

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
ARTES VISUAIS - LICENCIATURA**

**LUCAS SILVEIRA DE OLIVEIRA**

**CULTURA FURRY E ENSINO DE ARTES VISUAIS:  
CONTEXTOS PREOCUPADOS COM A INCLUSÃO  
DE REFERENCIAIS ACOLHEDORES**

**GOIÂNIA  
2024**



UFG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)s autor(a)(es)(as): **Lucas Silveira de Oliveira**

Título do trabalho: **Cultura Furry e ensino de Artes Visuais: contextos preocupados com a inclusão de referenciais acolhedores**

### 2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [ X ] SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Elinaldo Da Silva Meira, Professor do Magistério Superior**, em 24/01/2024, às 17:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Silveira De Oliveira, Discente**, em 01/02/2024, às 18:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4327221** e o código CRC **C619BBAA**.

LUCAS SILVEIRA DE OLIVEIRA

**CULTURA FURRY E ENSINO DE ARTES VISUAIS:  
CONTEXTOS PREOCUPADOS COM A INCLUSÃO  
DE REFERENCIAIS ACOLHEDORES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como  
quesito parcial para obtenção do título de licenciado  
em Artes Visuais, da Faculdade de Artes  
Visuais (FAV), da Universidade Federal de Goiás  
(UFG), sob a orientação do Prof. Dr. Elinaldo da  
Silva Meira.

**GOIÂNIA**

**2024**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

OLIVEIRA, Lucas Silveira de  
Cultura furry e ensino de artes visuais [manuscrito] : contextos preocupados com a inclusão de referenciais acolhedores / Lucas Silveira de OLIVEIRA. - 2024.  
59 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. ELINALDO DA SILVA MEIRA.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais, Goiânia, 2024.  
Bibliografia.  
Inclui fotografias, lista de figuras.

1. antropomorfização. 2. identidades. 3. ambiente escolar. I. MEIRA, ELINALDO DA SILVA, orient. II. Título.

CDU 7



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) dezesseis dia(s) do mês de janeiro do ano de 2024 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “**Cultura Furry e ensino de Artes Visuais: contextos preocupados com a inclusão de referenciais acolhedores**”, de autoria de **Lucas Silveira de Oliveira**, do curso de Artes Visuais - Licenciatura, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo Prof. Dr. Elinaldo da Silva Meira com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos (FAV/UFG) e o Prof. Dr. Luiz Henrique Arantes Araújo Olivieri (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Elinaldo Da Silva Meira, Professor do Magistério Superior**, em 24/01/2024, às 17:02, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Noeli Batista Dos Santos, Professora do Magistério Superior**, em 29/01/2024, às 11:58, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Henrique Arantes Araujo Olivieri, Professor do Magistério Superior**, em 02/02/2024, às 12:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **4327220** e o código CRC **93CAAD88**.

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente minha mãe Jane Martins Silveira, e a professora Lílian Ucker Perotto e a Rita Andrade!

Agradecer à Profa. Dra. Noeli Batista dos Santos, com quem tive o prazer de trabalharmos juntos em outros projetos e ao Prof. Dr. Luiz Henrique Arantes Araújo Olivieiri, pela presença enquanto membros de avaliação em minha banca de TCC.

Ao querido Prof. Dr. Elinaldo da Silva Meira, pela orientação, na fase final do trabalho.

Agradecer também minha Tia Jennifer Martins com quem tive o prazer de sentar lado a lado para explicar o que é Furry além de me ajudar quando meu computador quebrou. Minha Prima Emily por me fornecer o notebook dela para fazer a apresentação para o TCC.

Agradecer aqueles que se interessaram e me perguntavam sobre o TCC.

Agradecer aqueles que não entenderam e eu tive o prazer de explicar por que esses dois últimos que me ajudaram com a vontade de imersão que tive de trabalhar com esse material.

À Profa. Dra. Leda Maria de Barros Guimarães, pelas orientações iniciais.

Quero agradecer também a todos que eu mantive contato no ambiente do campus samambaia, aqueles primeiros semestres desesperadores e encantadores, a magia daqueles campos verdes do campus quanto o estacionamento de terra batida. O segundo andar da FAV com suas redinhas loucas por uma soneca urgente! A biblioteca também com seus computadores.

Os campos de estágio, que tive o prazer de reger, dar uma aula também para os estudantes do ensino fundamental 4º ano e 5º ano do Ensino Fundamental bem como no Nono Ano tive o prazer de assistir a aula sobre Egito de novo e minhas aulas de História da Arte. Professor Luiz! Professora Anair, Patrícia Bueno, Professor Glayson, Professora Kelly, Professor Alexandre, Professor Rocha, Professor Marcelo Brice, Professor Dom. Professora Alice! Professora Kelly! Professor Luiz!

Agradecer ao colega João, Erasmo, Margarida, Mariana, Lucas Liandro, Ana Clara Paniago, Rubens, Acsa, Lia, Renato.

Quero finalizar agradecendo a minha irmã @izacomz que é tudo pra mim, e que estamos juntos! Meu irmão! @erondypsicologia que tive o prazer de assistir sua defesa de TCC quando estava na Filosofia há muito tempo atrás.

Agradecer aos terceirizados que em momentos que eu não tinha nem um copo de plástico para mim pude pegar um de vidro na cozinha, e também nos momentos de trânsito por aí sempre em uma universidade bem cuidada, patrimônio público.

Agradecer aqueles colegas de infância fundamentais com que brinquei até!

Agradecer as amigas Furies que fiz nesse tempo no Facebook como Keto Pagano, Dot Awo, Liam O'Malley King, Finfoka Starman e a Laga Kemono.

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo tratar da cultura Furry. Nasceu da empatia de seu autor com esta prática cultural contemporânea, e percebida enquanto uma possibilidade investigativa no decorrer da formação no curso de Licenciatura em Artes Visuais. Nascida do contexto dos anos 1970 nos Estados Unidos e amplamente disseminada com o advento da rede mundial de computadores, os Furrries estão presentes desde as formas desenhadas às representações como fantasias; em todas estas representações destacam-se as formas *fofas*, graciosas, porém, para além disto, há muito trabalho, e a mobilização de formas de expressão derivadas. Adotou-se neste trabalho um caráter ensaístico, por entendê-lo como a forma que melhor pudesse contar desta experiência.

**Palavras-chave:** furry; antropomorfização; identidades; ambiente escolar.

## **ABSTRACT**

This work aims to address furry culture. It was born from its author's empathy with this contemporary cultural practice, and perceived as a research possibility during training in the Bachelor of Visual Arts. Born in the context of the 1970s, in the United States, and widely spread with the arrival of the global computer network, Furrries are present from drawn forms to representations as costumes; In all these representations the cute and graceful forms stand out, however, beyond this, there is a lot of work and mobilization of derived forms of expression. An essayistic character was adopted in this work, as it was understood as the best way to tell this experience.

**Keywords:** furry; anthropomorphization; identities; school environment.

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1:** Twilight Sparkle

**Figura 2:** Applejack

**Figura 3:** Pinkie Pie Tocando Saxofone

**Figura 4:** Capa do fanzine da Confurence 2

**Figura 5:** Skilltaire de Mark Merlino

**Figura 6:** Rainbow Dash

**Figura 7:** Fluttershy

**Figura 8:** Pinkie Pie e Fluttershy

**Figura 9:** Tabela de Referência - Fursona

**Figura 10:** Tabela de Referência - Fursona

**Figura 11:** Sasuke Uchiha - Furry Feral

**Figura 12:** Sakura - Furry Feral

**Figura 13:** Fursuit Realista

**Figura 14:** Rarity

**Figura 15:** Bombom

**Figura 16:** Identidade visual da SOS Vida Pet

**Figura 17:** Yuki The Kemono Fox

**Figura 18:** Caio Nunes e Keto Pagano

**Figura 19:** Prisma Arco-Íris

**Figura 20:** Prisma Arco-Íris (à esquerda) na FurFest 2022

**Figura 21:** Participantes na FurFest 2022

**Figura 22:** Orlando Junior e Alex Baker

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b>	11
1	<b>FURRY</b>	13
1.1	QUEM SÃO OS FURRIES?	17
1.1.1	O QUE QUEREM	19
1.2	CRONOLOGIA FURRY	19
	ANOS 1970	20
	ANOS 1980	22
	1988: COMIC-CON	24
	ANOS 1990	26
	ANOS 2000	31
1.3	FURRY: POR QUE E PARA QUEM?	33
1.3.1	VIVÊNCIAS COM A MILET: A AMIZADE É MÁGICA	36
2	<b>POR QUE NÃO FURRY?</b>	38
2.1	MINHA HISTÓRIA COM FURRY	39
2.2	ARENA DAS PRÁTICAS IDENTITÁRIAS	42
2.2.1	ALGUNS PONTOS SOBRE A PRÁTICA	44
2.3	BRASILFURFEST	48
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	54
	<b>BIBLIOGRAFIA</b>	59

## INTRODUÇÃO

Talvez alguns dos termos que usaremos nesta pesquisa lhe sejam novos. Por mais que durante o texto trataremos de cada um, optamos por iniciar com um tipo de pequeno vocabulário básico, no qual apresentamos os seguintes conceitos:

O que é:

**COSPLAY:** Prática de produzir vestimenta fantasia específica de um personagem, bem como o seu uso.

**FUR** prefixo que designa **FURRY**

**FURSONA** é o personagem Furry, é aquele que é apresentado, representa o Furry; é como as pessoas no Fandom vão te chamar.

**FURSUIT** é um traje peludo ou com escamas e serve para representar melhor o Fursona

**FANDOM** são as pessoas que se organizam em torno de um domínio de fãs, e a Furry Fandom é a reunião de Furies como os colaboradores e os protagonistas.

**PROTOGEN** é um tipo de Furry robô que mostra seu rosto a partir de um display na face.

**ROLE PLAY** é interpretação de papéis; é como os Furies brincam com outros Furies.

**REFERENCE SHEET:** Tabela de referência do Fursona com características e comportamento.

Optamos por grafar estas palavras, no decorrer do texto, com iniciais em maiúsculas, pois esta tem sido a prática adotada no meio.

Esta pesquisa se organiza em três momentos, buscaremos apresentar o universo Furry, sua história, seus modos de organização coletivos e o que nos acenam para a sensibilização artística. Esta pesquisa nasceu do interesse pessoal ao perceber que há possibilidades em aproximar o mundo Furry ao mundo do ensino de artes visuais a partir de um olhar sobre referenciais acolhedores.

## 1 FURRY

Furry é uma palavra que vem do inglês, e significa peludo. No contexto da cultura contemporânea é um tipo de arte, é a criação de um personagem antropomórfico, que agrega características animais, as quais preservam em sua forma e que se misturam às formas humanas. Os Furrries estão presentes em tirinhas, literatura fantástica, ficção científica, gibis e num vasto conjunto de expressões das artes digitais, mas também, em forma de trajes peludos e também fofos, em que papéis são interpretados dentro desta experiência. Neste contexto, várias atividades do mundo Furry são unidas à Fandom Furry, ou seja, à comunidade de apreciadores da cultura Furry. Estas comunidades são tanto nacionais, quanto internacionais, com personagens únicos com características anatômicas fantásticas. Com a confecção da Fursuit ou mesmo do Reference Sheet, segue uma tendência de universalização das características dos Furrries.

**Figura 1** – Twilight Sparkle



Fonte: Facebook pessoal do autor, Mane 6 (Twilight, Applejack, Pinkie Pie, Rainbow Dash e Fluttershy e Rarity), entrando em grupos de Bronies pelo Facebook.

Furry é essa mistura “fofa” de humanidade com seres da vida animal. Lembrando que não estamos lidando com as feras do coliseu da Roma(Desta forma mais realista), mas daqueles, por vezes domesticados e que nos afetam.

Os fursonas possuem características antropomórficas e desempenham diferentes ações cotidianas como qualquer ser humano e cada um tem um nome. Pode ter pelos ou escamas ou ser OC (Original Character), que é um personagem original e que não necessariamente representa a si mesmo.

Atualmente muitas pessoas seguem o rumo da animação na cultura Furry, mas há também os que preferam ir para a confecção de Fursuits, que são as fantasias de animais antropomorfizados, sendo que as mais elaboradas, assemelham-se a mascotes como aqueles que aparecem em campanhas de publicidade, em jogos, só que mais adultos.

Dentro da animação o mais importante é a atribuição de vida e também originalidade ao seu Fursona, geralmente mamíferos, ou criaturas ficcionais, com a habilidade de fala e expressões. Também pode-se investir dinheiro com a divulgação desta expressão, a ser mostrado em lugares, e também pode-se adicionar estas representações a outras, unindo-se com outros personagens.

**Figura 2 – Applejack**



Applejack é uma égua antropomorfizada.  
Fonte: Incredible Character Applejack

## 1.1 QUEM SÃO OS FURRIES?

Furry trata-se de uma subcultura urbana, na qual se reúnem todos os que possuem afinidade pela temática em diferentes atividades: diálogo, brincadeira do Role Play, compartilhar uma diversidade de obras como animações, performances, desenho, pintura, escultura, gravura, história em quadrinhos, vestuário, acessórios como uma orelha de gatinho ou um rabinho de raposa e até garras, jogos, bichos de pelúcia, assistir filmes, e expressões de afetividade no seu animal de estimação.

Os Furrries possuem características peculiares, não só a fisionomia mas também sua Fursuit, algumas são Fursuits de Robôs (Protogen), sombras, dragão, traje peludo ou com escamas. Pessoas vindas das regiões mais diversas do mundo performam suas fursonas e se expressam da melhor maneira para que todos fiquem encantados, pelos deuses pelos por sua graça que entendam, sintam o prazer de um personagem amado para te abraçar. Sintam a presença da personagem, sua humildade e capacidade de nos emocionar, que gostem da sua Fursuit, que também trajam roupinhas (por cima da Fursuit ela pode acompanhar uma peça de roupa) que as pálpebras estejam harmonizadas com o humor do Fursuites.

Na maioria dos casos, patrocinam seu Fursona e investem muito esforço em adotar seu personagem. Os Furrries participam de reuniões por todo mundo em uma comunidade que recebe o nome de Fandom. A Furry Fandom, portanto, é um domínio de fãs (ou Fã-Clube), que por sua afinidade se reúnem e produzem objetos artísticos e brincadeiras. Essas referências animais que são compartilhadas, muitas vezes da Disney ou do Studio Ghibli, são referências de bastante sucesso, mas a cultura Furry nem sempre foi só isso, o que ocorria eram Funny Animals, que eram mais infantis mais que agradavam a adultos. O Fandom é a organização dos Furrries. Os Furrries se reúnem, na maioria são pessoas que se identificam como LGBTQIAPN+, o que vai criar um ambiente comum de trocas; é mais que um ambiente comum, é um ambiente onde há o interesse mútuo de saber mais sobre

o que você gosta, dessa forma, agrega diversas formas de expressão inclusive Vampiros e Steam- Punkers, afinal Furry também é Cosplay.

Furry é um modo de expressar amor pelos animais: desenhando, pintando, esculpindo, animando, performando, gravando. E existe um grupo, que também é considerado Furry, mas ocorre à parte, que são os Bronies, um conjunto de fãs apaixonados pela série de desenhos animados My Little Pony, de 2010.

**Figura 3** - Pinkie Pie Tocando Saxofone



Fonte: Cyan Lightning - **Epic Sax Mare** – Pinkie Pie Playing Saxophone

No mundo Furry um personagem não vive sozinho; há um contato com outro personagem ou outros personagens e suas relações. São Personagens que possuem o capital humano, sendo que a criação do personagem é algo muito complexa.

Na criação de um Fursona, pode utilizar folha A4, desenhos com características Furry, palavras contextualizadas, cores primárias e secundárias. Ter o cuidado com o fundo e figura para não *confundir com a imagem em primeiro plano*.

### 1.1.1 O QUE QUEREM?

São um grupo de fãs que se envolvem em referências antropomórficas para poderem, em uma diversidade de práticas específicas, apreciar arte, notícias, experiências com a Fandom e brincar de (Role-Play), um jogo *ecológico* de interpretação de papéis, performando personagens. Os fãs são identificados com os Fursonas (Persona Furry) incorporando características de seu animal em uma identidade alternativa. Utilizando vestimentas, fantasia e acessórios se reúnem para o jogo ecológico, que nesse caso é o Role Play. Muitos Furrries são ativistas pelos direitos dos animais.

## 1.2 CRONOLOGIA FURRY

*O Fandom: Um Documentário Furry*<sup>1</sup>, direção de Ash Kreis e Eric Risher, com estreia em julho de 2020, é importante documentário que permite um panorama dos

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iv0QaTW3kEY>. Acesso em 10 out 23.

cenários que historicamente vão culminar na cultura Furry desde os seus inícios na década de 1970 no contexto cultural dos Estados Unidos. A obra passa por vários Fandoms. A cronologia Furry apresentada a seguir parte dos dados apresentados neste documentário.

## **ANOS 1970**

Seria impreciso indicar uma única origem dos Furrries; a afinidade por animais é uma característica de respeito ancestral praticada desde os primórdios, seja ele em todos os seus contatos conosco um conhecimento cotidiano de identificação e empatia que ocorre em uma relação de troca de saberes e cuidados. É certo que também a maioria dos Furrries inicialmente são homens, mas é certo que por volta dos anos 1970, nos EUA, a Disney fazia bons filmes que inspiravam crianças.

Na Califórnia já haviam nascidos os Geeks (nerd de ficção científica) Rod O' Riley, Mark Merlino e Fred Patten esses seriam os antepassados do Furry Americano e entrariam em contato com outros fãs, de ficção científica e animes japoneses sempre abordando as pautas dos direitos dos animais e causas dos homossexuais. Começaram a se reunir em festas nos quartos de hotéis para produzir, discutir e trocar artes de ficção científica e também por seu gosto comum com a arte antropomórfica e modo de vida comuns (Room Parties). Esses em convenções Anthro, Anime, Ficção Científica e Brincadeiras de Faz de Conta se descobriram uns aos outros nesses espaços extáticos todos compartilhando sua estética em comum. Essas obras vinham como fruto do trabalho necessários ao clima de ansiedade que prevalecia nos EUA com a recessão, mas não se limitou apenas a esse país. Havia antropomorfos já em todas as partes do mundo com muito material como mangás e animes.

Rod O' Riley (1964) já era conhecido como o Geek de sua família, sua principal referência é o filme Bambi de 1942. Ele vivia na Califórnia, próximo a Hollywood, e sua família o tinham como estranho no ninho, e após descobrir a Fandom Anthro (ainda não era Furry e sim Anthro) se uniu as pessoas que se identificavam com o tema.

Mark Merlino (1952) é um Geek de ficção científica, filho de oficiais da Marinha dos Estados Unidos, é conhecido na Anthro Fandom como Syls Sable (Sysable). Em 1958, muda-se para Califórnia, para Garden Grove, e leva consigo referências da animação Robin Hood (1973). Mark vai organizar, em 1977, a primeira reunião para falar do tema Cartoon/Fantasy Organization (C/FO, Quadrinhos e Fantasia Organização. Ele foi o criador da Doninha alienígena com antenas que vai aparecer também em uma animação stop-motion e o seu grupo era basicamente sobre Sci-Fi (ficção científica) e anime (animação japonesa) que ainda estavam no underground. A residência de Mark é hoje um museu e biblioteca Furry. Nesse local foram realizadas a C/FO por cinco anos. Rod participou dos eventos e se tornaram um casal e fundadores da Fandom Furry.

Fred Patten (1940-2018), escritor, crítico de mídia, editor e organizador de Fandoms, também um dos fundadores do Fandom Furry. Vivia no sudeste da Califórnia, ele apresenta uma vasta documentação necessária para solidificar as primeiras manifestações *Antro*, e suas teorias. Que vai mostrar as origens das animações como *Kimba the White Lion* (Kimba, o Leão Branco) largamente bem sucedida nos EUA, com origem japonesa de título *Jungle Taitei*.

## **ANOS 1980**

Loscon (1980) foi a convenção local de ficção científica, sul da Califórnia. Seria a primeira convenção que Rod O' Riley participaria. Summercat, colecionador de quadrinhos, considera que Rod e Mark são os pais da Furry Fandom, diz que Funny Animals não são apenas para o público infantil, chegando a agradar aos adultos.

Cooner, artista e animador, diz que nessa época os quadrinhos tinham que ser em preto e branco, super heróis basicamente, mas que existiam esses grupos de artistas diferentes. Anos depois, quando trabalhava para TV, na Disney, nos anos 90, os executivos da Disney e nos outros estúdios, sabiam sobre os Furrries. e eles não simpatizavam com o movimento principalmente porque a divulgação da arte não tinha intenção lucrativa.

Joe Strike, autor do livro *Furry Nation*<sup>2</sup>, destaca a visão de desinibição, exuberância e imaginação dos personagens. Kagemushi Uncle Kage, pesquisador e químico, nos conta que a fandom começou com uma pintura de Steve Gallacci que é engenheiro militar, que criou um personagem Furry, um piloto em uma nave futurística. Strike também criou a Albedo Antropomorfics uma história em quadrinhos Furry.

Por volta de 1980, surgiu as primeiras festas Furry, as quais ocorriam em quartos de hotel para discutir sobre a história de Gallacci. O termo Furry se popularizou bastante, e em Westercon, 1986, o termo Furry se consolida. O computador pessoal e a internet e a revolução da comunicação em massa, divulgou e proporcionou o crescimento do Fandom.

Começaram nos anos de 1990, a ARPAnet, FidoNet, Fóruns Online, a Proto-Internet, os Bulletin Board Service, sistema de informação, e software, que permitia ligações via telefone a um sistema, e assim, em rede, criava-se um tipo de interação, e troca de dados, semelhante à internet de hoje; as imagens eram carregadas bem lentamente pixel por pixel; poder-se-ia ver a imagem se renderizando na sua frente conectado à internet. De acordo com Mark, isso ajudou bastante as pessoas a fazerem Role-Play.

---

<sup>2</sup> STRIKE, Joe. *Furry nation: The true story of America's most misunderstood subculture*. New Jersey: Cleis Press, 2017. (sem tradução em língua portuguesa).

Uncle Kage como é chamado o Doutor Samuel Conway, diretor geral da Anthrocon, e responsável por grandes eventos Furry e de acordo com ele, a *Confurence* (primeira conferência Furry) liderada por Mark e Rod foi a maior da época, chegando a contar com mais de mil pessoas. Bubbles, uma presidente de cinco convenções Furry, apresentou a DenFur (Denver Furry), nos EUA.

Reed Waller começou uma APA-zine (associação de imprensa amadora) chamada Vootie. Um APA-zine é uma tiragem de um compilado de obras de artistas. Os artistas enviavam suas obras para um editor, que compilava em um livro para compartilhar.

Um HQ a ser destacado é o *Omaha The Cat Dancer* de Taral Wayne que era bem influente no início da Fandom e escreveu uma carta a Vootie dizendo que não havia sexo o suficiente nos HQ's de Funny Animals. Esse zine é a história de uma felina dançarina de Polidance que tinha um namorado e possui drama e ação realista. Esse HQ é visto como feminista, pois se trata de uma felina que controlava seu próprio destino e não deixava a sociedade decidir sobre seu desejo.

Ken Sample, sempre desenhava um puma que parecia muito com ele e as pessoas resolveram chamar de Ken Cougar, isso foi revolucionário, pois surgiram os Fursonas. Os Furies apresentavam características inspiradoras para as pessoas, surgindo uma grande demanda para que os artistas fizessem desenhos de Fursonas. Se inspirando nos animais, os Fursonas podem ser feitos com característica de um animal ou de vários animais: se você é um cachorro, qual a raça? Qual é a pelagem? Qual característica ele possui, se ele é híbrido, uma mistura de cachorro com lobo entre outros. Trata-se de indagar Ad-infinitum sobre seu personagem, ou seguir uma lógica de aquisição de conhecimento sobre o seu personagem, construindo sua identidade. Envolve algum conhecimento de zoologia, mas também pode ser um robô como existem os Protogens que exibem seu rosto em uma tela. Trata-se de explorar sua identidade ou identidades animais, tendo a diversidade, como a principal característica dos Furies.

De acordo com a artista Sasha R. Jones, a Fandom ajuda as pessoas a se soltarem, e que a participação na Fandom vai promover encontro de pessoas que vão aceitar seus termos de um jeito que, no geral, não seria possível, e que isso a ajudou a repensar sua identidade como uma pessoa guiada por um propósito.

De acordo com Nate, um criador de Fursuits, começou a sua transição primeiro no seu Fursona para ver se sentia bem ao se tornar masculino. Não era mais Luna e sim o Nate. Defende que o fandom é um lugar seguro para explorar a transição e que uma vida com as pessoas decidindo sobre seu gênero e como lhe tratam, é ruim; e todos nós sofremos com isso e que Furry é sobre esse sentimento de humanidade, em acolher.

Bay-Con, uma convenção de anime começou a incomodar o público com o Furries. Mark e Rod resolveram fazer uma convenção apenas para Furries. Essa seria a Confurence #0 (1989). Nessa conferência, Hilda the Bambioid, Furry, fina, sedutora e influente criada e interpretada por Robert Hill, faz sua performance.

Conforme Rod, nas primeiras três conferências, a fandom cresceu que já não era mais possível saber todos pelo nome e acrescenta que quando perguntados: Quem são essas pessoas? E se a pessoa ficasse sem saber, não tinha problema, pois a fandom não era sobre eles, mas sim com eles. Os que estavam no evento nunca queriam ser celebridades.

## **ANOS 1990**

KP é um Fursuiter e marionetista, observa que a internet era ainda um lugar muito pequeno nos anos 1990. Para melhor entender: Fursuit são as fantasias antropomorfizadas, e um Fursuit é ligado ao Furry Fandom. No momento que a pessoa está fantasiada com a Fursuit, ela adota a personalidade do personagem que representa, especialmente nas convenções Furries. É chamado de Fursuiter.

Rod O' Riley aponta que já nos contextos dos anos 1990, pessoas se reuniam em torno de um computador para criarem personagens e procurarem aventuras. As pessoas chamavam esse sistema de Multi-User-Dungeons (MUDs) que era basicamente um jogo digital de RPG online de texto. A ação deste tipo de jogo deu lugar a um novo jogo, que era mais interativo e com o intuito de conhecer pessoas, e decidiram, então, dar o nome de MUCKs, Multi-User Created Kingdom (Reino Criado Multijogador).

Essas pessoas se conheciam online, indo além do mundo centrado nos criadores, onde quem não tinha a afinidade por criar conteúdo poderia também

participar dessa atividade cultural que era o Furry na época.

Uncle Kage indica que naquele momento, ele estava fazendo Química e percebeu que existia um grupo de pessoas Furry que estavam organizados e passou a chamá-los Fandom. Acrescenta ainda, que a comunidade era a sua distração e salvação, pois estava terminando o Pós-Doutorado. Com ajuda de sua mãe, conseguiu ir para Confurence na Califórnia, a sua primeira convenção Furry. Ele já havia participado das convenções de Sci-fi, mas aquela foi a primeira totalmente centrada no seu interesse. Suas performances eram feitas durante as exposições; eram do gosto dos Furies, para ele era apenas reclamar sobre o trabalho dele, mas as pessoas gostavam dessa figura, do cientista maluco, então foi chamado mais e mais vezes para conversar de maneira científica no evento. Então KP foi aconselhado por Uncle Kage a olhar ao redor e ver a singularidade do evento. E foi assim que ele percebeu o quanto essas pessoas faziam bem a ele, aceitaram a sua personalidade.

Após o Furry Muck<sup>3</sup>, cresceram os participantes principalmente entre os estudantes de faculdades, foram triplicados os números de Furies, então o conteúdo Furry começou a mudar, existiam mais homens e casais homossexuais.

---

<sup>3</sup> Furry MUCK é um dos mais antigos jogos coletivos eletrônicos. Fundado em 1990 como um espaço online para fãs de furry se conhecerem e participarem de partidas virtuais de Role-playing.

Ao mesmo tempo, que ocorreu o início do Fandom, houve a epidemia de HIV, muitos Furries viram seus amigos morrerem. Foi assim que esse contingente de LGBT, ocupou seu espaço no mundo e na comunidade Furry, os conteúdos passaram a incluir essas pessoas e seus gostos. Passaram a celebrar ambas as pautas Furry e LGBT.

Yippee Coyote, artista e fursuiter nascido em 1991, nos conta a sua primeira experiência em uma conferência Furry, a Confurence 2, em Anaheim, próximo a Garden Grove, e foi quando ele mais um amigo conheceram os artistas Furries pela primeira vez. Até então, ele tinha apenas visto suas obras, mas agora se deu o encontro de um garoto tímido e fechado da faculdade com vários Furries. E viu que eram apenas pessoas, e logo depois ele estava escrevendo para a revista Furry, Yarf! Anos depois, ele ganhou o primeiro lugar na Confurence 8 por melhor Fursuit.

Figura 4 – Capa do fanzine da Confurence 2.



Fonte: <https://archive.org/details/confurence02book/page/n23/mode/2up>

Sable Gryphon, do Texas, presidente da convenção da Texas Furry Fiesta, aponta que as pessoas estavam realmente se divertindo nesse ambiente inclusivo e acolhedor e se tornou sexo-positivo, complementa que não era sobre sexo, mas

quando acontecia não apresentava com uma carga negativa, mas apenas sexo.

No início, era arte antropomórfica que variavam desde temáticas rupestres e referências de ficção científica, na qual os personagens tem possibilidades de existência de vida alienígena seguindo o padrão animal e os humanos não são apenas humanos, mas apresentam as características animais. Depois surgiram os Funny Animals (Animais dos Quadrinhos), em que o público-alvo eram as crianças e seus animais de estimação ou referentes ao mundo da fantasia infantil.

Posteriormente, o movimento tomou outros rumos, se distanciando da temática infantil para uma mais adulta ou jovem, e em 1990 com a internet, o conceito Antro que vem em quadrinhos como Funny Animals deu origem ao Furry que agrada ambas temáticas.

Os Furrries vão organizar as convenções e congregações (Confurence 0, 1989), algo mais Furry e menos Funny Animals e mais parecido ao que ocorre em hoje, tais como FurtherConfusion de 2018, em San Jose, California. Mark Merlino aponta que nas Confurances, depois que cresceu, as pessoas ficavam descontroladas, elas invadiam locais, ou ficavam completamente drogados e bêbadas e se divertiam de forma que causavam transtornos. Uncle Kage chama essas convenções que ocorriam de selvagem e indomável.

Em 1997, de acordo com Uncle Kage, a Albany Anthrocon ajudou a realizar o evento na Filadélfia e Allegheny na Pensilvânia. A Anthrocon proporcionou a entrada de 7,9 milhões de dólares para o distrito de Allegheny, demonstrando ser um evento de peso naquele contexto.

## ANOS 2000

Lucky Coyote, uma Fursuit Maker (Fazedora de Fursuits), trabalhava com todos os materiais peludos confeccionando fantasias, chegando a confeccionar mais de seiscentos Fursuits.

Ritz também é uma Fursuit Maker apaixonada pelo Rei Leão e por qualquer filme que tenha animais. Aos 17 anos fez sua primeira fantasia para ir para o Halloween no ensino médio. Foi para a Faculdade e conseguiu seu diploma em algo fora de relação com o Fandom, mas a sua afinidade por fazer Fursuits cresceu e acabou se tornando um negócio. Sua vida toda foi marcada pela depressão e ansiedade e anos depois foi diagnosticada com transtorno bipolar.

Acai, outro Fursuit Maker, decidiu se envolver na criação de Fursuits, na época viu que não se utilizavam muita tecnologia para fazer e resolveu fazer diferente. Conforme ele, trabalhou muito para viver o sonho americano, mas o trabalho com as Fursuits lhe proporcionou realização e prazer.

Um episódio no CSI, em 2003, teve uma repercussão negativa sobre os Furrries, apresentando uma visão de pessoas pervertidas. Algumas pessoas perderam emprego e relacionamentos por causa dessa visão. De acordo com Mark Merlino, sempre existiram pessoas tentando sabotar desde as primeiras convenções.

A responsabilidade caiu sobre os avôs do Furry, Rod e Mark, então o segundo se demitiu do Fandom. Logo após esse incidente, a Confurence ficou sobre a responsabilidade de outra pessoa que decidiu oficialmente acabar com ela. Surgiram então os Burned Furrries (Os Furrries Queimados) que decidiram limpar o Fandom de todos os referenciais impróprios às crianças, alguns acharam que isso era muito extremo, mas foi o que aconteceu.

Eric Blumrich é um Burned Fur<sup>4</sup> que defendia a remoção de pessoas que não fossem mais apropriadas ao Fandom, passando sua visão negativa sobre a cultura,

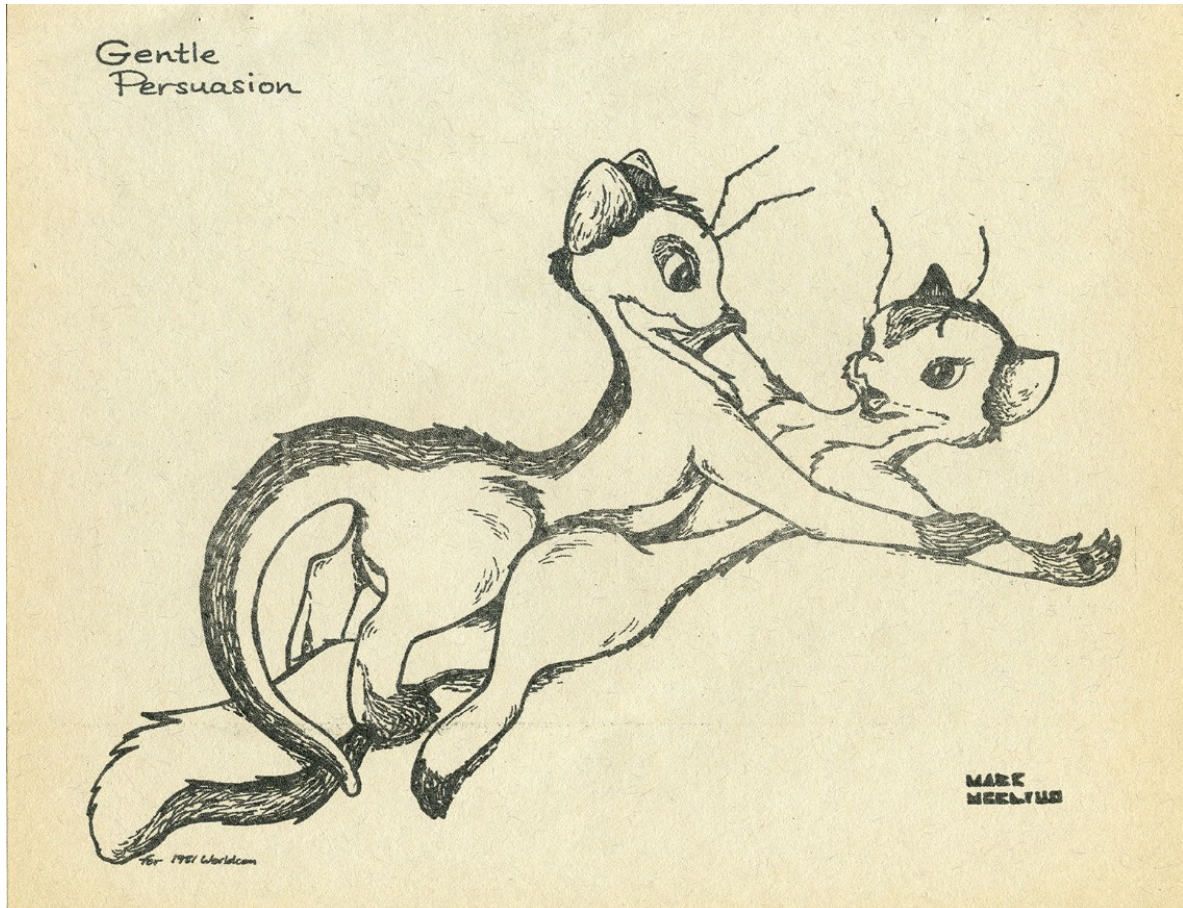
palavras como lixo, perversão e fetiche estavam se referindo a eles. Os personagens mudaram, deixaram de ser gays e apareciam sempre mulheres ou heteros algo de um mesmo viés que parecia mais aceitável à opinião pública. E estava claro que não era sobre sexo, mas sim sexo gay, o que estava dessa forma inaceitável. Muitos Furs LGBT foram tirados da Fandom. A pauta gay que era abraçada pelo fandom não era mais bem vista. A questão do casamento gay foram deixados de lado, e Mark e Rod foram culpados por isso. Existem fotos de Furries fazendo a saudação nazista, são, portanto, neonazistas. Existiam mais pessoas preocupadas com a política e a direita-alternativa que foi ganhando espaço e cresceu a mensagem de ódio a indivíduos marginalizados.

Apesar de tudo, Mark e Rod e os outros Furries citados ainda continuam na Fandom brincando e participando, cada um a sua maneira, dessa subcultura urbana que é o Furry, ocorrendo até casamentos em convenções e ainda continuam fazendo festas em sua propriedade em Garden Grove desde 2004 contando com a participação de mais de 300 pessoas por evento e continuam juntos até hoje enquanto um casal.

---

<sup>4</sup> Burned Furs foi o nome de um movimento para combater atos públicos de expressão agressiva sexual dentro do fandom furry que esteve ativo de 1998 a 2001.

**Figura 5 – Skiltaires, de Mark Merlino**



Os Skiltaires são um tipo de alienígena com corpo de doninha. Foram criadas em 1971 por Merlino (codinome Sylys Sable) para uma série de histórias de ficção científica. Fonte: <https://en.wikifur.com/wiki/Skiltaire>

### 1.3 FURRY: POR QUE E PARA QUEM?

Furry é uma prática que me deixa feliz, afirmo o meu gosto. Posso tentar explicar... Talvez. Porque eu quero que os animais pensem como a gente? Mesmo admitindo a sua diferença! O que me fez ter afinidade por referências animais? Por que o corpo do personagem está assim antropomorfizado? O *para quem* são para os

Furries e as pessoas ao seu redor que vão se acomodando, aceitando seu novo personagem e criando formas de interação relacionadas às referências antropomórficas. Entrando na brincadeira, as pessoas bem-humoradas são as que se envolvem e não se veem comedidos em trocar afeto.

Puxando o conceito da psicologia, a sublimação é uma prática que desvia a energia do objeto de desejo para um outro objeto de desejo com outra configuração, que de alguma forma é possível se realizar na sociedade, está na criação de um outro referencial construído por si próprio que de alguma forma permite realizar de maneira simbólica o desejo. E acredito que Furry é uma prática sublimada é um referencial de lealdade voador como a Rainbow Dash.

Furry é um estudo do desenho, cheio de sentimentos que transmitem algum conhecimento, uma experiência humana de atração de uma forma singular. Furry vem da cultura Antropomórfica que retirou sua forma inspiradora dos animais de estimação e os de vida livre. Por isso a incidência global dos Furries.

Uma forma delicada de apropriação dos recursos interativos e inspiradores (cães ou gatos, plantas, pedras, folhas, frutos, musgos), que agem de forma autônoma, coordenada, e seguem outro sistema lógico, o que é importantíssimo outro sistema lógico.

**Figura 6 - Rainbow Dash<sup>5</sup>**



Fonte: [https://aminoapps.com/c/my-little-pony-brasil-9402154/page/item/rainbow-dash/Q2Y7\\_I8iYIjN2rYeQrRXgVn2exV5MaVk84](https://aminoapps.com/c/my-little-pony-brasil-9402154/page/item/rainbow-dash/Q2Y7_I8iYIjN2rYeQrRXgVn2exV5MaVk84)

E que o cuidado que temos pelos pets pode ser considerado um tipo de arte. O contexto educativo deve acolher formas contemporâneas de expressão. Para

---

<sup>5</sup> Rainbow Dash é uma Pônei Pégaso fêmea e uma das protagonistas de My Little Pony. Ela é responsável por controlar o clima e limpar os céus de Ponyville.

que as crianças e adolescentes sejam educados e possam contribuir para a sociedade. Criar em sua integralidade, a humanidade em cada um de nós, é dar acesso à informação de que pessoas tem vidas diferentes, são diferentes em vários aspectos. Acredito que essa forma de pensar é um caminho para arte-educação.

Acredito que artes Furry podem ser ensinadas e desenvolvidas entre os estudantes quanto qualquer outra arte. Dentro da cultura Furry é possível criar uma aula com esses referenciais.

Neste trabalho, anteriormente tinha citado que pretendo dar um tipo de aula Furry, não que esse material não esteja sendo também uma aula sobre porque e o para quem, mas sobre o que querem esses indivíduos.

Se existem referências de animais nas figuras das crianças o professor pode perceber o nível de sensibilidade e empatia própria da humanidade.

Sobre a questão da invisibilidade a Diversidade, eu quero que vocês se divirtam mais no desenvolver na prática cotidiana do desenho para isso eu preciso que vocês produzam, que abram o DeviantArt ou o Furaffinity e se sintam inspirados para criar. E que a invisibilidade dos Furrries pode ser uma estratégia em casos específicos. A diversidade deve ser conhecida e a invisibilidade do Furry pode ser uma estratégia válida e ainda pode nos despertar a surpresa.

### **1.3.1 VIVÊNCIAS COM A MILET: A AMIZADE É MÁGICA**

Milet foi minha cachorrinha; era um pinscher, filha da Galrota, da Ipanema, a amiga da minha mãe que me deu. Muito inteligente, educada, defensora e fina, ela não precisava de coleira, amiga e cuidava de mim. Minha companhia, me amava e tinha muito ciúmes de mim, quando eu estava na cama, e precisava acordar ela impedia qualquer um de me acordar, latia e mostrava os dentes, com a cabeça muitíssima pequena em comparação com as orelhas. Seus dentes eram pequenos, mas não menos amedrontadores. Como todo pinscher, ela tinha duas orelhas enormes,

duas grandes parabólicas na cabeça. Ela preta e branca malhada e as pernas finíssimas. Quando eu fui pela primeira vez para a escola no jardim I, eu queria que ela ficasse comigo, mas não podia e no primeiro dia, entrei chorando!

**Figura 7 – Fluttershy**



Fonte: <https://www.deviantart.com/paulysentry/art/Fluttershy-545417962>

Fluttershy é a Pônei Pégaso Fêmea e personagem principal de *My Little Pony: A Amizade é Mágica*, e representa o elemento da bondade, ela reside numa casa na Floresta da Liberdade e é uma zeladora de animais.

## 2 POR QUE NÃO FURRY?

O conhecimento da cultura Furry, no contexto escolar, quando mediado, quando observando-se os recortes etários, quando atentando-se para os contextos, pode se tornar uma ferramenta interessante. Embora se fale muito de acesso à internet, ela nem sempre é uma realidade, o que empobrece o ensino que deve se atentar a propostas cibernéticas, onde se o indivíduo possui ferramentas de boa qualidade para uso. que sejam usados. Em alguns contextos, não se pode nem usar internet em sala, a escola tem os aparelhos mais não sabe conectá-los às redes. Acrescento que não há salas de informática com aparelhos livres para pesquisa ou mesmo diversão, que pode ainda ensinar muito. Esse é um problema para a questão Furry?

Eu tive acesso à internet, aos conhecimentos básicos de informática, e sei que os acessos podem auxiliar nas aulas de artes visuais na escola. Se há possibilidade de abordar o mundo Furry, é possível realizar um debate, falando de si, falando da escola, falando de criatividade.

Ao se falar de Furies se fala de vários temas. Fala-se do que é sensível, fala-se de animais e de humanos; fala-se de identidade, gênero, mas não se fala de preconceitos. Ao mostrar, por exemplo, os Furies representados como pôneis, falamos de sensibilidade, de amizade, de um mundo pônei, harmônico. Eu brinquei com os pôneis do *My Little Pony* com minhas primas quando era bem criança. Os outros diziam que era de menina esse brinquedo, hoje, eu vejo e acho muito fofo e divertido. Na época, tinham uma crina linda e macia. Voltei agora a assistir *My Little Pony*. Eu quero chamar atenção com a próxima figura (8)

**Figura 8** - Pinkie Pie e Fluttershy



Fonte: DeviantArt do Cloudyglow – Pinkie Pie e Fluttershy

## **2.1 MINHA HISTÓRIA COM FURRY**

Por volta de 2011 eu conheci as artes digitais Furry, por meio de um fórum chamado 4chan e me apaixonei principalmente pela forma que é representada uma prática polêmica que é o Yiff (Pornografia Furry), principalmente práticas homoafetivas já que eu não gostava da indústria pornográfica gay. Não é de se espantar que existam essas referências, a pornografia é disseminada e pode assumir muitos formatos,

e todos os personagens que existam há uma linguagem pornográfica.

Comecei a colecionar essas artes, e surgiu a necessidade de incorporar esse tema, que a meu ver me parece bastante sublimado e belo, é como se transformasse essa questão da vontade em algo mais sutil e que em mim há bastante potência, não apenas para a satisfação própria, mas como algo que eu me identifiquei. Iniciei a procura por esse tipo de material e comecei a produzir desenhos Furry por conta própria. Mais tarde, veio a busca por conhecer quem são esses Furrries e o desejo de encontrar com eles. Na época, em Goiânia, encontrei dois Furrries no Facebook, um casal homoafetivo, mas não cheguei a encontrá-los. Então entrei para Nutrição, na UFG, e cheguei a cursar 5 períodos, e comecei também a fazer análise e trazia essa temática para a terapia; a vontade foi aumentando até que desisti da Nutrição e comecei a fazer cursos de arte.

No Basileu França, eu encontrei uma Furry que gostava de arte Clean (ou seja, sem pornografia), e posteriormente entrei para o curso de Licenciatura em Artes Visuais. Cursando surgiu a questão do por quê não posso falar de Furry na faculdade, quase todas as pessoas que eu divulgava diziam desconhecer sobre o que seria Furry. No Facebook, encontrei um Furry e, a partir dele, estabeleci novas amizades com Furrries. Criei uma conta no Telegram e lá existem muitos Furrries, como eu imersos nesses referenciais. E já encontrei com eles nos Meets (encontros) que ocorreram aqui em Goiânia no Goiânia Shopping, Passeio das Águas Shopping e Lago das Rosas.

Existem os Fursuiters (Furry que veste a Fursuit), Fursona (figuras 9 e 10), e todos esses são Furry. Existem também acessórios Furry que podem ser usados no dia a dia, uma orelha de gatinho, ou um rabo de raposa, que a pessoa fique linda misturando esses acessórios, que são super carinhosos à vista com um pompom.

O canal RupNinja Trash, no YouTube, com mais de 16 mil inscritos, numa

postagem com mais de mil visualizações, ensina como montar um look “mais Furry possível...sem Fursuit!”<sup>6</sup>

**Figura 9** - Tabela de Referência de personagem



Fonte: Medibang.com Main (Principal) Oc (Original Character é o carinha)  
Reference Sheet (Tabela de referência)

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=YQeqLBGQXUg>. Acesso em: 12 dez 23.

Figura 10 - Tabela de referência Fursona.



Fonte: Ref sheet art made by Artistic Dot / x - @artistic\_dot

## 2.2 ARENA DAS PRÁTICAS IDENTITÁRIAS

Sobre a recepção da cultura Furry, esta varia, sendo que uns já sabem os contextos em que os Furrries se envolvem, os que não conhecem, podem sentir estranhamento, e outros até chegam a comparar a prática com fetiche. Estes últimos estão enganados, Furry é uma prática identitária.

Nas artes visuais, comecei a explorar e vivenciar a prática educativa em artes e a principal questão para mim é despertar a vontade de fazer mais desenhos sempre melhorando o traço, despertando um interesse de produção nos estudantes. Portanto, tento chegar a esclarecer as aprendizagens culturais no universo Furry principalmente em uma abordagem educativa e crítica.

Furries são personagens criados, mas que partem de experiências da vida real, como pessoa ou bicho, cada Furry é único e interage no Fandom, à sua maneira, na qual laços são criados, sendo possível estabelecer intimidade. A ambientação é agradável à pessoas de todas as idades, uma vez feito os Fursonas, na reunião, é espaço para comer, beber, trocar afetos, criar, trocar artes, fazer amizades, brincar e conhecer um ídolo dentro da fandom, como o Sonic Fox. O vício dos games, que também é Furry, amizades são criadas e pode ter romance entre eles, e as convenções, hoje, são mais um show do que uma reunião.

Há Furries cientistas que se preocupam com o Fandom de uma forma científica e acadêmica, como é o caso da Furscience. Didaticamente, apresentar aos estudantes apenas a palavra Furry pode ser problemático. Furry não existe em nossos dicionários, a sua descoberta se dá principalmente pela internet e na internet tem muito conteúdo de quem ama a prática quanto a de quem odeia e podendo ocorrer interpretações equivocadas. A prática Furry sempre foi sabotada desde as Room-Parties (Festas de Quarto) na Califórnia, assim pode gerar transtorno com os pais, especialmente no ambiente escolar.

Dessa forma, procuro, por meio desse trabalho, abordar Furry da melhor forma possível e me preparar para qualquer possível encontro e propor, longe de qualquer preconceito, e de uma forma madura, tudo que está na gênese da criatividade, buscando assim despertar no grupo de estudantes, a vontade de criar, seja Furry ou não, preparando também outros professores/pesquisadores o encontro professor e estudante Furry. Destaca-se, neste contexto, ser o site *Furaffinity* o melhor lugar para ver arte Furry Clean.

### 2.2.1 ALGUNS PONTOS SOBRE A PRÁTICA

O ambiente para uso da Fursuit deve estar limpo e não conter quinas para evitar acidentes, pois é normal no uso da Fursuit alguém ficar emocionado e correr o risco de machucar. Parece muito um ambiente feito para crianças.

Compartilho com vocês algumas obras do meu amigo da Fandom, o Keto Pagano, que possui uma Fursuit maravilhosa de um gato branco com olhos em destaque, bruxo com tatuagem de lua na perna, eu não sei se ele fez ou mandou fazer, mas vale a referência.

Lembrando que esses contatos não são exclusivamente Furry, mas transitam sua cultura por vários cantos desse mundo. E quando você entra para a Fandom, há a possibilidade de conhecer diferentes pessoas de todas as partes do planeta. É, portanto, um ambiente estimulante, seja do ponto de vista plástico, cultural, quanto linguístico. Lembrando que existe também Furry de teor mais para o realista, quanto o feral.

Figura 11 - Sasuke Uchiha - Furry Feral



Fonte: Facebook Pessoal do Amigo do Autor: Keto Pagano (Naruto Cat Series) – Sasuke

Figura 12 - Sakura - Furry Feral



Fonte: Facebook Pessoal do amigo do Autor: Keto Pagano (Naruto Cat Series) – Sakura

**Figura 13** – Fursuit Realista.



Fonte: Pinterest. <https://br.pinterest.com/pin/803470389740511800/> acesso em: 19 Dez 2023

Figura 14 – Rarity



Fonte: Compilação do autor realizado a partir do Facebook.

### 2.3 BRASILFURFEST

No Brasil, merece destaque a Brasil FurFest e também os Furboliches que são eventos onde se fala de Furry, se vê, alguém trás algo Furry, e são eventos menores que ocorrem perto de nós. A BFF, Brasil Furfest, associação, tem site ([brasilfurfest.com.br](http://brasilfurfest.com.br)), e

por ali, ou via redes sociais, sabemos dos eventos e do que desenvolve anualmente desde 2016. O Organizador é Danny Lauderdale, a BFF realiza a maior convenção Furry no país, e já arrecadou 33 mil reais para campanha de caridade em 2022, evento que ocorreu no hotel Sheraton em Santos (SP). O mascote do evento é Bombom, um gatinho muito sapeca e com características de heterocromia nos olhos.

Bombom é um OC da Brasil Furfest e tem animação e fursuit, e já foi reproduzido em vários desenhos

**Figura 15 - Bombom**



Fonte: [brasilfurfest.com.br](http://brasilfurfest.com.br)

A Brasil Furfest é uma festa particular beneficente sem fins lucrativos, em formato de convenção, que reúne apreciadores das artes antropomórficas, os Furrries, para um fim de semana de atividades e interação, bem como a respectiva divulgação deste tipo de arte. A Brasil Furfest tem como meta, segundo o portal da instituição, levantar fundos para caridade em prol do Projeto Social SOS Vida Pet Litoral, que ajuda protetores a manter abrigos para animais de rua na Baixada Santista, litoral paulista.

**Figura 16** – Identidade visual da SOS Vida Pet



Fonte: [brasilfurfest.com.br](http://brasilfurfest.com.br)

A programação da BFF2022 durou três dias e contou com sala de jogos, karaokê furry, DJ comandando a balada em todos os dias de BFF, competição de dança, bazar furry, palestras sobre anime, história em quadrinhos, criação de mundo, conversa com os pais, o desfile das fursuits, troca de guloseimas, palestra sobre a criação de sites para furrries, palestra sobre kemono, criação de games furry e um jogo de perguntas e respostas com o nome de patuscadas.

A seguir algumas referências visuais de produções furrries brasileiras:

**Figura 17 – Yuki Kemono fox**



Fonte: Facebook da Prisma Suits

**Figura 18 – Caio Nunes e Keto Pagano**



Fonte: Caio Nunes (divulgação)

**Figura 19** – Prisma Arco-Íris



Fonte: [https://www.instagram.com/prisma.arco\\_iris/](https://www.instagram.com/prisma.arco_iris/)

A Prisma é também conhecida como Prisma Arco-Íris, artista , Fursuit Maker e Plush Maker, brasileira, da cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul. Pode ser uma referência para atividades com um público mais jovem no ambiente escolar.

**Figura 20** – Prisma Arco-Íris (à esquerda) na FurFest 2022



Fonte: [https://www.instagram.com/p/CgIgKC3pse6/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/CgIgKC3pse6/?img_index=1)

**Figura 21**– Participantes na FurFest 2022



Fonte: <https://www.instagram.com/p/C0RaX8HgJ8C/>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Furry é trabalho duro com pessoas interessadas em expressar sua delicadeza, sua timidez, seu amor, seu toque, demonstrar afeto, conversar e se aprofundar nas *fan-fictions* e *fan-arts* como também se aprofundar no seu Fursona ao criá-lo, descobri-lo, tocá-lo, saber como se posicionar e se relacionar com ele.

No ambiente escolar, no ensino de artes, pela cultura Furry, propõem-se buscar formas de pertencimento, de promover o encanto, mediante a ações pensadas com responsabilidade. Tornar um ambiente acolhedor, para as crianças e jovens se expressarem de uma melhor forma, buscar outros referenciais sem ser os monetários, promover formas de pensar a própria educação por meio da arte Furry.

Entendemos que se trata de uma estética sobre afetos. Essa força propulsora em busca de reconhecimento e pertencimento não teria prolongado sem esse interesse em trocas afetivas. Como esses corpos são, o que fazem, o que gostam longe de qualquer apego linguístico e racional.

Furry é mais profundo do que foi apresentado em *O Fandom: Um Documentário Furry*<sup>7</sup>, direção de Ash Kreis e Eric Risher. É uma experiência prática, sobretudo, de vivências, uma fonte de entretenimento universal, uma proposta de imersão. O que há sobre furry necessita ainda de aprofundamento, sendo esta expressão algo contemporâneo, e de evidente expressão após as tecnologias digitais. Acredito também na integração educativa e formadora do olhar curioso a partir da cultura furry. Pode-se tornar um caminho para se ensinar a buscar informação de qualidade e

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iv0QaTW3kEY>. Acesso em 10 out 23.

crítica, incluindo os ambientes de internet onde esteja presente. É uma perspectiva de pensar sobre pessoas para um mundo pacífico, que acredite no potencial de cada pessoa. Uma proposta de superar os preconceitos, de fazer olhar para o que une as pessoas. Um pensamento mais universal, sem barreiras. Sabendo que a cultura Furry é disseminada no mundo, a aparência de Furries são de todo mundo.

Em nível global, o que ocorre são as referências de grande afeto. O que mais impressiona são essas pessoas passarem por várias etapas até procurar, encontrar, alguém que tenha a mesma afinidade. Nestes momentos, dão-se os *Meets* (encontros). Há os *Furboliches*, os quais ocorrem em todo o mundo, onde se reúnem em grandes convenções, em grandes cidades, sem contar, a comunicação entre as pessoas ao redor do mundo via internet. É uma comunidade em rede, ultrapassando barreiras linguísticas, gênero, identidade étnica. No Brasil, um destes encontros se dá no *Furboliche*, há 10 anos, na cidade de São Paulo.<sup>8</sup>

Segundo Dias e Moura (2007):

O sujeito é um ser eminentemente social, de forma que as manifestações culturais são elementos imprescindíveis para o seu processo de desenvolvimento, nesse sentido, a cultura integra o conjunto de ferramentas que mediam todas as nossas experiências relacionais. A dinâmica das identidades, que se desintegram e se reintegram, se tornam híbridas ou se mesclam umas nas outras, é construída por meio da convivência com as outras pessoas e do contexto em que esta convivência ocorre, de modo que o ser humano vai se conduzindo por entre as possibilidades e limitações oriundas dos contextos culturais em que vive. (DIAS; MOURA, 2007, p. 4).

As experiências interacionais são mediadas por ferramentas que a cultura fornece para o sujeito em desenvolvimento, como quando acontece com os Furries. A

---

<sup>8</sup> Veja-se: <https://brasilfurfest.com.br/furboliche/>

dinâmica das práticas identitárias aponta um processo que as faz desaparecer e reaparecer, tornando, em alguma medida, mescladas umas nas outras, dos sujeitos em interação com outros sujeitos e de um contexto que acontece inserido em um tempo definido. Em que medida, então, vai se fortalecer as identidades Furrries? Ao que parece, é uma busca por um lugar pacífico, de compreensão coletiva, uma oposição a outras identidades que muitas vezes não se interagem. É uma força que pluraliza e legitima os diferentes discursos identitários” .

Conquistar por meio do afeto pode ser uma boa experiência escolar como a que ocorreu na Escola Municipal Benedito Soares de Castro, ocasião em que estagiei com os anos iniciais, os 2º e 4º anos e, em outra escola, a E.M Pedro Xavier Teixeira, nos anos finais do ensino fundamental, os 7º e 8º, e em momento final do estágio, quando pude reger aulas nas atividades de estágio para o terceiro ano do ensino médio, no CEPAE, para as turmas A e B, de Artes.

Na escola do Conjunto Caiçara, desenvolvi uma aula sobre perspectiva. Neste primeiro contato com a sala de aula, ainda me via tímido diante da nova situação. Em outro momento do estágio, no E.M. Pedro Xavier Teixeira, já com mais desenvoltura, pude acompanhar a professora supervisora ao me inserir na produção e orientação de dois cartazes, onde praticamos o que se aprendia nas aulas de artes. Na fase em que me encontro agora, no momento da escrita deste TCC, em Estágio IV, realizado no CEPAE, trouxe para a aula materiais próprios como quadrinhos e livro de poesia.

O objetivo é possibilitar um momento de sensibilização e, posteriormente, discutir com a turma escolar sobre arte efêmera, e ainda realizar a produção de uma tirinha. Estas produções, embora sejam ainda bem pontuais, por requererem maior tempo, caberia voltar a elas; infelizmente, em estágio, nem sempre é possível nesta relação de desejo e prática.

É interessante, diante de situações de aula, entender as formas de lidar com as

situações. Houve uma ocasião que foi necessário soltar um “xi...” para que a escuta pudesse ser entendida como algo bom para a situação. E é muito bom quando a turma percebe momentos como estes, importante para o que vamos desenvolver.

Decorre dessas experiências, a observação de que a instituição escolar precisa conhecer e trabalhar com as culturas plurais, dialogar com a riqueza/diversidade cultural das famílias e da comunidade. Existem várias práticas Furry que tratam e discutem estas questões. A própria cultura Furry se consolida na experiência da diversidade como forma de convivência pacífica.

Furry é sobre criar o mundo quando você põe uma vestimenta; ela agrega a você toda a fantasia. Conhecer a Fandom é viver a diversidade. Vestir para se tornar mais fácil se expressar. Tudo isto não é fugir à realidade, é viver uma realidade. E sendo estas representações da própria sociedade, é uma realidade diversa que tem origem no que conhecemos. Relações de afeto acontecem a todo momento, podem acontecer. O afeto entre pessoas mediado por animais é verdadeiro, e é recíproco. Existe comunidade peluda pronta para te abraçar.

**Figura 22** – Orlando Junior e Alex Baker



Fonte: Orlando Júnior e Alex Baker em uma selfie na BrasilFurFest, 2022. Santos, SP.

## BIBLIOGRAFIA

ARCON, Artur Quaglio. Olhar exploratório sobre a subcultura furry no Brasil. **Iniciacom**. São Paulo: Intercom, 2020, Volume 9, número 1. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/iniciacom/article/view/3308/pdf>. Acesso: 30 set. 2023.

ASH COYOTE. **The Fandom: A Furry Documentary** – full movie. [S.l.]: Asch Coyote, 2020. 1 vídeo (88 min). Disponível em: <https://youtu.be/iv0QaTW3kEY>. Acesso: 12 set. 2023.

BENEDICT, Ruth Benedict. **O Crisântemo e a Espada, padrões da cultura japonesa**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

DIAS, Ângela A. Correia; MOURA, Karina da Silva. As Teias Sociais e Culturais do Conhecimento sob a Ótica Bakhtiniana. In. III ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Faculdade de Comunicação /UFBA, Salvador-BA, 2007.

DUNN, Kameron Isaiah Dunn. **Aesthetic Fandom: Furies in the 1970s**. Texas: The University of Texas at Austin, 2021.

MARCHI, Giulia. O que é Furry e de onde veio isso? Curitiba: Revo, 2021. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-furry-e-de-onde-veio-isso/>. Acesso em: 8 ago. 2023.

NECKEL, Malverique; KRAVCZUK, Leandro. As práticas identitárias: recortes e diálogos. In: Faculdade Edufor 2017/2 (material didático). São Luiz, Salvador: Edufor, 2017. Disponível em: <https://www.edufor.edu.br/uploads/artigos/2017/02/as-praticas-identitarias-recortes-e-dialogos.pdf>. Acesso: 10 out. 2023.

NUNES, Mônica. Memória, consumo e memes de afeto nas cenas cosplay e furry. *Contracampo*, Niterói, v. 35 n. 01. Pp 142-162, abr/jul., 2016 DOI – <http://dx.doi.org/1020505/contracampo.v35i1.903>

WARREN, N. de. Consciência virtual e imaginário. **Scientiae Studia**, [S. l.], v. 7, n. 4, p. 639-652, 2009. DOI: 10.1590/S1678-31662009000400006. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ss/article/view/11188>. Acesso em: 20 out. 2023.