

Hanna Aks Holm

## **"Just Fur Fun?"**

En antropologisk studie av subkulturen "Furries" i Norge

Masteroppgave i Sosialantropologi  
Trondheim, mai 2018

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Fakultet for samfunns- og utdanningsvitenskap  
Institutt for sosialantropologi



*Til Bestemor i Kragerø*



## Sammendrag

I dagens vestlige og individualistiske samfunn har det gjennom de siste tiårene vokst frem en gruppe mennesker som revitaliserer menneskers relasjon til naturen. Disse individene kaller seg for *furries*, og er i all hovedsak en subkultur med en interesse for antropomorfe dyr. *Furries* skaper seg ofte et alter ego: en *fursona*, en alternativ persona som de bruker som en fremvisning av seg selv både offline og online. Dette alternative alter ego, denne antropomorfe avataren kan videre komme til uttrykk gjennom illustrasjoner, litteratur og også masker og drakter kalt *fursuits*. *Furries* arrangerer årlige samlinger overalt i verden kalt *furry conventions*, hvor *furries* fra fjern og nær samles for å dyrke sin felles lidenskap og interesse.

Atmosfæren som skapes under slike arrangementer som en *furry convention* kjennetegnes ved gjensidig beundring og uforbeholden anerkjennelse. Det spesielle rom, tid og kostymene markerer hendelen som «utenfor det ordinære»: Det betegnes som noe marginalt og liminalt, en slags time-out. Det skapes et rom, en *meningssone*, hvor omgangsformen er preget av lekenhet og munterhet. De som ikler seg *fursuits* fungerer som meningsmarkører for sonen, de er hybrider som gjennom sitt estetiske utseende og sin atferd i form av lek og opptreden tydeliggjør den marginale sfære som oppstår, som igjen gir grobunn for et *communitas*.

Denne avhandlingen har for øye å rette et lekent antropologisk blikk mot en subkultur som for mange er fremmed, og hva disse arrangementene, fellesskapet og lekenheten *gjør* i performativ forstand og hva som må til å for å konstruere den spesielle *atmosfære* som finner sted under *conventions* og hva dette igjen gir deltagerne.

Denne oppgaven baserer seg på et feltarbeid som startet i Januar 2017 og så sin finale i August samme år. Disse månedene ute i felten tilbrakte jeg delvis på Internett, delvis på *conventions* både i inn- og utland samt sammen med *furries* i Norge.

## Takk

Først av alt vil jeg takke alle mine informanter. Det er takket være hvert eneste individ jeg møtte innad i det norske furrymiljøet at dette avhandlingsarbeidet i det hele tatt eksisterer. Jeg håper derfor at jeg i denne oppgaven har fått frem også mennesket bak informantens maske (og også mennesket bak fursuitmasken) når jeg har skrevet om dem, og har gitt dem den stemmen de fortjener gjennom denne avhandlingen. Takk for latteren, gleden og åpenheten dere viste ovenfor meg fra dag én.

Videre ønsker jeg å rette en takk til veileder Hans Martin, som gjennom hele prosessen har hatt en smil om munnen. Takk for smarte innspill, tålmodighet og buldre-snakke.

Takk til Espen Helgesen for å guide meg inn på riktig teoretisk spor.

Dernest ønsker jeg å vie en gigantisk takk til hele min familie. Takk til mamma og pappa for en oppvekst der hvor jeg fikk lov til å være meg selv og takk for all støtten opp igjennom, også nå de siste årene gjennom avhandlingsprosessen. Takk til Marie, Janne og Ronja for at dere er så sykt kule søstre. Takk til katten Bassen som aldri mistet troen på meg og for at du er verdens beste katt. Takk til katten Lillen for all latteren og alle de gangene jeg måtte ta pause i skriveprosessen fordi du la deg oppå tastaturet. Takk til kattene Krell, Rita og vår kjære Hviten fordi her skal alle med.

Takk til hunden Felix for alle turene som klarnet tankene mine og som ga meg ny energi.

Dernest er turen kommet til mine medstudenter «Våningsgjengen». Takk til Martine, Henrik, Maria og Karoline for alle de gode (og mindre gode) stundene på lesesalen. Takk for alle merkelige samtaler vi har hatt i pausene og takk for all støtten dere ga meg i tunge tider.

Og sist, men ikke minst, kanskje den største takken av de alle går til min samboer Sondre, som har støttet meg gjennom alt og som har plukket meg opp når jeg har vært lengst nede. Takk for alle middagene du har laget når jeg har kommet seint hjem. Takk for all rådgivningen og språkvasken du har bidratt med. Takk for alle klemmene og alle de gode samtalene.

*The Adventure Begins ...*

- Spyro the Dragon, 1998

## Innholdsfortegnelse

<b>Kapittel 1. Innledning: Fra plan til gjennomføring</b>	<b>2</b>
1.1 Begrepsavklaring	3
1.2 Fantastiske furries ...	3
1.3 ... Og hvor de er å finne	4
1.4 Metodiske refleksjoner	5
1.4.1 Bjeff! Mjau! Mø!	6
1.4.2 Mine roller i felten	10
1.5 Etiske utfordringer	12
1.6 Avhandlingens oppbygging	13
<b>Kapittel 2. Historie: En hårete reise</b>	<b>15</b>
<b>Kapittel 3. Furry: Fra det indre til det ytre</b>	<b>21</b>
3.1 Fursona	24
3.1.1 Fursona-art	27
3.2 Fursuits	28
3.2.1 Walk the walk	32
3.3 Fursuit-making	33
<b>Kapittel 4. Conventions: En felles arena</b>	<b>46</b>
4.1 Nordic Fuzzcon 2017	48
<b>Kapittel 5. «Suiting up»: Affektive atmosfærer i praksis</b>	<b>58</b>
5.1 Dragen som brøt magien	58
5.2 Å kjenne fursuiting på kroppen	62
5.3 Det store gruppebildet	68
5.4 Roller, rollespill og et basseng fullt av plastikkballer	71
<b>Kapittel 6. Lek og tilblivelse</b>	<b>75</b>
6.1 Lek og Opptreden	77
6.2 Å finne seg selv i møte med andre	82
6.3 Affektiv atmosfære	86
<b>Kapittel 7. Avslutning og veien videre</b>	<b>90</b>
<b>Litteraturliste</b>	<b>92</b>
	VI



Furry [**fur**-ee]

*Noun:* 1. a fan of anthropomorphic animal characters;

2. a Self-identified member of the contemporary subculture known as “furry fandom”  
[plural: furies; synonyms: fur, furfan, furfag (derisive)];

3. A fictional or imaginary being combining human and animal appearance, abilities or  
traits; an anthropomorphic animal character [plural:furies; synonyms: anthro,  
morph];

4. Furry fandom itself [concise].

*Adjective:* 1. Favourably inclined towards the concept of anthropomorphic animals;

2. Covered in fur [archaic] (Strike, 2017).

## Kapittel 1. Innledning: Fra plan til gjennomføring

---

Denne oppgaven ser nærmere på fenomenet *furries*, hva furries betyr i semantisk forstand og hva det gjør i performativ forstand.

Jeg tror nok at mange, om ikke alle unge som vokser opp i dagens samfunn på et eller annet tidspunkt i løpet av oppveksten opplevde et ønske om å være noe annet. Eventyrene og tegneseriene vi har vokst opp med henter til en drøm om å inneha egenskapene eller utseendet til andre arter i dyeriket. *Antropomorfske* vesener er nettopp skapninger som ikke er menneskelige men som innehar menneskelige egenskaper og har vært med mange av oss i større eller mindre grad gjennom oppveksten.

I dagens vestlige samfunn har det vokst frem en gruppe mennesker som blåser liv i menneskers relasjon til naturen. Disse individene kaller seg for *furries*.

En 'furry convention' viser til en hendelse hvor furries iscenesetter og skaper furriness.

Formålet med denne avhandlingen er å bidra til større forståelse av hvordan denne iscenesettelsen skjer og hva dramatiseringen bevirker (gjør). Oppgaven vil blant annet forsøke å sannsynliggjøre hvordan furries ved slike anledninger skaper sine alter egos, såkalte *fursonas*, hvordan noen tar steget videre og transformerer disse alter egoene til virkelighet i form av nøye forseggjorte drakter, såkalte fursuits, og til syvende og sist hvordan disse draktene og maskene fungerer som midler for personen inni dem til å iscenesette seg selv på en annen og mer løsreven og leken måte.

Både lek og sosialitet er avhengig av symbolske nullstillingsteknikker. Hybridisering er en vanlig teknikk blant de furries jeg stiftet bekjentskap med. Denne avhandlingen vil i særlig grad fokusere på nullstillingsteknikkers plass i skapelsen og utøvelsen av lek i denne forbindelse, samt undersøke nærmere hva denne leken(heten) gjør. En slags arbeidshypotese er at denne leken bidrar til å skape en *time-out* i form av en særegen atmosfære som igjen produserer *rom for* å leke med sosialitet. Jeg vil forsøke å sannsynliggjøre at dette gjerne skjer i en samtid hvor sosiale spill kan være en ganske så krevende kunst å beherske både for noen og enhver.

## 1.1 Begrepsavklaring

En del emiske begreper vil benyttes flittig i denne oppgaven på grunnlag av at det 1) ikke er så mange gode norske oversettelser av dem og 2) fordi dette er begreper informantene brukte hele tiden og som det ligger mye mening i. Derfor ønsker jeg her kort å starte med å presentere en liste over noen av disse ulike begrepene.

Antropomorfisk - Noe ikke-menneskelig som har menneskelige aspekter. Blant furries blir ordet i all hovedsakelighet brukt om dyr som har en delvis menneskelig form, at de hovedsakelig går på to ben og kan bruke forlabbene som hender.

Furry - En person med en interesse for antropomorfske dyr. Det kan også referere til faktiske antropomorfske dyrekarakterer, eller noe som appellerer til en som interesserer seg for antropomorfske dyr. Eks: "Denne tegneserien var veldig furry."

Fandom - En subkultur bestående av individer som deler en interesse for noe.

«Meet-up»/Furmeet - Et offentlig arrangement som er åpent for alle furries. Under slike møter ser man for eksempel på film, spiller spill eller sosialiserer på andre måter.

Convention - Et større årlig 'furmeet', ofte lokalisert på et konferansesenter og med en varighet på flere dager. For mange furries er conventions årets høydepunkt.

Fursona - Den furry karakteren eller den personlige dyrearten til en person. Eks: "Min fursona er en grå og hvit katt."

Fursuit - Dyrekostyme som ofte forestiller eierens fursona. Fursuit lages som regel av en *fursuit maker* og et individ som har på seg en fursuit kalles for en *fursuiter*.

## 1.2 Fantastiske furries ...

En furry er en person som har en interesse for antropomorfske dyr og som ofte, men ikke alltid, har en fursona. En fursona er en alternativ identitet, et «alter ego» i form av et dyr (eller sammensatt av flere ulike dyrearter), som har et antropomorfskt utseende. Med andre ord, et dyr med menneskelige trekk. For mange furries er det lagt mye tid og mye planlegging bak ens fursona, slik at den representerer individet på den måten individet selv oppfatter seg og

selv ønsker å bli oppfattet av andre. Både utseendet og 'personligheten' til fursonaen er ofte nøye gjennomtenkt. Flere hadde også fått laget en «fursuit» av sin fursona, som enten består av en heldekkende drakt eller kun av deler slik som hale, hode og poter. Fursuits er dog ikke vanlig kost i det norske furrymiljøet, da de er dyre gjenstander og majoriteten av furries i Norge er unge.

Mitt fokus er rettet mot furries i Norge, og da med til dels fokus på furries i Sør-Trøndelag. Dette var mennesker det var lett å komme i kontakt med, og som inviterte meg med på flere arrangementer og private sammenkomster. I tillegg har Trønderske furries en egen gruppe på chatteprogrammet «Telegram» som jeg fikk tilgang til, og som jeg vil snakke mer om i metodedelen. Denne gruppen på Telegram har 32 medlemmer. Jeg ble imidlertid også kjent med furries fra andre deler av Norge. Dette var individer som var lette å prate med og som mer enn gjerne ønsket å bidra med informasjon. De fleste furries i Norge holder til i Oslo og omheng.

Jeg valgte å sentrere oppgaven rundt furries fordi jeg blant annet i ung alder ble introdusert for subkulturen, og noen av mine bekjente vanket i miljøet. Jeg ble naturligvis nysgjerrig, og denne fasinasjonen for furries har fulgt meg helt frem til nå. Jeg innså at dette fenomenet er det gjort lite/ingen forskning på her i Norge, og jeg så derfor en gylden mulighet til å bidra med noe ny kunnskap.

### 1.3 ... Og hvor de er å finne

Norge er et av landene i verden med best internettdækning, og nordmenn tilbringer i gjennomsnitt to timer på internett hver dag (Vaage, 2014: 10). Sent på 1990-tallet så Norge en ekspansjon i internett-infrastruktur. Takket være en bred politisk enhet har nesten alle hushold i Norge lik tilgang til internett (Helgesen, 2016). Norske barn begynner å bruke internett i en alder av 12-18 måneder (Staksrud, 2013: 26-27) og ca. 95% av alle unge i Norge har tilgang til en datamaskin i hjemmet (Liestøl 2014: 8-9). Dette har mye å si for hvordan sosiale interaksjoner mellom furries foregår.

I denne oppgaven vil jeg ta med noe av denne aktiviteten som foregår i disse virtuelle rommene som chattegrupper og forum. Unntaket er disse conventions som jeg allerede har nevnt. Conventions finner sted på fysiske steder hvor aktørene møter hverandre ansikt til

ansikt. Det jeg har observert er at furries oppfører seg forskjellig ut i fra hvor de befinner seg: de har ofte *en* atferd på internett og en annen i ansikt-til-ansikt situasjoner. For meg har det vært viktig å observere dem både i den fysiske verden så vel som i den virtuelle verden. Jeg har derfor praktisert «multi-sited Ethnography» (Marcus, 1995) som i korte trekk går ut på at forskeren følger emnet eller det sosiale fenomen han eller hun studerer gjennom ulike «field sites», både geografisk men også sosialt sett.

Mitt feltarbeid har med det funnet sted både i form av deltagende observasjon på nettet gjennom forum, observasjon, spørreskjema og chatteprogrammer så vel som på fysiske steder hvor furriene møtes. Conventions tilsvarer større sammenkomster som ofte varte over flere dager, og «meet-up» som var små sammenkomster hvor man kanskje laget felles middag, så film sammen, tegnet eller spilte spill.

#### 1.4 Metodiske refleksjoner

Metodene som har blitt anvendt har vært svært varierende. I begynnelsen av feltarbeidet brukte jeg en god del tid på å få mulighet til å bli en del av furrymiljøet i Norge. På diverse sammenkomster satt jeg stort sett og fulgte med på samtaler, uten å ta mye initiativ selv, for deretter å ta noen pauser hvor jeg forlot rommet og noterte fort ned noen ord. Etter hvert som jeg ble mer kjent med personene i gruppen og de ble mer trygg på meg gikk jeg over til «uformelle intervjuer», som i realiteten var en vanlig samtale hvor jeg lot intervjuobjektet snakke om det han/hun ville, samtidig som jeg prøvde å styre samtalen inn mot selve furry'fenomenet' som jo var mitt fokus. Jeg fant også ut etter hvert at samtaler furries seg imellom også ofte dreide seg om furry-relaterte temaer, slik som kunst, fursuits, samt kommende furry conventions. Etter hvert tok jeg initiativ til gruppeintervjuer.

Etter hvert inviterte jeg til mer formelle intervjuer, hvor jeg selv bestemte mye av temaene i samtalen. Eksempel på temaer vi tok opp var fursuits, hva 'fandommen' betydde for personen og hvor knyttet personene var til sin fursona. Jeg ga også intervjuobjektet rom for å prate åpent om ting han/hun følte kunne være relevant å samtale om. Under intervjuer brukte jeg notatblokk og båndopptaker. Det å tilnærme seg etnografisk informasjon ved hjelp av digitale hjelpemidler er idag en relativt vanlig metode for informasjonsinnsamling. Likevel ligger det mye verdi i notatbøkene, da notater ofte fanger sosiale interaksjoner slik som non-verbal kommunikasjon eller «the 'feel' of a social exchange» (Madden, 2017:119).

Jeg har deltatt til sammen fire furry conventions, både innenlands og utenlands, hvorav en fant sted i Sverige, en i Norge, en i Storbritannia og en i Tyskland.<sup>1</sup> Det er vanlig blant furriene å selv delta så mye de kan på alle disse eventene, og kanskje spesielt *Eurofurence* i Tyskland. Å delta på slike arrangementer hvor mange furries er samlet på et sted ga meg en gylden mulighet til å teste ut spørreskjemametoden. Jeg laget et lite skriv med kort informasjon om hva oppgaven gikk ut på og hva som ville skje med informasjonen de oppga i spørreundersøkelsen. Jeg la til en QR kode på arket. QR står for «Quick Response» og er en todimensjonal kode som kan inneholde mer informasjon enn en vanlig strekkode. Koden kan lese av kameraet på både iPhones og Androidtelefoner, Interesserte personer kunne så deretter scanne QR koden som så ble sendt rett til spørreundersøkelsen. Dette gjorde spørreundersøkelsen mer tilgjengelig for interesserte furries.

#### *1.4.1 Bjeff! Mjau! Mø!*

«A basic principle of ethnographic research is that we should take our lead from our informants, following them to wherever they engage in relevant activity» (Boellstorff, Nardi, Pearce & Taylor, 2012: 118-119)

Digitale verktøy for samhandling er som nevnt en viktig del av sosial handling innad i furrymiljøet. De mest brukte mediene er forum, nettsider for publisering av kunst og litteratur og chatteprogrammer. Den digitale arena er stedet hvor mye av den «dagligdagse» samtalen fant sted, ettersom furries som regel ikke praktiserer daglige eller ukentlige fysiske gruppesammenkomster.

Under mitt feltarbeid har jeg tilbrakt mye tid på internett, da særlig på forum for norske furries slik som «Norwegianpaws.org». Dette forumet fungerer som et samlingspunkt for mange i miljøet. På forumet finnes det en rekke diskusjonstråder slik som en

---

<sup>1</sup> Jeg sendte e-post til alle conventions jeg dro på i forkant for å spørre om tillatelse til å utføre forskning under arrangementet. Jeg ble innvilget forskertillatelse på samtlige conventions, og på en av dem ble jeg også tildelt et identifikasjonskort med påskriften «RESEARCHER» samt en spesiell farge på snoren jeg hadde rundt halsen som jeg måtte feste identifikasjonskortet i. dette fungerte som samtalestarter i mange situasjoner under conventionen.

introduksjonstråd hvor du kan introdusere deg selv ovenfor alle de andre medlemmene av forumet, en annen tråd for generell 'frittflytende' snakk, en tredje tråd for samtaler rundt dyr, natur og miljø, i tillegg til en underholdningstråd hvor furries kan diskutere sine favorittfilmer, serier, spill og bøker. Det finnes også mer furrytematiske diskusjonstråder, slik som en 'conventions-tråd', en 'fursuit-tråd', og en tråd som omhandler tøydyr da flere furries har en svakhet for nettopp tøydyr, også kalt "plushies". På denne tråden får man blant annet råd om hvordan tøydyr bør vaskes og man ser bilder av andre furries sine tøydyr.

Jeg har også tatt i bruk «Telegram», en app, nærmere bestemt

... a messaging app with a focus on speed and security, it's super-fast, simple and free. You can use Telegram on all your devices at the same time — your messages sync seamlessly across any number of your phones, tablets or computers. With Telegram, you can send messages, photos, videos and files of any type (doc, zip, mp3, etc), as well as create groups for up to 10,000 people or channels for broadcasting to unlimited audiences.

(<https://telegram.org/faq#q-what-is-telegram-what-do-i-do-here> 14. April 2018).



Eksempel på samtale via chatteprogrammet Telegram

Denne appen er svært populær i det norske furrymiljøet da det er en svært effektiv og anonym måte å komme i kontakt med andre furries. På Telegram kan man bli med store gruppechatter med flere hundre medlemmer, eller man kan ha en individuell samtale med et individ. Dette chatteprogrammet gjorde meg i stand til å nå individer som jeg ellers ville hatt vanskeligheter med å kommunisere med.

Å bedrive feltarbeid på internett er ikke noe nytt i sosialantropologien. Miller og Slater (2003) greier ut om bruk av internett hos trinidadere, og hvordan internett blir sett på som noe virtuelt hvor 'online'-verdenen er vesentlig forskjellig og uberørt av 'offline'-verdenen. Denne dualiteten har også vært et problem som oppstår hos antropologer når de tenker om sitt studieobjekt som et avgrenset fenomen hvor det sosiale er konteksten i forhold til fenomenet. Miller og Slater argumenterer for at det har lite for seg å studere internett som enten 'online' handlinger med 'offline' handlingene som dets kontekst eller omvendt. De foreslår heller å se dem som gjensidig vekselvirkende elementer, hvor antropologens rolle er å fungere som mellommann mellom de to ulike virkelighetssfærer. Det vil følgelig være slik at jeg i de empiriske eksempler senere i teksten tar med utdrag fra internettsamhandling for å understreke eksempelet og gi det mer empirisk fylde ved hjelp av utdrag fra internettsamtaler.

Det var via *Norwegianpaws.org* og Telegram at jeg selv introduserte meg og mitt masterprosjekt for det norske furrymiljøet, og det var også via Telegram jeg fant gruppen med furries fra Trøndelag. Jeg skrev en kort introduksjon av meg selv på forumet og spurte etter informanter, og la merke til at flere av de som svarte ba meg ta kontakt med dem på «Telegram». Jeg hadde ingen tidligere kunnskap om dette chatteprogrammet, men det tok ikke lang tid å forstå etter at jeg lastet det ned. Jeg tok kontakt med flere furries, og fant også en fellesgruppe for furries som skulle delta på *Nordic fuzzcon 2017*. Jeg presenterte meg også i denne fellesgruppa, og ble godt tatt imot. Jeg ble så invitert inn i chattegruppen for furries bosatt i Trøndelag og denne gruppen ble min døråpner til deltagelse på fysiske samlinger slik som bursdager, sverigeturer og tegnekvelder.

Jeg ble her med andre ord «offer» for det som kalles «snøballeffekten», eller «chain referral», og som er en mye brukt metode i kvalitativ forskning. Den går i korte trekk ut på at informanter refererer til andre potensielle informanter. Metoden er spesielt fruktbar når fokuset som i mitt tilfelle berører sensitive felt og hvor det trengs "en mann på innsiden" for å oppnå kontakt (Biernacki & Waldorf, 1981).



Da jeg så hadde blitt medlem i telegramgruppen for furries i Trondheim var neste steg å få møte dem i virkeligheten. Dette viste seg i mitt tilfelle å bli en relativt enkel affære, da en av dem inviterte til bursdag:

*I: «spillekveld og bursdag på kvelden lørdag den 13. Januar. Egen drikke kan medbringes. Denne kvelden dobler som Iselin sin 22-årsdag. Iselin liker fargerike ting, spennende bøker og tegnesaker, men gave forventes absolutt ikke»*

*Hanna: «kan jeg komme i bursdagen? Jeg vet ikke om jeg klarer være der akkurat når arrangementet begynner, men jeg kommer så fort jeg kan. Jeg har veldig lyst til å bli kjent med dere»*

*I: «Så klart! Vi begynner kl. 18 også kommer du innom når du kan»*

Denne atferden i gruppechat'ene er ikke uvanlig kost, altså at jeg som en totalt fremmed blir invitert i bursdagsselskap. Furries sier ofte om seg selv at deres subkultur er hjelpsom, og at terskelen er lav for å ta kontakt. Ved flere anledninger observerte jeg furries i gruppechat som utbroderte om sine problemer, og hvor støttende de andre medlemmene var mot vedkommende. Alt fra å gi positive komplimenter, til å tilby en sofa å sove på og vippe penger til individer slik at de kunne kjøpe mat. «Vi er et veldig åpent og vennlig miljø» er et utsagn som går igjen hos flere informanter. I tillegg til tekst setter furries sitt personlige, kunstneriske preg på telegramsamtaler ved hjelp av «Stickers» som er små bilder som kan publiseres i chat. Med Stickers kan de understreke eller forsterke sine følelser og meninger. De brukes også i mer humoristiske sammenhenger. Hvem som helst kan designe Stickers, og de kan lagres og brukes av alle, så følgelig har flere furries designet egne stickers av antropomorfiske dyr.



eksempel på bruk av "stickers" i telegramchat

### 1.4.2 Mine roller i felten

Lenge før feltarbeidet begynte hadde jeg bestemt meg for min rolle i felten. Jeg ønsket å delta så mye som mulig, ha minimalt med meninger, men samtidig knytte nære bånd med informantene. Jeg fant ut av dette fungerte fint. Personer som av en eller annen grunn føler seg sårbare, sky og tilbaketrukkne kan trenge ekstra tid for å kunne åpne seg for fremmede. Jeg merket at jo mer kjent jeg ble med folk, jo mer intime historier og tanker fortalte de meg (selvfølgelig i full forvissnet om at jeg ville ta vare på den informasjonen i anonymt format). Jeg ble en bekjent det gikk an å prate med om helt dagligdagse ting, samtidig som jeg til en viss grad beholdt rollen som forsker. Det var imidlertid ikke alltid lett å opprettholde forskerrollen fordi at flere av informantene etterhvert ble mine venner. Flere av informantene ble jeg godt kjent med, og mange samtaler vi hadde kunne dreie seg om helt dagligdagse ting som skole, kjærlighet og fritid. I mars fikk jeg tilbud om å kjøpe en partial fursuit. Jeg anser dette som et av gjennombruddene i feltarbeidet mitt.

Fursuiten forestiller en katt som skal være en krysning mellom katterasene «oriental» og «british short hair», og består av hode, hale og poter. Denne ble flittig brukt under samlinger og ble godt mottatt av furrymiljøet.

At jeg plutselig var i besittelse av en fursuit var et resultat av en del meget tilfeldige hendelser. Jeg hadde i utgangspunktet ikke engang vurdert å erverve meg en egen fursuit, da konstruksjonen av disse tar lang tid, samt at kostnadene for noe slikt kan fort bikke 10 000 kroner og vel så det. Jeg hadde selvfølgelig lekt med tanken om hvordan det ville vært og observert felten gjennom et fursuithode, og om folk ville forholde seg til meg på en annen måte med fursuit på. Dette var llikevel spørsmål som tidvis sveipet innom hodet, for så å bli sendt videre ut igjen. Ønsketenking. Gleden og overraskelsen var dermed stor da jeg ble tilbudt en ikke bare relativt billig, men også en vakker og forseggjort fursuit (se bilde under). Jeg bestemte meg for å takke ja til tilbudet, og dermed også gi fatt på en ny måte å gjøre feltarbeid på.

Det at jeg ervervet meg en fursuit fikk stor betydning for resten av feltarbeidet mitt, for grovt sett kan man dele furries inn i to hovedgrupper: de som har fursuit og de som ikke har det. Jeg kunne nå ta plass blant de relativt få som har fursuit. Jeg fikk et nytt ansikt utad som folk relaterte til, en ny side ved meg selv fikk slippe til og utfolde seg blant furries. Med fursuit fulgte et nytt sett med regler og nye ting jeg måtte forholde meg til.



*Fursuiten "Mango" ble et viktig antropologisk verktøy*

Jeg begynte med det som James P. Spradley omtaler i sin bok (2016) som *Active participation*: «The active participant seeks to *do* what other people are doing, not merely to gain acceptance, but to more fully learn the cultural rules of behaviour» (Spradley, 2016: 60). Normen er slik at når du ikler deg en fursuit er du «in character». Du interagerer med verden rundt deg på den måten fursuiten ville interagert med verden. Fursuiten ble et par med nye briller jeg kunne observere gjennom, samtidig som andre beskuet mine nye, hårete briller. For å dokumentere handlingen å *fursuite* (*to fursuit*), dvs. det å ikle seg og utfolde seg i en fursuit, ikledde jeg meg ikke bare en fursuit, men jeg forsøkte jeg å mestre denne handlingen selv: jeg deltok i den høyeste grad jeg var i stand til (Spradley 2016). Jeg reflekterte over hvordan jeg ville oppføre meg i fursuit og tilegnet meg kunnskap om hva man må ha i bakhodet når man har på seg en fursuit. Jeg ga fursuiten min en 'personlighet', et alter ego, som manifesterte seg når fursuiten ble tatt på. Jeg deltok på paneler om fursuiting som conventions selv arrangerte for å opplyse folk om hvordan man skaper og utvikler en fursuit-personlighet og hvordan man bruker kroppen for som et verktøy for å formidle denne personligheten til tilskuere.

«When full participation is used to document... The ethnographer must learn to do it himself with at least the minimum proficiency necessary for success. In a sense, then, he observes others and learns from them, but he learns by observing himself as well. »  
(Spradley, 2016: 61)

## 1.5 Ethiske utfordringer

Som følge av antropologiens feltarbeid og dens metode er forskningsetikk ikke bare viktig å ha men også å utføre i praksis. Det å gi tilfredsstillende informasjon og søke samtykke fra informantene danner grunnlaget for en god etisk forskningsprosess. Under utformingen av forskningsprosjektet ble prosjektideen sendt til NSD (Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste). Under selve forskningsperioden ble det informert både verbalt og skriftlig om prosjektet. Det ble utarbeidet en «forespørsel om deltagelse i forskningsprosjekt» der det ble kort forklart hva prosjektet går ut på, hva deltagelse i prosjektet innebærer, hva som skjer med innsamlet informasjon, at all personlig informasjon anonymiseres om ønskelig og at det er frivillig deltagelse, som innebærer at intervjuobjektene når som helst kunne ta kontakt for å trekke tilbake informasjon. Alle Conventions jeg deltok på ble tilsendt en e-post i forkant med forespørsel om jeg kunne få lov til å delta.

Intervjuobjekter jeg utførte samtaler med via internett ble tilsendt informasjon om prosjektet skriftlig. De få empiriske eksempler fra gruppesamtaler via programmet Telegram brukt i avhandlingen vil være anonyme og informasjonen vil være endret slik at eksemplene kun omhandler ikke-sensitiv informasjon.

Under feltarbeidet holdt jeg ikke tilbake informasjon overfor informanter og jeg var aldri uklar i min grunn for hvorfor jeg deltok på furry conventions. De fleste var tilfredse og til dels også nysgjerrige når jeg utbroderte om prosjektet.

Ingen opptak eller videoer hvor personer ikke er klar over at samtalen har blitt tatt opp vil bli brukt i denne oppgaven. Jeg var også klar over min rolle som forsker, og hvordan jeg kunne potensielt ha innvirkning på situasjoner.

Etter en tid i felten dukket et nytt dilemma opp: mange av mine informanter ble gode bekjente og også etter hvert venner. Derfor var det visse etiske tiltak som måtte vurderes. Hvem pratet de egentlig til? En venn eller en forsker? Alle personlige historier som ble fortalt til meg som 'venn' er ikke inkludert i denne avhandlingen.

## 1.6 Avhandlingens oppbygging

Denne avhandlingen har som mål å gi leseren et innblikk i furry-subkulturen som fremdeles er for mange noe ukjent. Derfor starter vi med litt bakgrunnshistorie. Deretter er det tiltenkt at vi beveges mot skapelsesprosessen og *hva* som er grunnpilarene for sub-kulturen. Etter dette følger *hvor* slik «furriness» finner sted og *hva* som gjør dette spesielt. Vi retter så blikket mot fursuits på conventions og *hvordan* fursuitere må/vil oppføre seg under slike arrangementer. Til slutt beveger vi oss inn i analyse- og diskusjonskapittelet, hvor jeg diskuterer lek som antropologisk begrep i forbindelse med fursuitere, fellesfølelsen og dens implikasjoner på deltagerne under en convention, hva konferansesenteret som meningssone kan gi deltagerne og dveler litt rundt spørsmålet *hvorfor?*

### Kapittel 2: Historie: En håret reise

Dette kapitlet starter som et historisk kapittel om furry fandomen. Jeg skriver her kort om subkulturens opprinnelse, og hvordan den utarter seg i dag. Jeg setter det så mer i norsk kontekst, og forteller om sub-kulturens ankomst og vekst i Norge.

### Kapittel 3: Furry: Fra det indre til det ytre

Kapittel tre vil greie ut mer om det som er unikt men meget vanlig praksis for furries: lage sin egen personlige 'fursona' og hva dette betyr for dem. Jeg vil også gi en innføring i fursuits og verdien som ligger i disse draktene. Jeg vil dykke dypere og ta for meg hvordan de blir laget og jeg vil la et par av mine informanter, Dana og Lisa, forklare hva fursuits betyr for dem.

### Kapittel 4: Conventions: En felles arena

Kapittel fire er et kapittel hvor jeg tar for meg *conventions* og deres betydning for furries. Jeg beskriver hendelser hovedsakelig fra *Nordic Fuzzcon 2017*, og gir en innføring i hvordan en slik furry convention utarter seg. Jeg legger så fokuset over på å forklare conventions som en «time out» og meningssone, som gir furries rom for trygghet de trenger for å utfolde sin furryidentitet og det unike *communitas* som oppstår på grunn av dette og hvordan dette spiller en vital rolle for utviklingen av subkulturen.

## Kapittel 5: «Suit up»: Affektive atmosfærer i praksis

I dette kapitlet vil jeg gi en utbrodering av en rekke empiriske episoder som ble observert under ulike furry conventions. Jeg følger i Edith Turners (2012) fotspor her ved å 'vise gjennom historier'. Kapitlet ønsker også å gjøre rede for atferd i fursuit og det rollespill som utspilles når furies kler seg i fursuits, og linke dette videre til analyse- og diskusjonsdelen i kapittel seks.

## Kapittel 6: Lek og tilblivelse

I kapittel seks vil jeg ta for meg furies og deres atferd på conventions og i fursuit og se det gjennom et lekperspektiv. Jeg ta for meg conventions som en liminoid fase og utbroderer litt om hva jeg mener med dette. Jeg vil diskutere det faktum at den lille andel av furies i besittelse av fursuit skaper en spesiell meningssone hos mange hundre mennesker gjennom atferd i form av lekenhet og hvordan de kan om mulig forstås som markører for oppblomstring av et fellesskap.

## Avslutning og veien videre

Her vil jeg kort presentere et par refleksjoner rundt prosjektets gang, og noen tanker om videre forskning på feltet.

## Kapittel 2. Historie: En hårete reise

---

«From the formation of the very first human hunter-gatherer tribes, crossing the planes that separate human and animal form and thought has been a recurring theme. Ancient cave paintings depict deer with antler-sprouting human heads. From the animal-bodied demi gods of ancient Babylon to the traditional tales of tricky Coyote and his comrades in North America, giving human traits to animals and animal traits to ourselves has been a practice incorporated into everyday life across all cultures. We see animals as symbols, like the jackal is a symbol of loneliness and abandonment in the bible [...] Even with the qualities that separates us, humans have always seen animals as important to our beliefs and lifestyles» (Santiago & Clark. 2012. S. 13)

I dette kapitlet vil jeg først forklare kort hvordan vi mennesker har gjennom store deler av historien hatt et spesielt forhold til dyr. Deretter vil jeg gi en overordnet beskrivelse av hvordan subkulturen furry oppstod som moderne fenomen, og hvordan det oppstod en oppblomstring av mennesker som identifiserer seg som furries ut i fra tegneserie- og animasjonens storhetstid. Deretter gir jeg en kort introduksjon til subkulturens ankomst til Norge.

Det har ikke vært en lett oppgave å samle inn informasjon om furrienes historie, og det har kanskje vært enda vanskeligere å organisere det så kronologisk korrekt som mulig. Dette mye fordi det per dags dato finnes kun en håndfull samlede verker som sentrerer seg rundt furry fandommens skapelse. Det ble imidlertid utgitt en bok i år kalt *Furry Nation: The True Story of Americas Most Misunderstood Subculture* (2017) som jeg vil bruke flittig i dette kapitlet. Ulike nettsider har jeg også dratt nytte av, men har jeg måttet velge en mer selektiv tilnærming, da noen sider har mer kredibilitet enn andre. En del av den informasjonen jeg har ervervet meg via internett, og som jeg vil ta i bruk i dette kapitlet, har jeg tilegnet meg gjennom nettsider som norske furries har validert og sendt til meg og proklamert at dette er relevant lesning for en som meg. En av disse nettsidene er syfy.com, en nettside som beskriver seg selv som «... *dedicated to all things science fiction, fantasy, and supernatural horror ...*»

Jeg har også hatt god nytte av en nyhetsside for furries kalt *Flayrah.com*: «*Flayrah is an news magazine for furry fandom, written by the community since 2001.*» Denne nettsiden har en god artikkel som heter «*A Retrospective: An Illustrated Chronology of Furry fandom, 1966-1996*» som tar for seg mye av furry fandommens fortid. Artikkelen er skrevet av Fred

Patten, en *Greymuzzle*<sup>2</sup> som allerede på 1960-tallet hadde fått øynene opp for tegneserier og kostymer. Han er fortsatt aktiv i fandomen i dag og fungerer som anmelder og skribent på *Flayrah.com*, tross sin alder på over 70 år (Strike, 2017).

«Artwork has played a massive role in the creation of the fandom: it serves as most people's first port of call into the furry world» (Howl, 2015, s.8)

Antropomorfiske vesener har vært en del av menneskets kulturhistorie i hundrevis av år. Vår iboende interesse kan om mulig være like gammel som sivilisasjonen selv. Mennesket fant trøst, visdom og styrke i dyrene, og man fant en åndelig relasjon til disse skapningene. Vi finner inspirasjon og skjønnhet i dyr og i det naturlige, og nesten samtlige av verdens kulturer har på et eller annet tidspunkt i sin tidsepoke bedrevet avbildning av dyr som innehar menneskelige egenskaper. I det 12. århundre før Kristus (1159-1141) ble den første av flere ruller kalt *Animal Frolic* skapt. Bildene på rullene portretterer diverse dyr som frosker, kaniner og aper som står og går på sine bakben, bryter med hverandre, bader og jager hverandre.



den første rullen av *Chōjū-jinbutsu-giga* ([bilde], 2009) som portretterer dyr som bryter med hverandre

---

<sup>2</sup> Et kallenavn på en eldre furry



Selv om vi mennesker hele tiden har knuget oss til denne fasinasjon for dyr, var det allikevel på 70- og 80-tallet at furry fandomen slik vi kjenner den *i dag* så dagens lys. Akkurat hvordan denne fandomen oppstod er ikke helt klart, men de fleste er enige om at Science fiction og tegneserier hadde flere fingre med i spillet ettersom dette er interesser med en fanskare som alltid har hatt en fasinasjon for kostymer.

Furry subkulturen har dog en del forskjeller fra de fleste andre fandoms: den er basert på et konsept istedenfor et medium slik som en bok- eller filmserie. Furry subkulturen skaper og opprettholder sitt eget konsept gjennom kunst i ulike former, det være seg drakter, litteratur eller illustrasjoner. Fellesnevneren er det antropomorfiske. Det er også mange ulike måter og grunner folk engasjerer seg i subkulturen på, så furry fandomen består av en rekke ulike grupper og nettverk som hovedsakelig finner sted på internett. Fenomenet fursona er også et annet unikt trekk ved fandomen:

«The fursonas... make the fandom unique as it becomes a basis for one's identity between these networks and often an expression of self. Furrries through their fursona get to create their own traditions independent of popular culture. Even if furrries are inspired by popular culture their creations are not based in it. Their fursonas, fursuit performance, fursuits, and fursona art is their creation. These are the traditions that are independent of popular culture. Other fandom creations depend upon the fandom itself. » (Maason, 2015, s. 28)

Et klart flertall av furrries jeg har intervjuet kunne fortelle at deres interesse for furry fandomen blomstret på grunnlag av tegnefilmer fra barndommen hvor antropomorfiske dyr hadde hovedrollen. Et prakt eksempel på en slik innflytelsesrik film er «*Løvenes konge*» fra 1994, som mange norske furrries nevner som en innvirkende faktor på dem under oppveksten. En av mine informanter kunne fortelle om sine barndomsminner, og hvordan hun lengtet etter å være slik som Robin Hood i Walt Disneys film «*Robin Hood*» (1973), en annen kjent tegnefilm, der Robin Hood blir portrettert som en fryktløs, heltmodig og elskverdig rødreiv. Frem til 1973 hadde Antropomorfiske karakterer på tv-skjermen stort sett stått for lattermild underholdning. *Robin Hood* filmen blir et slags vendepunkt i denne tankegangen. Forfatter av artikkelen *How furrries became a fandom*, Clare McBride greier ut om hvorfor *Robin Hood* har brent seg fast i hukommelsen til flere av dagens furrries, og forteller at *Robin Hood* beviste at dyr ikke alltid måtte være morsomme, samt at filmen ikke legger mye vekt på at den er om antropomorfiske dyr. Selv om filmen spøker med de ulike dyreartene som er med i filmen, slik som at elefantene bruker snablene som trompeter, er det ikke slik at alt er basert på ideen om at snakkende dyr skal være morsomme. Flere alvorlige og gripende øyeblikk utspiller seg i filmen som blir portrettert gjennom antropomorfiske dyr.

Adult-oriented work featuring funny animals in dramatic settings certainly existed prior to *Robin Hood*, [...] *Robin Hood*'s great contribution to furry fandom—besides generating, by my rough guesstimate, all the furies—was that it was the first mainstream film to present funny animals as a genre-agnostic stylistic choice. » (McBride, 2017)

I 1989 ser *Disney's adventure of the Gummi Bears* dagens lys, tett etterfulgt av kanskje mer kjente serier som *Chip n' Dale: Rescue rangers* og *Duck Tales*. Alt dette resulterte i «the Disney afternoon», et 2 timer lang tegnefilmbonanza som fant sted på ettermiddagen, hvor den ene antropomorfiske tegneseriefiguren etter den andre inntok skjermen i alle mulige slags former: som stjerner i hjertevarmende familieeventyr, som superhelter (og superskurker) og som komikere.

Antropomorfiske figurer inntok også tv-skjermene i Norge, og selv om mange Amerikanske tegneserier ble vist på Norsk tv var det også andre, mer skandinaviske skapninger som inntok skjermen. *I Mummidalen (Mummitrollet) (1990)* og den norske dukkefilmen *reve-enka (1962)* åpnet opp for en nytolkning av dyr på skjerm. Det er om mulig også fortsatt en del nordmenn som husker eventyrene til Asbjørnsen og Moe, og hvor mange av disse fortellingene omhandlet besjelede dyr. Utover 80- og 90-tallet gjennomsyret Amerikanske serier mye av fjernsynet og tok med seg en mengde nye antropomorfiske skikkelser.

Warner Brothers Animation, som siden 1970-tallet hadde hatt en del vansker og så vidt hadde klart å holde seg på beina, slo så igjennom i 1990 med *Tiny Toon Adventures*, som straks ble oppfulgt med *Animaniacs* og *Pinky and the brain*.

De tok til og med spranget ut i spillefilmverdenen med filmene *Space Jam (1996)* og *Cats Don't Dance (1997)* som falt i smak hos publikum. Denne veksten av antropomorfiske tegneserier kan være en av faktorene til oppblomstringen av furry-subkulturen: «In short, this may be why millennial furies<sup>3</sup> exist: sheer supply.» (McBride, 2017). Animasjon fortsetter den dag i dag å være til inspirasjon for furies over hele verden og animasjonens renessanse sammenfaller også med begynnelsen av furry Conventions, som springer frem ut ifra messer som omhandlet Science fiction og tegneserier. Rundt 1980 begynner furryfandommen sakte men sikkert å skille seg fra science fiction fandommen. På *NorEasCon II*, en av totalt fire *World science fiction* conventions holdt i Boston, Massachusetts i USA, for folk med en interesse for sci-fi, leverte en mann ved navn Steve

---

<sup>3</sup> Begrep som brukes om generasjonen født mellom begynnelsen av 1980-tallet og midten av 1990-tallet

Gallacci, en Sci-fi entusiast, en tegning til kunstshowet på conventionen. Tegningen var av hans antropomorfiske karakter kalt *Erma Felna*.

Interesserte deltakere på conventionen flokket seg rundt kunststykket samt rundt Gallacci. De ville se mer, de ville ha tegneserier med *Erma Felna*. Steve var noe usikker på dette, men valgte likevel å satse på ideen. Resultatet ble tegneserien *Albedo: Anthropomorphics* (1984) som ble solt i et par tusen eksemplarer. Salget var relativt ubetydelig i seg selv, men tegneserien skapte en bølge av uavhengige publiserte antropomorfiske tegneserier i ettertid. (Strike, 2017).

Gallaccis *Erma Felna* resulterte i de første gruppene av furries som møttes jevnlig på science fiction conventions gjennom 80-tallet for å diskutere kunst som involverte antropomorfiske dyr, samt å utveksle kunst dem imellom. Etter et par “room parties” avholdt på hotellrom og arrangert av gruppen under sci-fi og tegneserie conventions på 1980-tallet bestemte gruppen med furries seg for å starte opp sin egen type convention (Carlson, 2011). Dette arrangementet skulle være en hyllest til subkulturen, og slike typer arrangementer for furries fikk fort fotfeste verden over. Jeg kommer tilbake til Conventions i kapittel fem.

Denne gruppen mennesker ble også mannsterke nok til å starte *Rowrbrazzle*, en av de første furryfokuserte amatørpresseforeninger i 1984. *Rowrbrazzle* fokuserer på morsomme, men også meningsfulle tegneserier og historier med antropomorfiske dyr i hovedrollen, samt diskusjoner. Bladet produseres av et nettverk av skribenter, artister og entusiaster og det følger med mye annerkjennelse å få sitt produkt på trykk. De ferdige utgavene ble sendt ut til medlemmer via post. På sitt mest populære kunne *Rowrbrazzle*-utgaver være på så mye som 600 sider. I nyere tid har populariteten tatt en mer nedadgående retning men *Rowrbrazzle* produserer fortsatt utgaver per dags dato, dog nå med utgaver på rundt 100 sider (Strike, 2017). Nedgangen i innhold kommer som følge av internettets inntog, og dets evne til å tilby øyeblikkelig og direkte kommunikasjon over store avstander. En spørsmål-svar-respons dialog mellom to eller flere parter i *Rowrbrazzle* kunne ta måneder, men gjennom nåtidens internett kan man få respons i løpet av minutter (Strike, 2017).

I dag finnes det mange ulike nettsider for furries, hvorav de fleste har hovedfokus på kunst i alle slags unike former. Sider som «Furaffinity» og «Inkbunny» blir flittig brukt av furries over hele verden, inkludert Norge.

I Norge begynte trolig det hele i 1994, da en norsk tegnefilm-entusiast kom over et nettsted for furries. Han ble umiddelbart begeistret for det han så. Året etter dro vedkommende som eneste norske deltaker på et treff for furries i USA. Like etterpå skjer det nærmest en

revolusjon i bruken av Internettet, og mange norske husstander ervervet seg sin egen datamaskin og dermed også en tilgang til det voksende nettverk av furries 'online'. Flere norske individer som har kjent på følelsen av å være *noe*, men som ikke har funnet ord for det tidligere, får gjennom innflytelse fra USA og internett et begrep å identifisere seg med, en kategori de føler de på mange måter passer inn i: *Furry*.

I dette kapitlet har jeg gitt en kort innføring i de hodekomponenter som har vært med på å forme furry-subkulturen til det den er i dag. Jeg har tatt for meg de mer tidligere illustrasjonene av antropomorfiske dyr, og gitt en innføring i hvordan animasjonens renessanse og tidlige messer for tegneserieinteresserte ga grobunn for en oppblomstring av furries. Til slutt ga jeg en kort forklaring på subkulturens ankomst til Norge.

I neste kapittel skal vi foreta et dypere dykk inn i hva det å være furry går ut på. Jeg vil ta for meg nøkkelbegreper innad i sub-kulturen og utbrodere om disse og deres betydning. Jeg vil takket være flere informanter kunne fremvise i grove trekk hvordan 'fursuit makers' går frem når de skaper fursuits.

### Kapittel 3. Furry: Fra det indre til det ytre

---

I dette kapitlet skal jeg skrape litt på overflaten av hva det vil si å være en furry og hvordan det praktiseres. Aller først vil jeg presentere noen tanker fra Barbora Půtová (2013) hvor hun trekker likhetstråder mellom furries og sjamaner i den forstand at de begge benytter seg av animalske verktøy slik som illustrasjoner og drakter for å få kontakt med *det andre selv*. Dette kan også sammen lignedes med det Tim Ingold (2000) når han snakker om at masker ikke skjuler ansiktet, men heller baner vei for utspill av maskens *selv*.

«... furries use fursuits to distinguish common life from the sacred and at the same time as the means for entering other dimensions. A real, animated or painted fursona can be regarded as a form of objectivization of this world and identification with its rules» (Putova, 2013:247)

Furries er liminale vesener i samfunnet fordi de eksperimenterer og oppdager ukjente dimensjoner. De kan sies å overskride den nåværende verden og reflektere behovet eller ønsket om å skape nye muligheter: «... furries thus trespass the threshold of the profane world ... in order to modify their original personality and find new existential horizons of human feelings and cognition» (Putova, 2013:247).

Denne delen av oppgaven bidrar med et fundament, en grunnmur og kontekst, som de empiriske eksemplene senere i oppgaven kan hvile på. Det har som mål å gi leseren et innblikk i denne verdenen eller dimensjonen furries bebor, og hvordan et par kreative individer konstruerer drakter og masker som fungerer som verktøy for å videre utforske nye emosjonelle horisonter.

Jeg vil nå gjengi et lite utdrag av en gruppesamtale som fant sted i chatteprogrammet Telegram, hvor noen norske furries diskuterer hva det vil si å være furry:

*D: Man er jo på sett og vis en furry når man bestemmer seg for det. Man trenger ikke registrere seg eller noe for å regnes som furry. Jeg mener også at man ikke trenger å ha en fursona engang!*

*A: Ok slik å forstå. Jeg har en venn som gjerne vil bli furry, for han vil også ha en sånn furry persona slik som jeg har.*

*H: Du har rett D. Men noen velger jo å ikke ha drakt men bare hale og noen vil ha bare hode og hale, mens andre har poter og beinklær og andre igjen vil ha en hel drakt. Det som jeg liker med hel drakt er at da er man mer gjemt.*

*D: En fursona er ikke en fursuit da. En fursuit er bare den fysiske fremstillingen av en karakter. Mener at det er bare ca 20% av furries som har fursuit også. Som sagt, man er en furry når man bestemmer seg for å være en furry.*

*S: som jeg skulle sagt det selv*

*A: Man trenger heller ikke å ha fursuit av fursonaen sin, det kan være av en annen karakter*

*K: Mange forskjellige grunner og grader av det og. Noen er her kun for suitinga, noen kun for det sosiale, osv osv :)*

*D: Sant det. Den turkise suiten min var jo egentlig bare en karakter jeg lagde på grunn av det materialet jeg hadde, som pels og sånt. Men etterhvert ble jeg mer knyttet til den, enn den faktiske fursonaen min.*

*M: kult!*

*K: Holder selv på å lage min egen fursona.. eller det blir jo den andre fursonaen min, siden jeg byttet art!*

Som vist ovenfor i samtalen som utspilte seg på Telegram, er begrepet 'Furry' ikke hogd i stein, og ikke engang de fleste furries har en klar formodning om hva å være furry egentlig konkret innebærer. En av grunnene til dette er at furry fandommen er en stor, selvskapt verden som stadig vokser i størrelse. Det er ikke et enkelt tv-program eller et enkelt filmunivers slik som *Star Wars* eller *Harry Potter*, ei heller ingen intellektuell konsern-eid eiendom eller et underholdningsmerke som brakte furries sammen (Strike, 2017). Du er kanskje furry om du har tegnet egne imaginære dyrevenner fra barndommen av, som alle har navn og personlighet. Du er kanskje furry om du lurer på hva tegneseriedyr fordriver tiden sin med mellom de

gangene de opptrer på skjermen. Du er kanskje furry om du kjenner en indre fasinasjon for hvordan det må være å ikle seg slike maskotdrakter slik som diverse sportslag har. Du er kanskje furry om du har en indre rev, ulv, tiger eller kanin som ønsker å komme til overflaten. For noen er en furry utelukket et 'morsomt dyr' med tegneserielignende trekk oppfunnet for å underholde, mens for andre er det et begrep for å beskrive egenskapte karakterer. Noen mener kanskje at hvis du ikke er i et dyrekostyme er du ingen ekte furry. Andre blander inn det mer spirituelle, og kaller seg 'therians' eller 'otherkin'; et dyr innkapslet i en menneskekropp. Ut i fra spørreundersøkelsen jeg utførte over internett fikk jeg vite at mange furries oppdaget subkulturen gjennom internett og kunst online. Her er noen av svarene jeg fikk på spørsmål om hvordan de oppdaget fandommen («how did you discover the furry fandom?»<sup>4</sup>):

«I found out about furries online. At first, I didn't care about their existence, but suddenly it hit me that I fit perfectly with them, so I joined! »

«I watched youtube a lot and came across this video about furries and then after a while I became more and more interested in it»

«Well, I had dressed up as a cat at a carnivale and a year later, I saw a video with animal custumes (13 october 2013) and began searching around and oh boy I loved what I saw. Well the rest is history»

Den anerkjente amerikanske furrien Joe Strike skriver i boken «Furry Nation. The true story of America's most misunderstood subculture» (2017) at for han er furry flere ting;

1: «A furry human is anyone with an above-average interest in anthropomorphic characters, whether or not they consider themselves furry – or have ever even heard of the fandom (a.k.a. “furry but doesn't know it yet”)» (Striker, 2017: 4)

2: «A furry animal is *any* animal with *any* human characteristics, no matter what its origin: entertainment, mythology, advertising, kids' books or adult literature. To put it simply, Furry is about the *idea* of animals – what they represent in our minds – not their reality. » (Striker, 2017: 4)

Antropomorfisme er begrepet som brukes om det å tillegge det som ikke er menneskelig

---

<sup>4</sup> Spørsmål stilt på engelsk av grunn at jeg var av den formening om at flere furries uttrykke seg bedre via det engelske språk. Det ble informert om at de som ønsket å svare på spørreundersøkelsen var velkommen til å svare på norsk også, men de fleste svarte på engelsk.

menneskelige trekk. Det skjer en oppløftning av dyret opp mot vårt menneskelige nivå. På samme måte som antropomorfisme hever det ikke-menneskelige opp til våre rekker, gjør begrepet *zoomorphism* det motsatte: når animalske attributter tilegnes til ikke-animalske objekter (<https://literarydevices.net/zoomorphism/>). Et eksempel på dette kan være når et individ har utført en heller slu eller smart handling, og kan da potensielt få kommentaren: «du er slu som en rev».

Det norske furrymiljøet praktiserer som regel bruken av det originale engelske ordet *Furry* når de henvender seg til andre individer som øyner seg selv som medlemmer av subkulturen. Det finnes dog et norsk ord for furry: «rufs», men dette faller ikke like godt i smak hos alle. Det er derfor vanligvis det engelske begrepet som tas i bruk i Norge. Jeg vil dermed også holde meg til denne engelske termen. Norske furries har heller ingen konkret definisjon på begrepet 'furry' men gjennom den norske forumsiden *Norwegianpaws.org* gir det norske furrymiljøet en tentativ definisjon på det noe tvetydige ved begrepet: en furry er en person som har en interesse for antropomorfske dyr, det vil si dyr med menneskelige trekk. Man finner mange slike eksempler på dette i animasjonsfilmer, som for eksempel Disneys *Løvenes Konge* og *Robin Hood*, og også i norske eventyr og sagn slik som historien om *Reveenka*.

Som andre personer er alle furries forskjellige, og definisjonen gitt ovenfor kan passe for noen, men kanskje ikke for alle. Noen furries mener kanskje selv at de er et dyr, og har blitt født i feil kropp. Andre furries kan ha trosretninger som involverer totemdyr. Det er altså ikke uvanlig at furries har en viss tilknytning til dyr, men for noen furries kan deres interesse ligge mer hos alminnelige dyr snarere enn antropomorfske dyr (*Norwegianpaws.org*).

Jeg ønsker også å presisere her at begrepet Furry er relatert både til personen som er tilhenger av subkulturen, men også vedkommende sin karakter; deres *fursona*.

### 3.1 Fursona

«The name given to a personal Furry character creation is "fursona" which is coined from Furry and persona. A fursona is an individual Furry's character, made from one or more animals that fan is interested in either for their specific personality traits or their appearance; often, a fursona is given markings or color schemes that resonate with the fan to create a unique looking character that is unique to that person; this causes a fursona to become more personal on creation. » (Howl, 2015, s. 7)



De fleste furries har som nevnt ovenfor en personlig dyreart. Dette innebærer en art de identifiserer seg med, og ofte fremstiller seg selv som på nettet i antropomorfisk form og kanskje også til en viss grad i den virkelige verden ved hjelp av drakter, illustrasjoner eller andre former for kunst. Noen velger seg ut dyrearter som er en krysning mellom dyr uavhengig om disse dyrere i realiteten faktisk kan frembringe avkom, noen velger også dyrearter som aldri har eksistert som for eksempel drager eller enhjørninger (Norwegianpaws.org). De fleste fursonaer går på to ben, har menneskelignende hender og fremviser ofte et uttrykksfullt ansikt.

Noen furries vil oppfatte sin fursona som en form for et alter-ego, et verktøy de kan ta i bruk for å uttrykke seg på måter de normalt ikke kan i samfunnet på grunn av frykt for sosiale sanksjoner som mobbing og dømmende blikk. Om individet på en eller annen måte utøver atferd som kan føre til fremmedgjøring og distansering fra andre jevnaldrende, kan hans eller hennes skapelse og bruk av en fursona dermed representere individets indre lengsel etter på kunne uttrykke seg og handle slik som han eller hun ønsker, uten å møte noen form for sanksjoner. En fursona kan ofte være i besittelse av karaktertrekk som individet skulle ønske han eller hun hadde, den kan være et mål eller et idol man streber etter å oppnå, eller den kan også ha mange likehetstrekk med personen selv.

Furrien Thurston Howl forteller i essaysamlingen «Furries among us» (2015) at en fursona gir en furry en trygghet og en anonymitet som åpner opp for mange muligheter: individet kan nå utfolde seg og uttrykke seg på egen måte uten frykt for å bli dømt på et personlig plan.

Så, når man da har bestemt seg for hvordan man vil at fursonaen sin skal se ut er neste steg å billedgjøre den gjennom kunst som for eksempel tegninger, både digitalt (tegnebrett og tegneprogram) eller tradisjonelt (blyant, penn osv). Kunst spiller en stor rolle i subkulturen. Det er gjennom kunst at mange for første gang finner bilder av fursonaer, og det er gjennom kunst at individer vekker til live sin egen fursona og gir den et utseende og en personlighet.



*En fursona i form av en antropomorfisk snøleopard, her portrettert som et lekent vesen med et årvåkent blikk.*

Mange furries velger å bestille og betale andre for kunstneriske utforminger av sin fursona hvis de mener disse er flinke illustratører. Dette kalles for «commissions» (bestillingsverk) og er svært utbredt hos furries. Noen furries har kanskje ikke de beste tegnekunnskapene, og ønsker illustrasjoner av sin fursona med et bestemt ansiktsuttrykk, eller som kanskje utfører ulike hverdagslige aktiviteter. Mot betaling tegner de fleste furry-illustratører fursonaen din slik du vil ha den.

En persons fursona er også slik man gjenkjennes på nettet i ulike forum, da mange bruker navnet på fursona som brukernavn og ofte har en illustrasjon av sin fursona som profilbilde. Det er vanlig å ha en illustrasjon av sin fursona rundt halsen på furry conventions slik at andre skal kunne gjenkjenne vedkommende.

### 3.1.1 Fursona-art

«Jeg valgte gaupe da jeg er glad i kattedyr, og føler det er de jeg er mest lik på (slapp og lat som faen, og spretten og rask når jeg først er på beina)» (*Lillian om hvorfor hun valgte dyret gaupe som fursona*)

Et stort antall furries jeg stiftet bekjentskap med kunne fortelle at de og andre furries de kjente brukte mye tid på å designe sin fursona, og da også mye tid på å bestemme hva slags dyreart eller kryssning av dyrearter fursonaen skal være. Når det kommer til det fysiske utseendet er det stort sett ikke tilfeldig hvordan fursonaen ser ut. 24% av deltagerne som svarte på spørreundersøkelsen mente at de identifiserte seg med sin fursona først og fremst på grunn av at de følte en forbindelse til dyrearten.

Hovedsakelig dreier det seg om atferdstrekk dyr innehar eller sies å inneha som er noe furries trekker identifiseringstråder til. Eksempler på dette kan være en ensom ulv, en slu rev, en leken katt eller en stolt drage. Flere furries trekker også frem dyrearter de «alltid har likt» og som de har hatt et nært forhold til, slik som katter eller hunder, eller dyr de som unge ble eksponert for via filmer, serier eller bøker slik som *Løvenes konge* (1994) eller *Warriors*<sup>5</sup> (2003).

Det å tilegne dyr følelser og bevissthet er ikke et nytt fenomen. «Animisme» kommer fra ordet *anima* på latin som betyr *sjel*. Dette begrepet viser til en naturalisert forestilling om at dyr, planter og ting har følelser og at de kan kommunisere med mennesker direkte (Harari, 2011). Howell utyper videre begrepet og sier at animisme refererer til ontologier som tildeler *agency* og personlighet til både menneskelige og ikke-menneskelige vesener (Howell, 2016). Vi snakker da om en forestilling om at naturen er besjelet. Dette er en kosmologi som ikke nødvendigvis praktiseres av furries, men kan likefult være behjelpelig som et forklarende begrep og som en pekepinn på det faktum at denne besjeling og syn på dyr har utspring fra tidligere tider når dyr og planter syntes å inneha en mye større plass i vår verdensanskuelse enn det det har i dag.

---

<sup>5</sup> «Warriors» er en novelleserie av Kate Cary, Cherith Baldry, Tui Sutherland. Novelleserien følger eventyrene til fem klaner av villkatter.

## 3.2 Fursuits

«It didn't begin with today's furies; people have been dressing as animals for tens of thousands of years, beginning with the earliest indigenous cultures. Native Americans donned bison hides and performed the Buffalo Dance in hopes of a successful hunt; they wore eagle feathers and danced in honor of the sacred animal whose domain extended beyond the clouds...Mesoamerican and African tribes created and wore animal masks and masks of human/animal hybrids as part of their religious ceremonies» (Strike, 2017:127).

Mye av fokuset i denne oppgaven er rettet mot *fursuits*, animalske kostymer som ofte bærer en likhet til eierens fursona, og som kan dekke alt fra kun hode og hender til hele kroppen.

Men hvorfor retter jeg så mye fokus mot dette?

For det første er disse draktene det mest iøynefallende aspektet ved subkulturen, og trekker alltid til seg oppmerksomhet. For det andre ervervet jeg meg en fursuit under feltarbeidet, noe som ga meg et større innblikk i, og innpass i miljøet til «fursuitere» som er betegnelsen på de som har og bruker fursuits. Jeg er av den oppfatning at mange av de erfaringer jeg gjorde meg som fursuiter er jeg ikke alene om, og at mange av de hendelser jeg opplevde mens jeg hadde på meg fursuiten ved ulike anledninger er noe mange med fursuit vil kunne kjenne seg igjen i.

Fursuits tas som regel i bruk under conventions eller under «meet-ups». Ikke alle furies har en fursuit. Faktisk er det veldig få furies som har fursuit. Det er ofte en av fallgruvene mange utenforstående havner i. Man må ikke ha en fursuit for å være furry, og som nevnt i chatsamtalen tidligere i kapittelet er det kanskje rundt 20% av furies som er i besittelse av en fursuit. Dette er hovedsakelig fordi 1) draktene er meget dyre fordi de krever mye fuskepelsstoff og lages som regel av en *fursuit maker* på bestilling, og 2) fordi mange av subkulturens medlemmer er unge mennesker som ikke har råd til fursuit. Det er heller ikke alle som finner dem komfortable å ha på seg. Det er videre ikke slik at en furry ikler seg en fursuit over mange timer. Som regel er de fleste fursuitere fornøyde (og utslitte) etter 2-3 timer. Noen fursuitere ikler seg drakten flere ganger i løpet av en dag med større pause imellom hver gang.

Fursuits kan deles inn i tre hovedgrupper: *Partial fursuit*, *Half-suit* og *Full-suit*. *Partial fursuit* består av en maske, hansker, hale og noen ganger også fottøy. Disse er enkle å ta av seg, koster mindre og er ikke så varme som full suits (Maase, 2015). *Half-suit* består av maske, hale, hansker, fottøy og enten ben eller overkropp. Den dekker mesteparten av brukers

kropp bortsett fra enten bein eller overkropp med pels. Full-suits er en heldekkende drakt og kan noen ganger ha foring ved lår og legger for å oppnå tågjengergange («digitigrade legs») som mange pattedyr praktiserer, hvor de bare berører bakken med den fremste delen av foten når de går. Det finnes også ulike «stiler» for utseendet til fursuits. Det eksisterer om lag fem såkalte stilarter innenfor fursuits: 1) «Toony» som karakteriseres ved et tegneserieaktig utseendet, med store øyne og stor snute. Drakter tilhørende denne stilen har ofte «follow me eyes» hvor øynene til masken er konstruert slik at de følger deg med blikket. 2) «Semi-realistic» bærer preg av en balanse mellom naturlige og unaturlige trekk, kanskje med realistisk snute og øyne men med urealistiske farger. 3) «Realistic» ligner mer på faktisk dyr, med spiss snute, realistiske glassøyne og naturlige farger på pels. I tillegg til disse finnes det også en spesiell fursuit-stil fra Japan kalt «kemono», som har store øyne og liten nese, rundt ansikt med myke overganger og trekk.

Stort sett ingen fursuitere går på alle fire når de er ikledd fursuit. Det finnes dog fursuits som er konstruert slik at man kan gå på fire bein, men dette virket ikke mye utbredt ifølge mine observasjoner (jeg så ingen slike fire-beinet fursuits på noen furry convention jeg deltok på).

På neste side følger et par bilder for å videre eksemplifisere de ulike typer fursuit og de ulike stiler de kan inneha.



*Full-suit i «Realistic» stil*



*Full-suit i «Toony» stil. Foto: Audun Vigdissønn Nytrø*



*En Partial fursuit. Foto: Usagi Photography*



*Full-Suit i «Kemono» stil. Foto: Usagi Photography*

### 3.2.1 *Walk the walk*

«A fursuit isn't a costume - it's a *skin*, an other self made visible» (Strike, 2017:142).

For mange fursuitere er opptredenen like viktig som drakten. Ikledd en fursuit må du *være* skapningen, i kroppsspråk, personlighet og språk, eller mangel derav. Paneler under conventions som gir nye medlemmer en innføring i subkulturens «do's» and «don'ts» legger vekt på at furries i besittelse av fursuit må «develop engaging physical behaviors» (Carlson, 2011:197). I masteroppgaven til Jacob W. Maase (2015), som omhandler furries, sier han at fursuiting involverer det som kalles «making the magic» og at når drakten kommer på blir individet noe annet. Kanskje blir vedkommende sin fursona, kanskje et dyr, et inspirerende vesen (med mål om å få andre til å smile) eller kanskje en lurendreier. Dette kommer an på individet og hva de vil ha ut av fursuiten. Mange Fursuitere prater heller ikke i fursuit, av ulike grunner. For de fleste handler det likevel om å ivareta magien rundt fursuiten. En fursuit er ikke et hvilket som helst generisk dyr, den har den unike egenskapen at den transformerer den påkledde om til et annen individ hvis art og personlighet er en annen enn den den påkledde var født med. Når jeg ikledd meg min fursuit måtte jeg gå inn i «Mango» sitt tankemønster. Hva ville Mango funnet interessant ved dette rommet? Hva liker Mango å gjøre?

Informanten *Dana* eier flere fursuits og forklarer at for henne er fursuits det kule aspektet ved å være furry. «Det å leve seg inn i en karakter og bare komme seg bort fra virkeligheten en liten stund syntes jeg er veldig fin måte for meg å koble av på.»

Hun har for øyeblikket tre fursuit, og de har alle hver sin unike personlighet: «*Tara* er den søte litt mer kosete siden av meg, *Dingo* har litt mer 'attitude', mens hunden *Yo-Yo* er mer sint og rampete, som er trekk jeg også ønsker å utspille. Det blir litt sånn som engelen og djevelen. Men han er egentlig snill innerst inne.» *Dana* nevner at minst en av fursuitene hennes har trekk hun kunne ønske å utspille, et utsagn som jeg hørte fra flere informanter. Ofte kan fursuiten, dette alter-ego, fungere som en måte å utspille trekk ved seg selv som man finner vanskelig å utøve ellers.

En annen av mine informanter forteller om sin fursuit:

«jeg føler at den (fursuiten) gjenspeiler meg egentlig. Jeg har to [fursuits] egentlig. Jeg har en annen som er gutt som på en måte blir den litt mer rolige. Liksom, den ligner på meg sånn sett. Mens den



karakteren her er liksom veldig sprikende glad, mer meg når jeg er skikkelig glad. Men han kan trekke seg litt tilbake. Litt sky, men veldig snill og liker å sitte å tegne.» (Bente om sin fursuit)

Ut i fra sitatet over kan vi se at også denne furrien har delegert ulike trekk og personligheter til de to ulike fursuitene og dermed fremkallet to nye måter å utfolde seg på, to nye sjeler hun kan bebo og utforske verden med.

### 3.3 Fursuit-making

Tim Ingold skriver at «There is no face peering out from behind the mask. » (2000:124)

Mennesket ikledd masken fortrenses til fordel for det andre vesen, det andre «jeg». Maskenes mening er, ifølge Ingold, å avsløre «det sanne ansikt» og dermed også individets mer sanne selv. Følgelig legges det mye tid og energi i skapelsen av masker, også for furries.

Under mitt feltarbeid ble jeg stadig eksponert for fursuits, men jeg fikk sjeldent se dem bli konstruert. En av grunnene er at det er svært få mennesker her til lands som klarer å lage fursuits. Man trenger redskaper, materialer som spesialbestilles, tid, penger og ikke minst tålmodighet for å lykkes. En annen grunn er at det for øyeblikket er relativt få norske furries som har god nok økonomi til å kunne investere i en fursuit, da mange fortsatt er unge individer. Under feltarbeidet møtte jeg kun 4 *fursuit makers*, folk som lager fursuits, både til seg selv og som kan ta bestillinger for andre. Men flere furries kunne fortelle at når de hadde spart opp penger skulle de skaffe seg fursuit så fort som mulig, og noen jeg pratet med snakket også om å kjøpe materialer for å prøve seg som fursuit maker selv.

Mitt første møte med det jeg velger å kalle en profesjonell fursuit maker, det vil si en som selger og lager fursuits for og til kunder, fant sted under en convention kalt *Desucon: pop*. Dette er en nedskalert versjon av den mye større norske conventionen *Desucon*, med mer fokus på vestlig popkultur. Denne personen, som presenterte seg som *Tanya*, holdt til midt inne i stand-området til conventionen. Bordet hennes hvor hun drev virksomheten sin fra under conventionen var meget synlig, da det var fullt av haler, kosedyr og et stort fursuithode. Ingen andre personer eller forretningsvirksomheter inne på conventionen solgte fursuits eller fursuitdeler.

Jeg var så heldig å få henne på tomannshånd en kort periode i mellom de mange potensielle kunder som strømmet til og fra bordet hennes inne i den velfylte hallen hvor alle som ønsket å selge diverse kunst, blader, kosedyr og andre popkultur-relaterte gjenstander oppholdt seg. Jeg presenterte meg selv og mitt prosjekt, og hun sa seg villig til å svare på et par av mine

spørsmål om henne selv og om fursuits.

*Tanya* forteller at hennes interesse for furry subkulturen begynte med kosedyr. Hun konstruerte og solgte kosedyr til andre interesserte. I 2004 deltok hun på *Desucon*, hvor hun ble eksponert for furries for første gang. Siden den gang har interessen eskalert, helt til det punkt hvor hun ønsket seg egen fursuit. I mangel på god nok økonomi til å kjøpe en fursuit fra en profesjonell fursuit maker, satte hun seg dermed fore å konstruere sin aller første fursuit. Selv med en utdanning innenfor søm kunne hun fortelle at hennes første fursuit «ikke ble veldig pen ...»

Siden den gang har *Tanya* forbedret seg, og selger nå fursuit-deler til andre interesserte. En full suit fra henne ligger på rundt 20 000 kr. Hun legger så til at hennes fursuits er meget praktiske: «De har en 'safety' bak i nakken i form av en svak søm. Hvis fursuiteren besvimer river du opp den svake sømmen i nakken istedenfor å ødelegge hele hodet. Den svake sømmen er lett å sy sammen igjen». Hun legger også til at munnen på hennes fursuithoder kan tvinges åpne slik at man kan putte vifte eller vannflaske inn der i nødstilfeller. Hun lager også avtakbare og bøyelige tunger til fursuithoder slik at man kan få ulike uttrykk. «Jeg selger også små haler til furries som ikke har råd til store, skikkelige haler» sier hun og viser frem et par små, bustete haler som ligger spredt utover salgsbordet hennes.

Når jeg så retter oppmerksomheten min mot det store fursuithodet som tårner over alle de andre varene hennes på salgsbordet løfter hun det opp. Hun forklarer at dette er et gammelt fursuithode som skal forestille en krysning mellom en kanin og en drage. Fursuithodet har lange, kaninlignende ører, men også noe mer rovdyr-aktig ved seg. Hun viser meg innsiden av hodet, som er foret med fargerik fleece. Når hun så trer på seg fursuithodet vekkes kaninen med de små grønne hornene og enorme ørene til liv. Hun beveger med en gang hodet frem og tilbake slik at de store ørene virkelig kommer til sin rett og vaier frem og tilbake. *Tanya* tar så av seg fursuithodet igjen og forteller: «Dette er et gammel fursuithode. Jeg har forbedret meg en del siden den gangen. Jeg er egentlig ikke så interessert i å selge det, men kanskje til rett person». For *Tanya* er drømmen å reise med kofferten full av «furry stuff» til en av de største furry conventions i verden: Anthrocon i Pittsburg, USA. Veien dit er lang, men hun forteller at ting går fremover. «Jeg har nå fått sponset plass på *Desucon* til sommeren. Det vil si at jeg kan få selge varene mine gratis der (normalt må man betale) Jeg får også litt ekstra bordplass, så jeg tenker å selge poter, haler, plushies og kanskje også vise frem litt av de prosjektene jeg syr på for tiden».

Mens vi prater besøker flere personer salgsbordet til *Tanya*, og jeg merker at det kanskje er best at hun får kommet seg tilbake til bordet og sine potensielle kunder. Dette er tross alt en

av relativt få ganger i året hun kan selge varene sine og konversere med kundene personlig. Jeg takker for praten og vi blir enige om at jeg bare må ta kontakt hvis jeg har flere ting jeg lurer på.

En annen fursuit maker jeg ble kjent med ble også senere en informant jeg hadde jevnlig kontakt med kalt *Lisa*, en jente fra Vestlandet i tjuetårene som nylig har flyttet til Trondheim for å studere, snakket åpent om sine opplevelser som furry, og hun sa seg mer enn gjerne villig til å åpne opp sitt hjem for meg, slik at jeg kunne få observere skapelsen av en helt ny fursuit.

Klokken er rundt 6 en kjølig høstkveld, og *Lisa* har henvist meg til en klappstol inne på soverommet sitt i kollektivet hun bor i. Hun har bakt brownies som står fremme på et bord, og på en høy hylle over sengen hennes ligger et stort, blått kattede og kikker ned på oss. Rommet er lite og består av en seng, pult og et skap. Gulvplass er det ikke mye av og *Lisa* forklarer at hun ikke sitter ute i fellesrommet og jobber med fursuiten fordi hun ikke har fortalt de hun bor med hva hun faktisk driver med. Hun ønsker ikke å tiltrekke seg oppmerksomhet med hobbyen sin, så hun har for enkelhetens skyld sagt hun lager kostymer, og hvis noen vil vite mer må de bare si ifra. Ingen andre i kollektivet har så langt vist interesse for å vite mer om disse kostymene hennes.

*Lisa* har jobbet med fursuit making et par år, men er fortsatt ikke trygg nok til at hun tar imot bestillinger fra andre. Hun lager fursuits til eget bruk, og kun partial fursuits<sup>6</sup>. Hun har frem til nå laget to fursuits, begge av samme karakter: en turkis og grå katt ved navn «Fuzzy». Hun følte seg ikke tilfreds med den første versjonen hun laget, så tidligere i år fullførte hun versjon to. Den nye versjonen er større og har bedre kvalitet på pelsen. *Lisa* sier hun selv ser en stor forbedring mellom versjon en og to men mener fortsatt at hun har en lang vei å gå.

Jeg spør henne om hun kan forklare litt av prosessen som ligger bak det å lage en fursuit. *Lisa* nikker og starter opp datamaskinen sin og gir meg en innføring.

Det aller første man gjør er å lage en «reference sheet» av karakteren. Dette er et bilde av karakteren sett fra flere vinkler: bakfra, forfra og fra siden, slik at man får se alle pelsmønstre og fasongen på ører og lengde på hale. Det er ofte også et fargekart på siden av tegningen slik

---

<sup>6</sup> Fursuit som består av kun hode, hale og poter

at man kan lettere se de ulike fargene karakteren har. Slik kan man få full oversikt over karakteren og dens karakteristika (se bilde under).



*Eksempel på et reference sheet, her for katten "Mango"*

*Lisa* har allerede laget et reference sheet av karakteren hun skal laget fursuit av: en hyene- og villhundmix med blått hår ved navn «Raider», som hun viser meg på dataskjermen sin.

*Lisa* har også bestemt på forhånd at dette skal bli en lett fursuit, med kort hale og lite «padding», som er fyll man har for eks. i lårene og leggene inne i fursuiten for få den mer animistiske gangen. Hun ønsker at dette skal bli en «aktiv suit»: en fursuit hun kan danse med og som vil ha en livlig personlighet.

Deretter skaffer man de nødvendige materialer slik som limpistol, saks, tusj, hobbykum, nål og tråd (eller symaskin) og papir og går i gang med å lage en «head base», et startgrunnlag som til slutt skal bli et fursuithode. *Lisa* har allerede laget en «bucket base», som er et stykke hobbykum hun har lagt rundt sitt eget hode og sydd sammen i endene, noe som gir den

karakteristiske bøtteformen. Dette har hun så sydd fast til en Balaklava. Da unngår man at svette setter seg fast i selve hobbyskummet inne i fursuithodet.



*"bucket head" av hobbyskum sydd fast på en balaklava med øyehull og hull til snuten klippet ut*

Deretter begynner man å tegne opp og hule ut der man vil øynene og munnen skal være. *Lisa* er ikke helt sikker på hvordan hun vil at snuten skal være, og forteller at hun er så usikker at hun ikke ønsker å begynne på dette i dag. Istedenfor viser hun meg tankeprosessen sin for hvordan hun vil at fursuithodet skal se ut. Hun starter opp tegneprogrammet SAI<sup>7</sup> på datamaskinen sin mens hun forteller: «Det som blir det store problemet med dette fursuithodet er snuten. Jeg har aldri laget en canine-snute før og ønsker derfor å ha en så klar ide av hvordan den skal se ut som mulig.»

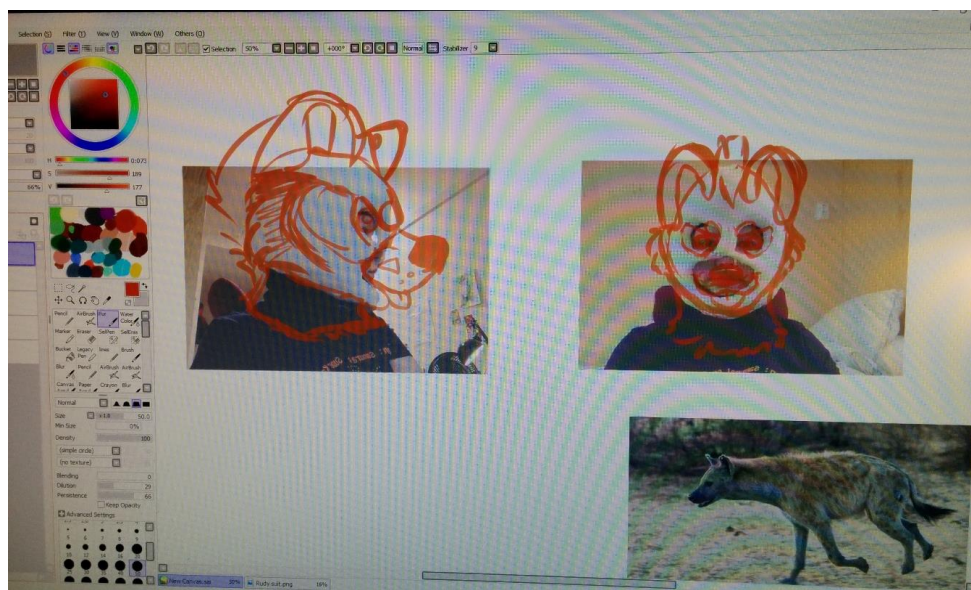
Først søker hun «Hyena Fursuit» på Google for å se hvordan andre har laget slike fursuits. Hun finner noen bilder av fursuits som hun liker, og studerer dem nøye.

*Lisa* søker deretter opp bilder av hyener på søkesiden Google, og velger ut et bilde av en hyene sett i profil. Dette bildet skal fungere som inspirasjon. Hyenebildet, samt bildet av hennes «bucket head» blir lagt inn i SAI programmet, og *Lisa* begynner så å tegne over bildet

---

<sup>7</sup> Tegneprogrammet SAI er et simpelt tegneprogram for Windows Pc

av «bucket head» ved hjelp av et tegnebrett hun har foran seg på pulten mens hun forteller: «Jeg syntes det er mye lettere å tegne det opp, da ser jeg hvordan ting blir i forhold til hverandre, hvordan øynene blir og hvor lang eller kort snute jeg vil ha. Jeg får også posisjonert øynene bedre, som er noe jeg ønsker å få bra til på denne suiten.»



*Lisas skissering over et bilde av sitt allerede eksisterende "bucket head" i SAI med et inspirasjonsbilde av en hyene nede i høyre hjørne.*

På pulten ved datamaskinen hennes ligger to par svarte vanter og hobbyskum. *Lisa* forteller at hun i utgangspunktet hadde tenkt til å jobbe med fursuithodet, men at hun ikke helt har bestemt seg på designet, så hun sier at vi i dag heller skal fokusere på potene isteden. *Lisa* setter på litt musikk og tar frem vantene og hobbyskummet som hun allerede har begynt å forme som en pote. «jeg former skummet ved hjelp av saks, kanskje ikke det helt riktige verktøyet men» ler *Lisa* mens hun finner saksen og begynner forsiktig og klippe av deler av hobbyskummet slik at den blir mer og mer lik en håndpote. Denne hobbyskumbiten skal etter hvert limes på den svarte vanten, men *Lisa* forhaster seg ikke, og forteller at hun har et stort ønske om å gjøre hver nye fursuit bedre enn den forrige. Hun forteller videre at jeg skal få lov til å hjelpe henne snart hvis jeg skulle ønske det, men akkurat dette ønsker hun å gjøre selv da det innebære litt finesse. «har du tenkt på dette med kroppsmodifisering? Det syntes jeg er litt kult, hvordan jeg nå for eksempel gir meg selv fire fingre på hver hånd istedenfor fem.» hun viser frem poten og de fire «fingrene» hun har forsiktig utformet ved hjelp av saksen.

*Lisa* plugger limpistolen i kontakten ved siden av seg, og etter kort tid setter limer hun hobyskummet nå halvveis formet til en pote fast til den svarte vanten. Hun trer så vanten på sin egen hånd og fortsetter å klippe av og forme videre på poten. Nå og da tar hun små biter av hobyskummet hun klippet av og limer det en annen plass på poten der hun mener det må mer volum til. Til slutt kommer hun frem til et resultat hun er fornøyd med. «Sånn! Nå skal du få lov til å hjelpe meg hvis du vil» utbrøt *Lisa*, og fant så frem en stor rull med gaffatape. Jeg fikk klar instruksjon: riv av teipbiter på ca. 10-15 centimeter og lim dem fast på buksen til *Lisa*. Hun tar så teipbitene og klistrer dem løst rundt på poten til vi sitter igjen med en pote totalt dekket av et lag med teip. Det har gått et par timer nå, og fingertuppene mine er såre etter all håndtering av teip. «okey, så denne teipen her skal fungere som et slags grunnlag du skal feste pelsen på?» spør jeg. *Lisa* rister på hodet og griper etter en svart tusj som ligger på pulten hennes. «Nei, denne teipen skal vi snart klippe av igjen» sier hun og begynner å tegne små piler på poten nå dekket med teip. Jeg kikker spørrende på henne og sier at jeg ikke helt forstår hvorfor vi brukte 30 minutter på å dekke poten med teip for så å klippe det av igjen. *Lisa* ser på meg og smiler: «Jeg tegner piler på den så jeg vet hvilken vei jeg vil at pelsen skal ligge. Så klipper jeg teipen av i en bit slik at jeg kan bruke den som stensil når jeg klipper ut pelsen jeg skal lime på poten. På den måten får akkurat den formen jeg skal ha og akkurat den mengden pelsen jeg trenger uten bruk av linjal eller noe sånt». Jeg nikker og innrømmer at det var en ganske smart men også kreativ løsning. *Lisa* nikker og legger til at dette er en metode som praktiseres av mange fursuit makers på mange ulike deler av fursuits, og som stort sett fungerer veldig godt.

Vi stirrer fornøyd på poten vi har konstruert. *Lisa* tegner en linje fra tommelpote til lillefingerpote som en pekepinn på hvor hun vil klippe opp teipen. «den ble fin den her. Nå må vi bare gjøre akkurat det samme en gang til!» sier *Lisa* og ler litt. Det har nå gått en del timer og utenfor vinduet har himmelen mørknet helt. Vi blir enige om å avslutte for denne gang, men *Lisa* lover å sende meg progresjonsbilder av hodet og poter etter hvert.



*(I rekkefølge øverst til venstre og ned til høyre): Jades pote formes grovt ut av hobby-skum, for så å limes fast til en svart vante. deretter finpusser hun hobby-skummet med saks og limer på deler av skum der det trengs før hun til slutt dekker poten i et lag med teip som hun så skal klippe av igjen for å bruke som stensil for utformingen av pelsen som skal på poten.*



I etterkant av møtet vårt sender *Lisa* meg en rekke bilder av produksjonen av fursuiten via chatteappen Telegram, og skrev at hun håpet å bli ferdig med den i februar. Hun rakk det akkurat, og fursuiten «Raider» hadde sin debut under *Nordic Fuzzcon 2018*. Under følger bilder noen bilder av prosessen av det kanskje viktigste ved en fursuit, og da også kanskje det mest nervepirrende å skape, og noe *Lisa* absolutt brukte mye tid på: hodet til drakten.



*Lisas fursuithode i utformingsfasen*

Ovenfor har *Lisa* begynt på utformingen av hodet. Hun har limt på snute, underkjeve og ører. Hun limer på deler av hobbyskum for å få mer fylde der ansiktet trenger det, og klipper bort skum på andre steder hun vil tynne ut. Hun har også malt nettingen som dekker for hullene ved øynene i de fargene øynene til «Raider» skal ha.

«Jeg skal fikse på kinnene, og ene øret er litt skeivt, må fikse det. bygge ut øret litt, og nesa skal bli større. Resten er ok, litt usikker på om snuta er litt stor» Forteller hun meg, og det slår meg at *Lisa* virker som et individ som virkelig ønsker å få dette til å se bra ut. Senere i fursuit-prosessen tar hun også i bruk «Skaperloftet» på kultursenteret ISAK, som er et kunst- og

designverksted hvor du kan låne utstyr slik som symaskiner, og få hjelp til å utfolde designeren og kunstneren i deg (<http://isak.no/category/kunst/> lastet ned 21.04 2018).



Til venstre over ser vi at *Lisa* har teipet fursuithodet med Gaffatape og tegnet hvordan hun vil mønsteret til pelsen skal være med tusj. I midten har hun klippet av teipen igjen slik at hun kan bruke den som en stensil under utklippingen av pelsen, og deretter sydd delene av pels sammen til et stykke ved hjelp av teip-stensilen. Bildet viser hvordan hun har begynt å lime og sy på de ulike pelsstykkene fast på selve hobbykumbasen.

Det tredje bildet viser et snart ferdig fursuithode. Her har *Lisa* klipt pelsen i ansiktet slik hun vil ha den; kort i sentrum og lengre ut mot kinnene, samt sydd brunt filtstoff over nesa og sydd på plass tungen. «Hodet mangler bakside, hår, øyevipper, tenner og hals, så er den ferdig» forteller hun.

Disse fursuithodene er noe av det mest unike ved furry fandommen, og også den delen mange furries verdsetter mest av alt ved fursuits. Det gis ofte et personlig preg til et fursuithode, slik som iøynefallende hårfarge (hvis fursuithode har hår slik vi mennesker har hår på hodet), spesielle øyefarger eller piercinger i både ører og nese. Et godt forseggjort fursuithode vil høste inn mange komplimenter, både på grunn av det gode håndverket, men også fordi det

mest sannsynlig gjør jobben sin godt: det portretterer individets fursona på den måten vedkommende vil bli sett på som, ned til korrekte tenner, farger og riktig ansiktsuttrykk. Mange furries har også fursuithode som det er mulig å gjøre små endringer på, for eksempel noen har en avtakbar tunge, andre har øyelokk de kan feste på ansiktet slik at de kan fremvise ulike ansiktsuttrykk med samme maske.

Tim Ingold presenterer noen interessante tanker om masker og ansikt i sin bok «The perception of the environment. Essays in livelihood, dwelling and skill» (2000) som kan være verdt å ta for seg når vi nå er inne på temaet om fursuithoder. Ingold argumenterer, med bakgrunn i maskeatferd hos Inuit og Yup'ik folket i Alaska, at maskenes hensikt er å avsløre «det sanne», eller åndensansiktet til dyret, enn å skjule menneskets ansikt. Masken er ikke skinn og pels, det er ansiktet selv. Ansikt og maske er ontologisk like. «...a being can no more look through a mask than it can look through its own face. There is no face peering out from behind the mask» (Ingold, 2000: 124). Masker og ansikter har mange like egenskaper. Du kan føle ditt eget ansikt, og andre kan se det, men du kan aldri egentlig *se* det. Der hvor andre ser ansiktet mitt, ser jeg verden istedenfor. Derfor er ansiktet «the visible appearance, in others' eyes, of my own subjective presence as an agent of perception. It is, if you will, the *look* of a human being» (Ingold, 2000: 124). Videre skriver han at det å kle seg i skinnen til dyret er vidt forskjellige fra å ikle seg maske: «Dressed in its skin, the human acquires the effectivities of the animal; donning the mask, the human makes way for the spirit of the animal» (Ingold, 2000: 125). Mine observasjoner tyder på at dette også er tilfellet for fursuits.

Under conventions er det nærmest en udiskutabel regel at fursuithodet ikke skal tas av i «offentlig rom». I denne sammenheng definerer jeg offentlig rom som områder hvor alle furries kan oppholde seg under en convention, slik som lobbyområdet. Det er å bryte magien, denne illusjonen om draktene som faktiske vesener må opprettholdes så langt det lar seg gjøre, og hovedaktøren i denne illusjonen er fursuithodet. Det stilles ikke alltid de samme krav til andre deler av fursuiten, slik som deler av kroppsdrakten som overkropp eller korrekt benbekledning. Det er med andre ord ikke nødvendig å dekke hele kroppen med pels. Under conventions vil det ofte observeres fursuitere som kun ikler seg maske, poter og kanskje hale, kun det «mest nødvendige» for å aktivisere magien i masken og for å ikle seg «sitt andre selv», det Ingold kaller «the second person». Både ansikt og maske er former for «the second person» som man adresserer som 'du' og responderer til dem på lik måte som de responderer til deg. Denne tankegang føyer seg til det mange furries sier om fursuiten sin: den er et alter ego, et skjold, en alternativ versjon av vedkommende, og fungerer som en virkeliggjørelse av vedkommendes indre ønsker og behov.

En av mine informanter gjorde meg også oppmerksom på et gjentakende problem hun hadde med en av sine fursuits, og da spesielt et problem sentrert rundt fursuithodet. Hun er en aktiv fursuiter og drar også ofte på arrangementer som ikke er direkte furry-relaterte (slik som tatoveringsmesser og bilmesser). Hun fortalte meg at hun ofte får problemer med barn når hun ikler seg en av fursuitene sine. Tilskuere, og spesielt barn, blir utilpass og til tider også redde for denne fursuiten. Drakten i seg selv er ikke skremmende; en rosa og lilla drage. Det hun forteller er at tilskuere ofte finner fursuithodet skremmende, og hun har nå gått over til å nesten utelukkende bruke en annen fursuit hun eier på slike arrangementer istedenfor. «hun (fursuiten) har så store, men også litt tomme «follow-me eyes», og jeg tror det er noe av det som gjør henne skummel» forteller hun.

For mange utenforstående kan en fursuit virke skremmende og ubehagelig på mange måter. Masahori Mori(1970), en japansk ekspert på roboter og deres inntrykk på menneskers emosjonelle respons på ikke-menneskelige entiteter, skapte et konsept som kan brukes i denne sammenheng, kalt «the Uncanny Valley». Dette er et karakteristisk søkk i følelsesmessig respons som skjer når vi møter en entitet som er nesten, men ikke helt, menneske. Jo mer noe er likt et menneske, jo mer urolig blir tilskuerne men kun til en viss grad. Hvis entiteten (i Moris tilfellet, en robot) forsetter å bli mer og mer menneske vil tilskuerne etter hvert ikke finne det like ubehagelig lenger. Denne ideen om «the Uncanny Valley» kan også appellere til dyr. Et falsk dyr som ikke ser ut slik som det skal kan ofte virke ubehagelig. Dette er et av problemene fursuitmakers sliter med; «they [fursuitene] must fit within the spectrum of anthropomorphism in respect to both the human and animal aspect» (Maase, 2015:120). Både dyre-delen og menneskedelen må være balansert i fursuitens utseende og i fursuiterens atferd. Min informant fortalte meg at en av grunnen hun trodde dragen var skummel for barn var fordi den har et ansikt som for barn kan virke skremmende: de store «follow-me eyes» har øyekontakt med barnet nesten uansett hvor barnet måtte befinne seg, noe som i seg selv er veldig unormalt. I tillegg er ansiktsuttrykket til masken vanskelig å lese. Hun forteller at hun har mer suksess med barn når hun er ikledd en annen fursuit som forestiller en hund med et grettent ansiktsuttrykk (lett å lese, med tydelige gretne øyebryn) og ikke den samme grad av «follow me eyes» som øynene til dragen. Det distinkte ansiktsuttrykket til hunden begrenser også noe av atferden hennes i fursuiten; ofte innehar hun en kverulantisk, semi-umedgjørlig og bøs væremåte.

I dette kapittelet har vi sett hva som ligger til grunne for livet som furry. Med dette håper jeg at leseren er mer innforstått med det grunnlag empirien i de neste kapitlene (spesielt kapittel fem) vil basere seg på. Vi har også sett hvor mye arbeid som må til hvis man ønsker å frembringe sin fursona ut i den virkelige verden.

I det neste kapittelet vil jeg bryte ned området 'convention' og så ta med leseren inn i dette marginale området som er innrammet og fylt med mening.

## Kapittel 4. Conventions: En felles arena

---

«A large number of furries will attend events where they can meet and befriend other furries, wearing attire suited to the fandom in the form of attachable tails, ears, paws or even an entire fursuit. These events are known as furmeets, with the larger, more annual ones being called Furry conventions... These conventions take place in hotels for the most part, and a lot of the visitors to these conventions tend to stay on-site in the hotel rooms provided» (Howl, 2015: 9).

I dette kapittelet vil jeg forsøke å gi en innføring i fenomenet furry conventions, hvordan de foregår, hva som må til for å delta og hva som foregår på et slikt arrangement. Jeg vil også rette fokus mot det estetiske aspektet ved relasjonen mellom personer og ting, nærmere bestemt de følelsene og den særegne stemningen som skapes under en convention og som fyller rommet – et rom preget av en høy grad av trygghet og felleskap mellom likesinnede.

Mange furries hadde som tidligere nevnt sin spede begynnelse i Sci-fi og tegneserieuniverset, og mange norske furries deltar årlig på sci-fi messer i både Norge og Skandinavia for å nære sin interesse spill, serier og lignende. Det var omtrent slik det også startet i Amerika sent på 80-tallet: furries samlet seg på årlige tegneserie- og sci-fi messer og diskuterte alt fra tegneserier til kosedyr. De fant hverandre og sin felles interesse for kunst og antropomorfe skapninger på slike arrangementer, og til slutt ble de så mange at det i 1990 ble arrangert den aller første offisielle furry convention av furries og for furries, kalt «ConFurence 1» i California, som med 130 deltagere ble positivt mottatt av subkulturen og resulterte i flere slike conventions utover 90-tallet (Strike, 2017). Etter hvert økte etterspørselen etter slike spesifikke årlige samlinger, og flere furry conventions ble arrangert på det amerikanske kontinent før arrangementene også fikk grobunn i Europa. I dag finnes det en rekke store furry conventions i Europa, blant annet

*Nordic Fuzzcon* (Sverige), *Eurofurence* (Tyskland), *ConFuzzled* (Storbritannia) og *Furnion* (Spania). Den største convention for furries heter *Anthrocon* og finner sted i Pittsburgh, USA. I 2017 deltok over 7500 furries på *Anthrocon*, som også føyer seg inn under en av de eldste furry conventions i verden med en spede begynnelse i 1997.

Slike store hendelser eller arrangementer som en furry convention, krever planlegging, og arenaen for arrangementet er nøye valgt ut for anledningen av «the chairman» (formannen) og

hans team, som fungerer som primus motor for hele arrangementet<sup>8</sup>. Disse individene har som regel flere møter med hotellansatte, og av erfaring praktiserer de fleste hotellansatte god etikette under furry conventions på grunn av det gode samarbeidet mellom arrangørene og hotellet.

Det er som regel en flyplass i nærheten slik at utenlandske furries skal få en lettere vei frem til stedet. Rundt hotellet er det som regel minst en eller to restauranter (i tillegg til eventuelt en tilhørende selve hotellet) hvor folk kan kjøpe mat for en billig penge. En furry convention av større dimensjoner trenger som regel tre store rom: et for «Art show» (hvor det stilles ut kunst det er mulig å by på), et for «dealers den» (hvor talentfulle furries får tildelt et bord i rommet hvor de kan selge diverse kunst i form av tegninger, kosebamser, egenproduserte haler og potter eller tar på seg tegneoppdrag i bytte mot betaling (bestillingsverk)) og et for 'andre store begivenheter' slik som dansekonkurranser og konserter.

Ellers må hotellet ha kapasitet til å tilby kost og losji til potensielt hundrevis av deltagere, og med rundt 2-3 senger på hvert soverom på hotellet være av betydelig størrelse for at det skal kunne imøtekomme arrangementets behov.

Et arrangement av denne størrelse krever arbeidskraft, og mange av de som rigger opp scener, pynter rom, tilbyr helsehjelp under arrangementet, de som ivaretar sikkerheten til deltagerne og de som setter opp andre nødvendigheter er frivillige sjeler. Disse individene, som også er furries, bruker av sin tid til å gjøre arrangementet så behagelig som mulig for alle involverte, og er også med på å rydde unna etter arrangementets slutt.

En slags nedskalert versjon av en convention er som nevnt et «fur meet» der furries arrangerer et møte hvor furries kan samles og nære sin hobby for det antropomorfiske. Disse møtene kan vare en kveld eller flere dager, men har som regel ingen kunstutvalg eller kunstauksjon. Disse møtene kan følgelig avholdes i mindre arealer, da det ikke er et prekært behov for minst tre store rom. «Furway», det eneste norske furry convention, er et slikt eksempel, hvor hovedfokuset er rettet mot det sosiale. «furway» finner derved sted, i norsk stil, på en hytte omgitt av en stor skog.

---

<sup>8</sup> *Nordic Fuzzcons* formann har en fursona i form av en katt. Han er derfor omdøpt fra «Chairman» til «Chaircat»

#### 4.1 Nordic Fuzzcon 2017

Jeg vil nå rette fokus mot den skandinaviske convention «Nordic Fuzzcon», som hadde sin debut i 2013. Siden den gang har antallet deltagere økt betraktelig, og har gått fra 170 deltagere til over 800 i 2017 (<https://www.nordicfuzzcon.org/About/NordicFuzzCon> lastet ned 19.03.18) og er nå Skandinavias største årlig formelle samling for furries.

Den finner som regel sted i Februar/Mars skiftet, og vil fungere som grunnlag for hovedempirien i dette kapitlet.

I dagene og ukene før en så stor convention som *Nordic Fuzzcon* yrer det av liv online. Jeg ble medlem av en gruppechat på Telegram for Nordmenn hvor *Nordic fuzzcon* var hovedtema, og i denne chat'en ble det diskutert alt fra størrelser på koffertene, hvordan man tryggest pakker en fursuit, til pris på flybilletter til Stockholm i tiden før Conventionen. Under følger et utdrag fra gruppechat'en på Telegram:

*G: kameraet mitt er faktisk endelig tomt for bilder. brukte hele helga på å flytte over alt av video og bilder fra kameraet til pc. Klar for Nordic fuzzcon*

*P: shit det må jeg også gjøre*

*O: Hvor mye data var det snakk om?*

*G: For meg så er det bare 25 gigabyte*

*O: Ahh*

*A: Har med meg en 1tb ekstern harddisk. Tror ikke jeg får lite plass til verken bilder og film.*

*G: Du har jo fursuit så du blir sikkert å bli tatt masse bilder av*

*F: 99% av de får man aldri se da men*

*G: Kan jo kanskje være, dersom man ikke kjenner hverandre så godt. Eller at man ikke har sosiale medier*

*H: Beste er å finne en fotograf til å være handler ;-)*

*F: Trenger ikke handlers på con da, mene fotograf er jo greit.. Hvis vil ha det dokumentert*

*J: Det første hotellet er ferdig oppusset nå, de har blant annet bygd seg en ordentlig bar*

*G: Når stenger baren for kvelden?*



*J: 2-3 tiden tror jeg, omtrent samme regler som her*

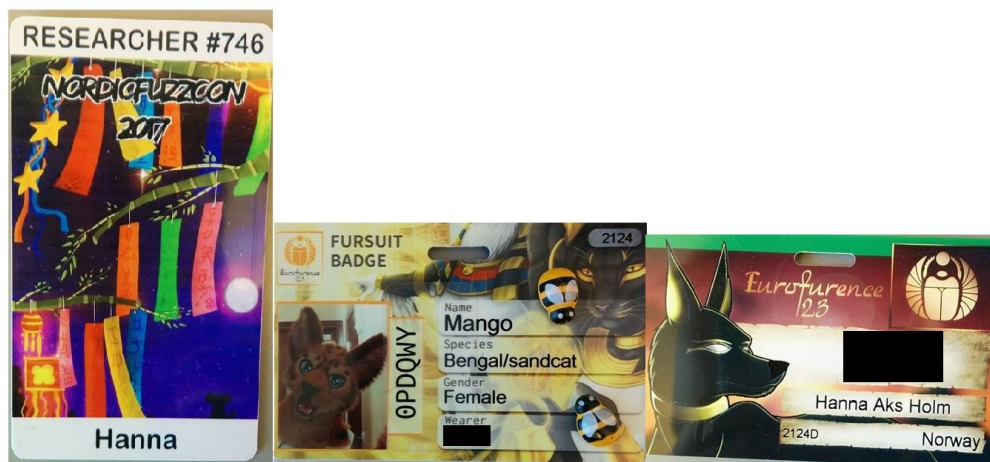
*F: Baren er dessverre ganske dyr da. Men kunne vært verre. Er pen i hvert fall.*

*T: samme for meg egentlig, drikker ikke så mye på cons uansett*

*F: Vet ikke hva jeg skulle gjort om jeg ikke drakk ... Hmm da måtte jeg ha jobba på conventionen eller noe for å drepe tid.*

Som vi ser ut i fra konversasjonen ovenfor er det mange ting som må på plass før en convention, også for deltagerne. En av dem er forberedelser til billedtagning da mange finner glede i å ta bilder av fursuits. Det må også diskuteres om det sosiale midtpunktet, hotellbaren, er verd et besøk.

Som regel, når man ønsker å delta på en større kommende convention for furries, er det første man gjør å registrere seg gjennom internettsiden til convention'en på forhånd. Her skal det plottes inn diverse informasjon slik som navn, alder og navn på fursona og navn på eventuell drakt man vil ikle seg, samt at billett og eventuelt hotellrom tilhørende convention'en betales, da conventions av denne art ofte finner sted på store hotell av den grunn at disse ofte innehar områder egnet for store konferanser og messer. Dette betyr imidlertid ikke at man, når convention'en så finner sted, kan entre området og umiddelbart dra nytte av alle de goder og opplevelser området har å by på. De fleste conventions har en dedikert del av området viet til registrering. Her er det satt opp bord, datamaskiner og navneskilt til alle som har registrert seg på forhånd via internett. Her sitter frivillige furries og registrerer alle deltagerne i tur og orden. Det kan ofte akkumuleres en lang kø ved slike registreringsområder, men registrering er nødvendig da det er gjennom denne man får adgang til selve convention'en som arrangement. Nøkkelen som åpner døren til *Nordic Fuzzcon* (i likhet med andre store furry conventions) som hendelse og som time-out er ervervelsen av personlig og unikt *Badge*, eller identifikasjonsskilt med et tilhørende unikt nummer (se bilde under).



*Eksempler på ulike typer Skilt. Fra venstre: Nordic Fuzzcon, Eurofurence («fursuit badge») og Eurofurence*

Selv om jeg har lagt ved bilde av «fursuit badge», som er en type skilt kun personer med drakt kan få, ønsker jeg her å presisere at alle deltagere, det være seg både de med drakt og de uten drakt, må ha slike skilt. De vanlige skiltene beviser at du har betalt for inngang og åpner opp convention'en i sin helhet som arrangement såfremt det henger fastspent på et nøkkelbånd rundt halsen din og er synlig til enhver tid. Ønsker man innpass på for eksempel konserter eller sceneshow som finner sted under en convention må man vise frem skiltet sitt til vakter ved inngangen til rommet hvor arrangementet finner sted. Det finnes også spesialskilter for personer som har valgt å betale ekstra for goder som for eksempel at de slipper tidligere inn på arrangementer eller at de får gratis gjenstander. Disse personene omtales som «sponsors» eller «super sponsors» og har ofte et litt annerledes skilt enn andre (andre farger for eksempel).

Om noen mot formodning skulle befinne seg på området uten et slikt identifikasjonsskilt, vil man bli eskortert vekk av sikkerhetsteamet. På denne måten regulerer convention'en hvem som har adgang og som da samtidig defineres som fullverdige medlemmer, og hvem som er inntrengere og som potensielt kan ødelegge atmosfæren og tryggheten arrangementet forsøker å opprettholde.

Stedet blir ikke lenger bare et konferansesenter, men omformes til et område hvor furries finner glede, tilhørighet, trygghet og blir anerkjent av sine likemenn. Det pyntes med bilder på veggene og det settes frem figurer og generell pynt som står i stil til temaet for årets convention.<sup>9</sup>

Den offisielle starten på furry conventions markeres med en åpningsseremoni i et stort rom med en scene i den ene enden. *Nordic Fuzzcon* var intet unntak, og folk stod i lang kø for å forsøke å få gode plasser til seremonien. Åpningsseremonien bestod i grove trekk av å presentere årets estetiske tema, presentere store gjester som vil holde foredrag en eller flere ganger under convention'en samt å presentere årets «charity» (veldigighet), en frivillig organisasjon man kan donere penger til gjennom å by på visse gjenstander under auksjoner, hvor deler av beløp går til organisasjonen, eller ved å donere penger til bøssebærere som går rundt inne på området. Den frivillige organisasjonen har alltid dyr i sentrum, og under *Nordic Fuzzcon 2017* var det organisasjonen «fågelcentralen»<sup>10</sup> det ble samlet inn penger til. Til slutt i åpningsseremonien kommer hovedansvarlige («Chairman») opp på scenen og erklærer *Nordic Fuzzcon 2017* for offisielt åpnet. Etter dette beveger alle seg ut av rommet, tydelig oppspilt over at det hele endelig offisielt er åpnet. I vinduene tilhørende rom som vender ut

---

<sup>9</sup> Hver konferanse har et estetisk tema. Temaet for *Nordic Fuzzcon 2017* var «Japan: Samurai or super kawaii?» Hvor formålet var å gi konferansen et japansk preg

<sup>10</sup> En frivillig organisasjon i Kungälv, Sverige som behandler ville fugler som har pådratt seg skader

mot lobbyen i hotellet har flere furies som eier fursuits lagt frem sine fursuithoder på utstilling. Hodene speider ut og holder et våkent øye med lobbyen og baren.



*Fursuit-hoder plassert i vinduer tilhørende rom som vender ut mot lobbyen.*

Etter åpningsseremonien ble jeg igjen i rommet for å få med meg «first furry con» panelet. Dette panelet gir en grunnleggende innføring i hva som er lurt å gjøre når man interagerer med fursuitere, etikette og andre ting det er lurt å huske på. Salen var fortsatt ganske full, og deltagerne fulgte ivrig med på presentasjonen. Den kanskje viktigste regelen som ble presentert under dette panelet var «the 6-2-1 rule»: seks timer søvn hver natt, to ordentlige måltider om dagen og minst en dusj om dagen (ofte flere om man ikler seg fursuit). Det ble presisert at denne regelen var til for både ens eget beste men også for andre rundt deg. I tillegg ble deltagerne oppfordret til å praktisere god håndhygiene, da det er mange mennesker på et lite område (og alkoholkonsum vil svekke immunforsvaret betydelig) og bedt om å drikke med måte. Det ble også forklart at med så mange mennesker på avgrenset området var sannsynligheten stor for at det ville oppstå romanser og sex. Panelholder ba om at

deltagerne utviste hensyn og begrenset slike aktiviteter til hotellrommene og brukte beskyttelse. «Enjoy the convention!» jublet foredragsholderen avslutningsvis før lyset i salen kom på og det var tid for å begi seg ut i det store ukjente.

Jeg gikk ut i den store lobbyen til hotellet, som fungerer som mingleområde og som en arena hvor fursuitere kan spille ut sin fursuitrolle; et *fasadeområde* (Goffman, 1992 [1959]). Her møter jeg en av de 103 norske furries som deltar på *Nordic Fuzzcon*. Vedkommende ønsker å introdusere meg for en fursuit i form av en stor hvit hund, og jeg strekker hånden ut for å hilse. Den hvite hunden stirrer på meg, så på hånden min, deretter tilbake på meg. Den norske furrien forklarer at det der går nok ikke, «du håndhilser ikke på en fursuiter! Han vil nok heller ha en klem» sier han etterfulgt av en lav latter. Jeg trekker til meg hånden og kjenner kinnene mine bli varme. Den hvite hunden strekker armene skrått ut til siden, et tegn på et ønske om klem. Dette er en gest jeg for øvrig observerte hos nesten samtlige fursuitere. Jeg strakte ut mine egne armer, og sammen gikk vi mot hverandre og endte i en stor omfavnelse. Klemmen varte i flere sekunder før vi slapp tak i hverandre. Den hvite hunden virket fornøyd med hilsen, skakket litt på hodet før han vinket farvel og fortsatte videre på sin ferd gjennom lobbyen. Nordmannen som introduserte meg snakker litt med meg om hvordan turen min til hotellet gikk før han selv forsvinner inn i menneskehavet som vokser time for time i lobbyen ettersom flere deltagere ankommer og sjekker inn.

Etter dette følger fire dager med diverse frivillige aktiviteter arrangert av conventionen slik som disco, fursuit parade, læringsrike paneler, kunstauksjoner, konserter og tegnekurs. Flere av de store conventions gir ut små kalendere hvor alle aktivitetene over de ulike dagene er listet opp. Noen av dem har også begynt å lage applikasjoner til mobiltelefoner som viser de ulike aktivitetene som finner sted, og man kan lagre de aktivitetene man ønsker å delta på og be applikasjonen si ifra til deg (ved hjelp av en notifikasjon) når aktiviteten begynner.

Under følger en tabell som fremviser hvordan en potensiell dag under en stor furry convention kan se ut, med ulike paneler og arrangementer:

Lørdag 3. Mars

Hva	Hvor (romnavn)	Når	Beskrivelse
<b>Photo shoot</b>	Ballrommet	Kl. 13:30 – 15:30	Fotografering av fursuitere
<b>Living the furry lifestyle</b>	School panel	Kl. 14:00 – 15:30	Kom å snakk om hvordan det er å være furry, nye og gamle er velkomne. Hva gjør oss lik andre fandoms og hva gjør oss ulike?
<b>Dealers den</b>	Dealers den	Kl. 14:00 – 17:00	Her selges alt en furry trenger: kunst, haler, tøydyr og mer!
<b>Once upon an NFC</b>	Hovedscenen	Kl. 17:00 – 18:00	NFC har holdt på i fem år. Kom og hør organisatorene fortelle morsomme historier og få et innblikk i hvordan det hele startet.
<b>Paws on fire</b>	Ballrommet	Kl. 18:00 – 20:00	Se entusiastiske dansere sloss om heder og ære! To konkurrenter er på scenen samtidig og forsøker å overvelde motstanderen med sine ferdigheter.
<b>Disco</b>	Ballrommet	Kl. 21:00 – 02:00	«Shake your tails!»

Et område kalt «dealers den», hvor kreative furries kan selge kunst i form av tegninger, kosebamser, egenproduserte haler og poter, eller ta på seg tegneoppdrag i bytte mot betaling («commissions»), er et populært område under conventions og det er ofte åpent flere av dagene conventionen foregår. Under *Nordic Fuzzcon* kunne jeg ved flere anledninger observere lang kø inn i rommet hvor dealers den fant sted. Dette viser igjen til hvor viktig kunstnerisk utfoldelse er for mange furries. Mange deltagere på conventions benytter også anledningen til å stifte nye bekjenskaper.



*Lobbyen tilhørende hotellet hvor Nordic Fuzzcon arrangeres er til nesten alle døgnet tider fylt av fursuitere og andre furries, som benytter området som møteplass og arena for interaksjon.*

Siste dagen av en furry convention går ofte med på å ta farvel med nye og gamle kjente, delta på avslutningsseremonien hvor styret takker for seg og presenterer en omtrentlig sum av penger donert til veldedighet. Mange deltagere er emosjonelle på dette tidspunktet. Deres tid

sammen med likesinnede er forbi, og hverdagen venter på dem. Flere informanter forteller om «post-con depression» i etterkant av en furry convention. De føler et savn etter sine venner i subkulturen og en sorg over å forlate conventionen. Gråting kan ofte forekomme. På ettermiddagen er det duket for «dying dog dinner» hvor det serveres diverse mat, etterfulgt av «dead dog party» hvor discorommet åpner opp for en siste dans. *Nordic Fuzzcons* siste hurra i form av dansing og festligheter holder på til langt ut på kvelden, og den imaginære døende hunden gjøres kål på som et symbol på at dette stedet hvor «Furries gather together and ... [do] not feel self-conscious about openly displaying this very personal part of themselves» (Santiago & Clark, 2012: 138) er over for denne gang.



*Flere fursuitere fant veien til discorommet under "dead dog party"*

I dette kapitlet har jeg gitt et kort innblikk i i hva en furry convention er og hva som er vanlig kost på et slikt arrangement. Hensikten med det har vært å gi leseren en fornemmelse av stedets materialitet og situasjoner, samt en smakebit på den særegne atmosfæren som preger denne materialiteten. Ord som 'lek', 'latter', 'vennlighet', 'oppfinnsomhet' og 'omtenksomhet' er lett å ty til i denne sammenheng.

I neste kapittel skal vi se nærmere på denne unike sammenstillingen av mennesker og ting i et gitt rom i en gitt situasjon gjennom å begi oss ut i selve handlingen å *fursuite* (ikle seg dyredraktene). Vi skal se hvordan det 'å fursuite' er med på å skape mye av denne unike atmosfæren som fursuiterne synes å være opptatt av å nettopp skape gjennom sin praksis. Til dette vil jeg hente inspirasjon fra antropologen Edith Turner (2012) hvis empiriske



fortellingsmetode tar utgangspunkt i å fremvise et fenomen gjennom flere ulike historier fra flere ulike situasjoner. Dette går i korte trekke ut på å fremvise empiriske eksempler som viser fenomenet i aksjon, individuelle historier som også inkluderer andre mennesker. Med dette kan vi potensielt avdekke ankerpunkter som lar oss belyse oppstandelsen av communitas og affekt i sin helhet.

## Kapittel 5. «Suiting up»: Affektive atmosfærer i praksis

---

Mitt første møte med fursuits på nært hold starter med *Anette*, en utadgående jente i midten av 20-årene som bor og studerer i Trøndelag, og har siden jeg møtte henne vært meget åpen med meg om sin forkjærlighet for fursuits og for furry fandomen. Hun eier totalt tre fursuits og ble senere en av mine hovedinformanter og vi deltok på flere samlinger og conventions sammen.

### 5.1 Dragen som brøt magien

*NordicFuzzcon*, en furry-convention som finner sted i Februar/Mars skiftet, og som er situert litt utenfor Stockholm, ble startpunktet for det hele. Datoen var 10. Mars og klokken var rundt to. Jeg hadde ved hjelp av et lite kart funnet frem til rommet hvor det skulle være en «meet and greet» for *Dutch Angel Dragons*, en fiktiv drageart ofte karakterisert med store øyne, mye pels, store hoder og vinger dekket med fjær (se bilde). Dette er bare en av de mange nye fiktive artene furry fanomen skaper gjennom sin kreativitet. Denne dragerasen har sett en økende popularitet i furry fandomen siden 2009 ([dutchangeldragons.com](http://dutchangeldragons.com)), men oppmøte inne på møterommet var ikke overveldende. Jeg talte totalt 6 personer, inkludert meg selv. Jeg setter meg på første rad av totalt 3 rader med stoler som er satt opp. Vi venter på foredragsholderen, en furry som fungerer som en av Europas ambassadører for *Dutch angel dragons*, og som skal være ordstyrer på møtet. Mens vi venter kaster jeg et blikk bak meg og får øye på en furry jeg kjenner fra tidligere. *Anette* sitter på raden bak meg. Hun er ikledd en heldekkende lilla fursuit, håret ligger klistret inntil pannen hennes. Hun er rød i ansiktet og i fanget holder hun et fursuithode. Hun trekker inn et stort drag med luft og slipper det ut igjen kjapt. Hun er varm. Jeg hilser og presenterer meg på nytt da vi



*Dutch Angel Dragons er en åpen, men regulert art utviklet av Ino. (kilde: <https://www.furaffinity.net/view/19150856>)*

kun har vekslet et par ord tidligere. Hun nikker og sier at hun husker meg. Etter hvert som tiden går blir det klart at ordstyreren blir sen. meget sen. Noen stikker hodet inn i rommet og forteller at ordstyrer har blitt syk. Det går opp for oss tilstede at ordstyreren mest sannsynlig ikke kommer, og noen spør *Anette* om hun kanskje kan si et par ord om *Dutch Angel Dragons*, siden hun sitter ikledd en fursuit som skal forestille overnevnte drageart. *Anette* rister på hodet og forklarer at hun ikke føler hun kan snakke for arten, da hun ikke er ambassadøren og ikke ønsker å spre informasjon som potensielt kan være ukorrekt. Vi blir sittende en stund til i håp om at ordstyrer eller en annen representant skal dukke opp. Jeg legger merke til at *Anettes* ansiktsfarge blir stadig mer rødlig, og jeg spør om det er noe jeg kan gjøre for å hjelpe. Hun ser på meg og spør om jeg kanskje kan hjelpe henne opp til hotellrommet sitt slik at hun kunne få tatt av seg resten av drakten sin. Jeg sier meg villig til å hjelpe, og sammen går vi ut av møterommet. *Anette* holder fortsatt fursuithodet i hendene mens vi vandrer bortover gangen i retning heisene som fører til hotellrommene, noe som indikerer at hun har det usedvanlig varmt inni drakten. Det er en uskreven norm at man helst ikke tar av seg fursuithodet blant andre deltagere på conventionen, noe vi fikk erfare mens vi gikk bortover gangen. I motsatt retning kommer to mannlige individer som kaster kommentaren «your're breaking the magic!» etter oss idet vi passerer dem. *Anette* snur seg etter dem og roper at hun holder på å overopphete, for så å fortsette i et enda raskere tempo bort mot heisene. Vi når nesten frem til heisene, da personen som skulle fungere som ordstyrer for *Dutch Angel Dragon* møtet kommer bortover gangen. *Anette* gjenkjenner personen umiddelbart og lurert på hvor vedkommende har vært. Ordstyreren forteller at hun egentlig var syk, men hadde bestemt seg for å gjennomføre møtet uansett. *Anette* forklarer situasjonen, at hun er varm, men lover å komme innom så snart hun har fått av seg fursuiten. Vi strener så videre mot heisene. Det er totalt 3 heiser og jeg trykker på «opp» -knappen til samtlige. Etter en stund lyser det over den ene heisen og dørene åpner seg. Heisen er full av folk som kaster et blick mot oss og mumler «it's full». Heisdøren begynner å lukke seg igjen da *Anette* utbryter at hun holder på å overopphete, og trenger å komme seg opp til hotellrommet sitt så fort som mulig. Vanligvis har fursuitere førsterett på heisene, slik at de ikke skal måtte stå og vente lenge på en ledig heis og kanskje besvime eller bli dårlig i mellomtiden. Personene i heisen viser ingen tegn til å ville forlate den, og *Anette* blir stående hjelpeløs å se på at heisdørene lukkes igjen. Jeg fortsetter å hjelpe henne med å finne en ledig heis, og endelig kommer det en som ikke er full. Vi entrer heisen og *Anette* slipper ut et lettelsens sukk når heisen begynner å bevege seg oppover.

Jeg har ikke pratet så mye med *Anette* tidligere, men hun inviterer meg likevel inn på hotellrommet sitt. Inne på rommet ligger det diverse koffert, superundertøy og en stor vifte er plassert på et lite bord i den ene enden av rommet. «Den er til å tørke fursuithoder med», forklarer *Anette*, mens hun drar ned glidelåsen på fursuiten og begynner å åle seg ut av den. Hun sliter med å få armen ut, og jeg spør om jeg skal hjelpe til. Hun nikker takknemlig og gir meg det ene ermet. Jeg holder fast mens hun forsøker og dra seg ut av det, men huden hennes er for svett, så vi ender opp med å vrenge ermene på fursuiten slik at hun kan komme seg ut av den. Hun klarer endelig å ta den helt av seg, og hun synker sammen på sengekanten med en flaske vann i hendene. Jeg ser meg rundt i rommet og oppdager at hun har lagt fursuithodet sitt rett ved siden av der jeg står. Det er hodet til hennes lilla *Dutch Angel dragon* karakter. Jeg bøyer meg ned og spør om jeg kan løfte det opp og se på det. *Anette* smiler og sier at det går helt fint, men at jeg må være forberedt på at den lukter svette. Jeg nikker og løfter opp hodet, overrasket over hvor lett det er. «Denne har en ‘foam base’<sup>11</sup> ikke sant?» spør jeg nølende. *Anette* nikker mens jeg trer hånden inn i munnen på fursuithodet. «er dette ‘static jaw’ eller ‘movable jaw’?» Spør jeg, og *Anette* ser på meg og smiler et «å så du har lest deg opp på fursuits altså» -smil. Hun svarer:

«Det er en ‘static jaw’, noe som betyr at den ikke beveger seg hvis jeg beveger munnen. Jeg liker ‘static jaw’ mer enn ‘movable jaw’ (hvor munnen på masken beveger seg når personen inni beveger munnen) fordi da får man en kontinuerlig luftgjennomstrømning. Med ‘movable jaw’ må du åpne munnen din fysisk for å få luft inn i masken, noe som blir tungt etter hvert.»

*Anette* tar en liten pause, før hun sier: «Du må bare prøve den på hvis du vil.»

Jeg trer fursuithodet forsiktig ned på mitt eget hode og blir umiddelbart overrasket over hvordan det er å se gjennom et par øyne laget av nettingstoff. All lyd blir plutselig mer dempet, som om jeg har et par med hørselvern over ørene. Jeg kikker meg rundt og bryter ut i et høyt «wow!» av ren glede og oppspilthet. *Anette* smiler og begynner å le, og spør om hun skal ta et bilde av meg med mobilen min. jeg sier ja, men føler at mye av ordet forsvinner inne i masken, så jeg roper et høyere ja, i frykt for at *Anette* ikke hørte meg den første gangen. Jeg gir henne mobilen min og hun tar et par bilder av meg. Jeg tar så av meg fursuithodet og

---

<sup>11</sup> «Foam base»: betyr at basen til fursuithodet er laget av Hobbyskum.

*Anette* går inn på badet for å vaske ansiktet. Jeg blir sittende på en av to senger i rommet og se meg omkring. Jeg får øye på et annet fursuithodet som ligger med ansiktet vendt ned på bordet i enden av rommet. Pelsen er brun og ørene er lange. Resten av hodet ser jeg ikke. *Anette* kommer ut fra badet, setter seg på sin egen seng, og vi blir så sittende å prate. *Anette* løfter opp fursuithodet på bordet med ansiktet vendt ned og det viser seg å være en brun hund med blå øyne. Hun forteller at hun kjøpte hodet, hale og poter fra en russisk fursuit maker, men at hun dessverre ikke får brukt den så mye da den gnager veldig på haken hennes og hun finner den ubehagelig å ha på over lengre tid. Hun legger så til med en bedrøvet mine at det er trist at hun ikke får brukt den fursuiten så mye, den blir for det meste liggende på hylla og samle støv. Dette har hun dårlig samvittighet for. Hun kaster et blikk ned på den brune hunden og stryker den over hodet. Jeg sitter i den andre senga med hennes andre fursuithode i fanget. *Anette* legger hundemasken tilbake på bordet og setter seg tilbake på sengen. Det later til at vi ikke har noe hastverk med å komme oss ned igjen til *Dutch angel dragons* meet and greet akkurat nå.

*Anette* forteller:

«Jeg føler at det å ha på seg fursuit hjelper på selvtilliten. Jeg tenker hele tiden på hva jeg sier til folk og hvordan jeg oppfører meg, og spiller det om igjen og om igjen i hodet mitt og finner feil ved ting jeg sier og gjør. Til og med i denne samtalen her jobber hjernen min masse for å formulere setninger og finne ord som ikke gjør at jeg høres dum ut. Men når jeg har på meg fursuit kan jeg gjøre hva jeg vil og si hva jeg vil uten å være redd for hva folk vil tro om meg. Jeg kan gjøre noe tullete uten å være redd for å bli dømt av andre, fordi det er fursuiten som gjør det og ikke meg.»

Etter en stund begynner *Anette* å få tilbake sin normale hudfarge. Jeg har gitt henne en energibar og hun forteller at hun føler seg mye bedre. Det virker som om det plutselig går opp for oss at vi egentlig skulle på et møte, og vi bestemmer oss for å ta turen ned tilbake til møterommet for *Dutch Angel Dragons* for å se om det fortsatt er noen der. Til vår store lettelse er det fortsatt folk i rommet, blant annet ordstyrer som setter seg ned med oss og tar en prat. Bak henne ser jeg fursuiten hennes gå rundt, en grønn *Dutch Angel Dragon*, og hun forteller at hun ikke hadde krefter til å fursuite nå, men hun fikk heldigvis en venn til å fursuite for henne så fursuiten hennes kunne være tilstede på møtet. Vi tar et par bilder, og forlater så møterommet. Jeg og *Anette* velger nå å skilles på dette tidspunkt, men det skulle ikke gå mer enn noen timer før jeg på nytt skulle oppleve hvordan det for alvor er å ikle seg en fursuit.

## 5.2 Å kjenne fursuiting på kroppen

Under *Nordic Fuzzcon 2017*, cirka 3 måneder inne i feltarbeidet mitt, fikk jeg prøve en fursuit for første gang. Det var kveld på hotellet, og i en av de store salene var det Disco. Jeg hadde møtt noen bekjente i baren, blant annet den norske furryen *Dana*. Vi hadde snakket litt tidligere, og hun hadde blitt informert om mitt prosjekt og hvorfor jeg befant meg på *Nordic Fuzzcon*. Hun spurte om jeg hadde lyst til å låne en av hennes fursuits. Jeg takket ja til tilbudet, og *Dana* viser vei bortover mot heisene til hotellrommene mens hun roper bak seg til et par andre hadde stått sammen med at «vi skal suite litt!».

Hun viser meg vei opp til hotellrommet sitt. Vel inne tar hun frem to av sine fursuits: hennes fursuit i form av en rosa og brun drage og en brun katt, som hun forklarer er en mix av katterasene Oriental og British short hair. Katten er en partial fursuit, med hode, hale og poter. Den andre fursuiten er en fullsuit, men *Dana* velger å ikke ta på seg hele drakten da vi skal danse. Hun nøyer seg med hodet, halen og potene. Selve kroppen blir hengende på kleshengeren.

Jeg får tildelt den brune katten, da *Dana* syntes den er ubehagelig å ha på. Hun kjøpte den som en pre-made fra en fursuitmaker, men fant ut i ettertid at den ikke passet hodet hennes helt. «Den er ubehagelig i og på haka. Jeg tror jeg har litt for langt hode» forteller *Dana*. Hun gir mer instruksjoner for hvordan jeg kan få på meg fursuithodet. Jeg vet ikke helt hva jeg skal gjøre med håret mitt, så jeg setter det opp i en hestehale. Det viser seg å være en lur ide, da hestehalen hjelper til med å holde fursuithodet på plass. Den første tanken som slår ned i meg når fursuithodet er tredd ned over mitt eget, er mangelen på dybdesyn. Samtidig er det en befriende følelse å stå der med et «nytt ansikt». *Dana* hjelper meg med glidelåsen som må dras ned i nakken for å dekke bakhodet mitt med pels. Hun saumfarer så rommet etter et belte hun kan feste halen min på, men må dessverre konkludere med at hun har kun med seg et belte som hun selv skal bruke til sin egen hale. Jeg blir dermed en haleløs katt. Hun gir meg så potene jeg skal ha på hendene. Det er ikke problemfritt å tre på seg en pote med fire fingre. Jeg må justere fingrene inne i poten, to fingre må inn i en fingerpote og utfordringen er å fordele fingrene slik at det er behagelig. Når jeg har fått alt på meg stiller jeg meg opp foran speilet inne på hotellrommet. Tilbake stirrer en brun katt med store, grønne øyne. Jeg åpner munnen min, og kjevepartiet til katten åpner seg samtidig på grunn av at haken min drar med seg den nedre del av kjeven til katten, som er festet med to skruer ved kjeveleddet. Når munnen er lukket ser jeg betenksom ut, mens når jeg åpner munnen katten et lekent uttrykk.

«du ser ekstra søt ut hvis du legger hodet på siden og åpner munnen» sier *Dana* mens hun tar på seg sitt eget fursuithode. Jeg følger hennes instruksjoner og blir stående å se på meg selv i speilet. Jeg blir plutselig nervøs: hvordan oppfører jeg meg i denne utkleddingen? Hvem er jeg nå? Ut i fra det lille *Dana* har sagt om drakten virker det ikke som om den har en personlighet, og i tillegg skyller en følelse av utilpasshet over meg. Mitt selv vet ikke helt hvordan det skal reagere på å være ikledd noe som representerer noe jeg selv ikke identifiserer meg som. Det skjer dermed en slags rollekonflikt, og jeg reagerer deretter. Men jeg opplever også en følelse av frihet. Det ligger mye makt i det å skjule sitt eget ansikt mot omverdenen. Det føles som om det som blir sagt til meg blir sagt til drakten og ikke direkte til meg; Et slags skjold.

Ikledd hver vår partial fursuit tar vi nå heisen ned til lobbyen. *Dana* sier jeg må nok forvente litt oppmerksomhet, da fursuiten jeg er ikledd ikke har vært ute blant folk på *Nordic Fuzzcon* ennå. «folk kommer nok til å ville ta bilder med deg og ha klemmer» sier hun idet vi kommer ned i lobbyen.

Mens vi går bortover mot discorommet prøver jeg å bli vant til å se gjennom fursuithodet. Jeg har ikke sidesyn og minimalt med dybdesyn. Jeg finner ut at det er best å se ut gjennom ett av øynene til hodet, da øyene til fursuithodet er litt for langt fra hverandre til at jeg kan se ut gjennom begge. Jeg klarer heller ikke å se føttene mine, noe som gjør trappetrinn utrolig utfordrende. Idet vi ser døra til rommet hvor discoen finner sted kommer plutselig en person inn i mitt begrensede synsfelt. Han veiver med armene og sier «can I take a picture of you?». Bak han står en annen person med kamera som spør om det samme. Jeg blir litt satt ut av denne plutselige oppmerksomheten, men nikker, og sammen med *Dana* stiller jeg meg opp foran kameraene. Jeg vet ikke helt hvordan jeg skal posere, men prøver mitt beste. De to personene takker for at de fikk ta bilde, og en av dem slår armene ut til siden. «Can I get a hug?» jeg nikker, og merker at jeg må ta i ekstra med nakken for å få til en nikkebevegelse med fursuithodet. Han gir meg en stor klem, og sammen med *Dana* går vi så inn på dansegulvet. Discorommet er dunkelt belyst. Laserlys lyser opp scenen hvor en DJ står og spiller diverse remixlåter mens en stor skjerm bak han spiller av videoklipp hvor animerte antropomorfske skapninger danser. Det er flere furries tilstede, men flesteparten av dem er i fursuit. Kanskje fordi det å danse krever litt ekstra mot, noe en eventuell fursuit sørger for. Vel inne i rommet møter vi flere norske furries. Jeg får noen forvirrede blikk, da det virker som om de ikke forstår hvem jeg er. *Dana* forklarer situasjonen, at jeg får låne en fursuit av henne, og det brer seg et stort smil over flere av de tilstedeværende. Jeg får flere klemmer og komplementer. «She is so cute!» utbryter en av dem, og *Dana* nikker samtykkende med

fursuithodet sitt. En annen norsk furry utbryter med forbløffelse at jeg har en væremåte og kroppsholdning som gjør seg godt i en fursuit. En annen norsk furry dukker også opp å dansegulvet med sin egen partial fursuit og hilser oss. Etter at forbløffelsen og hilsningene mellom oss har lagt seg, begynner vi å danse.

Etter ca. 30 minutter merker jeg at temperaturen stiger inne i fursuithodet. *Dana* foreslår at vi tar turen bort til en *fursuit lounge* rett utenfor discorommet, og sammen med den tredje norske fursuiteren entrer vi dette noe nesten hellige rommet, hvor magien midlertidig oppløses.

Dette området, kalt *fursuit lounge* (eller *headless lounge*) er en av totalt 3 som er satt opp inne på hotellet i form av et avgrenset område til venstre i gangen utenfor discorommet, avsperrert med høye metallgjerder kledd med svart stoff slik at det er umulig å se inn. Et av de andre *fursuit lounge* områdene inne på hotellet er et stort rom adskilt med dører og vakter. En *fursuit lounge* er et rom for fursuitere og deres handler (*hjelper*). Det er ofte standard for fursuit konvensjoner å ha minst en fursuit lounge men gjerne flere, og gjerne spredt utover konvensjonsområdet.

En fursuit lounge er en plass utpekt for fursuitere, skilt fra det offentlige området, for å gi fursuiteren en pause fra folkemengden eller en pause fra fursuiten, som ofte er varm og upraktisk.

Fordi fursuit loungene er avstengt fra resten av konvensjonsområdet med tydelige sperrer, gir de et sted med privatliv for de som ikke vil bli sett men de tar av seg fursuiten eller bare fursuithodet. Det bevarer en viss anonymitet, slik at fursuiteren kan forbli i karakter og unngå å "bryte magien" uten å risikere helse ved for eksempel overoppheting.

Derfor er det stort sett forbudt å fotografere inne i en fursuit lounge. I tillegg til å ta en pause, fungerer fursuit lounge som et sted hvor fursuitere kan gjøre mindre reparasjoner til kostymene, få i seg væske eller spise snacks.

Ideelt sett er en fursuit lounge et stort åpent rom, tydelig merket for å hjelpe de med dårlig sikt i fursuithodet. Rommet er ofte avgrenset med vegger, gjerder med stoff eller lignende. På innsiden er bord og stoler vanligvis fremstilt og ofte satt opp langs veggene for å gi maksimal åpen plass i rommet. Store elektriske vifter brukes til å sirkulere luft for å avkjøle deltakere. I



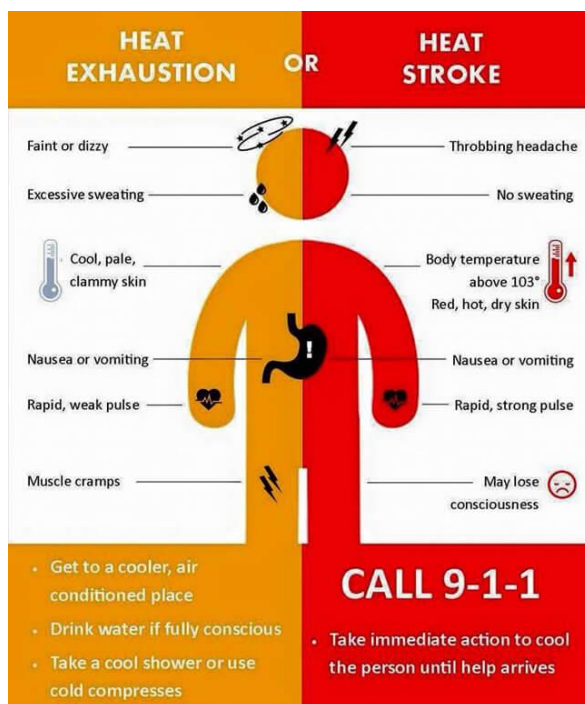
Skilt utenfor fursuit lounge på Eurofurence 23



tillegg har mange større furry konvensjoner ofte en installasjon liggende på et bord bestående av flere store pvc rør med flere utganger som det blåses luft igjennom hvor kan feste hoder og poter på slik at fuktighet tørker. Det er også ofte satt frem rader med kleshengere hvor man kan henge fra seg full suits slik at de kan luftes.

Vann, sukkerholdig væske og søt og salt snack er ofte også satt frem for fursuitere i fursuit lounge. Det legges stor vekt på sikkerhet og helse, og frivillige for arrangementet går ofte rundt med vann, snacks og bærbar vifte for fursuitere. Jeg opplevde også flere ganger å bli spurt om jeg hadde det bra og om jeg var for varm under furry convention mens jeg hadde på meg fursuit. Overoppheting er en av de vanligste og største farene ved fursuiting. Det er opptil flere i fursuit som har behovt medisinsk hjelp under conventions jeg har deltatt på.

Ambulanser er ikke et sjeldent syn og det utvises generelt stor hensynsfullhet rundt fursuitere, både på grunn av deres dyre og unike drakter men også på grunn av de potensielle helsefarer de kan komme utfør.



*Slike plakater kunne henge i fursuit lounge til informasjon*

Etter et opphold i fursuit lounge hvor vi tok av fursuithodene og plasserte dem opp på en vifte, drakk litt saft og spiste et par saltstenger samt konverserte med et par andre fursuitere angående deres respektive fursuits, var det igjen tid for å ikle seg fursuiten. Kvelden var

fortsatt ung, og det ble implisitt bestemt ved hjelp av kroppsspråk som peking og nikking, at vi skulle gå litt rundt i lobbyen på hotellet istedenfor å vende tilbake til discorommet. I lobbyen finner man den eneste baren i hotellet, og følgelig hadde området akkumulert et stort antall mennesker de senere timer. Baren består av flere grupper med sitteplasser arrangert bortover en smal gate mellom veggen av hotellet og hotellets store fiskedam som okkuperte store deler av gulvarealet i hotellets lobby. Langs bredden av fiskedammen står en mengde store, grønne planter som gir midten av lobbyen en tropisk stemming. Den provisoriske, mobile baren er plassert på motsatt side av sittegruppene. Selve baren er en lang og høy metallbenk hvor hotellets ansatte hver ettermiddag setter frem is, kjøleskap med drikkevarer og ølfat til tappekranene. Det legges også frem drinkmenyer, hvor alle drinkene har furryrelaterte navn<sup>12</sup>. Bak baren ligger som nevnt hotellets store fiskedam, hvor store fisk på størrelse med en voksen manns underarm svømte rundt, ofte nær kanten av bassenget, i håp om at gjester skulle slippe matrester ned til dem. Ofte kunne man se fursuitere, og spesielt de med kattedyr-lignende drakter posere for fotografer ved å lene seg over kanten av dammen for å «touchy the fishy». Det ble etter hvert hengt opp lapper rundt dammen hvor hotellet og sikkerhetsteamet til Nordic Fuzzcon anmoder gjester om å unngå kontakt med fiskene.

Vårt følge, nå bestående av tre personer i partial fursuit, entrer lobbyområdet, som kun er et kort steinkast fra fursuit lounge. Vi får umiddelbart oppmerksomhet fra flere i lobbyen. Flere deltagere snur seg vekk fra samtalen de holder på med for å se på oss. De smiler og ler og noen spør om de kan få en klem av oss. Jeg går bakerst av oss tre og lar de to andre lede an. Vi når enden av barområdet som er et område fullt av lenestoler. *Dana* og den andre norske furryen begynner å leke en blanding av sisten og gjemsel mellom lenestolene, til stor latter for de andre deltagerne rundt oss. Etter at leken har stilnet møter *Dana* en bekjent i baren. Han sitter alene i en stol og tegner. Han smiler og presenterer seg for meg, før han så legger merke til det litt uvanlige identifikasjonsskiltet jeg har rundt halsen og kikker litt spørrende på meg. Jeg begynner å forklare han hvem jeg er og hva jeg gjør så godt det lar seg gjøre fra inne i masken, men jeg kommer ikke så langt i forklaringen min før han avbryter meg: «unnskyld men jeg klarer ikke ta deg seriøst nå fordi du er så søt!». Jeg stilner og forstår at et slikt samtaleemne ikke sømmer seg når man er ikledd en fursuit. Jeg slutter meg til *Dana* og den andre norske fursuiteren igjen og sammen fortsetter vi vårt eventyr i lobbyområdet. Etter rundt 20 minutter fylt med ablegøyer, billedtakning og klemmer drar vi opp til hotellrommet

---

<sup>12</sup> Før Nordicfuzzon ble det arrangert en konkurranse, hvor alle som skulle delta på conventionen kunne sende inn forslag til navn på drinker. Vinnerne fikk heder og ære, samt sine navneforslag printet i drinkmenyen.

til *Dana* for å avkle oss fursuitene. Resten av kvelden tilbringer vi i baren sammen med et par andre norske furries og minnes våre eventyr i fursuits og ler hjertelig.

På vei hjem til mitt hotell den kvelden (jeg var innkvartert på et annet hotell i nærheten da hotellet tilhørende konferansesenteret var fullbooket) sender jeg en takkemelding til *Dana* hvor jeg takker så mye for lånet av fursuiten. Jeg husker at hun vurderte å selge den, så jeg la til at hun måtte ta kontakt hvis hun bestemte seg for å selge den brune katten. To uker etterpå tok hun kontakt og etter å ha forsikret henne om at jeg ikke skulle demontere fursuiten i vitenskapens navn, fikk jeg kjøpe «Mango» som ble et godt forskningsverktøy for veien videre.

### 5.3 Det store gruppebildet

«fursuiting involves what is called «making the magic». When the suit is on the furies become someone else. When the suit comes on maybe they become their fursona, maybe an animal, maybe an inspiring presence (a goal to be achieved, putting a smile on someone's face, etc.), or maybe just a jokester. » (Maase, 2015, s. 86)

«Furry Norway», også kalt «Norfur» er ifølge hjemmesiden deres et «Furmeet/gathering/minicon» og fungerer som en årlig samling for Norske furies og er også den eneste offisielle furry conventionen i Norge. Arrangementet pågår over en helg i begynnelsen av Juli og finner sted på en hytte i Skogene rundt Asker, med plass til rundt 25 personer innendørs. Resten, inkludert meg, sover utenfor i telt. I 2017 var det totalt rundt 50 personer tilstede. Norfur, drives av frivillige, og alle inntekter går til leie av hytte, mat o.l.

Det er lørdag ettermiddag, og tid for gruppefotografering. Været er klart og solen stråler gjennom de store trærne som omkranser hytta. «veldig fine fotoforhold» mumler en furry til en annen. På grunn av det fine været er det mange som har tilbrakt dagen utendørs, og stemningen er tilbaketrukket og avslappet. «Time to suit up!» er det noen som roper, og de som skal ha på seg fursuit for gruppebildet (inkludert meg) tar dette som en indikasjon på at de må begynne å ta på fursuiten sin. Rommet som fungerer som omkleddingsrom og *fursuit lounge* er situert bak i hytta og er lite, og det blir implisitt bestemt at de som ikke har behov for å skifte klær som dekker mer sensitive deler av kroppen skal tre ut av omkleddingsrommet og ta på seg fursuiten utenfor. Jeg og en annen furry, som også skal ikle seg en partial fursuit, setter oss utenfor hytta og hjelper hverandre med å ta på fursuit. Nå er det ekstra viktig at pelsen ser bra ut, og flere bruker god tid på å børste ut pelsen på fursuiten sin. Jeg hjelper furrien jeg sitter ute sammen med å putte «halsen» til fursuithodet godt ned i genseren hennes, slik at den ikke stikker opp. Hun fester så en bandana<sup>13</sup> rundt halsen i tilfellet pelsen glir opp fra genseren. Jeg følger hennes eksempel og trer på meg fursuithodet mitt, putter halspelsen ned i genseren min og fester en svart bandana med grønne firkløver som jeg kjøpte under en

---

<sup>13</sup> Bandana/Bananas er firkantede eller trekantede kutt av stoff, vanligvis laget av bomull, som kan brukes som skjerf, skaut, eller lignende.

furryconvention rundt halsen min. (Bandanas er populære plagg blant furries og de kommer i mange ulike versjoner. Noen kan også ha en oppbevaringslomme som fursuitere kan ha lommebok og mobil oppi). For mange fursuitere er det viktig at halspelsen er skjult, stappet godt ned i genseren eller ned i resten av fursuitkroppen, slik at det ikke blir en glippe mellom overkroppen og hodet som kan eksponere hud. Dette for å bevare illusjonen av fursuiteren som noe magisk, noe annet enn individet inni drakten.

Et par fursuitere kommer ut av *fursuit lounge* med full suitene sine halvveis på. De har fått dem på fra livet og ned, men kjølevestene de har på seg under fursuiten gjør det vanskelig for dem å få på resten av fursuiten. De blir stående utenfor hytten å hjelpe hverandre med glidelåsene bak på fursuitene til hverandre. Når de endelig får på fursuithodene er det ikke lenger to unge personer som står ute i solen, men en mørk ulv med halvlukkede, forførende gule øyne og en grønn, smilende dinosaur med en lang hale.

Sakte men sikkert trer fler og fler fursuitere ut i den synkende ettermiddagssolen. En grønn ulv kommer hoppende ut fra hytta med tunga hengende ut av munnen, etterfulgt av en blå, mer rolig ulv. Et par rever stiller seg opp, samt en schæfer og et par drager. Totalt 23 fursuitere stilte seg opp foran hytta, klare for gruppebildet. Det ble bestemt at det skulle tas et bilde bare med fursuitere, og et bilde med alle deltagerne etterpå. De med full suit ble stilt opp foran, mens de med partial suit stod bak dem, oppå en benk. Det ble så tatt bilder og filmet med drone. Både fotografen og dronepiloten jobbet så raskt som mulig, da flere fursuitere begynte å klage på varmen. En person i full suit brøt plutselig ut av den forreste rekken, for så å gå et par raske runder frem og tilbake på plassen foran fotografen, som da stoppet billedtaket et øyeblikk. Fursuiteren forklarte i ettertid at han holdt på å bli for varm, og ved å gå får han bedre luftsirkulasjon inn i fursuithodet. Hvis han ikke hadde gjort dette hadde han nok ikke vært så kvikk i formen etterpå mente han selv.

Siste bildet blir tatt, og alle deltagerne jubler. Vi trer ut av rekkene og flere fursuitere flokker seg rundt fotografen. De ønsker individuelle bilder av sin fursuit, og fotografen får hendene fulle med å finne et passende sted hvor han kan ta bilder av fursuiterne.

Ved hytta har noen fått musikk på et par høyttalere. Nå har det skjedd et stemningsskifte: fursuiterne har fått fritt spillerom og magien slippes løs for alvor. De bruker miljøet og menneske rundt seg i sitt karakterutspill, noe som skaper spesielle scenarier. En furry i full suit viste frem sine danseferdigheter samtidig som hun var nøye med å ikke snuble over steiner og gresstuer. En liten bragd i seg selv når du nesten ikke ser noe og har dobbelt så store føtter. En furry ikledd en revedrakt viste stor interesse ovenfor et kamera. Han legger

hodet på skakke, undrende, og nærmet seg sakte kameraet med leken interesse. Når han kom bort stakk han en pote mot linsen, og dro den deretter raskt til seg mens hans holdt seg for snuten, som om han lo. Furries uten fursuit ble «ofre» for fursuiternes ugang og lurerier. De ble angrepet bakfra med klemmer og ble fratatt gjenstander (som ble tilbakelevert etterpå). Overalt rundt meg krydde det nå av fursuitere som danset, ga klemmer, lekte med personer eller gjenstander eller som snakket sammen. Hytten og området rundt ble «... a ritual world where the magic can come alive unhindered by the outside world» (Maase, 2015:86) Hvor individene ikledd fursuit gir assosiasjoner til åndedyr (*Spirit animals*) og som geleidet samtlige deltagere inn en sone drapert med mening, reservert kun for dem, skjermet fra omverdenen. En rituell og liminal verden innkapslet av en frodig grønn skog og en gyllenrød solnedgang hvor magi er en så sterk kraft at den kan omgjøre mennesker til ekstroverte og omgjengelige antropomorfiske vesener i alle verdens farger og fasonger.



*En furry ikledd fursuit i ferd med å gi klem til en annen deltager uten fursuit. I bakgrunnen skimtes noen av teltene mange av deltagerne sov i*

Magien her kan forstås som noe Edith Turner (2012) sier tilhører *communitas*: «It has something magical about it... It warms people toward their fellow human beings» (Turner, 2012:3). Det skjer også et tap av ego og ens ære blir irrelevant, for gruppen er en sømløs enhet hvor til og med leken erting er en kilde til latter. *Communitas* er en gave fra liminaliteten, et øyeblikk i tid der hvor individer oppdager at de ikke er engstelige individer som innehar prestisje-søkende posisjoner allikevel, men like i den forstand at de alle er «vanlige folk»: likheter blir tydeliggjort og forskjeller viskes ut.

#### 5.4 Roller, rollespill og et basseng fullt av plastikkballer

«En sosial status er et gjenkjennelig, sosialt definert trekk ved en person som gir han eller henne visse plikter og rettigheter» (Hylland Eriksen, 2010: 56). Den sosiale person er bygd opp av slike statuser og til hver status er det knyttet visse *forventninger* om en bestemt oppførsel. Slik er også tilfelle i furry-miljøet, spesielt med tanke på fursuitere. Som eier og bruker av en fursuit har man visse rettigheter, som for eksempel at man får ta i bruk 'fursuit lounge' og at man får melde seg på arrangementer slik som dansekurranser slik som «paws on fire» under *Nordic Fuzzcon* hvor alle deltagere kan danse foran publikum med fursuit på. Det er også knyttet visse forventninger til personer med fursuit: de går rundt som levende «work of art» og såfremt de ikke har hastverk, poserer de fleste villig vekk for personer som ønsker å fotografere dem. Dette gagnar også fursuiterne selv, da det ofte er vanskelig for en i fursuit og ta bilde av seg selv.

Et begrep som er nært beslektet med status er *rolle* og de to ordene brukes til tider som synonymmer. Thomas Hylland Eriksen skiller de to begrepene fra hverandre (2010) ved å presentere rolle som det dynamiske aspektet ved statusen, altså personens faktiske oppførsel innenfor begrensningene statusdefinisjonen setter.

I Erving Goffmans bok *Vårt rollespill til daglig* (1992 [1959]) viser Goffman ved hjelp av en rekke eksempler fra dagliglivet hvordan mennesker griper fatt i sine statuser og vrir dem i retning som tjener mer deres egne formål. Goffman bruker en dramaturgisk tilnæringsmåte og teatermetaforer når han snakker om samhandling. Han snakker om aktører (*actors*), roller og forestillinger og skiller mellom scenen (*frontstage*) og bakrommet (*backstage*). Poenget med denne inndeling av bakrom og scene er å vise som Hylland Eriksen uttrykker det at «det finnes situasjoner vi mestrer godt og føler oss trygge i, som når skuespillerne på bakrommet

kan være «seg selv», slå vitser, vise sanne følelser og føle seg frie fra den strenge regien på scenen. På scenen er derimot inntrykkskontroll viktig: skuespilleren må være seg bevisst hvilket inntrykk han skaper ovenfor publikum» (Hylland Eriksen, 2010: 58).

Det som disse fursuiterne gjør kan nok omtales som en «opptreden»: draktene kommer på og med dem kommer også denne hårete, fiktive fantasiskapningen frem i lyset. Jeg hadde lenge en formening om at furries i fursuit var *frontstage* fordi de på mange måter opptrer foran et publikum i form av forbigående eller av tilskuere som blir lokket til de ofte fargerike og iøynefallende draktene. De spiller kun roller ikledd fursuit. Men mine tidligere antagelser raknet sakte men sikkert jo mer jeg oppholdt meg sammen med individer som ikledd seg fursuits. Mitt bilde av fursuitere som skuespillere og aktører på en scene bleknet på et vis. Det bildet som istedenfor ble klarere og klarere var den helende kraften draktene innehar, og som gir bæreren en gylden mulighet til å ikke bare være noen andre, men også å være mer 'seg selv' og dermed, slik som Eriksen nevnte ovenfor: mer *trygg*. Er det da slik at de disse draktene og «opptredene» kanskje passer mer i kategorien *backstage* enn i kategorien scene? Det kan også diskuteres om det ikke bare er draktene som skaper trygghet og mulighet til å «være seg selv» men også fellesskapsfølelsen som oppstår under conventions og som muliggjør en mer leken og løssluppen tilstedeværelse. Vi spiller hele tiden ulike roller, og praktiserer hele tiden inntrykkskontroll på en eller annen måte, men hvor mye det krever av oss og hvor komfortabelt det er for hver enkelt varierer. For mange kan det være mer energikrevende å være aktører på den dagligdagse scenen enn på en arena slik som en furry convention.

I en av våre mange samtaler om fursuits og om hvorfor det appellerer til flere, spesielt under furry conventions, forteller *Lisa* følgende:

«jeg tror du må være litt spesiell, uten å såre noen. Jeg synes selv at det er veldig spesielt og jeg vet at mange syntes det er spesielt å kle seg opp i et maskotkostyme som du har kjøpt eller laget selv. Mange av mine venner og bekjente ser på meg som en kreativ sjel som liker å vise meg selv fram i min egen kunst ... Jeg sliter fortsatt med å forstå hvorfor jeg syntes det er så gøy. Jeg vet ikke hvordan jeg skal forklare det. Før jeg skal suite er jeg veldig gira, også er du i fursuit og da kan du bare gjøre hva som helst. Du ser andre som oppfører seg annerledes fordi du har på deg et kostyme som de syntes det er morsomt å se på. Og se andre som også har på seg kostymer, sånn som på Torucon, hvor du hadde på deg kostymet og du hadde det så gøy. Men hva var det som egentlig var så gøy? Jeg tror kanskje det var det at vi fikk tulle rundt og oppføre seg veldig barnslig uten å tenke på at noen ser på oss og tenker «herregud hva er det du driver på med?»»

*Lisa* referer her til en hendelse jeg selv tok del i under *Torucon 2017*, som er en «årlig festival for forherligelse av all nerdekultur, fra sci-fi og fantasy til LARP og cosplay, brettspill,



gaming og asiatisk popkultur» (<https://torucon.no/om-oss/> lastet ned 05.04 2018).

Midt på gulvet inne på kongressenteret hvor *Torucon* finner sted hadde arrangørene satt frem et lite oppblåsbart basseng og fylt det med plastikkballer i ulike farger. Bassenget hadde så vidt plass til en person, og var vel kanskje mer beregnet for små barn. Jeg husker jeg og *Lisa* gikk forbi det når vi entret *Torucon* og jeg stilte spørsmål ved det lille ballbassenget på gulvet. Jeg med min status skal i samfunnets øyne ikke ha noen interesse av et oppblåsbart ballbasseng midt på gulvet i et konferansesenter. *Lisa* var klar for å fursuite, så i mangel på en fursuit lounge hvor omkleddningen kunne finne sted strenet vi mot nærmeste kvinnetoalett. *Lisa* satte tungt fra seg IKEA-poseden hun hadde fursuiten sin i på gulvet. Den blå og grå katten kikket skrått opp på meg fra den blå posen. Hun begynte å løfte opp halen og potene og plasserte dem rundt om seg nøye slik at draktdelene ikke skulle få for mye kontakt med toalettgulvet. Jeg tok av meg den oransje sekken min, satte den fra meg på gulvet og åpnet glidelåsen. Jeg løftet sakte opp fursuithodet jeg noe nådeløst hadde stappet oppi sekken tidligere. Vi pratet litt om løst og fast mens vi spente på oss beltene rundt livet som holdt våre respektive haler på plass. Jeg tredde på meg fursuithodet, lukket sekken og dro på meg potene og gikk bort til speilene ved vasken. Tilbake stirret den brune og oransje katten med smaragdgrønne øyne som jeg over de siste månedene hadde fått en forkjærlighet for. Like etterpå dukket også den blå og grå katten opp i speilet ved siden av meg. *Lisa* krøllet sammen IKEA posen sin og sammen gikk vi ut i entreen til konferansesenteret igjen, men denne gangen som kattene *Mango* og *Fuzzy*.

Det nå midt på dagen, og ute i lobbyen til konferansesenteret var nå *Torucon* i gang for alvor. Inngangs- og lobbyområdet er nå fullpakket med folk. På nytt passerte vi det lille oppblåsbare bassenget fullt av plastikkballer. *Lisa* småløp mot det med hendene i været og landet pladask midt opp i ballhavet slik at noen av ballene spratt ut og bortover gulvet. Jeg løp etter et par av dem og tok dem med tilbake og satte meg sammen med *Lisa* i det altfor lille bassenget.

Plastikkballene spratt hit og dit men den lille gruppen tilskuere som hadde samlet seg rundt oss gjorde en hederlig innsats med å hente dem igjen. Vi kastet baller på hverandre, prøvde å sjonglere og forsøkte oss på noen prøvende svømmetak i ballbassenget, uten stor suksess. Jeg tror ikke dette var morsomt å gjøre kun fordi vi selv plutselig kunne kaste en del hemninger til side, men også det som *Lisa* nevnte ovenfor, at det å se de andre rundt oss oppføre seg annerledes, at de lo og smilte av de to kattene oppi ballbassenget, videre legitimerte vår atferd i fursuit. De var ofre for vår «magic» og fant seg trollbundet av våre magiske krefter. *Jacob W. Maase* skriver i sin masteravhandling *Keeping the magic: Fursona Identity and performance in the furry fandom* (2015) at denne magien for furries er «the embodiment of a

fursuit performance. It is the fursona coming to life. This «magic» is seen in the suit antics (acting like an animal, messing with objects, clowning, making bizzare use of space, etc.) » (Maase, 2015:82). Etter vår opptreden ble vi, som så mange ganger før, ble vi sittende å diskutere og prosessere de opplevelser og tanker vi satt igjen med kun avbrudd av et par intense drikkepauser. Ved flere anledninger har ikke fursuitere mulighet til å innta væske mens de er i fursuit, og følgelig må væskeinntaket balanseres igjen etter endt opptreden i fursuit. Mang en gang har jeg selv vært for uforsiktig med væskeinntak under og etter å ha ikledd meg fursuit, og følgelig endt opp med en massiv hodepine dobbeltsyn. Richard Schechner skriver i «Between Theater and Anthropology» (1985) at denne type aktivitet som hydrering og samtaler er aktiviteter som ikke kommer etter en opptreden, men som heller er en del av aktiviteten «å opptre». En helhjertet opptreden som har oppslukt ens sjel og ens legeme for en periode kan bokstavelig talt tømme individet, og en måte å gjenopprette en selv til det mer vanlige liv igjen er gjennom mat og drikke (Schechner, 1985).

I dette kapitlet har vi sett på hvordan fursuitere og de rundt dem (tilskuere) iscenesetter hverandre med sikte på å skape en positiv atmosfære preget av trygghet og lekenhet.

I neste kapittel, som fungerer som et diskusjons- og analysekapittel, vil jeg forsøke å se nærmere på hva all denne virksomheten «gjør». Til det ønsker jeg å trekke veksler særlig på liminalitetsperspektivet i antropologien, med innspill av *communitas* og affektive atmosfærer.

## Kapittel 6. Lek og tilblivelse

---

I dette kapittelet skal jeg med utgangspunkt i empirien fra kapittel fire og fem gå dypere inn i fenomenet lek sett fra et antropologisk ståsted. Dernest skal jeg diskutere conventions og fursuiting i lys av begrepene Liminoid og Communitas og forsøke å flette dem sammen med lek-begrepet. Dette vil jeg i sin tur koble til begrepet 'atmosfærer', og da spesielt affektive atmosfærer. Jeg ønsker å sannsynliggjøre ytterligere hvordan 'atmo'- 'sfære' begrepet kan være godt egnet til å belyse spørsmålet om hva mye av denne furry-aktiviteten bevirker i performativ forstand.

«Play can be identified by paying attention to how behaviours and utterances are framed» (Helgesen, 2016).

Lek har lenge vært et interessefelt for antropologer. Helt siden Margaret Meads banebrytende arbeid på Samoa på 1920 tallet har antropologer gjort forskning på lek og dens betydning. Tidligere i utviklingspsykologi ble lek forstått primært som en imitasjon av, eller en øvelse på, det voksne liv. Teoretikeren Johan Huizinga advarte mot den funksjonalistiske antagelsen om at lek kan tolkes som et speilbilde av den virkelige verden, og argumenterte istedenfor at lek skulle forstås som å eksistere uavhengig av det vanlige liv. Helgesen (2016) skriver at lek har sin egen logikk og foregår innenfor en «magic circle» med sin egen disposisjon, hvor alle deltagere er enige om at det som foregår er faktisk lek.

Dette er ideer som er lett å gjenkjenne i materialitet som er presentert så langt. Conventions bidrar til å skape spesielle anledninger på måter som gjør at deltakerne her er innforstått med at her er det noe helt spesielt som skal skje. De forstår at det her er etablert en egen sone, en egen sfære, hvor visse aktiviteter vil finne sted. Denne aktiviteten omtaler Gregory Bateson (2000) for *framing*. Alle typer organismer som evner å differensiere mellom ulike logiske typer av budskap, er kapable til dette. Å leke forutsetter en slik innramming.

Den tyske filosofen Eugen Fink gir oss videre muligens ytterligere innsikt i dette ut fra sin mer fenomenologiske tilnærming til lek. I følge Fink er ikke lek separert fra det hverdagslige liv, men et helt nødvendig erfaringsbasert fenomen som er integrert i hverdagslivet. I lek foregår det i så fall «dobbel eksistens» hvor mennesket eksisterer i to sfærer samtidig. Som

Helgesen også uttrykker det: Lek innebærer sammenstillingen av tilsynelatende motsigende signaler (Helgesen, 2016). Når fursuitere sier at de føler seg mer som seg selv når de ikler seg dyredrakter, er dette kanskje nettopp et uttrykk for det

Helgesen har selv studert et svært beslektet fenomen med furries og som han omtaler som «cosplay» (avledet av ordene «costume» og «play»). Det man gjør her er at man kler seg ut som karakterer fra spill, tv-serier og tegneserier. Ofte, skriver Helgesen, lager individene kostymene fra bunnen av, og bruker mye tid på å få dem så lik klærne brukt av den fiktive karakteren som mulig. Sminke og hår er også fiktige faktorer for å få et fullverdig cosplay. Helgesen skriver at Finks lekteori fremhever to hovedtrekk ved både cosplay og fursuits, nemlig det at de begge er avhengig av «playthings», som i dette tilfellet er kostymer og fiktive avatarer. På samme måte som individer som fordriver mye av tiden sin med cosplay, bruker også mange furries mye tid på å skape sin karakter, enten gjennom kunst, gjennom håndverk i form av å lage for eksempel fursuits, eller gjennom å blåse liv i karakteren ved hjelp av karakterbygging.

## 6.1 Lek og Opptreden

«Performing an animal identity provides a way out of human norms that have become unduly restrictive and often enough has nothing at all to do with animals. » (Carlson, 2011: 195)

Lek og «performance» er i denne sammenheng to kanskje særlig viktige begreper

Sosialantropologen Lars Jørn Langøien forklarer i sin masteroppgave (2006) hvordan man kan se fenomenet «cosplay» i lys av nettopp disse to begrepene.

Både 'lek' og 'opptreden' er like i den forstand at de begge utvider tankene. Kanskje kan vi si at de begge bidrar til å skapetime-out situasjoner fra det som ellers går under navnet hverdagslige sysler. Cosplay som «played performance» skaper i så måte et dobbelt perspektiv på verden:

Through the dual view of the world created by the changing of perspective between the cosplay and everyday life the girls are given opportunity to become more conscious of their daily toil (Langøien, 2006: 24)

Kun unntaksvis fikk jeg vite furries sine egentlige navn. I settinger som conventions sees ikke dette som relevant informasjon. Dette gir dem også en frihet til å eksperimentere med identiteter. Dette, kombinert med det å kle seg ut, markerer aktiviteten som nettopp ikke-ordinær. Draktene kan sies å fungere som deklarativer symboler (Krogstad, 1989) som kommuniserer at konferansenteret denne uken rett og slett er å regne for et helt annet sted.

Fursuiteres oppførsel under slike arrangementer kan i så henseende assosieres med det Schechner (1985) kaller «restoration behavior», hvorpå forfatteren redegjør for begrepet som «living behavior treated as a film director treats a strip of film. These strips of behavior can be rearranged, or reconstructed... they have a life of their own» (1985: 35). «restored behavior» eksisterer separat fra utøveren som «utfører» denne atferd, og nettopp fordi den er separat fra utøveren (befinner seg *der ute*, vekk fra *meg*) kan «restored behavior» lagres, bearbejdes og transformeres over tid, selv om den den «allerede har skjedd». Denne type atferd inkluderer en rekke ulike handlinger: det kan være *meg* i en annen tid eller en annen sinnstilstand, det kan eksistere i en ikke-ordinær sfære av sosiokulturell realitet, eller det kan være en spesiell type atferd som *forventes* av vedkommende som utfører den.

«restored behavior» er noe man kan ta på seg på lik linje som en maske eller et kostyme og i andre termer kan vi si at slik atferd er «me behaving as if I am someone else» (Schechner, 1985:37). Men dette *andre* kan også være «meg i en annen følelses- eller sinnstilstand» som om det skulle eksistere flere *Jeg* i et individ. Steder hvor slik atferd kan finne sted, det Schechner kaller «Restorations of behavior» (1985:79) finnes overalt i verden, fra «renaissance faire» i USA til Disney world og «theme parks» verden over. Disse stedene fungerer som «large enviromental theaters» (1985:79) som likesom furry conventions har som mål å lokke til seg pilgrim�er fra fjern og nær og fungerer som en sentral hvor varer, tjenester, ideologier og opptredener utveksles og fremvises.

Victor Turner skriver i «The Anthropology of performance» (1992) at en opptreden gjerne finner sted separat fra vanlig tid og rom som åpner opp for refleksjon. Gjennom utkledding distanserer furries seg fra det hverdagslige liv og entrer en ustrukturert sosial fri-sone, en time-out, karakterisert ved lek, og hvor inngangsbilletten som muliggjør inngang gjennom ‘portalen’ er identifikasjonsskiltet du får første dagen. Denne unike atmosfæren er som Langøien uttrykker det «a latent potential of otherness in time and space» (Langøien, 2006: 41) I den forbindelse kan det være gunstig å benytte seg av begrepene *liminoid* og *liminal*: «One works at the liminal, one plays with the liminoid» (Turner, 1979). Victor Turner (1974) kan hjelpe oss her med begrepsparet liminoid og liminal. Her oppsummerer jeg kort hans posisjon i fire punkter, men ønsker å presisere at dette er noe overlappende punkter.

1. En liminal fase, sier han, gir grunnlag for opprør i en viss periode, etterfulgt av retur til status quo. En slik fase har potensialet til ‘revolusjonær’ forandring.
2. Liminale perioder og deres tilstedeværelse i sosial syklus, sier han videre, er sentrale for opprettholdelsen av den sosiale struktur som den liminale periode, da selv er en integrert del av og som den forutsetter. Øyeblikk av kaos er i dette perspektivet da å regne for noe ‘kulturelt designet’ og nødvendig i forhold til å skape orden i tilværelsen generelt. Til kontrast oppstår liminoide perioder som noe særegent i mellomrommene i samfunnet og dets struktur og gjør dermed aktiviteten i disse periodene eksperimentelle og potensielt transformative. De skaper rom for utlevelse av det som er litt «utenfor». Disse grenseoverskriderne kan potensielt forsterke strukturen og samfunnet.
3. Liminoide faser, til forskjell fra liminale faser er ifølge Turner mer spontane i sin natur.
4. Mens liminale perioder er mer koblet sammen med *gemeinschaft*-samfunn hvor status fastsetter ens sosiale relasjoner og hvor kollektiv interesse bestemmer sosial struktur, oppstår

gjør den liminoide perioden oftere i *gesellshaft*-samfunn. Her vil den sosiale strukturen være mer flytende og er et produkt av individuell- eller gruppeinnsats.

I senere tid er det blitt stilt spørsmål ved hvordan man skal forholde seg til begrepene liminoid og liminal. Andrew D. Siegels (2011) for eksempel hevder at de to respektive begrepene tidligere har hatt en tendens til å bli sett på som to motpoler. Spiegel viser imidlertid til at de heller burde bli ansett som punkter langs et kontinuum.

Definisjonen på et liminalt stadium er «betwixt and between the positions assigned and arrayed by law, custom, convention, and ceremonial» (Turner, 2008:95). Det er stedet *imellom*, hvor individene betegnes som «threshold people» (Turner, 1967). Etter min oppfatning er conventions mer forenlig med liminoid enn liminal, men uten at jeg vil utelukke liminalitet i sin helhet, da de på noen punkter kan være vanskelige å skille fra hverandre. Dette litt fordi at arrangementer slik som furry aktivitet innebærer uansett noe som er conventions har ulik meningsgrad for de ulike deltagerne. Noen er der fordi de nyter det sosiale, mens andre er der av mer spirituelle og/eller dypere grunner. Liminaliteten som ligger sløret rundt en furry convention kan også defineres som hele hendelsen i seg selv i den forstand at entréen til konferanseområdet er det *preliminale* stadiet og handlingen «fursuiter» eller «deltager» kan være den liminale periode. En deltager forlater nødvendigvis ikke conventionen som et nytt individ, men noen deltagere kan gå derfra med et noe endret syn på fandommen og veien videre. Jeg så et eksempel på dette hos en furry jeg møtte under *Nordic Fuzzcon*. Vedkommende deltok da for første gang og hadde et ampert forhold til fursuits. Etter endt convention fortalte vedkommende at han nå ønsket å selv gå til anskaffelse av en fursuit, han var frelst av dem.

Lek innenfor rammen av, og innkapslet i spesiell tid og rom, slik som under en furry convention, skaper en unik atmosfære som kanskje kan kalles for en *meningssone*- eller sfære. En slik meningssfære er separert fra det ordinære liv. Dette så vi et eksempel på i *Dragen som brøt magien*. Johan Huizinga (1970) understreker at denne typen av lek også kan ha et ustabil aspekt. Den kan for eksempel forstyrres og potensielt ødelegges av utenforstående, og må dermed beskyttes under hele dens varighet. Dette observerte jeg selv under conventions i form av egne personer som var ansvarlig for sikkerheten og som kontrollerte hvem som hadde adgang til hva, hvor og når. Utenforstående slik som media eller andre nysgjerrige, og som ikke var i besittelse av et identifikasjonsskilt, ble eskortert vekk fra convention-området. Disse personene kunne potensielt skape uro og kaos fordi de mest sannsynlig ikke ville være innforstått med gjeldene regler. Leken inngår, som vi har sett, i en egen meningssone,

tidsmessig og rom-messig og tilhører verken det «vanlige» eller «virkelige» liv, men heller en pause fra det (Huizinga, 1970).

En opptreden og lek inneholder en del likheter, men det er forskjeller også. Opptreden er på en måte ikke lek selv om den inneholder noen lekne elementer. De er begge time-out situasjoner, men opptredenen er ofte planlagt og utført deretter mens lek er ladet mer med potensialet til improvisert forandring (Langøien, 2006). Hos fursuitere mener jeg det ofte eksisterer en blanding mellom disse: fursuitere har en nøye utformet karakter, men hva som kommer til å skje mens de har på seg fursuit er ofte ikke helt avklart. Det oppstår også en forskjelle mellom opptreden og lek hos en fursuiter ut ifra hvor fursuiteren befinner seg. Er fursuiteren på en scene under for eksempel en dansekonkurranse eller lignende på en conventions vil atferden være betydelig mer opptreden-preget. Hvis fursuiteren går rundt inne på konferanseområdet kan atferden betegnes som mer lik lekenhet, da interaksjoner og hendelser ofte oppstår spontant og improvisert. Men så er det igjen slik at det å bare ha på seg fursuiten blant andre kan tolkes som en opptreden, så disse to begrepene overlapper hverandre en god del her.

Skal vi tro Gregory Bateson (2000) inneholder også lek paradokser:

‘These actions [of play] . . . do not denote what would be denoted by those actions which the actions denote.’ The playful nip denotes the bite, but it does not denote what would be denoted by the bite (Bateson, 2000:180).

Lek er «på liksom» - at man later som om man gjør noe – men det å late som om man gjør noe betyr ikke det samme som å *faktisk* gjøre det, og det å late som om man gjør noe *er* ikke det samme som å gjøre det. Langøien understreker at jentene som praktiserer cosplay og iverksetter lek kan sies å representere en type opprør mot presset om å være konform. De stiger ut i rampelyset og viser seg frem. Men på en annen side er cosplay kun «lek» og signaliserer dermed ikke ekte opprør. Paradokset her er at å pakke opprøret inn i lek transformerer det til nettopp lek, men på samme tid har leken en viss smak av lovbrøytning og derfor også et viss potensiale til å skape forandring (Langøien, 2006).

En tanke vi kan trekke frem fra ideen om lek som paradoks, og som furries beskjeftiger seg med, er at en viss andel av furries ikler seg dyrekostymer men fremviser ofte lite eller ingen faktisk dyreatferd. Noen fursuitere kan kanskje bjeffe eller mjaue litt, og kanskje leke litt på



dyrevis, som å vise stor interesse for pappesker hvis fursuiten tilhører katterfamilien<sup>14</sup>. Men det er meget sjeldent at fursuitere krabber rundt på alle fire, og oppfører seg som *faktiske* dyr. På samme måte kan vi også bemerke oss at et relativt lite antall av i alle fall norske furries mener at de faktisk føler seg og identifiserer seg som dyr. I spørreundersøkelsen svarte kun 15% av furries at de følte en sterk spirituell forbindelse til sin fursona. De fleste svarte at de identifiserte seg med sin fursona på bakgrunn av felles personlighetstrekk og humor.

Lek og opptreden på furry conventions finner som regel sted i Lobbyen eller andre store, åpne områder. Her kan man fritt praktisere noe annet som er viktig for lek: improvisasjon.

Kostymene gir rom for utfoldelse de vanligvis ikke ville være i stand til å utføre. En kveld under *Nordic Fuzzcon* dannet en furry ikledd fursuit et 'tog' hvor hun fikk flere fursuitere til å ta tak i halene til hverandre etter henne, og på rekke og rad gikk de gjennom hotellet mens de imiterte toglyder og lo. Flere individer i lobbyen samlet seg rundt dem og tok bilder og smilte.

Gjennom lek og masker entrer og fyller fursuitere et lekent rom mellom menneske og ikke-menneskelige kropp, hvor maskenes oppgave primært ikke består av å gjemme eller forkle bæreren fra andres åsyn, men er heller et verktøy som tillater inngang til perspektiver som ellers er utilgjengelige og som åpner opp for refleksjon. Dette er opptreden og atferd som tiltrekker tilskuere, og mange av de furries uten fursuit kunne senere fortelle at deres møte med draktene under conventions forandret dem, og at flere nå var i ferd med å spare til egen drakt slik at de også kunne ta del i forestillingen og leken.

Batesons ideer om lek som paradoksal kommunikasjon er inspirert av Victor Turner (1992) og hans studier av karneval og kulturelle forestillinger. Turner viser til karneval og forestillinger som øyeblikk der hvor vi ser samfunnet i dets 'konjunktive humor', hvor det utviser følelser, ønsker, fantasier og lekenhet istedenfor dets indikative humor hvor det hele tiden forsøker å gi mening til menneskelige handlinger og strengt systematiserer (Turner, 1992). Innenfor conventionområdets fire vegger kan det sies å oppstå en spesiell forbindelse mellom deltagerne, en fellehetsfølelse som skaper tilhørighet og en «jeg er ikke alene, dette betyr noe»-atmosfære, hvor masker, drakter og annen kunstnerisk- og sosial atferd skaper rom for nye tilblivelser av menneskelig væren. Lekenheten fungerer som en nullstillingsteknikk, som gjennom å blande sammen elementer som vanligvis holdes atskilt, skaper time-out øyeblikk med overskridende kraft.

---

<sup>14</sup> Dyr i katterfamilien viser ofte stor fasinasjon for pappesker.

## 6.2 Å finne seg selv i møte med andre

Begrepet *communitas* kommer opprinnelig fra Victor Turner, og referer til en opplevelse av fellesskap mellom mennesker som befinner seg i denne time-out sonen. Han omtaler mennesker som befinner seg her som «threshold people» (Turner, 1969). Turner betoner det latinske "communitas" fremfor det engelske ordet "community", dette mye fordi førstnevnte viser til sosiale relasjoner som oppstår mellom og på tvers av sosiale aktører, i motsetning til sistnevnte som også kan referere til det å bo og leve på samme geografiske område (Turner, 1969). Videre skriver Victor Turners kone, Edith Turner, i sin bok «Communitas. The Anthropology of Collective Joy» (2012) at *communitas* overgår den fysiske betingelsen for det å være eller å inngå i et fellesskap, slik som det å for eksempel være født inn i en spesifikk folkegruppe, og kan oppstå som et resultat av mange ulike omstendigheter. Videre påpeker Edith Turner at de gruppene som oftest får en fornemmelse av *communitas* er enten unge, som nykommere i samfunnet, minoriteter eller de lavere sosiale klasser. I kraft av sin underordnede posisjon i samfunnet er deres livssituasjon sterkt preget av liminalitet, noe som skaper plass for at et *communitas* kan oppstå.. Det er dog ikke slik at *communitas* kun kan oppstå imellom disse gruppene: Også andre faktorer, hverdagslige aktiviteter og hendelser kan skape *communitas*. Edith Turner greier videre ut om hvordan både festivaler, musikk, sport, arbeid, naturopplevelser (samt naturkatastrofer) og historiske hendelser kan gi opphav til et *communitas* mellom de deltagende i en eller flere av disse hendelsene hun beskriver. Hun betegner med dette *communitas* som "togetherness itself", hvor det er den gjensidige gleden av det å være sammen som gir opphav til fellesskapet som oppstår mellom mennesker:

«Communitas is a group's pleasure in sharing common experiences with one's fellows. » (Turner, 2012, s. 2)

Jeg ønsker her å trekke inn et par utsagn fra et par av mine egne informanter for å videre belyse denne 'togetherness' Edith Turner snakker om. Jeg spurte noen *furries* i etterkant av *Nordic Fuzzcon* om hvorfor de valgte å dra dit:

«vel cons er ganske stort for mange når folk fra nesten hele verden med samme lidenskap ... møtes og sosialiserer og har det gøy, og samholdet som bringer alle sammen er kjempekjekt å finne med helt tilfeldige personer, det er mye lettere å kunne åpne seg og lettere å kunne stole på hverandre :)» (F)

\*

«Conventions har ikke egentlig vært en stor del av mitt liv før ... NFC (*Nordic Fuzzcon*) var litt overveldende for meg siden det var mitt første "ordentlige" con, men jeg møtte koselige folk, alle var hyggelige, hadde det masse gøy ... og jeg lærte en del om meg selv. Det siste der tror jeg er det viktigste jeg har fått ut av conet, for jeg tror det neste skal bli mye bedre. Skal definitivt prøve igjen neste år :3 Var veldig morsomt å se så mange fine suits, og alle de flinke suiterne. Vurderer å skaffe meg en selv nå, for det er gøy for alle, selv de normale besøkende på hotellet. Hvorfor valgte jeg å dra; vennene mine har snakket mye om det ... og kjæresten min hadde vært med i fjor, så hen ville så klart ha meg med i år» (K).

Jeg ønsker med disse sitatene å belyse en av de mer tungtveiende grunnene til at furries velger å dra på conventions og hva de får ut av dem. I det siste sitatet ovenfor ser vi at denne furrien ble så betatt av fursuitene at han nå selv vurderer å bestille en og at han lærte en del om seg selv. Langøien (2006) kan fortelle oss at deltagelse gir grunnlag for refleksjon og at deltagere kan ved hjelp av full deltagelse ispedd distansering kan legge grunnlag for flere personlige refleksjoner.

Edith Turner kan videre fortelle oss at det er rommet mellom ting som muliggjør *communitas*: «*the space between things that makes communitas happen*» (Turner, 2012:221). Et godt eksempel på dette er at fursuitere ikler seg kostymer som forestiller dyr, samtidig som de ofte fremhever menneskelige trekk som det å gå på to ben, vinke og å gi klemmer. Fursuitere er med andre ord hybrider som fungerer som regelmarkører for resten av deltagerne på en convention: 'her gjelder andre regler enn vanlig'. Under conventions jeg deltok på hadde arrangementet gjerne et eget informasjonsmøte for folk som deltok for første gang. Under disse informasjonsmøtene ble det gitt en innføring i grunnleggende etikette og hvordan man skulle oppføre seg rundt fursuitere. Det ble lagt stor vekt på høflighet og gitt en demonstrasjon av synsrekkevidden inne i en fursuit (som er stort sett meget dårlig). Igjen ble det klart hvilken innvirkning og rolle som samholdsmarkør fursuitere har på deltagerne. Disse hybridene vil hele tiden være en påminnelse om det som gir samtlige deltagere, både de som har kostyme og de som ikke har det, nemlig glede. De skaper grenser mellom 'oss' og 'dem' og dermed fremmer samhold gjennom å bryte grenser mellom menneske og dyr.

Med disse sosiale normene som etableres rundt fursuitere oppstår det også forventninger til sistnevnte. Det kan diskuteres hvorvidt den lekne atferden deres er et resultat av det faktum at de *ser* annerledes ut, og må dermed også oppføre seg annerledes. Det forventes en forskjell fra det vanlige, noe som ofte løses ved hjelp av en leken eller rampete atferd. Dersom en person ikledd fursuit ikke fremviser atferd som overensstemmer med forventningene utseendet fordrer, kan det i mange situasjoner oppfattes som unormalt av beskuerne. Dette så vi et godt eksempel på i *Å kjenne fursuiting på kroppen*, hvor vedkommende i baren ikke kunne holde en noe normal samtale med meg fordi graden av alvorlighet ikke stemte overens med rollen jeg innehadde som fursuiter.

Fursuitere legitimerer sin rolle i kraft av det at de forventes å oppføre seg annerledes fordi de ser annerledes ut. Dette gir fursuiteren en mulighet til å praktisere atferd han eller hun ellers ikke får anledning til. Denne abnormale atferden virker også inn på andre deltagere rundt fursuitene. Gjennom sin lekne og ofte barnslige oppførsel tydeliggjøres det at det gjelder et eget sett med regler for sosial aktivitet for alle som tar del i en convention. Fursuitere fungerer på denne måten som aktive nullstillingsaktører for seg selv og for andre i samme meningssone. Dette gjør det lettere for deltakerne å utvikle *communitas* i gruppen som helhet.

På mange måter er rasjonaliteten knyttet til *furry conventions* ikke noe ekstraordinær. Samhold, glede og avkobling er åpenbare momenter som vi mennesker ønsker å oppsøke. Festivaler, karneval og ferier er eksempler på andre begivenheter som kan sammenlignes med *furry conventions*. Forskjellene ligger i hvordan man praktiserer samholdet og avkoblingen, og hvor man utfører det. Edith Turner (2012) skriver at «Victor Turner said that in a great celebration, a community is sending a proboscis out of itself, a long arm reaching up high with an eye on the end of it that turns around and looks at itself, fascinated» (Turner, 2012:23). De deltagende ser hverandre som flere versjoner, en entitet som liker å bli beskuet, slik som karnevals-deltagere flagrer med kostymene sine for å få oppmerksomhet fra tilskuerne. En annen deltager som kan dukke opp under slike store begivenheter er *klovnen*: «There are thousands of clowns in human culture. Like *communitas*, the clown, a symbolic type, melts and dissolves hardened structures» (Turner, 2012:38). I det empiriske eksempelet *Roller, rollespill og et basseng fullt av plastikkballer* ser vi et av de mange eksempler på fursuitere som tar på seg rollen som klovner, i den forstand at fursuiteren symboliserer en forandring i samfunnsstrukturen, en markør for time-out og lek. Fursuiteren kan i så henseende sies å inneha flere oppgaver: rollen som *klovner*, *markør*, *hybrid* og *utøver* i dette

«imellom», omkranset av individer som alle gir seg hen til denne interne fellesfølelsen av tilhørighet og samhold hvor latteren sitter løst og alle andre statuser viker for en felles «furryness».

### 6.3 Affektiv atmosfære

Når flere individer som tilhører samme subkultur går sammen for å skape et spesielt arrangement av dem og for dem, skjer det et skifte i hele området hvor arrangementet finner sted. De som er ansvarlige for arrangementet, for skapelsen av atmosfæren, for dekorasjonen og for paneler og aktiviteter er alle også medlem av den samme gruppen mennesker: de vet hva furries liker å gjøre, hva de ikke liker og hva de liker å oppleve fordi de selv som medlemmer av gruppen deltar i iscenesettelsen av området. De eneste som i denne forbindelse er «utenforstående» (*non-furries*) er som regel de hotellansatte.

Området går da fra det Yi-Fu Tuan kaller «space» til «place» (Tuan, 1977). Ifølge Tuan kan 'space', eller rom, beskrives som et område som mangler sosiale forbindelser. Det ligger dermed ingen 'verdi' i området. Det er ofte et åpent, men allikevel avgrenset område. Det er mer eller mindre abstrakt. Før konferansesenteret blir tatt i bruk som samlingsplass for furries har det ikke den samme verdien for subkulturen furries som det den har i til vanlig. Sted, eller *meningssone*, står i kontrast til rom fordi det ikke kun er en lokasjon, men en lokasjon skapt av menneskelige erfaringer. «In fact 'place' exists of 'space' that is filled with meanings and objectives by human experiences in this particular space» (Tuan, 1977: 4).

For å bygge videre på dette sitatet vil jeg nå trekke inn det Ben Anderson (2017), Christoph Michels og Chris Steyaert (2017) betegner som «Affective atmospheres» (*Affektive atmosfærer*).

Følgende er å lese på hjemmesiden til *Nordic Fuzzcon*:

There are many words for it: 'atmosphere', 'the feeling of belonging' or simply 'magic'. But they all refer to the same thing: How a place feels. People seek out different atmospheres for a myriad reasons, be it spiritual, educational, commercial interest, or something else entirely. Some people – or rather, animals – seek out a special sort of atmosphere. The sort of atmosphere only a furry convention could provide.

So, what is this atmosphere? What makes it so special? Is it the ambience of the hotel rooms, or the walls, floor, and ceiling of the convention center? Yes that is a good starting point. But more than this, the atmosphere is created by all of you!

Instead of frowning at...differences, furries embrace, and turn it into opportunities to share, teach, and learn. The convention accomplishes this by enabling anyone to enter the stage, and the outcome is a

wide assortment of events that range from humble presentations, to beautiful performances that take ages to finalize. (<https://www.nordicfuzzcon.org/Convention/Atmosphere> 28.02.2018)

Anderson skriver i sin artikkel «Affective atmospheres» (2017) at atmosfære som et dagligdags begrep bryter ned forskjeller mellom mennesker, ting og steder. Man kan snakke om morgenstund-atmosfæren, atmosfæren i en by, atmosfæren som finner sted i religiøs sammenheng som for eksempel atmosfæren i en kirke, eller man kan også snakke om atmosfære som noe som tilhører et individ. Anderson hintet om den ambivalente statusen til fenomenet 'atmosfære':

one on hand, atmospheres are a real phenomena. They 'envelop' and thus press on a society 'from all sides' with a certain force. On the other, they are not necessarily sensible phenomena (Anderson, 2017:78).

Bruken av atmosfære i dagligtalen gir oss assosiasjoner til begrepet *affekt*:

Affects are no longer feelings or affections; they go beyond the strength of those who undergo them» (Anderson, 2017:78).

Anderson kobler affekt og atmosfærer sammen ved å forklare hvordan atmosfærer kan forstyrre og hjemsøke fikserte personer, plasser eller gjenstander. Atmosfærer kan i den sammenheng være romslig diffuse versjoner av vitale affekter eller emosjoner, hva en føler i visse områder. Samtidig uttrykker atmosfærebegrepet noe vagt, noe som ligger nølende på kanten av det uenevnelige. På den andre siden vil de affektive kvaliteter gitt til dette *noe*, dette uenevnelige, av de som føler det være bemerkelsesverdig for deres singularitet, deres interne fellesskapsfølelse.

Ideen om 'affektive atmosfærer' kombinerer ifølge Michels og Steyaert atmosfære med singulariteten til affektens kvaliteter (Michels & Steyaert, 2017). Forståelsen av 'affektive atmosfærer' er sterkt påvirket av den tyske filosofen Gernot Böhme som summerer hele ideen i en enkel frase: «How I feel here» (Michels & Steyaert, 2017:84). Ben Anderson bygger videre fra dette grunnleggende fundament Böhme har lagt, og forstår med atmosfærer som en prosess i konstant utvikling og som skapes mellom folk. Anderson er spesielt opptatt av affektive atmosfærens uferdige kvalitet: atmosfærer stråler ut av og omslutter visse steder, ting

eller mennesker, og blir konstant konstruert og rekonstruert gjennom møter ettersom de tilpasser seg, og blir en del av livet. (Michels & Steyaert, 2017).

Atmospheres are experienced through the changes in a body's affective capacities as it moves in and out of relational compositions (Michels & Steyaert, 2017:84).

Begrepet 'affektive atmosfærer' er slik jeg ser det og slik jeg tolker det et spennende begrep som kan tas i bruk om denne 'enhetlige' følelsen som oppstår når et område (eller menneskene i området) oppnår en slag forenlig enighet om hva man skal føle. Affektive atmosfærer er i sin tur i stadig forandring ettersom de konstrueres gjennom relasjoner mellom individer. De har potensiale til å skape et rom hvor visse emosjoner kan føles av flere ulike 'sjelelegemer' når de befinner seg på samme område. Et ellers tomt rom blir fylt med kollektiv mening, mening for alle som er tilstede, mening som innehar det potensialet at det kan virke inn på individenes emosjoner (Michels & Steyaert, 2017). Deltagerne under *Nordic Fuzzcon* 2017 fikk store øyne da de for første gang trådte inn på området. Det store banneret som draperte neste hele den ene enden av lobbyen fra topp til bunn prydet med en rødrev som grasiøst svingte et langt samuraisverd fikk flere til å stoppe opp. Dette lange banneret, som er nesten det første man ser når man entrer lobbyen og konferanseområdet, ga dem noe, en følelse, en bekreftelse, en slags 'vær hilset likesinnede'.

Med grunnlag i denne diskusjon om atmosfærer, meningssoner og rom vil jeg avslutte med å gi et lite utdrag fra en av mine informanter som ga følgende respons på et spørsmål jeg stilte i etterkant av *Nordic Fuzzcon*. Spørsmålet var: Hva betyr conventions for deg?:

Con[ventions] for meg er en samling av likesinnede og venner jeg ser ofte og sjeldent. Nordic Fuzzcon er det eneste connet jeg har deltatt på så langt, og er et lite, men likevel stort con. I år var det 900 mennesker fordelt på to hoteller, og man er stadig omringet av mennesker utenfor hotellrommet sitt. Det jeg liker godt med det er at det er en veldig **koselig atmosfære** rundt det, de arrangerer godt med både sosiale og lærerike paneler. Det lages leker, konkurranser og events for folk både med og uten fursuit. Det er mye kunstrelaterte paneler, og paneler som utdyper kunnskapen for fursuitmakers ... Jeg deltok på mitt første con fordi jeg hadde venner som skulle dra, og jeg ville være med på opplevelsen. Jeg møtte masse mennesker som jeg knyttet bånd med og i dag kan kalle venner. Flere av dem er venner jeg kun interagerer med når vi møtes, og det er veldig deilig og befriende uten presset for å måtte snakke regelmessig hele tiden. En venn jeg møtte første gang i fjor unnlot bevisst å snakke med meg hele året for at samtalen ikke skulle ende i tørr småprat. Det endte i at vi hadde masse å snakke om når vi først møttes igjen. («E», utheving utført av forfatter)



I dette kapitlet har jeg fremvist hvordan denne affektive atmosfæren bevirker, og hvordan den muliggjør skapelse og utfoldelse av alter ego (*fursonas*), hvordan noen tar steget videre og transformerer disse alter egoene til virkelighet i form av drakter og masker og hvordan disse draktene og maskene fungerer som midler for personen inni dem til å iscenesette seg selv på en annen og mer løsreven, mer leken måte. Denne atmosfæren innkapslet av mening og affekt skaper en *time-out* som igjen produserer *rom for* å leke med sosialitet.

## Kapittel 7. Avslutning og veien videre

---

Furry fandommen er komplisert på grunn av dens størrelse, de ulike nivåene og offline og online interaksjon. Det er derfor på en måte vanskelig å finne andre sosiale fenomener å sammenligne det med. Skapelsen av fursonas er en kunst i seg selv og muliggjør interaksjon på et nytt sosialt nivå som involverer lek og forkjærlighet for det noe mer dyriske.

Furry fandommen er en ny tradisjon med gamle elementer:

«the furry fandom helps show how humans express their humanity through the animal, how traditions now are spread globally, and how we are interacting in an ever dynamic world for human and animal alike» (Maase, 2015:129).

Denne avhandlingen er på ingen måte en komplett analyse av furry som fenomen. Det finnes en myriade av nyanser innenfor fenomenet og subkulturen furries som ikke har funnet veien inn i denne oppgaven. Dette er kun en dråpe i havet og jeg skrapet kun i overflaten her, men mener og håper at dette feltet ikke på noen måte er ferdig utforsket. Jeg ser for meg hvor mye annerledes informasjon en antropolog kan høste inn fra dette og lignende felt når han eller hun ikke har noen bakgrunnserfaring fra feltet tidligere. En helt «unbiased» forsker som gir seg i kast med subkulturen furries vil gjøre seg andre, men likeså brukbare og fantastiske observasjoner som vil bidra til videre belysning av både furries som fenomen men også subkulturers utforming og nødvendige plass i samfunnet.

Fandommen er i stadig utvikling og dens medlemstall fortsetter å stige til nye høyder. Furrien Joe Strike mener at medlemstallet er så høyt at det nesten ikke kan kalles en «fandom» mer, men mener heller at «community nails it» (Strike, 2017:335). Jeg ser derfor med glede at *communitas* absolutt er et brukbart ord i denne sammenheng, og hvor stort dette fellesskapet blir tror jeg bare det er fantasien som setter grenser for. For 30 år siden bestod det av en håndfull mennesker på et hotellrom som delte tegninger og så på tegnefilm. I dag er det ifølge Strike millioner av medlemmer i dette unike fellesskapet.

Jeg håper at videre forskning på feltet legger vider enda mer fokus til den virtuelle online-verdenen enn jeg har gjort her. Den digitale forskningsmetode i antropologien har i mine øyne et stort utviklingspotensial. Den digitale arena som feltet er et område som må sees i sammenheng med alt rundt og som, hvis anvendt på en god måte, kan være en kilde til gode observasjoner for antropologen. Dette er en arena som også dessverre havnet litt skyggen på grunn av min ervervelse av fursuit. En avgjørelse jeg ikke angret et sekund på, ettersom det

ga meg dypere innsikt i andre aspekter ved fandommen.

Jeg sitter igjen etter endt feltarbeid og avhandling som et individ som har lært mye mer om meg selv, og ikke minst har jeg lært så mye mer om en gruppe mennesker som har klart å skape noe helt eget gjennom noe helt spesielt.

## Litteraturliste

---

- Anderson, B. (2009). Affective atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2(2), 77-81.  
doi:10.1016/j.emospa.2009.08.005
- Bateson, G. (2000). *Steps to an ecology of mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bourdieu, Pierre (1973): Three forms of theoretical knowledge. *Social Science Information* 12, s. 53-80.
- Biernacki Patrick and Waldorf, Dan (1981): Snowball Sampling: Problems and Techniques of Chain Referral Sampling. *Sociological Methods & Research* Vol 10, Issue 2, s. 141 – 163.
- Carlson, M. (2011). Furry Cartography: Performing Species. *Theatre Journal*, 63(2), 191-208.  
doi:10.1353/tj.2011.0038
- Eriksen, T. H. (1996). *Sosialantropologiske grunntekster*. Oslo: Ad notam Gyldendal.
- Eriksen, Thomas Hylland (2010): Små steder-store spørsmål: Innføring i sosialantropologi. Oslo, Universitetsforlaget.
- Fotaki, Marianna, Kenny, Kate, Vachhani, Sheena J, Michels, Christoph, & Steyaert, Chris. (2017). By accident and by design: Composing affective atmospheres in an urban art intervention. *Organization*, 24(1), 79-104.
- Geir Thorsnæs (2017, 24. April). Norge. Hentet fra URL <https://snl.no/Norge>
- Goffman, E. (1992[1959]). *The presentation of self in Everyday Life*. New York: Doubleday
- Harari, Yuvel N (2011): *Sapiens. A Brief History of Humankind*. Vintage books London.
- Headless Lounge (2018) I *Wikifur*. Hentet fra URL [http://en.wikifur.com/wiki/Headless\\_lounge](http://en.wikifur.com/wiki/Headless_lounge)
- Helgesen, E. (2016). Facing the Future. Online Sociality and Emerging Forms of Play among Children in Norway. In: The University of Bergen.
- Howell, Signe (2016): The Relationality of species in Chewong Animistic Ontology, I B. E. Bertelsen, S. Bendixsen (eds.), *Critical Anthropological Engagements in Human Alterity and Difference*, s. 43-63
- Howl, Thurston. (2015). *Furries among us. Essays on Furries by the Most Prominent Members of the Fandom*. Thurston Howl publications, Nashville, TN.

- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: a study of the play element in culture* (Rev. ed. ed.).  
London: Temple.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: essays on livelihood, dwelling and skill*.  
London: Routledge.
- Krogstad, Anne (1989): Punk symbols on a concrete Background: From External Provocation  
to Internal Moralism, *Social Analysis*, No. 26, Desember 1986.
- Langøien, L. J. (2006). Girls on the bridge: a study of performance and unfolding of meaning  
through double description in Japanese cosplay. In. Trondheim: L.J. Langøien.
- Laverty, S. M. (2003). Hermeneutic Phenomenology and Phenomenology: A Comparison of  
Historical and Methodological Considerations. *International Journal of Qualitative  
Methods*, 2(3), 21-35. doi:10.1177/160940690300200303
- Liestøl, Eva (2014): *Barn og medier 2014. Barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelser av  
medier*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Madden, R. (2010). *Being ethnographic: A guide to the theory and practice of ethnography*.  
London: Sage.
- Marcus, George E (1995): Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-  
Sited Ethnography. *Annual Review of Anthropology* 24: 95-117.
- McBride, Clare. (2017). How furries became a fandom. Hentet fra URL  
<http://www.syfy.com/syfywire/how-furries-became-a-fandom>
- Michels, C., & Steyaert, C. (2017). By accident and by design: Composing affective  
atmospheres in an urban art intervention. *Organization*, 24(1), 79-104.  
doi:10.1177/1350508416668190
- Miller, Daniel & Slater, Don (2003): "Ethnography and the Extreme Internet" i *Globalisation*,  
(Red.), T.H. Eriksen, London, Pluto Press
- Mori, Masahiro (1970): The Uncanny Valley. Trans Karl F. MacDorman and Takashi Minato.  
*Energy* 7 (4): 33-35
- Nordic Fuzzcon (2018, 28.Februar). Atmosphere. Hentet fra URL  
<http://2018.nordicfuzzcon.org/Convention/Atmosphere/>
- Putova, B. (2013). Prehistoric sorcerers and postmodern furries: Anthropological point of  
view. *International Journal of Sociology and Anthropology*, 5(7), 243-248.

- Raveri, Massimo (2001). «introduction.» I: Henry, Joy (ed.) (2001): *Japan at play*. Routledge; Florence, KY, USA.
- Robben, A. C. G. M., & Sluka, J. A. (2007). *Ethnographic fieldwork: an anthropological reader* (Vol. 9). Malden, Mass: Blackwell.
- Santiago, Joseph & Clark, Linda. (2012). *Life by Association: Getting Furry*. Narragansett: Santiago, inc.
- Staksrud, E. (2013). *Digital mobbing: hvem, hvor, hvordan, hvorfor - og hva kan voksne gjøre?* Oslo: Kommuneforl.
- Strike, Joe. (2017). *Furry Nation. The true story of America's Most Misunderstood Subculture*. Cleis Press.
- Spiegel, A. D. (2011). Categorical difference versus continuum: Rethinking Turner's liminal-liminoid distinction. *Anthropology Southern Africa*, 34(1-2), 11-20.  
doi:10.1080/23323256.2011.11500004
- Spradley, James P. (2016). *Participant observation*. Waveland press, Inc.
- Thagaard, T. (2009). *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode*. 3. utgave. Bergen: Bokforlaget.
- Torucon. (2018, 5.April). Om oss. Hentet fra URL <https://torucon.no/om-oss/>
- Tuan, Y.-f. (1977). *Space and place: the perspective of experience*. London: Edward Arnold.
- Turner, E. (2012). *Communitas: The Anthropology of Collective Joy*: New York, US: Palgrave Macmillan.
- Turner, V. W. (2017). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*: Routledge Ltd.
- Turner, V. W. (1996). Betwixt and between: the liminal period in rites de passage. In (pp. 509-523). Oslo: Ad notam Gyldendal, cop. 1996.
- Turner, V. W. (1992) [1972]: *The Anthropology of Performance*. PAJ Publications; New York
- Turner, V. (1979): *Process, Performance and Pilgrimage: A Study in Comparative Symbolology*. S.L.: Concept Publishing Company
- Vaage, Odd Frank (2014): *Norsk mediebarometer 2013*. Oslo: Statistisk Sentralbyrå.