



***Productive Fandom.
Intermediality and Affective
Reception in Fan Cultures***

Nicolle Lamerichs
Amsterdam University Press,
2018, 245 pp.
ISBN: 978-90-8964-938-6

Ayla Huerta Miranda
Universidad Autónoma de Baja California
ayla.huerta@uabc.edu.mx

 <https://orcid.org/0009-0006-0809-9393>





Antes de nuestro encuentro ya había leído su libro *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*, debido a ello se creó en mí la impresión de que se trataba de una persona involucrada con *fanfandoms* de productos culturales muy variados, este libro es la prueba. Después de nuestra conversación en un café cercano a la estación central de Utrecht y de presenciar cara a cara el entusiasmo con el que mi interlocutora se expresaba de los textos objeto de su fanatismo entendí por qué las relaciones afectivas que los fans establecen con productos de la cultura pop es un tema central en su libro.

En *Productive Fandom* Nicolle Lamerichs se cuestiona sobre los afectos provocados en los fans por los textos mediáticos de su devoción, así como las actividades creativas motivadas por su fanatismo. Se trata de una obra inserta en los *fan studies*, un campo interdisciplinario que, entre otras cosas, estudia las prácticas culturales y sociales de fans de textos mediáticos pertenecientes a la cultura popular, las relaciones entre el fan y el

producto cultural de su afecto, así como las dinámicas de apropiación, resignificación y rechazo de los textos originales provistos por las industrias mediáticas.

En este trabajo Lamerichs se da a la labor de identificar cómo las prácticas realizadas por los fans migran a través de diferentes medios y contextos. Se trata de un ejercicio etnográfico en el cual la autora invita a preguntarnos de qué manera expresamos nuestro afecto por aquello que nos gusta y qué tanto hacemos para comprender y mantener una relación con los textos y personajes que nos fascinan.

Fan studies y conceptos medulares

Con siete capítulos, el libro puede dividirse en cuatro secciones: introducción, metodología, parte empírica y conclusiones. Para quien sienta inseguridad al ingresar al campo de los *fan studies*, el primer capítulo le será de gran utilidad ya, que Lamerichs presenta un breve recuento histórico sobre las líneas de investigación y métodos empleados dentro de esta área de estudio, además de mencionar conceptos clave y recurrentes en este tipo de investigaciones.

Como si fueran reglas de un juego, en este primer apartado Lamerichs expone dos conceptos clave para el desarrollo de los capítulos subsecuentes. Ofrece una definición de su concepto *intermediality* –intermedialidad–, entendida esta como “a transfer or combination of form and/or content that relates an individual media text to other media texts of the same or a different medium” (Lamerichs, 2018, p. 21). Con este término la autora hace referencia a la dispersión de contenido mediático a través de varias plataformas y reconoce que un texto presente en un medio particular puede estar entrelazado con otros en forma o contenido. De igual manera, nos informa a qué se refiere cuando usa su término: *transmedia design*, el cual, a diferencia del *transmedia storytelling* de Jenkins (2006), engloba performance y modalidades de juego, productos que tal vez tengan cualidades narrativas, pero que no contribuyen al proceso narrativo de un mundo ficticio amplio.

Feminismo geek. Epistemología y metodología

El segundo capítulo titulado "Fan Membership: Traditional and Digital Fieldwork", comprende el apartado metodológico en el cual, considero, se encuentra uno de los grandes aportes de esta obra por su valor académico para los fan studies en particular y para los estudios culturales en general. En este apartado Lamerichs expone de forma detallada la metodología que empleó en los estudios que comprenden los siguientes cuatro capítulos y también habla de su postura epistemológica como académica interesada en estos temas de la cultura popular. Ambos aspectos englobados por el término geek feminism.

Para comprender la relevancia del geek feminism –feminismo geek– es necesario conocer el contexto dentro de los fan studies que propició la aparición de esta postura. Con el fin de lograr lo anterior es necesario actualizarse acerca de las discusiones referentes al término aca-fan y a la vez conocer las primeras reflexiones realizadas por teóricas feministas sobre las mujeres y su relación con la tecnología. A continuación, trataré brevemente estos temas, ya que la relevancia del feminismo geek está relacionada con el contexto en el que surge.

Dentro de los fan studies existe una discusión sobre la relación entre el académico y su objeto de estudio, vínculo comprendido por el término aca-fan usado para referirse a una persona dentro de la academia que es fan o desarrolla un fanatismo por los productos culturales que estudia (Hills, 2002). La crítica que hace Lamerichs a la postura del aca-fan se basa en que el término carece de dimensión social y del activismo desarrollado dentro de las culturas de fanáticos, razones por las que la autora no se identifica como aca-fan. En su lugar habla de feminismo geek como una postura que logra congeniar su parte académica, su parte fanática, la crítica social y el activismo presente en los fandoms. En sus palabras: "I feel that it is more accurate to describe my viewpoint as aligned with 'geek feminism', which promotes women's critical online activity and their engagement with media technologies" (Lamerichs, 2018, p. 54).

Lamerichs retoma el término *geek feminism* del trabajo de Mary Bucholtz (2002), quien usa el concepto para referirse a grupos de mujeres *geek* cuyo trabajo está relacionado con la tecnología y que se interesan por el feminismo debido a las vivencias ocurridas en un espacio mayoritariamente masculino. Bucholtz a su vez se remite al trabajo de Kira Hall (1996) y a las reflexiones de Donna Haraway (1991) referentes a las mujeres y su relación con la tecnología de donde surgen las primeras conceptualizaciones del ciberfeminismo. Relatar las conexiones entre autoras que dieron origen al feminismo *geek* es una labor que supera los objetivos de esta reseña, ya que las lecturas e investigaciones relacionadas en el desarrollo de este concepto no están comprendidas en la obra a la que hago referencia en estos párrafos. Lo más relevante de la historia detrás del surgimiento del término es que el feminismo *geek* es una postura frente a la tecnología que surge de la pertenencia a ámbitos donde esta tiene un papel protagónico. Posteriormente se agregaron otras características (Dunbar-Hester, 2017) que vincularon al concepto con la cultura *geek*, ámbito donde se intersectan productos mediáticos como videojuegos, *anime* y *manga* japonés, cómics, entre otros. Gracias a que el feminismo *geek* hace referencia a la relación de las mujeres con la tecnología y la cultura *geek*, Lamerichs retoma el término y hace de él una postura epistemológica que a la vez guía su metodología.

Como epistemología, Lamerichs indica que el consumo de textos mediáticos está guiado e influenciado por su posición como mujer y su adscripción al feminismo, sus opiniones, así como las motivaciones detrás de sus estudios están mediados por el feminismo y su posición de mujer. Como metodología, la autora señala que el feminismo *geek* engloba técnicas etnográficas como observación participante, entrevistas a profundidad, técnicas informales de entrevista y autoetnografía, todas ellas empleadas en los estudios que comprenden los siguientes capítulos de la obra. Lamerichs menciona la importancia de emplear la triangulación metodológica para discernir qué información fue pertinente incluir en la investigación, de esta forma la autora comparó datos que obtuvo de su observación participante en ferias y festivales de temática *geek* con aquella información que adquirió de entrevistas o de foros en línea.

Otro gran aporte del libro es que la autora incluye viñetas etnográficas en donde narra detalladamente sus experiencias en campo. A través de estas viñetas, Lamerichs diferencia sus experiencias y encuentros personales de la teoría y las reflexiones que abundan en los cuatro estudios que integran el apartado empírico.

Los estudios

La sección empírica está integrada por los estudios que la autora realizó , todos ellos centrados en textos mediáticos angloamericanos y audiencias angloamericanas y europeas. Cada capítulo está dedicado a una comunidad específica de fanáticas y fanáticos de un producto que realizan una práctica creativa particular. Este apartado ofrece una vasta gama de actividades realizadas por los fans en torno a los productos que les generan afecto –desde *fanfics* y juegos de rol hasta *cosplay*– lo cual ofrece una visión amplia del campo de estudio de los *fan studies*.

Una de las grandes enseñanzas de esta obra es la versatilidad teórica de la investigadora, con ello me refiero a que Lamerichs echa mano de diversas disciplinas y teorías para estudiar las prácticas creativas de los fanáticas y fanáticos. Un ejemplo es el uso de teorías surgidas de los estudios de recepción, específicamente el concepto de *naturalización* de Jonathan Culler (1975), el cual es usado en su tercer capítulo titulado “Naturalizing Sherlock: Dutch Fans Interpret the Famous Detective”, o el uso de teorías y conceptos surgidos de la filosofía como la Teoría de los Mundos Posibles, que se emplea en el capítulo cinco titulado “Transmedia Play: Approaching the Possible Worlds of Firefly”.

Consideraciones para realizar *fan studies*

La cuarta sección del libro engloba las conclusiones. En este apartado Lamerichs brinda algunas sugerencias y advertencias al momento de estudiar *fandoms*. Una de sus recomendaciones es dirigir la atención al estudio de la creatividad y los afectos vertidos por los fans, pues advierte que son pocas las investigaciones actuales que brindan atención a este elemento.

La autora brinda especial atención a los efectos que el internet ha ocasionado en los *fandoms* y en las prácticas creativas realizadas por los fans, cambios como la extensión o migración del *fandom* a plataformas digitales en donde las fanáticas y los fanáticos intercambian opiniones y comparten sus creaciones artísticas. Por ello, al estudiar comunidades de fans y sus prácticas, Lamerichs recomienda incluir tanto espacios físicos como digitales.

Con una escritura ágil, incluso amistosa, Lamerichs logra que la experiencia de lectura sea agradable a la vez que otorga un acercamiento profundo a espacios de los cuales posiblemente hemos escuchado, pero a los que no hemos ingresado. Este trabajo es una actualización de los primeros estudios de Henry Jenkins, una continuación de los estudios iniciados en Birmingham y un punto de partida de nuevos cuestionamientos sobre los cambios ocurridos en las comunidades de fans y sus prácticas creativas provocados por espacios digitales y los avances tecnológicos. Finalmente, Lamerichs nos recuerda que "Reception is more than just making sense of a text; fictional characters are felt, imagined, and believed in" (Lamerichs, 2018, p. 34).

Referencias bibliográficas

- Bucholtz, M. (2002). Geek Feminism. En Sarah B. (Ed.), *Gendered Practices in Language*, CSLI Publications.
- Dunbar-Hester, C. (2017). Feminists, geeks, and geek feminists: Understanding gender and power in technological activism. In Victor Pi. & Guobin Y. (Eds.), *Media Activism in the Digital Age* (pp. 187-204). Routledge.
- Culler, J. (1975). *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*. Routledge & Kegan Paul.
- Hall, K. (1996). Cyberfeminism. In Susan C. Herring (Ed.) *Pragmatics And Beyond New Series*, Camden
- Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s. In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 149-181). Routledge.

Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Lamerichs, N. (2018). *Productive fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam University Pres.

AYLA HUERTA MIRANDA

Mexicana. Maestra en Estudios Socioculturales por el Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California. Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Ponente en el 3er Congreso Internacional Nodos del Conocimiento y en el 8vo. Congreso Internacional Comunicación y Pensamiento, ambos en España. Coordinó y organizó el primer Encuentro de Estudios Geeks en el IIC-Museo de la UABC. Líneas de investigación: estudios culturales, estudios sobre fans con especial énfasis en la cultura pop. Últimas publicaciones: "Menos sexualizadas y más activas. Las nuevas superheroínas en las series televisivas de Marvel" en el libro *Investigación y experiencias educativas centradas en la creatividad artística. Música, cultura audiovisual y artes escénicas en la sociedad de las pantallas* (2023) y coautora de "Nuevas aproximaciones feministas y metodológicas para el análisis de la cultura popular" en *Género y educación ante la manipulación de la comunicación* (2023).