledge
- Gray, J. (2010). *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*. New York University Press
- Jenkins, H.; Ford, S. y Green, J. (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. University Press

- Jenkins, Henry (2009, 12 de diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn. Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually.Five More on Friday). *Confessions of an Aca-Fan* <https://bit.ly/3G4jGLP>
- Joly-Corcoran, M. y Ludlow, S. (2013). Fan, Fics & Films ‘Thank the Maker(s)!’. En M. Elovaara (Ed.). *Fan Phenomena Star Wars* (pp. 28-37). Intellect.
- Perez-Gómez, M. Á. (2016). *El fan film: paradigma de la cultura participativa en el entorno de los new media* [Tesis de Doctorado, Universidad de Sevilla] idUS - Depósito de Investigación de la Universidad de Sevilla. <http://hdl.handle.net/11441/39617>
- Phillips, F. (2012). The Star Wars Franchise, Fan Edits, and Lucasfilm. *Special issue, Transformative Works and Cultures*, 9. <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0385>
- Scolari, C, A. (2013). *Narrativas Transmedia. cuando todos los medios cuentan*. Deusto
- Scott, J. (2013). Star Wars as a Character-Oriented Franchise. En M. Elovaara, (Ed.), *Fan Phenomena. Star Wars* (pp. 10-19). Intellect.
- Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia; animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups y otras series ilustradas*. Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. Routledge
- Young, C. (2008). *Homemade Hollywood; Fans Behind the Camera*. Continuum
- Zimmermann, P. R. (1995). *Reel Families. A Social History of Amateur Film*. Indiana University Press.