



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

http://archiviocav.unibg.it/elephant_castle

MIMETOFOBIA

a cura di Michele Di Monte, Benjamin Paul, Silvia Pedone

dicembre 2020

CAV - Centro Arti Visive
Università degli Studi di Bergamo

FRANCESCO TONIOLO

La costruzione della fursona come antimimesi dell'umano e timore della copia

Definire il furry

Definire con precisione il concetto di “*furry*” è una operazione che parte dalla terminologia stessa, la quale deve essere ritagliata con alcune attenzioni. Allo stesso modo, è utile precisare che l'antimimesi del titolo viene qui declinata in due modalità differenti. La prima, come si vedrà, riguarda un processo di distinzione dall'essere umano; un processo che tuttavia non risulta oppositivo o mosso da una qualche volontà di annullamento, ma dal desiderio di costruirsi una nuova identità che sia fortemente propria ma non mimetica. La seconda modalità, invece, si lega ai timori verso tutte le forme di copia (o ‘furto’) della propria *fursona*. Non si tratta di una mera questione di copyright – seppur sia un tema largamente discusso nella community stessa – ma, alla luce del forte investimento identitario su questi personaggi, offre una occasione per mostrare come operino in profondità le logiche di questo fandom, che pone in atto una serie di pratiche in apparenza simili ad altre espressioni della cultura popolare contemporanea, abbandonandone però la forte componente mimetica (la quale caratterizza invece, per esempio, molte forme di cosplaying).

Il termine *furry* assume vari significati. Da un lato c'è il suo più tradizionale impiego come aggettivo, per indicare qualcosa che è ricoperto di pelo; dall'altro il suo impiego più recente, come nome, con il quale definisce sia degli animali antropomorfi più o meno umanizzati sia, al tempo stesso, le persone che tendono a identificarsi con suddetti animali. L'*Online Etymology Dictionary* (n.d.) riporta questi

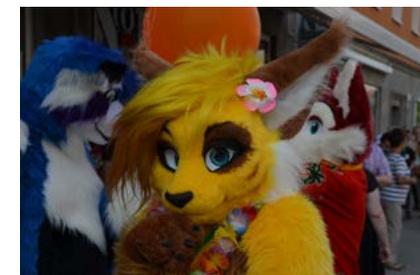
tre utilizzi, mentre altri dizionari di varia natura (a titolo d'esempio, il *Cambridge Dictionary*, n.d.) solo alcuni di essi. Nel presente contributo, il termine *furry* sarà impiegato nella terza accezione sopra presentata, per definire cioè le persone che si identificano con degli animali antropomorfi.¹ Questo aspetto dell'identificazione, tuttavia, richiede una ulteriore precisazione. Facendo un passo indietro, il *furry* è definibile come una persona che ritiene di appartenere al fandom *furry* (Gerbas et al. 2008: 198), il che – al di fuori dell'apparente tautologia – rivela due elementi di rilievo. Il primo è che non tutti i *furries* si identificano in un animale antropomorfo, per quanto sia molto frequente la creazione di *fursonas* (contrazione dei termini *furry* e *persona*), identità antropomorfe che condividono diverse caratteristiche della persona che le ha ideate, e che vengono utilizzate per interfacciarsi con altri membri del fandom (Plante et al. 2015; Plante et al. 2016). Seppur è vero che “quasi ogni *furry* ha una *fursona*” (Reysen et al. 2019: 2),² osservando quanto dichiarato dai *furries* stessi (Plante et al. 2016: 70), rimane comunque possibile definirsi *furry* e far parte del fandom limitandosi ad altre attività, come l'interesse per disegni e video dedicati ad animali antropomorfi, la scrittura di storie a tema, la partecipazione a eventi del fandom e molto altro (Roberts et al. 2015a: 534). D'altra parte non tutti coloro che apprezzano attività di questo genere – soprattutto quando rimangono a un livello più generale di gradimento verso personaggi antropomorfi (per esempio per i protagonisti di numerosi film d'animazione e videogiochi di successo) – si identificano come *furry*,³ per cui non è indifferente sottolineare l'adesione a un determinato

1 Vale la pena segnalare la proposta alternativa di Dunn (2019: 3) secondo cui sarebbe preferibile definire *furs* queste persone e mantenere il termine *furries* per gli animali antropomorfi, sebbene ampiamente minoritaria e probabilmente destinata a rimanere senza un seguito.

2 Qui e nel resto dell'articolo, ove non diversamente specificato, le traduzioni delle citazioni sono mie.

3 Alcune persone potrebbero anche rifuggire questa etichetta a causa dello stigma sociale nei confronti dei *furries*, molto più forte rispetto a quella che si verifica nei confronti di diversi altri fandom (Reysen e Shaw 2015; Roberts et al. 2015b; Maase 2015; Roberts et al. 2016; si veda anche il documentario di Rodriguez 2016), ma è difficile valutare l'ampiezza di un simile fenomeno.

Fig. 1
Un esempio di *fursuit*: “Furry Parade @ Eurofurence 19” by tm-md, licensed with CC BY-SA 2.0.



orizzonte condiviso, quello del fandom.

In alcuni casi la propria *fursona* viene pubblicamente mostrata attraverso una *fursuit*, [Fig. 1] un costume indossabile, unico, integrale o parziale, creato dal *furry* stesso (o commissionato a qualche artigiano specializzato in simili creazioni) basandosi sulle fattezze del personaggio. Anche considerando i costi elevati, e il fatto che non tutti gradiscano simili performance pubbliche, non sono molti i *furries* che possiedono una *fursuit*, specialmente integrale (Plante et al. 2017). È molto più frequente il ricorso a disegni di vario genere, come forma di rappresentazione delle *fursonas*: i *furries* realizzano loro stessi questi disegni o li commissionano ad altri membri del fandom, riconosciuti per il loro talento artistico (Dunn 2019: 17; Reysen et al. 2019: 2). Si segnala peraltro, a margine, come diverse *fursonas* siano legate ad animali non pelosi, come rettili o volatili. Per questo, nonostante i mammiferi rimangano la base più diffusa, il termine *furry* non deve essere inteso come riferito solo ed esclusivamente a creature ricoperte di pelo.

Sempre in chiave definitoria, per ritagliare con maggior precisione l'oggetto di indagine, ma soprattutto per aggiungere ulteriori tasselli al retroterra di ideazione delle *fursonas*, è utile ricordare che sono presenti altre etichette che vanno spesso a confondersi con quella di *furry*, ma che non sono propriamente sovrapponibili ad essa, per quanto sia piuttosto facile trovarvi degli intrecci e interscambi (Gerbas et al. 2017). Da un lato ci sono i Therian e gli Otherkin, i quali credono di essere rispettivamente un animale o una creatura fantastica (per esempio una fata) nel corpo di un essere umano (Grivell et al. 2014; O'Callaghan 2015; Cusack 2016). Alcuni *furries* possono anche essere Otherkin o Therian, ma tendenzialmente la creazione

di una *fursona* da parte loro non costituisce un pieno allontanamento dall'essere umano, quanto piuttosto una riscoperta del sé (Healy, Beverland 2013), di differenti parti della loro personalità, al pari delle facce di una gemma (Dunn 2019), sebbene anche simili pratiche possano venire facilmente spiritualizzate, o almeno prestarsi a una narrazione che vada a porre in risalto simili aspetti (Healy, Beverland 2016). Almeno in alcuni casi, pertanto, l'antro-zoomorfismo caratteristico dei Therian (Robertson 2013) è riscontrabile nei *furries* (Roberts et al. 2015a) e, per queste persone, può assumere una considerevole valenza nella creazione della propria *fursona*.

Un altro gruppo, su cui si avrà modo di tornare nei successivi paragrafi, è quello dei brony (contrazione di “brother” e “pony”), i fan di *My Little Pony: Friendship is Magic* (d'ora in poi *MLP: FiM* per brevità), la popolare serie animata sulle avventure della pony Twilight Sparkle e delle sue amiche. Una discreta percentuale di brony si definiscono anche *furry*, e viceversa (con percentuali intorno al 20% del campione di varie indagini, per coloro che si definiscono in entrambi i modi: Turner 2013; 2014; Plante et al. 2016; Edwards et al. 2019). Molti brony (il 39% secondo Kosnáč 2017) hanno una *ponysona*, sostanzialmente definibile come il corrispettivo pony (e, più precisamente, corrispettivo di un pony di *MLP: FiM*) delle *fursonas*: un alter ego in cui identificarsi e che spesso viene percepito come una versione migliore di sé stessi. La differenza principale risiede probabilmente nel confronto con le *fursuits*, perché i brony sembrano esser maggiormente vicini a più tradizionali pratiche di cosplay (Hale 2014; Amendola e Tirino 2018), in cui prevale la componente imitativo-mimetica (si assume performativamente il ruolo di un personaggio, in questo caso uno dei pony della serie) rispetto a quella identificativa (si è quel personaggio). La creazione materiale di costumi e accessori mantiene una grande importanza – come avviene abitualmente nelle pratiche di cosplay e non solo, interne ai fandom (Hills 2014) – ma le motivazioni alla base sono differenti (Maase 2015: 14). Tanto i brony quanto i *furries*, inoltre, sono spesso accomunati da una stigmatizzazione generalizzante legata alla loro sessualità, secondo la quale tutti i membri di questi due gruppi sarebbero interessati (se non ossessionati) da contenuti erotico-pornografici rispettivamente

legati a pony *cartoon* e ad animali antropomorfi. In realtà, sebbene la dimensione sessuale sia rilevante per diversi esponenti dei due gruppi (Morgan 2007; Bailey, Harvey 2017), la sottolineatura che ne viene fatta in molti discorsi è eccessiva e totalizzante (mentre non tutti coloro che si definiscono brony o *furry* sono interessati all'aspetto feticistico-sessuale). Inoltre, anche nei casi in cui sia presente una tensione sessuale legata a personaggi *furry* (o ai pony di *MLP: FiM*), ciò non deve essere confuso con la zoofilia, né con forme sadomasochistiche in cui un individuo si pone come animale/schiavo di un'altra persona. Bisogna infine ricordare la distinzione con il fandom delle *monster girls*, costituito dai fan di una serie di produzioni, in larga parte giapponesi, dedicati alle “ragazze mostro”, come i manga *Monsutā musume no iru nichijō* (*Monster Musume*) di Okayado o *Kagakuteki ni Sonzai shiuru Creature Musume no Kansatsu Nisshi* (*Creature Girls 1: A Hands-On Field Journal in Another World*) di Kakeru. Sono prodotti di carattere erotico, talvolta esplicitamente pornografico, basati su affascinanti ragazze con parti anatomiche non umane, talvolta legate al regno animale (come aracnidi o lican-trope) e talvolta a creature del folklore (come orchesse o zombie). A prescindere dalla loro caratterizzazione, che in alcuni casi può anche avvicinarsi a certi personaggi *furry*, la distinzione principale risiede negli interessi della community, che nel caso delle *monster girls* non ha sviluppato – nel complesso – un particolare stile di vita o un forte legame identitario, al contrario dei *furries*.

Essendo stato qui accennato il tema della sessualità, è peraltro utile un rapido accenno anche alla questione del *gender* e della sua performatività nel mondo *furry*, sebbene nel presente articolo non ci si soffermerà specificamente su tale aspetto. Il mondo *furry* è definito – con differenti sottolineature, ma anche con elementi in comune (fra cui un frequente rimando ai saggi di Judith Butler: 1993 e 1999) – da più fonti, in cui si alternano studi di caso e testimonianze dirette (Gallardo Linares 2013a e 2013b; Guerrier 2014; Castañeda III 2015; Satinsky e Green 2016; Makyō 2017), un ambiente inclusivo e uno spazio sicuro per esplorare, performare e sperimentare intorno al *gender* e alle negoziazioni dei suoi confini. Ciò che emerge, almeno in diversi casi (non si può ovviamente universalizzare) è un legame

fra l'inserimento nella comunità *furry* e il ripensamento della propria identità di genere, ma i due piani rimangono distinti, seppur interconnessi. In alcuni casi la libertà di dialogo intorno a certi temi può spingere una persona a discuterne più apertamente; in altri, la ricerca di differenti sfaccettature del sé può anche legarsi a una rinegoziazione della propria identità di genere, ma le dinamiche legate al *gender* sono solo uno dei tasselli che vanno a comporre il quadro complessivo.

La *fursona*: sé stessi, ma non proprio

Come già accennato nel paragrafo precedente, la costruzione della propria *fursona* assume spesso una considerevole importanza per un *furry*, il quale tende a realizzare con questo personaggio una versione più fiduciosa, abile e sicura di sé stesso (Roberts et al. 2015b). Il senso di appartenenza al fandom, unito alla necessità di distinzione (Reysen et al. 2016) passa anche dalla costruzione di una propria *fursona*, attraverso la quale interagire con gli altri membri del fandom (in presenza, se si indossa una *fursuit*, o online attraverso un avatar riconoscibile). È pertanto un qualcosa in più di un semplice OC (*Original Character*, come viene comunemente abbreviato) inventato da un fan, ma questo non è sufficiente, per definire esattamente – e non solo tramite contrasti e opposizioni – quale sia la specificità di una *fursona* e come vada a declinarsi questo specifico ibrido antrozoomorfo.

È lungo e articolato il rapporto fra umani e animali, il cui forte simbolismo costituisce un elemento fondante delle religioni fin dall'antichità (Lévêque 1985), con frequenti e variegata presenze di ibridazioni uomo-animale dalla preistoria (Borić 2007) al medioevo (Steel 2011: 136-178; Sciancalepore 2018) e oltre. Sono altresì presenti innumerevoli riflessioni, nel corso della storia, sul discrimine fra l'essere umano e l'animale (Agamben 2002), un confine che – pur continuamente rinegoziato (Baricalla 2009; Pollo 2016) – rimane tale sia muovendosi attraverso il lungo processo dalla domesticazione (Clutton-Brock 1999) all'attuale, costante, presenza domestica (Haraway 2008), sia, tanto più, in rapporto all'alterità degli animali

selvatici. Questa lunga tradizione, al pari delle variegata posizioni espresse dagli *animal studies* (per una panoramica si veda Calarco 2015), può offrire numerosi spunti di riflessione, soprattutto sul versante simbolico-religioso che può presentarsi in alcuni membri del fandom, ma si tratta di esperienze troppo distanti – per modalità e scopi – dalla creazione di una *fursona* per poter essere effettivamente illuminante su questo processo. Possibili approcci psicologici risultano altrettanto inefficaci e capaci di generare più di una incomprendimento (come nel caso di Probyn-Rapsey 2011 e dell'articolo di risposta di Gerbasi et al. 2011), senza contare che sono più orientati verso analisi del mondo Therian (come Clegg et al. 2019) che dei *furries*.

Può essere allora utile, in questa definizione, partire da alcune testimonianze fornite dagli stessi *furries* a proposito del timore di farsi conoscere per chi si è veramente, il che di solito avviene negli incontri in presenza. Considerando il sopra citato stigma sociale nei confronti dei *furries*, è comprensibile che diverse persone all'interno della community provino o abbiano provato simili sentimenti.⁴ Osservando forum e discussioni sui social emergono numerose storie di ansia e preoccupazione, legate in vario modo alla rivelazione del proprio essere un *furry*, o alla partecipazione in presenza a determinati eventi. Una testimonianza particolarmente significativa è quella di Televassi (2017), che apre il volume *Furries Among Us 2: More Essays on Furries by Furries*. Televassi ricorre al panopticon benthamiano ripreso da Foucault (e poi citato e analizzato in innumerevoli contesti: Elmer 2012) per esprimere il senso di inquietudine sperimentato all'idea di mostrarsi pubblicamente in un meeting *furry*: la costante sensazione di uno sguardo puntato su di essi, uno sguardo giudicante, nel suo caso, di un ipotetico *non-furry*. Egli avrebbe interiorizzato gli effetti di un dispositivo di controllo e sorveglianza (Carmagnola 2015: 13-21) specificamente legato al nascondimento.

4 Condivisi anche da più di un *brony*. Alcuni di loro, per esempio, hanno definito l'esperienza del rivelare la propria 'bronytudine' ad amici e parenti in termini simili al *coming out* LGBTQ, durante un incontro al BronyCon (2014); intervento percepito da alcuni come trivializzante, se non offensivo, verso l'esperienza di *coming out* tradizionalmente intesa (De Carlo 2014).

Questo nascondimento, procede Televassi, deve però esser meglio definito, perché rischia di spostare completamente il centro dell'attenzione, a proposito delle *fursonas* e del perché i *furries* compiano determinate attività. Tecnicamente, una *fursuit* è un travestimento, nasconde la persona che la sta indossando; allo stesso modo, presentarsi online con il nome e il volto della propria *fursona* consente di non essere riconosciuti, di rimanere anonimi, di – nuovamente – nascondersi. Tuttavia, non è questo il senso che i *furries* (o perlomeno molti di loro) attribuiscono a simili pratiche. La *fursona* è un modo per mostrare un sé più intimo, per rendere visibile il modo con cui ci si percepisce, come si è visto. Il *furry* pertanto tende a identificarsi nella sua *fursona*, e non semplicemente a interpretarla, il che distingue tutto ciò dal già citato *cosplaying* ma anche dalle varie forme di giochi di ruolo dal vivo (Ferri e Trenti 2014) e non solo (Williams, Hendricks e Winkler 2006). È una modalità non mimetica di presentazione del sé, che coinvolge anche l'aspetto esteriore attraverso la *fursuit*. In aggiunta, anche nei casi in cui un *furry* non disponga di una *fursuit* completa (cioè nella maggioranza dei casi, considerando i costi), le interazioni in presenza sono comunque mediate dalle singole *fursonas* su un piano anche visivo: per esempio un *furry* può indossare abiti o portare con sé oggetti che caratterizzano la sua *fursona*, oppure può anche semplicemente indossare una spilla (o un badge, o un qualcosa di analogo) in cui viene raffigurata la sua *fursona*. In quest'ultimo esempio non emerge nessuna delle forme di nascondimento citate in precedenza (quella dal vivo tramite *fursuit* integrale e quella online tramite avatar), il che sottolinea come ci sia in realtà un desiderio di mostrarsi per quello che si è, aspetto comprendente la stratificazione aggiuntiva – o l'altra faccia della gemma, per tornare all'immagine usata da Dunn (2019) – derivata dalla *fursona*, ma non va sempre a escludere la propria componente umana, considerata anche nella sua fisicità, di corpo umano che si sottopone agli sguardi altrui.

È questo rimando alla propria natura umana, peraltro, a rendere l'operato dei *furries* antimimetico anche in senso opposto, col venir meno di una piena e totale imitazione di un soggetto non-umano. Anche su questo aspetto, il citato contributo di Televassi (2017) of-

fre uno spunto di riflessione, nel momento in cui cita una regola – poi abbandonata (Miles 2016) – presente nel regolamento dell'edizione 2016 del NordicFuzzCon (la più importante convention *furry* scandinava), secondo cui i partecipanti non potevano rimuovere la testa della propria *fursuit*, durante l'evento, se non per ragioni di salute o sicurezza. Come riporta il comunicato in cui veniva fatto un passo indietro in merito alla suddetta regola, la ragione dietro a quella scelta è stata che “un elemento chiave di [NordicFuzzCon] è sempre stata l'atmosfera (visiva) dell'essere immersi in un paese delle meraviglie *furry* con i propri amici” (Miles 2016). Sicuramente osservare dei *fursuiters* che rivelano la propria testa umana va a spezzare la finzione mimetica che può generarsi in simili ambienti, ma una simile finzione risulta molto più importante in differenti contesti, come può essere un gioco di ruolo dal vivo particolarmente elaborato, o certe performance in cosplay. Ma l'identità *furry*, se così può essere definita, comprende anche ciò che sta sotto alla *fursuit*, anche nei casi in cui tutto ciò può incrinare l'atmosfera da “paese delle meraviglie *furry*”. È probabile che, al NordicFuzzCon, le lamentele per la regola fossero soprattutto legate a questioni di sicurezza, o di percezione di sicurezza, ma l'episodio rimane certamente significativo.

La fursona e il timore della somiglianza

La somiglianza fra *fursonas* è un elemento particolarmente temuto, all'interno del fandom *furry*, oltre che alquanto discusso. Per affrontare questo punto della questione occorre, come in precedenza, osservare prima per un momento una prospettiva più ampia, che riguarda il generale statuto delle fanart, delle immagini postate su siti come DeviantArt e della circolazione su internet di simili contenuti. Il modo più semplice e comune con cui una *fursona* può essere presentata è attraverso uno o più disegni [Fig. 2], essendo qualcosa che chiunque può disegnare o commissionare a un disegnatore attraverso una spesa ridotta. Sull'onda di una generale ignoranza, o di un volontario aggiramento, delle leggi sul copyright a proposito della creatività digitale (Palfrey et al. 2009). Ulteriormente rafforzati dalla



Fig. 2
Un esempio di *fursona* disegnata:
“xN3ekxSuicid3x’s Fursona” by Kyuu-
biTamer, licensed with CC BY-NC 2.0.

costante diffusione di contenuti memetici continuamente rielaborati e ricombinati (Shifman 2014; Lolli 2017; Tanni 2020), simili immagini vengono spesso o ricondivise senza indicarne l’origine o utilizzate come base per la produzione di ulteriori contenuti. Diversi OC e *ponysonas* dei bronny, per esempio, sono semplicemente versioni ricolorate di un personaggio ufficiale della serie: una pratica che – tralasciando la questione del copyright – è malvista anche all’interno della community stessa (si veda, giusto a titolo d’esempio, il video di Tyandaga 2017), in quanto pigra, poco creativa, capace di generare solo personaggi che di “originale” hanno molto poco. In casi come questo, il problema di simili copie è l’eccessiva aderenza al prodotto originale;⁵ il più delle volte questi OC ‘clone’ restano nell’ombra, ma in alcune particolari situazioni hanno ottenuto una considerevole fama – perlopiù negativa e accompagnata da una discreta produzione memetica – come Sonichu, una versione di Sonic the Hedgehog con i colori e la coda del pokémon Pikachu (Knudsen 2016). In altri casi invece, come accennato, la base cui le copie attingono è un altro disegno realizzato da qualche artista e postato sui social, su siti come DeviantArt (o Fur Affinity, per portare un esempio

5 Anche un discostamento eccessivo dai canoni estetici e comportamentali dei personaggi di *MLP: FIM* è tendenzialmente malvisto, comunque: secondo alcuni un buon OC pony è un personaggio che potrebbe essere inserito senza troppi problemi in un episodio canonico della serie (Tyandaga 2014).

specificamente dedicato all’arte *furry*).⁶ Furti e riutilizzi di immagini e personaggi sono un tema piuttosto discusso all’interno del fandom *furry*, con diversi articoli informativi sul tema (per esempio Hile 2019), ma nel loro caso la questione diviene particolarmente sensibile quando si ha a che fare con le proprie *fursonas*. Una recente ricerca di Reysen et al. (2019) è dedicata proprio a osservare come i *furries* tendano a sentir minacciata la loro identità nel momento in cui ritengono che un’altra persona stia copiando la loro *fursona*. Considerate le premesse, le conclusioni dell’esperimento non stupiscono, ma offrono una conferma empirica che può essere affiancata ad altre fonti di natura differente, ottenute consultando le discussioni online dei *furries* stessi sull’argomento. Più un qualcosa è carico di significati simbolici e identitari, più la reazione di negatività colpirà un individuo, nel momento in cui altre persone dovessero copiarlo. La citata ricerca richiama come esempio un precedente studio (Reysen e Puryear 2014) in cui si è osservato che ciò che tende a suscitare maggior rabbia, nel veder copiato il proprio stile, è l’imitazione di un tatuaggio che ha dei significati particolari. E in diversi casi l’investimento affettivo nei confronti di una *fursona* è perlomeno paragonabile a quello di un tatuaggio con un particolare significato affettivo o simbolico, se non superiore.

L’assunto generale di fondo può insomma esser pacificamente accolto, ma tutto ciò non chiarisce effettivamente in quale grado e dinanzi a quali elementi in particolare si attivi questa fobia (e successiva rabbia) del vedere la propria *fursona* copiata da altre persone. Osservando infatti le discussioni online sul tema (come Anon 2015; Lion243 2016; Nova 2016; LucarIo 2017) le risposte sono generalmente legate all’idea che, fin quando non si scade nell’effettivo ‘furto’ o nella copia spudorata, la presenza di *fursonas* simili fra loro non sia fonte di preoccupazione, soprattutto nel caso di un design molto standardizzato di questi personaggi. *Fursonas* di lupi grigi, volpi rosse e draghi blu tendono ad avere molti aspetti in comune anche senza che ci sia stata una copia – o ispirazione – diretta, a meno che

6 Quest’ultimo sito, peraltro, indica esplicitamente che “I contenuti ricalcati, plagati o rubati sono proibiti. Ciò include qualsiasi personaggio fortemente derivato dal personaggio specifico di un altro utente” (Fur Affinity 2020).

non vengano poi differenziati da ulteriori elementi molto peculiari. I numerosi video con lunghe parate di *fursuits* sono sufficienti per rendersene conto, ed è anche per questo che molti personalizzano ulteriormente la propria *fursona* con vestiti o oggetti caratteristici. Quando al contrario si parla di esperienze dirette (Anon 2014), invece che di una generica e ipotetica reazione al furto, diversi commenti mantengono lo stesso tenore, affiancati però da un maggior numero di risposte che lasciano trapelare una certa negatività. Più ci si sposta su storie personali, però, più le risposte si fanno articolate ed emotivamente vibranti. Nei racconti di queste esperienze emerge un intreccio di diversi fattori che caratterizzano la problematicità percepita. Banalmente, uno di questi è l'elemento monetario alla base delle commissioni: “[una volta scoperto il furto,] immediatamente, ho creato un account TikTok per inviar un messaggio e fargli sapere che non avevano il diritto o il permesso di usare un personaggio su cui ho speso un sacco di soldi” (Alldredge 2019). Ma soprattutto è interessante la sottolineatura del profondo legame fra la *fursona* e la persona che vi sta dietro; un legame che rende l'utilizzo di una altrui *fursona* un qualcosa che è quasi paragonabile a un furto di identità: “Se [utilizzando la mia *fursona*] fanno dei video terribili, o fanno qualche osservazione razzista o omofobica ... questo viene associato a ME” (ibidem).

Quest'ultimo aspetto è particolarmente rilevante, anche alla luce di quanto si è detto nel paragrafo precedente. Sebbene sia un fattore importante per molti *furries* mostrare anche l'essere umano 'dietro' alla *fursona*, molti membri del fandom rimangono effettivamente nascosti, per quella che è la loro vera identità. Essi vengono conosciuti, e riconosciuti in giro, dalla loro *fursona* o dalla *fursuit* che indossano. Utilizzare una *fursona* (soprattutto se ben riconoscibile) altrui in contesti come chat di *roleplaying* a sfondo erotico (i commenti a Baronessa 2014, per esempio, affrontano principalmente questo tema) può pertanto generare problematiche ben più gravi dell'essere ingiustamente accusati di aver copiato la *fursona* di qualcun altro (Papabear 2013), o delle lamentele per un generatore automatico di *fursonas* (Kimball 2020). L'elemento di distinzione, l'antimimesi reciproca delle *fursonas*, solitamente ricercato e valorizzato come

elemento di unicità, nel caso di simili appropriazioni può rappresentare un effettivo problema, per il legame biunivoco molto stretto che viene a crearsi fra il personaggio e l'individuo.

Altre (anti)mimesi

Riprendendo i fili degli ultimi due paragrafi, l'operato *furry* non è certamente mimetico nell'accezione con cui il termine è oggi abitualmente inteso: non è imitativo. Non lo è nei confronti del singolo individuo e della sua umanità, e nemmeno nei confronti della propria *fursona*, perché altrimenti tutto si ridurrebbe a una dimensione di cosplaying. Ed è anche non imitativo nella sua ricerca, talvolta ossessiva, di una propria riconoscibilità univoca, nella quale l'imitazione di altre *fursonas* risulta un operato facilmente malvisto, spesso sconsigliato e talvolta apertamente osteggiato o proibito. Il dubbio può allora porsi sull'originaria e più articolata accezione di *mimesis*, impiegata in differenti modi di differenti autori e che significa, “in Pindaro ma anche nella tradizione pitagorica e in Empedocle, non riprodurre la realtà, ma aderire completamente ad essa, in modo quasi da restituirla intensificata” (Diodato, De Caro e Boffi 2009: 16), per citare almeno uno dei suoi specifici sviluppi di significato. In fondo sono qui presenti due elementi della contemporaneità almeno parzialmente comparabili con due aspetti che, nel mondo greco, sono stati strettamente connessi alla *mimesis*: la performance della *fursona* (teatro) e il disegno della *fursona* (pittura). Si tratta tuttavia di un accostamento flebile, epidermico: costruire la propria *fursona* può anche essere una forma di adesione al reale, inteso come scoperta e accettazione di un sé più esteso e compiuto, ma ci si lega al non-concepibile, molto più che al possibile. Ciascuna *fursona* è e deve essere unica proprio perché è il tentativo di concretizzare, di ‘incarnare’, quello che è un ideale individuale, non raggiungibile nella sua essenza ultima, ma esprimibile soltanto attraverso ciò che sta intorno a questo nucleo: passioni, gusti e affinità che si declinano nelle caratteristiche anche visive di un animale antropomorfo. In tal senso, il percorso evolutivo della propria *fursona* va talvolta ad affiancarsi anche a una decostruzione e rinegoziazione della propria identità

di genere, anche grazie alle possibilità offerte da questa community nell'approcciare liberamente il tema. La *fursona* è strettamente individuale ma anche inevitabilmente interstiziale: non è più solo l'umano alla sua base ma non è nemmeno un qualcosa che sia del tutto differente rispetto ad esso, perché per compiere questa transizione completa bisognerebbe riuscire a scavare sotto agli attributi e interessi assegnati a quella *fursona*, raggiungendo un qualcosa che non è tuttavia concepibile appieno, cioè la più intima natura di un essere contemporaneamente altro da sé e appartenente al sé. Anche in tal senso, allora, tutto ciò è decisamente antimimetico, perché si è in presenza di qualcosa che non solo non può essere davvero imitato, ma a cui non si può nemmeno aderire appieno. Quel che si può fare è, nei casi migliori, un percorso interiore che porti ad esteriorizzare in una *fursona* alcune proprie caratteristiche, che magari vengono accolte dall'individuo stesso con maggior consapevolezza se viste su un'altra faccia di quella 'gemma' che comprende le sfaccettature di un soggetto; augurandosi che, nel mostrare qualcuna di queste facce nascoste, esse non vengano copiate da altri individui.

BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN G. (2002), *L'aperto. L'uomo e l'animale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- AMENDOLA A., TIRINO M. (2018), "Il cosplay e le culture giovanili: interazione sociale, emozioni mediali e performance identitarie", in *Culture e Studi del Sociale*, vol. 3, n. 1, pp. 57-71.
- BARICALLA V. (2009) (a cura di), *Animali ed ecologia in una rilettura del mondo al femminile*, Perdisa, Bologna.
- BAILEY J., HARVEY B. (2017), "'That Pony is Real Sexy': My Little Pony Fans, Sexual Abjection, and the Politics of Masculinity Online", in *Sexualities*, vol. 22, n. 3, pp. 325-342.
- BORIĆ D. (2007), "Images of Animality: Hybrid Bodies and Mimesis in Early Prehistoric Art", in RENFREW C., MORLEY, I. (eds.), *Image and Imagination: A Global Prehistory of Figurative Representation*, The McDonald Institute for Archaeological Research, Cambridge, pp. 89-105.
- BUTLER J. (1993), *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*, Routledge, New York-London.
- Id. (1999), *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, New York-London.
- CALARCO M. (2015), *Thinking Through Animals. Identity, Difference, Indistinction*, Stanford University Press, Stanford.
- CARMAGNOLA F. (2015), *Dispositivo. Da Foucault al gadget*, Mimesis, Milano-Udine.
- CASTAÑEDA III J.T. (2015), *Queering the "Furry Fandom": Hypermediated Realism in the Anthropomorphic Cyberculture*, paper presented at the 86th Annual Southwestern Anthropological Association Conference, Long Beach, California.
- CLEGG H., COLLINGS R., ROXBURGH E. C. (2019), "Therianthropy: Wellbeing, Schizotypy, and Autism in Individuals Who Self-Identify as Non-Human", in *Society & Animals*, vol. 27, n. 4, pp. 403-426.
- CLUTTON-BROCK J. (1999), *A Natural History of Domesticated Mammals. Second Edition*, Cambridge University Press, Cambridge.
- CUSACK C. M. (2016), "Spirituality and Self-Realisation as 'Oth-

er-than-Human': the Otherkin and Therianthropy Communities", in CUSACK C. M., KOSNÁČ P. (eds.), *Fiction, Invention and Hyper-reality. From popular Culture to Religion*, Routledge, London, pp. 40-57.

DIODATO R., DE CARO E., BOFFI G. (2009), *Percorsi di estetica. Arte, bellezza, immaginazione*, Morcelliana, Brescia.

DUNN J. (2019), "Self as Gem, Fursona as Facet(s): Constructions and Performances of Self in Furry Fandom", in *Award Winning Anthropology Papers*, 5.

EDWARDS P., CHADBORN D. P., PLANTE C., REYSEN S., REDDEN M. H. (2019), *Meet the Bronies: The Psychology of Adult My Little Pony Fandom*, McFarland, Jefferson.

ELMER G. (2012), "Panopticon-Discipline-Control", in BALL K., HAGGERTY K. D., LYON D. (eds.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Routledge, New York-London, pp. 21-29.

FERRI G., TRENTI L. (2014) (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Larp Symposium, Bologna.

FUR AFFINITY (2020), *Upload Policy*, <https://www.furaffinity.net/aup> (02 settembre 2020).

GALLARDO LINARES, F. J. (2013a), "Construcción de la identidad furry. Intersticios", in *Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, vol. 7, n. 1, pp. 141-154.

Id. (2013b), "Identidad furry en España y sus prácticas de género. Un análisis crítico del discurso", in *Aposta. Revista de ciencias sociales*, vol. 57, pp. 1-26.

GERBASI K. C., PAOLONE N., HIGNER J., SCALETTA L. L., BERNSTEIN P. L., CONWAY S., PRIVITERA A. (2008), "Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)", in *Society and Animals*, vol. 16, pp. 197-222.

GERBASI K. C., SCALETTA L. L., PLANTE C. N., BERNSTEIN P. L. (2011), "Why so FURious? Rebuttal of Dr. Fiona Probyn-Rapsey's Response to Gerbasi et al.'s 'Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)'" , in *Society & Animals*, vol. 19, n. 3, pp. 302-304.

Id., FEIN E., PLANTE C. N., REYSEN S., ROBERTS S. E. (2017), "Fur-

ries, Therians and Otherkin, Oh My! What Do All Those Words Mean, Anyway?" , in HOWL T. (Ed.), *Furries Among Us 2: More Essays on Furries by Furries*, pp. 142-161, Thurston Howl Publications, Lansing, pp. 142-162-176.

GRIVELL T., CLEGG H., ROXBURGH E. C. (2014), "An Interpretative Phenomenological Analysis of Identity in the Therian Community", in *Identity*, vol. 14, n. 2, pp. 113-135.

GUERRIER J. D. (2014), *Bringing Out the Animal in Me: An Examination of Art and the Individual Within the Furry Subculture*, Senior Honors Projects, Degree of Bachelor of Arts, James Madison University.

HALE M. (2014) "Cosplay: Intertextuality, Public Texts, and the Body Fantastic", in *Western Folklore*, vol. 73, n. 1, pp. 5-37.

HARAWAY D. (2008), *When Species Meet*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

HEALY M. J., BEVERLAND M. B. (2013), "Unleashing the Animal Within: Exploring Consumers' Zoomorphic Identity Motives", in *Journal of Marketing Management*, vol. 29, n. 1-2, pp. 225-248.

Id., BEVERLAND M. B. (2016), "Being Sub-Culturally Authentic and Acceptable to the Mainstream: Civilizing Practices and Self-Authentication", in *Journal of Business Research*, vol. 69, n. 1, pp. 224-233.

HILLS M. (2014), "From Dalek Half Balls to Daft Punk Helmets: Mimetic Fandom and the Crafting of Replicas", in *Transformative Works and Cultures*, vol. 16.

KOSNÁČ P. (2017), "The Development of Spirituality in the Brony Community", in CUSACK C. M., KOSNÁČ P. (Eds.), *Fiction, Invention and Hyper-Reality. From Popular Culture to Religion*, Routledge, London, pp. 79-99.

LÉVÊQUE P. (1985), *Bêtes, dieux et hommes. Introduction aux premières religions*, Messidor, Paris.

LOLLI A. (2017), *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Effequ, Firenze.

MAASE J. W. (2015), "Keeping the Magic: Fursona Identity and Performance in the Furry Fandom", in *Masters Theses & Specialist Projects*, Paper 1512.

- MAKYO (2017), "Gender: Furry", in HOWL T. (ed.), *Furries Among Us 2: More Essays on Furries by Furries*, Thurston Howl Publications, Lansing, edizione Kindle.
- MORGAN M. (2007), *Creature Comfort: Anthropomorphism, Sexuality, and Revitalization in the Furry Fandom*, M. A. Thesis, Mississippi State University.
- O'CALLAGHAN S. (2015), "Navigating the "Other" World: Cyber-Space, Popular Culture and the Realm of the Otherkin", in *Culture and Religion*, vol. 16, n. 3, pp. 253-268.
- PALFREY J., GASSER U., SIMUN M., BARNES R. F. (2009), "Youth, Creativity, and Copyright in the Digital Age", in *International Journal of Learning and Media*, vol. 1, n. 2, pp. 79-97.
- PLANTE C. N., ROBERTS S. E., REYSEN S., GERBASI K. C. (2015), "'By the Numbers': Comparing Furries and Related Fandoms", in HOWL T. (Ed.), *Furries Among Us: Essays on furries by the Most Prominent Members of the Fandom*, Thurston Howl Publications, Nashville, pp. 106-126.
- Id., REYSEN S., ROBERTS S. E., GERBASI K. C. (2016), *FurScience! A Summary of Five Years of Research from the International Anthropomorphic Research Project*, FurScience, Waterloo, Ontario.
- Id., ROBERTS S. E., REYSEN S., GERBASI K. C. (2017), "Say It Ain't So: Addressing and Dispelling Misconceptions About Furries", in HOWL T. (Ed.), *Furries Among Us 2: More Essays on Furries by Furries*, Thurston Howl Publications, Lansing, pp. 142-161.
- POLLO S. (2016), *Umani e animali: questioni di etica*, Carocci, Roma.
- PROBYN-RAPSEY F. (2011), "Furries and the Limits of Species Identity Disorder: A Response to Gerbasi et al.", in *Society & Animals*, vol. 19, n. 3, pp. 294-301.
- REYSEN S., PURYEAR C. (2014), "Victims' Reactions to the Interpersonal Threat to Public Identity Posed by Copycats", in *Interpersona*, vol. 8, pp. 100-114.
- Id., SHAW J. (2015), "Sport Fan as the Default Fan: Why Non-Sport Fans are Stigmatized", in *The Phoenix Papers*, vol. 2, n. 2, pp. 234-252.
- Id., PLANTE C. N., ROBERTS S. E., GERBASI K. C. (2016), "Optimal

- Distinctiveness and Identification with the Furry Fandom", in *Current Psychology*, vol. 35, n. 4, pp. 638-642.
- Id., PLANTE C. N., ROBERTS S. E., GERBASI K. C. (2019), "My Animal Self: The Importance of Preserving Fantasy-Themed Identity Uniqueness", in *Identity: An International Journal of Theory and Research*, vol. 20, pp. 1-8.
- ROBERTS S. E., PLANTE C. N., GERBASI K. C., REYSEN S. (2015a) "The Anthrozoomorphic Identity: Furry Fandom Members' Connections to Nonhuman Animals", in *Anthrozoös*, vol. 28, n. 4, pp. 533-548.
- Id., PLANTE C. N., GERBASI K. C., REYSEN S. (2015b), "Clinical Interaction with Anthropomorphic Phenomenon: Notes for Health Professionals About Interacting with Clients Who Possess This Unusual Identity", in *Health & Social Work*, vol. 40, pp. 42-50.
- Id., PLANTE C. N., REYSEN S., GERBASI K. C. (2016), "Not all Fantasies are Created Equal: Fantasy Sport Fans' Perceptions of Furry, Brony, and Anime Fans", in *The Phoenix Papers*, vol. 2, n. 1, pp. 40-60.
- RODRIGUEZ D. (2016), *Fursonas: The Story of Furry Fandom*, Documentary.
- SATINSKY E., GREEN D. N. (2016), "Negotiating Identities in the Furry Fandom Through Costuming", in *Critical Studies in Men's Fashion*, vol. 3, n. 2, pp. 107-123.
- SCIANCELEPORE A. (2018), *Il cavaliere e l'animale. Aspetti del teriomorfismo guerriero nella letteratura francese medievale (XII-XIII secolo)*, Edizioni Università di Macerata, Macerata.
- SHIFMAN L. (2014), *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge (Ma).
- STEEL K. (2011), *How to Make a Human: Animals and Violence in the Middle Ages*, Ohio State University Press, Columbus.
- TELEVASSI (2017), "The Importance of Being Seen: Foucault, Furries and the Dual-Exchange of (In)visibility", in HOWL T. (ed.), *Furries Among Us 2: More Essays on Furries by Furries*, Thurston Howl Publications, Lansing, pp. 9-18.
- TANNI V. (2020), *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Nero, Roma.

SITOGRAFIA

- ALLDREDGE A. (2019), *My first time having a character stolen...*, <https://runesfurryblog.wordpress.com/2019/02/13/my-first-time-having-a-character-stolen/> (18 settembre 2020).
- ANON (2014), *Has anyone here ever had their fursona stolen or copied?*, https://www.reddit.com/r/furry/comments/22or09/has_anyone_here_ever_had_their_fursona_stolen_or/ (18 settembre 2020).
- ANON (2015), *What are your thoughts on fursona/design theft?*, https://www.reddit.com/r/furry/comments/34fz1j/what_are_your_thoughts_on_fursonadesign_theft/ (18 settembre 2020).
- BARONESSA (2014), *I hate fursona theft!*, <https://www.weasyl.com/~baronessa/submissions/773727/i-hate-fursona-theft> (18 settembre 2020).
- BRONYCON (2014), *Coming Out of the Stable — BronyCon 2014*, <https://www.youtube.com/watch?v=aO-qxUM9Rg4> (18 settembre 2020).
- CAMBRIDGE DICTIONARY (n.d.), *Furry*, <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/furry> (18 settembre 2020).
- DE CARLO G. (2014), *The problem with bronies: a look at the corruption of "My Little Pony: Friendship is Magic"*, <http://www.citypaper.com/blogs/noise/bcp-the-problem-with-bronies-20140801-story.html> (18 settembre 2020).
- HILE K. (2019), *Debunking Furry Misconceptions about Copyright — guest post by Grubbs Grizzly*, <https://dogpatch.press/2019/06/28/misconceptions-copyright-grubbs-grizzly/> (18 settembre 2020).
- KIMBALL W. (2020), *The Internet Furry Drama Raising Big Questions About Artificial Intelligence*, <https://www.gizmodo.com.au/2020/05/the-internet-furry-drama-raising-big-questions-about-artificial-intelligence/> (18 settembre 2020).
- KNUDSEN F. (2016), *Sonichu e Christian Weston Chandler (CWC) — Down the Rabbit Hole*, <https://www.youtube.com/watch?v=5IPtLvX-O8hs> (18 settembre 2020).

- LION243 (2016), *Advice on how to "not copy someone else's fursona"*, https://www.reddit.com/r/furry/comments/4034xe/advice_on_how_to_not_copy_someone_elses_fursona/ (18 settembre 2020).
- LUCARIO (2017), *Is it considered copying if _____*, https://www.reddit.com/r/furry/comments/6so73d/is_it_considered_copying_if/ (18 settembre 2020).
- MILES (2016), *Statement on the NordicFuzzCon headless fursuits policy*, <https://forum.nordicfuzzcon.org/posts/t920-Statement-on-the-NordicFuzzCon-headless-fursuits-policy> (18 settembre 2020).
- NOVA (2016), *Nearly Identical Looking Fursona*, <https://phoenix.corvidae.org/topic/3903-nearly-identical-looking-fursona/> (18 settembre 2020).
- ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY (n.d.), *Furry*, https://www.etymonline.com/word/furry#etymonline_v_33493 (18 settembre 2020).
- PAPABEAR (2013), *Accused of stealing his fursona*, <https://www.ask-papabear.com/letters/accused-of-stealing-his-fursona> (18 settembre 2020).
- TURNER J. (2013), *2013 State of the Herd Report*, <http://www.herd-census.com/2013%20STATE%20OF%20THE%20HERD%20REPORT.pdf> (18 settembre 2020).
- Id. (2014), *2014 State of the Herd Report*, <http://www.herd-census.com/2014%20STATE%20OF%20THE%20HERD%20REPORT.pdf> (18 settembre 2020).
- TYANDAGA (2014), *MLP:FiM — How To Make a Good Pony "OC"*, https://www.youtube.com/watch?v=qPPCeMNaN_c (18 settembre 2020).
- Id. (2017), *MLP:FiM — Why Recolour OC's are TERRIBLE!*, <https://www.youtube.com/watch?v=S0nTjfnIC7I> (18 settembre 2020).
- WILLIAMS J. P., HENDRICKS S. Q., WINKLER W. K. (2006) (eds.), *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, McFarland, Jefferson.