



## CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD FURRY

**Francisco Javier Gallardo Linares**

Universidad de Málaga

[franciscogallardolinares@gmail.com](mailto:franciscogallardolinares@gmail.com)

### Resumen:

El ensayo realiza una breve pero exhaustiva revisión teórica de la identidad *furry* y algunas de sus controversias relativas a sexualidad. Por tanto analizaremos su construcción como prácticas de género: por un lado, la teoría queer nos permite enmarcar el problema de la normalización y representatividad de identidades (aportamos como argumento un listado de prácticas de género susceptibles de subversión); por otro lado, mediante el feminismo *cyborg* enmarcamos la construcción cultural de la *naturaleza humana*; especialmente dentro de la práctica científica, que es trascendida irrevocablemente a través de la dominación cibernética. Finalmente, podemos concluir que las prácticas de género, como ideología sobre la *naturaleza humana*, funcionan imponiendo límites a la *autoimagen corpórea*. La identidad furry se agencia hábil frente a la nueva dominación cibernética.

**Palabras clave:** Furry, identidad, género, ciborg, queer.

### Construction of the furry identity

#### Abstract:

The essay carries out a brief but exhaustive theoretical revision of the *furry* identity and some of its controversies related to sexuality. Therefore we are going to analyze its construction as gender practice: on one side, the *queer* theory permits us to classify the problem of the normalization and representative of identities (we contribute as argument a list of gender practices susceptible to subversion); on the other side, through the *cyborg* feminism we frame the cultural construction of the *human nature*; especially within the scientific practice, which is irrevocably transcended through the cybernetic domination. Finally, we can conclude that the gender practices, as ideology about the *human nature*, operate imposing limits to the *corporeal auto image*. The agency of the *furry* identity is acquired with ability opposite to the new cybernetic domination.

**Key words:** Furry, identity, gender, cyborg, queer.

*Furry fandom* es una subcultura cuyo término surgió en 1992 cuando artistas, escritores y jugadores de rol comenzaron a generar su propia jerga, arte y literatura, organizándose ante las posibilidades de internet (Osaki, 2008a y Patten, 2010). Hablamos de personajes animales antropomórficos, historias o arte, en cuyo fandom se reconocen, promocionan y producen (Furry Fandom Infocenter, 2012). Pronto se mediatizó una imagen extravagante del grupo (Osaki, 2008a; Morgan, 2008 y Altman, 2010), por ejemplo en la revista *Vanity Fair* (Gurley, 2001) o la serie de televisión “*CSI: Las Vegas*” (2003). Al margen de dicho sensacionalismo pocos se atreven a definir por qué se es furry<sup>1</sup> (Osaki, 2008a), el único consenso gira en torno a un interés en animales o criaturas antropomórficas (en parte humano y en parte animal), generalmente en una o varias artes o en algún otro sentido (Staeger, 2001; Rust, 2002; Gerbasi, Bernstein, Conway, Scaletta, Privitera, Paolone y Higner, 2008; Evans, 2008); encontrándose miembros muy heterogéneo (Morgan, 2008 y Altman, 2010).

Una *convención furry* (o *FurCon*) es un evento similar a las convenciones de *ciencia ficción* o *anime* pero centrada en fans de animales antropomórficos (Furry Fandom Infocenter, 2012). La más grande es Anthrocon, en Pittsburgh, que empezó en 1997 y alcanzó los 4200 asistentes en 2010<sup>2</sup>.

Teóricamente existen diversos determinantes cognitivos para la predisposición al antropomorfismo (Epley, Waytz y Cacioppo, 2007), todos ellos con un fuerte componente grupal y cultural, no exclusivo del furry fandom.

Este ensayo hará una breve pero exhaustiva revisión teórica de la identidad furry y algunas de sus controversias que, entendidas como prácticas de género, permiten un análisis de su construcción: desde el feminismo *cyborg* (Haraway, 1995; Enrique y López, 2004) y la teoría queer (Córdoba, 2003; Enrique y López, 2004; Butler, 2007; Pérez, 2008 y Marcús, 2011).

Según la *performatividad de género*, existe una regulación sexual del género y no deben presuponerse los límites de éste (Butler, 2007); cualquier definición de género es problemática, ya que excluye otros terrenos (Haraway, 1995). Entendemos que este ensayo debe resultar paradójico (Gonnet, 2011) para quienes reducen todo análisis a la bipolaridad hombre-mujer, oscureciendo así la diversidad (Vanwesenbeeck, 2009), pero tampoco en psicología ni sexología hay acuerdo sobre los conceptos género y sexo (Barberá y Cala, 2008; Vanwesenbeeck, 2009). Quizás el furry fandom sea fructífero para su comprensión.

Por cierto, teorizar sobre quién es el sujeto de enunciación implica acción política, situando el resto de discursos al mismo nivel; concretamente el papel de la ciencia (Haraway, 1995; Córdoba, 2003; Enrique y López, 2004; Butler, 2007).

## Revisión teórica

Además de esbozos estadísticos del furry fandom, en inglés (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012; Rust, 2002; Rossmassler y Wen, 2007; Evans, 2008; Gerbasi, Bernstein, Conway, Scaletta, Privitera, Paolone y Higner, 2008 y Supuhstar, 2009; Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a; 2011b; 2011c); existe investigación cualitativa (Morgan, 2008 y Altman, 2010) y antecedentes históricos (Morgan, 2008 y Patten, 2010); bastante co-

<sup>1</sup> Adoptado del inglés *fur* (*pelo, pelaje*) y *furry* (*peludo, afelpado*) (Diccionario Oxford, 2012).

<sup>2</sup> <http://www.anthrocon.org/>. Para más información de distintas convenciones, pueden consultarse wikifur (2012): ordenadas cronológicamente (<http://en.wikifur.com/wiki/Convention>), localizadas sobre un mapa (<http://greenreaper.co.uk/wikifur/ConventionMap.html>) y previstas ([http://en.wikifur.com/wiki/Template:Upcoming\\_events](http://en.wikifur.com/wiki/Template:Upcoming_events))

herentes entre sí, considerando las limitaciones de cada metodología (véase la Tabla *Principales investigaciones estadísticas y cualitativas sobre furry fandom*).

Para ello, se realizaron búsquedas sistemáticas en las principales bases de datos: PsycINFO (incluido PsycARTICLES), ISOC, Teseo, Google académico, Psycodoc y MEDLINES; durante 2011y menos exhaustivas posteriormente.

AUTORES	PUBLICACIÓN	PARTICIPANTES Y METODOLOGÍA
Rust	2002	360 cuestionarios: 325 entrevistas presenciales (convenciones y encuentros entre 1998 y 2000) y 35 cuestionario online (con confirmación de identidad)
Rossmassler y Wen	2007	600 cuestionarios online
Gerbasi, B., C., S., P., P. y H.	2008	Metodología correlacional en Psicopatología: 217 furries, 29 no-furries y 68 estudiantes
Evans	2008	276 cuestionarios online
Morgan	2008	Metodología cualitativa en antropología: 27 fursuiters y 27 no-fursuiters entrevistados, también más de 50 informantes.
Supuhstar	2009	Más de 600 cuestionario online
Altman	2010	Metodología cualitativa en artes: 10 entrevistas presenciales, 2009
Osaki	2008a, 2008b	7024 cuestionarios online (versión definitiva), 2008
	2010a	9024 cuestionarios online, 2009
	2010b	4895 cuestionarios online, 2010
	2012	4365 cuestionarios online, 2011
Gerbasi, Plante	2011a	4823 cuestionarios online: 4338 furries y 485 no-furries
Reysen	2011 b	242 cuestionarios: presencial (convención Dallas) y online, 219 furries y 23 no-furries
y Roberts	2011 c	2031: 877 presencial (convención Pittsburgh) y 1154 online; 1961 furries y 179 no-furries

Tabla: Principales investigaciones estadísticas y cualitativas sobre furry fandom.

A rasgos generales y según estas muestras, los furries suelen ser personas jóvenes (15-24 años el 68,4-78,7%), varones (78,6-82,9%) y blancos (71,1-89,9%) de EEUU. Están interesados, por orden, en el arte gráfico, comunidades online, convenciones, uso de *fursuits* y escribir; también en ciencia ficción y juegos de rol; con bastante diversidad religiosa y política (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012; Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a; 2011c). Llamemos fursuit a un *traje furry* o disfraz, de cuerpo entero (Furry Fandom Infocenter, 2012); se diferencia por tanto del *cosplay*.

El término avatar es común en jugadores de rol y fantasía, una representación de uno mismo en el entorno virtual; por ejemplo es posible asumir identidades animales antropomórficas (Ursula, 2006). En este sentido, los furries suelen tener fursonas, definidos con rasgos animales y humanos: abundan caninos (44%), felinos (22,2%) y reptiles (8,1%); concretamente lobos (17,9%), zorros (12,9%), gatos domésticos (8,6%), dragones (6,5%) y tigres (4,2%) (Osaki, 2008b). En otras muestras las tasas de estos rasgos parece más variadas: el 77,3% sólo han tenido un fursona, 12,3% dos y 6,3% tres. Curiosamente sólo el 61,9% usa un fursona exclusivamente de su mismo género (en una escala 1-5) (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a), cuyo diseño es una actividad importante (o no) para muchos furries (Altman, 2010), una auto-imagen idealizada (Morgan, 2008).

Según investigación centrada en cultura, podríamos entender la subcultura furry como un esfuerzo de sus miembros por crear una cultura más satisfactoria (propia y general), motivado por la exclusión social: reinventar la identidad, valores y/o sexualidad mediante el simbolismo animal, fursuits y/o arte antropomórfico (Morgan, 2008).

No suele resultarles importante el sexo *como furry*, lo es en la mitad de los casos cuando se hace referencia a otros furries, pero resulta desproporcionado frente a cuanto la gente les atribuye (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012). En otras muestras con menos participación, de 276 furries nadie expresa un interés por el fandom completamente sexual (Evans, 2008) y la mitad de 600 furries quedan con sus amigos de internet en *la vida real* (Rossmassler y Wen, 2007).

A 2008 se declaran heterosexual el 32,3%, bisexual 35,1% y homosexual 22%; posteriormente desde completamente heterosexual 20,7-23,8% a completamente homosexual 10,3-13% (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012). Además, pueden considerarse de distinta orientación sexual que su propio fursona: para algunos furries su fursona es más homosexual que ellos mismos (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a). Según interpreta Morgan (2008: 45) en su muestra americana, la gran diversidad en orientación sexual del furry fandom no está inicialmente ligada a cambios ideológicos de género.

Al considerarse furry es más probable considerarse parte del fandom, si bien tanto furries como no-furries pueden considerarse en distinto grado; así como hay otras identidades en juego (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a; 2011c). Quizás existan importantes diferencias estadísticas entre participantes online y presenciales en convenciones (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011b), por ejemplo en una muestra online el 40-45% no dan a conocer públicamente su identidad a nadie de la familia, trabajo ni escuela (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a)

## Controversia de género

Existen otros aspectos relativos al furry fandom más controvertidos, visto así por parte del propio fandom, agentes mediáticos, teóricos y/o nuestra cultura en general. Después de un breve pero exhaustivo resumen de alguno de éstos, posteriormente serán relacionados con la práctica del género.

La jerga *yiff* es una onomatopeya etimológicamente ligada al furry fandom, imita el sonido del zorro durante sus relaciones sexuales (Osaki, 2008a y Morgan, 2008); generalmente indica actividad o material sexual dentro del fandom, online o no (Morgan, 2008 y Psychology dictionary, 2010). Concretamente, un cuestionario pregunta por *la propia implicación en el yiff*, de cuyo ítem y conclusiones (Supuhstar, 2009) podemos introducir que el yiff puede ser visto y leído por razones artísticas y/o eróticas; en menor medida, en chats online para participar o para observarlo; algunas personas lo dibujan por razones artísticas y/o eróticas; finalmente, puede no gustar a muchos furries (la mayoría con excepción de verlo en dibujos) o no haberse implicado.

Sólo el 78% están de acuerdo o bastante de acuerdo con “I am human” y el 4,7-6,1% no se consideran completamente humanos (Osaki, 2008a; 2010a). No se declaran ni hombre ni mujer entre 0,5-1,5% (Evans, 2008; Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012; Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011c). Es una controversia porque una investigación desde un enfoque psiquiátrico encontró, en una muestra de furries, sujetos que no se consideran 100% humanos y preferirían convertirse en 0% humanos. Los investigadores consideran esta creencia y preferencia en paralelismo al trastorno de identidad sexual (o transexualidad). Si bien concluyen que, para el conjunto más extenso, ser furry es sencillamente una vía para socializar con intereses comunes (Gerbasi, Bernstein, Conway, Scaletta, Privitera, Paolone y Higner, 2008). En un sondeo reciente constituían el 19,2% de furries y un 8,6% de no-furries, mostrando éstos ciertas diferencias estadísticas con el resto de encuestados. Por cierto, ambas cuestiones son más frecuentes en quienes se identifican *therian* (*theriantropo*)<sup>3</sup>, si bien quizás mediado por la creencia *mentalmente no-humano* (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a; 2011c). Véase un caso de ejemplo, *Therianthropy* (2007). Algunos autores hablan incluso de *disforia de especie* (Lawrence, 2009; Earls y Lalum, 2009), en analogía a la *disforia de género* en transexuales (APA, 2005; Bergero, Asiain, Gorneman, Giraldo, Lara, Esteva y Gómez, 2008; Lawrence, 2009).

La *anomalía* sólo expresa otras posibles normas de vida (Rodríguez, 2012). En antagonismo al posicionamiento psiquiátrico, el deterioro social que presenta la población trans (travestis, transexuales o transgéneros) bien puede deberse a la propia sociedad, que no les acepta y dificulta su socialización (Farfán, 2007; Bergero, Asiain y Cano-Caballero, 2010; Drescher, 2010), incluso desde un enfoque médico no encuentran en transexuales alteración mental, orgánica ni psicopatología mayor que en la población general (Gómez, Peri, Andrés y de Pablo, 2001; Gómez, Esteva y Bergero, 2006; Gómez, Trilla, Salamero, Godás y Valdés, 2009; Drescher, 2010). Es incongruente, ya que en 1973 la APA, *Asociación Americana de Psiquiatría*, eliminó la homosexualidad del DSM fundamentándose que presentar malestar significativo o deterioro social alguno no era inherente a la homosexualidad, luego no podía considerarse un trastorno mental y, por cierto, tardó hasta 1983 en aceptarlo como una variante más de la sexualidad normal humana (Farfán, 2007 y Drescher, 2010). Esto cuestiona la validez de psicopatología inherente en transexuales y, por ende, de la *disforia de especie*.

Por otro lado, la *plushophilia* refiere a un interés erótico por peluches (Osaki, 2008a y Lawrence, 2009), se describen con ello entre el 6,9-9% (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012), menos del 1% en una muestra de asistentes a convenciones (Rust, 2002). Lawrence (2009) comenta sobre el uso de fursuits en algunas personas con *plushophilia* o *disforia de especie*, pero sin referencia directa a furries, sino a cada supuesto trastorno. El uso de fursuit, *vestir cola u oreja* y su papel en convenciones es descrito por Morgan (2008). Por tanto, podemos concluir que vestir un fursuit no implica tener *plushophilia*, *disforia de especie* ni motivación sexual (Lawrence, 2009 y Morgan, 2008).

Se consideran zoofílicos/as entre un 13,2-18,4% (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012), el 2% en la muestra de asistentes a convenciones (Rust, 2002). Debe aclararse que, según la investigación, los zoofílicos prefieren diferenciarse de quienes usan a los animales como objetos sexuales sin apego emocional (bestialismo). Suelen preferir perros o caballos y no suelen mostrar el criterio psicopatológico del DSM-IV-TR *malestar clínicamente significativo o deterioro social, laboral o de otras áreas importantes de la actividad del individuo*. Parece que, a diferencia del bestialismo, no está sujeto a áreas rurales o al nivel cultural y resulta demasiado complejo calcularlo en la población general (APA, 2005; Earls y Lalum, 2009 y Kafka, 2010).

---

<sup>3</sup> Etimológicamente, tiene raíz griega en *therion* (*animal salvaje o bestia*) y *anthrōpos* (*hombre*), por lo que en inglés hablamos de *therianthropic* (Diccionario Oxford, 2012 y Wikifur, 2012), *therianthropy* y *therianthrope*; usualmente acortado a *therian* para referirse a cierta subcultura espiritual. En español cabría esperar teriantropía e identidad terian, sin embargo el uso *therian* es más frecuente, por lo que hemos decidido adoptarlo.

Dado que la sexualidad humana tiene un fuerte componente simbólico (Macionis y Plummer, 2007); al margen de una posible crítica a través de la evolución socio-histórica de los trastornos psiquiátricos en general (González y Pérez, 2007) o los de género y orientación sexual en particular (Drescher, 2010); se evidencia una regulación social simbólica del  *cuerpo*, mediante prácticas sociales o normativa de género (Haraway, 1995; Cabia y Gordo, 2002; Córdoba, 2003; Butler, 2007; Pérez, 2008; Bergero, Asiain y Cano-Caballero, 2010): muy especialmente en la práctica psiquiátrica, como autoridad médico-jurídica (Butler, 2007: 75 y Drescher, 2010), ya que la biomedicina es una “institución social y un aparato ideológico-cultural y organizativo históricamente determinado”. En la “ideología biomédica” se iguala realidad  *corporal* con las definiciones normativas de género, coherentemente “en nuestra cultura hay una fuerte insistencia en la corporeización de los estereotipos de género” (Bergero, Asiain, Gorneman, Giraldo, Lara, Esteva y Gómez, 2008: 213-214).

Paralelamente (para cualquier persona, furry o no), internet permite re-construir modos de interacción, identidades y la emergencia de comunidades virtuales; incluido las sexualidades no normativas (Cabia y Gordo, 2002; Pichardo, Toledo y Galofré, 2007); también permite experimentar la  *seducción del intelecto* y nuevos significados y deseos en la inmaterialidad de la información, como el cibersexo (Cabia y Gordo, 2002),  *explorando vías eróticas identitarias*; así como experimentar con el propio género, con diferentes representaciones o cambiándolo, liberando al participante de la copresencia mediante prácticas discursivas, en donde se construye la identidad (Ursua, 2006), una actividad muy frecuente en jóvenes (Cáceres, Ruiz y Brändle, 2009). Así, probablemente la pornografía y prácticas sexuales presentes en internet acabarán eliminando las parafilias del DSM referidas a sexo consensuado entre adultos (Silverstein, 2009 y Drescher, 2010: 453).

El ciberespacio es un espacio social. Las interacciones virtuales no son ficción, imitación ni falsificación (Gómez, 2003), sino una apropiación técnica de lo cotidiano, produciéndose una especie de territorio  *simbólico* en intercambio de información, imágenes y valores; así como comunidades virtuales. Entiéndase que el conocimiento, memoria e imaginación son ya de por sí representaciones virtuales o constructos sociales, que producen efectos (Martínez, 2004).

Por otro lado, vestir  *fursuit* por ocio (con o sin motivación sexual), implica en cierto modo el uso de un  *cuerpo*, una corporeización o materialización del  *fursona*, generando alternativas de interacción social.

Las identidades requieren contextos intersubjetivos para construirse, como una expresión de la cultura (Marcús, 2011). “En los  *juegos del lenguaje* se manifiestan formas de vida” (Martín, 2008, p. 150). Desde un enfoque postestructuralista de los movimientos sociales (Fernández, 2008) no investigamos la identidad furry en sí misma, así como  *ser furry* no es la  *causa* del fandom; sino que en la multiplicidad de actores sociales (el fandom) se reconstruyen nuevos significados en la propia interacción social, rompiendo creativamente con lo dado. No es posible concebir una subcultura como un sujeto de enunciación, acaso una suma sintética de sujetos representados con entidad objetiva.

## Normalización, performatividad y representatividad de género

Hasta aquí, la identidad furry cuenta con una historia definitoria y una gran diversidad de intereses, preferencias y creencias; reafirmandose mediante prácticas propias como el uso de  *fursonas*,  *fursuiting* y/o convenciones; sin embargo ¿dónde está su  *objetividad*?

La teoría queer permite un análisis de la normalización y performatividad de la identidad, así como el problema de la representatividad; inmerso a su vez en discurso de género (Córdoba, 2003; Enrique y López, 2004; Butler, 2007, Fernández, 2008; Pérez, 2008 y Marcús, 2011)

Según Butler, “las estructuras jurídicas del lenguaje y de la política crean el campo actual de poder”, se precisa una genealogía crítica de sus propias acciones legitimadoras. La representatividad/representación tiene, por un lado, una función normativa del lenguaje, que dota de *objetividad* a la identidad, como un ideal normativo; por otro lado, una función jurídica (operativa en la estructura política, a modo de norma/ley), que visibiliza y legitima como sujeto político. Sin embargo, los sujetos políticos siempre construyen prácticas excluyentes, no visibles a partir de la estructura jurídica. En resumen, un sujeto político que legitima y excluye, producido al servicio de esa estructura de poder, como acaso ya-desde-siempre (Butler, 2007: 46-52). La identidad furry se mantiene con escasa normalización lingüística y legitimación jurídica. Incluso en sexualidad, donde pornografía, prácticas sexuales y orientación del deseo se explicitan al margen de la construcción identitaria.

Afin al origen teórico de todo performativo (Córdoba, 2003; Butler, 2007; Pérez, 2008 y Marcús, 2011), una repetición histórica contingente y ritualizada (la sedimentación) genera una creencia que se *incorpora* a la práctica social en cuestión, constituyéndose como discurso y provocando lo que anticipa. También se teoriza que exponerse a esta repetición ritual torna progresivamente inteligible la subjetividad común que incorpora. Es decir, ser furry es una creencia implícita en un conjunto de prácticas sociales discursivas, por ejemplo *incorporada* en la práctica de identificarse en espacios furries o en la práctica de crear y usar *fursonas* y/o *fursuits*: inteligibilidad que se adquiere con la práctica.

Resumiendo la noción de *cuerpo* (un performativo), las prácticas/normas de género determinan qué es inteligiblemente humano, real y legítimo y qué no; los límites de qué debe estar separado y qué unido. Si nos distanciamos de estas prácticas, perdemos inteligibilidad (Butler, 2007).

Toda identidad implica un doble proceso de negación: primero, la exclusión del otro frente a esta identidad; segundo, ocultar las huellas de ese proceso de exclusión. En ambos casos la ficción de un origen o esencia que siempre existió. Córdoba plantea que la segunda no es condición necesaria para la primera, ya que una vez evidenciada la producción de una identidad la exclusión se mantiene (Córdoba 2003). Congruente con esa hipótesis, los furries son conscientes de su reciente construcción histórica y, sin embargo, hablan de un *nosotros*. Además, mediante la interpelación, al re-interpretarse la experiencia, también se oculta el acto fundador.

Probablemente el discurso furry re-construye el discurso hegemónico hacia otro proceso normativo menos rígido y más liberador, lo cual tiene por precio perder inteligibilidad/reconocimiento desde ese discurso hegemónico. No obstante, cada estructura jurídica produce *representatividad* simultáneamente al servicio de sus intereses o fondo ideológico, tales como: distintos subgrupos furries, los medios de comunicación o cada disciplina científica.

Por tanto, las controversias citadas anteriormente (relacionadas con prácticas del género), ¿podrían denotar y re-producir una *jerarquía de género* dentro del furry fandom?

Por un lado, quizás si ser furry denota el deseo de pertenencia a su fandom o una forma de significar la propia experiencia, implica necesariamente una visión estática y por ende una motivación a favor del *statu quo*. Nuevos furries se constituyen al incorporarse en el fandom, al mismo ritmo que furries anteriores podrían preferir re-producir su fandom conocido. Por otro lado, distintos furries (nuevos y anteriores) pueden tener distinto punto de vista sobre su significado, de modo que podrían *competir* discursivamente por la normalización lingüística. Se estructuraría con ambas posibilidades cierta jerarquía en salvaguardia de la entidad representada (ser furry y su fandom), una normalización al servicio de su *statu quo*.

Dos ejemplos. Primero, una falta de auto-aceptación o algo de culpa persiste por fondo en algunos furries, “mediante la negación de aspectos sexuales del Fandom, en esencia lo están condenando” (Morgan, 2008: 88). Segundo, ya ocurrió entre 1998-2001 que un grupo de furries, *Burned Furs*, se posicionara contrario a la

*perversión* (relativo a la controversia citada anteriormente); retomado por segunda vez en 2005; sin éxito (*Burned Furs*, 1998; wikifur, 2012).

Es contradictorio priorizar la definición del *sujeto político* para desarrollar sus intereses políticos y después la acción: esta posición esencialista obligaría a los mismos sujetos que pretende representar y liberar (Enrique y López, 2004); lo cual ya *sucedío* en el feminismo con *las mujeres* (Haraway, 1995; Butler, 2007). Un grupo no es la suma de sus partes; en congruencia, muy especialmente dentro del furry fandom, cualquier fundamentación de la *acción* política basada en el supuesto del *sujeto político representado* será estéril.

## Listado de posibles subversiones de la normativa de género

Como identidad de género, implicaría diseminación de géneros posibles a partir de la parodia y reconstrucción subversivas de la normativa de género; lo cual ocurre en cada nivel de la matriz cultural ( *cuerpo sexual, género y orientación del deseo*). Permite una *sujección* dentro de la comunidad o subcultura, en donde *reconocerse* con una inteligibilidad común.

Ser furry es una identidad de género en la medida en que re-construya práctica o normativa de género, susceptible de subversión; resumamos pues sus relaciones:

- Repetición paródica (repetir la práctica de género evidenciando su carácter construido, que puede o no resultar subversivo):
  - Productos artísticos, principalmente dibujos, de animales y criaturas antropomórficas; dotadas de cualidades y/o personalidad humana. Parodia la racionalidad del ser humano alejada de lo animal, así como los límites *corpóreos* que definen al *sujeto humano*.
  - El simbolismo cultural asociado a animales y género, tales como mujer-gato u hombre-lobo. Por ejemplo, puede parodiarse lo felino como atributo femenino, que aleja lo femenino de la mujer.
  - Hiperrealización del género, amplificando los estereotipos de la vida real (Ursua, 2006).
  - Fursonas/avatars con distinta orientación sexual y/o género al propio (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a)
- Reconstrucción de la norma (construir a partir del discurso hegemónico en un sentido distinto al previo):
  - Todo *género artístico* tiene un sentido creativo y reconstructivo. Concretamente, aparecen frecuentes representaciones y/o transgresiones de género diversas.
  - Nuevos significados *en y para* la interacción social, por ejemplo creación y uso de: jerga, fursona y fursuit.
  - Dibujo de personajes animados conocidos/populares en nuevos sentidos (por ejemplo, el personaje de videojuego Sonic teniendo relaciones sexuales) (por cierto, esta estrategia subversiva no es exclusiva del Furry Fandom, sino se le atribuye a través de la definición operativa del género artístico furry).
  - Transgresión de la (auto)imagen corpórea (incluso más allá de la dicotomía en dos géneros).
  - Juegos de rol en el ciberespacio mediante un *cuerpo* construido (fursona).
- Deconstrucción (distanciarse de una identidad esencial, evidenciando el carácter construido del género y el discurso que lo constituye):



- Se reconoce y defiende una genealogía histórica que configura esta identidad.
- Escasa normalización lingüística del *sujeto furry*, probablemente relacionada con su escasa función política.
- Rechazo a considerarse *exclusivamente humano*, en algunos furries.
- Mayor aceptación o tolerancia hacia sexualidades no normativas, tales como fetiches.
- Una sorprendente diversidad en cuanto a orientación sexual (Morgan, 2008)
- Pornografía, prácticas sexuales y orientaciones del deseo sin referencia a ninguna identidad esencial. Hablamos pues de diversidad afectivo sexual sin sujeto (lingüístico ni político).
- Humor e ironía (Rodríguez, 2012).

## Feminismo cyborg

Las feministas blancas vieron el feminismo negro como un problema y contradicción, no como una solución en sí mismo. Hoy entendemos que el feminismo debe subvertir ideología sobre *la naturaleza humana*, que implica una forma de control social mediante la dominación, generando desigualdad o jerarquía; tales como de raza, etnia, colonialismo, región, nacionalidad, edad, generación, sexo, sexualidad, género, educación, clase social, laborales y de acceso a lectura y formación. Las *ciencias naturales* han pasado de estudiar organismos en términos funcionales (la persona orgánica y su adaptabilidad) a estudiarlos como sistemas cibernéticos. El análisis del género puede entenderse como una construcción cultural de la *naturaleza humana*, a partir de la cual se re-produce la dominación o diferencias jerárquicas. La *naturaleza de la persona orgánica*, como una *ciencia biológica comparativa* (acaso diseñada estadísticamente para afrontar la variabilidad), que pasó de la gestión a la represión de problemas sociales. *Naturaleza* como una dominación basada en la normalización y medicalización, legitimado el *statu quo* psicobiológicamente. Sin embargo, con la cibernética se abre paso a una nueva forma de dominación mediante la creación de redes, diseñando nuevas comunicaciones y gestionando el estrés; una ingeniería social basada en la dominación y optimización al servicio del mercado y estructura capitalista; entiéndase que esta visión cibernética subvierte la argumentación sobre qué es natural y lo trasciende irrevocablemente. Por ejemplo, dentro de la investigación sobre sexualidad, se pasó de “estudiar la variabilidad humana con vistas a utilizarla en una política de gestión social”; según capacidad orgánica, variación y salud; a un posterior estudio centrado en la genética y ecología demográficos o de poblaciones, en relación con la tecnología de las comunicaciones e información. Debemos insistir en género como un verbo (no un sustantivo), hacer y deshacer *cuerpos* en un mundo contestable (Haraway, 1995: 81).

El *cyborg* es una metáfora o alegoría de cómo nos hemos convertido en criaturas cibernéticas; un producto de alta tecnología en donde difícilmente puede diferenciarse organismo humano, animal o máquina; un objeto teorizado y fabricado en la textualidad de flujos de información. Si bien, al mismo tiempo esta ontología cibernética del *cyborg* es la esperanza feminista de nueva acción política, frente a esta emergente forma de control social; sin naturaleza o unidad original, sin narrativa edípica ni relativa a la bisexualidad; en donde se torna imprescindible una reconstrucción de esta ciencia ideologizada hacia una *ciencia feminista* o igualitaria (Haraway, 1995).

Recuérdese que el concepto *género* y las tecnologías de la *identidad de género* son una reformulación política, cuyo establecimiento inicial en 1958 pretendía el estudio de intersexuales y transexuales en medicina. La noción fue fructíferamente adoptada por el feminismo, inicialmente Gayle Rubin definía el *sistema sexo/género* en 1975 como el sistema de relaciones sociales que transforma la sexualidad biológica en productos de actividad humana. Sin embargo el término está perdiendo gradualmente su sentido original, ya que suele ser identificado con los dos sexos. De hecho, Butler insiste en la ficción de coherencia heterosexual

suele ser identificado con los dos sexos. De hecho, Butler insiste en la ficción de coherencia heterosexual y la antagonía entre hombres y mujeres como un discurso intrínseco a la *identidad de género*. Es una ficción reguladora innecesaria e inhibitoria para una labor feminista responsable (Haraway, 1995; Butler 2007; Vanwesenbeeck, 2009).

Por tanto, la identidad furry desestabiliza o subvierte la *identidad de género* (entendida como una justificación ideológica de la *naturaleza humana*), que actualmente está siendo desplazada hacia una concepción cibernética en re-producción de la dominación. Cuando la *persona orgánica* (con su normalización y medicalización) está perdiendo protagonismo en la re-producción de la dominación, la identidad furry se agencia hábil en cuanto a su constitución cibernética: construida en la ambigüedad del organismo humano, animal y máquina.

Resulta al menos irónico que la *disforia de especie* surja como hipotética entidad psiquiátrica en paralelismo a la *disforia de género*, como si acaso la *naturaleza humana* sólo reconociese considerarse hombre o mujer, en supuesta coherencia con el sexo biológico. Además, dado que “las prácticas sexuales no normativas cuestionan la estabilidad del género como categoría de análisis” (Butler, 2007, pág. 12), también son irónicas las diversas orientaciones del deseo cuya presencia subvierte la estabilidad, no de dos géneros, sino de la *naturaleza humana* en cuestión. Parece que las controversias de la identidad furry coinciden con la transgresión cibernética de la *naturaleza humana*.

¿Cómo mejorar la práctica científica? Debemos aceptar que toda descripción está *producida* y en el acto de nombrar está el poder de *objetivizar* y totalizar. Una *mala ciencia* observa pero domina con ello, otorgándose la constitución de significados y cuerpo, no para trascenderlos sino para una comunicación que le otorga poder. Debemos entender la objetividad como un *conocimiento situado*, encarnado y responsable; reflexivo y rico en puntos de vista; especialmente desde la posición de aquellos sujetos *subyugados*, no por su identidad sino como una clave visual capaz de acceder a versiones más adecuadas, sustentadas y por tanto objetivas. Produciríamos así un conocimiento racional, entendido como un proceso de interpretación crítica entre campos de intérpretes y codificadores, no mediante una lógica de *descubrimiento*, sino de *conversación* cargada de poder, que reconoce al objeto de conocimiento como actor o agente. Dado que la ciencia es un texto discutible y un campo de poder, su debate implica una lucha por el lenguaje con valor de conocimiento público: el acceso racional a una ciencia imparcial es una ilusión. Por tanto, la crisis de la identidad política puede resolverse sin una lógica de apropiación o incorporación, sino sustituirla por afinidad mediante una coalición. De hecho, las luchas teóricas o prácticas por unidad a través de la incorporación o dominación acaban justificando las malas prácticas políticas y científicas mencionadas (Haraway, 1995).

Consecuentemente, muy especialmente en referencia al género *cyborg*, la acción política no puede ser fundamentada en el supuesto de *sujeto universal humano* (Enrique y López, 2004: 3). La identidad furry sólo podrá organizarse políticamente en coalición, dado su carácter cibernético.

## Conclusión

La transgresión de la *naturaleza humana* desde la metáfora *cyborg* permite analizar prácticas de género en el furry fandom e identidad furry, que se agencia hábil frente a la nueva dominación cibernética.

Ser hombre o mujer son significados culturales encarnados en formas de vida. Comprender la construcción de una identidad refiere a su re-producción, como normalización o prácticas en donde ésta encarna su significado.

Hablar de diversidad en orientación sexual presupone dos *identidades de género* como únicas expresiones de *la naturaleza humana*, sin embargo reafirmarse en masculinidad o feminidad debe resultar aún más paródico en un contexto cibernético, sin cuerpo biológico que los encarne.

En suma, la biopolítica basada en la *identidad de género*, como *naturaleza humana*, funciona produciendo límites a la (*auto*)*imagen corpórea*; reducida ésta a su coherencia con dos posibles interpretaciones del cuerpo biológico sexuado. Un fursona o avatar no es un cuerpo virtual ajeno al mundo real, sino que nuestra interpretación cultural del cuerpo biológico también está mediada por dos géneros, otra fantasía intersubjetiva o virtual.

¿Qué *significan* las estadísticas revisadas y los parámetros de sus controversias? La *representatividad estadística* es una estructura jurídica normalizadora, un modelo matemático que no explica nada por sí solo, sino que proporciona parámetros que deben ser lo explicado. Sin embargo, la estructura jurídica de una investigación (incluido un sondeo) puede reconocer a los participantes como una multiplicidad de actores sociales contextualizados: los parámetros estadísticos pueden facilitar una coalición de afinidades, por ejemplo mediante el reconocimiento de la varianza o diversidad.

## Bibliografía:

- (2007). *Therianthropy, species dysphoria, and my life as a dog*.  
[http://jabaraeris.tripod.com/eris\\_lobo/id14.html](http://jabaraeris.tripod.com/eris_lobo/id14.html)
- Altman, Eric S. (2010, mayo). *Posthum/an/ous: Identity, imagination, and the internet*. (Proyecto fin de Máster en Arte, Universidad de Appalachian) [http://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Altman,%20Eric\\_2010\\_Thesis.pdf](http://libres.uncg.edu/ir/asu/f/Altman,%20Eric_2010_Thesis.pdf)
- APA, Asociación Americana de Psiquiatría (2005). *DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- Barberá Heredia, Ester y Cala Carrillo, M. Jesús (2008). Perspectiva de género en psicología académica española. *Psicothema*, 20 (2), 236-242. <http://www.psicothema.com/pdf/3454.pdf>
- Bergero Miguel, Trinidad; Asiain Vierge, Susana y Cano-Caballero Gálvez, M<sup>a</sup> Dolores (2010). ¿Hacia la despatologización de la transexualidad Apuntes desde una lógica difusa. *Norte de salud mental*, 8 (38), 56-64. <http://www.ome-aen.org/NORTE/38/56-64.pdf>
- Bergero, Asiain, Gorneman, Giraldo, Lara, Esteva y Gómez (2008). Una reflexión sobre el concepto de género alrededor de la transexualidad. *Revista Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 28 (101), 211-226. <http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v28n1/v28n1a13.pdf>
- Burned Furs (1998). *Mission Stament*.  
[http://web.archive.org/web/20000619152635/members.tripod.com/burnedfur/bf\\_missn.html](http://web.archive.org/web/20000619152635/members.tripod.com/burnedfur/bf_missn.html)
- Butler, Judith (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Cabia, Beatriz y Gordo, Angel (2002, septiembre). Enredados en lo virtual. *Papeles del CEIC*, 5, 1-19. [http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=1122106&orden=0](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1122106&orden=0)
- Cáceres, María Dolores; Ruiz San Román, José A. y Brändle, Gaspar (2009). Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en internet. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 14, 213-231. <http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC0909110213A.PDF>
- Córdoba García, David (2003, otoño). Identidad sexual y performatividad. *Athenea Digital*, (4), 87-96. Extraído en 2010, de <http://antalya.uab.es/athenea/num4/cordoba.pdf>

- CSI: *Las Vegas* (2003 en EEUU, 2005 en España). *Pelaje y desprecio*. Cuarta temporada, capítulo 6 (Serie de televisión, 41 min.).
- Diccionario Oxford (2012). <http://oxforddictionaries.com/words/the-oxford-english-dictionary>
- Drescher, Jack (2010). Queer Diagnoses: Parallels and Contrasts in the History of Homosexuality, Gender Variance, and the Diagnostic and Statistical Manual. *Archives of Sexual Behavior*, (34), 427-460.
- Earls, Christopher M. y Lalum, Martin L. (2009). A Case Study of Preferential Bestiality. *Archives of Sexual Behavior*, 38 (4), 605-609.
- Enrique, José y López, Enma (2004, primavera). Del sujeto a la agencia (a través de lo político). *Athenea Digital*, 6, 1-24. <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/114/114>
- Epley, N., Waytz, A., Akalis, S., y Cacioppo, J. T. (2008). When we need a human: Motivational determinants of anthropomorphism. *Social Cognition*, 26, 143-155.
- Evans, Kyle (2008). *The Furry Sociological Survey*. [www.furrysociology.net](http://www.furrysociology.net)
- Farfán Torres, Dania (2007). *Análisis de los manuales de la APA y la OMS sobre los trastornos de identidad*. ILGA, evento europeo anual por la visibilización trans. [http://africa.ilga.org/trans/bienvenidos\\_a\\_la\\_secretaria\\_trans\\_de\\_ilga/zona\\_trans/apuntes/analisis\\_de\\_los\\_manuales\\_de\\_la\\_apa\\_y\\_la\\_oms\\_sobre\\_los\\_transtornos\\_de\\_identidad](http://africa.ilga.org/trans/bienvenidos_a_la_secretaria_trans_de_ilga/zona_trans/apuntes/analisis_de_los_manuales_de_la_apa_y_la_oms_sobre_los_transtornos_de_identidad)
- Fernández de rota Irimia, Antón (2008, otoño). Movimientos sociales. Una lectura a partir del postestructuralismo. *Athenea Digital*, 14, 63-81. <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/487/429>
- Furry Fandom Infocenter (2012, marzo 1). <http://www.furryfandom.info/>
- Garfinkel, Harold (2006). *Estudios en Etnometodología*. Anthropos: Barcelona.
- Gerbasi, Kathleen C.; Bernstein, Penny L.; Conway, Samuel; Scaletta, Laura L.; Privitera, Adam; Paolone, Nicholas y Higner, Justin (2008). Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism). *Society and Animals*, 16, 197-222. [http://www.animalsandsociety.org/assets/library/770\\_s1.pdf](http://www.animalsandsociety.org/assets/library/770_s1.pdf)
- Gerbasi, Kathy; Plante, Courtney; Reysen, Stephen and Roberts, Sharon (2011a, invierno). *International Online Furry Survey*. <https://sites.google.com/site/anthropomorphicresearch/>
- Gerbasi, Kathy; Plante, Courtney; Reysen, Stephen and Roberts, Sharon (2011b). *Furry Fiesta*. <https://sites.google.com/site/anthropomorphicresearch/>
- Gerbasi, Kathy; Plante, Courtney; Reysen, Stephen and Roberts, Sharon (2011c, verano). *International Furry Survey*. <https://sites.google.com/site/anthropomorphicresearch/>
- Gómez Encinas, Luis (2003, noviembre). Analizar las interacciones virtuales. *Aposta*, (2), 1-5. <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/luis1.pdf>
- Gómez Gil, E.; Esteva de Antonio, I. y Bergero Miguel, T. (2006). La transexualidad, transexualismo o trastorno de la identidad de género en el adulto: Concepto y características básicas. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace* (78), 7-12. <http://www.editorialmedica.com/archivos/cuadernos/Cuad-N%C2%BA78-Trabajo1.pdf>
- Gómez Gil, E.; Peri Nogués, J. M.; Andrés Perpiñá, S. y de Pablo Rabassó, J. (2001). Trastorno de la identidad sexual: Aspectos epidemiológicos, sociodemográficos, psiquiátricos y evolutivos. *Cuadernos de medicina psicosomática*, 58/59, 76-83. [http://www.editorialmedica.com/archivos/cuadernos/Cuader%2058\\_59-Trabajo8.pdf](http://www.editorialmedica.com/archivos/cuadernos/Cuader%2058_59-Trabajo8.pdf)
- Gómez-Gil, Esther; Trilla, Antoni; Salamero, Manel; Godás, Teresa y Valdés, Manuel (2009). Sociodemographic, Clinical, and Psychiatric Characteristics of Transsexuals from Spain. *Archives of Sexual Behavior*, 38, 378-392.
- Gonnet, Juan Pablo (2011). La paradoja como información de la observación. *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 5 (1), 67-73. <http://www.intersticios.es/article/view/6260/5747>

- González Pardo, Héctor y Pérez Álvarez, Marino (2007). *La invención de trastornos mentales*. Madrid: Alianza.
- Gurley, George (2001, marzo). Pleasures of the Fur. *Vanity Fair*.  
<http://www.vanityfair.com/culture/features/2001/03/furries200103>
- Haraway, Donna J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra: Madrid.
- Kafka, Martin P. (2010). The DSM Diagnostic Criteria for Paraphilia Not Otherwise Specified. *Archives of Sexual Behavior*, 39 (2), 373-376.
- Lawrence, Anne A. (2009, marzo). Erotic target location errors: An underappreciated paraphilic dimension. *Journal of Sex Research*, 46 (2-3), 194-215.
- Macionis, John J. y Plummer, Ken (2007). *Sociología* (3ª edición). Pearson: Madrid.
- Marcús, Juliana (2011). Apuntes sobre el concepto de identidad. *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 5 (1), 107-114. <http://www.intersticios.es/article/view/6330/5750>
- Martín Stratta, Fernando (2008). El gusano de la manzana. Notas sobre biología y cultura. *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 2 (2), 147-154. <http://www.intersticios.es/article/view/2710/2133>
- Martínez, Gildardo (2004, junio). Internet y ciudadanía global: procesos de producción de representaciones sociales de ciudadanía en tiempos de globalización. *Aposta*, (9), 1-20.  
<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/martinez.pdf>
- Morgan, Matthew (2008, mayo). *Creature confort: anthropolomorphism, sexuality and revitalization in the furry fandom*. (Proyecto fin de Máster en Artes y Antropología, Mississippi State University).
- Orangina (2010). Campaña publicitaria. Extraído en 2010, de <http://www.orangina.fr/> (la web incluye vídeos e imágenes).
- Osaki, Alex (2008a, Junio). *Stage of the fandom, 2008*. [www.furcenter.org](http://www.furcenter.org)
- Osaki, Alex (2008b, Junio 27). *Species representation in the furry fandom*. [www.furcenter.org](http://www.furcenter.org)
- Osaki, Alex (2010a). *Furry Survey, 2009*. [www.furcenter.org](http://www.furcenter.org)
- Osaki, Alex (2010b). *Furry Survey, 2010*. [www.klisoura.com](http://www.klisoura.com)
- Osaki, Alex (2012, mayo 5). *Furry Survey, 2011*. [www.klisoura.com](http://www.klisoura.com)
- Patten, Fred (1996). A Chronology of Furry Fandom. Trabajo presentado en L.A. con III, 14<sup>th</sup> annual World Science Fiction Convention. Anaheim convention Centre, California (29 de agosto - 2 de septiembre).  
<http://yarf.furry.com/chronology.html>
- Pérez Navarro, Pablo (2008). *Performatividad, género e identidad en la obra de Judith Butler*. Universidad de La Laguna. (Tesis de doctorado)
- Rodríguez Díaz, Susana (2012). Sobre la norma y su transgresión: Una aproximación teórica a la cuestión de la desviación social. *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 6 (1), 43-54.  
<http://www.intersticios.es/article/view/8983/6751>
- Rossmassler, Laura y Wen, Tiffanie (2007). *Furries are people too*. <http://studyf3.livejournal.com/>
- Rust, David J. (2002). The Sociology of Furry Fandom. <http://www.visi.com/~phantos/furrysoc.html>
- Silverstein, C. (2009). The implications of removing homosexuality from the DSM as a mental disorder [Carta al editor]. *Archives of Sexual Behavior*, 38, 161-163
- Staeger, Rob (2001, julio 26). Invasion of the Furries, *Wayne Suburban*.  
<http://www.xydexx.com/anthrofurry/furries.htm>
- Supuhstar (2009). *Ultimate Furry Survey*. [http://www.makesurvey.net/cgi-bin/survey\\_cpl.dll/SurveyReport?id=ACFB0DC5E950418F9A51D46A75A30271](http://www.makesurvey.net/cgi-bin/survey_cpl.dll/SurveyReport?id=ACFB0DC5E950418F9A51D46A75A30271)

- Ursua, Nicanor (2006, septiembre-diciembre). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red (“online Identity”). *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, (7). <http://www.oei.es/revistactsi/numero7/articulo03.htm>
- Vanwesenbeeck, Ine (2009). Doing Gender in Sex and Sex Research. *Archives of Sexual Behavior*, 38, 883-898.
- Wikifur (2012). <http://en.wikifur.com>