

Productive fandom : intermediality and affective reception in fan cultures

Citation for published version (APA):

Lamerichs, N. A. S. (2014). *Productive fandom : intermediality and affective reception in fan cultures*. Maastricht University. <https://doi.org/10.26481/dis.20140326nl>

Document status and date:

Published: 01/01/2014

DOI:

[10.26481/dis.20140326nl](https://doi.org/10.26481/dis.20140326nl)

Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

www.umlib.nl/taverne-license

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

repository@maastrichtuniversity.nl

providing details and we will investigate your claim.

Productief Fandom: Intermedialiteit en Affectieve Receptie in Fanculturen

Productief Fandom analyseert en theoretiseert de creativiteit van mediafans. Fans zijn een interpretatieve groep die opvalt in productief, affectief en sociaal opzicht. Van oudsher wordt populaire cultuur gedragen en genoten door haar publiek, maar dat is geen eenrichtingsverkeer. Fans veranderen televisieseries, games, films en romans door hun appropriatie. In hun discussies interpreteren fans niet alleen bekende fictie, maar ze gaan er ook creatief mee aan de slag. Fans herschrijven, kostumeren, bewerken en visualiseren hun favoriete personages en werelden.

Fanactiviteiten vinden zowel online plaats, bijvoorbeeld op bekende sociale media zoals Twitter, maar ook offline, binnen fanclubs en fanconventies. Deze groepen en platforms worden vaak gevat onder het begrip 'fandom', een analytisch concept dat fans beschrijft van een bepaalde serie, zoals *Glee*; van een genre, zoals sciencefiction, of van een medium, zoals videogames. Naast deze sociaal en creatief ingestelde fans is 'fan' een term die ons allemaal bekend in de oren klinkt. Fanactiviteiten als het bewonderen van een muzikant, auteur of serie, of het 'liken' van een fanpagina op Facebook, zijn immers ook heel alledaags.

Deze interdisciplinaire studie combineert methodes van de geesteswetenschappen en sociale wetenschappen om een veelzijdig beeld van fanculturen te bieden. Empirisch richt *Productief Fandom* zich op verschillende populaire series en de vaak onverwachte fanactiviteiten die daaromheen ontstaan. Ik kijk specifiek naar de groepen rondom de BBC-serie *Sherlock*, het musicaldrama *Glee*, de sciencefictionserie *Firefly* en Japanse videogames. Ik onderzoek daarmee series en fanculturen die representatief zijn voor de fanactiviteiten die centraal staan in deze studie, te weten fandiscussies, fanfictie, roleplayinggames en cosplay. Fandiscussies, om te beginnen, kunnen online en offline worden gevoerd en geven inzichten in hoe fans bestaand materiaal interpreteren. Fanfictie betekent het creatief herschrijven van de brontekst door het transformeren van de setting, personages of delen van het bestaande plot. Roleplayinggames, vervolgens, geven spelers de gelegenheid bestaande of nieuwe personages op te voeren in hun favoriete universum. Cosplay, ten slotte, is het creëren en dragen van kostuums van fictieve personages, maar buiten mode zijn ook fotografie, theater en video belangrijke media die de cosplay-ervaring construeren.

Deze kwalitatieve studie hanteert verschillende etnografische methodes om inzichten te genereren in de geleefde cultuur van fans. Ten eerste richt ik mij op de

verhalen van fans en bied ik analyses van hun producten. Ten tweede geef ik in deze studie fans een stem door diepte-interviews en informele interviews. Ten derde put ik uit participerende observatie vanuit verschillende rollen die ik zelf speelde in online en offline fanculturen. De rol van de onderzoekster als kritische insider is onderwerp van methodologische reflectie. De etnografische data wordt niet alleen behandeld binnen de theoretische hoofdstukken zelf, maar vormt ook een tweede lijn in het boek. De theoretische hoofdstukken worden namelijk afgewisseld door korte, persoonlijke essays over het veldwerk op fanconventies. Zo stelt de auteur zich niet alleen als criticus op, maar ook als gids door deze mediaomgevingen.

Theoretisch vormt intermedialiteit - het samenspel tussen verschillende mediaplatforms - een cruciaal concept in dit project. Fanactiviteiten zijn intermediaal op twee manieren. Ten eerste construeren fans hun producten in verschillende media, zoals kostuums en geschreven teksten. Ten tweede wordt populaire cultuur zelf steeds intermedialer. Tegenwoordig wordt een verhaal vaak verspreid over verschillende mediaplatforms. Voorbeelden hiervan zijn adaptaties van één verhaal of het verspreiden van één verhaalwereld, zoals de *Star Wars*-franchise, over verschillende media. Bovendien wordt het publiek aangemoedigd niet alleen televisie te kijken, maar erin mee te draaien en zich ermee te engageren door gebruik te maken van online platforms. Deze studie bekijkt de implicaties van de toename in zulke 'transmedia designs' voor interpretatie, promotie en bovenal voor de verhalen zelf. Centraal staan de appropriaties van bestaande teksten door de industrie en door hun fans.

Dit intermediale kader is verrijkt door culturele en literaire concepten die samen de theoretische grondslag van het boek vormen. Affect theorie en reader-response theorie zijn belangrijke handvatten. In tegenstelling tot bestaande studies behandelt deze dissertatie fanculturen niet uitsluitend als een cultuur van online groepen, maar ook als een transcultureel, offline en affectief fenomeen. De identiteit van fans zelf is bovendien onderwerp van discussie. Gender, seksualiteit en nationale identiteit worden op onverwachte en kritische manieren vormgegeven in deze transculturele groepen. Door de zorgvuldige combinatie van culturele en sociale studies vormt het boek een bijdrage aan huidig mediaonderzoek, maar ook aan de digitale en traditionele geesteswetenschappen. De studie demonstreert de vorming en doorleving van populaire cultuur in een intieme relatie met het publiek zelf.