

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós-graduação em Comunicação Social

Samuel Rubens Barbosa de Oliveira

**“SEGURA ESSA POSE PARA MIM”:
enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura *Ballroom* em Belo
Horizonte**

Belo Horizonte
2023

Samuel Rubens Barbosa de Oliveira

**“SEGURA ESSA POSE PARA MIM”:
enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura *Ballroom* em Belo
Horizonte**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Pablo Moreno Fernandes Viana

Linha de Pesquisa: Processos Comunicativos e Práticas Sociais

Belo Horizonte
2023

301.16 Oliveira, Samuel Rubens Barbosa de.
O48s "Segura essa pose para mim" [manuscrito] :
2023 enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura
Ballroom em Belo Horizonte / Samuel Rubens Barbosa de
Oliveira. - 2023.
152 f. : il.
Orientador: Pablo Moreno Fernandes Viana.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas
Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas.
Inclui bibliografia.

1.Comunicação – Teses. 2.Interseccionalidade
(Sociologia) - Teses. I. Viana, Pablo Moreno Fernandes.
II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de
Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

FOLHA DE APROVAÇÃO

"**“SEGURA ESSA POSE PARA MIM”**: enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte."

SAMUEL RUBENS BARBOSA DE OLIVEIRA

Dissertação aprovada pela banca examinadora constituída pelos Professores:

Prof. Pablo Moreno Fernandes Viana - Orientador
DCM/FAFICH/UFMG

Profª Ana Carolina Soares Costa Vimieiro
DCM/FAFICH/UFMG

Prof. Luiz Gonzaga Morando Queiroz

Profª Anna Paula Vencato
FaE/UFMG

Belo Horizonte, 28 de abril de 2023.



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Gonzaga Morando Queiroz, Usuário Externo**, em 28/04/2023, às 19:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Anna Paula Vencato, Professora do Magistério Superior**, em 28/04/2023, às 19:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Pablo Moreno Fernandes Viana, Professor do Magistério Superior**, em 02/05/2023, às 09:35, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Carolina Soares Costa Vimieiro, Professora do Magistério Superior**, em 03/05/2023, às 15:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2155184** e o código CRC **66D0720E**.

*Dedico o meu trabalho a todas as pessoas de cena
Ballroom de Belo Horizonte, que com sua
mineiridade perpetuam as práticas transcestrais
de resistência e re-existência, encantam e
inspiram a todo mundo que as conhecem.*

AGRADECIMENTOS

Meu trabalho não seria possível se não fosse uma performance coletiva. Todas as pessoas que participaram de alguma forma receberam *tens across the board*. Vamos ao *rollcall*.

Agradeço à minha família, à minha base, pelas oportunidades me dadas ao longo da vida. Obrigado papai, por me instigar a sempre buscar o conhecimento. Mamãe, pelo colo sempre e pelo exemplo de amor imensurável. Saulin, por todas as trocas e por me apresentar Madonna, quando eu tinha apenas sete aninhos.

A Pablo Moreno Fernandes, orientador, cujo trabalho ao longo da minha investigação foi muito além de orientar. Obrigado por me apoiar em todas as decisões tomadas ao longo da pesquisa, me incentivando a ir sempre além na produção de conhecimento com novos olhares sobre a realidade acadêmica e social. Obrigado pelo afeto, principalmente, nos meus momentos de maior vulnerabilidade. Muito mais que um excelente orientador, você para mim é um amigo que levarei para toda a vida.

A toda a comunidade *Ballroom* de Belo Horizonte, por me apresentar e permitir participar da cena. Todos vocês, de alguma forma, estão representados no meu trabalho. Gostaria de agradecer, em especial, a alguns nomes da cena. Piroli Barracuda, por ser minha ponte para a cultura *Ballroom*. Em 2020, você me abriu as portas para a cultura e, sem o seu incentivo, a minha pesquisa não teria nascido. *Pioneer Mother* Paula Juicy Couture, *Legendary Papi* Gooliver Capiva, *Statement Father* Dante Barracuda, *Prince* Brasil Cosmos, Noreh Capiva, *Empress* Kawa Capiva, Pedrita Cabal e coletivo *MG Ballroom*, obrigado pela acolhida tão afetuosa.

A Ivone de Lourdes, a primeira que me incentivou a me aventurar pelo mundo acadêmico. Se estou aqui hoje, é por sua causa.

Aos amigos do grupo de pesquisa Coragem – Comunicação, Raça e Gênero, pelos afetos construídos e pelas discussões tão fundamentais para o desenvolvimento da minha pesquisa. Obrigado por me ajudarem a ampliar ainda mais meu olhar sobre o mundo.

Aos amigos do grupo de pesquisa DIALORG – Comunicação no contexto organizacional: aspectos teórico-conceituais, por todos esses anos de experiência.

Aos colegas do Neepec – Núcleo de estudos em estéticas do performático e experiência comunicacional, pelas discussões profundas sobre performance.

Às professoras Ana Carolina Vimieiro e Anna Paula Vencato, avaliadoras da banca de qualificação, pelas contribuições tão importantes para a evolução da minha pesquisa.

A todos os professores do PPGCOM pelos ensinamentos e afetos, mesmo em tempos de interações enquadradas na tela do computador. Cada um de vocês contribuiu profundamente para minha evolução como pesquisador e crescimento como ser humano.

Aos colegas do PPGCOM, por tornar mais leve o processo no mestrado.

A todos os meus amigos, obrigado por me acolherem em meus pequenos surtos e fragilidades ao longo destes dois anos. Obrigado por ouvirem as minhas fritações acadêmicas, mesmo sem, muitas vezes, entender o que eu estava falando. E obrigado por compreenderem e respeitarem as minhas ausências em tempos de escrita.

A Luana Rocha, amiga que divide as experiências acadêmicas comigo. Obrigado por todas as conversas despreziosas que, na verdade, me instigaram no meu processo investigativo. Obrigado também por todas as contribuições ao meu trabalho com a sua visão tão sensível.

A Marcela Vouguinha, amiga e parceira de vida acadêmica desde a minha iniciação científica. Obrigado por compartilhar comigo a sua experiência, tornando menos pesada minha travessia.

A Thiago Pontes, meu amigo e antigo integrante do *Palazzo Versace*, obrigado pelas contribuições sobre o campo de conhecimento das ciências exatas, do qual não tenho muita afeição.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento da pesquisa. A ciência brasileira resiste em toda a sua potência.

Todos vocês ganharam o *grand prize* em minha vida!

*Às vezes em uma noite lendária
Como o fechamento da The Garage
Quando a multidão está convocando os espíritos
Escute, e você vai ouvir os passos de todas as
houses que caminharam lá antes.*

Willi Ninja, 1989

RESUMO

A cultura *Ballroom* é um movimento de resistência LGBTQIAPN+ caracterizado por um conjunto de práticas performativas, bailes (*balls*), pela criação de laços afetivos e práticas que subvertem a norma da cisheterossexualidade compulsória. O Brasil é o expoente latino-americano da cultura, e Belo Horizonte possui uma cena consolidada dividida entre uma cena popular (*mainstream*) e local (*kiki*). Este trabalho busca compreender os sentidos da cultura *Ballroom* na contemporaneidade – em suas complexidades interseccionais de gênero, sexualidade, raça e classe – a partir das dinâmicas dos dispositivos interacionais (BRAGA, 2017) e quadros de sentidos (GOFFMAN, 2012) das interações nas *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte. Para isso, fundamenta-se em autores da perspectiva interacional (GOFFMAN, 2011, 2012, 2013 e 2014; BRAGA, 2017; FRANÇA, 2016); em estudos de gênero e sexualidade (BUTLER, 2017 e 2019; PRECIADO, 2020) e da interseccionalidade (CORRÊA, 2020; COLLINS, BILGE, 2021; ANZALDÚA, 1987). Os procedimentos metodológicos foram divididos em duas etapas. Na coleta de dados, foram feitas as observações guiadas pela perspectiva da representação teatral de Goffman, seis eventos compuseram o *corpus*, dos quais três *balls* da cena *kiki*, uma *ball* da cena *mainstream*, uma *ball show* e uma noite de apresentação de DJs de um coletivo de artistas da cultura *Ballroom* de Belo Horizonte. Na etapa de análise de dados, foi feita uma análise de enquadramento a partir da perspectiva dos quadros de sentido de Goffman, utilizando como operadores analíticos os conceitos, também do autor, de palco, cenário, bastidores, *footing* e fachada, orientada pelas perspectivas do pensamento interseccional. Foi constatado que a cultura *Ballroom* possui quadros de sentidos próprios que se manifestam e materializam a partir das interações nas *balls*, enquadrando-se como um dispositivo interacional. A *ball* também é um dispositivo interacional acionado pelas pessoas da cultura, e seus sentidos são atravessados por dinâmicas de gênero, sexualidade, raça e classe.

Palavras-chave: cultura *Ballroom*; comunicação; dispositivos interacionais; quadros de sentido; interseccionalidade.

ABSTRACT

The Ballroom culture is an LGBTQIAPN+ resistance movement characterized by a set of performance practices, balls, the creation of affective bonds and practices that subvert the norm of compulsory cisheterosexuality. Brazil is the Latin American exponent of the culture and Belo Horizonte has a consolidated scene divided between a popular (mainstream) and local (kiki) scene. This work aims to understand the meanings of Ballroom culture in contemporaneity - in its intersectional complexities of gender, sexuality, race and social class - from the dynamics of interactional dispositifs (BRAGA, 2017) and frames of meanings (GOFFMAN, 2012) of the interactions in the balls of the kiki scene in Belo Horizonte. For this, it is based on authors from the interactional perspective (GOFFMAN, 2011, 2012, 2013 and 2014; BRAGA, 2017; FRANÇA, 2016); on gender and sexuality studies (BUTLER, 2017 and 2019; PRECIADO, 2020) and intersectionality (CORRÊA, 2020; COLLINS, BILGE, 2021; ANZALDÚA, 1987). The methodological proceedings were divided in two stages. In the data collection, observations were made guided by Goffman's theatrical representation perspective, with six events composing the corpus, being three balls of the kiki scene, a ball of the mainstream scene, a show ball and a night of DJ presentation of a collective of artists of the Ballroom culture. In the analysis stage, it was made a frame analysis from Goffman's perspective of frames of meaning, using as analytical operators the author's concepts of stage, set, backstage, footing and face, guided by the perspectives of intersectional thinking. It was found that the Ballroom culture has its own frames of meaning that manifest and materialize from the interactions in the balls, framing itself as an interactional dispositif. The ball is also an interactional dispositif used by the people of the culture, and its meanings are crossed by dynamics of gender, sexuality, race, and class.

Keywords: Ballroom culture; communication; interactional dispositifs; frames of meaning; intersectionality.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	CAPÍTULO I – HISTÓRIAS E ESTÓRIAS: DAS PRÁTICAS LGBTQIAPN+ ÀS PERFORMANCES DA CULTURA <i>BALLROOM</i>	19
2.1	<i>Ballroom</i> lá fora	25
2.2	<i>Ballroom</i> aqui dentro.....	34
2.3	<i>Ballroom</i> na encruzilhada	43
3	CAPÍTULO II – OS SENTIDOS DA INTERAÇÃO – OS SENTIDOS EM INTERAÇÃO	51
3.1	As interações da comunicação.....	52
3.2	Dispositivos interacionais e quadros de sentido: uma aproximação possível.....	57
3.3	Performance: sentidos possíveis na interação	59
4	CAPÍTULO III – PROCEDIMENTO METODOLÓGICO PERFORMADO: MÉTODOS E <i>CORPUS</i>	63
4.1	Implicações éticas	64
4.2	Coleta de dados.....	65
4.3	Análise de dados	72
5	CAPÍTULO IV – ENQUADRAMENTOS DA CULTURA <i>BALLROOM</i> EM BELO HORIZONTE	75
5.1	O ritual de interação	75
5.2	Cena <i>mainstream</i> x cena <i>kiki</i>	84
5.3	Palco e cenário	88
5.4	Bastidores.....	94
5.5	<i>Footing</i>	95
5.5.1	<i>Papéis constituintes de uma house</i>	101
5.5.2	<i>Títulos de prestígio na cultura Ballroom</i>	103
5.6	Fachada	105
5.7	Encruzilhadas da cena <i>kiki</i> de Belo Horizonte	114
5.8	Realizações dramáticas para além das <i>balls</i>	123
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	127
	REFERÊNCIAS	131
	APÊNDICE A – Carta de Anuência.....	139
	ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP.....	141

1 INTRODUÇÃO

*A beleza está onde você encontra
 Não apenas onde você se solta
 A alma está na música
 É onde eu me sinto tão bela
 Mágica, a vida é uma ball
 Então vá para a pista de dança.*

Madonna, 1990¹

“Eu disse um, eu disse dois, eu disse três e segura essa pose para mim!” Uma pessoa profere esse enunciado no mesmo ritmo da música tocada pelo DJ e, logo em seguida, a música é interrompida. Duas pessoas dançavam em frente a uma mesa com cinco pessoas, observadas por uma plateia em êxtase. Ao ouvirem a frase, elas pararam, ofegantes com o esforço físico empreendido durante a performance, aguardando a votação do júri que decidiria quem venceu. Essa cena mais parece um ringue, e de certa forma, é, mas estamos em frente ao final de uma batalha em uma categoria durante uma *ball*. Talvez você nunca tenha ouvido a frase “segura essa pose para mim”. Contudo, provavelmente já ouviu Madonna entoando “*Strike a pose*” na música *Vogue* – e as duas dizem respeito a um mesmo contexto cultural.

Esta dissertação mergulha no universo da cultura *Ballroom* em território belo-horizontino a partir das *balls*² desta cena *kiki*. Você que lê este trabalho pode estar se perguntando o que significam os termos da última frase. Garanto que tudo será elucidado à medida que se aventura pela performance das palavras por mim grafadas. Antes de te guiar pelos sentidos desta rica cultura, no entanto, preciso apresentar os caminhos que me levaram à construção desta pesquisa.

Nasci em uma pequena cidade cercada por montanhas azuladas no Norte de Minas Gerais, numa região conhecida como Sertão Norte-mineiro. Desde a infância, me sentia diferente dos outros meninos da cidade, sendo alvo de chacota por muito tempo sem entender exatamente o porquê. Aos sete anos, por influência de meu irmão mais velho – um assíduo espectador dos programas de música da MTV Brasil –, conheci a arte de Madonna, que, à época, divulgava as músicas do seu álbum *Confessions on a Dancefloor*³ (2005). Desde criança,

¹ Beauty’s where you find it/ Not just where you bump and grind it/ Soul is in the musical/ That’s where I feel so beautiful/ Magical, life’s a ball/ So get up on the dance floor.

² *Balls*, em tradução para o português, significa bailes e representa uma manifestação cultural ritualizada no contexto estudado. Os termos próprios da cultura *Ballroom* neste trabalho serão mantidos em inglês, sua língua original, em respeito ao uso feito pelas pessoas que a compõem, apresentando a tradução para melhor compreensão de quem lê este texto quando necessário. Isto se dá pela existência de hierarquias presentes neste contexto que serão abordadas ao longo do meu trabalho.

³ Confissões na pista de dança, em tradução livre.

portanto, me tornei um grande fã da artista pop e passei a estudar – mesmo que como um movimento inconsciente – sua carreira, sendo particularmente obcecado pela música *Vogue*, de 1990, e suas performances ao vivo. Lembro-me de passar horas ouvindo à música e assistindo ao videoclipe, tentando reproduzir os movimentos com o corpo, principalmente com as mãos, apresentados pelos dançarinos e pela rainha do pop.

Em meio às agressões verbais enfrentadas diariamente na escola e em outros espaços públicos e às performances reproduzidas no palco imaginário privado no quintal da minha casa em Monte Azul, Madonna – e a performance – se transformou em uma fortaleza na qual aprendi a amar quem eu sou: um homem gay cisgênero afeminado branco, atravessado por privilégios, mas também vítima de um cis-tema cisheteronormativo. A artista também contribuiu ajudando a me expressar como realmente sou. Por muito tempo, acreditei que o estilo de dança *voguing* foi inaugurado com a música de 1990. Porém, no início da minha graduação em Comunicação Social, assisti ao documentário *Paris is Burning* (1990), de Jennie Livingston, e, só então, tive conhecimento de que a dança, na verdade, nasceu em um contexto cultural específico: a cultura *Ballroom*. Ainda durante a graduação, iniciei minha travessia na iniciação científica já com o interesse de investigar manifestações culturais da comunidade LGBTQIAPN+⁴ com a pesquisa “Corpo Político: produção e circulação de sentidos a partir da mostra de cinema *queer* da Fundação Clóvis Salgado”, realizada com o apoio da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) e orientada pela Prof^a. Dr^a. Ivone de Lourdes Oliveira.

Na pesquisa, analisei uma mostra de cinema *queer* realizada no Palácio das Artes em 2017, que contou com um duelo performático entre *drag queens*⁵ de Belo Horizonte em sua programação, a partir dos estudos sobre produção e circulação de sentidos. No dia do duelo, nomeado como Batalha de *Lip Sync*⁶, houve também performances de artistas *queer* da cidade,

⁴ A sigla LGBTQIAPN+ diz respeito a lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transgênero, *queer*, intersexo, agêneros, pansexuais, não-binários e outras expressões de gênero e/ou sexualidade dissidentes. Apesar de existirem outras siglas aceitas e utilizadas, utilizarei esta durante o trabalho para me referir à comunidade e/ou grupos de pessoas consideradas como dissidentes do padrão cis heteronormativo em contextos adequados para sua utilização. Para mais informações sobre esta temática, consultar Reis (2018).

⁵ *Drag queen* e *drag king* representam uma forma de manifestação artística característica da comunidade LGBTQIAPN+ em que a pessoa se trans-veste com códigos que criam a ilusão ou caricatura de representar um gênero diferente do qual a pessoa se reconhece ou exaltando características do gênero que se identifica a partir da dramatização exagerada dele.

⁶ Dublagem, em tradução livre. A Batalha de *Lip Sync*, no contexto da mostra Corpo Político, foi uma competição performática inspirada no *reality show RuPaul's Drag Race* – que por sua vez inspira em práticas da cultura *Ballroom* – em que *drag queens* dublam uma música e a melhor performance é premiada. A dublagem é uma manifestação cultural comum entre mulheres trans e *drag queens* há anos, como apresenta Trevisan (2018). No Brasil, por exemplo, travestis e transformistas dublam músicas na televisão desde a década de 1970 em programas de auditório, o que se tornou escasso a partir dos anos 1990. Devido ao sucesso do *reality show* estadunidense, programas de entretenimento dos Estados Unidos e do Brasil voltam a inserir a dublagem em sua programação, mas dessa vez sem focar necessariamente no público LGBTQIAPN+, exemplo disso é o programa Batalha de *Lipsync* (EUA) e o Domingão do Huck (Brasil).

e, dentre elas, uma apresentação de *voguing*. Com a experiência, e nos anos que se seguiram, fui conhecendo a existência de uma cena *Ballroom* efervescente em BH, cidade em que vivo desde 2016. Aos poucos, descobri que a cidade é sede da maior *ball* da América Latina, o *BH Vogue Fever*⁷, evento realizado desde 2015 que recebe pessoas competidoras de diversos países e importantes nomes da cena *Ballroom*, não apenas do continente. Também, conheci a festa *Dengue*, que, desde 2013, promove duelos de *voguing* na capital mineira, mas com uma abrangência local, diferentemente do evento anteriormente mencionado.

Com essa descoberta, interessei-me ainda mais pela cultura do *voguing* na cidade, e a partir de amigos que já estavam inseridos, tomei conhecimento sobre a existência de *houses*⁸ consolidadas – como a *House of Barracuda*, *House of Puzzle* e *House of Capiva* – e outras *balls* em Belo Horizonte, cuja cena local possui uma grande projeção, inclusive internacional, no que passei a compreender como cultura *Ballroom*. Foi com essa aproximação com a cultura que tive conhecimento da existência de duas “cenas”, isto é, contextos dentro da cultura *Ballroom*: a *mainstream*, ou cena popular, que representa a *Ballroom* internacional, uma ampliação da cultura originária de Nova Iorque; e a *kiki*, ou seja, a cena local, configurada a partir das dinâmicas próprias de um contexto geográfico. Após quase dois anos de isolamento social imposto pela pandemia de Covid-19, foi somente no final do segundo semestre de 2021, após duas doses de vacina em grande parte da população de BH, que as *balls* da cena *kiki* voltaram a ser realizadas. Neste contexto, comecei a me aventurar no processo de compreender como a *Ballroom* de Belo Horizonte se organiza e performa.

Assim nasce a minha pesquisa, que agora apresento a você que lê este trabalho. Discorri meu envolvimento com o objeto empírico deste estudo e introduzi um pouco de sua configuração na capital mineira, mas o que compreendo como cultura *Ballroom*? Segundo Marlon Bailey (2013), *Ballroom* é um movimento cultural de resistência LGBTQIAPN+ negra que tem origens na década de 1970 nas periferias de Nova Iorque, e se caracteriza por um conjunto de práticas performativas: a criação de laços afetivos com a formação de grupos familiares de relação não sanguínea, as *houses* (casas); a realização de competições ritualizadas de dança e performance, que são as *balls* (bailes); e a existência de um sistema de gênero próprio com códigos de legitimação de identidades de gênero e sexualidade para além da perspectiva binária da cis heteronormatividade (BUTLER, 2017).

A cultura deriva dos bailes de *drag queens*, eventos comuns em Nova Iorque desde meados do século XIX. Nesses bailes, as pessoas se vestiam com roupas que representavam o

⁷ Febre do vogue em BH, em tradução livre.

⁸ Casas. Este elemento constitutivo da cultura *Ballroom* será explorado em seguida.

gênero que não lhes fora designado ao nascer, e competiam em diferentes tipos de performance. Concordando com Tim Lawrence (2011), esses bailes, por muito tempo, representaram refúgio no qual uma comunidade de pessoas dissidentes de gênero e sexualidade daquele contexto performavam suas identidades. No entanto, o racismo era uma marca presente nesse espaço, em que *drag queens* e mulheres trans negras e latino-americanas precisavam se branquear para ganhar as competições, considerando, inclusive, o contexto segregacionista da sociedade estadunidense. Assim nasce a cultura das *balls*: um espaço criado por mulheres trans e *drag queens* negras e latino-americanas para que a comunidade pudesse competir de maneira justa e se proteger. Apesar de ser uma cultura que sempre esteve à margem, a *Ballroom* é mundialmente conhecida como o contexto de nascimento do estilo de dança *voguing*, tantas vezes apropriado e reapropriado.

No início da década de 1990, a cultura ganha visibilidade devido a dois produtos midiáticos de sucesso – já citados em minha narrativa: a música *Vogue*, de Madonna, e o documentário *Paris is Burning*, de Jennie Livingston. Enquanto, para mim, esses produtos foram a porta de entrada para conhecer a cultura, no contexto aqui narrado eles foram responsáveis por expandi-la para além de Nova Iorque, estando hoje presente em vários países, incluindo o Brasil. Em um contexto mais recente, a *Ballroom* possui visibilidade a partir de produtos midiáticos como a série *Pose* (2018 – 2021) do canal FX, que dramatiza o contexto das *balls* de Nova Iorque na década de 1980 e a relação da comunidade com o início e surto da epidemia de HIV/AIDS, e o *reality show* *Legendary* (2020 – 2022) da HBO Max que é uma competição entre *houses* consolidadas na cultura.

Mais recentemente, durante o processo de execução da minha pesquisa, a cantora Beyoncé lançou, em 2022, seu sétimo álbum de estúdio, intitulado de *Renaissance*, repleto de referências sonoras da cultura *Ballroom*. O disco se inspira no gênero *house* das décadas de 70 e 80, estilo musical adotado pela cultura em suas performances desde sua gênese. O álbum conta com sonoridades e *beats*⁹ específicos das músicas utilizadas nas *balls* e possui faixas produzidas por DJs renomados da cultura, como MikeQ – que também participa do *reality* *Legendary*. A cantora, também, lançou um *remix* da música *Break my soul*¹⁰ em parceria com Madonna, revisitando a música *Vogue*, clássico de 1990, mas atualizando a letra com referências de cantoras artistas negras e nomes de *houses* consolidadas da cena *mainstream* da

⁹ *Beats* se refere às batidas da música. Como será apresentado à frente, o *voguing* nasce no contexto de popularização do gênero *House* e os movimentos da dança precisam ser sincronizados às batidas da trilha musical. A partir disso, o *beat* passa a ser uma das características do *voguing*.

¹⁰ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7UgIGVDEs_8. Acesso em: 15 mar. 2023.

Ballroom.

Ao me debruçar sobre os estudos acerca da *Ballroom* nas Ciências Sociais Aplicadas, e, mais especificamente, no campo da Comunicação, em âmbito nacional e internacional, deparei-me com uma quantidade significativa de trabalhos abordando o documentário *Paris is Burning*. Dentre estes estudos, encontram-se Judith Butler (1993), que analisa o documentário para defender aspectos de sua teoria da performatividade de gênero, e bell hooks (1992), que reflete sobre a repetição de opressões à cultura negra presentes nos padrões performativos apresentados no documentário. No Brasil, Raquel Parrine (2017) analisa a construção dos laços afetivos com base nas próprias dinâmicas de gênero presentes nas *houses* a partir do que é apresentado no filme.

Além disso, no campo da Comunicação, tem-se o estudo desenvolvido por Ademir Corrêa (2017), no qual, a partir da análise fílmica do documentário, o autor defende a urgência da presença das identidades LGBTQIAPN+ no cinema para a construção da representatividade de gêneros e sexualidades considerados dissidentes. Também no campo da Comunicação, e analisando produtos midiáticos que abordam a cultura *Ballroom*, tem-se o estudo de Pedro Scudeller e Thiago Santos (2020), no qual os autores analisam as séries *Legendary* (HBO Max, 2020 – 2022) e *My House* (Viceland, 2018) a partir do conceito de partilha do sensível de Jacques Rancière (2009).

No entanto, quando busquei por estudos que abordam a cultura para além dos produtos midiáticos, poucos foram os achados. Em âmbito internacional, Marlon Bailey (2013) realizou uma etnografia das *balls* em Detroit, nos Estados Unidos, teorizando elementos que compõem e caracterizam o que é a cultura *Ballroom*. No Brasil, Henrique Santos (2018) analisou o processo de transnacionalização da cultura a partir do evento *BH Vogue Fever*, evento de importante visibilidade para suas práticas no Brasil, considerado pelas pessoas da *Ballroom* como a maior *ball* da América Latina. No estudo, o autor, do campo da Linguística Aplicada, identificou os elementos linguísticos presentes nas interações do evento realizado em 2017, levantando as dinâmicas das relações de poder presentes dentro da própria cultura.

Ao longo do meu processo investigativo e imersão na cultura *Ballroom* brasileira, conheci pessoas da comunidade que também produziram conhecimento sobre o tema no Brasil. Dante Alves (2020), membro transmasculino e *Father* da *House of Barracuda* em Belo Horizonte, escreveu sobre a emancipação, a partir da cultura *Ballroom* no Brasil, de corpos marginalizados. Fênix Zion (2020), integrante não-binária das *Houses* Mandacaru e Zion, dissertou sobre a categoria *Runway* na *Ballroom* brasileira, considerando-a uma passarela contracultural. Iago Oliveira (2022), *drag queen* conhecida como Carambola, membra da

House of Dubeco em Belo Horizonte, produziu um livro com fotografias e relatos pessoais do Duelo de Vogue da Festa Dengue realizada em 2021. Luiza Kawamoto (2022), integrante da *House of Capiva* de Belo Horizonte, desenvolveu um projeto gráfico com um glossário com os principais termos e expressões utilizados na cultura *Ballroom*. Apesar desses trabalhos terem sido desenvolvidos no âmbito da iniciação científica, é preciso reconhecer que também existe produção de conhecimento dentro da cultura *Ballroom*.

A partir das primeiras impressões relativas à produção acadêmica sobre a cultura *Ballroom* e de minha imersão na cena de Belo Horizonte, a qual, além de ser sede do maior baile da América Latina, também possui *houses* próprias que realizam *balls* locais, cena conhecida como *kiki*, cheguei à seguinte questão: quais os sentidos da cultura *Ballroom* na contemporaneidade – em suas complexidades de gênero, sexualidade, raça e classe – a partir das dinâmicas dos dispositivos interacionais e quadros de sentidos das interações nas *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte?

A fim de responder à questão, este trabalho se fundamenta na perspectiva relacional, a partir de autores como Erving Goffman (2011; 2012; 2013; 2014), José Luiz Braga (2017) e Vera França (2016), compreendendo o fenômeno comunicacional como interação entre pessoas interlocutoras localizadas em um contexto produzindo sentidos – materialidade simbólica. Além disso, as noções de gênero e sexualidade são fundamentadas a partir de Adrienne Rich (2019), Judith Butler (2017; 2019) e Paul Preciado (2020), e recorre-se ao pensamento interseccional a partir de Laura Corrêa (2020), Patrícia Hill Collins e Sirma Bilge (2021) para compreender as complexidades que marcam as corpos e corpos da cultura *Ballroom* no contexto belo-horizontino.

O percurso metodológico se constrói em duas etapas: observação participante das interações de seis eventos realizados na cena *Ballroom* de Belo Horizonte, sendo três *balls* da cena *kiki*, uma *ball mainstream*, uma *ball show* e uma festa com apresentação de um coletivo de artistas da *Ballroom*. A observação foi orientada pela perspectiva da representação teatral de Goffman (2014). Na etapa de análise dos dados, foi realizada uma análise dos quadros de sentido (GOFFMAN, 2012) – enquadramento – das interações nos eventos, refletindo sobre as dinâmicas de seus dispositivos interacionais (BRAGA, 2017) em suas complexidades interseccionais de gênero, sexualidade, raça e classe.

Você deve ter percebido ao longo desta introdução que tenho me colocado, na maior parte do texto, em primeira pessoa, apresentando os diferentes atravessamentos que me afetaram ao longo do meu processo investigativo. Processo este marcado pelo encontro com pessoas, subjetividades e histórias de vida que também me atravessaram, marcando a minha

vida, e meu processo de análise, profundamente. Bem, o uso da primeira pessoa não será diferente ao longo da minha narrativa. Trata-se de uma tentativa de desenvolver uma escrita performática, com o objetivo de diminuir a distância entre mim e meu objeto de pesquisa.

Este trabalho foi realizado com financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), iniciado em agosto de 2022. A maior parte do processo de construção e execução da minha pesquisa foi realizada sem financiamento, e se deu em meio a um contexto marcado pelo caos. Iniciei o mestrado em maio de 2021, quando ainda enfrentávamos a realidade devastadora da pandemia de Covid-19 que, em nosso país, foi marcada por uma política anticiência e de extermínio à vida. Além disso, os quatro anos do governo de Jair Bolsonaro (PSL e, hoje, PL) também foram marcados pelo descaso com a produção de conhecimento brasileira, com profundos cortes em investimentos na educação. Por muito tempo, meu processo investigativo foi marcado pela incerteza, sem saber ao certo se conseguiríamos sair desta realidade nefasta, e se conseguiria realizar a pesquisa. Quando submeti minha proposta ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG), eu não sabia se um dia voltaríamos a ter eventos presenciais, nem mesmo se estaríamos vivos dali a um ano. No processo seletivo, inclusive, a grande questão apontada pela banca era se seria possível realizar minha pesquisa se não houvesse eventos presenciais para serem observados. A realidade: não seria possível. Felizmente, graças à ciência e ao avanço da vacinação no território nacional, as *balls* voltaram a ser realizadas presencialmente, e agora apresento a você o resultado da minha investigação.

A dissertação está dividida em quatro capítulos. No primeiro, traço uma história da cultura *Ballroom* desde seu surgimento, nos Estados Unidos, e seu desenvolvimento em terras brasileiras. Além disso, também proponho uma reflexão sobre o pensamento interseccional e as categorias de gênero, sexualidade, raça e classe. No segundo capítulo, apresento a reflexão teórico-conceitual que fundamenta a perspectiva comunicacional adotada por este estudo, além de uma reflexão sobre aspectos de performances. No quarto capítulo, apresento o desenho metodológico adotado na investigação do objeto empírico e o *corpus* de análise. No quinto capítulo, apresento a análise dos dados coletados, isto é, o enquadramento dos dispositivos interacionais da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte. Por fim, finalizo minha escrita com as considerações sobre o estudo.

2 CAPÍTULO I – HISTÓRIAS E ESTÓRIAS: DAS PRÁTICAS LGBTQIAPN+ ÀS PERFORMANCES DA CULTURA *BALLROOM*

*Deu meia noite, era quase meio-dia
Xica Manicongo que destrave sua língua
A saia rodava e sua boca remexia
Que a contradição nos banhe com sua feitiçaria*
Linn da Quebrada, 2021

Este capítulo que agora dou início é, talvez, resultado da etapa mais difícil que vivenciei em meu processo investigativo. Ao decidir mergulhar no universo da cultura *Ballroom*, bem no início da minha pesquisa, deparei-me com a seguinte questão: como contextualizar historicamente uma cultura da qual se possui poucos registros e que pertence a uma comunidade que história tratou de manter à margem? A partir disso, vários questionamentos afloraram: Quais fontes poderia recorrer? Como contextualizar um movimento com tantas pluralidades? Quais eventos destacar? A partir das minhas escolhas, o que seria deixado de fora da minha narrativa?

Sabemos que a História é contada a partir da visão daqueles que ocupam as posições de poder, isto é, a partir de uma visão branca cisheteronormativa. Nesse sentido, a perspectiva hegemônica utiliza deste elemento para manter as estruturas de poder vigentes. Achille Mbembe (2018) nos mostra como este fator resultou em um apagamento da História e histórias do continente africano, do qual a branquitude se utilizou para a dominação dos povos negros.

Na época, o conhecimento que existia sobre o continente africano estava cheio de lacunas, baseava-se essencialmente em rumores, crenças errôneas e inverificáveis, fantasias e suposições, que não se sabe se funcionavam como metonímia das carências morais da época ou como mecanismo pelo qual a Europa da época buscava ganhar autoconfiança e superar seu próprio sentimento de insuficiência, mas pouco importa. (MBEMBE, 2018, p. 133).

Apesar das diferenças estruturais entre a questão racial e as questões de gênero e sexualidade, o movimento de se apagar da História as narrativas LGBTQIAPN+ também representa uma forma de dominação da perspectiva hegemônica sobre os corpos que desviam da norma.

Renan Quinalha (2022) disserta sobre as dificuldades de se escrever sobre o movimento LGBTQIAPN+ a partir de dois pontos. Primeiramente, pela dificuldade de se agrupar eventos e personagens históricos em categorias que só foram criadas na modernidade. O gênero e a sexualidade são categorias difundidas apenas em meados do século XX com o desenvolvimento

de teorias dos diferentes feminismos, bem como no seio do ativismo político-social desses movimentos. A publicação do livro *O Segundo Sexo* de Simone de Beauvoir (1960), em 1949, foi uma das primeiras discussões sobre a noção de gênero, enquanto a sexualidade se torna um tema recorrente a partir de autoras do feminismo lésbico, como Adrienne Rich (2019). Em segundo lugar, porque escrever sobre o movimento é criar um inventário com narrativas que, na maioria das vezes, foram invisibilizadas pela história. “Não por outra razão, já se disse que a história LGBTI+ é um ‘inventário em negativo’ composto por ausências, lacunas e silenciamentos” (QUINALHA, 2022, p. 17). Mas, apesar desse apagamento, é possível perceber rastros escrividos em linhas tortas¹¹ pela História.

Não é possível, no entanto, escrever uma história LGBTQIAPN+ única, mas histórias no plural e plurais. Antes de se consolidar como movimento organizado, personagens diversos ao redor do mundo e desde os primórdios da humanidade questionam as normas de gênero e sexualidade a partir de suas próprias vivências. Conforme explica Quinalha (2022, p. 18), “É verdade que a resistência LGBTI+ se materializa em existências individuais antes da emergência de um ativismo organizado e mesmo antes das próprias identidades que hoje compõem a essa sigla em permanente mutação”. Abordar essas existências individuais, no entanto, torna a empreitada de contextualizar o objeto empírico desta pesquisa ainda mais difícil.

Apesar dessas dificuldades em resgatar as histórias LGBTQIAPN+, os rastros deixados por suas vivências estão escritos na História para quem procurar por diferentes textos, não somente aqueles cujos discursos são tidos como oficiais. Ao me dar conta disso, comecei a buscar por todo tipo de documento que poderia me ajudar a escrever uma contextualização da cultura *Ballroom* e sua interlocução com o movimento da maneira mais plural que eu conseguisse. Bem, as circunstâncias nas quais minha escrita está inserida representam um pouco desta trajetória. Estou sentado em frente à escrivaninha do escritório de onde moro, escrevendo este texto após assistir ao espetáculo *ELA*, de Vina Amorim, conhecida como Vina Jaguatirica, artista travesti de Belo Horizonte que tenho o prazer de conhecer e admirar há algum tempo. O espetáculo é uma performance que faz parte da pesquisa de mestrado em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) da artista e possui a seguinte sinopse:

¹¹ Escrivivência é um termo cunhado pela escritora Conceição Evaristo para se referir a sua escrita, pautada a partir de suas vivências enquanto mulher negra em uma sociedade marcada pelo preconceito racial. Ao mesmo tempo o termo possui uma outra leitura: é a vida que escreve a vivência de cada pessoa. Já o complemento adverbial “em linhas tortas” faz referência à música “Submissa do 7º dia” da artista Linn da Quebrada (2017a), na qual a cantora se refere à vivência trans com os versos “Seguem em passos certos/Escritos por linhas tortas” (transcrição), ressaltando o caráter de fuga da norma binária da cisheteronormatividade compulsória.

ELA, eu, a coisa que nasce no lugar indevido. A célula que atira, cresce e mata. Ela: o *páthos*, a patologia, a morte. ELA, a curva que se desvia da norma. ELA travessia. ELA, sempre ELA. Aquilo que não pode ser a única certeza da vida. ELA, que fica depois da partida. ELA que não mente, e se faz presente em cada movimento, experimentando o trânsito de nomear presença e ausência. ELA desobedece o que lhe foi dado no nascimento para ser imorredoura de todas nós.¹²

Antes de discorrer sobre o espetáculo e como ele se relaciona com minha pesquisa, gostaria de falar um pouco sobre o meu processo de escrita. Em meio aos contratempos da pesquisa, enfrentei o que aparenta ser um companheiro de muitos que se dedicam à escrita acadêmica: o bloqueio criativo-intelectual. Mesmo com todo o processo de pesquisa, as inúmeras leituras, documentos e dados levantados, as palavras são grafadas, mas não sem passar pelo doloroso processo que é a escrita. Bem, na performance mencionada, a artista trabalha com metáforas da doença a partir de diferentes autoras e autores do seu campo de conhecimento, e de diferentes elementos performativos e cenográficos. Ao se contorcer e retorcer, parar e girar, cobrir e descobrir seu corpo que desvia das normas cisheteronormativas, Vina apresenta a escrevivência de um corpo travesti no país que mais mata pessoas trans do mundo¹³. Através de uma sequência de cenas provocadoras em que o corpo se entrelaça no e com o palco, a artista grita, trazendo à tona sentimentos que transbordam dor, mas que também demonstram o transcender de um corpo divino.

Em meio ao transe dionisiaco¹⁴ provocado pelo espetáculo, eu sentia dor. Meu corpo estava tenso, não somente pelo desconforto da cadeira no espaço pequeno do teatro lotado, mas também como reflexo do espetáculo. Minhas pernas não cabiam no espaço destinado à cadeira em que me sentei, tentava equilibrar meus pertences no colo e minha mão suave segurando o cartaz do espetáculo entregue há pouco tempo. Em um determinado momento, eu já não sabia se chorava por minhas dores ou pelas dores da artista – e isso, na verdade, não faz diferença quando estamos falando sobre arte. Dentre as inúmeras reflexões e sentimentos que me atravessaram na peça, pensei na dor da escrita e no desafio de se traçar uma breve contextualização das histórias LGBTQIAPN+ - não somente pensar a dor como os desafios descritos acima, mas também na dor física que sinto nesta cadeira e no bloqueio criativo.

¹² Transcrição do cartaz do espetáculo entregue ao público durante a sessão.

¹³ No ano de 2020, pelo menos 175 pessoas trans foram assassinadas no Brasil, sendo todas elas mulheres trans e travestis. O número garantiu ao país o primeiro lugar no *ranking* de assassinatos de pessoas trans no mundo (BENEVIDES; NOGUEIRA, 2021).

¹⁴ O termo dionisiaco é cunhado por Nietzsche para se referir às características das tragédias gregas e diz respeito aos aspectos criativos de uma obra que se opõem ao apolíneo. Inspirando-se nos mitos de Apolo, deus da poesia, e Dionísio, divindade patrona das festas, o apolíneo se refere aos aspectos harmônicos da obra, enquanto o dionisiaco aos aspectos caóticos (SANTOS; RIBEIRO, 2008).

Mas, assim como no espetáculo, também vem o prazer de enfrentar esses desafios e buscar, mesmo que no recorte específico da minha investigação, trazer nessa escrita uma pluralidade de narrativas não hegemônicas. Ressalto, no entanto, que não se trata de uma empreitada que anseia dar conta de narrar exaustivamente as histórias LGBTQIAPN+ existentes, afinal, isso não é possível. O texto que se segue, no entanto, é resultado de um esforço que buscou apresentar diferentes narrativas sobre essas histórias que desviam, uma tentativa que parte do recorte no qual essa pesquisa se encontra: um breve panorama sobre a manifestação dessas identidades no ocidente, à medida que contribuem e impulsionam o surgimento do que entendemos enquanto cultura *Ballroom*.

Para isso, recorri a diferentes tipos de textos que tive acesso, dos considerados como discursos oficiais até relatos não-oficiais. Apesar de existirem muitas lacunas em documentos históricos e científicos sobre as narrativas dissidentes da norma cisheteronormativa, reconheço o esforço de inúmeros autores e pesquisadores que, ao longo dos últimos 40 anos no Brasil, têm se preocupado em registrar nossa história. Dentre estes, encontram-se Jaqueline Gomes de Jesus (2019), Amara Moira (2021), João Silvério Trevisan (2018), Renan Quinalha (2022), James Naylor Green (2008), Luiz Morando (2012; 2020) e tantas outras vozes que aparecerão ao longo dessa dissertação. Além desses documentos, também recorri a diferentes textos como documentários, biografias, entrevistas, notícias publicadas em diferentes mídias, entre outros que serão citados. Mas, apesar de ter conseguido levantar um bom material de embasamento para a investigação, ainda percebi muitas ausências para se construir uma narrativa digna da pluralidade dessas histórias.

Tendo isso em perspectiva, além de histórias coletivas, busquei sobre memórias individuais de pessoas que subverteram as normas de gênero e sexualidade no contexto pesquisado, como a história de Cintura Fina (MORANDO, 2020), travesti que marcou a história da capital mineira. Algumas narrativas ainda acabaram me encontrando durante o processo investigativo a partir das interações e vínculos com diferentes pessoas em minha experiência na cultura *Ballroom* em Belo Horizonte. Essa mistura de textos que embasam essa dissertação é reflexo dessa tentativa, afinal, concordando com Quinalha (2022), o movimento LGBTQIAPN+ se constitui de diferentes subjetividades que desviam. E, assim, a partir dessas diferentes histórias¹⁵ que esta dissertação traça uma história da qual fora negada à luz do dia.

¹⁵ O termo “estória” foi um neologismo cunhado por João Ribeiro, membro da Academia Brasileira de Letras, em 1919 para se referir a narrativas de cunho popular, mas há muito caíra em desuso na língua portuguesa. Apesar de não haver consenso sobre seu significado atual entre os linguistas brasileiros, alguns defendem que a palavra diz respeito a narrativas fictícias, enquanto a grafia “história” representaria narrativas de cunho oficial/real. Ao longo

Apesar de corpos não normativos ainda não representarem a maioria na História, pessoas, tal qual a artista Vina Jaguatirica em seu espetáculo “Ela”, desafiam o cis-tema, colocando suas narrativas enquanto válidas. Como recita Linn da Quebrada (2017b) em “Transudo”, “não sou de contar mentira, mas invento minhas verdades”, representando uma forma de legitimar a própria existência.

Tendo em vista os desafios enfrentados em minha investigação, preciso apresentar uma noção mais explícita do que compreendo por cultura *Ballroom*. Marlon M. Bailey, professor de Estudos de Gênero na Universidade de Indiana, nos Estados Unidos, realizou uma etnografia da cena *Ballroom* de Detroit, e, a partir de sua experiência, foi responsável por indicar os elementos que caracterizam o movimento cultural. Segundo Bailey (2013), a cultura *Ballroom* é compreendida como um conjunto de práticas performativas que são: as *houses* (casas), que representam a formação de vínculos afetivos que se estruturam enquanto a configuração de uma família, mas com vínculos que não são formados a partir de relações sanguíneas, lideradas por uma figura experiente que pode ser *mother* (mãe) ou *father* (pai), a depender da forma como a pessoa se identifica; as *balls* (bailes), competições ritualizadas de dança e performance, nas quais quem integra as *houses* busca ganhar prêmios que trazem prestígio para si e para sua família; e um sistema de gênero próprio que extrapola os limites binários da cis heteronormatividade compulsória (BUTLER, 2017).

Mas, o que de fato representam esses elementos? As *houses* são estruturas familiares de construção de laços de parentesco que se configuram não pela relação sanguínea de seus membros, mas pelo elo social que é construído entre eles, funcionando como uma rede de apoio para corpos que, em sua maioria, desviam das normas de gênero e sexualidade hegemônicas. Essas estruturas familiares são lideradas por uma mãe (*mother*) ou um pai (*father*), normalmente o membro mais experiente, mas subvertem a lógica de família imposta pela matriz da heterossexualidade compulsória (BUTLER, 2017), isto é, um homem e uma mulher cisgêneros e heterossexuais que se casam e têm filhos. Esses pais e mães treinam os seus filhos – os demais membros da *house* – para competir nos bailes e representar a *house*. Como um importante elemento constitutivo da cultura *Ballroom*, as *houses* passaram por diferentes configurações e sentidos ao longo da História, os quais serão apresentados ao longo do texto que se segue.

Os bailes – ou *balls*, como preferem identificar os membros da cultura – eram, e ainda são, competições ritualizadas dentro da cultura *Ballroom*, divididos em categorias de

do meu texto, no entanto, utilizarei a palavra *estória* para me referir à trajetória de subjetividades LGBTQIAPN+ que marcaram a história do movimento e da cultura *Ballroom*. Para mais informações sobre a discussão dos significados dos termos, ver o verbete no dicionário Houaiss.

performance e *voguing*¹⁶ nas quais competidores desfilam para um painel de jurados concorrendo a um troféu e, muitas vezes, a um prêmio em dinheiro. Existem inúmeras categorias que podem compor uma *ball*, cito algumas para melhor compreender a natureza do objeto: entre as categorias de performance, encontra-se *Body* (Corpo), na qual competidores desfilam ressaltando os atributos do próprio corpo, para além dos padrões de beleza hegemônicos da sociedade, vence quem melhor “vende”¹⁷ para o júri; já as categorias de *voguing* são divididas entre os seus diferentes estilos (*Old Way*, *New Way* e *Vogue Femme*), bem como divisão entre as identidades de gênero de integrantes da comunidade. As *houses* competem entre si nos bailes em busca de prestígio e reconhecimento dentro da própria comunidade, mas, apesar do seu caráter competitivo, os “Bailes e suas tradições como *Voguing* são as manifestações discursivas mais importantes do sistema de parentesco que une diferentes subjetividades na comunidade” (JACKSON, 2002, p. 38, tradução nossa)¹⁸.

A lógica competitiva das *balls* demonstra que as práticas da cultura *Ballroom* também são atravessadas por hierarquias de poder. *Houses* com mais prêmios possuem mais prestígio dentro da própria cena, assim como uma *mother* possui mais prestígio que seus filhos. Nesse sentido, percebe-se que, mesmo sendo uma cultura marginalizada, a *Ballroom*, inserida na lógica liberal da sociedade capitalista, também recorre à ideia de meritocracia, visto que não é possível se desvincular completamente dela.

Enquanto a sociedade entende o gênero em uma perspectiva binária – homem e mulher – compreendendo-o como uma continuidade entre sexo biológico, gênero e desejo (BUTLER, 2017), a comunidade *Ballroom* subverte essa lógica da heterossexualidade compulsória a partir de suas práticas performativas.

Através da performatividade de gênero e sexualidade, os membros da *Ballroom* criam uma gama mais ampla de subjetividades de gênero e sexualidade do que são reconhecidas e legitimadas no mundo heteronormativo. Estas categorias incluem e se estendem para além dos binários heteronormativos masculino/feminino e heterossexual/homossexual. Os membros da *Ballroom* também expõem os limites das identidades gay, lésbica e transgênero. Performance é uma forma de trabalho cultural

¹⁶ O *voguing* é um estilo de dança que nasce na cultura *Ballroom* a partir da prática comum de insulto entre seus membros conhecida como *throwing shade* (destilando veneno, em tradução livre). O estilo de dança tem como inspiração as poses das modelos das revistas de moda – daí deriva o seu nome –, bem como dos movimentos de *kung fu* e os hieróglifos egípcios (LAWRENCE, 2011) e é o elemento mais conhecido da cultura *Ballroom* pelo mundo.

¹⁷ O ato de “vender” diz respeito ao desempenho de uma performance exigida em uma determinada categoria, seja a partir de gestos corporais ou da representação de um determinado personagem. Por exemplo, na categoria *Face* as competidoras e competidores precisam exaltar aspectos estéticos do próprio rosto – como os traços ou a maquiagem – a partir de gestos com as mãos, como apontar com o dedo indicador para a curvatura do maxilar ou do nariz.

¹⁸ Balls and their traditions like *Voguing* are the most important discursive manifestations of the system of kinship that binds different subjectivities together in the community.

na qual os membros da *Ballroom* se comprometem para criar uma esfera social minoritária (BAILEY, 2013, p. 30, tradução nossa¹⁹).

Assim, na *Ballroom* sujeitas e sujeitos, que na sociedade recebem a classificação de dissidentes de gênero e sexualidade, performam suas identidades de maneira livre e com códigos de legitimação dentro da própria cultura. Dentre as identidades presentes nesse sistema de gênero, apresentadas por Bailey (2013), encontram-se: *Femme Queens* (mulheres transgênero); *Butches* (homens transgênero); *Butch Queens* (homens cisgênero que se identificam como gays ou bissexuais, que podem ser masculinizados ou afeminados); *Butch Queen Up in Drag* (homens gays cisgênero que se montam como *drag queens*, mas não se identificam como transgênero); além das reconhecidas pela heteronormatividade, Mulheres e Homens. Esse sistema de gênero é utilizado nas práticas da *Ballroom* para identificação de integrantes a partir de suas identidades. Além disso, em algumas *balls* existem categorias específicas para cada identidade que compõe o sistema de gênero: exemplo disso são as categorias exclusivas para *Femme Queens* em um baile.

Este capítulo está dividido em três partes. Primeiramente apresento a história da *Ballroom* nos Estados Unidos desde seu surgimento até sua expansão. No segundo tópico, abordo as práticas que influenciaram o desenvolvimento da cultura no Brasil, bem como a consolidação do movimento aqui dentro. Por fim, apresento reflexões sobre as dinâmicas interseccionais que marcam os corpos da *Ballroom*.

2.1 *Ballroom* lá fora

Apesar de se tornarem públicas somente no final da década de 80 do século XX, as práticas performativas que originam a cultura *Ballroom*, nos Estados Unidos, remontam à segunda metade do século XIX. Essa constatação se baseia nos registros acadêmicos disponíveis sobre a temática dos quais tive contato em meu processo investigativo. Segundo Tim Lawrence (2011), o primeiro baile de máscaras *queer* do país foi promovido em 1869 no Hamilton Lodge, localizado no bairro Harlem, em Nova Iorque. Esses bailes, que no princípio não eram realizados às escondidas, representavam um dos espaços de socialização em que pessoas que desviavam das normas de gênero e sexualidade podiam viver suas fantasias, ou

¹⁹ Through gender and sexual performativity, Ballroom members create a wider range of gender and sexual subjectivities than is recognized and legitimized in the heteronormative world. These categories include and extend beyond the heteronormative male/female and heterosexual/homosexual binaries. Ballroom members also expose the limits of gay, lesbian, and transgender identities. Performance is a form of cultural labor that Ballroom members undertake to create a minoritarian social sphere.

melhor, sua verdade, em liberdade durante uma noite.

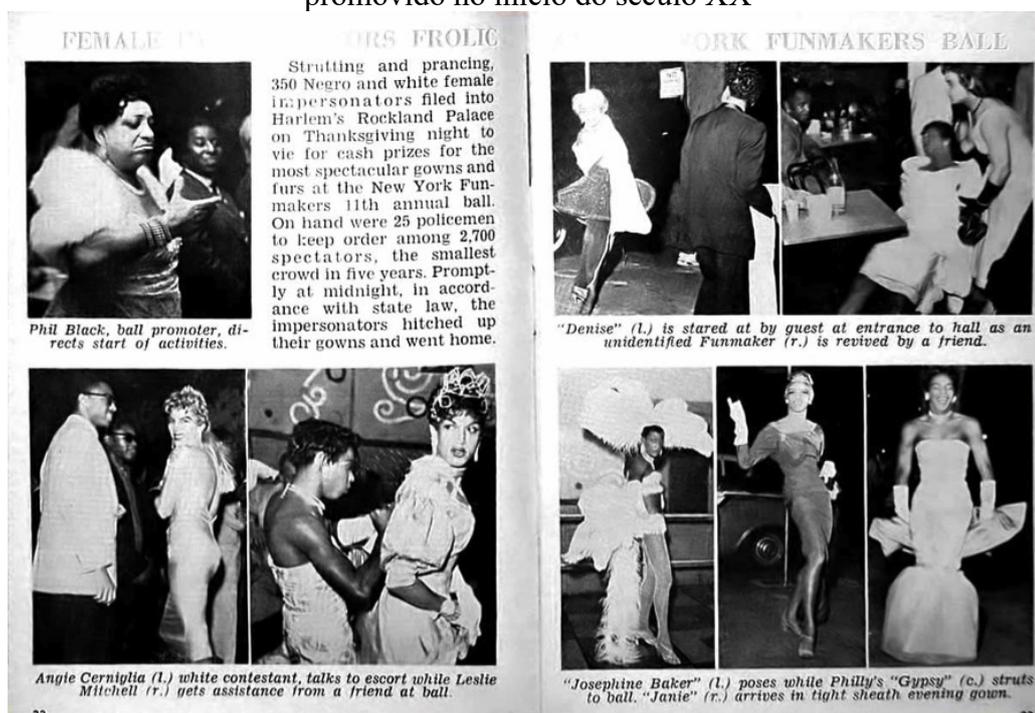
Realizados uma vez por ano, os bailes contavam com uma procissão conhecida como a “parada das fadas”, na qual competidoras *drag queens* desfilavam através do auditório para um concurso de figurinos. No resto da noite, os bailarinos ocupavam a pista em casais e formavam parcerias que eram superficialmente heterossexuais, com homens (incluindo lésbicas vestidas como homens e homens homossexuais que preferiam o estilo machão) acompanhando mulheres (ou homens vestidos como mulheres, bem como mulheres heterossexuais) enquanto um número qualquer de heterossexuais assistiam nas laterais. (LAWRENCE, 2011, p. 3, tradução nossa²⁰).

Mesmo ocorrendo em um espaço privado, as práticas *queer* naquela época adquiriam um caráter público, e, mesmo condenadas, eram abordadas pela mídia da época²¹. Outro aspecto relevante sobre esses encontros levantado por Lawrence (2011) diz respeito à presença de pessoas brancas e negras, nas palavras utilizadas pela imprensa da época, integrantes das “duas raças”, como pode ser constatado na imagem 1. Tal fato é deveras simbólico, visto que se trata de um contexto marcado pela segregação racial legitimada pelo Estado por meio das Leis de Jim Crow, que estabeleceu a exigência de instalações separadas para negros e brancos nos espaços públicos dos Estados Unidos, herança de uma escravidão recém abolida, mas não extinta (MORRIS; TREITLER, 2019).

²⁰ Held once a year, the balls came to feature a procession known as the ‘parade of the fairies’, which involved drag queen contestants sashaying through the auditorium in preparation for a costume competition. For the rest of the evening, dancers took to the floor in couples and formed partnerships that were superficially straight, with men (including lesbians dressed as men and gay men who favoured butch style) accompanying women (or men dressed as women, as well as straight femmes) while any number of straights watched on from the sidelines.

²¹ Exemplos de matérias publicadas pela imprensa da época sobre os bailes promovidos pelo Hamilton Lodge anualmente podem ser conferidas em: <https://queermusicheritage.com/nov2014hamilton.html>. Acesso em: 14 out. 2022.

IMAGEM 1 – Trecho de matéria publicada pela imprensa estadunidense sobre baile promovido no início do século XX



Fonte: (HARLEM WORLD MAGAZINE, s.d.).

Com o passar dos anos, no início do século XX, os “Bailes de Máscaras das Bixas”²² foram se tornando cada vez mais populares, chegando a receber multidões de até 6.000 pessoas, entre as que iam para concorrer nas competições de vestimentas, aquelas que iam para performar livremente seu gênero e/ou sexualidade e aquelas que frequentavam unicamente para assistir ao espetáculo carnavalesco. E, dentre as diferentes pessoas que frequentavam os bailes, estavam celebridades e políticos da época, mas, infelizmente, não existem registros suficientes para citar qualquer nome, visto que frequentar o evento era visto de maneira infame pela sociedade da época.

É notável que a existência desses bailes demonstra os primórdios da formação de uma comunidade LGBTQIAPN+ de forma organizada, mesmo que no início do século XX ainda não se utilizasse tais categorias de gênero e sexualidade. Para Renan Quinalha (2022), diferentes acontecimentos do início do século XX contribuíram para a construção de identidades que desviam normas de gênero e sexualidade as quais posteriormente se uniriam no “movimento gay”. Dentre estes, as guerras, que possibilitaram a formação de vínculos entre pessoas do mesmo sexo em um contexto extremo, as imigrações para o país, além das migrações de pessoas para grandes centros urbanos onde poderiam performar seus desejos de maneira

²² Tradução livre de *Fag/Masquerade Ball*, como os bailes eram referidos em sua época.

anônima.

Como não somos educados com uma história LGBTQIAPN+, somos levados a crer que as práticas de dissidência da norma cis heteronormativa sempre estiveram escondidas. Os Bailes De Máscaras das Bixas mostram o contrário. É evidente que as práticas não eram performadas no meio das praças públicas, mas havia diferentes espaços de sociabilidades dessa natureza, a maioria delas tendo como característica comum a ludicidade, como “os pequenos encontros, muitas vezes clandestinos, dentro das casas; as festas temáticas e bailes carnavalescos; os flertes em território semipúblico de pegação; as casas noturnas escondidas nos guetos das grandes cidades” (QUINHALHA, 2022, p. 19).

Observando essas características da História LGBTQIAPN+, não posso deixar de reconhecer que, mesmo com os avanços sociais alcançados pela comunidade ao longo dos anos, ainda hoje grande parte da clandestinidade dessas sociabilidades se mantém. Lembro-me, inclusive, que o primeiro espaço gay que frequentei na vida foi aos 15 anos, em uma festa em Montes Claros, cidade onde vivia à época, na única boate gay existente até então. Quando conversava com minhas amigas heterossexuais, ninguém sabia da existência do espaço.

Mas, voltando ao Baile de Máscaras das Bixas, sua popularidade cresce no início do século XX e, com isso, começa-se uma perseguição às práticas “depravadas”. Em 1923, o estado de Nova Iorque sanciona a lei que criminaliza as socializações homossexuais, mas os bailes encontram uma forma de resistir, limitando sua realização ao bairro Harlem e associando às organizações de bairro para conseguir o apoio da polícia (LAWRENCE, 2011). A partir de 1931, a perseguição se intensifica e os bailes passam a ser realizados de maneira secreta.

No entanto, os policiais tiveram dificuldade em conter a cultura [dos bailes] quando, após a segunda guerra mundial, muitos homens gays que tinham viajado para Manhattan a caminho da frente de batalha retornaram à cidade. Os policiais responderam intensificando a regulamentação e aumentando exponencialmente os casos de prisões (em que os policiais 'prendiam' homens homossexuais por incitação sexual antes de receberem o seu distintivo). Os organizadores dos bailes *drags*, no entanto, foram impulsionados pela onda de recém-chegados. Em um baile, a revista *Ebony* noticiou em março de 1953 mais de 3.000 competidores e espectadores reunidos no Palácio Rockland do Harlem "para assistir os homens que gostam de se vestir com roupas de mulher desfilando perante os jurados no desfile de moda mais incomum do mundo. (LAWRENCE, 2011, p. 3, tradução nossa²³).

²³ Yet the police struggled to contain the culture when, following the second world war, many gay men who had travelled through Manhattan on their way to the battlefront returned to the city. Officers responded by intensifying their regulation and cases of entrapment (whereby police officers would 'entrap' gay men through sexual solicitation before producing their badge) increased exponentially. Drag ball organisers, however, were bolstered by the wave of new arrivals. At one ball, reported *Ebony* in March 1953, more than 3,000 contestants and spectators gathered in Harlem's Rockland Palace 'to watch the men who like to dress in women's clothing parade before judges in the world's most unusual fashion shows.

Além da perseguição à comunidade homossexual, os embates raciais se intensificavam nos Estados Unidos: a branquitude se mantém no poder perpetuando a segregação da comunidade negra (MORRIS; TREITLER, 2019). Essa, por sua vez, se fortalece como movimento político em luta pelos direitos civis. Apesar da coexistência pacífica entre as “duas raças” nos bailes de *drag queens*, a partir da década de 1960 a segregação racial se intensifica. *Drag queens* e mulheres trans negras e latino-americanas que desejassem ganhar as competições precisavam passar por um processo de branqueamento, escondendo suas características raciais. Por vários anos seguidos, as vencedoras das principais competições de cada baile eram brancas (LAWRENCE, 2011). O documentário *The Queen* (1968) retrata o baile *Miss All-American Camp Beauty Pageant* de 1967 e nele é possível ver uma cena em que a mulher trans negra Crystal LaBeija – que viria a se tornar icônica – indignada com o resultado do concurso por ter perdido para uma mulher trans branca.

Por volta de 1962, bailes promovidos por e para a comunidade *queer* negra foram se tornando cada vez mais populares. Em 1972, Lottie, uma *drag queen* negra do bairro Harlem, convidou Crystal LaBeija, uma das únicas mulheres trans negras a concorrer a um prêmio principal em *balls* promovidos por pessoas brancas em sua época, para promover um baile junto a ela. Crystal concordou, desde que ela tivesse destaque no evento. Cinco anos após sua indignação com a premiação do concurso, LaBeija se tornaria uma das fundadoras da cultura *Ballroom*, pois Lottie a convenceu a criar um grupo de seguidores liderados por Crystal com o nome *House of LaBeija*, sendo criada, assim, a primeira *house* da cultura *Ballroom*.

Referindo-se às glamorosas casas de moda cujo glamour e estilo admiravam, outras *drag queens* negras começaram a formar *drag houses*, ou famílias que, chefiadas por uma mãe e por vezes por um pai, socializavam, cuidavam umas das outras e preparavam-se para os bailes (incluindo os que promoviam e os que frequentavam). (LAWRENCE, 2011, p. 4, tradução nossa²⁴).

As *houses* se tornam, então, um importante elemento constituinte da cultura. Na época, as pessoas dissidentes de gênero e sexualidade eram, em sua maioria, expulsas de casa em decorrência de sua performatividade de gênero e/ou desejo afetivo-sexual. Dessa forma, além de representar a construção de vínculos afetivos e espaço de treinamento para as competições nas *balls*, as *houses* também se tornaram espaço de acolhimento e moradia para essas pessoas. Aqueles que integravam a *house* passavam a viver em um mesmo teto, juntando esforços e recursos para mantê-la. A casa da qual era pertencente se transformava na verdadeira família

²⁴ Referencing the glamorous fashion houses whose glamour and style they admired, other black drag queens started to form drag houses, or families that, headed by a mother and sometimes a father, would socialize, look after one another, and prepare for balls (including ones they would host and ones they would attend).

daquelas pessoas cujo núcleo familiar biológico fora negado.

Talvez seja pretensioso da minha parte estabelecer a criação da primeira *house* em 1972 como o marco fundador da *Ballroom*, visto que não ocupo o papel de historiador. Mas também não é essa a minha intenção no desenvolvimento da narrativa que construo neste trabalho. Para fins didáticos, no entanto, é possível perceber que a criação da *House of LaBeija* representa os primórdios da configuração que caracteriza o movimento cultural. Ora, concordo com Bailey (2013) que a *Ballroom* se caracteriza por três elementos constitutivos: as *houses*, as *balls* e o sistema de gênero próprio. As *balls* são uma herança dos Bailes de Máscaras das Bixas, realizados desde a metade do século XIX. O sistema de gênero pode ter se desenvolvido no decorrer da existência do movimento cultural, mas suponho que já existiam códigos próprios nos bailes que antecedem o surgimento das casas. Dessa forma, a criação da primeira *house* desponta como marco dessa cultura.

As *houses* revolucionaram o sentido de família e de construção de vínculos para a comunidade *queer* negra de Nova Iorque, a qual se encontrava predominantemente no bairro Harlem, na periferia da cidade. Não somente o sistema de gênero próprio da *Ballroom* que subverte normas do cis-tema heteronormativo, mas também as *houses*, uma vez que

Os membros da *Ballroom*, contudo, estabelecem relações familiares que não se baseiam em construções convencionais como o casamento. Em vez disso, empreendem esforços de parceria para criar uma esfera social e comunitária alternativa através de uma reformulação do parentesco. (BAILEY, 2013, p. 89, tradução nossa²⁵).

Bem, se as primeiras *balls* voltadas à comunidade LGBTQIAPN+ negra do Harlem aconteceram por volta de 1962 e Crystal LaBeija funda a primeira *house* em 1972, há uma coincidência histórica que coloca a *Ballroom* em destaque na consolidação da comunidade como movimento político. Além desses bailes, outro importante espaço de sociabilidade da comunidade eram os bares e, segundo Quinalha (2022, p. 77), representavam “o epicentro da vida homossexual e o território por excelência de onde brotava uma comunidade”. No entanto, em diversos estados do país existiam leis que condenavam as práticas homossexuais e diferentes práticas de repressão da comunidade.

Como os bares que acolhiam a comunidade se localizavam em regiões que eram vistas como abandonadas, os guetos, eram os mais violentados pelo poder público, sendo alvo de

²⁵ Ballroom members, however, forge familial relationships that are not based on conventional constructs such as marriage. Instead, they undertake labor of kin to create an alternative social and community sphere through a reformulation of kinship.

diversas ações policiais que prendiam várias pessoas que praticavam a sodomia. É importante ressaltar que o bairro Harlem, berço da *Ballroom* também era alvo dessas repressões. Apesar disso, tais ambientes foram responsáveis pela resistência LGBTQIAPN+ que resultou na organização de um movimento social de luta por direitos civis.

Não por acaso, nesses territórios marcados por abusos é que emergiram os mais marcantes protestos e confrontos com as forças da polícia. Em 1965, em um baile de ano novo promovido pelo Council on Religion and the Homosexual. No ano seguinte, outro episódio na Compton's Cafeteria marcou uma resistência ao mesmo padrão da repressão estatal. Já em 1967, foi a vez do Black Cat Tavern, em Los Angeles, com mais um dos confrontos registrados. Ou seja, estavam em ebulição os bares com a presença cada vez maior e mais aberta de homossexuais, de um lado, e a crescente repressão que essa visibilidade acarretava, de outro. Esses embates ajudaram a catalisar o senso de comunidade e a identificação cada vez mais política de pertencimento a uma minoria oprimida com o imperativo de reagir. (QUINALHA, 2022, p. 78).

O episódio mais emblemático aconteceu em 1969 no bar *Stonewall Inn*, localizado no bairro *Greenwich Village*, em Nova Iorque. O bar era controlado por máfias desde 1966, as quais subornavam a polícia para manter seu funcionamento, mesmo com inúmeras irregularidades, dando liberdade para oprimir quem ali frequentava – em sua maioria homens gays, mulheres lésbicas, bissexuais, *drag queens* e mulheres trans, negros e latino-americanos. Era comum policiais visitarem os bares para receber propinas e realizar batidas para reprimir e prender frequentadores.

Na madrugada de 28 de junho de 1969, mais de duzentas pessoas estavam presentes no bar e a polícia começou a abordá-las agressivamente em mais uma batida. No entanto, “os poucos policiais e viaturas não foram suficientes para a prisão de tanta gente. Foi preciso esperar a chegada de reforço, e foi nesse contexto que eclodiu uma revolta espontânea por parte das pessoas LGBTI+” (QUINALHA, 2022, p. 79). Duas mulheres trans têm destaque nesse episódio, Marsha P. Johnson, mulher trans negra, e Sylvia Rivera. As duas participaram do episódio e se tornaram figuras de extrema importância para o ativismo *queer* nos Estados Unidos. O episódio, conhecido como Revolta de Stonewall, foi seguido de outras rebeliões que deram início ao movimento *Gay Power*, responsável pela consolidação do movimento social de luta pelos direitos LGBTQIAPN+ nos Estados Unidos e, posteriormente, em outros países.

É evidente que tanto a *Ballroom* quanto o movimento LGBTQIAPN+ nos Estados Unidos surgem em um mesmo contexto. Muitas protagonistas da Rebelião de Stonewall, provavelmente também frequentavam as *balls*. Nesse sentido, é importante ressaltar a importância do movimento cultural para a construção da História LGBTQIAPN+.

Se o início das *balls* negras coincide com a intensificação do movimento de defesa dos direitos civis, a formação das *houses* acompanhou o aumento confiança do movimento de libertação gay, que gozou do seu simbólico avanço quando as drag queens ocuparam a linha da frente durante a Rebelião de Stonewall de junho de 1969. (LAWRENCE, 2011, p. 4, tradução nossa²⁶).

Mesmo tendo essa importância ressaltada pela narrativa que construo, a *Ballroom*, desde seu surgimento, é uma cultura que esteve à margem. Sua natureza implica na contestação da norma hegemônica em várias instâncias: é LGBTQIAPN+, negra e latino-americana. Com o aumento no número de *houses* em Nova Iorque no decorrer da década de 1970, e cada uma promovendo uma *ball* anualmente, estes se tornam mais frequentes. Com o passar dos anos, aumentam o número de categorias que compõem os bailes, acompanhando as complexidades do avanço da sociedade. Em 1980, durante a epidemia de HIV/AIDS, a comunidade da *Ballroom* sofreu grandes perdas, mas também foi protagonista dos movimentos ativistas envolvendo a causa.

O produto mais conhecido da *Ballroom*, certamente, é o *voguing*, um estilo de dança criado na cultura e que carrega um forte legado dessa comunidade. Existem diferentes narrativas sobre como surge o estilo, mas é consenso que se trata de uma derivação da prática de *throwing shade*²⁷, na qual *drag queens* trocam ofensas, em uma competição para ver qual delas vence a discussão. Seu desenvolvimento também está diretamente ligado à popularização do *House*, aqui, por sua vez, refiro-me ao gênero musical caracterizado por batidas ritmadas e vocais dramáticos. Reza a lenda que a pioneira na dança foi Paris Dupree, mulher trans icônica na cena *Ballroom* originária.

Desenvolvendo-se do ritual de *drag queens* de lançarem 'sombra', ou sutilmente insultar outra *queen*, o *voguing* emergiu como uma dança distinta das *houses* e depois, inevitavelmente, dos bailes, onde categorias específicas de *voguing* foram eventualmente introduzidas. Tudo começou num clube noturno chamado "Footsteps" na 2nd Avenue e 14th Street", diz David DePino, um influente DJ para a comunidade vogueira. "Paris Dupree estava lá e um monte dessas *queens* negras lançavam sombra umas às outras. Paris tinha uma revista Vogue em sua bolsa, e enquanto dançava tirou-a para fora, abriu-a numa página onde uma modelo posava e depois reproduziu a pose na batida da música. Depois virou para a página seguinte e parou numa pose, novamente no ritmo". A provocação foi devolvida em espécie. "Outra *queen* apareceu e fez outra pose em frente de Paris, e depois Paris foi à frente dela e fez outra pose", acrescenta DePino. "Tudo isto era insulto – elas estavam tentando fazer uma pose mais bonita do que a outra – e isso logo se tornou comum nos bailes. No início

²⁶ If the beginning of the black balls coincided with the intensification of the civil rights movement, the formation of the houses paralleled the increasing confidence of the gay liberation movement, which enjoyed its symbolic breakthrough when drag queens occupied the frontline during the Stonewall rebellion of June 1969.

²⁷ Destilar veneno, em tradução livre. No Pajubá, dialeto utilizado pelas travestis no Brasil, a expressão corresponde a "gongar". No *reality show RuPaul's Drag Race*, a apresentadora sempre realiza o mini desafio *The Library is Open* – a livraria está aberta –, no qual as *drag queens* precisam gongar, isso é, *throw shade*, umas às outras. Vence quem fizer os insultos mais criativos.

chamaram de *posing* e depois, porque começou a partir da revista Vogue, chamaram de "*voguing*". (LAWRENCE, 2011, p. 5, tradução nossa²⁸).

A cultura *Ballroom* se configurou como um importante movimento de resistência de grupos considerados como minoritários pela sociedade, possibilitando formas de re-existência de corpos vistos como abjetos. Mesmo sendo uma subcultura, na década de 1990 a *Ballroom* recebe grande visibilidade midiática por causa de dois produtos de sucesso: o documentário *Paris is Burning* (1990)²⁹ de Jennie Livingston, sucesso de crítica que apresenta o circuito de bailes do final da década de 1980 em Nova Iorque; e a música *Vogue* (1990)³⁰ da cantora Madonna, sucesso de vendas que popularizou o estilo de dança criado pela cultura. Apesar do debate válido sobre a apropriação cultural por parte da diretora, cantora e compositora, a visibilidade momentânea recebida pela *Ballroom* possibilitou sua expansão:

A cena dos bailes também floresceu no período que se seguiu à geração de expectativas das intervenções de Livingston e Madonna. Antes de *Paris is Burning* ser lançado, havia 27 *houses* ativas em Nova Iorque, Christian Marcel LaBeija, avô da *House of LaBeija*, disse ao *Gay City News* em 2003. Um ano depois, eram 70. (LAWRENCE, 2011, p. 9, tradução nossa).³¹

Além disso, a cultura também se expandiu para além dos limites de Nova Iorque e das fronteiras dos Estados Unidos, a partir da visibilidade promovida pelo documentário e pelo sucesso da música. Existe uma ambivalência resultante do movimento feito pela indústria cultural: ao mesmo tempo em que a indústria se apropria de um movimento de resistência protagonizado por pessoas marginalizadas, lucrando em cima desses corpos, a visibilidade promovida por essa apropriação possibilitou a identificação de diversas pessoas que não tinham contato com a cultura, despertando um sentimento de pertencimento.

Há que se destacar a ousadia de Madonna, como artista vinculada a uma grande

²⁸ Growing out of the drag queen ritual of throwing 'shade', or subtly insulting another queen, voguing emerged as a distinctive dance of first the houses and then, inevitably, the balls, where specific voguing categories were eventually introduced. 'It all started at an after hours club called Footsteps on 2nd Avenue and 14th Street,' says David DePino, an influential DJ for the voguing community. 'Paris Dupree was there and a bunch of these black queens were throwing shade at each other. Paris had a Vogue magazine in her bag, and while she was dancing she took it out, opened it up to a page where a model was posing and then stopped in that pose on the beat. Then she turned to the next page and stopped in the new pose, again on the beat.' The provocation was returned in kind. 'Another queen came up and did another pose in front of Paris, and then Paris went in front of her and did another pose,' adds DePino. 'This was all shade—they were trying to make a prettier pose than each other—and it soon caught on at the balls. At first they called it posing and then, because it started from Vogue magazine, they called it voguing.'

²⁹ Trailer disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9SqvD1-0odY>. Acesso em: 13 jan. 2022.

³⁰ Videoclipe disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GuJQSAiODqI>. Acesso em: 13 jan. 2022.

³¹ The ball scene also flourished in the period that followed the expectation raising interventions of Livingston and Madonna. Before *Paris Is Burning* came out, there were 27 active houses in New York, Christian Marcel LaBeija, grandfather of the *House of LaBeija*, told *Gay City News* in 2003. A year later, there were 70.

gravadora, e, por isso, submetida às regras da indústria cultural. A artista, bissexual e integrante da comunidade LGBTQIAPN+, em contato com a *Ballroom*, viu em sua música uma oportunidade de produzir um sucesso comercial inovador, oriundo de uma cultura marginalizada, em meio aos estigmas associados à comunidade pela epidemia da AIDS. O resultado é que a música Vogue foi um dos maiores sucessos de sua carreira e contribuiu para a visibilidade da *Ballroom*. Hoje, a cultura está presente em diversos países ao redor do mundo, mantendo suas tradições e respeito ao contexto de surgimento – como a utilização dos termos específicos em inglês –, mas com adaptações para cada localidade que está inserida.

Ainda atualmente, a *Ballroom* é abordada por diferentes produtos midiáticos mencionados, como a série *Pose* (2018-2021) do canal FX, que dramatiza o contexto das *balls* de Nova Iorque na década de 1980, a relação da comunidade com o início e surto da pandemia de HIV/AIDS, e o *reality show* *Legendary* (2020 –2022) que é uma competição entre *houses* consolidadas na cultura. Mais recentemente, o álbum *Renaissance*, sétimo álbum de estúdio da cantora Beyoncé, repleto de referências sonoras da cultura *Ballroom*. Isso demonstra que, mesmo à margem, a *Ballroom* continua inspirando.

2.2 *Ballroom* aqui dentro

Antes de narrar sobre a configuração da cultura *Ballroom* no Brasil, traço um breve histórico de vidas que desafiaram os padrões do cis-tema heteronormativo no país. Diferentemente do tópico anterior, em que apresentei uma contextualização do movimento cultural que mergulho em meu processo investigativo, aqui me debruçarei mais sobre histórias de figuras marcantes da comunidade LGBTQIAPN+ do que em acontecimentos históricos. Isso se deve, também, pelo apagamento das histórias da comunidade no país, mas é uma escolha consciente de priorizar o papel das subjetividades que construíram nossa História, em especial a memória trans e travesti.

Em meados de 1591, as ruas da capital de uma colônia, invadida há pouco menos de cem anos, São Salvador da Bahia de Todos os Santos – hoje conhecida apenas como Salvador, capital da Bahia –, eram o palco de uma travesti³² congoleza escravizada. Por muito tempo tendo sua identidade de gênero apagada por historiadores, Xica Manicongo tem sua memória

³² O termo travesti representa uma identidade de gênero exclusivamente brasileira que parte de um xingamento que é ressignificado pelas sujeitas trans. Segundo Letícia Nascimento (2021), apesar da identidade travesti ser contemplada no guarda-chuva da transgeneridade, trata-se de uma identidade de sujeitas marginalizadas na sociedade e, portanto, assumir-se enquanto tal se torna um ato político na sociedade brasileira.

resgatada somente no século XXI a partir do trabalho de diferentes pesquisadoras trans.

Coberta com um pano que prendia com o nó para frente, à moda dos *quimbanda* de sua Terra Natal, e apesar de sua condição desumanizada, imposta pelos homens brancos, os candangos, ela andava sobranceira por toda Cidade Baixa, às vezes subindo para a Cidade Alta e voltando, a serviço do seu senhor, ou só passeando, inclusive para encontrar os seus homens. Diz-se que Xica era conhecida por ser muito namoradeira. Mesmo no inferno da escravidão havia frestas, sempre escavadas pela gente negra. (JESUS, 2019, p. 252).

Apesar de sua condição de escravizada, privada de sua humanidade, Xica Manicongo performava sua identidade de gênero nas ruas que hoje compõem Salvador, e incomodava os habitantes de sua época, tendo sido denunciada à Igreja na primeira visita da Inquisição à colônia. “O que se comenta é que Xica, para continuar viva, abriu mão de se vestir como lhe convinha e adotou o estilo de vestimenta tradicional para os homens da época...” (JESUS, 2019, p. 253). Apesar de existirem poucas informações sobre sua vida e tendo sua identidade travesti apagada pela História até este século, é preciso celebrar a memória de Xica Manicongo, talvez a primeira travesti em terras brasileiras. Pois como bem pontua Jaqueline Gomes de Jesus (2019, p. 254), importante intelectual travesti negra brasileira, “Para termos consciência de quem somos precisamos de memória, de ter conhecimento de nossa história, de onde viemos, de que a nossa população lutou, e morreu, para que tivéssemos os mínimos direitos dos quais hoje gozamos”.

Apesar de ser a primeira travesti em terras brasileiras que se tenha conhecimento, não é possível afirmar que Xica Manicongo foi a única de sua época. Estórias como a sua foram apagadas da nossa História, como apresentado exaustivamente em minha narrativa, o que mostra que o trabalho de Jaqueline de Jesus, e tantas outras, é essencial para a comunidade.

Outros movimentos também merecem destaque, como é o caso de João Nyn (2020), indígena potiguar, que em seu livro ficcional “Tybyra: uma tragédia indígena brasileira”, resgata a história de Tibira do Maranhão, indígena tupinambá presa e executada por sodomia em 1614 em São Luís do Maranhão. A primeira autobiografia escrita por uma travesti no Brasil foi publicada somente em 1985 por Lorys Ádreon. “Meu corpo, minha prisão” traz a narrativa de Lorys em sua busca por se tornar uma mulher ao longo de sua vida, livro que muitos críticos – inclusive de movimentos progressistas – analisam como sendo a busca por reproduzir padrões de feminilidade. “O problema, no entanto, está em se valerem desses argumentos não apenas para problematizar a visão de Lorys, mas também para deslegitimar a reivindicação que o seu relato traz, isto é, de ser ela uma mulher” (MOIRA, 2021, p. 170).

As práticas de transformismo³³ que se tem conhecimento na história do Brasil têm suas origens no teatro no Brasil colonial. Em 1780, durante o reinado de dona Maria I em Portugal, foi promulgado um decreto que proibia a presença de mulheres em bastidores, camarins e salas de espetáculo, isso porque na época o teatro era uma atividade vista com infâmia e praticada por pessoas vistas como depravadas (TREVISAN, 2018). Desde então, personagens femininas eram representadas por homens vestidos com roupas, adereços e maquiagens do gênero oposto. Com o passar dos anos, a prática se consolida em terras brasileiras e o travestismo se profissionaliza.

Consagrado no ambiente teatral, a prática profissional do travestismo ocorria num contexto social nada inocente de disseminação da pederastia, que com certeza lhe adicionava conotações não exclusivamente profissionais. Vale lembrar que, já na primeira metade do século XIX, era comum e escandalosa, numa cidade como o Rio de Janeiro, a prática homossexual – sobretudo no baixo comércio, onde imperavam os imigrantes portugueses, que muitas vezes mantinham casos de amor com seus empregados caixeiros. (TREVISAN, 2018, p. 229).

A prática de travestismo, segundo João Silvério Trevisan (2018), resultou em duas modalidades: a profissionalizada e a carnavalesca, sendo essa de caráter unicamente lúdico. Em 1884, a sociedade Ginástica Francesa, no Rio de Janeiro, noticiou que ofereceria trimestralmente um baile travestido, o que remete aos bailes que originaram a *Ballroom* nos Estados Unidos. Tais bailes existiram como tradição de pessoas dissidentes de gênero e sexualidade, mas é importante ressaltar que essa manifestação carnavalesca, até hoje praticada por homens cisgênero ditos heterossexuais nos carnavais do país, configura misoginia, ao ridicularizar aspectos da feminilidade, e transfobia, uma vez que busca ridicularizar uma performatividade de gênero não normativa.

Passando para décadas depois, o Brasil já contava com personagens marcantes dissidentes de gênero e sexualidade. Figura emblemática das noites cariocas da primeira metade do século XX, Madame Satã, apelido de João Francisco dos Santos, fez sucesso trabalhando como travesti em cabarés da Lapa. Apesar de trabalhar travestido com códigos femininos, Madame Satã “só gostava de se travestir artisticamente. No dia a dia, vestia-se como qualquer malandro, com chapéu-panamá, lenço no pescoço e a poderosa navalha no bolso” (TREVISAN, 2018, p. 373). A personagem se tornou conhecida por seus confrontos com a polícia, sendo alvo de prisão diversas vezes. Sua fama fez com que Madame Satã passasse a trabalhar como segurança, protegendo bares e botequins da região da Lapa. “Inimigo declarado da polícia,

³³ Transformista era o termo utilizado para se referir a mulheres trans e travestis no Brasil até o início do século XXI.

defendia bichas, putas e moleques de rua contra as investidas da PM” (TREVISAN, 2018, p. 374). Em suas memórias, Madame Satã relata que uma vez conseguiu fugir da prisão enquanto entretinha policiais com sua performance de Carmen Miranda, figura que era, inclusive, amiga.

A partir do início do século XX, o teatro de revista se torna o palco travesti por excelência, espaço profissional em que essas sujeitas passam a se encontrar e expressar não somente suas identidades de gênero, como também suas expressões artísticas. Décadas depois, explica Trevisan (2018, p. 235): “Em 1980, das seis revistas em cartaz no Rio de Janeiro, quatro eram shows de travestis”. Algumas travestis ganharam notoriedade em sua arte, como é o caso de Rogéria, que em 1980 recebeu o Troféu Mambembe pelo Instituto Nacional de Artes Cênicas (Inacen), consagrando sua carreira de atriz. Rogéria ficou conhecida como a travesti da família brasileira, pois além de protagonizar peças de teatro também era convidada para aparecer em programas televisivos de entrevistas. Falecendo em 2017, a artista teve uma carreira com altos e baixos, mas com presença nacional e internacional, e sua memória foi eternizada em biografia escrita por Marcio Paschoal (2016).

Falando em televisão, a partir de 1970 as travestis começam a aparecer com mais frequência, até mesmo em horários considerados como “de família”. A partir de 1979, travestis participaram de um concurso de dublagens promovido pelo programa Clube do Bolinha nas tardes de sábado, programa de auditório da Rede Bandeirantes que esteve no ar de 1974 a 1994 (TREVISAN, 2018). A presença de travestis nesses espaços, no entanto, acontecia sempre de forma a ridicularizar suas identidades, e elas não alcançaram o sucesso econômico como outras pessoas, cisgênero, que passavam por esses programas. Rogéria, por exemplo, símbolo do movimento no Brasil, enterrada em 2017, até 2019 não possuía lápide com seu nome, uma promessa feita pela Prefeitura do Rio de Janeiro (RICKLY; LIBANIO, 2019).

O teatro e a televisão, de certo modo consagrados à sua maneira, são importantes palcos para a história travesti no Brasil, é vero, mas também o são as “boates gueis” (TREVISAN, 2018). O documentário São Paulo em Hi-Fi (2016), de Lufe Steffen, é um importante registro sobre as noites LGBTQIAPN+ de São Paulo entre as décadas de 1960 a 1980 a partir de relatos de diferentes personalidades que viveram essas noites. Em um período marcado pela repressão da ditadura militar, os bares e boates gueis³⁴ se tornam o espaço de liberdade em que corpos desviantes performavam sua sexualidade e gênero. Nesses espaços, além de músicas e pegações clandestinas, predominavam os shows de performances de travestis que, em sua maioria, utilizavam da dublagem de músicas de artistas femininas. O camarim, portanto, torna-se o

³⁴ Trevisan (2018) usa o termo guei em sua obra como uma forma política de abraçar a expressão gay.

espaço de transformação e ressignificação de performatividades de gênero que desviam da norma, conforme apresentado por Vencato (2005). Pelo que podemos perceber com as narrativas dos Estados Unidos e Brasileira, esses espaços lúdicos e clandestinos são palcos marcantes para a história LGBTQIAPN+.

Em Belo Horizonte, a clandestinidade das práticas desviantes de gênero e sexualidade não foi diferente. Os registros existentes de práticas homoeróticas na cidade são da década de 1940, tempo em que o palco de pegações da cidade era o Parque Municipal, que possuía uma área maior do que os dias de hoje, mesmo com diversas tentativas de “higienizar” o espaço para as elites.

O Parque Municipal servia não apenas aos homens adolescentes e adultos que buscavam aventuras sexuais com mulheres, mas também a homens homossexuais que buscavam aventuras sexuais com outros homens. O ambiente suspeito, o grupo de ‘desviantes’ variado, a aparência reptílica e ambígua do homossexual se reúnem para acentuar a percepção de que o Parque deixa de ser um espaço de lazer para a ‘gente bem’ e passa a ser ocupado, a qualquer hora do dia, por aqueles que perturbam a ordem aparente. (MORANDO, 2012, p. 33).

O Parque Municipal foi palco do episódio conhecido como Crime do Parque, em que na madrugada de 5 dezembro de 1946 foi encontrado o corpo de um homem que fora assassinado. A partir do resgate matérias da imprensa, processos do caso e entrevista com pessoas, Luiz Morando (2012) apresenta como eram as práticas homoeróticas em Belo Horizonte da época e como esse episódio pode ser reconhecido como o primeiro crime de homofobia da cidade. Um nome importante para a história LGBTQIAPN+ da cidade é Cintura Fina, travesti cearense que se mudou para a capital mineira em 1953. Figura conhecida por suas prisões, Cintura Fina foi uma importante travesti que defendeu as pessoas marginalizadas da cidade com unhas, dentes e navalhas (MORANDO, 2020). Sobrevivendo da prostituição, destino ainda muito comum para a maioria das mulheres trans e travestis do país, Cintura Fina sofria perseguição da polícia pelos seus crimes, cometidos, na maioria das vezes, para proteção pessoal e daqueles que defendia. Em 17 de dezembro de 2021, ela recebeu o título de cidadã honorária de Belo Horizonte, homenagem feita 26 anos após sua morte³⁵.

As boates e bares também foram protagonistas das noites LGBTQIAPN+ de Belo Horizonte a partir de 1970. Os relatos, como o de Walkiria La Roche, mostram que a precursora entre as casas noturnas voltadas para o público foi Chica da Silva, que era localizada no bairro Savassi, na esquina da Rua Pernambuco com a Rua dos Inconfidentes (LA ROCHE, 2021). Na

³⁵ Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/cintura-fina-e-reconhecida-como-cidada-honoraria-de-belo-horizonte>. Acesso em 20 out. 2022.

década seguinte, Coisa Azul, na Praça Raul Soares e Coisa Nossa, no bairro Nova Suíssa, cumpriram esse papel. Em 1990, despontam nomes como Troisiemme e Soft, na Savassi, na cena LGBTQIAPN+ noturna. Os anos 2000 já são conhecidos por uma maior quantidade de espaços voltados para a comunidade, como Lurex e Erótica, no bairro São Pedro, Josefine, na Savassi, e Gis, no Barro Preto, este último funcionando até hoje. As performances de mulheres trans, travestis e *drag queens* eram, e ainda são, atrações de muitos dos espaços mencionados. Figuras como Wandera Jones, *drag queen* com mais de 40 anos de carreira artística, e Crystal Lopez, travesti preta de grande importância para a militância LGBTQIAPN+ da cidade, se tornaram estrelas nesses espaços. Crystal Lopez, hoje *Legendary Overall Mother Crystal Barracuda*, conta que na década de 1990 ela e outras amigas performavam a coreografia da música *Vogue* na boate Eros.

As manifestações socioculturais apresentadas neste tópico delinham algumas das práticas que influenciaram o florescimento de uma cena *Ballroom* em Belo Horizonte. Tarefa difícil, no entanto, é precisar como o movimento nasce de fato na cidade. A partir das minhas conversas com as pessoas que conheci nas *balls* desde a minha imersão na cultura, e os inúmeros casos de que tive conhecimento, consegui juntar algumas peças de uma narrativa possível. Em 2013 é inaugurada a Festa Dengue em Belo Horizonte, a primeira festa da cidade que trouxe uma competição de performance e dança, dividida em diferentes categorias, que ficou conhecida como Duelo de Vogue. Fundada por Guilherme Morais, importante artista *queer* da cidade, “A primeira edição gerou tanta repercussão que, após a festa, todos saíram sem entender o que tinha acontecido. Foi, segundo ele [Guilherme Morais], uma verdadeira celebração da diferença e, devido ao sucesso, outras edições foram organizadas” (CRUZ, 2017, p. 43).

Antes de se tornar uma festa, a Dengue foi uma rádio de música *queer*. Segundo Gui Morais, hoje *Overall Father Gui Barracuda*, ele sentia falta da presença de pessoas *queer* em eventos como o Duelo de MCs, competição de rua do cenário *rap* belo-horizontino. A falta dessas pessoas nesses eventos, bem como o formato da competição musical, foi o que inspirou o artista a inaugurar a festa Dengue. Desde a sua primeira edição, a Dengue não cobra a entrada de pessoas trans e *drag queens*, sendo, provavelmente, um dos primeiros eventos da capital mineira a possuir tal política de inclusão. Em 2023, ano em que finalizo a escrita desta dissertação, a Dengue comemora seus dez anos de existência.

O número de edições da Festa Dengue foi aumentando nos anos que seguiram a sua estreia, popularizando o Duelo de Vogue e consolidado a festa como um espaço plural que desviava do padrão de festas cis heteronormativas que eram comuns na comunidade LGBTQIAPN+ da capital mineira. O Duelo de Vogue presente nas edições da festa era

inspirado no formato das batalhas dos Duelos de MCs. No início, existiam categorias estéticas, como *runway*, categorias de *voguing* e até mesmo categorias exclusivas da festa, como o pombagirismo, carregada de brasilidade e com referência das religiões de matriz africana. O pombagirismo, na Dengue, diz respeito a “toda performance de caráter experimental em que pessoas que não tinham técnicas de *vogue*, mas que tinham alguma movimentação, decidiam participar de batalhas” (OLIVEIRA, 2022, *s.p.*) Nos primeiros anos, não havia um júri que decidia as batalhas, mas a competição era decidida pela plateia.

Dentre as pessoas que frequentavam a festa em seus anos iniciais – e até hoje –, estava um trio de dançarinas que vieram a ser conhecidas como *Trio Lipstick*, formado pelas amigas Paula Zaidan, Tetê Moreira e Quel Parreira. O trio se torna, nos anos que se seguiram ao surgimento da Dengue, o principal grupo difusor da palavra e das práticas da *Ballroom* no Brasil. Mas a relação das artistas com a *Ballroom* é anterior ao surgimento da festa. O Trio é fundado em 2011, como forma de monetizar o trabalho de dança das três amigas. Em 2012 elas participaram de uma competição de *Stiletto*, estilo de dança caracterizado pelo uso de salto alto, no antigo programa TV Xuxa, da TV Globo. O trio chegou na final da competição “Batalha no Salto”, que teve entre as pessoas do júri o ícone da *Ballroom* em Nova Iorque, Archie Burnett. As dançarinas perdem a competição, mas são apadrinhadas pelo ícone do *voguing*. Nos dois anos que se seguiram, o Trio viveu no apartamento de Archie em Nova Iorque, aprendendo tudo sobre o *voguing* e a cultura *Ballroom*.

Em 2015, o *Trio Lipstick* promove o *BH Vogue Fever*, a primeira *ball* institucionalizada conforme as regras do movimento cultural que se tenha registro em Belo Horizonte e no Brasil (SANTOS, 2018). A primeira edição do evento foi promovida em parceria com a festa Dengue e contou com a presença do padrinho Archie Burnett. A *ball* foi realizada na festa de encerramento do Festival Cenas Curtas, evento promovido anualmente pelo Grupo Galpão. Nos anos seguintes, edições do Duelo de Vogue da Dengue continuaram a ser promovidas. Em 2017, na edição “Culto de Santa Cher na Terra” foi oficializado o lançamento da primeira *house* de Belo Horizonte, a *House of Puzzle*, fundada pela *Legendary Mother Allseeone Puzzle*. Nos anos seguintes, o *Lipstick* funda a *house* inicialmente chamada de *House of Afrodite* e posteriormente conhecida como *House of Barracuda*, um dos nomes mais reconhecidos da cena *Ballroom* na cidade. Além da realização do *Vogue Fever* anualmente, as dançarinas passaram a oferecer também oficinas de *voguing* pelo país.

Com o passar dos anos, o *BH Vogue Fever* alcança proporções internacionais e passa a receber pessoas convidadas e competidoras da América Latina e dos países referência da cultura *Ballroom* no Hemisfério Norte, como os Estados Unidos e Paris. Torna-se, portanto, “um

evento de porte internacional, colaborando, então, com a divulgação da cena brasileira, e é, sem dúvida, o momento do ano mais esperado e relevante para a cena dos *Ballrooms* no Brasil” (SANTOS, 2018, p. 77). A partir de 2017 Belo Horizonte se consolida como capital nacional do *voguing* (MALTA, 2017) e o *BH Vogue Fever* se torna a maior *ball* da América Latina. O número de *houses* começa a crescer nos anos seguintes e cada uma passou a realizar bailes locais, voltados para a cena de Belo Horizonte e outras cidades de Minas Gerais. A partir desse movimento inaugurado em Belo Horizonte e espalhado para outras geografias do Brasil nos anos que o sucederam, considero que a cultura *Ballroom* é inaugurada em território nacional. Em 2022, o *BH Vogue Fever* realizou sua oitava edição³⁶ em terras mineiras, após duas edições promovidas em formato remoto em decorrência das medidas de isolamento social durante a pandemia de Covid-19. Além da grande *ball* de encerramento, o evento também conta com *workshops* de performance e *voguing*, ministrados por grandes nomes da cultura.

Ressalto que o que denomino de inauguração da *Ballroom* em terras brasileiras não significa o surgimento das práticas de bailes e competições realizadas por pessoas que desviam das normas de gênero e sexualidade. Trata-se, no entanto, de uma importação e adaptação das práticas que nascem em Nova Iorque na segunda metade do século XX que se expandiu pelo mundo, visto que a *Ballroom*, enquanto movimento institucionalizado, possui as próprias regras. Nesse sentido, a escolha de delimitar o período de 2013 a 2015, a partir da Festa Dengue e do *BH Vogue Fever*, como nascimento da cena em Belo Horizonte se deve ao fato dessas práticas passarem a ser nomeadas como cultura *Ballroom*.

O movimento em terras brasileiras é dividido em duas cenas, uma internacional e outra local. A cena internacional, conhecida como *mainstream*, segue estritamente os padrões performativos do contexto em que a cultura surgiu, Nova Iorque. A cena *mainstream* é representada nos produtos midiáticos já mencionados, como o *reality show* *Legendary*. Exemplo de manifestações dessa cena é o *BH Vogue Fever*. Já a cena local, conhecida como *kiki*, diz respeito a práticas performativas e padrões próprios de um contexto geográfico, no caso desta pesquisa, Belo Horizonte. Dentro dessa especificidade, as *houses* da cidade realizam bailes periódicos voltados para as pessoas que compõem a cultura, bem como públicos interessados, na cidade, perpetuando as práticas culturais da comunidade.

A partir de 2018 a cena *kiki* de Belo Horizonte vai se consolidando, principalmente a partir da realização da *Kiki Ball* Pão de Queijo. Além da realização de *balls* periódicas, as pessoas da *Ballroom* de Belo Horizonte passaram a se reunir semanalmente no Centro de

³⁶ Mais informações disponíveis em: https://www.instagram.com/p/Cg48G4EOgFi/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 20 out. 2022.

Referência da Juventude (CRJ), espaço da Prefeitura de BH para a ocupação e manifestação cultural da juventude da cidade, para treinar as categorias para competir nas *balls*. É a partir disso que surge o coletivo *MG Ballroom*, responsável pela divulgação das práticas da cultura na cidade e, posteriormente, em todo o estado. Belo Horizonte possui atualmente cinco *houses* aqui fundadas: *House of Barracuda*³⁷, *House of Puzzle*³⁸, *House of Capiva*³⁹, Casa de Azeviches⁴⁰ e *House of Dubeco*⁴¹. Além disso, também existem “filiais” de *houses* de outras cidades e estados, que, no contexto da cultura, são denominadas de capítulo. Existem atualmente sete capítulos de *houses* em Belo Horizonte: *House of Avalanx* (originalmente de São Paulo), Casa de Bejas⁴² (original de Araxá – MG), *House of Cabal*⁴³ (original do Rio de Janeiro), *House of Império*⁴⁴ (original de São Paulo), *House of Juicy Couture*⁴⁵ (original de Los Angeles), Casa de Cosmos⁴⁶ (original do Rio de Janeiro), *House of Dengo*⁴⁷ (original de São Paulo) e a *House of La Raia*⁴⁸ (original de São Paulo). As *houses*, bem como participantes individuais da cultura, conhecidos como 007, promovem diversas *balls* temáticas ao longo do ano, além de outras dinâmicas próprias das quais este trabalho busca se debruçar.

Assim como acontece em outros países, a cultura *Ballroom* também é representada em produtos midiáticos brasileiros. Exemplo disso é a música *Vogue do Gueto*, de Karol Conka, que traz referências à cultura *Ballroom* e ao *voguing* na letra e no videoclipe: “Corpos ocupando espaços / Todos escutando passos / Movimentando os braços / Formando laços, ritmos e traços” (CONKA, 2018). Em janeiro de 2022, o Mercado Livre lançou a campanha “Passos para a Visibilidade”, que contou com um filme produzido e protagonizado por pessoas trans que compõem a cena *Ballroom* no Brasil. O filme conta com um manifesto pela visibilidade trans, escrito por Luh Maza, mulher trans negra que também é responsável por roteirizar a peça, e uma performance de *voguing* coreografada por Zaila Barbosa, que integra a *House of Zion*, original de São Paulo, e performada por um elenco de pessoas trans da comunidade (CONTADO, 2022).

³⁷ Disponível em: https://www.instagram.com/houseofbarracuda_/. Acesso em: 6 abr. 2023.

³⁸ Disponível em: <https://www.instagram.com/houseofpuzzle/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

³⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/capivahouse/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/preciosacasazeviche/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/houseofdubeco/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴² Disponível em: <https://www.instagram.com/casadebejas/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴³ Disponível em: <https://www.instagram.com/house.of.cabal/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/thehouseofimperio/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴⁵ A *House of Juicy Couture* foi a única *kiki house* a participar do *reality show* *Legendary*, sendo uma das integrantes da terceira temporada. O perfil da *house* está disponível em: <https://www.instagram.com/houseofjuicybrazil/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/casadecosmos/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/houseofdengo/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.instagram.com/houseoflariaia/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

A música *Etérea*, de Criolo (2019), que exalta a existência de identidades de corpos não normativos, tem em seu clipe a presença de nomes da cultura *Ballroom*, como, por exemplo, Ákira Avalanx, *mother* da *House of Avalanx*, que possui capítulo em Belo Horizonte. O clipe concorreu a diversos prêmios e foi exibido na exposição "*Elements of Vogue: a case study of radical performance*" do Museo Universitario del Chopo (Cidade do México), curada pela Filmoteca da Universidade Nacional do México. O clipe de *Café Preto*, de Davi Sabbag (2021), traz depoimentos de pessoas da *Ballroom* falando sobre as dificuldades de lidar com o próprio corpo. E o videoclipe de *Rasga*, da cantora Urias (2019), é a representação de uma *ball*, contando com uma performance de *voguing* da artista.

Compreendo que o contexto da cena *kiki* representa a manifestação da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte em sua essência, para além de representações midiáticas e populares. Dessa forma, a escolha em se debruçar nesse contexto em minha investigação busca identificar quais são os aspectos que caracterizam a cultura na capital mineira para além das práticas importadas pelo cenário internacional.

2.3 *Ballroom* na encruzilhada

Ao nos debruçarmos sobre as histórias e estórias que compõem o legado da cultura *Ballroom* no Brasil e no mundo, alguns elementos importantes para a análise se tornam evidentes. Por ser um movimento cultural protagonizado por pessoas que desviam das normas de gênero, sexualidade, raça e classe, a *Ballroom* não somente esteve sempre à margem, como também existe e resiste na encruzilhada. Cruzando fronteiras, atravessando barreiras e misturando diferentes costumes e crenças, esses corpos desviantes são alvo – em muitas vezes no sentido bélico da palavra – de opressões estruturais.

Em outras palavras, a encruzilhada pode ser compreendida como interseccionalidade, conceito e aporte analítico que possibilita um olhar mais complexo sobre as marcas que atravessam os corpos da *Ballroom*. Herança das pensadoras e ativistas do movimento feminista negro, a interseccionalidade tem se tornado comum, apesar de ainda não ser uma forma de pensamento hegemônica, nos estudos em Ciências Humanas e Sociais. Por muitas vezes utilizada de maneira leviana como um “termo da moda” (DAVIS, 2008), o pensamento interseccional traz importantes contribuições para a produção de conhecimento. Em linhas gerais,

A interseccionalidade investiga como as relações interseccionais de poder influenciam

as relações sociais em sociedades marcadas pela diversidade, bem como as experiências individuais na vida cotidiana. Como ferramenta analítica, a interseccionalidade considera que as categorias de raça, classe, gênero, orientação sexual, nacionalidade, capacidade, etnia e faixa etária – entre outras, são inter-relacionadas e moldam-se mutuamente. A interseccionalidade é uma forma de entender e explicar a complexidade do mundo, das pessoas e das experiências humanas. (COLLINS; BILGE, 2021, p. 15-16).

O termo, como é conhecido hoje, foi cunhado por Kimberlé Crenshaw em 1989 para demonstrar as opressões cruzadas enfrentadas pelas mulheres negras na busca por emprego nos Estados Unidos, ressaltando o seu lugar de marginalidade nas categorias de gênero, raça e classe (CORRÊA, 2020). Crenshaw utiliza a metáfora da encruzilhada de avenidas identitárias onde os corpos atravessados por mais de uma matriz de opressão podem sofrer mais danos. Nessa metáfora, quem ocupa o centro de um cruzamento com mais vias tem mais propensão de ser atropelado.

O pensamento interseccional, portanto, diz respeito à compreensão de que diferentes categorias identitárias atravessam alguns corpos mais que outros, o que determina a marginalidade dos que desviam em relação a outros que se encaixam na norma hegemônica branca, masculina, heterossexual, cisgênero, magra e sem deficiências.

Kimberlé Crenshaw cunhou o termo *interseccionalidade* em 1989, considerando que as discriminações racistas e sexistas constituem posições sociais que não podem ser reduzidas à simples adição de desigualdades porque estas categorias funcionam em conjunto numa dinâmica complexa, num emaranhado de desafios que um indivíduo ou um grupo enfrentam na vida cotidiana. (CORRÊA, 2020, p. 825, grifo da autora, tradução nossa).⁴⁹

Apesar de seu crédito por cunhar o termo, Crenshaw reconhece que ele parte de uma longa tradição de estudos do pensamento feminista negro, visto que diversas mulheres feministas ao redor do mundo já utilizavam conceitos e reflexões semelhantes a partir de suas vivências, sem utilizar de fato o termo interseccionalidade. A elaboração do pensamento interseccional começa a se delinear no seio do ativismo social a partir da década de 1970, quando mulheres negras, chicanas, asiático-americanas e indígenas “expressaram suas ideias em panfletos políticos, poesias, ensaios, coletâneas, arte e outras formas criativas dentro dos movimentos sociais e se envolveram em iniciativas comunitárias locais, desenvolvendo, ao longo do tempo, sensibilidades interseccionais” (COLLINS; BILGE, 2021, p. 91). Ativismo

⁴⁹ Kimberlé Crenshaw coined the term *intersectionality* in 1989, considering that racist and sexist discriminations constitute social positions which cannot be reduced to the simple addition of inequalities because these categories function together in complex dynamics, in an entanglement of challenges that an individual or group face in everyday life

social e político, aliás, não se separa da produção de conhecimento acadêmico e o desenvolvimento da interseccionalidade evidencia esse movimento, uma vez que pode ser compreendida como investigação e práxis crítica.

Dentre as pensadoras que já desenvolviam o pensamento interseccional antes da criação do termo, destaca-se Gloria Anzaldúa (1987), conhecida por sua identidade *chicana*, sendo descendente de mexicanos exilados que se estabeleceram no sul dos Estados Unidos. Anzaldúa escreve a partir de seu lugar como mulher lésbica que cresceu em uma cultura que não é nem mexicana nem dos brancos⁵⁰. Assim, ela escreve sobre as implicações de se crescer em uma confluência de culturas conflitantes entre si:

Como todas as pessoas, percebemos a versão da realidade que a nossa cultura comunica. Como outros que têm ou vivem em mais do que uma cultura, recebemos múltiplas mensagens, muitas vezes opostas. A junção de dois quadros de referência auto consistentes, mas habitualmente incompatíveis, provoca *un choque*, uma colisão cultural. (ANZALDÚA, 1987, p. 78, tradução nossa⁵¹).

Dessa forma, tendo se desenvolvido com influências de uma cultura pautada pela figura superior do *macho*, na qual a mulher ocupa uma das últimas posições na hierarquia do respeito, e outra pautada na superioridade da branquitude e da raça dos anglos acima de quaisquer outros povos, a *mestiza*⁵² vive entre fronteiras, sendo sua luta descobrir a própria identidade em meio ao que lhe foi imposto em toda a vida. As fronteiras, para Anzaldúa (1987, n.p., tradução nossa), “estão fisicamente presentes onde quer que duas ou mais culturas se aproximem, onde pessoas de raças diferentes ocupam o mesmo território, onde as classes subalterna, baixa, média e alta se tocam, onde o espaço entre dois indivíduos se estreita com intimidade”⁵³.

A *mestiza*, portanto, precisa passar por um processo de tolerância à ambiguidade para conseguir destruir os muros presentes em sua mente e superar os binarismos impostos pelas culturas dominantes e, só assim, apreciar a própria imagem. Compreende-se, portanto, as fronteiras como o atravessamento das opressões nos corpos tidos como desviantes pela norma

⁵⁰ A cultura branca para Anzaldúa (1987) diz respeito à dominante nos Estados Unidos da América, também denominada por ela como cultura dos anglos, aquela considerada como norma no contexto em que vivia.

⁵¹ Like all people, we perceive the version of reality that our culture communicates. Like others having or living in more than one culture, we get multiple, often opposing messages. The coming together of two self-consistent but habitually incompatible frames of reference causes *un choque*, a cultural collision.

⁵² Em sua obra, Anzaldúa (1987) escreve usando a linguagem de sua cultura *Chicana*, a qual mistura elementos do inglês, espanhol castelhano, dialeto do norte do México, Tex-Mex – dialeto dos mexicanos que vivem no Texas – e Náuatle – idioma de origem asteca. Ela assume que essa mistura reflete sua própria identidade. Assim, optei por manter o termo *mestiza* (mestiça) na grafia original da autora.

⁵³ In fact, the Borderlands are physically present wherever two or more cultures edge each other, where people of differ em races occupy the same territory, where under, lower, middle and upper classes touch, where the space between two individuals shrinks with intimacy.

dominante de uma sociedade marcada pela confluência de culturas distintas. Além de chicana, Anzaldúa se reconhecia como *queer* que, em sua definição, representa “o espelho que reflete o medo da tribo heterossexual: ser diferente, ser outro e, portanto, menor, portanto, sub-humano, in-humano, não-humano” (ANZALDÚA, 1987, p. 18, tradução nossa)⁵⁴. Dessa forma, o processo de tolerância da ambiguidade defendido pela teórica implica, de certa forma, no estilhaçar do espelho internalizado dos medos de uma sociedade dominada pela norma branca, masculina, heterossexual, cisgênero, magra e sem deficiências.

Laura Guimarães Corrêa (2020) defende que o uso do conceito de interseccionalidade é um dos grandes desafios para os estudos culturais nos anos 2020, visto que a preocupação com as opressões sociais sempre foi uma preocupação desses estudos, mas, normalmente, apresentando-as como categorias separadas. A interseccionalidade possibilita um olhar mais complexo acerca da cultura, visto que esta é marcada pelos diferentes tipos de relações de poder resultantes de cruzamentos identitários. Assim, também se torna um desafio para a Comunicação trazer o olhar interseccional para seus estudos, uma vez que os processos comunicativos constituem as práticas socioculturais e vice-versa (FRANÇA *et al*, 2014).

Muitos estudos do campo da Comunicação têm investido nessa empreitada ao se debruçar sobre diferentes objetos, como Laura Guimarães Corrêa (2020). Fernanda Carrera (2021) aproxima a interseccionalidade como ferramenta metodológica às investigações comunicacionais ao desenvolver o método da roleta interseccional, cujo objetivo “não é compreender as interseções que compõem o sujeito, mas identificar aquelas que são mobilizadas, pelo sujeito, seus interlocutores, audiência ou aqueles que o acionam na construção dos enunciados e que deixam marcas no discurso” (CARRERA, 2021, p. 12). Ampliando as possibilidades analíticas do método, Pablo Moreno Fernandes (2022) propõe uma análise semiótica interseccional, unindo a roleta interseccional à semiótica peirceana, para investigar a representação da negritude em peças publicitárias com discursos promotores do consumo. Ao identificar os aspectos interseccionais da cultura *Ballroom* e adotar o pensamento em minha investigação, busco também contribuir com o avanço dos estudos comunicacionais que o abordam.

Dentre os diversos marcadores dos corpos protagonistas da *Ballroom*, é preciso debruçar sobre as questões que envolvem o gênero e a sexualidade. Todos estamos inseridos em uma cultura dominante, ou hegemônica, na qual construímos nossas crenças, bem como os sentidos que atribuímos às coisas do mundo. A *Ballroom* é uma cultura que possui suas dinâmicas

⁵⁴ The queer are the mirror reflecting the heterosexual tribe's fear: being different, being other and therefore lesser, therefore sub-human, in-human, non-human.

próprias, mas também está inserida em um contexto cultural dominante. Suas práticas, no entanto, subvertem alguns aspectos dessa norma hegemônica. Para Adrienne Rich (2019), essa lógica dominante pode ser compreendida como heterossexualidade compulsória, visto que “precisa ser reconhecida e estudada como uma *instituição política* – inclusive, ou especialmente, por aqueles indivíduos que sentem ser, em sua experiência pessoal, os percussores de uma nova relação social entre os sexos” (RICH, 2019, p. 42).

Judith Butler (2017; 2019), numa perspectiva similar, define a heterossexualidade compulsória como a matriz na qual estamos inseridos, que naturaliza uma visão binária do sexo, gênero e desejo

A instituição de uma heterossexualidade compulsória e naturalizada exige e regula o gênero como uma relação binária em que o termo masculino diferencia-se do termo feminino, realizando-se essa diferenciação por meio das práticas do desejo heterossexual. O ato de diferenciar os dois momentos oposicionais da estrutura binária resulta numa consolidação de cada um de seus termos, da coerência interna respectiva do sexo, do gênero e do desejo (BUTLER, 2017, p. 53).

Nesse sentido, os corpos, desde antes de nascerem, são controlados pelas lógicas binárias da matriz da heterossexualidade compulsória, as quais são pautadas por uma dinâmica de continuidade entre o sexo biológico, gênero e desejo afetivo-sexual. Naturaliza-se, dentro dessa ótica, a crença de que o gênero é definido pelo sexo biológico e, atendendo a interesses reprodutivos, é considerado como norma ter desejos pelo sexo oposto. Nessa lógica binária, os corpos que desviam são considerados abjetos e são marginalizados em diferentes graus.

Existe uma sedimentação das normas de gênero que produz o fenômeno peculiar do sexo natural, ou da mulher de verdade, ou qualquer outra ficção social que se faça presente e seja convincente; essa sedimentação tem produzido, ao longo do tempo, um conjunto de estilos corporais que, de maneira reificada, são apresentados como configuração natural dos corpos, divididos em sexos que se relacionam de maneira binária. (BUTLER, 2019, p. 220).

Butler discorre, portanto, que não existe uma “verdade do gênero”, apesar da crença naturalizada. O gênero se materializa em repetições de atos performativos construídos socialmente que definem a compreensão do que se entende como masculinidade e feminilidade. Tais atos performativos criam uma ilusão do que é visto enquanto um homem ou uma mulher, uma vez que se insere na lógica binária da heteronormatividade. Se os gêneros, portanto, se constroem a partir da repetição de atos estilizados, “as possibilidades de transformação dos gêneros estão na relação arbitrária desses atos, na possibilidade de um padrão diferente de repetição, na quebra ou subversão da repetição do estilo mobilizado” (BUTLER, 2019, p. 214).

Apesar de diferentes autoras do feminismo definirem o conceito como heterossexualidade compulsória, tendo em vista seus contextos, opto em meu trabalho utilizar a partir de agora a grafia cisheterossexualidade compulsória, conforme defendida por teóricas do transfeminismo. O transfeminismo “implica pensar o feminismo a partir das experiências de travestis e mulheres trans” (NASCIMENTO, 2021, p. 71). Essa grafia acrescenta à noção da heterossexualidade compulsória o fato de que a norma também se constrói como proteção dos privilégios da cisgeneridade, colocando corpos trans à margem da margem.

Conforme apresentado, muitas das práticas que caracterizam a cultura *Ballroom* subvertem a lógica da cisheterossexualidade compulsória através de atos performáticos, competições ritualizadas e formação de laços de parentescos. Além do fato de as pessoas que a compõem serem consideradas dissidentes de gênero e sexualidade, mulheres e homens trans que se identificam com diferentes identidades, gays, lésbicas, bissexuais, entre outros corpos, as *houses* criam laços afetivos que se assemelham a relações familiares, mas que são construídas por laços afetivos e não biológicos.

Paul Preciado (2020) discorre sobre o lugar dos corpos considerados abjetos como a travessia, sendo essa uma manifestação de que o antigo regime sexual da diferença se encontra em declínio. Para o autor, o mundo é regido por um regime de controle dos corpos pautado na reprodução sexual, “que privilegia as práticas sexuais reprodutivas como uma estratégia de gestão da população, da reprodução da força de trabalho, mas também da reprodução da população consumidora. É o capital e não a vida que se reproduz” (PRECIADO, 2020, p. 28). Assim, os corpos que não se reproduzem nas lógicas binárias da sociedade não trazem benefícios para a lógica do capital.

O autor parte de sua própria experiência de transição de mulher cis lésbica para homem trans, identidade que só foi assumida para que pudesse ser reconhecido como ser humano pelos sistemas burocráticos, para discorrer sobre o lugar que ele chama de travessia. Para o autor, a travessia é um constante estado de transição, um lugar não reconhecido pelo regime da diferença sexual, uma vez que se trata do vestígio de seu declínio. Um lugar que atravessa fronteiras, de incertezas, que reside na encruzilhada, que “é o único lugar que existe” (PRECIADO, 2020, p. 30), visto que não existem margens opostas ou binarismos.

Gloria Anzaldúa (1987) discorre sobre o lugar da fronteira a partir de sua experiência como *chicana* lésbica no sul dos Estados Unidos, ao passo que Paul Preciado (2020) fala da travessia a partir de sua experiência transgressora de gênero em uma escala global. Apesar das diferenças contextuais, tanto a perspectiva da fronteira quanto da travessia falam de um mesmo atravessamento de identidades, isto é, das interseccionalidades e sua influência sobre os corpos.

No que diz respeito aos aspectos referentes à raça, a História é marcada pela crueldade com os corpos negros. A herança infame do colonialismo, responsável por escravizar incontáveis vidas negras, resultou na marginalização de pessoas negras ao redor do mundo. O racismo se transforma numa marca das sociedades ocidentais e se manifesta não apenas na produção simbólica, mas também se materializa na realidade financeira de muitas sujeitas e sujeitos. Com uma história marcada por violências, as pessoas negras sobrevivem sendo vítimas do que Kilomba (2021) define como trauma colonial.

Parece, portanto, que o trauma de pessoas *negras* provém não apenas de eventos de base familiar, como a psicanálise argumenta, mas sim do traumatizante contato com a violenta barbaridade do mundo *branco*, que é a irracionalidade do racismo que nos coloca sempre como a/o “*Outra/o*”, como diferente, como incompatível, como estranha/o e incomum (KILOMBA, 2021, p. 40, grifo da autora).

Esse reflexo do racismo é, como apresentado, o propulsor do surgimento da cultura *Ballroom*, uma vez que o movimento surge a partir da segregação racial enfrentada pelas mulheres trans e *drag queens* negras dentro da própria comunidade de pessoas que desviavam dos padrões de gênero e sexualidade. No Brasil os corpos da cultura *Ballroom* também são marcados pelas encruzilhadas apresentadas neste tópico. Nesta pesquisa, portanto, busco apreender como essas encruzilhadas se manifestam nos corpos que compõem a cultura em Belo Horizonte

3 CAPÍTULO II – OS SENTIDOS DA INTERAÇÃO – OS SENTIDOS EM INTERAÇÃO

*Quem acolhe é acolhido
Quem é acolhido acolhe
Chama os aliados
Chama, chama, você pode
Vamo fortalecer*

Danna Lisboa e Alice Guél, 2020

O ser humano, animal simbólico, está em constante interação com o mundo à sua volta. Seja com os objetos ou com outros seres humanos, de forma mediada ou face a face, é a partir da interação que aprendemos os sentidos que nos levam a agir. Nem toda interação, no entanto, é comunicativa, mas as frases anteriores já dão algumas pistas de sua especificidade: a produção e circulação de sentidos entre pessoas interlocutoras que se localizam em um contexto, de forma mediada ou não. Antes de me aprofundar nos aspectos teórico-conceituais das interações comunicativas, peço licença para apresentar um breve relato do meu processo de pesquisa que nos ajudará na compreensão dos objetos aqui abordados.

Retornemos a maio de 2022, durante a minha imersão no universo da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte, poucos meses após o retorno completo das atividades presenciais na cidade em decorrência das medidas de isolamento social da pandemia de Covid-19, com uma sede de viver a cidade. Enquanto aguardava a abertura da portaria para uma *ball* promovida por uma *house*, que já estava há um bom tempo em atraso, fui convidado por uma mulher, que também aguardava, a tomar uma cerveja e “jogar conversa fora” em um bar ao lado. Sentamo-nos em uma clássica mesa amarela de plástico na calçada do bar, imagem típica da cenografia da capital mineira, nos apresentamos e dividimos uma cerveja.

Como um ávido colecionador de histórias, logo me interessei em escutar suas narrativas sobre a vida e trajetória na *Ballroom*. Em meio aos inúmeros casos, sonhos e risadas, não pude deixar de perceber como ela estava feliz em contar sobre sua vida para alguém que acabara de conhecer, e como aquela interação também me alegrou. Ela me contou sobre como viver a *Ballroom* é importante em várias esferas de sua vida, mas, principalmente, pelos vínculos que ela conseguiu criar com outras pessoas iguais a ela. Durante a nossa conversa não pude deixar de reparar olhares inquisidores de transeuntes que atravessavam a calçada do bar e o viam repleto de *drag queens*, travestis e pessoas trans com vestimentas e maquiagens extravagantes. Finalizamos a nossa cerveja, pagamos e fomos para nossas respectivas filas na portaria da casa de festas em que aconteceria a *ball*, eu na fila do público e ela na fila de quem iria performar.

Naquela noite eu torci por ela nas categorias em que desfilou.

3.1 As interações da comunicação

A compreensão dos processos comunicativos como práticas de interação social tem suas origens na filosofia do Pragmatismo, corrente que se origina nas contribuições de Charles S. Peirce, William James e John Dewey. Segundo Thamy Progrebinschi (2005), inicialmente cunhado por Peirce em dois artigos publicados entre 1877 e 1878, o Pragmatismo surge como uma teoria para determinar significados, pautada pela importância do método científico. No entanto, a partir das aplicações de seus postulados por meio de trabalhos de James e Dewey, a teoria foi sendo ampliada em seu escopo e desdobramentos. “Se em Peirce ele parecia ser filosoficamente apenas uma teoria da significação, a partir de James e Dewey o pragmatismo começa a assumir também a forma de uma teoria da verdade” (PROGREBINSCHI, 2005, p. 24), ou, em outra tentativa de defini-la, uma filosofia da ação.

A partir da contribuição de seus teóricos fundadores, o Pragmatismo é conhecido por três características: o antifundacionalismo; o consequencialismo e o contextualismo. O antifundacionalismo diz respeito a uma permanente crítica à ideia de verdades pré-estabelecidas, a recusa da ideia da certeza, de conceitos filosóficos absolutos e de quaisquer fundações sobre o pensamento. No entanto, o antifundacionalismo não diz respeito a uma negação total da verdade, mas compreendê-la como um conceito em constante construção e transformação, e à ciência não cabe a investigação para constatar verdades.

O consequencialismo, também conhecido como instrumentalismo, diz respeito à máxima pragmatista de que os significados se constituem na ação, tendo em vista suas consequências para o futuro. Apesar de que a “referência ao passado não é um dever para o pragmatista” (PROGREBINSCHI, 2005, p. 38), o consequencialismo implica a compreensão de que as ações do presente são resultado de um passado e possuem consequências no futuro. Já o contextualismo representa a importância de se compreender o contexto no desenvolvimento do pensamento, o qual se realiza na ação. Essa característica implica em compreender que toda ação – assim como todo pensamento – está localizado num contexto cultural, caracterizado por um corpo de crenças políticas, religiosas, científicas, entre outras.

A este corpo de crenças, o pragmatismo chama de experiência. E a experiência é o conceito-chave para que se possa compreender a ideia de contexto; aliás, em termos gerais, pode-se dizer que a experiência é o mais abrangente dos contextos. Associado ao conceito de experiência está outro de extrema relevância para o pragmatismo, qual seja o conceito de prática. A prática é o principal elemento constitutivo da experiência;

além de ser um conceito presente no seio do antifundacionalismo e do consequencialismo pragmatista, como vimos, o é também – e principalmente – de seu contextualismo. (PROGREBINSCHI, 2005, p. 49).

O desenvolvimento do pensamento pragmatista trouxe várias contribuições para o pensamento filosófico, especialmente ao refutar os dualismos do pensamento cartesiano, mas também influenciou no desenvolvimento da teoria social. O Interacionismo Simbólico, a partir da Escola de Chicago, inspirou-se na filosofia pragmatista e trouxe suas ideias para a teoria social a partir da influência de Dewey na contribuição de George H. Mead. Conforme Hans Joas (1999), o conceito de ação elaborado pelos pragmatistas foi de grande relevância para os interacionistas simbólicos elaborarem a sociologia, bem como o próprio pragmatismo, enquanto empiria.

No que diz respeito à herança de Mead, Vera França e Paula Simões (2014) ressaltam que a compreensão que o autor trouxe a respeito da constituição do eu social contribuiu com a redução de uma dicotomia entre o ser humano e a sociedade. Para o autor, o indivíduo se constitui a partir de diferentes dimensões que interagem entre si: cada um possui uma personalidade social, que representa o *self*, formada pelas características mais individuais (o eu-mesmo) e a internalização do outro generalizado (o *mim*). Nesse sentido, o *self* se constitui a partir da constante interação do indivíduo com a sociedade. Mead ainda defende que as interações sociais são ações reciprocamente referenciada entre pessoas e é a sucessão de interações que constituem a vida social, “Não cabe, portanto, pensar indivíduo e sociedade como duas entidades separadas: o indivíduo se constitui em sociedade e esta é construída pelo conjunto de interações entre os indivíduos” (FRANÇA; SIMÕES, 2014, p. 169).

Essa dinâmica de interação entre pessoa e sociedade é um processo realizado através da linguagem, isto é, da comunicação. França e Simões (2014), ainda se referindo à obra de Mead, ressaltam a importância do conceito de gesto significante para a compreensão dos processos comunicativas. O gesto significante diz respeito ao uso da linguagem por indivíduos, no qual partir dele “um indivíduo afeta o outro na interação que estabelecem, ao mesmo tempo que se vê afetado nesse processo, coloca-se no lugar do outro, tenta antecipar a conduta dele e pode transformar a sua própria atuação” (FRANÇA; SIMÕES, 2014, p. 170). O que marca as interações comunicativas, portanto, é a produção simbólica entre pessoas.

Falar em interação comunicativa, então, implica compreender que a comunicação tem uma dimensão prática; que ela acontece ligando dois ou mais indivíduos (tornados ali “um para o outro”); que essa ação conjunta se faz por meio da linguagem, permitindo-lhes estabelecer um terreno comum, um entre-nós, uma mútua referência (FRANÇA; SIMÕES, 2014, p. 171).

Dentre os teóricos enquadrados no interacionismo simbólico, este trabalho se concentra na contribuição de Erving Goffman. Tendo realizado sua formação na Escola de Chicago, Goffman é conhecido por seus estudos da microssociologia das interações face a face. Por vezes criticado por não abordar as questões referentes à organização da vida social e à estrutura da sociedade, questões tidas como primordiais ao pensamento social da época, o sociólogo afirma que o seu trabalho aborda aquelas questões tidas como secundárias pela teoria social: o dia a dia dos sujeitos sociais. Para Goffman (2014, p. 27-28), a interação “pode ser definida, em linhas gerais, como a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, quando em presença física imediata”. Para o autor, inspirando-se na metáfora do teatro, as pessoas quando em interação umas com as outras estariam representando papéis, realizando uma performance, a fim de influenciar a percepção que as outras têm de si, abordagem conhecida como a representação teatral do eu.

Nessa perspectiva, Goffman traz diferentes conceitos que se portam como operadores analíticos, dos quais destaco alguns que embasam a leitura do objeto empírico desta pesquisa. O palco diz respeito ao local, não necessariamente um espaço físico, em que acontece a interação principal. Ao mesmo tempo, o trabalho de palco, para o sociólogo, diz respeito ao momento em que as pessoas performam os seus papéis na interação principal, isto é, na realização dramática. O contrário do palco, portanto, são os bastidores, isto é, o momento em que os indivíduos se preparam para “entrar em cena”.

Outra contribuição importante da perspectiva da representação teatral de Goffman diz respeito a sua noção de fachada. A fachada “é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação” (GOFFMAN, 2014, p. 34). Nela, encontram-se como divisão dois equipamentos expressivos distintos: o cenário, isto é, os elementos físicos que compõem a mobília do palco, equipamento expressivo externo aos atores; e a fachada pessoal, que são os itens de equipamento expressivo que acompanham o próprio ator e que o identificam. Na fachada pessoal é possível encontrar dois elementos, a aparência, que são os estímulos que identificam o status social do ator, e a maneira, que diz respeito aos estímulos que funcionam para identificar o modo como o ator pretende se portar na interação em andamento.

No relato que trouxe no início deste capítulo, a interação que tive com minha interlocutora aconteceu nos bastidores da *ball*, visto que tomamos uma cerveja na calçada do bar antes de abrirem as portas para o evento. Ao mesmo tempo, o palco da nossa realização dramática foi a mesa do bar. Dentre os elementos que compõem a fachada dessa interação está

a calçada, as mesas amarelas de boteco com seus guarda-sóis ocupadas por pessoas, em sua maioria montadas para o baile. A montagem representa a fachada pessoal de cada pessoa que ocupava aquele espaço. Minha interlocutora, por exemplo, vestia uma blusa preta simples e um short jeans, ainda não estava maquiada, pois o faria no camarim do baile, e portava uma mochila preta com o figurino que utilizaria em suas performances. Nossa conversa foi marcada também por sorrisos, o que demonstra que a maneira dos atores, eu e minha interlocutora, era amigável. Este breve enquadramento ilustra as possibilidades analíticas que a teoria de Goffman (2014) traz a esta pesquisa.

É importante ressaltar, como mencionado, que uma das críticas feitas ao trabalho de Goffman diz respeito à falta de atenção que o sociólogo deu às questões estruturais que envolvem e guiam as sociedades, visto que o seu foco recaiu exclusivamente à instância das interações face a face. Buscando suprir essa lacuna de sua contribuição e complexificar o olhar sobre o objeto empírico, este trabalho recorre à interseccionalidade e suas perspectivas de análise, conforme apresentado no capítulo anterior.

Outra contribuição da filosofia pragmatista diz respeito ao desenvolvimento da perspectiva relacional da comunicação. Nessa abordagem, a comunicação é compreendida como um processo de interação entre duas ou mais pessoas interlocutoras localizadas em um determinado contexto e produzindo materialidade simbólica, os sentidos (FRANÇA, 2016). Essa perspectiva aborda os processos comunicativos a partir de sua globalidade e complexidade, entendendo-os enquanto constituidores das práticas sociais. Na interação, as pessoas se afetam mutuamente e se constituem no ato comunicativo.

Vários autores têm contribuído para alargar o conceito de comunicação; adoto aqui, para fins de nossa discussão, uma formulação e uma perspectiva que temos chamado de ‘relacional’, e se expressa na seguinte formulação: *a comunicação é um processo de globalidade, em que sujeitos interlocutores, inseridos em uma dada situação e através da linguagem, produzem e estabelecem sentidos, conformando uma relação e posicionando-se dentro dela*. Nesta concepção, a comunicação não é reduzida a uma dinâmica de transmissão, mas é entendida como interação – ação reciprocamente referenciada, estabelecida pela mediação do simbólico, da linguagem, conforme bem apresentado por George H. Mead (2006) (FRANÇA, 2016, p. 158, grifo da autora).

Dessa forma, a partir desta abordagem, este estudo adota uma leitura comunicacional do objeto empírico em questão, a cultura *Ballroom* em Belo Horizonte, a partir das interações sociais de eventos ritualizados que a representam. Concordando com José Luiz Braga (2017), compreende-se as interações como contexto em que é possível observar o fenômeno da comunicação. Tais interações são mediadas pela linguagem, isto é, a partir de uma produção simbólica compartilhada, que não corresponde à concordância, entre pessoas interlocutoras em

relação, a partir de um complexo jogo de elementos que envolvem códigos, inferências, ação e transformação. Essa perspectiva ressalta o caráter processual do fenômeno comunicacional, compreendendo-o como inter-ação de mútua afetação entre os sujeitos interlocutores. Essa perspectiva tem como fundamento o modelo praxiológico proposto por Louis Quéré (2018).

A partir dos conceitos levantados, entende-se a comunicação, portanto, como processo de interação entre duas ou mais pessoas interlocutoras localizadas em um determinado contexto e produzindo materialidade simbólica, os sentidos (FRANÇA, 2016). Essa perspectiva aborda os processos comunicativos a partir de sua globalidade e complexidade, compreendendo-o enquanto constituidor das práticas sociais. Na interação, as pessoas se afetam mutuamente e se constituem no ato comunicativo.

Tendo exposto a perspectiva comunicacional, faço uma pequena reflexão sobre como cultura e comunicação se relacionam.

Podemos entender a cultura com (*sic*) sistema de significações que é produzido no âmbito das práticas sociais, por meio das interações comunicativas entre os indivíduos. Por esse caminho chegamos não apenas na confluência dos conceitos, mas ainda na centralidade dessa dinâmica de constituição e circulação de sentidos para a configuração da própria vida social (FRANÇA *et al*, 2014, p. 108).

Nesse sentido, compreende-se que a comunicação é constituidora da cultura ao mesmo tempo em que é constituída por essa mesma cultura. É a partir das interações, com a produção e ressignificação dos sentidos, que a cultura se manifesta, além de ser nesse processo em que ela se atualiza. Tomando por exemplo a *Ballroom*, um movimento considerado como cultura por possuir um sistema de significações próprio, que se materializa a partir de suas manifestações discursivas: os bailes ritualizados, a relação entre os membros de uma mesma *house*, bem como a relação desses com demais competidores, entre outros elementos que serão mais bem abordados ao longo do texto. Isto é, a *Ballroom* é uma cultura que se manifesta nas interações.

Retomando o relato do início do capítulo, podemos enquadrá-lo como um ato comunicativo, uma vez que eu e minha interlocutora produzimos sentidos enquanto tomávamos nossa cerveja, como apresentei, pude compreender um pouco sobre sua vida e trajetória na *Ballroom*. A nossa conversa se deu na calçada do bar em uma tarde de sábado de 2022 em que era realizado uma *ball* da cena *kiki* de Belo Horizonte, o contexto dessa interação. Esse contexto também é marcado pelos sentidos de uma cultura própria, a *Ballroom*.

3.2 Dispositivos interacionais e quadros de sentido: uma aproximação possível

Dentre os autores utilizados para fundamentar os aspectos comunicacionais e interacionais da minha pesquisa, retomo Erving Goffman e José Luiz Braga para provocar algumas reflexões. Enquanto o primeiro autor é um nome reconhecido por sua microssociologia das interações face a face, o segundo é um importante autor brasileiro responsável por contribuir nos estudos que aproximam a comunicação da interação. Apesar de suas especificidades, ambos desenvolveram conceitos que tangenciam e que, unidos, possibilitam um olhar complexificado das interações.

Braga (2017) defende a interação como contexto em que se é possível observar o fenômeno da comunicação, o que implica na compreensão de que o processo comunicativo se constitui nas práticas interativas. Nesse processo, pessoas interlocutoras se utilizam de modelos e normas socialmente concebidos para possibilitar a interação, ao mesmo tempo em que os atualiza e transforma. Esses modelos são denominados dispositivos interacionais, os quais podem ser compreendidos como “matrizes socialmente elaboradas e em constante reelaboração – que de um modo ou de outro a sociedade aciona para poder interagir” (BRAGA, 2017, p. 33).

Partindo das contribuições de Michel Foucault, Braga (2017) defende que um dispositivo interacional é construído a partir dos processos tentativos da comunicação que, a partir da sua realização e constante re-significação, se torna um modelo interativo acionado para as interações de natureza semelhante, estabelecendo, assim, padrões e regras que acabam por se tornar estruturais. Para isso, é preciso “refletir e observar os elementos *interacionais* mais pertinentes a nosso tipo de objeto; e sobretudo, de investigar o sistema de relações que entretêm” (BRAGA, 2017, p. 35, grifo do autor). Esses elementos que caracterizam os episódios interacionais, portanto, permitem-nos identificar o que constitui o(s) dispositivo(s) interacional(ais) que se estabelecem como base para a comunicação em questão.

Os dispositivos interacionais, portanto, são os processos interacionais, caracterizados não apenas por regras e tecnologias institucionalmente estabelecidas, essas também o são, mas, também, por tentativas, erros e acertos que se estabelecem no próprio ato interacional.

O episódio interacional é o próprio dispositivo em momento de realização, caracterizado pela especificidade de seus elementos, seus objetivos e pelo sistema de relações comunicacionais constituído; modulado pelas circunstâncias de sua ocorrência singular. Nessa mesma linha, dispositivos referem episódios reiterados que elaboram um mesmo tipo de arranjo, exercido na prática comunicacional da sociedade (BRAGA, 2017, p. 38-39).

Ora, se os dispositivos interacionais se constituem no ato interativo, ao mesmo tempo em que são a base para este, é evidente que suas dinâmicas são marcadas pelos sistemas de significação que compõe a cultura em que se insere. Trata-se, portanto, de elementos que compõem e são compostos pela cultura.

Uma contribuição de Goffman que se relaciona à noção de dispositivo interacional diz respeito à noção de enquadramento, inspirado no conceito de *enquadre* de Gregory Bateson. Para Goffman (2012), a noção de enquadramento diz respeito à definição da situação em que se encontram os indivíduos em interação, respondendo à questão: “o que está acontecendo aqui?”. Assim, para o autor, as situações interativas são formadas por quadros de sentidos, que são “os princípios de organização que governam os acontecimentos – pelo menos os sociais – e nosso envolvimento subjetivo neles; quadro é a palavra que uso para me referir a esses elementos básicos que sou capaz de identificar” (GOFFMAN, 2012, p. 34).

Nesse sentido, os quadros de sentido norteiam as ações das pessoas, ou melhor, de atores sociais em interação, que observam a situação diferentemente a partir dos papéis que desempenham. Nessa perspectiva, Goffman define os quadros primários como aqueles de aplicação direta em uma cultura, possibilitando sua identificação imediata. Os quadros são construídos socialmente, por conseguinte, as pessoas estão inseridas nessa lógica cultural:

Presumivelmente deve-se quase sempre buscar uma “definição da situação”, mas normalmente os que estão envolvidos na situação não *criam* esta definição, embora frequentemente se possa dizer que a sociedade a que pertencem o faz; ordinariamente, tudo o que eles fazem é avaliar corretamente o que a situação deveria ser para eles e então agir de acordo. É verdade que negociamos pessoalmente certos aspectos de todos os arranjos nos quais vivemos, mas frequentemente, uma vez negociados esses aspectos, prosseguimos mecanicamente como se a situação estivesse resolvida desde sempre. (GOFFMAN, 2012, p. 23, grifo do autor).

A partir dessa perspectiva, compreende-se que as pessoas quando interagem pautam a situação a partir dos quadros de sentido disponíveis em seu repertório sociocultural. Por mais que essas pessoas não criam a definição do ato interativo quando interagem, ao fazerem estabelecem atualizações desses quadros. É possível constatar, portanto, que, se os quadros de sentido norteiam as interações sociais, eles são culturalmente estabelecidos, ao mesmo tempo em que estabelecem as práticas culturais.

Observa-se proximidades entre a noção de dispositivo interacional de Braga (2017) e o conceito de quadros de sentido de Goffman (2012). Considerando o primeiro enquanto as matrizes socialmente estabelecidas que possibilitam a interação, e o segundo como os quadros que norteiam os sujeitos em interação, também socialmente concebidos e estabelecidos, ambos

os conceitos possibilitam um olhar aproximado para os sentidos que marcam interações sociais, isto é, para o fenômeno comunicativo. Os dois conceitos, de certa forma, dizem respeito aos modelos, compostos por padrões e regras, socialmente estabelecidos, acionados e ressignificados para organizar e definir as interações sociais. Nesse sentido, ao recorrer a estes conceitos para fundamentar o olhar sobre o objeto empírico, busco identificar quais são os modelos que definem o que são as *balls* e que caracterizam a cultura *Ballroom*.

Considerando a cultura *Ballroom* como um movimento que possui – e constantemente produz e atualiza – dinâmicas culturais próprias, assumo a compreensão de que nesse contexto, também os dispositivos interacionais e quadros de sentido possuem dinâmicas e significados próprios. Dessa forma, os conceitos utilizados para fundamentar este estudo são profícuos para enquadrar o objeto empírico aqui adotado como fenômeno comunicacional e diferentes são as leituras possíveis.

Ao decidir observar as *balls*, principal manifestação discursiva e interativa da cultura *Ballroom*, busquei identificar quais são os elementos interacionais que as definem. Nesse sentido, ao identificar os quadros de sentido que definem as *balls*, também considero essa manifestação cultural como um dispositivo interacional que compõe a cultura em questão. Ao mesmo tempo, ao considerar a *Ballroom* uma cultura com redes de significação próprias dentro de um contexto cultural cisheteronormativo mais amplo, as *balls*, as *houses* e o sistema de gênero se portam como quadros de sentido. A cultura *Ballroom* também pode ser compreendida como um dispositivo interacional acionado para possibilitar as interações que constituem a cultura. Essa discussão será aprofundada na análise do *corpus*.

3.3 Performance: sentidos possíveis na interação

Dentre os elementos possíveis de serem identificados nas interações que constituem a cultura *Ballroom*, seu caráter performativo é, talvez, o que mais desponta em nosso olhar. Ao longo do texto, tenho reforçado que se trata de uma cultura que se constitui a partir de diferentes práticas performáticas que englobam desde a performatividade de gênero, já discutida, a diferentes performances artísticas, como o *voguing*. Mas o que de fato podemos considerar como performance no contexto desta pesquisa? Neste tópico, busco fazer uma breve reflexão sobre os sentidos possíveis da performance nas interações analisadas.

Segundo Tiago Salgado (2014), a partir da década de 1930, o termo performance, de origem francesa, é emprestado ao vocabulário da dramaturgia e, a partir de então, foi apropriado por diferentes autores em diferentes abordagens. Essas diferentes abordagens resultaram em

uma profusão de sentidos atribuídos ao conceito, que, ao mesmo tempo em que possibilita uma diversidade de visões, também dilui o conceito, dificultando a sua definição. Apesar disso, compreendemos performance enquanto uma ação e a essa pesquisa interessa duas perspectivas: a performance artística e a performance na vida cotidiana.

A performance artística, ou *Performance Art*, tem suas origens conceituais entre as décadas de 1960 e 1970 a partir do trabalho de artistas que promoviam questionamentos direcionados aos espaços institucionalizados da arte, como os museus e galerias (SALGADO, 2014). Enquanto as artes consideradas clássicas, como a pintura e a escultura, ocupavam esses espaços culturais possuíam limitações físicas – o limite da pintura é o quadro e o limite da escultura é a sua forma –, a *Performance Art* se diferenciava por ocupar um espaço capaz de interagir com um público e por sua efemeridade. Esses dois elementos passam a caracterizar a performance artística, podendo ser compreendida, portanto, como uma manifestação artística efêmera que se realiza na presença de um público.

Esse movimento artístico remete, como apontam os autores, a outras manifestações artísticas em que o corpo e suas gestualidades assumem o centro da ação, como, por exemplo: o circo, o *vaudeville*, os *shows* de variedades e os *music halls* – eventos públi-cos (*sic*) que se destacaram ao longo do século XIX. (SALGADO, 2014, p. 81).

Acrescento a essa lista de manifestações as práticas da cultura *Ballroom*, visto que elas possuem o corpo como centro da ação, não somente a partir de gestos e movimentos, como também da performatividade de gênero e sexualidade dos corpos que a compõem.

A compreensão da performance na vida cotidiana possui diferentes dimensões, mas todas elas implicam na noção de que se trata de uma prática consciente direcionada a um público (SALGADO, 2014). Duas características compõem a noção de performance na vida cotidiana, a eficácia e o entretenimento, as quais não são excludentes, mas sobrepostas nas diferentes situações. Para Salgado (2014), a eficácia diz respeito ao desempenho cumprido pela performance, enquanto o entretenimento é uma das funções da performance, visto que esta sempre se dirige a pessoas interlocutoras ou público. Nesse sentido,

Compreendemos a performance como uma prática comportamental, relacional, processual e autoconsciente, composta por séries de atos e gestos simbólicos que formalizam e expressam diferentes modos de se experimentar o corpo através da manifestação de sua presença perante uma audiência. Ao ser convocada, a audiência modela e reconfigura os atos e gestos simbólicos enquanto coparticipa do processo. A performance existe assim, apenas no momento de sua atualização em determinado contexto e se modifica na mesma medida em que é arrastada espaço-temporalmente no compasso e no ritmo da experiência. Há uma mútua vinculação entre performer e audiência, em que ambos negociam e coproduzem sentidos. (SALGADO, 2014, p. 84).

Se a performance se constitui na ação direcionada a uma ou mais pessoas interlocutoras a partir de gestos simbólicos em uma ação reciprocamente referenciada, localizada em um contexto determinado, podemos considerá-la como um tipo de interação, isto é, a performance também é comunicação. Evidência disso é a noção de interação defendida por Goffman (2014), já apresentada em tópicos anteriores. Para o autor, a interação social diz respeito à representação de papéis de pessoas em presença imediata, isto é, performance. Inclusive, a tradução do livro *A Representação do Eu na Vida Cotidiana* substitui o termo *performance*, no original, para a palavra representação.

Retomando o ponto de partida deste tópico, foram elucidados os argumentos que defendem que a cultura *Ballroom* é uma cultura performática por excelência, uma vez que suas práticas são relacionais e se manifestam a partir de gestos simbólicos direcionado a um público. As *balls*, portanto, configuram-se como espaço profícuo de performances que perpetuam essa cultura de resistência tão importante para a comunidade LGBTQIAPN+. Tais práticas carregam um legado e uma ancestralidade, como pode ser percebido nas histórias narradas no capítulo anterior. Ao performar no presente o legado e a ancestralidade de uma comunidade que sempre esteve às margens, os corpos da *Ballroom* rompem com um padrão temporal linear e evocam as imagens do tempo espiralar (MARTINS, 2021).

4 CAPÍTULO III – PROCEDIMENTO METODOLÓGICO PERFORMADO: MÉTODOS E *CORPUS*

*Cheguei na ball bem cuntzinha
Com um look bafo bem bonequinha
Eu piso e elas vão tremer
A corajosa é você*

Aurora Abloh, 2022

Até aqui busquei apresentar a fundamentação da minha pesquisa como uma narrativa. Apresentei a história da *Ballroom* lá fora e aqui dentro do Brasil, bem como os conceitos que fundamentam a minha defesa. Esse movimento é resultado da primeira etapa dos procedimentos metodológicos que guiam a investigação: a revisão bibliográfica. Essa etapa é responsável por localizar os objetos teórico e empírico, basilares na investigação científica.

A partir dos objetivos desta pesquisa, bem como dos aportes conceituais acionados para fundamentá-la, localizando-a no campo da comunicação, compreendo que este estudo se trata de uma pesquisa qualitativa. Os objetivos aqui visam investigar aspectos simbólicos de um movimento cultural, a cultura *Ballroom*, justificando o seu caráter qualitativo, que, segundo Martino (2018, p. 99, grifo do autor), busca compreender “os *significados* presentes nas ações humanas”. Dessa forma, é necessário recorrer a métodos qualitativos de pesquisa, a fim de levantar e analisar dados em sua profundidade e alcançar os objetivos propostos.

O objetivo geral que esta pesquisa busca alcançar é compreender os sentidos da cultura *Ballroom* na contemporaneidade – em suas complexidades interseccionais de gênero, sexualidade, raça e classe – a partir das dinâmicas dos dispositivos interacionais e quadros de sentidos das interações nas *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte. Já os objetivos específicos englobam: 1. Compreender os aspectos teórico-conceituais que fundamentam a perspectiva interacional; 2. Identificar os aspectos de gênero, sexualidade, raça e classe que envolvem os sujeitos e sujeitas da cultura *Ballroom* a partir da interseccionalidade; 3. Refletir sobre os quadros de sentido e dispositivos interacionais a partir das interações nas *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte a partir das dinâmicas de gênero, sexualidade, raça e classe.

O percurso metodológico adotado na investigação foi dividido em duas etapas: a coleta de dados, utilizando do método da observação participante de *balls* da cena *kiki* em BH, orientada pela perspectiva da representação teatral de Goffman (2014); e a análise de enquadramento dos eventos observados a partir de Goffman (2012). Os procedimentos metodológicos sofreram alterações ao longo do processo investigativo, uma vez que ele é construído na relação que o pesquisador mantém com seu objeto empírico. Explicarei melhor

como performei o percurso metodológico ao longo deste capítulo, mas inicialmente apresento como executei os procedimentos éticos necessários para o desenvolvimento da pesquisa.

4.1 Implicações éticas

O percurso metodológico proposto possuiu implicações e reflexões éticas que foram cumpridas em todos os seus processos, conforme os princípios do fazer científico e das normas do Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG (COEP/UFMG). Tais medidas são importantes a fim de realizar um trabalho ético e com rigor científico por se tratar de uma pesquisa que analisa interações entre seres humanos.

O projeto de pesquisa foi submetido ao COEP em junho de 2022 através da Plataforma Brasil, com Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) de número 60212222.3.0000.5149. Após a avaliação da instituição e o reenvio com revisões necessárias, o parecer de aprovação (ANEXO A) foi emitido no dia 21 de outubro do mesmo ano, autorizando a execução da pesquisa de campo.

Nos meses que se seguiram, dei início à pesquisa de campo, observando seis eventos da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte que foram realizados de novembro de 2022 a janeiro de 2023. Seguindo as normas propostas pelo COEP, foi coletada a assinatura de pelo menos uma pessoa organizadora da *ball* em carta de anuência que apresentava os objetivos da pesquisa (APÊNDICE A), autorizando a observação do evento. Por se tratar de uma manifestação cultural urbana, os bailes são organizados com poucos dias de antecedência de sua realização, acontecendo em Belo Horizonte de um a dois eventos por mês, aproximadamente. Dessa forma, não foi possível coletar as assinaturas antes da submissão ao COEP, mas todas as cartas de anuência foram assinadas no dia da realização da *ball*, antes do início do evento. Além disso, apresentei-me como pesquisador nos bailes observados.

As normas do COEP exigem que as pessoas envolvidas tenham seus nomes suprimidos para evitar qualquer constrangimento. Além disso, o padrão é que os eventos observados também não sejam nomeados. No entanto, ao longo do processo investigativo, no contato com as próprias pessoas da cena *Ballroom*, percebi que suprimir o nome das *balls* observadas e o nome das pessoas, em casos em que não há a possibilidade de constrangimento, contribui para a invisibilização e apagamento da história LGBTQIAPN+, assim como bem apresentou Renan Quinalha (2022). A partir disso, os nomes do evento constam no texto, ao passo que, na maior parte das análises, as pessoas envolvidas não são nomeadas, com exceção quando se torna fundamental para o protagonismo da personagem em determinada cena e que não cause

constrangimento.

4.2 Coleta de dados

Na tentativa de compreender os sentidos da cultura *Ballroom* na contemporaneidade a partir dos conceitos de dispositivos interacionais (BRAGA, 2017) e quadros de sentidos (GOFFMAN, 2012) das interações presentes na cultura, com recorte nas *balls* da cena *kiki* – o cenário local da cultura – em Belo Horizonte, o método adotado para a coleta de dados foi a observação. A escolha se mostra coerente com os objetivos da pesquisa, visto que pode ser definida como “o acompanhamento sistemático da interação entre pessoas. [...] A ideia, no caso, é ‘viver’ a situação o mais de perto possível para conseguir informações a partir da própria experiência” (MARTINO, 2018, p. 135).

Durante minhas observações, estabeleci interações com as pessoas presentes nos bailes, uma vez que isso foi um movimento fundamental para a apreensão do fenômeno analisado. Desse modo, a fim de especificar didaticamente o método, foi realizada a observação participante dos bailes que se enquadram no recorte desta pesquisa, *balls* da cena *kiki*. Nesta observação, “a ideia é compreender a situação ao mesmo tempo em que esta atua e conversa com outros participantes” (MARTINO, 2018, p. 138).

Inicialmente a pesquisa previa a observação de três *balls*, ou bailes, da cena *kiki* de Belo Horizonte, a fim de apreender semelhanças e/ou diferenças entre estas manifestações ritualizadas dentro da cultura. Durante a minha investigação, no entanto, senti a necessidade de ampliar o *corpus* para conseguir aprofundar mais as reflexões acerca dos dispositivos interacionais da cultura.

O *corpus* da pesquisa, portanto, foi composto por seis eventos observados entre novembro de 2022 e janeiro de 2023, mediante autorização expressa em carta de anuência elaborada conforme os padrões solicitados pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG (COEP/UFMG). Dentre os seis eventos observados, quatro foram *balls* em formato tradicional, sendo uma *ball* da cena *mainstream* e três da cena *kiki*, recorte dessa investigação. Além dessas *balls*, também foi observado uma *ball show* apresentada em um evento universitário e a noite de inauguração da residência do coletivo de DJs da *Ballroom* de Belo Horizonte em um espaço cultural da cidade. A decisão de observar eventos da cultura na capital mineira para além das *balls* da cena *kiki* se deu para compreender melhor de que forma se manifestam os dispositivos interacionais que caracterizam essas *balls* específicas em detrimento de outros tipos de eventos realizados a partir dos sentidos da própria cultura.

O primeiro evento que observei foi o 8º *BH Vogue Fever – Ball da Quarta Dimensão*, realizado no dia 12 de novembro de 2022, com início às 18 horas. O *BH Vogue Fever*, como já mencionado, é a maior *ball* da América Latina, realizado anualmente desde 2015. Em sua oitava edição o evento retornou ao formato presencial após dois anos de edições online, em decorrência das medidas de proteção impostas pela pandemia de Covid-19. Realizado pelo grupo de dançarinas do Trio *Lipstick*, Paula Zaidan, Tetê Moreira e Quel Parreira, consideradas como pioneiras da cultura *Ballroom* no Brasil. O *BH Vogue Fever* recebe pessoas competidoras de todas as regiões do Brasil, além de pessoas de outros países da América Latina. O evento foi realizado no Odeon Hub, espaço de eventos sediado no local que, antigamente, era um cinema homônimo, localizado no bairro Floresta, no limite entre as regiões Leste e Centro-Sul de Belo Horizonte.

Imagem 2 – *Flyer de divulgação da oitava edição do BH Vogue Fever*



Fonte: BH Vogue Fever (2022)⁵⁵.

Ao todo, o *Vogue Fever* contou com treze categorias: *Runway com reveal OTA*; *Não-binária performance*; *Body OTA*; *Tag Team OTA*; *Female figure performance*; *Commentator x Commentator OTA*; *Fem queen performance*; *Butch queen performance*; *Trans masculine performance*. As categorias serão explicadas ao longo deste capítulo, por ora, preciso esclarecer que a expressão OTA significa *open to all* (aberto para todes), isto é, aberta para todas as

⁵⁵ Disponível em: https://www.instagram.com/p/CkMVW_-OyqT/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

identidades de gênero. Já as categorias específicas para identidades de gênero são explicitadas no título, *Femme queen* para mulheres trans e travestis, Não-binária, *Trans masculine* para transmasculinos, *Butch Queen* para homens gays cisgênero e *female figure* para figuras femininas, não necessariamente cisgêneras.

No dia seguinte ao *Vogue Fever*, 13 de novembro, foi realizado a *Red Ball – Aftermatch*, uma *ball* da cena kiki organizada pela *House of Barracuda*, casa da qual as pioneiras Tetê Moreira e Quel Parreira são *mothers*. Aproveitando a presença de pessoas de todo o Brasil, e da América Latina, para o grande evento anual, a *ball kiki* organizada um dia após ao *Vogue Fever* também é uma tradição na cidade. Em um clima de revanche à *ball* do dia anterior, a *Red Ball* também é um momento de divulgação e celebração da cena *Ballroom* brasileira. O tema vermelho teve motivação política, após a vitória do então candidato Luís Inácio Lula da Silva nas eleições presidenciais, celebrada amplamente pelos setores progressistas da sociedade brasileira. O dia da realização também faz referência ao número do candidato durante a corrida eleitoral, o dia 13. O *dress code* obrigatório em todas as categorias era estar trajado de vermelho. A *ball* foi realizada no espaço Odara, localizado no bairro União na região Nordeste de Belo Horizonte. É um espaço de promoção cultural que abriga um bar e uma cozinha, além de um amplo espaço para eventos.

Imagem 3 – Flyer de divulgação da *Red Ball – Aftermatch*



Fonte: *House of Barracuda* (2022)⁵⁶.

A *Red Ball – Aftermatch* contou com dez categorias: *Baby Vogue*; *Face with a prop*; *Best dressed*; *New way*; *Old way*; *Runway*; *Lipsync*; *Vogue fem tag team Soft x Drama*; *Sex*

⁵⁶ Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cg7NXRquWju/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023

Siren; Vogue OTA. Diferentemente do *Vogue Fever* e das *balls* da cena *mainstream* pelo mundo, a cena *kiki* não costuma promover categorias exclusivas para cada identidade de gênero presente na *Ballroom*, apenas em algumas situações.

Em 15 de novembro, a gestão do Diretório Central dos Estudantes (DCE) da UFMG promoveu a primeira edição presencial pós pandemia da sua tradicional Calourada, um evento de celebração e integração entre os estudantes da Universidade. Dentre as diversas atrações que compuseram a programação do evento, a Calourada contou com uma *Ball Show* com pessoas da *Ballroom* de Belo Horizonte. Diferentemente das *balls* tradicionais, a *Ball Show* é um evento em que só participam da competição as pessoas que foram convidadas, não sendo aberto para o público geral do evento. Com apenas duas categorias, *Runway* e *Vogue OTA*, é um evento pequeno e funciona para a divulgação da cena e das práticas da cultura *Ballroom* para um público que, muitas vezes, não a conhece. A Calourada foi realizada no Centro Esportivo Universitário da UFMG, no bairro São José, na região da Pampulha, espaço destinado à população da universidade.

Em 2022, Piroli Barracuda e *Legendary Lázara Império*, DJs da cena *Ballroom* de Belo Horizonte, lançaram o *Pump the beat*, um coletivo de artistas para divulgar o trabalho musical desenvolvido dentro da cena. Além dos dois DJs residentes, o coletivo também conta com um corpo de performances composto por pessoas que também são da *Ballroom* da cidade. No mês de dezembro do mesmo ano, o coletivo estabeleceu residência nas noites de quinta-feira no *Spot Culture*, localizado no Centro de Belo Horizonte, um espaço cultural que abriga diversas manifestações culturais, como o skate, o grafite, a pichação, além da música. No dia 1º de dezembro foi a estreia da residência do coletivo *Pump the beat* no espaço e a noite contou com um *catfight*, que, diferentemente de uma *ball*, diz respeito a uma disputa de performance livre, sem competição nem categorias, em que uma pessoa pode chamar outra para performar, ou uma pessoa pode entrar na performance enquanto outra está performando.

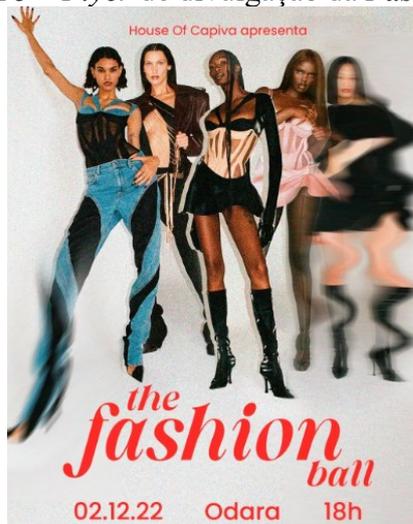
Imagem 4 – Flyer de divulgação da Noite do Catfight



Fonte: *Pump the Beat* (2022)⁵⁷.

No dia dois de dezembro foi realizada a *Fashion Ball*, uma *kiki ball* organizada pela *House of Capiva* em comemoração a um ano de nascimento da *house*. O evento também foi realizado no espaço Odara, no bairro União, e contou com nove categorias, todas elas com um *dress code* que envolvia o mundo da moda, homenageando movimentos e designers. Esses elementos serão mais bem explorados ao longo do próximo capítulo. As categorias foram: *Fashion killa*; *Commentator vs commentator*; *Face*; *Bizarre*; *Begginer's runway*; *Tag team Batekoo e Passinho*; *Old e New way*; *Body*; *Vogue femme*.

Imagem 5 – Flyer de divulgação da *Fashion Ball*



Fonte: *House of Capiva* (2022)⁵⁸.

⁵⁷ Disponível em: https://www.instagram.com/p/ClhdTaKJoiN/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

⁵⁸ Disponível em: https://www.instagram.com/p/CkgDtyBOhQN/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

O último evento que observei foi o Baile da Fé, organizado pela Casa de Cosmos, realizado no dia 21 de janeiro de 2023. A Casa de Cosmos é uma *kiki house* do Rio de Janeiro que inaugurou seu capítulo em Minas Gerais 2022. Um capítulo é inaugurado em uma localidade quando uma *house* anuncia novos integrantes nessa localidade. No caso da Cosmos, a *house* organizou uma *ball* em Belo Horizonte em outubro de 2022, nomeando novos integrantes na cidade, bem como em outras cidades de Minas Gerais.

Imagem 6 – *Flyer* de divulgação do Baile da Fé



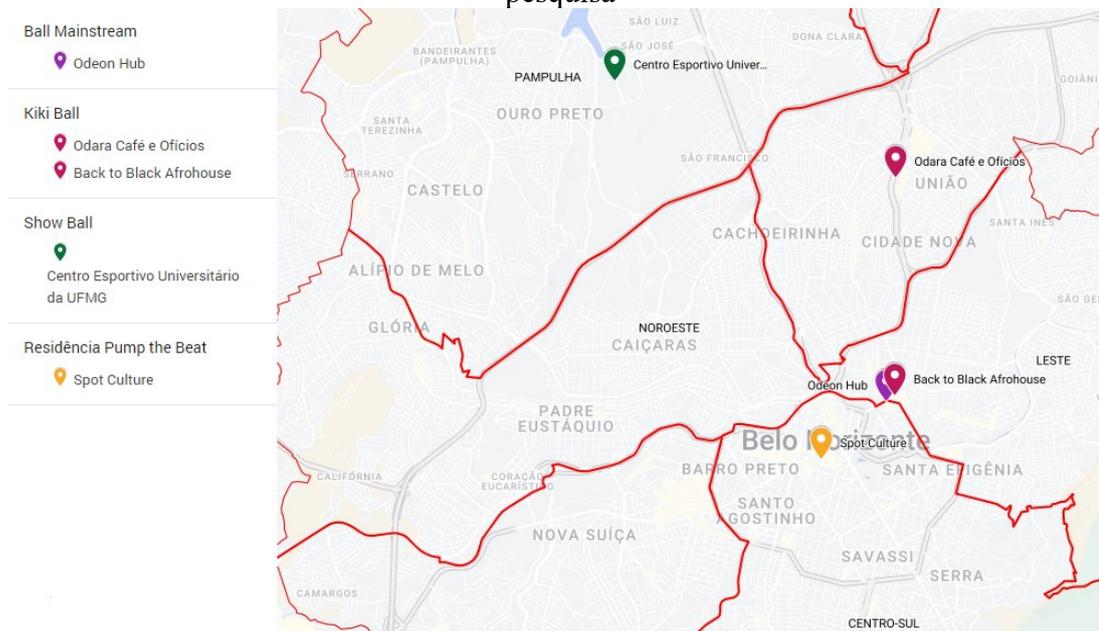
Fonte: Casa de Cosmos (2023)⁵⁹.

O dia 21 de janeiro é conhecido no Brasil como o Dia Nacional de Combate à Intolerância Religiosa, por isso a temática da *ball* ser a fé, não se resumindo a apenas uma religião, mas às diversas manifestações possíveis da fé. O baile foi realizado no *Back to Black Afrohouse*, um espaço cultural de resistência negra localizado no bairro Floresta, na região central da cidade, na divisa com a zona Leste. A *ball* contou com oito categorias e, em todas elas, o *dress code* envolvia elementos da fé e religiosidades: *Realness* exclusivo para pessoas trans; *Baby vogue*; *Best dressed*; *Face* com objeto; *Old way*; *Sex siren*; *Runway* com *reveal*; *Vogue Femme*.

No mapa abaixo é possível observar a localização geográfica em Belo Horizonte dos locais dos eventos observados.

⁵⁹ Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cmcbfgmp_QS/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

Mapa 1 – Localização geográfica em Belo Horizonte dos eventos que compõem o *corpus* da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor com a ferramenta *My Maps* do Google (2023).

Em coerência com o referencial teórico acionado para fundamentar esta pesquisa, a observação participante foi guiada pela proposta de representação teatral do eu apresentada por Erving Goffman (2014). Para o sociólogo, as pessoas quando em interação com outras pessoas representam papéis a fim de influenciar as impressões que as outras têm de si mesmo. Neste sentido, compreende-se representação – ou performance, no sentido original do autor – como “toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência.” (GOFFMAN, 2014, p. 34). Na observação das *balls*, busquei compreender suas interações a partir dos elementos que compõem a cena, no sentido goffmaniano.

Os papéis que interpretei durante as minhas observações foram múltiplos: pesquisador, audiência, auxiliar de performance, integrante da cultura *Ballroom*. Pesquisador por estar realizando a coleta de dados do meu trabalho, observando as interações nas *balls*. Audiência por assistir às performances realizadas durante a competição e interagir com as pessoas da *ball*, não participando da competição e, portanto, não interpretando outros papéis possíveis, como competidor ou jurado, por exemplo. Auxiliar de performance por contribuir, como apresentarei mais à frente, com performances de pessoas competidoras. E integrante da cultura *Ballroom* pois, à medida em que me aproximava mais das pessoas, elas passaram a me considerar como integrante da cultura. Além disso, a execução da pesquisa também passou a ser vista como uma forma de fomentar a *Ballroom*.

As observações foram registradas em diários de bordo e minhas anotações foram utilizadas para a análise que agora vos apresento. Os diários estão arquivados para manter o sigilo das pessoas envolvidas nas pesquisas, e, por isso, não constam neste documento.

Os bailes possuem uma estrutura dividida em momentos de palco e bastidores: momentos em a competição acontece, organizada em diferentes categorias estético-performáticas, de dança e *voguing*, que se pode considerar como o momento em que a interação principal acontece, denominado por Goffman (2014) como palco; e momentos de intervalos e preparação para as competições, bastidores, definido pelo sociólogo como os momentos em que se prepara para entrar na interação principal. Outros elementos da metáfora da representação teatral foram observados nos bailes, visto que se trata de um importante elemento ritualizado pela cultura *Ballroom*, e utilizados como operadores analíticos. A fachada, que é definida como “a parte do desempenho do indivíduo que funciona regularmente de forma geral e fixa com o fim de definir a situação para os que observam a representação” (GOFFMAN, 2014, p. 34). Dentre os elementos da fachada encontra-se o cenário, que diz respeito aos elementos que compõem o palco em que acontece a interação, e a fachada pessoal, que é aquela carregada pelos atores sociais em interação, isto é, seus atributos físicos, sua vestimenta e a maneira em que realiza a sua representação.

Os conceitos apresentados ilustram as contribuições da perspectiva da representação teatral para esta pesquisa e que guiaram o olhar para as interações que acontecem entre os sujeitos e sujeitas da cultura *Ballroom* nas *balls*. A partir da operacionalização desses conceitos, o roteiro de observação dos bailes foi composto pelos seguintes elementos: a forma como as pessoas se comportam na interação em cada posição que ocupam nos bailes; o cenário que compõe o palco das interações, bem como a ocupação do espaço físico; as vestimentas utilizadas pelos diferentes interlocutores; a maneira como as identidades étnico-raciais, de gênero e sexualidade se manifestam; os elementos sonoros; os enunciados característicos das interações em questão; além de outros elementos observados em campo.

4.3. Análise de dados

Para analisar as interações observadas e, portanto, refletir sobre seus quadros de sentido e dispositivos interacionais, recorri à análise de enquadramento segundo a perspectiva apresentada por Goffman (2012). O método da análise de enquadramento consiste na definição das situações observadas, a partir dos elementos responsáveis pela organização das interações sociais, isto é, os quadros de sentido que norteiam e caracterizam os episódios. Trata-se, na

verdade, da operacionalização do conceito de enquadramento a partir da perspectiva dos quadros de sentido de Goffman (2012).

Ricardo Mendonça e Paula Simões (2012) discorrem que os estudos que operacionalizam o conceito de enquadramento a partir de Goffman apresentam três abordagens diferentes: os que se concentram no estudo das interações em si; aqueles que se concentram no sentido dos enunciados proferidos; e os que se concentram nos efeitos produzidos pelos quadros de sentido. Os autores mostram que as duas primeiras abordagens são complementares e que, juntas, apresentam possibilidade de uma análise mais completa para o enquadramento em questão. Dessa forma, esta pesquisa, a partir das interações nos bailes observados, refletiu sobre os quadros de sentido que caracterizam essas representações. Nesse sentido, compreende-se que

os *enquadramentos* identificam os princípios de organização que presidem uma situação e o engajamento dos atores nela, os *footings* referem-se de modo mais específico ao posicionamento de tais atores em uma interação com um enquadramento definido, mas passível de transformações. Nesse sentido, *frames* e *footings* devem ser analisados em articulação nas reflexões sobre as interações (MENDONÇA; SIMÕES, 2012, p. 190, grifo dos autores).

Frames dizem respeito aos quadros de sentido e o *footing*, conforme apresentado, diz respeito ao posicionamento das personagens em interação. Tais conceitos foram apropriados como operadores analíticos para compreender as *balls* em sua complexidade, refletindo sobre as diferentes questões que atravessam a cultura *Ballroom*. Nesse sentido, a partir do material coletado na observação dos bailes e registrados em diário de bordo, realizei a análise, buscando identificar quais são os quadros de sentido que definem as situações interativas das *balls* em contexto belo-horizontino, enquadrando-os como dispositivo interacional.

A análise foi realizada tendo como base a perspectiva interseccional, buscando compreender como as dinâmicas de gênero, sexualidade, raça e classe (e algumas outras avenidas identitárias) se manifestam nos corpos das pessoas que compõem a cultura *Ballroom* em Belo Horizonte. As dimensões interseccionais transbordam nos corpos das pessoas que protagonizam a cultura na cidade. A maior parte do público que frequenta as *balls* é formado por pessoas LGBTQIAPN+, sendo que as pessoas trans, que na cena belo-horizontina são majoritariamente negras, são vistas como as verdadeiras protagonistas da *Ballroom*. Essa exaltação de corpos transvestigêneres é um movimento recente nos bailes, uma vez que o

movimento passou por uma propagação entre pessoas brancas e cisgênero⁶⁰, em decorrência da popularização do fenômeno. Os corpos cisgêneros, bem como as corpos trans, que frequentam os bailes, também são majoritariamente formados por pessoas gays, lésbicas e bissexuais, uma vez que a *Ballroom* ainda representa um espaço de liberdade dessas performatividades desviantes.

A dimensão da raça também é perceptível entre as pessoas que frequentam as *balls*. Apesar do movimento de apropriação pela branquitude mencionado, os bailes de Belo Horizonte ainda são frequentados por muitos corpos negros, em especial no que diz respeito às pessoas que participam das batalhas e fomentam a cena. Sendo uma cultura protagonizada por pessoas marginalizadas, a dimensão da classe também é perceptível nos bailes. A maioria das *balls* acontece em espaços públicos ou bares gratuitos, visto que a maior parte das pessoas da cena possuem uma baixa renda. Os poucos bailes pagos também oferecem entradas gratuitas para pessoas que não conseguem pagar pelo ingresso, especialmente para as pessoas trans, uma das parcelas mais marginalizadas da sociedade, como será defendido posteriormente.

A partir disso, os operadores analíticos utilizados na análise foram os conceitos a partir de Goffman (2011; 2012; 2013 2014) de: Palco e Bastidores; Cenário; *Footing*; Fachada. Além disso, o pensamento interseccional (COLLINS; BILGE, 2021) foi acionado para a análise dos elementos de gênero, sexualidade, raça e classe manifestados nas interações. Apesar de cada elemento ser apresentado de maneira separada, eles se manifestam em conjunto em uma realização dramática. Ao longo da análise foram apresentados os enunciados característicos das interações nas *balls*, baseando em Mendonça e Simões (2012), para a realização de uma análise de enquadramento que englobe uma maior complexidade das interações.

⁶⁰ Com a apropriação da cultura *Ballroom* por produtos midiáticos na década de 1990, a cultura passa a ser popularizada por pessoas com classes sociais mais elevadas que, em sua maioria, são brancas e cisgênero. O próprio movimento de internacionalização da *Ballroom* inicia com pessoas brancas e cis para, depois, resgatar a essência de exaltação dos corpos negros e trans.

5 CAPÍTULO IV – ENQUADRAMENTOS DA CULTURA *BALLROOM* EM BELO HORIZONTE

*Se não aguenta não entra na ball
É festa de travesti preta, respeita e abre a roda pras
irmãs de pau*

Irmãs de Pau, 2021

A partir da exposição, no capítulo anterior, dos procedimentos metodológicos acionados para alcançar os objetivos desta pesquisa, este capítulo apresenta a análise dos dados coletados em campo. Nesse sentido, este capítulo busca analisar os quadros de sentidos apreendidos a partir da observação dos eventos que compõem o *corpus* da pesquisa. O capítulo está dividido em oito partes: inicialmente, apresento a estrutura do ritual de interação que caracteriza uma *ball*; na segunda parte, apresento as diferenças entre as *balls* da cena *kiki* e da cena *mainstream*; na terceira parte, apresento o enquadramento dos elementos do palco e cenário das *balls*; os elementos dos bastidores são apresentados na quarta parte; no quinto momento apresento o *footing* das personagens que compõem as interações nas *balls*, bem como os elementos que caracterizam cada um desses papéis; na sexta parte apresento os elementos que compõem as fachadas das personagens características das *balls*; no sétimo momento apresento as reflexões sobre os elementos interseccionais observados nas pessoas que compõem a realização dramática das *balls* observadas; por fim, na oitava parte, apresento realizações dramáticas da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte para além das *balls*.

5.1 O ritual de interação

Como todo ritual de interação, uma *ball* também possui características próprias que a definem como evento ritualizado na cultura *Ballroom*. O roteiro que define uma *ball* segue o padrão criado pela cultura originária nos anos 1970 no Harlem, nos Estados Unidos: uma competição dividida em categorias de dança e estético-performáticas, nas quais as pessoas performam diante de um painel de júri, acompanhadas de música e da narração e performance sonora de um mestre de cerimônias. Apesar das categorias terem sofrido alterações ao longo do tempo e adaptações aos contextos em que a cultura se espalhou, as personagens e o roteiro seguem um padrão fixo que pude apreender durante as minhas observações.

Lembro-me da primeira *ball* que fui, em novembro de 2021. Ainda estava começando

o meu percurso investigativo e não conhecia muito bem como acontecia, nem conhecia muitas pessoas da cena. Além disso, era um momento de retorno às atividades presenciais após duas doses da vacina contra Covid-19. Eu estava empolgado, com uma sede de viver toda a experiência. A princípio recebi diversos olhares curiosos de pessoas tentando identificar quem era aquele homem gay cisgênero branco não conhecido que adentrava aquele espaço. Minha timidez, a princípio, me impediu de puxar conversa com as pessoas, mesmo querendo muito me apresentar e conhecê-las. Mas isso logo passou quando encontrei o amigo que me convidou para conhecer o universo da cultura *Ballroom*. Ele era o DJ naquela noite e estava fazendo os últimos ajustes nos aparelhos de áudio. Apresentou-me para as pessoas da *house* organizadora que, ao descobrirem que era a minha primeira vez em uma *ball*, logo se empolgaram e disseram que eu ia amar. As pessoas me deixaram muito confortáveis e falaram para eu aproveitar a noite, que estavam terminando de organizar os últimos detalhes e que logo dariam início à *ball*. Ainda havia poucas pessoas no ambiente naquele momento.

Naquele dia aprendi a primeira característica das *balls* em Belo Horizonte: o atraso. Uma *ball* não começa sem, no mínimo, duas horas de atraso. Seja pelo objetivo de esperar as pessoas da cena chegarem, esperar as pessoas socializarem e começarem a se arrumar para as categorias, ou por atrasos na organização – que podem, inclusive, partir de setores além da *house* organizadora, como o espaço de realização –, uma *ball* sempre vai atrasar. Na *Red Ball*, por exemplo, o início estava marcado para as 16:30, mas só foi começar às 19:10. Nesse caso em específico, vários foram os motivos que resultaram no atraso: o espaço só foi aberto às 16:30, já atrasando a organização do ambiente, os *grand prizes* – certificados de premiação por categoria – ainda não tinham sido impressos e parte das pessoas do corpo do júri demorou a chegar no local

Uma *ball* começa quando a pessoa que ocupa posição de *host* (anfitrião) pega o microfone, dá as boas-vindas e interage com o público presente, estabelecendo a atmosfera que seguirá por toda a *ball*. Neste primeiro momento, DJ e MCs já se encontram posicionados em seus lugares, normalmente nas laterais ou atrás do espaço destinado ao painel do júri e de frente ao público. O *host* então anuncia o *rolcall* (chamada) ou *LSS*, que diz respeito ao momento em que as pessoas mais importantes da cena são convocadas para uma breve performance para a audiência. O *rolcall* segue uma ordem, primeiro são chamadas as pessoas que possuem títulos⁶¹, seguindo a ordem decrescente de importância, em seguida chamam as *houses*, para

⁶¹ Os títulos serão explicitados à frente neste capítulo.

uma performance coletiva, as pessoas que não integram *houses*, conhecidas como 007⁶² e, por fim, jurades da *ball*. *Hosts*, DJs e MCs também fazem uma performance à sua maneira, podendo acontecer no início ou no final do *rollcall*. Pode acontecer, também, uma *grand march*, ou grande marcha, que é uma performance coletiva com as pessoas da *house* organizadora.

As personagens que compõem o ritual de interação de uma *ball* são: DJ, responsável pela música durante o evento e, principalmente, durante as performances; *Host*, pessoa anfitriã, responsável por guiar o roteiro da *ball*; MC – mestre de cerimônia –, *commentator* ou *chanter*, pessoa responsável por fazer sons com a boca, rimando e criando um ritmo que acompanha o *beat* do DJ e guia as performances, semelhante a uma performance de *rap*; Júri, composto por pessoas proeminentes na cena e/ou convidadas de outras cenas para julgar as performances e votar durante as categorias; ajudantes, que são as pessoas que organizam as performances, indicando a direção de quem compete, contam os pontos durante os votos nas categorias, entre outras possibilidades, normalmente sendo pessoas da própria *house* organizadora da *ball*; e, por fim, a audiência que assiste às performances da *ball*. Não existe um padrão fixo de número de pessoas que interpretam os papéis apresentados numa *ball*, podendo variar de evento para evento. No entanto, normalmente uma *ball* possui um *Host*, um DJ, um ou dois MCs e três a cinco jurades.

Após o primeiro momento, o *rollcall*, iniciam-se as categorias, uma a uma, conforme previsto em programação divulgada. As categorias são divididas em dois tipos: categorias de *voguing* e/ou dança e categorias estético-performáticas. Existem três estilos de *voguing* na cultura *Ballroom* atualmente: *Old way*⁶³, que diz respeito ao primeiro estilo de *voguing* nascido na cultura, conhecido pelas suas linhas geométricas e repetição de poses presentes em revistas de moda, daí o nome do estilo da dança; o estilo *New way*⁶⁴, uma evolução da dança, caracterizada por movimentos mais flexíveis e alongados; e o estilo *Vogue Femme/Fem*⁶⁵, estilo criado pelas *femme queens* da cultura *Ballroom*, isto é, mulheres trans e travestis. O *voguing* é uma dança composta por cinco elementos⁶⁶: *Catwalk*, que é o caminhar ritmado; *Duckwalk*, um

⁶² A expressão faz referência à famosa franquia de filmes do agente secreto James Bond. As pessoas que não integram *houses* são conhecidas como 007 por serem “agentes livres para matar”.

⁶³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2gMz13uVQ_c&pp=ygUNb2xkIHdheSB2b2d1ZQ%3D%3D. Acesso em: 13 mar 2023.

⁶⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qGJcZ0kENoO&pp=ygUObmV3IHdheSB2b2d1ZSA%3D>. Acesso em 13 mar. 2023

⁶⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Jhhd_tEaJEQ&pp=ygULdm9ndWUgZmVtbWU%3D. Acesso em: 13 mar. 2023.

⁶⁶ Disponível em:

tipo de caminhada específica sobre os joelhos e com pequenos chutes ritmados; *Hands performance*, que são os movimentos feitos com as mãos durante a performance; *Floor performance*, que são os movimentos feitos no solo, sem caminhar; *Spins and dips*, dois movimentos que unidos formam um único elemento, que são os giros e mergulhos. Os giros podem ser feitos em pé, caminhando, ou no solo e o *dip*, ou mergulho, é o movimento de deitar-se de costas sobre uma das pernas flexionada, enquanto a outra é esticada, um movimento característico do *voguing* que pode ser conferido na Imagem 7. Sem a presença destes cinco elementos uma performance não é considerada como *voguing* e cada um dos estilos possuem os cinco elementos, mas a partir de suas especificidades. A execução dos elementos é um dos fatores de julgamento do júri.

Imagem 7 – Performer realizando o elemento *dip* em uma performance de *voguing*



Fonte: Acervo do autor (2022).

Além das categorias de *voguing* também existem categorias com outros estilos de dança especialmente criadas no contexto brasileiro: Passinho e Batekoo. O Passinho⁶⁷ é um estilo de dança urbano que surge nas periferias cariocas a partir de jovens negros inspirando-se no funk. O estilo é caracterizado por movimentos com batidas de pés ritmados com as músicas do gênero funk. O Batekoo⁶⁸ também é um estilo de dança inspirado no funk, que surge a partir de jovens negros, sendo caracterizado por movimentos com rebolados e jogadas com o bumbum. É

<https://www.youtube.com/watch?v=CJg4ES51Yts&pp=ygUUNSB1bGVtZW50cyBvZiB2b2d1ZSA%3D>. Acesso em: 13 mar. 2023.

⁶⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZpkURU2nofY&pp=ygUPcGFzc2luaG8gZGFuw6dh>. Acesso em: 13 mar. 2023.

⁶⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5cAORSAoBPw>. Acesso em: 13 mar. 2023.

interessante observar que, assim como o *voguing* é um estilo criado por jovens negros periféricos, o Brasil também incorporou na cultura *Ballroom* aspectos que dizem respeito ao seu próprio contexto sociocultural.

Também existem inúmeras categorias estético-performáticas, que envolvem desde a representação de um papel que seja o mais fiel com a realidade, que são as categorias de *Reallness*⁶⁹, como *Executive reallness*, em que a pessoa que compete precisa convencer o júri de que é uma pessoa do mundo dos negócios. Além das categorias de *reallness*, também existem categorias que exaltam o corpo ou parte dele, *Face* e *Body*. Na categoria *Face*⁷⁰, a pessoa que compete precisa exaltar os atributos de seu rosto a partir de gestos e movimentos que demonstrem confiança. É interessante perceber que, no original, o conceito de fachada para Goffman (2014) é *face*. Mais à frente o conceito será mais bem explorado, mas um dos elementos que compõem a fachada é a aparência, assim como a categoria na cultura *Ballroom*. Já na categoria *Body*⁷¹ a pessoa precisa demonstrar confiança a partir de gestos e atitudes que exaltam as características do próprio corpo. Na cultura *Ballroom*, a categoria *Body* celebra todos os tipos de corpos possíveis, não somente aqueles que seguem a uma norma cis heteronormativa. A sexualidade e a sensualidade são exploradas na categoria *Sex siren*⁷², na qual a pessoa, além de exaltar os atributos do próprio corpo, precisa realizar uma performance com conotação sexual. Tanto a categoria *Body* quanto a categoria *Sex siren* são caracterizadas por figurinos com roupas que cobrem poucas ou nenhuma das partes do corpo.

O mundo da moda sempre foi uma inspiração para as práticas da cultura *Ballroom* e não seria diferente quanto às suas categorias. *Runway*⁷³, ou passarela, é uma categoria que diz respeito ao caminhar, remetendo ao caminhar das modelos em uma passarela de moda, também conhecido como *Catwalk*. A categoria *Best dressed*⁷⁴, ou melhor vestido, envolve, além do *catwalk*, o figurino e a confiança com que a pessoa “vende” o próprio *look*. Semelhante a essa

⁶⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iQkrcSX4LMc&pp=ygURcmVhbG5lc3MgYmFsbHJvb20%3D>. Acesso em:

⁷⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QARKMJ7vtdU>. Acesso em: 13 mar. 2023.

⁷¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0oWZMl55tmE&pp=ygUNYm9keSBiYWxscm9vbQ%3D%3D>. Acesso em: 15 mar. 2023.

⁷² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nxCSICg82oQ&pp=ygUJc2V4IHNpcmVu>. Acesso em: 15 mar. 2023.

⁷³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8exdor2l1Zg&pp=ygUacnVud2F5IGZhc2hpb24gYmFsbCBjYXBPdmE%3D>. Acesso em: 15 mar. 2023.

⁷⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EIqy2MXz0ww&pp=ygUVYmVzdCBkcmVzc2VkIGJhbGxyb29t>. Acesso em: 15 mar. 2023.

existe também a categoria *Fashion killa*⁷⁵, em que a pessoa precisa vender o próprio *look* como um exímio *fashionista*. Diferentemente de *best dressed*, em *fashion killa* o júri avalia mais o combo da atitude com a vestimenta.

Toda *ball* possui uma temática, partindo como exemplo as *balls* que observei durante minha pesquisa de campo. A *Red Ball – Aftermatch* teve como tema a cor vermelha, a *Fashion Ball* o universo da moda e o Baile da Fé o universo espiritual. As categorias, na maioria das vezes, possuem requisitos que se manifestam especialmente no *dress code*, que pode ser bem específico ou mais amplo. Por exemplo, no Baile da Fé a categoria *Face* com objeto tinha como tema o Sagrado, na especificação, divulgada previamente, constava a seguinte descrição:

Sagrado é tudo aquilo, relativo ou inerente a Deus, uma divindade, à religião, ao culto ou aos ritos. Aquele ou o que recebeu a consagração, que se sagrou. Por isso, em seus 10's, sirva sua beleza sagrada, juntamente ao objeto que te inspira e te consagra. Inspire, respeite, admire. Categoria aberto (sic) para todes. Dress code: azul-claro e branco. Obrigatório o uso do objeto.⁷⁶

Observa-se que a categoria exige uma demanda específica: as cores azul-claro e branco na vestimenta e o uso de um objeto na performance. Por outro lado, na mesma *ball*, a categoria *Best dressed* tinha como tema Divindade, e a descrição era a seguinte: “Relativo a deusas e deuses, o divino carrega consigo todo o poder de quem os leva. Traga em seu look a sua versão de divindade, e mostre ao jury todo seu poder e grandiosidade! Categoria aberta a todes”⁷⁷. Diferentemente da categoria *Face*, a exigência dessa categoria possibilitava uma maior gama de possibilidades e interpretações. O principal meio de divulgação das *balls* na cena *Ballroom* de Belo Horizonte é o perfil no Instagram *MG Ballroom*⁷⁸, no qual são divulgadas as *balls*, bem como as exigências das categorias de cada uma delas. Também existem categorias sem requisitos, as quais acabam sendo mais democráticas por possibilitarem mais pessoas de participar. No entanto, se a categoria possui uma exigência e a pessoa que for competir não a cumprir, ela é automaticamente eliminada da categoria e o júri não permite nem a conclusão de sua performance.

Cada categoria é dividida em duas etapas: os 10's (*tens*) e as batalhas. Ao abrir a categoria o *host* convoca as pessoas para a primeira etapa, que são os *tens*, nesta o performer se

⁷⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fgk1Pz8yO10&pp=ygUWZmFzaGlvbiBraWxsYSBiYWxscm9vbQ%3D%3D>. Acesso em: 15 mar. 2023.

⁷⁶ Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cm7VlhtJypZ/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 15 mar. 2023.

⁷⁷ *Ibidem*.

⁷⁸ Disponível em: <https://www.instagram.com/mgballroom/>. Acesso em: 15 mar. 2023.

apresenta individualmente para o júri pelo período de um minuto ao som do *beat* do DJ e da performance vocal do MC. Se o performer receber a nota 10 de todos jurados, passa para a próxima etapa, mas se receber pelo menos um *chop* (corte), é eliminado da categoria. Enquanto o performer se apresenta, o júri observa atentamente os seus movimentos, performando caras e bocas, na maioria das vezes, caricatos. Em algumas *balls* as notas são apresentadas em placas com o número 10, em aprovação, ou com o X, em reprovação. Na maioria delas, no entanto, as notas são apresentadas pelo júri com gestos com as mãos. A mão aberta representa a aprovação, ou *tens*, e o gesto representando um corte na garganta, em caso de reprovação.

Quando finaliza o tempo do performer se apresentar o MC canta “Eu disse um, um. Eu disse dois, dois. Eu disse três, três. E segura essa pose para mim”. Neste momento o DJ interrompe o *beat* e o MC profere “*Judges, your score*”, que significa “jurados, suas notas” e, só então, o júri apresenta as notas. Se o performer receber apenas notas dez, o MC diz “*Tens across the board*”, que significa “nota dez em todo o painel”, e o performer é encaminhado para um espaço específico do palco onde se reúnem as pessoas aprovadas na primeira etapa da categoria. Ao encerrar a votação de um performer, o DJ inicia novamente a música e o MC continua convocando participantes enquanto realiza sua performance vocal, o *chant*, assim sucessivamente até ser realizada uma contagem regressiva de 10 a 1 e anunciar “Categoria fechada”. Em alguns casos performers se atrasam e, durante a contagem, alguém de sua *house* faz um gesto para o MC esperar, este, então, interrompe a contagem até o performer aparecer. Alguns performers esperam a contagem iniciar para trazer um elemento dramático para sua performance, especialmente em categorias que demandam vestimentas mais elaboradas.

Nem sempre fica claro quais são os critérios do júri para aprovar ou reprovar um performer, mas, em alguns casos, algum membro solicita o microfone para explicar a decisão ao perceber olhares inquisidores da audiência. Na *Red Ball – Aftermatch*, durante a performance de um competidor *Butch Queen* – homem gay cisgênero – na categoria *Baby vogue*, uma categoria de *vogue performance* para pessoas iniciantes na cena, uma jurada deu *chop* logo no início da performance. Ao perceber que os demais membros do júri deram *tens* para o competidor, a jurada solicitou o microfone ao MC e disse “Gente, essa pessoa não é *baby vogue*, está na cena há muitos anos”. Na mesma *ball*, durante a categoria *Best dressed* um jurado, ao perceber que as performances estavam muito caricatas, pega o microfone e diz: “*Best dressed* não é sobre figurino, vocês precisam vender o *look* com confiança!”.

Também existem discordâncias entre os integrantes do júri que podem ser manifestadas durante as votações. Na *The Fashion Ball*, durante a categoria *Begginer’s runway*, ou seja, uma categoria para quem está começando a caminhar na categoria *Runway*, uma jurada deu *chop*

para pessoas que já participavam da cena há muito tempo. Alguns jurades, então, começaram a discordar da decisão dela. O júri interrompe a categoria e começa a discutir, surgindo a dúvida: *Begginer* diz respeito à estreia na cena ou a estreia nessa categoria específica? A discussão durou alguns minutos e o júri decidiu que se referia ao início da pessoa naquela categoria específica e todos os *chops* da primeira etapa foram anulados. A jurada que deu início à discussão, uma pessoa pioneira na cena de Belo Horizonte, esclarece para o público sobre o ocorrido: “Não existe um padrão no que diz respeito a categorias ‘*baby*’, ‘*virgin*’ e ‘*begginers*’, mas elas se referem às pessoas que normalmente estão começando na cena ou na categoria. Quando isso acontece é sempre importante ver com a organização da *ball* qual o critério utilizado”. Após essa pausa, a categoria continuou, mas diversos olhares insatisfeitos foram lançados pela plateia.

Em uma *ball*, após o anúncio do encerramento da categoria pelo MC, inicia-se a segunda etapa, as batalhas. Os ajudantes formam as chaves entre os competidores que receberam *tens* na primeira etapa e cada batalha acontece entre dois competidores. O DJ inicia o *beat* e o MC sua performance, encerrando com a contagem regressiva ritmada e a frase “Segura essa pose para mim”. Cada pessoa do júri, então, aponta para o performer que considerou melhor na batalha, e aquele com o maior número de votos vence, continuando até a final, e quem perde é eliminado da competição. Após a contagem dos votos o MC anuncia o vencedor da batalha dizendo o nome de sua *house*, ou 007, quando não houver, seguido da palavra “*stay*” (fica), exemplo: “Capiva *stay*”, caso a pessoa vencedora seja da *House of Capiva*. Em seguida, ele pede uma salva de palmas para a pessoa eliminada. Normalmente as pessoas competidoras se abraçam ao final da batalha, quando não existe nenhum atrito, ou *shade*, entre elas. As batalhas seguem até sobrar apenas duas pessoas, quando ocorre, então, a batalha final e a pessoa vencedora recebe o *grand prize* da categoria. O *grand prize* é representado por um certificado com a identidade visual da *ball* e com o nome da categoria, emoldurado. Ao final da categoria, uma pessoa do júri entrega o certificado para a pessoa vencedora e elas tiram uma foto. Em alguns casos, os prêmios também são seguidos de brindes arrecadados por doações e/ou patrocínios, e podem contar com *cash prize*, ou prêmio em dinheiro. Esse, no entanto, se mostrou escasso em minhas observações, visto que as *balls* são organizadas de maneira independente pelas *houses*, que quase nunca conseguem patrocínio em dinheiro.

Algumas situações, no entanto, provocam alterações no formato da etapa das batalhas. Em alguns casos, quando o júri não consegue se decidir, solicita um tempo maior de performance entre as pessoas que estão competindo. Se a categoria contar apenas com um performer na primeira etapa, e não aparecer mais nenhum, este ganha diretamente o *grand prize*

e a categoria não conta com a etapa de batalhas. Pessoas de uma mesma *house* não batalham entre si, dessa forma, se só sobrarem pessoas de uma mesma *house* na categoria, todas elas recebem o *grand prize*. Se todos os integrantes do júri fizerem um gesto de X com os antebraços, significa que a batalha foi empatada e ambos os performers recebem o *grand prize*.

Somente uma categoria que possui um formato diferente, mesmo possuindo as etapas de *tens* e batalha. *Lipsync* é uma categoria de dublagem de músicas e, quando uma *ball* a divulga, ela precisa de inscrição prévia. A *house* organizadora abre um formulário de inscrição e apresenta as músicas que podem ser escolhidas pela pessoa que vai competir. Na primeira etapa, cada performer se apresenta com a música que se inscreveu e recebe *tens*, sendo possivelmente classificado para a final, ou *chop*, eliminado da categoria. A etapa de batalha, nesse caso, é formada apenas pela final entre dois performers, sendo que o júri decide quais são os dois melhores entre as pessoas que receberam *tens*. A música dublada na final também é divulgada previamente e, ao final, o júri decide quem vence a categoria. Na *Red Ball – Aftermatch*, por exemplo, a música escolhida pela organização para a batalha final foi Vermelho, da cantora *drag queen* Glória Groove.

Independentemente do número de categorias de uma *ball* e do atraso, sempre há um intervalo durante a programação. Além de ser um momento de descanso para o júri, DJ, MC, e competidores, o intervalo é um importante momento de socialização da comunidade. Durante o intervalo algumas pessoas do júri aproveitam para esclarecer alguns pontos sobre os resultados da votação com alguns performers, bem como dar dicas, elogios, entre outros. No Baile da Fé, durante o intervalo no fumódromo do espaço onde acontecia a *ball*, eu conversava com um amigo que havia caminhado na categoria *Best dressed*, que recebeu *tens*, mas foi eliminado na primeira batalha. Uma das juradas, pertencente à Casa de Cosmos, organizadora da *ball*, veio até o lugar em que estávamos, cumprimentou a todos da roda e se dirigiu a meu amigo dizendo: “Parabéns, você está no caminho certo, seu *catwalk* é impecável, mas você precisa trabalhar mais a sua confiança. Transpareceu em seu rosto que você estava nervoso durante a batalha”.

Em nossa roda também estava outro amigo que havia caminhado na categoria *Old way* e que também foi eliminado na etapa de batalha. A jurada, então, virou-se para ele e disse: “Seu *old way* é bem limpo e você faz movimentos muito bonitos, mas você não estava acompanhando o ritmo do *beat*. Na minha cabeça eu estava repetindo ‘*pop, dip, spin*’, mas você não acompanhava”. Ambos agradeceram muito à jurada pela dica. O intervalo também é o momento em que as pessoas aproveitam para parabenizar os vencedores das categorias e elogiar, ou criticar, as performances em geral. Comentários, fofocas e flertes percorrem toda a duração da

ball, mas se tornam mais evidentes durante o intervalo, momento em que os papéis se tornam mais flexíveis e todas as pessoas ali interpretam o mesmo papel: integrantes da cena *Ballroom*.

5.2 Cena *mainstream* x cena *kiki*

A história da cultura *Ballroom* remonta de meados do século XX, como apresentei no primeiro capítulo. Apesar de suas práticas serem diluídas em diferentes manifestações culturais das comunidades *queer* e negra ao longo da História, considera-se como marco inicial da *Ballroom* a promoção da primeira *ball* voltada para a comunidade *queer* negra e latina do Harlem em Nova Iorque em 1972, promovida por Crystal LaBeija, bem como a criação da primeira *house* da cultura, a *House of LaBeija*. Com a expansão da cultura pelo mundo a partir da década de 1990, e, mais evidentemente, nas duas primeiras décadas dos anos 2000, passa a existir uma divisão entre duas cenas: a *mainstream* e a *kiki*.

Apesar de as pessoas da comunidade saberem, e respeitarem, a existência das duas cenas, existem muitas narrativas dentro da comunidade sobre o que as diferencia de fato. A divisão existe, é nomeada e institucionalizada segundo as lógicas da cultura *Ballroom*, mas não existe diferença de fato nas práticas das duas cenas. Isso é, tanto a *mainstream* quanto a *kiki* são constituídas pela existência de um sistema de gênero próprio, a realização das *balls* e a formação de *houses*, como apresentado por Marlon Bailey (2013).

A cena *mainstream* está relacionada diretamente com o princípio da história da cultura *Ballroom* em Nova Iorque, as *houses* e pessoas pioneiras, que podem ser vistas no documentário *Paris is Burning* (1990), de Jennie Livingston. Dentre elas estão Crystal LaBeija, fundadora da *House of LaBeija*⁷⁹, Willi Ninja, fundador da *House of Ninja*⁸⁰, Hector Xtravaganza, fundador da *House of Xtravaganza*⁸¹, Paris Dupree, fundadora da *House of Dupree*, entre muitas outras. As personagens citadas fazem parte da primeira geração de ícones da cultura *Ballroom* e suas *houses* são pioneiras da cena fundadora, Nova Iorque. Apesar desses ícones já estarem todos mortos hoje, suas *houses* permanecem vivas, carregando o legado que representam para a cultura. As práticas relacionadas a esse contexto originário, isso é, as *balls* organizadas pelas *houses* pioneiras de Nova Iorque e a abertura de capítulos em outras regiões dos Estados Unidos e do mundo, resultaram em um conjunto de atividades conhecidas inicialmente como cena *major*.

⁷⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/officialhouseoflabeija/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁸⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/iconichouseofninja/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁸¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/houseofxtravaganza/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

Com a expansão da *Ballroom* pelo mundo, a partir da década de 1990, o que se conhecia como cena *major* passou a ser chamado também de cena *mainstream*. O termo é conhecido por representar aquilo que é amplamente conhecido pela cultura popular, por isso passou a ser adotado para representar a cena internacional da cultura *Ballroom*. Depois de Nova Iorque, a cena que se despontou dentro da cultura foi a de Paris, e, hoje, possui inúmeras *houses* que representam o cenário *mainstream*, como, por exemplo, a *House of Revlon*⁸². Nesse sentido, podemos considerar que a cena *mainstream*, de certa forma, representa um contexto institucionalizado da cultura *Ballroom*, uma vez que foi a partir da atuação das pessoas das *houses* pioneiras de Nova Iorque, e a propagação das práticas que caracterizam a cultura, que foi possível sua expansão pelo mundo, respeitando as características do contexto fundador.

Apesar das *houses* da cena *mainstream* existentes hoje terem sido fundadas apenas em Nova Iorque e Paris, elas possuem capítulos em diversos países ao redor do mundo. Trata-se de uma cena que é organizada, e validada, pelas pessoas que estão à frente das *houses* fundadoras. Além da existência de capítulos dessas *houses*, a organização de grandes *balls* ao redor do mundo também caracterizam as práticas da cena *mainstream*. Talvez o exemplo mais conhecido de *ball* da cena *mainstream* seja a *Latex Ball*, realizada anualmente em Nova Iorque desde 1990 pela organização *Gay Men's Health Crisis* (GMHC) como uma forma de arrecadar fundos para o enfrentamento à epidemia de HIV/AIDS. Só o vídeo da primeira parte da categoria *Butch Queen Vogue Femme* da edição de 2019 da *Latex Ball*⁸³, por exemplo, acumula mais de quatro milhões de visualizações até a escrita deste trabalho em abril de 2023. No Brasil existem poucas *balls* da cena *mainstream*, sendo o *BH Vogue Fever* o maior exemplo delas, visto que é a maior *ball* da América Latina, recebendo pessoas de diversos países e regiões do Brasil e de outros países. Em São Paulo também é realizada desde 2017 a *Ball Vera Verão*, um evento em homenagem à memória de Jorge Lafond, figura LGBTQIAPN+ eternizada com sua personagem Vera Verão.

Com a expansão da cultura, novas *houses* foram surgindo, tanto nos Estados Unidos quanto em outros países, organizando *balls* que eram mais frequentados por pessoas que estavam iniciando sua trajetória com as práticas da cultura *Ballroom*. Se por um lado já existia uma cena consolidada com pessoas atuantes há muitos anos, a *mainstream*, essa cena de pessoas iniciantes passou a ser conhecida como cena *kiki*. Na terceira temporada do *reality show* *Legendary*, da HBO Max, uma das *houses* concorrentes era da cena *kiki*, a *House of Juicy Couture*. No primeiro episódio, quando as *houses* competidoras são apresentadas, a *Icon*

⁸² Disponível em: <https://www.instagram.com/houseofrevlonparis/>. Acesso em: 6 abr. 2023.

⁸³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2ydTfwnNScM&t=9s>. Acesso em: 7 abr. 2023.

Mother Leiomy Amazon, jurada permanente do *reality*, explica ao público que a cena *kiki* representa as *houses* que estão começando a atuar na cultura *Ballroom*. No entanto, não é só isso que representa a cena *kiki*.

No documentário *Kiki* de Sara Jordenö, lançado em 2016, é possível perceber que a cena *kiki* representa um espaço de acolhimento para a comunidade *queer* negra mais jovem que compõe a cultura *Ballroom*. Muitas vezes a cena *kiki* é o espaço de transformação para muitas pessoas, sendo responsável, inclusive, por afastar as pessoas jovens de atividades ilícitas, buscando reduzir a criminalidade que a maioria dessas pessoas pratica como única forma de sobreviver. O termo *kiki* deriva de uma expressão muito utilizada pela cultura trans e *drag* dos Estados Unidos, que significa o ato de confraternizar com pessoas conhecidas.

Em terras brasileiras, as práticas da cultura *Ballroom* dizem respeito, basicamente, à cena *kiki*, uma vez que, atualmente, existem apenas duas *balls* anuais da cena *mainstream*. As *houses* fundadas no Brasil são todas da cena *kiki* e ela está presente em todo território nacional, sendo que cada estado possui suas características específicas. As pessoas da *Ballroom* brasileira, portanto, atuam na cena *kiki*, mas, muitas delas, também integram *houses* da cena *mainstream*, principalmente quem possui destaque na cena, atua há muitos anos e possui experiência nas cenas *Ballroom* internacionais. Muitas dessas pessoas, inclusive, frequentaram *balls* da cena *mainstream* em outros países. É muito comum ao entrar no perfil do Instagram de pessoas da *Ballroom* brasileira, deparar em sua bio a especificação de cada *house* a que pertence na cena *kiki* e na cena *mainstream*.

Como mencionei, perceber a diferença entre as duas cenas a partir das manifestações rituais da cultura *Ballroom* é difícil, especialmente no contexto brasileiro, e, mais especificamente, aqui em Belo Horizonte. Para isso, foi necessário observar o *BH Vogue Fever* para, então, compreender o que faz da cena *kiki*, cena *kiki*. A principal diferença que constatei diz respeito às *houses* as quais pertencem as pessoas da cena belo-horizontina. Enquanto eu assistia à etapa dos 10s na categoria *Runway* com *reveal* no *BH Vogue Fever*, uma integrante da *House of Barracuda*, na cena *kiki*, fazia sua performance. Ao meu lado uma pessoa começou a entoar o grito de guerra da Barracuda, mas logo foi repreendida por uma *Femme Queen* ao seu lado: “Não, aqui ela não é Barracuda, ela é 007!”. Como apresentarei adiante, o grito de guerra das *houses* é um dos elementos que auxiliam no posicionamento dos papéis interpretados em uma *ball*.

Outra diferença observada no *BH Vogue Fever*, em detrimento das *kiki balls* observadas, é o fato de que a maioria das categorias são separadas pelas identidades de gênero performada pelas pessoas da cultura *Ballroom*. Dessa forma, uma mesma modalidade possui uma categoria

específica para cada identidade de gênero. Essa característica, no entanto, é muito comum nas *balls* da cultura *Ballroom*, como apresentado por Bailey (2013) em sua etnografia da cena de Detroit. No entanto, acredito que, pelo tamanho da cena belo-horizontina, promover categorias específicas para cada identidade de gênero acaba por reduzir o número de pessoas competindo, enquanto o *Vogue Fever* recebe um volume muito maior de participantes.

Apesar da competitividade ser um elemento característicos das práticas da cultura *Ballroom* como um todo, em uma *ball mainstream* ela é intensificada em relação a uma *kiki ball*, onde percebe-se um caráter mais amistoso entre as pessoas da cena. Talvez isso se dê pelo fato de a cena *mainstream* possuir um maior peso, no que diz respeito a sua relação com a cena originária, e, no caso do *BH Vogue Fever*, ser o momento em que as pessoas da *Ballroom* brasileira possam mostrar seus talentos a pessoas que ocupam posições muito elevadas nas hierarquias da cena originária, e serem julgadas por ela.

Sendo a cena *mainstream* uma extensão da cena pioneira de Nova Iorque, ela é responsável por ditar as normas que guiam as práticas da cultura *Ballroom*. Nesse sentido, a cena *kiki* é o espaço em que a cultura *Ballroom* se manifesta a partir de sua regionalidade, atualizando suas práticas a partir das características culturais nas quais estão inseridas. É muito comum *balls* em Belo Horizonte terem categorias que trazem elementos do funk, como a categoria de Passinho x Batekoo, por exemplo. A cena pernambucana criou um estilo novo de *voguing*, o Frevogue⁸⁴, que mistura elementos do *voguing* com o frevo, estilo de dança folclórica característica de Pernambuco.

A diferença entre as duas cenas se tornou evidente em minhas observações no final de semana dos dias 12 e 13 de novembro de 2022. No dia 12 foi realizada a oitava edição do *BH Vogue Fever – Ball* da Quarta Dimensão, *ball* da cena *mainstream*, e, no dia 13, a *kiki Red Ball – Aftermatch*. O *aftermatch* é uma tradição de todas as edições do *Vogue Fever*, em que uma *kiki house* de Belo Horizonte fica responsável por organizar uma *ball* como uma revanche às disputas ocorridas na *ball mainstream*. Apesar do caráter de revanche, o *aftermatch* é um momento de celebração e união da cena *kiki* brasileira, visto que é o único momento do ano no qual Belo Horizonte recebe pessoas da cena *Ballroom* de todo o país. Se o *Vogue Fever* foi marcado pela competitividade, a *Red Ball* foi marcada pela celebração dos afetos da cultura *Ballroom* brasileira. Competitividade e celebração, no entanto, são elementos presentes em ambas as cenas, uma vez que são constitutivas das práticas da cultura *Ballroom*. Como já dito, a diferença entre as duas cenas a partir de suas práticas é quase imperceptível, mas é possível

⁸⁴ Em entrevista, Edson Vogue, pesquisador e integrante da cena *Ballroom* de Pernambuco, apresenta o frevogue: <https://www.youtube.com/watch?v=IoYZt-w0f3g>. Acesso em: 07 abr. 2023.

de ser sentida quando você está presente em uma *ball*.

5.3 Palco e cenário

Para Erving Goffman (2014), em uma interação social, uma interpretação dramática, o lugar em que ela acontece diz respeito ao palco. Ao mesmo tempo, o termo palco também diz respeito ao momento em que a interação principal acontece, enquanto os momentos preparatórios para tal seriam os bastidores. Segundo o autor, “O mundo todo não constitui evidentemente um palco, mas não é fácil especificar os aspectos essenciais em que não é” (GOFFMAN, 2014, p. 85). Considerando que todas as realizações dramáticas a que se tem conhecimento até hoje são realizadas no mundo em que vivemos, numa perspectiva ampliada, podemos considerá-lo como palco. Não é objetivo do meu trabalho, no entanto, refletir filosófica e empiricamente sobre os aspectos que definem o palco, mas algumas reflexões que permeiam o objeto adotado são necessárias.

Como apresentado no primeiro capítulo, a institucionalização da cultura *Ballroom* no Brasil acontece por volta de 2015 com a realização do primeiro *BH Vogue Fever*, *ball* da cena *mainstream*, e, conseqüentemente, com o reconhecimento das práticas no país pela cena originária, ou seja, a cena nova-iorquina. A cidade de Belo Horizonte, portanto, é o primeiro palco da cultura em solo brasileiro e é o palco de todas as interações observadas ao longo da minha pesquisa de campo. Mesmo com essa importância histórica para a *Ballroom*, a cena belo-horizontina não reforça essa informação em suas *balls*, nem assume esse papel na divulgação para outras regionalidades.

Belo Horizonte é a capital do estado de Minas Gerais, localizado na região Sudeste do país, conhecido, dentre outras características, pelo seu conservadorismo e religiosidade. Rodeada por uma bela paisagem cenográfica⁸⁵ da Serra do Curral, o território da cidade foi inicialmente ocupado pelo bandeirante João Leite da Silva Ortiz com agricultura e criação de gado, o qual iniciou um povoado que ficou conhecido como Curral Del Rey. A cidade de Belo Horizonte, no entanto, só foi inaugurada em 12 de dezembro de 1897, com a transferência da capital do estado, que até então era em Ouro Preto. Atualmente, com 125 anos de história, Belo Horizonte possui aproximadamente 2.530.701 habitantes⁸⁶, uma área equivalente a 332 km²,

⁸⁵ O uso do termo cenográfico nesta frase diz respeito ao fato de, observando a partir da cidade, vermos um conjunto de montanhas que parecem inteiras, mas que por traz foram devastadas pela atividade mineradora.

⁸⁶ Dado disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/mg/belo-horizonte/panorama>. Acesso em: 30 mar. 2023.

nove regionais e 487 bairros⁸⁷.

Como apresentado anteriormente, as *kiki balls* que compuseram o *corpus* da minha análise aconteceram em dois lugares: Odara Café e Ofícios e *Back to Black Afro House*. O primeiro, localizado no bairro União na região Nordeste da cidade, foi palco da *Red Ball – Aftermatch*, organizada pela *House of Barracuda*, e da *Fashion Ball*, organizada pela *House of Capiva*. Já o segundo, localizado no bairro Floresta, no limite entre as regiões Central e Leste, foi palco do Baile da Fé, organizado pelo capítulo mineiro da Casa de Cosmos. Ambos os espaços são caracterizados enquanto espaços culturais gerenciados e frequentados por pessoas de grupos minorizados e/ou setores progressistas da sociedade belo-horizontina.

O espaço Odara Café e Ofícios se define como um “Espaço de cultura e bem-estar que ligas práticas direcionadas para a integração do ser energético, social e político; multicultural, plural e coletivo”⁸⁸. Além de sediar eventos como as *balls*, possuindo um bar e opções gastronômicas em sua estrutura, o espaço também é sede de aulas de dança, yoga e circo. Já o *Back to Black Afro House* foi um “Espaço de cultura e resistência”⁸⁹ caracterizado pelo resgate e exaltação das culturas negras e afrodiaspóricas. Possuía um bar e opções gastronômicas e foi sede de muitos eventos com temáticas negras, além de ter sido sede de inúmeras *balls* durante a sua existência. Um dos sócios que gerenciavam o espaço, inclusive, é membro da Casa de Cosmos, sendo, então, um integrante da cena *Ballroom* de Belo Horizonte. Em março de 2023, no entanto, o espaço decretou fechamento por tempo indeterminado devido a questões financeiras.

Conforme constatado por Marlon Bailey (2013), e apresentado por documentários como *Paris is Burning* e na série *Pose*, nos Estados Unidos, localidade originária da cultura *Ballroom*, as *balls* são realizadas em galpões amplos e salões. Daí surge, inclusive, o nome da cultura, que em uma tradução livre seria “Salão de baile”. Em Belo Horizonte, no entanto, as *balls* são realizadas em espaços culturais com bares que funcionam rotineiramente, não somente para realização dos bailes.

Outro elemento não humano constitutivo das realizações dramáticas, apresentado por Goffman (2014), diz respeito ao cenário. Para o autor, o cenário compreende “a mobília, a decoração, a disposição física e outros elementos do pano de fundo que vão constituir o cenário

⁸⁷ Dados disponíveis em: <https://prefeitura.pbh.gov.br/noticias/prodabel-detalha-tamanho-e-numero-de-bairros-das-regionais#:~:text=Ao%20todo%2C%20a%20capital%20tem,Venda%20Nova%2C%20com%2036%20bairros>. Acesso em: 30 mar. 2023.

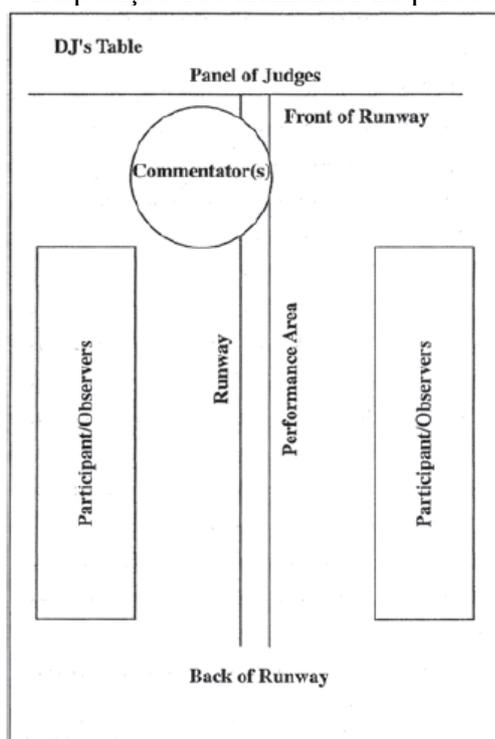
⁸⁸ Disponível em: <https://odara.co/sobre/>. Acesso em 30 mar. 2023.

⁸⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/b2b.afrohousebh/>. Acesso em 30 mar. 2023.

e os suportes do palco para o desenrolar da ação humana executada diante, dentro ou acima dele” (GOFFMAN, 2014, p. 34). Os elementos de cenário que compõem o palco da interação fazem parte do que o sociólogo denomina de fachada, que seria o equipamento expressivo que define a situação dramatizada na interação.

A cultura *Ballroom*, sendo um contexto essencialmente performático, possibilita observar uma delimitação entre o palco e os bastidores numa *ball*. Apesar de toda a duração de uma *ball* ser palco, considero, para fins didáticos, como palco das interações principais o momento da competição, que se inicia com o anúncio do *host* e dura até a final da última categoria. Além disso, o espaço em que acontece a competição segue um padrão originado no nascimento da *Ballroom* até os dias de hoje. O modelo com a distribuição dos elementos pode ser observado na Imagem 7.

Imagem 8 – Disposição dos elementos no palco de uma *ball*



Fonte: Bailey (2013, p. 148).

Nas *balls* da cena *mainstream*, normalmente, o espaço de performance, doravante chamado de passarela, é elevado em relação ao público. No entanto, na cena *kiki*, a passarela é no chão. Nas laterais da passarela são colocados assentos para o público, a depender do lugar em que se realiza a *ball*. Esses assentos, na grande maioria das *balls*, são ocupados desde o início por pessoas da cena, mesmo quando essas não estão sentadas, colocam objetos para marcar o seu lugar, como bolsas, ou revezam com amigos. Existe uma expressão na comunidade

para designar essas pessoas que chegam cedo na *ball* para marcar o seu lugar: tia da bolsinha. A expressão se refere a senhoras que ficam sentadas segurando uma bolsa no colo e, mesmo com um teor etarista, é amplamente utilizada pelos membros da comunidade, uma vez que as pessoas que marcam seus lugares nas *balls* colocam uma bolsa na cadeira quando não estão sentadas.

Apesar da existência do modelo de palco de uma *ball*, ele não é estático. A ilustração desenvolvida por Bailey (2013) dá a impressão de que o palco é retangular, com posições sempre fixas ao longo da *ball*. Os únicos elementos que se mantêm fixos durante a *ball* são o júri, sempre posicionado na frente do palco, podendo contar ou não com uma mesa à frente, e a posição do DJ, sempre atrás do júri. Em minhas observações, no entanto, constatei que o palco de uma *ball* possui uma característica mais circular do que retangular, mesmo com o espaço físico direcionando para um posicionamento retangular ao redor da passarela.

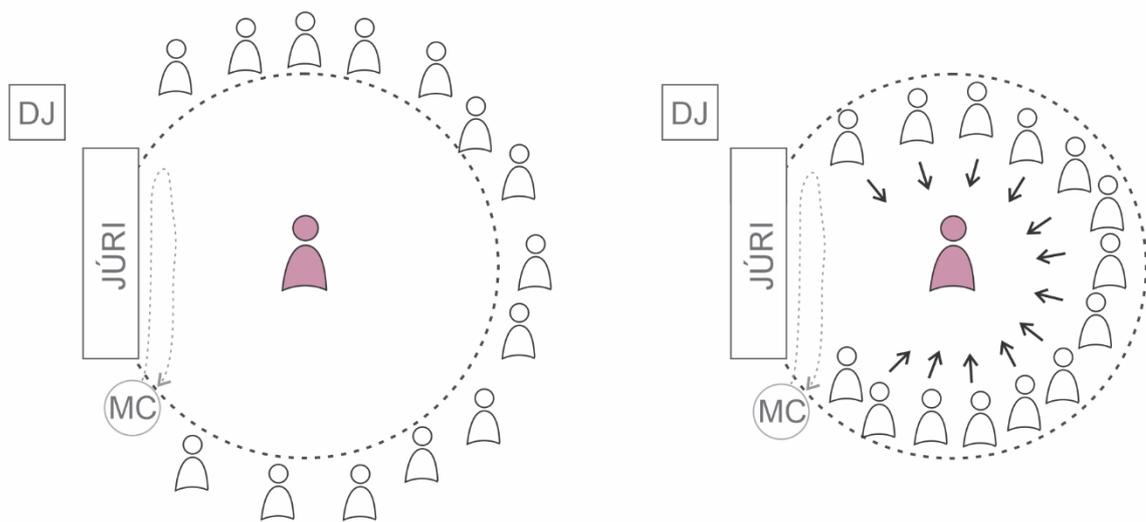
O formato circular é mais adequado para caracterizar o palco das interações na *ball*, pois remete a manifestações culturais de caráter ancestral, como a roda de capoeira, além de apresentar um maior dinamismo em relação a formas retangulares. Além disso, o espaço de performance pode diminuir ou ampliar a depender da temperatura da performance. Para entender o que estou denominando de temperatura da performance, preciso discorrer sobre o conceito de calor, proveniente da Física.

Segundo Pécora *et al* (2005), calor é a transferência de energia térmica entre corpos com temperaturas distintas. A temperatura, por sua vez, é a grandeza que mede o grau de agitação térmica dos átomos e moléculas que constituem um corpo ou um sistema. Um sistema que possui uma temperatura elevada, possui uma maior agitação térmica em suas moléculas, enquanto um corpo com uma temperatura baixa possui uma menor agitação térmica em suas moléculas. O movimento de avançar no espaço da performance me remeteu à dinâmica de troca de calor entre sistemas, na física, aumentando e diminuindo a temperatura do público.

Quando a pessoa que está performando traz um elemento novo em sua performance, apresentando-o em harmonia com o *beat* do DJ e o *chant* do MC, o público avança no espaço da performance, conseqüentemente, reduzindo este espaço. Outros fatores também contribuem para essa agitação da plateia, como os títulos da pessoa que performa, sua identidade de gênero – *femme queens* são mais exaltadas em suas performances, por exemplo. O movimento de avançar no espaço da performance acompanhado de gritos e exclamações e gestos com as mãos, como o estalar de dedos, movimento conhecido como “pagar o *dip*”, são movimentos que enaltecem a performance, demonstrando grande aprovação por parte do público e júri. O elemento que denomino de temperatura da performance, portanto, é o nível de inovação que

um performer traz em sua apresentação, com a possibilidade de provocar agitação da plateia na *ball*, a ponto de essa avançar no espaço da performance. O contrário também se mostra evidente: quando o performer não realiza sua apresentação de maneira satisfatória dentro dos elementos do *voguing*, a audiência não agita e, portanto, não avança no espaço da performance para exaltá-lo. O modelo abaixo demonstra o movimento de agitação da plateia conforme a temperatura da performance.

Imagem 9 – Posicionamento dos atores em uma *ball* e agitação da plateia de acordo com a temperatura da performance



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A primeira imagem demonstra uma performance sem agitação da plateia, ou seja, uma performance com baixa temperatura na qual a dimensão da passarela se mantém inalterada. Já a segunda demonstra o movimento de agitação da plateia, avançando na área de performance. Os elementos em formato retangular no modelo representam os elementos do palco que se mantêm estáticos durante a realização dramática, que é a mesa do DJ e o painel do júri. O MC foi representado em formato circular porque se movimenta ao longo da *ball*, sendo que a linha tracejada que parte de sua posição representa a trajetória que, normalmente realiza, durante a *ball*. O círculo tracejado representa o espaço ocupado pela plateia. Uma característica observável sobre o palco das interações numa *ball*, a partir dos levantamentos feitos, é que o espaço da performance é delimitado, portanto, pelo comportamento da plateia. A intenção das *houses* organizadoras, no entanto, é de manutenção da delimitação proposta com a disposição dos elementos nos momentos pré-cena, como, por exemplo, a existência de um corredor na parte de trás do espaço da performance. A agitação, no entanto, impossibilita que isso aconteça

de fato. A temperatura da performance se assemelha com a atmosfera de eventos esportivos. Esse movimento de dilatação da plateia pode ser observado nas imagens 10 e 11, que apresentam dois momentos distintos da *ball* realizada na edição de oito anos da festa Dengue, realizada em dezembro de 2021.

Imagem 10 – Performance com baixa agitação da plateia



Fonte: Iago Oliveira (2022, p. 44-45).

Imagem 11 – Performance com alta agitação da plateia



Fonte: Iago Oliveira (2022, p. 46-47).

Durante a *Red Ball – Aftermatch*, a agitação da plateia era alta, uma vez que presença de pessoas de toda a cena brasileira no evento contribuía para uma alta temperatura das

performances. Ao longo da *ball* o MC alertou várias vezes para a plateia que era necessário manter o corredor na parte de trás da área da performance para não atrapalhar as pessoas que estavam performando. A plateia, então, obedecia ao alerta, mas isso durava pouco. Assim que a pessoa começava a se apresentar, a temperatura da performance aumentava e, conseqüentemente, a agitação da plateia, que ocupava novamente o espaço destinado ao corredor, além de avançar no espaço da performance.

5.4 Bastidores

Os dados apresentados demonstram os principais pontos observados que caracterizam o palco das interações das *balls* da cena *kiki* de Belo Horizonte, que, conforme Goffman (2014), representam o momento principal da realização dramática. No entanto, essa só se torna possível também graças a momentos que precedem e procedem a cena, denominados pelo sociólogo como os bastidores da interação. Uma vez que considero a realização da competição em uma *ball* como o momento das interações principais, aquilo que não enquadrado nessa delimitação, considero como seus bastidores.

Todas as dinâmicas interativas que não acontecem durante uma *ball* dizem respeito aos bastidores da realização dramática, visto que, para Goffman (2014), toda a preparação para a interação principal é considerada como bastidor. As interações que acontecem fora do espaço do palco das *balls* são enquadradas nessa categoria, como as dinâmicas internas de uma *house*, mas, como a minha pesquisa se limita às observações nos bailes, não é possível discorrer sobre elas. No entanto, durante a sua realização também é possível perceber momentos de bastidores.

Uma *house* leva dias, às vezes meses, para organizar uma *ball*. Apesar de muitos elementos serem feitos anteriormente à realização do evento, no dia do baile a *house* também precisa preparar o palco para uma boa realização dramática durante a competição. Esse é o primeiro elemento que caracteriza os bastidores de uma *ball*. Dispor os elementos no palco – painel do júri, mesa do DJ, cenografia, assento para a plateia, mesa dos *grand prizes* –, organizar a recepção das pessoas na entrada do espaço e organizar o camarim são as atividades atribuídas às pessoas da *house* organizadora antes do início da *ball*. Outras atividades também fazem parte desse momento inicial: a preparação do equipamento de som com o DJ e com o MC, testar os microfones, preparar o equipamento de vídeo para as gravações durante as competições e organizar o espaço do camarim.

Outro momento dos bastidores diz respeito à socialização entre as pessoas da cena *Ballroom* e outras antes, durante e após a realização da competição na *ball*. Ao chegar, durante

a competição e assim que ela termina, as pessoas interagem livremente umas com as outras, seja com amigos e conhecidos ou pessoas que estão conhecendo no dia do baile, como é o caso que mencionei no início deste capítulo quando cheguei na primeira *ball* que fui em 2021. Um importante espaço de interações de bastidores é o fumódromo, que, nos dois lugares em que foram realizadas as *kiki balls* observadas, se localizava fora da estrutura física do Odara Café e Ofícios e *Back to Black Afro House*. Transitam pelo fumódromo não somente as pessoas que fumam, mas todas as pessoas que frequentam as *balls*. É o ambiente mais descontraído e, de certa forma, um espaço para as pessoas saírem de seus papéis interpretados na competição.

Considerada uma cultura performática e, portanto, teatral, as *balls* da cena *kiki* da *Ballroom* de Belo Horizonte também possuem um camarim para que as pessoas possam se arrumar para a competição. Não somente aquelas que vão performar nas categorias, mas também as que integram o júri, além dos demais papéis que compõem a realização dramática das *balls*. O volume de pessoas que precisa se arrumar, na maioria das vezes, é maior que a capacidade do camarim, então algumas também utilizam os banheiros dos espaços para se arrumarem.

O pós-cena de uma *ball* é caracterizada também pelas interações nas quais os papéis interpretados durante a competição são desfeitos. A socialização é livre e é o momento de as pessoas celebrarem pelo evento organizado. As pessoas que venceram categorias celebram suas conquistas, aquelas que perderam buscam compreender onde erraram, a *house* organizadora celebra com menos obrigações, entre outras dinâmicas. É um momento que se assemelha a qualquer outra festa que conhecemos. Algumas pessoas vão embora, enquanto outras permanecem festejando no local. Além disso, o pós-cena também é caracterizado pelo movimento inverso da pré-cena: a *house* organizadora organiza o ambiente para entregar o espaço. Quando finalmente o espaço precisa ser fechado, é que se encerra a *ball*.

5.5 Footing

Aprofundando em seus estudos sobre os quadros da experiência social, Goffman (2013) apresenta a noção de *footing*. Segundo o autor, em uma realização dramática, atores se posicionam ao projetar o papel que estão interpretando em relação aos outros em interação. Essa projeção é caracterizada por um alinhamento entre o “eu” e o discurso em construção, a partir da forma em que é conduzido seu comportamento ao longo da interação, manifestada principalmente a partir dos enunciados proferidos, mas não somente. O sociólogo, então, define o *footing* como o alinhamento, porte, posicionamento ou projeção pessoal dos atores em

interação em dado momento de sua realização dramática.

Uma característica inerente às conversações, no entanto, é apresentar uma mudança na postura ao longo de uma interação, isto é, mudar o *footing*. Para o autor,

Uma mudança de *footing* implica uma mudança no alinhamento que assumimos para nós mesmos e para os outros presentes, expressa na forma em que conduzimos a produção ou a recepção de uma elocução. Uma mudança em nosso *footing* é uma outra forma de falar de uma mudança em nosso enquadre dos eventos. (GOFFMAN, 2013, p. 75).

Ou seja, ao mudarmos o *footing* em uma conversação, trocamos os quadros de sentido que organizam a nossa interação em uma realização dramática. Goffman discorre que a mudança de *footing* é comumente associada a aspectos linguísticos da interação, mas que esse não é o único indicativo de tal. No objeto observado em minha investigação essa característica é evidente no alinhamento dos papéis interpretados pelas personagens durante uma *ball*. Para isso, agora discorro sobre os principais posicionamentos nesses eventos e os aspectos que caracterizam as mudanças de *footing* nos enquadramentos desses bailes.

Retomo agora os papéis interpretados pelas pessoas durante uma *ball*, apresentados no início deste capítulo: *host*, MC ou *Commentator*, DJ, júri, performer, ajudantes e plateia. A pessoa que interpreta o papel de *host* ou *hostess* em uma *ball* é responsável por guiar o roteiro do evento, apresentando a divisão dos momentos ao longo da competição a partir de suas falas e comentários. Também é responsável por animar a plateia, solicitando alguns comportamentos ao longo da *ball*, como bater palmas ou aclamar uma pessoa ou situação específica. A pessoa que atua como *host* é, também, a responsável por demarcar o início e final da competição em uma *ball*, uma vez que é a responsável por dar início à ritualística da competição, cumprimentando as pessoas presentes, interagindo com a plateia e convocando as demais personagens do evento, e anunciar o fim, normalmente, dando os últimos avisos e agradecendo. Um enunciado recorrente que dá início ao ritual é “Boa noite *Ballroom!*”.

A pessoa que atua como MC ou *Commentator* é a responsável pela performance vocal durante a competição. Seu papel é fundamental nas apresentações performáticas de uma *ball*, no *LSS* e nas categorias, juntamente com a função do DJ. Quem o interpreta performa um estilo de *rap* ritmado com os *beats* característicos do *voguing*, conhecido na cultura como *chant*⁹⁰, responsável por contribuir com a temperatura da performance, guiar os movimentos realizados pelo performer, além de cronometrar o tempo das apresentações. É a pessoa que comanda o

⁹⁰ Exemplo de *chant* pode ser visto em: https://www.youtube.com/watch?v=CKG_4hy72v0. Acesso em: 3 abr. 2023.

microfone durante a *ball*, posiciona-se atrás ou na lateral do painel do júri, mas não permanece estática, podendo se movimentar pelo espaço a depender as limitações do aparelho de som do evento. Ressalto que não é obrigatório a presença de uma pessoa específica para interpretar o papel de *host* em uma *ball*, na maioria das vezes, suas responsabilidades são exercidas pela mesma pessoa que atua como MC no evento.

O vocabulário utilizado é rico em expressões próprias da cultura *Ballroom*, como *soft and cunt*, que diz respeito a aspectos da suavidade e drama em uma performance. Termos que nominam os elementos do *voguing*⁹¹, nome da pessoa e/ou nome da *house* de quem está performando no momento do *chant*, além de outras expressões que fazem parte do repertório da cultura e do MC. O papel MC é um importante elemento de animação, e agitação, não somente das pessoas que se apresentam na competição, mas também da plateia. Um bom *chant* é responsável por elevar a temperatura da performance, agitando a plateia e chamando a atenção de quem está no ambiente para o que está acontecendo na área da performance.

Esse movimento não é possível, evidentemente, sem o papel do DJ. A pessoa que o interpreta é responsável pela escolha das músicas durante a *ball*, principalmente durante as performances da competição. É um papel no qual a pessoa que o interpreta se posiciona na mesa de DJ, amparada por toda a maquinaria necessária para a sua performance: um *notebook*, às vezes uma mesa de mixagem e os cabos que conectam ao equipamento de som. Diferentemente dos demais papéis que compõem uma *ball*, o DJ não é identificado por enunciados que são proferidos em conversação, mas pela música, elemento que percorre toda a duração do evento. As músicas tocadas pelo DJ não se limitam apenas pelos *beats* de *voguing*, que são protagonistas nas performances das categorias, mas também por aquelas que vão animar as pessoas presentes no evento nos momentos de bastidores, sendo comum a utilização de músicas do *funk*, *rap* e *pop*.

Com o lançamento do álbum *Renaissance*, de Beyoncé em 2022, por exemplo, suas músicas, repletas de influências e referências do universo sonoro e de sentidos da *Ballroom*, se tornaram uma escolha recorrente nos momentos de palco e bastidores das *balls* em Belo Horizonte e, provavelmente, em outras cenas pelo mundo. O impacto do álbum para a comunidade *Ballroom* é inegável, e isso foi perceptível ao longo da minha investigação. Das três *kiki balls* observadas, em todas elas, alguma música do *Renaissance* foi tocada em

⁹¹ Um exemplo icônico de *chant* realizado utilizando expressões dos elementos que constituem o *voguing* foi realizado na batalha final da categoria *Commentator vs Commentator* na 8ª edição do *BH Vogue Fever*, realizada em novembro de 2022. O *chant* foi construído como uma paródia da música *Dança do Créu*, *hit* lançado por MC Créu em 2008. A performance foi publicada pelo perfil no Instagram do *BH Vogue Fever* e pode ser conferida em: https://www.instagram.com/reel/CIPOBCFObBw/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 3 abr. 2023.

momentos de bastidores e/ou palco, isto é. O impacto também foi percebido nos demais eventos observados.

No *BH Vogue Fever – Ball* da Quarta Dimensão, além de músicas do álbum terem sido tocadas, Cristal Lopez, *Legendary Overall Mother* da *House of Barracuda* e importante *femme queen* da história LGBTQIAPN+ de Belo Horizonte, realizou uma performance no início do evento ao som de *Alien Supestar*. Na *Ball Show* da programação da Calourada do DCE da UFMG de 2022, a DJ que atuou na competição escolheu a música *Pure/Honey* como trilha sonora da categoria *Runway*. A música contém *sample* de *Miss Honey*, lançada em 1992, da *drag queen* jamaicana Moi Renee, que se mudou para os Estados Unidos para estudar dança (MAHALE, 2022). Moi Renee é considerada uma lenda pela comunidade *queer* negra estadunidense, fez parte da cena *Ballroom* dos anos 1990 em Nova Iorque e sua música foi tocada amplamente nas *balls* da época. Quando perguntei à DJ da *Ball Show* sobre a escolha da música de Beyoncé para a categoria, ela me disse que se tratava de uma música animada e, por ser um evento que conta com uma plateia que, em sua maioria, não conhece a cultura *Ballroom*, era uma escolha para promover uma maior identificação dessa com a cultura em questão. A DJ também completou alegando que o que Beyoncé fez pela cultura foi muito importante, que ela considerava como uma homenagem que precisava ser amplamente divulgada e celebrada.

A abertura da residência artística do coletivo *Pump the Beat*, nomeada de Noite do *Catfight*, também contou com músicas do álbum *Renaissance* remixadas pelos integrantes do coletivo. Retornando às reflexões acerca do papel DJ, a criação desse coletivo demonstra que, dentre os demais papéis de uma *ball*, esse é um dos que apresenta possibilidades de atuação que extrapolam os limites das práticas específicas da cultura *Ballroom*. *Pump the Beat*, por exemplo, foi criado com o objetivo de divulgar a cultura, além de ser uma possibilidade de fonte de renda para pessoas da *Ballroom* que o integram. O nome faz referência à fala proferida por um MC a um DJ quando autoriza o início de uma performance ou batalha durante a competição, e significa, em tradução livre, “solte a batida”. A frase se tornou conhecida na cultura pop com o *reality show* *Legendary*, com Dashaun Wesley, *king* da *House of Basquiat*, de Nova Iorque, que interpreta o papel de *host* e MC na competição. Sempre que uma *house* vai começar a se apresentar, o MC profere “*DJ MikeQ, pump the beat*”. MikeQ é um conhecido DJ da cultura *Ballroom* que também participa do *reality* e foi um dos produtores que trabalharam na criação do álbum *Renaissance*.

Um elemento de destaque e importância em uma *ball* é o júri, e as pessoas que o

integram são jurades⁹². Uma pessoa que interpreta o papel de jurade é responsável por julgar as performances durante as categorias e votar nas batalhas, ou seja, cabe ao júri decidir quem leva o prêmio principal. O posicionamento do júri é reconhecido pelo local em que ocupam no palco de uma *ball*. Como apresentado anteriormente, o painel do júri é posicionado à frente da área da performance, normalmente, jurades se sentam atrás de uma grande mesa que os separa dessa área. Ao longo de uma *ball*, o júri não se movimenta, a não ser nos momentos de intervalo. Cada jurade é convocado individualmente no final do *LSS*, apresenta uma breve performance da categoria na qual é destaque em sua atuação na cena *Ballroom* e, logo em seguida, posiciona-se no lugar destinado ao júri. No momento do *LSS*, as pessoas que interpretam papéis constituintes do júri mudam o *footing*, uma vez que mudam sua linha de atuação em relação ao comportamento do seu papel. Isso é, no momento de sua apresentação, jurades se posicionam como performers, assim como as demais pessoas convocadas ao longo do *rollcall*. O que diferencia o seu papel nesse momento são os enunciados de convocação do júri proferidos pela pessoa que interpreta o papel de MC. Esse movimento demonstra uma das possibilidades de mudança de *footing* em uma *ball*, como defendido por Goffman (2013).

As pessoas que frequentam a *ball* para competir interpretam o papel que denomino de performer. A função do seu papel é interpretar uma performance que cumpra com os requisitos da categoria em questão, que agrade ao júri e, no caso das batalhas, que seja melhor que a performance da pessoa oponente. O papel do performer ocupa o ponto principal no palco de uma *ball*: a área da performance. Seu comportamento durante uma performance, além de cumprir com os requisitos apresentados, precisa apresentar uma continuidade com o *beat* do DJ e o *chant* do MC. O objetivo principal é sua interação com o júri, mas muitos performers também interagem com a plateia e com outros elementos dispostos no palco, a fim de incrementar sua performance e, conseqüentemente, conseguir a aprovação do júri.

O performer atua a partir do momento em que inicia sua apresentação na etapa dos *tens* em uma categoria, e pode durar até o momento em que é eliminado ou que vence a categoria, recebendo o *grand prize* de alguém do júri. Mesmo se apresentando individualmente, na maioria dos casos, durante a categoria, o performer carrega consigo a *house* na qual faz parte, ou o título de 007, quando não pertence a nenhuma. Apesar de todos os papéis serem importantes para a realização de uma *ball*, sem a atuação dos performers uma *ball* não tem razões para existir. Podemos considerar, portanto, que o papel do performer é protagonista da realização dramática de uma *ball*.

⁹² No contexto da *Ballroom* é utilizado o termo em linguagem neutra em respeito à pluralidade das identidades de gênero das pessoas que a integram.

Os gritos de guerra das *houses* representam um elemento muito presente na realização dramática de uma *ball*, e se portam também como um elemento importante para o posicionamento das pessoas que estão realizando uma performance durante a competição. Cada *house* possui seu grito de guerra específico, normalmente construído de maneira que possa ser enunciado ritmadamente com o *beat*. Em termos linguísticos, é a marca de uma *house*. Seu conteúdo é variado, podendo ser mais textual, contendo elementos que trazem a identidade da *house*, ou característicos da cultura *Ballroom*, ou mais sonoro, utilizando-se de fonemas para criar um ritmo coerente e de fácil entonação. Tomo como exemplo o grito de guerra de algumas *houses* presentes em Belo Horizonte: “Barra, barra, barra, Barracuda” e “Se não pescou, boiou, Barracuda chegou” (*House of Barracuda*); “*Puzzle*, quebra, *puzzle*, quebra-cabeça” (*House of Puzzle*); “Capiva, capivara, escorregou caiu na vara” ou “Escorregou, então ativa! Tu tá ligado que esse é o modo Capiva” (*House of Capiva*); “Dubeco! Acabou o sossego porque a Dubeco chegou” (*House of Dubeco*); “Vem Ava, vem *cunt*, vem, vem Avalanx” (*House of Avalanx*); “*This is Cabal, no fucking shade*” e “Cometa e amor, Cabal botou terror” (*House of Cabal*); “*This is Cosmos legacy, no shade*” (Casa de Cosmos). Quando a pessoa é 007, isso é, não integra nenhuma *house*, o grito de guerra é: “*Double oh, double oh! Double oh, double oh*” ou “*Double oh! Double oh seven, zero zero sete*”.

As pessoas da cena, em sua maioria, já conhecem o grito de guerra das *houses*, o que facilita sua enunciação durante as *balls*. Quando uma nova *house* é criada, o anúncio é feito em uma *ball*, no momento do *rollcall*, apresentando o seu nome, os integrantes e o grito de guerra da *house*. A plateia é responsável por entoar o grito de guerra quando uma pessoa está apresentando uma performance e, normalmente, as pessoas que integram de sua *house* são responsáveis por iniciar o grito, bem como convocar demais pessoas da plateia para fazê-lo. Durante uma batalha, a plateia pode ficar dividida, entoando dois gritos de guerra diferentes, correspondente às *houses* de cada pessoa que batalha. Nesses momentos também fica evidente qual pessoa possui uma maior torcida, visto que um grito de guerra pode ser percebido com mais força no ambiente.

A plateia é, também, um dos elementos constitutivos de uma *ball*. As pessoas que interpretam o papel de plateia têm como função principal observar as performances realizadas ao longo da competição. Seu comportamento é diverso, mas a característica principal, além de observar, é torcer pelos performers. A plateia entoa os gritos de guerra das *houses*, se agita com performances de alta temperatura e demonstra seu descontentamento com performances que não alcançam o desempenho esperado. Um movimento característico da plateia é o ato de pagar um *dip*: quando a pessoa que está performando realiza o elemento *dip* simultaneamente à batida

da música e em consonância com o *chant*, a plateia estica o braço em sua direção e estala o dedo, ou estende a mão, no exato momento em que o *dip* é realizado. Quando existe uma alta temperatura da performance, a plateia realiza o movimento de pagar o *dip* ao mesmo tempo em que avança no espaço da performance.

O comportamento da plateia é influenciado pela performance realizada por quem compete na categoria, como apresentado no movimento de agitação a partir da temperatura apresentado anteriormente. Ao mesmo tempo, seu comportamento também influencia a performance apresentada. Uma plateia animada, entoando o grito de guerra da *house*, além de outros gritos, contribui para a confiança do performer durante a sua interpretação. Ou seja, é um movimento de dupla influência, reflexivo. Isso não significa, no entanto, que um performer não consiga um bom desempenho na categoria se não tiver a contribuição da plateia, mas esta se porta como um fator importante para esse desempenho.

Por fim, o último papel presente nas *balls* diz respeito ao de ajudante. Uma ou duas pessoas da *house* organizadora se posicionam na área da performance e organizam a competição ajudando performers durante as batalhas. Ajudantes são responsáveis por direcionar performers que receberam *tens* ou *chop* para, respectivamente, o espaço destinado aos que vão para a etapa de batalhas e a saída da passarela. Também são responsáveis por organizar as chaves de batalha antes do início da segunda etapa das categorias. Além disso, no fim de uma batalha o ajudante é responsável por contar os votos do júri e sinalizar para o MC quem venceu aquela batalha, normalmente, com o movimento de rodar a mão sobre a cabeça da pessoa vencedora.

5.5.1 Papéis constituintes de uma house

Além dos papéis interpretados em uma *ball*, também existem outros papéis que participam dessa cena, mas que possuem atuação em outras práticas constitutivas da cultura *Ballroom*. Como já apresentado em minha narrativa, existem hierarquias que organizam a existência de uma *house*, sendo essa o elemento que constitui a cultura e diz respeito à construção de laços afetivos que se assemelham à configuração de uma família. O núcleo que configura uma família, como conhecido pelo senso comum cisheteronormativo, é composto por um pai, uma mãe e os filhos. A cultura *Ballroom* utiliza desses elementos, mas subvertendo a lógica cisheteronormativa.

Uma *house* não é construída a partir das relações sanguíneas de quem a constitui, mas pelos laços afetivos que são formados por meio de vivências nas práticas da cultura *Ballroom*. Dentro de uma *house*, existem papéis que são interpretados por determinadas pessoas que a

integram. O papel de maior importância é o da *Mother* ou *Father*, mãe e pai, respectivamente. A pessoa que interpreta algum desses dois papéis em uma *house* é responsável por liderá-la, determinando as atuações dessa na cena *Ballroom*. A *mother* ou *father* é responsável, também, por treinar as demais pessoas da *house*, que interpretam o papel de filhas, para as competições que acontecem nas *balls*. A pessoa que recebe esse título de liderança que escolhe se utiliza o título de *mother* ou *father*, subvertendo a principal lógica da cisheteronormatividade, ou seja, não é necessário ser uma mulher para adotar o título de *mother* ou um homem para o título de *father*. Normalmente a escolha por um dos dois é feita em coerência com a identidade de gênero da pessoa, sendo que é mais comum ver *femme queens* e mulheres cisgênero adotando o título de *mother*, *butches* e *butch queens* adotando o título de *father*, mas isso não é regra. Muitos *butch queens* da cena também adotam o título de *mother*. Pessoas *não binárias* normalmente adotam o título de *mother*. Esse fato demonstra uma limitação da língua no que diz respeito a papéis de liderança em uma família que possuam nomeações que fujam do espectro binário.

Em uma *ball*, as pessoas que interpretam esses papéis em suas determinadas *houses* são as responsáveis por iniciar a performance durante o *rolldrop*, quando as *houses* presentes são convocadas, ou possuírem um papel de destaque na apresentação, quando acontece uma *grand march*, fazendo jus a sua função de liderança. Quando a pessoa que atua como MC vai apresentar essas pessoas nos demais momentos, como em batalhas ou na convocação do júri, o título sempre antecede ao nome que a pessoa, identificando seu posicionamento na *house*. Algumas pessoas optam por utilizar versões brasileiras dos títulos, como o *father* da *House of Capiva* que se identifica como *Legendary Papi Gooliver Capiva*.

Existe também uma variação desses títulos, que diz respeito às *Overall mothers* e *Overall fathers*. Enquanto a *mother* ou *father* lidera as práticas da *house*, a pessoa que recebe o título de *Overall mother* ou *Overall father* se torna a principal homenageada da *house*, sendo normalmente títulos dados a pessoas de fundamental importância para sua história. As pessoas que possuem título de *Overall* não possuem, no entanto, as funções práticas que possuem uma *mother* ou *father*.

Quem não possui um desses títulos apresentados, interpreta o papel de filha em uma *house*, ou seja, todo mundo que a integra e não é *mother* ou *father* é filha. O maior volume de pessoas em uma *house* é composto por filhas. Ainda assim, existem demais títulos que posicionam as pessoas que interpretam esse papel. Dentre eles, estão os títulos de *prince*, *princess* ou *princy*, que diz respeito ao papel de principado, sendo que respectivamente representam príncipe, princesa e a forma não-binária de se referir ao papel. Quem possui tais títulos, possui autonomia para representar a *house*, organizar práticas da *house* na cena

Ballroom, substituir o *father* ou *mother* quando não estão presentes e serem os nomes cotados para sua sucessão caso esses não possam mais interpretar o papel de liderança da *house*.

5.5.2 Títulos de prestígio na cultura *Ballroom*

Além das hierarquias presentes dentro das *houses*, também existem títulos de prestígio que posicionam as pessoas da *Ballroom* hierarquicamente a partir de sua atuação na cena. Ao todo, existem cinco títulos, em ordem decrescente de posição na hierarquia: *pioneer* (pessoa pioneira), *icon* (ícone), *legendary* (pessoa lendária), *statement* (pessoa estabelecida) e *star* (estrela). Em resumo, com exceção de *pioneer*, os títulos são dados a pessoas que possuem destaque dentro da cena *Ballroom*, seja pela sua atuação como um todo ou por sua trajetória em uma categoria específica, e a hierarquia se relaciona ao tempo que essa pessoa atua na cena.

Quando a pessoa é iniciante na cena *Ballroom*, ou seja, ainda está em estágio de aprendizagem, mas já possui destaque na categoria em que caminha e já recebeu *grand prize* em *balls*, ela recebe o título de *Star*. São talentos que despontam desde a estreia da pessoa na cultura, recebendo atenção e sendo reconhecida pelas demais pessoas da cena. Não existe um padrão, mas ser recente na cultura, segundo as pessoas que tive contato durante a minha investigação, diz respeito a uma atuação de um a dois anos na cena, desde que obtenha os destaques mencionados.

Deixando de ser aprendiz, uma pessoa passa a se estabelecer em sua categoria e é admirada por sua atuação na cena *Ballroom*. A pessoa pode receber, então, o título de *Statement*. Normalmente, são pessoas que já ganharam muitos *grand prizes* em *balls*. A diferença com relação ao título de *Star* é, basicamente, o tempo de atuação na cena e a evolução do status de aprendiz para pessoa estabelecida na cena. A pessoa passa, então, a possuir um maior destaque na cena, sendo um nome que passa a ser mais cotado para compor o júri em *balls*, o que não significa que *Stars* e pessoas sem título não possam julgar competições na cena *kiki*.

Quando a pessoa domina a categoria na qual caminha, tornando-se uma referência nela e é atuante na cena por muitos anos, ela pode receber o título de *Legendary*. Trata-se de um dos títulos mais almejados na cultura, uma vez que as pessoas que o possuem são consideradas mestres por sua atuação na cultura *Ballroom*. A pessoa *Legendary* já ganhou inúmeros *grand prizes* em sua categoria, é uma pessoa admirada pelo seu talento e atuação, sendo responsável por performar momentos que se tornam memoráveis no imaginário das pessoas da cena. Quando compete em alguma categoria, as pessoas temem batalhar com uma pessoa *Legendary*, uma vez que seu conhecimento sobre as práticas e técnicas são mais avançados do que o das

peessoas que ainda são aprendizes. O *reality show* da HBO Max de competições entre *houses* da cultura *Ballroom* tem o nome *Legendary*, em referência a esse título e sua importância para a cultura. A música tema do *reality*, produzida pelo DJ MikeQ, referência da cultura *Ballroom*, possui a seguinte frase: “Tudo que eu quero ser/É um *Icon* ou, um *Statement*/Não, é *Legendary*” (MIKEQ; ASH B, 2020, tradução nossa)⁹³. O trecho demonstra como os títulos são almejados na cultura *Ballroom*.

Quando a pessoa possui uma contribuição imensurável pela cultura *Ballroom* internacional, tendo criado um legado a partir de sua atuação, ela pode receber o título de *Icon*. As pessoas que possuem esse título ocupam as maiores posições na hierarquia da cultura *Ballroom* em nível internacional, ou seja, na cena *mainstream*. *Icons* são reconhecidos e admirados pelo mundo todo, dentro da *Ballroom*. Já receberam inúmeros prêmios e honrarias dentro da cultura e, de alguma forma, marcaram a história da *Ballroom*, sendo que essas pessoas são celebradas por muitos anos, mesmo após a sua morte. *Icons* não competem mais, mas continuam atuando na cultura, podendo participar do júri de muitas *balls*. Talvez o exemplo mais conhecido de *Icon* da cultura *Ballroom* seja a *femme queen Icon Mother* Leiomy Amazon, conhecida na cultura popular como Leiomy Maldonado, jurada fixa das três temporadas do *reality show Legendary*. Leiomy é conhecida mundialmente como a Mulher Maravilha do Vogue. No Brasil ainda não existem pessoas com o título de *Icon*.

O título de *Pioneer* é o único que não é dado, as pessoas que o carregam são pioneiras da cultura *Ballroom* em sua cena e são responsáveis por iniciar as práticas da cultura em sua região. São reconhecidas por fundar a cultura *Ballroom* em sua cena, por isso, todas as pessoas que a compõem conhecem as pessoas *Pioneers*. Por exemplo, em Belo Horizonte as três integrantes do Trio *Lipstick* foram responsáveis por iniciar e organizar a cena *Ballroom* principalmente a partir de sua atuação com o *BH Vogue Fever*. Assim, as três carregam o título em seus nomes na cena: *Pioneer Mother* Paula Juicy Couture, *Pioneer Mother* Quel Barracuda e *Pioneer Mother* Tetê Barracuda. Como pode se perceber, a construção dos nomes utilizados na cultura *Ballroom* segue o seguinte padrão: título de prestígio na cena, título de posicionamento na *house*, quando houver, nome adotado e nome da *house*.

No caso da cena *kiki*, os títulos são concedidos pelas pessoas pioneiras da cena, isso é, *Pioneers*. Como as práticas institucionalizadas da cultura *Ballroom* no Brasil são recentes, tendo passado apenas oito anos da primeira edição do *BH Vogue Fever*, ainda não existem *Icons* no país. Em Belo Horizonte, mais especificamente, os títulos começaram a ser

⁹³ All I really wanna be/Is an Icon or, a Statement/No is Legendary.

distribuídos em 2022 e o momento escolhido pelas *Pioneers* para a distribuição foi a *Red Ball – Aftermatch*. A *ball* foi oportuna para o anúncio dos títulos, pois muitas pessoas das cenas de todo o país estavam presentes. O contexto de 2022 também representa um retorno às atividades presenciais da cultura *Ballroom* após os anos de isolamento social vividos por causa da pandemia de Covid-19. Atualmente, existem cinco *Legendary*s em Belo Horizonte, e na cena mineira como um todo.

Nas *balls*, portar um título significa possuir uma posição de destaque no momento do *LSS*. Inclusive, o termo *LSS* significa “*Legends, Statement, Stars*”. No início da *ball*, quando a pessoa que atua como MC dá início ao *rollcall*, as primeiras pessoas da cena são convocadas individualmente, o que acontece na seguinte ordem: *Pioneers*, seguido de *Legendary*s, *Statements* e *Stars*. Só em seguida que são convocadas as *houses* para as performances no *LSS*. No que diz respeito ao comportamento das pessoas que possuem títulos, isso é, o *footing*, algumas reflexões se tornam necessárias.

O posicionamento é feito a partir da enunciação pela pessoa que atua como MC ao convocar as pessoas durante o *LSS*. No entanto, como todas as pessoas da cena se conhecem, posicionar as pessoas que possuem títulos durante a realização dramática da *ball* é um movimento de certa forma inconsciente. Quando uma pessoa que possui o título de *Legendary* realiza uma performance, por exemplo, é comum a plateia e júri fazer o formato da letra “L” com as mãos em direção à pessoa, como um sinal de respeito e exaltação a sua posição.

Evidentemente, os títulos creditam um maior peso para as performances das pessoas que os possuem, quando em etapas competitivas na *ball*, isso é, durante as categorias. Por possuir um título, o júri espera que a pessoa faça uma performance com um alto desempenho, mas isso não significa que, necessariamente, as pessoas com títulos vão vencer as categorias, o que as coloca no mesmo posicionamento de performers sem título. Apesar de existir um favoritismo dentro da cena pelas pessoas com título, vence a categoria quem o júri considerar que apresentou uma performance com melhor desempenho. Nesse sentido, durante a competição, de certa forma, as hierarquias atribuídas pelos títulos se tornam mais diluídas. Em uma batalha, uma pessoa *Legendary* e uma pessoa que não possui títulos interpretam um mesmo papel.

5.6 Fachada

Quando estamos em interação, adotamos uma postura que seja coerente com o papel que estamos interpretando, a partir de um conjunto de equipamentos expressivos chamado de

fachada. Goffman apresenta a fachada como

a parte do desempenho do indivíduo que funciona regularmente de forma geral e fixa com o fim de definir a situação para os que observam a representação. Fachada, portanto, é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação. (GOFFMAN, 2014, p. 34).

O autor distingue os elementos que compõem a fachada: o cenário e a fachada pessoal. O cenário diz respeito à parte do equipamento expressivo que dá suporte ao palco da realização dramática. O cenário das *balls* foi apresentado no item 5.3 deste capítulo. A fachada pessoal diz respeito aos elementos do equipamento expressivo que se manifestam na pessoa que interpreta o papel na realização dramática e que contribuem para a interpretação. Em outras palavras, a fachada pode ser definida como o “valor social positivo que uma pessoa efetivamente reivindica para si mesma através da linha que os outros pressupõem que ela assumiu durante um contato particular. A fachada é uma imagem do eu delineada em termos de atributos sociais aprovados” (GOFFMAN, 2011, p. 13-14).

Dois estímulos constituem a fachada pessoal: a aparência e a maneira. A aparência corresponde aos elementos visuais que contribuem para o posicionamento da pessoa no papel que interpreta, ou o status social dessa pessoa. Já a maneira diz respeito à forma com que a pessoa interpreta o papel, ou o seu comportamento. Aspectos referente ao comportamento que posicionam as pessoas nos papéis que interpretam em uma *ball* foram apresentados no item 5.5 dessa análise, pois a fachada é um importante elemento para o *footing* das pessoas em uma realização dramática.

Em uma realização dramática, existem dois tipos de atuação: a sincera e a cínica. Quando a pessoa que atua acredita no papel que interpreta e transmite essa credibilidade a seus interlocutores a partir de sua interpretação, consideramos como uma atuação sincera. Já quando a pessoa não apresenta uma real convicção no papel que está interpretando, deixando isso transparecer em sua interpretação, consideramos como uma atuação cínica. Os elementos que possibilitam a avaliação do desempenho de uma atuação como sincera ou cínica dizem respeito à fachada que foi adotada pela pessoa que interpreta.

Nesse sentido, em uma interação, as pessoas buscam sempre preservar a fachada, a fim de manter um alinhamento entre o “eu” e o papel que interpretam. Assim, “Podemos dizer que uma pessoa *tem, está com* ou *mantém* a fachada quando a linha que ela efetivamente assume apresenta uma imagem dela que é internamente consistente, que é apoiada por juízos e evidências comunicadas” (GOFFMAN, 2011, p. 14-15, grifo do autor). A manutenção da

fachada, portanto, é desempenhada a partir da linha adotada pela pessoa durante a interpretação, isso é, seu padrão de comportamentos, atos verbais e não verbais. Para o sociólogo, a preservação da fachada é condição de uma interação, mas não o seu objetivo, e funciona para “neutralizar ‘incidentes’ – quer dizer, eventos cujas implicações simbólicas efetivas ameaçam a fachada” (GOFFMAN, 2011, p. 20). Quando a pessoa adota uma linha coerente com o papel que está interpretando, acreditamos no papel que representa, o que demonstra uma atuação sincera. Já quando a linha adotada pela pessoa não corresponde às expectativas da fachada que representa o papel que atua, incidentes acontecem durante a interação, demonstrando que a pessoa apresenta uma atuação cínica.

Se a fachada corresponde a atributos sociais aprovados, cada cultura possui o próprio repertório de mecanismos de preservação da fachada. Como apresentado pelo sociolinguista, “Em parte, é a esse repertório que as pessoas se referem quando perguntam como uma pessoa ou cultura ‘realmente’ são” (GOFFMAN, 2011, p. 20). Nesse sentido, compreender os aspectos que dizem respeito às fachadas é um importante elemento para entender aspectos de uma cultura. Para isso, retomo os papéis que compõem a realização dramática de uma *ball*: *host*, MC, DJ, jurade, performer e plateia. Como apresentado anteriormente, cada papel possui uma atuação específica e um tipo de comportamento, ou linha, que o posiciona na realização dramática. No entanto, existem outros aspectos interessantes que caracterizam as fachadas que as pessoas adotam ao interpretar cada um deles.

A aparência é um importante elemento característico das atuações das pessoas que compõem a cultura *Ballroom*, afinal, trata-se de uma cultura com um forte caráter teatral-performativo. As vestimentas utilizadas pelas pessoas em uma *ball* são de suma importância para o desempenho das performances, especialmente para as pessoas que competem nas categorias. A cultura *Ballroom*, em geral, é conhecida por ter como referência o mundo da moda, sendo que as pessoas que participam se empenham em apresentar, e em sua maioria, produzir por conta própria, roupas estilosas que se assemelham às apresentadas em desfiles de moda. Por ser uma cultura majoritariamente frequentada por pessoas de baixa renda, o que as impede de consumir produtos caros, é muito comum as próprias pessoas da cena produzirem os seus *looks*. Isso demonstra o empenho e criatividade das pessoas da cena para apresentar uma boa performance em uma *ball*.

Cada *ball* possui uma temática específica: a *Red Ball – Aftermatch* teve como tema o vermelho; a *Fashion Ball*, o mundo da moda; e o Baile da Fé, o universo da espiritualidade. Quando uma *ball* é anunciada, a *house* organizadora divulga com antecedência as categorias que vão ser disputadas e os pré-requisitos para se apresentar em cada uma delas. Com exceção

da *Red Ball*, em que o requisito era comum para todas as categorias – trajar alguma peça vermelha –, nas outras *balls*, cada categoria possuía uma exigência de vestimenta específica. Se a pessoa que atua como performer não cumprir a exigência solicitada pela categoria, automaticamente ela é eliminada pelo júri, não tendo a oportunidade nem de apresentar a sua performance.

No Baile da Fé, dentre as categorias realizadas, estava a categoria *Runway* com *reveal*, na qual a pessoa em que compete performa o seu *catwalk*, isso é, um caminhar que se assemelha ao andar de modelos em desfiles de moda, ao mesmo tempo em que faz uma revelação com a sua vestimenta. O tema da categoria foi “Revelação Divina” e a descrição era:

Revelação divina é o conhecimento transmitido ao (sic) seres terrenos diretamente por um deus, deuses, deusa, deusas, ou qualquer ser que mova dia (sic) crença. Revele então, a divindade que faz com que seu look seja ainda mais especial. Leve ao jury seu conhecimento e sua crença por meio do seu caminhar! Categoria aberta a todes. *Dress code*: verde. Uso de panos e mantos para promover essa diviníssima revelação.⁹⁴

A partir da descrição, a exigência para essa categoria no Baile da Fé era o uso de vestimentas verdes e a utilização de tecidos ou mantos para realizar a revelação durante a performance na etapa de 10s. A categoria *Runway* é caracterizada por apresentar roupas elaboradas e com referência no mundo da moda e isso contribui para um bom desempenho da performance, mesmo que o elemento avaliado pelo júri seja a técnica apresentada no caminhar.

Nessa categoria, uma *butch queen*, isso é, homem gay, iniciou a sua performance na etapa de 10s trajando um manto verde com flores rosas em tons pastéis preso por uma coroa prata em sua cabeça, com a silhueta assemelhando à figura de Nossa Senhora Aparecida. Ele caminhou pela área da performance, parou em frente à mesa do júri e tirou a coroa, soltando o manto. Nesse momento o manto que cobria todo o seu corpo se transformou em uma saia rodada com uma longa cauda e revelou um top em formato de um grande laço tampando a região do busto, e um conjunto de colares de pérola de diferentes tamanhos. O *look*, então, se transformou em uma veste que se assemelha ao traje usado pelas baianas do acarajé no estado da Bahia. O performer trajava saltos pretos e a parte da frente da saia era aberta, deixando à mostra a sua cueca, único elemento masculino utilizado na vestimenta, apresentando uma mistura entre elementos considerados masculinos e femininos sendo usados por um homem gay cisgênero. Tanto o júri quanto a plateia começaram a proferir gritos, exaltando a performance apresentada

⁹⁴ Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cm7VIhtJypZ/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

e fazendo gestos de aprovação que, na cultura *Ballroom*, corresponde a fazer o movimento de negação com as mãos. O performer recebeu a aprovação de todo o júri e passou para a etapa de batalhas. A *butch queen* em questão é natural da Bahia e disse que quem fez a roupa foi a sua avó, em Vitória da Conquista, e enviou para ele. Ele disse que queria fazer uma homenagem a sua terra. Isso mostra que por trás de muitos *looks* apresentados em uma *ball*, também existe uma história de vida.

Na *Fashion Ball*, cada categoria fez homenagem para algum estilista consagrado pela alta costura. É importante resgatar que o universo da alta costura faz parte da história da cultura *Ballroom*, exemplo disso é que o nome de muitas *houses* pioneiras homenageiam as *maisons* da alta moda. Dentre as categorias da *ball*, *Fasion Killa*, na qual a pessoa precisa “vender” o seu *look* como sendo uma peça exclusiva da alta moda, teve como tema a grife *Off White* e a descrição dizia:

Inspire-se no legado de Virgil Abloh e traga o *street style* para a passarela. O estilo de rua é uma grande tendência que surgiu da cultura preta, do *hip hop* e *rap*. Virgil foi o primeiro designer a levar essa cultura para o mercado de luxo e revolucionou a moda contemporânea! Categoria aberta para todes.⁹⁵

Virgil Abloh foi um importante designer negro para o mundo da moda. Foi diretor criativo de coleções da grife *Louis Vuitton* e dirigiu a sua grife *Off White*, falecendo em 2021 em decorrência de um câncer. Ao longo de sua carreira, foi conhecido pelo *Street Style*, produzindo muitos *looks* utilizando o *denim*, tecido conhecido por ser acessível e muito utilizado no estilo urbano. Dentre as roupas apresentadas, uma *femme queen* apresentou um *look* com uma saia feita com tiras de *jeans*, uma jaqueta *jeans* curta, luvas brancas, um corpete branco com os seios à mostra, saltos brancos e broches usados como brincos. Na parte de trás da jaqueta tinha um grafite com o nome da *house* que pertencia a performer. A roupa foi toda produzida pela própria pessoa.

A *Red Ball* não contou com especificidades por categoria, pois a exigência era comum a todas: trajar pelo menos uma peça vermelha. Na categoria *Best Dressed* as pessoas precisam “vender” o *look* a partir do *catwalk* e movimentos que exaltem a vestimenta. Nessa categoria, as pessoas empenharam em apresentar roupas inspiradas em peças desfiladas em passarelas. Uma *drag queen* usou uma camiseta regata vermelha grande de time de basquete dos Estados Unidos como vestido, um cinto grande preto com correntes pratas, meia calça vermelha, um

⁹⁵ Disponível em: https://www.instagram.com/p/Ck_saJOp8vM/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

salto vermelho com tiras amarradas nas pernas, um colar *choker* preto com correntes pratas, uma bolsa em formato de bola de basquete e luvas longas vermelhas. A *drag queen* elevou ainda mais a apropriação do tema e pintou o rosto e os braços de vermelho e usou uma peruca também vermelha.

As categorias *Runway*, *Best Dressed* e *Fashion Killa*, necessariamente, dependem da vestimenta para uma boa performance, ou seja, para manutenção da fachada da pessoa que atua como performer. Outra categoria que depende da aparência é *Bizarre*, na qual a pessoa precisa portar uma fantasia com uma aparência monstruosa, alterando a figura humana. Além disso, em sua performance a pessoa precisa performar movimentos intimidadores e que desperte medo na plateia e júri. Não é uma categoria muito comum nas *balls* da cena *kiki*, pois ela demanda um maior investimento e acaba por contar com poucas pessoas desfilando. Na *Fashion Ball* a categoria teve como tema o *designer* Thom Browne, conhecido por suas criações lúdicas. A descrição da categoria: “Conhecido por criar uma imagem conceitual, lúdica e dramática, Thom Browne cria personagens a cada *look* desfilado em sua passarela. Inspire-se em uma produção da marca e seja bizarro. Categoria aberta para todes”⁹⁶.

Apenas duas pessoas desfilaram na categoria. Uma delas era 007 e, antes de entrar para apresentar a sua performance, me procurou para que eu apresentasse ao painel do júri a foto do *look* de Thom Browne em que havia se inspirado. Aceitei o pedido e, quando a categoria estava aberta, a pessoa me autorizou a fazer o que havia solicitado. No momento em que atravessei a área da performance, me dirigindo ao painel do júri, as pessoas da plateia me observavam com curiosidade. Mostrei a foto para cada uma das cinco pessoas que faziam parte do júri e, só então, a performer iniciou a sua apresentação. Ela trajava um tecido verde que cobria todo o corpo e nele pendiam bolas de enfeite de Natal.

Como Goffman (2014; 2011) defende, a preservação da fachada não é um movimento individual, mas coletivo. O exemplo que citei da minha participação na performance da 007 demonstra um dos movimentos possíveis de preservação da fachada no contexto da *ball*. Nesse caso específico, o júri precisava conhecer o *look* no qual a pessoa se inspirou para montar a sua performance. Os olhares de curiosidade enquanto eu executava a tarefa demonstram que as pessoas perceberam que eu não portava a fachada correta para aquela categoria, o que as fazia perguntar o que eu estava fazendo naquele espaço destinado para as performances.

Outros movimentos coletivos de manutenção da fachada também são percebidos ao longo da *ball*. Quando mais de uma pessoa da mesma *house* se apresenta em uma mesma

⁹⁶ *Ibidem*.

categoria, é muito comum elas adentrarem o espaço da performance juntas, iniciando uma apresentação coletiva que dura por pouco tempo e, logo em seguida, cada pessoa se apresenta individualmente na etapa de 10s. Enquanto isso, as demais pessoas aguardam paradas em uma determinada pose até o júri revelar a nota da pessoa que já estava performando. Na *Red Ball*, Durante a categoria *Face*, na qual a pessoa performa exaltando as características do próprio rosto a partir de gestos com as mãos e expressões faciais, como o sorriso, o movimento de lambe os dentes com a língua, entre outros, a *mother* de uma *house* entrou no espaço de performance enquanto quatro filhas estavam parados na parte de trás da passarela com os rostos cobertos por um tule vermelho. A *mother* ia até cada filha que, assim que a *mother* tirava o véu do seu rosto, desfilava para receber os 10s, ou *chop*, na categoria.

Assim como *Face*, a categoria *Body*, na qual a pessoa precisa ressaltar os atributos do próprio corpo, depende de uma fachada na qual a pessoa que atua como performer precisa utilizar de movimentos que exaltem sua aparência. O que conta, no entanto, não é possuir padrões estéticos que se encaixem nas normas da cisheterossexualidade, mas ressaltar a própria aparência, demonstrando que possui confiança e plena aceitação de seu corpo.

Uma categoria que depende da própria aparência associada a uma exaltação da sexualidade é *Sex Siren*. Nela, a pessoa que performa precisa se apresentar de maneira sexual, elevando a sensualidade a um patamar que desperte o desejo sexual do júri e das demais pessoas que observam. A aparência depende da utilização de roupas sensuais, ou, em alguns casos, até a ausência de vestimentas, podendo contar ou não com a utilização de brinquedos sexuais, como chicotes, algemas, dildos, entre outros. No Baile da Fé, a categoria *Sex Siren* teve como tema a blasfêmia. Sua descrição dizia:

Visto como um insulto ao que é estipulado como digno de respeito e reverência, a blasfêmia acaba por se fazer presente em muitas vidas e causa ou não grandes atritos... Mostre para o júri (sic) como o seu pecado pode ser beeeem gostoso! Categoria aberta a todes. *Dress code*: preto e vermelho.⁹⁷

Uma *femme queen*, *mother* de uma *house*, entrou no espaço da performance utilizando um manto vermelho que cobria todo o corpo e se ajoelhou na parte de trás da passarela. Seus filhas a cercaram e começaram a atirar bolas de papel, simulando pedras, fazendo uma alusão ao trecho da bíblia em que Jesus conhece Maria Madalena, uma prostituta que seria apedrejada em praça pública. Após essa encenação, a *femme queen* se levanta, despe o manto e revela uma

⁹⁷ Disponível em: https://www.instagram.com/p/Cm7VIhtJypZ/?utm_source=ig_web_copy_link. Acesso em: 10 abr. 2023.

lingerie sensual com calcinha e sutiã pretos, uma bota preta de vinil de cano alto e um chicote, apresentando, então a sua performance sensual. Esse exemplo demonstra também uma possibilidade de performance coletiva apresentada em uma categoria.

Também existem possibilidades de performances coletivas para a preservação da fachada durante as batalhas. Apesar de o objetivo de uma batalha ser eliminar a pessoa concorrente da categoria, alguns performers podem interagir entre si para aumentar o próprio desempenho na performance. Na categoria *Sex Siren* do Baile da Fé, por exemplo, em uma batalha, a *femme queen* que fez referência a Maria Madalena começou a sensualizar junto ao seu concorrente, um homem transmasculino que fazia referência à imagem de Jesus Cristo. Logo em seguida, os dois, mesmo competindo, começaram a se beijar na passarela e, tanto a plateia quanto o júri se exaltaram, aclamando a performance. Em outros casos, uma pessoa pode apresentar um desdém com relação à pessoa oponente a partir de expressões e gestos, sendo um comportamento muito comum durante as performances de *Vogue Femme*.

Durante as categorias, a manutenção da fachada é feita a partir do comportamento da pessoa que atua como performer durante a sua apresentação. Para um bom desempenho na categoria, isso é, uma atuação sincera, o performer precisa apresentar confiança ao executar as técnicas que cada categoria exige. Uma atuação sincera é importante para convencer o júri a aprovar a pessoa na categoria com um “*tens across the board*”. Além de executar bem os elementos técnicos da categoria, a pessoa também precisa se manter fiel na personagem que adota para a sua apresentação. A manutenção da fachada, nesse caso, é feita a partir dos movimentos e expressões da pessoa durante a sua apresentação, ou seja, na maneira adotada em atuação.

No estilo *Vogue Femme*, por exemplo, existem duas maneiras que podem ser adotadas pela pessoa que performa: o *soft* e o *cunt*. O *soft* é quando a pessoa performa o *vogue femme* com suavidade, apresentando movimentos e expressões que demonstrem uma sensualidade suave. Já o *cunt* diz respeito à maneira dramática, quando a pessoa performa o *vogue femme* com movimentos e expressões dramáticas, demonstrando uma sensualidade mais agressiva. Quando não é exigência da categoria, a pessoa pode escolher uma das duas maneiras para executar sua performance, ou apresentar uma mistura das duas.

As categorias de *Realness*, necessariamente, dependem da manutenção da fachada, uma vez que nela a pessoa precisa convencer o júri de que ela é aquilo que a categoria demanda. Um exemplo muito conhecido e eternizado pelo documentário *Paris is Burning* é a categoria

*Executive Realness*⁹⁸. Nela, a pessoa precisa convencer o júri de que ela é uma pessoa que pertence ao mundo dos negócios. No documentário, as pessoas que se apresentam na categoria usam ternos e maletas, como os empresários da época em que é retratado. Além disso, ao se apresentar pela área da performance, realizam movimentos e expressões sérias, como o comportamento dos empresários.

Durante a competição nas categorias, quando as pessoas perdem a fachada, existe grandes chances de ser eliminada da categoria, uma vez que um dos elementos mais observados pelo júri é a permanência na personagem escolhida para a performance. Se isso acontece na primeira etapa da categoria, a pessoa leva um *chop*, e se acontece durante uma batalha, ela é eliminada e a pessoa com a qual concorre passa para a próxima batalha. Às vezes, quando as pessoas que competem nas categorias perdem a fachada, o júri pode intervir em um movimento corretivo, o qual, conforme apresentado por Goffman (2011), é uma das formas de se manutenção da fachada.

Na *Red Ball*, durante a etapa dos *tens* na categoria *Face*, uma jurada interrompe a convocação, pega o microfone e diz “Gente, eu não quero ver cara de prisão de ventre em *Face* não!”. O uso da ironia, como apresentado nessa situação, demonstra uma forma agressiva de preservação da fachada (GOFFMAN, 2011). O uso agressivo da preservação da fachada, nesse caso, representou uma forma de ação corretiva como um conselho para as pessoas que caminharam na categoria nessa *ball*.

O júri busca manter a manutenção da fachada ao longo da *ball*. No geral, quem interpreta o papel de jurade busca manter uma expressão séria e analítica quando está observando uma performance em uma categoria. A expressão séria, no entanto, normalmente é perdida quando a pessoa que performa apresenta um movimento inovador e que atrai o júri. Ao longo de uma batalha, cada pessoa do júri busca dividir sua atenção entre as duas pessoas que batalham, mas algumas vezes um jurade pode demonstrar um favoritismo a uma determinada pessoa na batalha, quando passa a focar na performance dela em detrimento da outra. Uma atuação sincera do papel do júri acontece quando a pessoa observa atentamente as performances, sem esboçar muitas reações, e dá a nota com convicção. Existem casos nos quais uma pessoa do painel do júri está confusa com relação à nota que dará para um determinado performer, ela, então, observa qual a nota dos demais jurades para, só então, dar a sua. Esse tipo de comportamento, de certa forma, demonstra uma atuação cínica, visto que a pessoa não mostrou firmeza em sua votação.

⁹⁸ O trecho do documentário que apresenta uma performance de *Executive Realness* pode ser conferido em: https://www.youtube.com/watch?v=XWxAa2Z_4Gk. Acesso em: 10 abr. 2023.

Durante a competição numa *ball*, o objetivo maior das pessoas é manter a fachada adotada em suas performances. No entanto, nos momentos de bastidores, como no pré e pós-cena e intervalos, as fachadas adotadas se mostram mais amenas. Nesses momentos, todas as pessoas presentes na *ball* interpretam um mesmo papel, o de integrantes da cultura *Ballroom*. Isso não significa, no entanto, que durante as interações em momentos de bastidores as pessoas não estejam adotando uma linha de preservação da fachada, mas que durante a competição existe uma maior tentativa de controle sobre essas fachadas.

5.7 Encruzilhadas da cena *kiki* de Belo Horizonte

Ao longo da minha análise, busquei apresentar como as práticas interativas da cultura *Ballroom* observadas nas *balls* da cena *kiki* de Belo Horizonte são construídas a partir de diferentes quadros de sentidos. Um dos principais elementos constitutivos desses quadros de sentido diz respeito às identidades que atravessam os corpos das pessoas que integram a cultura. O gênero, a sexualidade, a raça e a classe são alguns dos marcadores identitários que atravessam esses corpos e que se mostraram evidentes nas realizações dramáticas das *ball* durante a minha investigação. Esses marcadores identitários, no entanto, não atuam individualmente em cada pessoa da cultura, mas se manifestam em conjunto, atuando de diferentes formas sobre cada uma dessas pessoas e influenciam na forma com que elas interagem.

Esse movimento de compreender o conjunto dos marcadores identitários e a forma com que se manifestam em cada pessoa é uma das características da interseccionalidade, importante herança do pensamento feminista negro para a apreensão de fenômenos sociais em sua complexidade. Kimberlé Crenshaw (2002), conhecida por ser a responsável por cunhar o termo interseccionalidade em 1989, utiliza a metáfora do cruzamento de avenidas identitárias para demonstrar como as mulheres negras sofrem mais opressões, uma vez que possuem o atravessamento do gênero e raça. Segundo a autora,

As mulheres racializadas e outros grupos marcados por múltiplas opressões, posicionados nessas intersecções em virtude de suas identidades específicas, devem negociar o 'tráfego' que flui através dos cruzamentos. Esta se torna uma tarefa bastante perigosa quando o fluxo vem simultaneamente de várias direções. (CRENSHAW, 2002, p. 177).

Crenshaw pauta a sua exposição a partir da análise das opressões que atravessam o corpo de uma pessoa marginalizada, no entanto, a compreensão do pensamento interseccional vai além do atravessamento de opressões. A interseccionalidade busca compreender como o

atravessamento de identidades influenciam nas relações de poder presentes em determinados contextos sociais. Para Patrícia Hill Collins e Sirma Bilge, “A interseccionalidade como forma de investigação crítica invoca um amplo sentido de usos de estruturas interseccionais para estudar uma variedade de fenômenos sociais [...] em contextos sociais locais, regionais, nacionais e globais” (2021, p. 53). Nesse sentido, a interseccionalidade desponta como uma ferramenta analítica para investigações críticas de fenômenos sociais.

A encruzilhada dos marcadores identitários influencia na forma como as relações de poder se manifestam em cada contexto social, uma dinâmica conhecida como domínio individual do poder.

O domínio interpessoal do poder refere-se ao modo como os indivíduos vivenciam a convergência de poder estrutural, cultural e disciplinar. Esse poder molda identidades interseccionais de raça, classe, gênero, sexualidade, nação e idade que, por sua vez, organizam as interações sociais. A interseccionalidade reconhece que a percepção de pertencimento a um grupo pode tornar as pessoas vulneráveis a diversas formas de preconceito, mas, como somos simultaneamente membros de muitos grupos, nossas identidades complexas podem moldar as maneiras específicas como vivenciamos esse preconceito. (COLLINS; BILGE, 2021, p. 28-29, grifo das autoras).

Nesse sentido, o uso da interseccionalidade como ferramenta analítica para refletir sobre os aspectos identitários que se manifestam na cultura *Ballroom* possibilita compreender o fenômeno em uma maior complexidade.

Crenshaw utiliza a metáfora da encruzilhada como meio de explicar os atravessamentos interseccionais. Para além de avenidas identitárias, gosto de pensar as encruzilhadas a partir das características de Exu. Nas religiões de matriz africana, Exu é o orixá mensageiro entre a humanidade e os orixás, considerado como o guardião dos caminhos, da encruzilhada, capaz de trancar e abri-los. É, também, compreendido “como o linguista e tradutor do sistema mundo. É concedido a ele a proeminência de toda a forma de enunciação e diálogo” (RUFINO, 2016, p. 56). O orixá, no entanto, tem a sua imagem associada à figura do diabo cristão, movimento construído a partir do racismo enfrentado pelas religiões de matriz africana desde o período colonial no Brasil. Apesar do mecanismo colonial de apagamento das ancestralidades afrodiaspóricas, Exu e a encruzilhada representam um caminho para se pensar os atravessamentos identitários.

Por ser espaço de potência, a encruzilhada não é vista aqui como caminho apenas de Exu, mas também de preta e preto velho, que aparecem para dar a segurança necessária para o rodopio realizado na encruzilhada, tecendo o cosmoencantamento que vem da ancestralidade que acessamos em nós, num encontro conosco e com nossas/os ancestrais, numa ação conjunta para a descolonização do próprio ser e dos espaços por onde transitamos. (SANTOS, FERNANDES, 2019, p.434).

Durante a minha investigação, tive o prazer de conhecer Puma Camillê, uma *femme queen* negra de Campinas, responsável por fundar o projeto Capoeira para Todes⁹⁹. O projeto tem como objetivo ensinar capoeira para corpos não cisheteronormativos, uma vez que as rodas de capoeira tendem a ser espaços excludentes para esses corpos, mesmo sendo uma manifestação cultural de resistência de um grupo também marginalizado. Vi Puma pela primeira vez em uma festa-performance promovida pelo grupo de capoeira Angola de Ouro no *Back to Black Afro House* no início de novembro de 2022. Em uma roda de capoeira, Puma Camillê entrou trajando vestes vermelhas, dando uma gargalhada como a Pomba Gira, espírito da Umbanda ligado aos prazeres carnais, que representa uma mulher forte que fugia das normas de sua época. Eu estava no evento para observar as práticas da capoeira, aprendendo sobre manifestações culturais ancestrais que me ajudariam nas observações das *balls* em minha pesquisa. Diferentemente das minhas primeiras experiências nas *balls*, nessa ocasião, as pessoas me olhavam com estranheza: eu era a única pessoa branca presente no ambiente.

No momento em que Puma adentrou no ambiente com sua gargalhada, todos os olhares se voltaram para ela. Eu, particularmente, me senti fortemente atraído pela sua imagem e seus movimentos, como se Puma Camillê fosse uma força magnética atraindo tudo ao seu redor. Ela iniciou a sua performance com movimentos da capoeira, enquanto algumas pessoas da roda tocavam o berimbau e atabaque e as demais entoavam o canto: “Vinda das águas tem a força da maré / É menina, é mulher / É herança brasileira / Beleza negra faça o favor / Solte o cabelo a escravidão já acabou”¹⁰⁰. Em um determinado momento de sua performance, o canto deu lugar a um *beat* e Puma Camillê começou a performar movimentos de *voguing* misturado com os movimentos da capoeira, uma técnica apresentada com muita maestria.

Dias depois, tive a oportunidade de, de fato, conhecer e conversar com Puma na saída da peça Manifesto Transpofágico de Renata Carvalho, no teatro Galpão, que estava em cartaz no Festival Internacional de Teatro de Belo Horizonte (FIT BH). O teatro Galpão se localiza no bairro Horto, na região Leste da cidade. Após trocar algumas palavras sobre a sua performance no *Back to Black* alguns dias antes, Puma me convidou para tomar uma cerveja e me perguntou se tinha algum lugar bacana ali por perto. Era uma noite de segunda-feira e, logo ao lado do teatro, estava um dos meus lugares favoritos da cidade: a Gruta, um espaço cultural gerido pelo

⁹⁹ O projeto Capoeira para Todes se tornou nacionalmente conhecido após participar de uma edição do programa Altas Horas da Rede Globo. A performance apresentada no programa pode ser conferida em: <https://www.youtube.com/watch?v=sDJnxtIk7E>. Acesso em: 10 abr. 2023.

¹⁰⁰ Trata-se da música Beleza Negra/Felicidade, tradicional canto de capoeira gravado pelo artista Formiga. Pode ser ouvida em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ghvv5gIQJuU>. Acesso em: 10 abr. 2023.

coletivo de artistas *queer* Toda Deseo. Normalmente, a Gruta é a sede de festas, mas às segundas o espaço funciona como um bar, com atendimento e músicas comandados por Wanira Vampira, integrante do coletivo.

Fomos para o espaço, pedimos nossas cervejas, conversamos bastante, sobre a vida, sobre as nossas histórias e, principalmente, sobre a cultura *Ballroom*. A *playlist* que tocava era de músicas brasileiras, com ritmos bem tranquilos, como Gal, Bethânia e Rachel Reis. Puma logo pediu para Wanira colocar o *Renaissance* para tocar e começou a performar um *vogue femme* impecável, misturando com movimentos de capoeira, sua marca registrada. A *femme queen*, então, começou a me ensinar alguns movimentos do *voguing*, porque disse que eu precisava perder um pouco da minha timidez. Ela me ensinou o *catwalk*, o *duckwalk* e um pouco de *hands performance* e pediu para eu me soltar com a música. Nesse momento tocava *Break my soul*. Performei um *vogue femme* desengonçado, mas me diverti muito com os movimentos.

Quando terminei, Puma me disse: “Você sentiu? O *vogue femme* é uma ferramenta de transcestralidade muito poderosa! Desperta uma feminilidade muito potente na gente”. Essas palavras me marcaram com uma força tremenda. Terminamos a noite já combinando de nos encontrarmos no *BH Vogue Fever*, que seria realizado dali a alguns dias. A Gruta, palco principal desse nosso encontro, foi palco da primeira edição da festa Dengue em 2013 e da primeira edição do *BH Vogue Fever* em 2015, as primeiras manifestações da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte.

No *BH Vogue Fever*, Puma caminhou na categoria *Femme Queen Performance* e teve uma das performances mais aclamadas da noite¹⁰¹, mesmo não tendo ganhado o *grand prize*. Em sua apresentação na etapa dos *tens*, duas pessoas subiram no palco tocando berimbau – inaudível, já que o *beat*, e os gritos da plateia, dominava o ambiente – e ela subiu em seguida coberta por uma capa vermelha que tampava o seu rosto e corpo. Ao abrir a capa, Puma revelou um *look* composto por um *body* vermelho, botas de vinil de cano alto pretas e grandes chifres vermelhos em sua cabeça. Seu *look* era uma homenagem a Madame Satã, importante personagem para a história LGBTQIAPN+ brasileira. Em sua performance, Puma apresentou uma encruzilhada de ancestralidades: o *vogue femme* das *femme queens* de Nova Iorque, a capoeira, manifestação da ancestralidade negra, e o legado de Madame Satã. Sua performance é, ainda, uma das mais lembradas da última edição do *BH Vogue Fever*.

Trouxe essa história para ilustrar um pouco das possibilidades de encruzilhadas que

¹⁰¹ A performance pode ser vista em: https://www.youtube.com/watch?v=phP3_S4l-Sc&pp=ygUjZmVtbWUgcXVlZW4gcGVyZm9ybWV2ZmV2ZXI%3D. Acesso em: 7 abr. 2023.

atravessam os corpos de pessoas que integram a cultura *Ballroom*, já que, infelizmente, não é possível narrar individualmente a história de todo mundo que me atravessou durante a minha investigação. A cultura *Ballroom*, desde os primórdios de sua história, é atravessada pelos cruzamentos de gênero, sexualidade, raça e classe. As práticas que constituem a cultura iniciaram por causa do preconceito racial presentes nos bailes *drags* de Nova Iorque. A comunidade *queer* afro-latina da época vivia no bairro Harlem, periferia da cidade, em decorrência da classe social dessas pessoas. No entanto, o contexto no qual se insere a minha observação é muito diferente do contexto de nascimento da cultura.

A expansão da cultura *Ballroom* pelo mundo enfrentou um processo de embranquecimento com sua expansão na década de 1990 e início dos anos 2000. Isso se deu por alguns fatores: com a música *Vogue*, de Madonna, a mídia passou a associar o estilo de dança *voguing* à imagem da artista; com o documentário *Paris is Burning*, o cinema não era, e ainda não é, um produto cultural acessível a todas as camadas sociais. Nesse sentido, a expansão da cultura para outros países se deu, principalmente, a partir de pessoas brancas que tiveram acesso a esses produtos midiáticos. Apesar desse processo de embranquecimento, com o tempo, as pessoas negras, especialmente as *femme queens*, assumiram o protagonismo na cena de Belo Horizonte. Mas como os marcadores de gênero, sexualidade, raça e classe se manifestam nas *balls* da cena *kiki*?

Começando pelo marcador da classe, as *balls* da cena *kiki* de Belo Horizonte são realizadas de maneira independente, sem financiamento ou patrocínio. As *houses* organizadoras arcam com todos os custos de produção de uma *ball* e, em sua grande maioria, elas não possuem um caixa expressivo para a organização. Elas dependem de muitas concessões para conseguir realizar uma *ball*, especialmente no que diz respeito aos espaços em que acontecem os eventos. No caso do Odara e *Back to Black Afro House*, o espaço era cedido para as *houses* organizarem a *ball*. O júri, DJ, *hosts* e MCs, em sua maioria, não cobram pela sua participação na *ball*, já que são todas pessoas da própria cena.

Além disso, uma das únicas fontes de arrecadação em uma *ball* se dá a partir da venda de ingressos. No entanto, os ingressos são vendidos sempre a preços acessíveis, nunca extrapolando a quantia de trinta reais. As pessoas trans da cena não pagam para participar de uma *ball*, todas elas possuem lista T, já que as pessoas trans, travestis e não-binárias encontram maiores barreiras sociais para o ingresso no mercado de trabalho. A localização das *balls* também reflete muito a questão da classe. Apesar da maioria dos eventos da cultura *Ballroom* serem realizados na região central de Belo Horizonte, a maior parte das pessoas da cena vivem em bairros periféricos da cidade, como o Aglomerado da Serra, considerado como a maior

favela de Minas Gerais¹⁰².

Em uma das *balls* que observei, realizada na região central, uma *femme queen* negra chegou já na metade da realização da competição. Ela ficou muito triste por ter perdido o *LSS*, e, conseqüentemente, não representar a sua *house*, e, principalmente, por ter perdido a categoria que caminharia naquela ocasião, que foi a primeira da noite. Durante o intervalo, aos prantos ela conversava com a *mother* da *house* organizadora sobre a dificuldade de sair do trabalho, passar em sua casa para se arrumar e ainda pegar o transporte público para chegar a tempo na *ball*. A *mother* tentou consolá-la e, na volta do intervalo, antes de continuar com as categorias deu espaço para a *femme queen* se apresentar.

A classe também se manifesta nas roupas usadas pelas pessoas da cena *Ballroom*. Grande parte delas chegam no evento usando roupas simples e de aparência desgastada, as quais são rapidamente trocadas no camarim pelos exuberantes trajes usados para concorrer às categorias. As roupas usadas para a competição são exuberantes, mas a grande maioria delas foi feita pela própria pessoa ou por amigos da *house*. Isso demonstra a criatividade das pessoas da *Ballroom* para superar as limitações impostas pelo marcador da classe.

A maior parte das pessoas que integram a cultura *Ballroom* são negras. Quando o recorte é feito nas *femme queens* da cena, a porcentagem de mulheres trans negras é superior ao das brancas. Isso demonstra, de certa forma, que apesar do processo de branqueamento na expansão da cultura *Ballroom* pelo mundo, hoje, a cena *kiki* de Belo Horizonte, pelo menos, resgatou o protagonismo das pessoas *queer* negras. O resgate da ancestralidade negra é visível na aparência assumida pelas pessoas da cena, em especial no que diz respeito à liberdade em apresentar penteados e assumir os cabelos que marcam a negritude, como as tranças e o *black power*. O uso de acessórios que demonstram o resgate da ancestralidade negra também é muito comum, como *durags* e turbantes.

A *ball* realizada no *Back to Black Afro House* aproxima ainda mais a *Ballroom* de Belo Horizonte com o resgate da ancestralidade negra. A decoração do espaço era toda marcada pela presença de grafites com as imagens de pessoas negras de importância, dentre elas, um grafite em homenagem a Cristal Lopez, além de mensagens de empoderamento da negritude. Num movimento mais recente, algumas *balls* passaram a promover categorias específicas para pessoas negras, principalmente a categoria *Face*, na tentativa de aumentar o protagonismo de pessoas negras em determinadas categorias.

O gênero e a sexualidade são, talvez, os marcadores identitários que mais se manifestam

¹⁰² Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2011/12/22/interna_gerais,268775/maior-favela-do-estado-tem-11-bairros-160-becos-e-207-pequenas-empresas.shtml. Acesso em: 11 abr. 2023.

performativamente nas *balls*. A própria cultura *Ballroom* é caracterizada por possuir um sistema de gênero próprio, que se manifesta principalmente a partir da nomeação de uma gama de gêneros maior que a apresentada pela cisheterossexualidade compulsória. Para Judith Butler (2017), o gênero corresponde a uma sucessão de atos performativos que, na ótica da cisheterossexualidade, correspondem a uma continuação entre sexo biológico, gênero e desejo. Na cultura *Ballroom*, o gênero e a sexualidade não seguem a mesma lógica opressora. Apesar de uma presença grande de pessoas cisgênero na cena, as pessoas trans são as verdadeiras protagonistas da *Ballroom*. Além disso, as pessoas cis da cena também fogem da norma cisheteronormativa, já que é composta essencialmente por pessoas bissexuais, homossexuais e pansexuais. Enquanto o mundo é regido pela cisheterossexualidade, na *Ballroom* a heterossexualidade é a exceção.

Na cena *kiki*, as nomenclaturas mais utilizadas do sistema de gênero da *Ballroom* são: *femme queens* para mulheres trans e travestis; *butch queens* para homens gays cisgênero; *transmascs* para homens trans e transmaculinos, raramente sendo utilizado o termo *butches*, como nos Estados Unidos; e NB para pessoas não-binárias. As nomenclaturas do sistema de gênero funcionam para demarcar a identidade das pessoas da cena, visto que entre as pessoas trans, *femme queens*, *transmascs* e NBs, existem diferentes graus de passabilidade segundo as lógicas cisheteronormativas. Nesse sentido, o gênero, na *Ballroom*, é respeitado em suas diferentes performatividade, não dependendo de uma aparência passável ou não.

As *balls*, portanto, são um espaço de fuga das opressões das normas impostas pela sociedade com relação ao gênero. Exemplos dessa dicotomia entre sociedade opressora e espaço de liberdade são perceptíveis em momentos de bastidores das *balls*. É muito comum pessoas trans ou cisgênero que não performam uma masculinidade ou feminilidade dominantes, por exemplo, uma pessoa não binária cuja aparência está mais próxima do espectro masculino, chegar no local da *ball* trajando vestes masculinas e, só então, vestir roupas que a aproximam mais do espectro feminino. Isso demonstra uma forma que esses corpos encontram para evitar as agressões da sociedade cisheteronormativa.

Se o gênero é percebido de uma maneira livre, também o é a sexualidade. Tanto que a sexualidade não é uma grande questão na cena, apenas a heterossexualidade de pessoas cis é vista com estranheza. Em uma *ball*, enquanto socializava com as pessoas no fumódromo, durante o intervalo, uma *femme queen* contava sobre sua última paquera. Em um momento ela disse: “Nossa, estou pegando muita mulher cis esse ano, daqui a pouco o povo vai pensar que eu sou lésbica”. Logo em seguida todos da roda deram uma gargalhada. Existe quase que um contrato silencioso com que frequenta as *balls* de que todas as pessoas ali se identificam como

bi ou pansexuais. É interessante perceber que, entre as pessoas que tive contato durante as minhas investigações, as que se definiam como homossexuais, isso é, gays ou lésbicas, eram pessoas cisgênero, mas foram poucas. A grande maioria performa sua sexualidade de maneira verdadeiramente livre, não se importando de fato com a sexualidade como a cisgeneridade importa. Além de ser um evento competitivo, uma *ball* também é um espaço de flertes e performatividade das sexualidades das pessoas que a frequentam.

Ao longo da minha análise dos marcadores identitários manifestados nos corpos das pessoas que frequentam as *balls*, fui mostrando elementos que demonstram como o domínio individual do poder atuam sobre cada um deles na sociedade cisheteronormativa e racista. Isso é importante, visto que, apesar da *Ballroom* ser um contexto cultural específico, ela não está descolada da realidade social. No primeiro capítulo, apresentei que o Brasil é o país que mais mata pessoas trans do mundo com dados referentes aos assassinatos no ano de 2020 na nota de rodapé número 13. Eu poderia ter atualizado essa nota de rodapé com dados mais recentes, mas optei por apresentá-los aqui, para ter um parâmetro de como os dados mudaram, ou não.

Hoje, em 2023, o Brasil ainda é o país que mais mata pessoas trans no mundo (BENEVIDES, 2023). Em 2022, foram registrados pelo menos 131 assassinatos de pessoas trans no país, segundo os dados apurados pela Associação Nacional de Travestis e Transexuais (ANTRA), única entidade responsável por fazer essa apuração no Brasil. Dos 131 assassinatos, 130 foram de mulheres trans e travestis e um homem trans. A expectativa de vida de uma pessoa trans no Brasil é de 35 anos, sendo que a vítima mais nova tinha 15 anos. Das mulheres trans e travestis assassinadas, pelo menos 54% delas correspondiam a profissionais do sexo, atividade muito comum entre pessoas trans, já que o mercado de trabalho ainda é um ambiente que não inclui a maioria das vidas trans. Além disso, do total de assassinatos de mulheres trans e travestis, pelo menos 76% eram negras, 24% brancas e 1% indígena.

No recorte por região, Minas Gerais é o quarto estado com maior número de assassinatos, com pelo menos nove vítimas, atrás de Pernambuco, com treze vítimas, e São Paulo e Ceará, ambos com onze vítimas. Além dos assassinatos, foram registrados também pelo menos 20 casos de suicídio de pessoas trans no país, um reflexo da violência de gênero. Ao mesmo tempo em que é o país que mais mata pessoas trans do mundo, no Brasil, segundo dados do site de conteúdo adulto *PornHub*, o conteúdo mais consumido no território nacional é a pornografia trans (BENEVIDES, 2023). Isso demonstra que o corpo trans é, ao mesmo tempo, objetificado e odiado no país. O ódio aos corpos trans cresceu ainda mais nos últimos quatro anos, com o crescimento da visibilidade de discursos de ódio por parte das patrulhas da moral e dos bons costumes, como bem descreveu Trevisan (2018) ao se referir aos grupos de extrema

direita.

Apesar dessa triste realidade brasileira, as pessoas trans encontram possibilidades de resistir e re-existir nas práticas da cultura *Ballroom*, seja construindo vínculos afetivos por meio das *houses* ou performando nas *balls*. Como apontado por Collins e Bilge (2021), os marcadores identitários influenciam os corpos diferentemente em cada contexto social. No caso das *balls*, os corpos que se localizam em uma encruzilhada com mais marcadores identitários são mais exaltados. Apesar da existência de corpos com diferentes identidades nas *balls*, as *femme queens*, especialmente as *femme queens* negras, são as mais respeitadas, além de possuírem um maior destaque na cena. Em Belo Horizonte, por exemplo, das cinco pessoas que possuem o título de *Legendary*, três são *femme queens* negras. Além disso, a maior parte das *mothers* que lideram as *houses* da cidade também são *femme queens* negras.

Apesar de na cena *kiki* não ser muito comum as categorias das *balls* serem divididas por identidades de gênero, em muitas *balls* é promovida pelo menos uma categoria exclusiva para *femme queens*. Exemplo disso foi a categoria *Reallnes*, exclusiva para pessoas trans, no Baile da Fé. Em algumas *balls*, existem momentos próprios de exaltação das pessoas trans. No Baile da Fé, por exemplo, na volta do intervalo, a *hostess* convocou todas as pessoas trans que estavam presentes para uma foto coletiva. A plateia acompanhou a cena com aplausos fervorosos. Na *Red Ball – Aftermatch*, durante o *LSS* um jurado transmasculino convocou todos os *transmasc* presentes para eles fazerem uma performance coletiva e exaltar seus corpos.

Mesmo com a liberdade de performatividade de gênero nas *balls*, no entanto, também existem alguns padrões de masculinidade e feminilidade que influenciam na atuação de pessoas trans. No *BH Vogue Fever*, dentro da categoria *Trans masculine performance* somente um competidor performou o *vogue femme*, um estilo de *voguing* com características que exaltam a feminilidade. Um dos MCs do evento, também *transmasc*, interrompeu a categoria e direcionou uma fala aos homens trans e transmaculinos do evento, falando que performar *vogue femme* não afeta em nada a masculinidade deles e que a cena *Ballroom* precisa de mais *transmascs* performando o estilo. Por outro lado, ao longo das minhas observações nas *balls* da cena *kiki*, nenhuma *femme queen* performou nas categorias do *Old way*, estilo do *voguing* que é mais associado à masculinidade.

A manifestação dos marcadores identitários de gênero, sexualidade, raça e classe nas *balls* da cena *kiki* de Belo Horizonte demonstram que a cultura *Ballroom* é um espaço de liberdade de corpos que na sociedade são oprimidos e, muitas vezes, eliminados. Paul Preciado (2020) denomina de travessia a possibilidade do fim do regime da diferença sexual, um lugar sem margens. Talvez a *Ballroom* não seja perfeita no que diz respeito às relações de poder entre

corpos diferentes uns com os outros, mas ela representa a possibilidade do lugar da travessia em uma sociedade marcada por opressões de gênero, sexualidade, raça e classe.

5.8 Realizações dramáticas para além das *balls*

As *balls* representam a manifestação visível da cultura *Ballroom*, ou seja, a sua materialização. É um dos três elementos que constituem a cultura, como delimitado por Marlon Bailey (2013). No entanto, a cultura *Ballroom* também se manifesta em outras práticas que têm a *ball* como referência, mas que se diferenciam em alguns aspectos de suas realizações dramáticas. Em minha investigação, observei dois eventos protagonizados por pessoas da cena *kiki* de Belo Horizonte, mas que não são *balls* em formato tradicional. Meu intuito aqui não é realizar uma análise de enquadramento dos quadros de sentido que organizam a ordem da interação desses eventos, mas apresentar outras possibilidades interativas da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte e como elas se diferenciam dos quadros de sentido de uma *ball*.

No dia 15 de novembro de 2022, o Diretório Central de Estudantes da UFMG (DCE/UFMG) promoveu a primeira edição presencial pós pandemia de sua tradicional Calourada. Trata-se de um evento festivo que conta com diversas atrações culturais, especialmente musicais, para promover a integração e celebração entre os estudantes da Universidade. Essa edição contou com uma *Ball Show* protagonizada por pessoas da cena *kiki* de Belo Horizonte, entre muitas outras atrações. O evento foi realizado no Centro Esportivo Universitário da UFMG e teve ingressos esgotados duas semanas antes da sua realização.

A *Ball Show* aconteceu no palco do evento, de modo que toda a plateia podia visualizá-lo. Assim, a configuração do palco, no sentido goffmaniano, foi diferente dos palcos tradicionais de uma *ball*, isso é, no chão com o público ao redor da área da performance. Diferentemente de uma *ball*, apenas algumas pessoas participaram da competição nas categorias. Participaram da cena uma *hostess*, três juradas, uma DJ e dez performers. Apenas duas categorias foram promovidas, *Runway* e *Vogue*

Uma diferença fundamental está na plateia que, nesse caso, é majoritariamente composta por pessoas que não conheciam a cultura *Ballroom*, além de ter um volume muito maior de pessoas na plateia do que normalmente frequentam uma *ball*. Por causa disso, o momento da realização da *Ball Show* foi marcado por um teor educativo, a *hostess* iniciou a apresentação explicando o que era a cultura *Ballroom* e foi explicando cada elemento ao longo da realização, o *LSS*, a categoria e as etapas que a compõem. O *LSS*, nesse caso, contou apenas com as três juradas. Por ter poucas pessoas performando, nesse caso específico, pessoas de uma

mesma *house* batalharam umas com as outras.

Nas batalhas finais, por mais que as juradas já tinham se decidido quem venceria, elas solicitaram que os performers continuassem a apresentação para que elas pudessem se decidir. Isso demonstra que a *Ball Show* foi uma dramatização mais exagerada das dramatizações de uma *ball* tradicional, visto que, ali, o objetivo era entreter a plateia da Calourada. A plateia demonstrou gostar da apresentação, pois ao longo da *Ball Show* ela vibrou com as performances das pessoas que atuavam no palco do evento. Ao final da apresentação uma jurada pegou o microfone a agradeceu à organização do evento, falou sobre a importância dos produtores culturais de Belo Horizonte promoverem ações do tipo para gerar renda para as pessoas da cultura *Ballroom*. Nesse sentido, a *Ball Show* representa uma forma de monetizar as práticas da *Ballroom* e promover a divulgação da cultura para mais pessoas.

Já no dia primeiro de dezembro de 2022, o coletivo de artistas da cultura *Ballroom* de Belo Horizonte, *Pump the Beat*, inaugurou a residência que os DJs fizeram ao longo do mês nas noites de quinta-feira no *Spot Culture*. A inauguração levou o nome de Noite do *Catfight*, que representa uma prática muito comum das pessoas da *Ballroom* quando estão em eventos que não são uma *ball*. Diferentemente de uma *ball*, o *Catfight* acontece quando duas pessoas performam o *voguing*, como em uma batalha, mas sem ser uma competição, apenas para dançar. No *Catfight* não existem categorias, normalmente as pessoas abrem uma roda no espaço em que está acontecendo o evento e uma pessoa começa a performar. Ela pode convocar alguém da plateia para performar com ela, ou alguma pessoa da plateia pode entrar na roda e dançar o *voguing* com ela. É como uma batalha livre, mas sem o caráter competitivo de uma categoria numa *ball*. Nesse caso, as pessoas performam o *voguing* pelo prazer de dançá-lo.

Na noite do *Catfight* promovido pelo *Pump the Beat*, os DJs tocaram músicas que fazem parte do universo das *balls*, além de outras músicas mais comerciais, como o pop e o funk, já que pessoas que não fazem parte da *Ballroom*, mas que frequentavam o espaço, também estavam presentes. Além disso, muitas pessoas da cena foram ao evento para apoiar o coletivo e, de certa forma, divulgar a cultura. Uma diferença importante desse evento com relação às *balls*, foi que as performances de *voguing* não foram acompanhadas pelo *chant* de um MC. Apesar das pessoas também estarem animadas com as músicas tocadas pelos DJs do coletivo, a falta do *chant* influenciou na temperatura das performances, o que resultou em uma baixa agitação da plateia. Além disso, poucas pessoas da cena tomavam a iniciativa para iniciar uma performance no *Catfight*, sendo necessário que algumas pessoas presentes convocassem as demais com a justificativa de apoiar os DJs residentes do coletivo.

O *Catfight* é comum em eventos nos quais várias pessoas da cultura *Ballroom* estão

presentes e que não fazem parte do universo da cultura. É uma prática na qual as pessoas da cena praticam suas habilidades com o *voguing*, ou outras categorias, como uma forma de celebrá-las, ocupando espaços que extrapolam os limites do palco de uma *ball*. Além dos eventos que compuseram o *corpus* da minha análise, também já vi *Catfights* em festas de música *techno* que frequento. É inegável que, quando as pessoas da cultura *Ballroom* começam a performar o *voguing*, as pessoas presentes param para observá-las. Enquanto uma *Ball Show* é uma forma de divulgar a cultura *Ballroom* a partir da monetização por meio de contratações, o *Catfight* é uma forma das pessoas da cena performarem suas práticas livremente em espaços festivos que, muitas vezes, são negados a elas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

E para falar da transcestralidade deste corpo, eu preciso passar pela minha história, ou pelas minhas histórias, ou nossas histórias. A maioria é igual, as histórias mudam às vezes, quase sempre, só o lugar, o tempo, a idade talvez, mas somos feitas de uma dramaturgia de histórias repetitivas, ou talvez os dramaturgos sejam preguiçosos ou satíricos demais.

Renata Carvalho, 2021, p. 11

Enquanto eu esperava o início do Baile da Fé, conversava com uma pessoa não-binária da *House of Dubeco* que já conhecia da cena, no fumódromo do *Back to Black Afro House*. Ela me contava sobre sua personagem na cena *Ballroom*, inspirada na cantora Nina Hagen e no movimento punk, sua experiência nas *balls*, além das trivialidades de qualquer interação social. Ela me contava como começar a caminhar nas categorias ajudou em sua desenvoltura, ajudando a diminuir a sua timidez e se abrir verdadeiramente para o mundo. Quando conversávamos sobre a expansão da cena nos anos pós pandêmicas, ela me disse: “Eu quero que a *Ballroom* um dia seja muito grande, porque a *Ballroom* me fez grande”.

Achei sua declaração muito forte, demonstra a capacidade que a cultura *Ballroom* tem de mudar muitas vidas. E a *Ballroom* só tem essa capacidade porque é constituída por pessoas com potencialidades gigantes. Bem, ao longo da minha narrativa, busquei apresentar um pouco da história da cultura *Ballroom*, no mundo e em Belo Horizonte, e refleti sobre os aspectos interseccionais que atravessam a cultura. Apresentei também uma fundamentação sobre a perspectiva interacional, refletindo sobre os conceitos de dispositivos interacionais, quadros de sentido e aspectos sobre a performance. Na análise busquei reconstruir as cenas observadas nas *balls* da cena *kiki* de Belo Horizonte através da performance das palavras, buscando analisar sobre os quadros de sentido que organizam as interações nessas *balls*.

Ao apresentar os principais elementos das interações nas *balls*, fiz um enquadramento dessas interações a partir dos aportes teóricos acionados e procedimentos metodológicos adotados. Se os quadros de sentido, segundo Erving Goffman (2012), são os princípios que organizam as interações sociais e o nosso envolvimento subjetivo neles, minhas observações e as minhas análises também são guiadas por quadros de sentido. Ou seja, ao realizar enquadramentos das interações das *balls* da cena *kiki* de Belo Horizonte, a minha leitura também parte de enquadramentos que me guiam. Por isso, ao longo do meu trabalho, busquei também apresentar todo o meu envolvimento subjetivo durante a minha investigação.

O objetivo do meu trabalho era compreender os sentidos da cultura *Ballroom* na

contemporaneidade – em suas complexidades interseccionais de gênero, sexualidade, raça e classe – a partir das dinâmicas dos dispositivos interacionais e quadros de sentidos das interações nas *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte. Diversos são os quadros de sentido que se manifestam nas interações das *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte: a cultura *Ballroom*, a própria *ball*, as referências utilizadas em suas temáticas, as categorias, as batalhas, cada papel interpretado, as músicas.

A *ball* é um evento ritualizado da cultura *Ballroom*, sua cena é composta por uma competição dividida em: *rollcall* ou *LSS* e categorias, divididas na etapa dos *tens* e batalhas, além de momentos pré-cena, bastidores e pós-cena. Além disso, os papéis fundamentais para a realização dramática de uma *ball* são: *host* ou *hostess*, *MCs* ou *commentators*, *DJ*, júri, *performers* e plateia. Cada um desses papéis tem uma função fundamental para fazer de uma *ball*, uma *ball*.

Se os dispositivos interacionais são “matrizes socialmente elaboradas e em constante reelaboração – que de um modo ou de outro a sociedade aciona para poder interagir” (BRAGA, 2017, p. 33) e uma *ball* possui seus quadros de sentido específicos, uma *ball* é, portanto, um dispositivo interacional. Quando as pessoas estão numa *ball*, existe um modelo que guia as interações no evento, criado e em constante atualização pelas pessoas que integram a cultura *Ballroom*. Exemplo de características identificadas desse modelo específico que caracteriza as interações em uma *ball* é o elemento da temperatura da performance. O palco da realização dramática dilata e contrai a depender da atmosfera da performance, isto é, se a performance da pessoa competidora é capaz de provocar a agitação da plateia a ponto de esta avançar na passarela.

A própria cultura *Ballroom*, por possuir seus elementos próprios que a caracterizam, é, também, um dispositivo interacional. Os sentidos que guiam os dispositivos interacionais de uma *ball* são atravessados pelas encruzilhadas de gênero, sexualidade, raça e classe, manifestada nos corpos das pessoas que integram a cultura e frequentam as *balls*, sejam elas *femme queens*, *transmascs*, *NBs*, *butch queens* ou mulheres cisgênero. Assim, é possível compreender a *Ballroom* como uma cultura interseccional em sua essência, pois, enquanto no mundo social esses corpos marcados por um maior atravessamento de avenidas identitárias são vítimas de maior opressão, nas *balls* eles são os mais celebrados.

Luís Mauro Sá Martino (2021), analisando a obra de Goffman, resgata dois importantes conceitos: a ordem social e a ordem da interação. A ordem social diz respeito ao “conjunto de regras e modos de ser de uma sociedade” (p. 171), fenômenos que se manifestam em uma escala macro. Já a ordem da interação são as situações interativas cotidianas, guiadas pelos quadros

de sentidos disponíveis. Nesse sentido, Martino define que a obra de Goffman demonstra que “*a ordem social se manifesta na ordem da interação*” (2021, p. 169, grifo do autor), isso é, as interações sociais reproduzem as dinâmicas presentes na ordem social.

A partir dessa perspectiva, compreendo que a ordem da interação manifesta nas *balls* representa uma forma de subversão da ordem social vigente. Em um contexto social marcado por opressões de gênero, sexualidade, raça e classe, as práticas interacionais da cultura *Ballroom* materializam um espaço seguro para expressar livremente suas identidades. Acionar os dispositivos interacionais de uma *ball* corresponde a produzir e circular sentidos, isso é, quadros de sentido, de uma cultura pautada nas liberdades de gênero, sexualidade, raça e classe que se manifestam na realização dramática de um evento competitivo, no qual a competição em si não é o principal fator, mas a construção de laços afetivos em uma comunidade.

A partir da definição de Marlon Bailey (2013), compreendo que a cultura *Ballroom*, como dispositivo interacional, é composta por três elementos, sendo cada um deles também um dispositivo interacional: as *houses*, as *balls* e o sistema de gênero próprio. A partir dos enquadramentos das *balls* de cena *kiki* de Belo Horizonte, algumas reflexões sobre esses elementos constitutivos são possíveis. Em primeiro lugar, o sistema de gênero é a estrutura que sustenta a cultura *Ballroom*. Desde o nascimento da cultura na década de 1970 em Nova Iorque, observamos que as relações de poder influenciadas pelas encruzilhadas de gênero, sexualidade, raça e classe foram responsáveis pela criação de um contexto próprio pautado na liberdade de expressão de identidades desviantes. Os papéis presentes nas *balls*, por exemplo, são todos construídos a partir da subversão de lógicas da cisheterossexualidade compulsória.

As *balls* representam a materialização da cultura, a parte que é visível enquanto manifestação de um contexto cultural próprio. Ao observar uma *ball*, seus elementos próprios nos possibilitam perceber que se trata de interações pertencentes a uma cultura que tem as suas próprias lógicas. Durante a minha investigação, por exemplo, levei comigo alguns amigos gays cisgênero para conhecer as *balls*. Todos eles gostaram muito dos eventos, mas sempre me assumiam que não tinham entendido muitas coisas que aconteceram na *ball*. Isso demonstra que os quadros de sentido que organizam as interações nas *balls* são compartilhados entre as pessoas que integram a cultura *Ballroom*, mas não para aqueles que não fazem parte dela.

Por fim, se o sistema de gênero é a estrutura e as *balls* a parte visível, o que mantém a cultura *Ballroom* são as *houses*. Erving Goffman (2012) demonstra que os quadros de sentidos guiam as interações, ao mesmo tempo em que são atualizados no ato das interações. Vera França *et al* (2014) defendem que a comunicação constitui e é constituída pela cultura. E José Luiz Braga (2017) apresenta que a comunicação é, em si, interação. Sabemos que a

comunicação é a interação entre pessoas interlocutoras, localizadas em um determinado contexto, produzindo e circulando sentidos (FRANÇA, 2016). A partir disso, compreendemos que não existe cultura sem as práticas interacionais, já que essas são, portanto, constituidoras da cultura. Nesse sentido, as *balls* são organizadas pelas *houses* da cena *Ballroom* e, sendo as *balls* a parte visível da cultura, as *houses* são responsáveis por manter as práticas da cultura *Ballroom*, porque as *houses* são formadas por pessoas em interação. A própria existência das *houses* também é fundamental para a existência da cultura *Ballroom*, visto que uma cena sem a construção dos vínculos afetivos, promovida também pelas *houses*, descaracterizaria a *Ballroom*.

Você que lê este trabalho, se interessou pela cultura *Ballroom* e nunca foi a uma *ball*, te convido a conhecer a cena *kiki* da sua região. A *Ballroom* está presente em todo território nacional e não possui, ainda, a visibilidade que merece. Numa *ball* você é livre para expressar as suas identidades de gênero e raciais, desde claro, que você não reproduza as opressões presentes em nossa sociedade. Você vai conhecer um mundo de pessoas potentes, capazes de ressignificar o mundo em que vivemos através da arte. Apoie a cena *Ballroom* da sua região!

Para finalizar o meu trabalho, deixo aqui uma frase dita pela *Pioneer Mother Yagaga Kengarall*, de Fortaleza (CE), no final da 8ª edição *BH Vogue Fever*: “Há alguns anos eu não me reconhecia como *femme queen* e foi aqui em Belo Horizonte, em um *Vogue Fever*, que eu conheci a primeira travesti da minha vida. Naquele dia eu saí daqui viva, pois sabia que tinha conhecido pessoas iguais a mim. Precisamos sempre perpetuar a *Ballroom* no Brasil, porque aí no meio de vocês pode ter alguém que vai sair daqui, se olhar no espelho e dizer: eu sou travesti e sei que tenho um lugar no mundo em que eu possa existir”.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Dante. **Cultura Ballroom**: o processo de emancipação da Ballroom brasileira. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Centro Universitário UNA, Belo Horizonte, 2020.
- AMOR AMOR. Linn da Quebrada. São Paulo: Estúdio Brocal, 2021. Vídeo em plataforma de streaming (2 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=POBIyOZKAwA>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- ANZALDÚA, Gloria. **Borderlands**: the new mestiza = La frontera. San Francisco: Aunt Lute, 1987.
- BAILEY, Marlon M. **Butch Queens Up in Pumps**: Gender, Performance, and Ballroom Culture in Detroit. Michigan: The University of Michigan Press, 2013.
- BEAUVOIR, Simone. **O segundo sexo**: fatos e mitos. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960.
- BENEVIDES, Bruna G. **Dossiê**: assassinatos e violências contra travestis e transexuais brasileiras em 2022. Brasília: Distrito Drag, ANTRA, 2023. Disponível em: <https://antrabrasil.files.wordpress.com/2023/01/dossieantra2023.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2023.
- BENEVIDES, Bruna G.; NOGUEIRA, Sayonara Naidier Bonfim (org.). **Dossiê dos assassinatos e da violência contra travestis e transexuais brasileiras em 2020**. São Paulo: Expressão Popular, ANTRA, IBTE, 2021. Disponível em: <https://antrabrasil.files.wordpress.com/2021/01/dossie-trans-2021-29jan2021.pdf>. Acesso em: 20 out. 2022.
- BRAGA, José Luiz. Dispositivos interacionais. *In*: BRAGA, José Luiz; CALAZANS, Regina; RABELO Leon *et al.* **Matrizes interacionais**: a comunicação constrói a sociedade. Campina Grande: EDUEPB, 2017. p. 17-41. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/59g2d/pdf/braga-9788578795726.pdf>. Acesso em 11 ago. 2022.
- BUTLER, Judith. Atos performáticos e a formação dos gêneros: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. *In*: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). **Pensamento feminista**: conceitos fundamentais. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2019. p. 213-230.
- BUTLER, Judith. Gender is Burning: Questions of Appropriation and Subversion. *In*: BUTLER, Judith. **Bodies That Matter**: On the Discursive Limits of Sex. New York: Routledge, 1993. p. 121 – 143.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 13. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.
- CAFÉ PRETO. Intérpretes: Davi Sabbag; Kafé. São Paulo: Altafonte Network, 2021. Vídeo em plataforma de streaming (4 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UJ_IPpUhaRw. Acesso em: 20 out. 2022.

CARRERA, Fernanda. Roleta interseccional: proposta metodológica para análises em Comunicação. **E-Compós**, [S. l.], v. 24, 2021. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2198>. Acesso em: 20 out. 2022.

CARVALHO, Renata. **Manifesto Transpofágico**. São Paulo: Casa 1 – Editora Monstra, 2021.

CHAMA ALIADES. Intérpretes: Danna Lisboa, Alice Guél. São Paulo: Casa Chama, 2020. Vídeo em plataforma de streaming (2 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7gRYOYTxa10>. Acesso em: 15 mar. 2023.

COLLINS, Patricia Hill; BILGE, Sirma. **Interseccionalidade**. São Paulo: Boitempo, 2021.

CONFESSIONS ON A DANCEFLOOR. [Compositora e intérprete]: Madonna. Nova Iorque: Warner Bros. 2005. Álbum em plataforma de streaming (56 min). Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/1hg0pQJLE9dzfT1kgZtDPr?si=dNwkhHXZTGe7GrTqznh2lQ>. Acesso em: 15 mar. 2023.

CONTADO, Valéria. Marcas falam sobre visibilidade trans em campanhas. **Meio e Mensagem**, 28 jan. 2022, Comunicação. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2022/01/28/marcas-falam-sobre-visibilidade-trans-em-campanhas.html>. Acesso em: 20 out. 2022.

CORRÊA, Ademir Silveira. **Cinema Queerité**: gêneros e identidades minoritárias no documentário Paris is Burning. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://portal.anhembi.br/wp-content/uploads/2018/08/Disserta%C3%A7%C3%A3o-ADEMIR-SILVEIRA-CORR%C3%8AA.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2022.

CORRÊA, Laura Guimarães. Intersectionality: A challenge for cultural studies in the 2020s. **International Journal of Cultural Studies**, [S.l.], v. 23, n. 6, p. 823-832, 2020. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367877920944181>. Acesso em: 20 out. 2022.

CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. **Revista Estudos Feministas**. v. 10. n. 1. p. 171-188. Florianópolis, 2002.

CRUZ, Izabel Marques. **O ferver também é luta: a questão da identidade no Duelo de Vogue em Belo Horizonte**. Dissertação. (Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos), Universidade FUMEC, Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <http://ppg.fumec.br/ecc/wp-content/uploads/2016/08/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Final-Izabel-Marques.pdf>. Acesso em: 20 out. 2022.

DAVIS, Kathy. Intersectionality as buzzword: A sociology of Science perspective on what makes a feminist theory successful. **Feminist Theory**, Los Angeles, vol. 9(1), p. 67-85, 2008. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1464700108086364>. Acesso em: 20 out. 2022.

ETÉREA. Intérprete e compositor: Criolo. São Paulo: Estúdio El Rocha, 2019. Vídeo em plataforma de streaming (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=anBTZLoWhJg>. Acesso em: 20 out. 2022.

FEMME QUEEN. Intérpretes: Irmãs de Pau. São Paulo: Deck9Records, 2021. Vídeo em plataforma de streaming (3 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uL2BmlagUwc>. Acesso em: 10 abr. 2023.

FRANÇA, Vera Veiga. O objeto e a pesquisa em comunicação: uma abordagem relacional. *In*: MOURA, Cláudia Peixoto de; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (orgs.). **Pesquisa em comunicação: metodologias e práticas acadêmicas**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016, p. 153-174. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/edipucrs/acessolivre/Ebooks//Pdf/978-85-397-0803-1.pdf>. Acesso em: 20 out. 2022.

FRANÇA, Vera Veiga; GONÇALVES, Márcio; MIRANDA, Fernanda; OLIVEIRA, Luciana de. Cultura. *In*: FRANÇA, Vera Veiga; MARTINS, Bruno Guimarães; MENDES, André Melo (orgs.). **Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS): trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação**. Belo Horizonte: PPGCOM-UFMG, 2014. p. 104-114. Disponível em: <https://seloppgcomufmg.com.br/publicacao/grupo-de-pesquisa-em-imagem-e-sociabilidade/>. Acesso em 19 out. 2022.

FRANÇA, Vera Veiga; SIMÕES, Paula Guimarães. Interação. *In*: FRANÇA, Vera Veiga; MARTINS, Bruno Guimarães; MENDES, André Melo (orgs.). **Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (GRIS): trajetória, conceitos e pesquisa em comunicação**. Belo Horizonte: PPGCOM-UFMG, 2014. Cap. 11, p. 167-173. Disponível em: <https://seloppgcomufmg.com.br/publicacao/grupo-de-pesquisa-em-imagem-e-sociabilidade/>. Acesso em 19 out. 2022.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 20. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

GOFFMAN, Erving. Footing. *In*: RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. **Sociolinguística Interacional**. 2a. ed., São Paulo: Loyola, 2013, cap. 5, p. 70-97.

GOFFMAN, Erving. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise**. Petrópolis: Vozes, 2012.

GOFFMAN, Erving. **Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face**. Petrópolis: Vozes, 2011.

GREEN, James Naylor. **Além do carnaval: a homossexualidade masculina no Brasil do século XX**. São Paulo: UNESP, 2000.

HOOKS, bell. Is Paris Burning?. *In*: **Black Looks: Race and Representation**. chap. 9 South End Press, 1992. p. 145-156.

JACKSON, Jonathan David. The social world of voguing. **Journal for the Anthropological Study of Human Movement**, v. 12, n. 2, p. 26-42, 2002.

JESUS, Jaqueline Gomes de. Xica manicongo: a transgeneridade toma a palavra. **Revista Docência e Cibercultura**, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 250-260, jun. 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/41817>. Acesso em: 18 out. 2022.

JOAS, Hans. Interacionismo Simbólico. *In*: GIDDENS, Anthony; Turner, Jonathan (orgs.). **Teoria social hoje**. São Paulo: Editora UNESP, 1999. p. 127-174.

KAWAMOTO, Luiza de Oliveira Andrade. **Learn it and learn it well!**: um glossário bafo da cultura *Ballroom* brasileira. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Design) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

KIKI. Direção: Sara Jordanö. Produção: Annika Rogell, Lori Cheatle. Estados Unidos, Suécia, 2016. Filme em plataforma de streaming (94 min). Disponível em: <https://mubi.com/pt/films/kiki-2016>. Acesso em: 15 fev. 2023.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação**: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2020

LA ROCHE, Walkyria. Walkiria La Roche conta a história da noite LGBTQI+ na capital mineira. **Estado de Minas**, Belo Horizonte, 11 dez. 2021, Cultura. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/cultura/2021/12/11/interna_cultura,1330246/walkiria-la-roche-counta-a-historia-da-noite-lgbtqi-na-capital-mineira.shtml. Acesso em: 20 out. 2022.

LAWRENCE, Tim. “Listen, and you will hear all the houses that walked there before”: a history of drag balls, houses and the culture of voguing. *In*: REGNAULT, Chantal. **Voguing and the Ballroom Scene of New York, 1989-92**. New York: Soul Jazz Books, 2011. p. 3-11.

LEGENDARY. Intérpretes: MikeQ; Ash B. Los Angeles: HBO Max, 2020. Vídeo em plataforma de streaming (3 min). Acesso em: https://www.youtube.com/watch?v=arOFW_Cq_Rg. 10 abr. 2023.

LEGENDARY. Produção: Tabitha Hanson-Obtulowicz; Michael H. Miller; Jameela Jamil; Jack Mizrahi. Estados Unidos: HBO Max, 2020-2022.

MAHALE, Jenna. Everything you need to know about 90s drag legend Moi Renee. **i-D**, Londres, 27 jul. 2022, Music. Disponível em: <https://i-d.vice.com/en/article/pkbyeg/who-was-90s-drag-legend-moi-renee-from-eats-everything-miss-honey-sample>. Acesso em: 3 abr. 2023.

MALTA, Jéssica. BH se estabelece como capital nacional do vogue. **Hoje em Dia**, Belo Horizonte, 24 nov. 2017. Disponível em: <https://www.hojeemdia.com.br/bh-se-estabelece-como-capital-nacional-do-vogue-1.576577>. Acesso em: 20 out. 2022.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **10 lições sobre Goffman**. Petrópolis: Vozes, 2021.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em Comunicação**: projetos, ideias, práticas. Petrópolis: Vozes, 2018.

MARTINS, Leda Maria. **Performances do tempo espiralar**: poéticas do corpo-tela. Rio de

Janeiro: Cobogó, 2021.

MBEMBE, Achille. O poço dos fantasmas. *In*: MBEMBE, Achille. **Crítica da razão negra**. São Paulo: n.1 edições, 2018, cap. 2, p. 79-141.

MENDONÇA, Ricardo Fabrino; SIMÕES, Paula Guimarães. Enquadramento: diferentes operacionalizações analíticas de um conceito. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, [S. l.], v. 27, p. 187-201, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/ptZ9Qp9Qn7n7PdZDJZZXv3L/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 20 out. 2022.

MOIRA, Amara. Como se forja uma mulher. *In*: AGUILAR, Gonzalo; TITAN JR., Samuel (orgs.). **Madalena Schawrtz: as metamorfoses**. São Paulo: IMS, 2021.

MORANDO, Luiz. **Paraíso das maravilhas: uma história do Crime no Parque**. 2. ed. Belo Horizonte: Fino Traço, 2012.

MORANDO, Luiz. **Enverga, mas não quebra: cintura fina em Belo Horizonte**. Uberlândia: O Sexo da Palavra, 2020.

MORENO FERNANDES, Pablo. **Anúncios nas avenidas identitárias?: Uma proposta de análise interseccional semiótica da publicidade**. 2022. Trabalho apresentado no 31º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, 2022.

MORRIS, Aldon; TREITLER, Vilna Bashi. O estado racial da união: compreendendo raça e desigualdade racial nos Estados Unidos da América. **Caderno C R H**, Salvador, v. 32, n. 85, p. 15-31, Jan./Abr. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccrh/a/v3rPpfS74whKzwMGbrzV5Nn/?lang=pt#>. Acesso em: 18 out. 2022.

MY HOUSE. Produzido por: Nneka Onuorah, Giselle Bailey. Estados Unidos: Viceland, 2018. Série em plataforma de streaming. Disponível em: https://www.vicetv.com/en_us/show/my-house. Acesso em: 15 mar. 2023.

NASCIMENTO, Letícia. **Transfeminismo**. São Paulo: Jandaíra, 2021.

NYN, João. **Tybyra: uma tragédia indígena brasileira**. Natal: Selo do Burro, 2020.

OLIVEIRA, Gustavo. A cena além do centro: Cultura Ballroom e a resistência periférica. **LAB Dicas Jornalismo**, [S.l.], 15 mar. 2022. Cultura. Disponível em: <https://labdicasjornalismo.com/noticia/10805/a-cena-alem-do-centro-cultura-ballroom-e-a-resistencia-periferica>. Acesso em: 16 mar. 2023.

OLIVEIRA, Iago. **Haverá festa com o que restar**. 2022. Trabalho de conclusão de curso (Curso de Artes Visuais – Habilitação de Artes Gráficas) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2022.

PARIS IS BURNING. Direção: Jennie Livingston. EUA: Art Matters Inc. e Miramax, 1990. DVD (71 min).

PARRINE, Raquel. Construção de gênero, laços afetivos e luto em *Paris Is Burning*. **Revista Estudos Feministas**. v. 25, n. 3, p. 1419-1436, set.-dez., 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ref/a/qxmh6kfJZqGPkHvWBcNkX5r/?lang=pt>. Acesso em: 13 jan. 2022.

PASCHOAL, Marcio. **Rogéria**: uma mulher e mais um pouco. Rio de Janeiro: Estação Brasil, 2016.

PÉCORA, J. D. *et al.* **Unidades métricas correlacionadas à temperatura**. São Paulo: WebMasters do Laboratório de Pesquisa em Endodontia da FORP-USP, 2005. Disponível em: http://www.forp.usp.br/restauradora/pg/textos_tecnicos/metrologia/metrologia_temperatura.pdf. Acesso em: 18 mar. 2023.

POSE. Criada por: Ryan Murphy, Brad Falchuk, Steven Canals. Califórnia: FX, 2018-2021. Série em plataforma de streaming. Disponível em: <https://www.starplus.com/pt-br/series/pose/1ARtTsGv1oCS>. Acesso em: 15 mar. 2023.

PRECIADO, Paul B. **Um apartamento em Urano**: Crônicas da travessia. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

PRINCESS SESSION, #1. Intérpretes: Aurora de Abloh, R2POT. São Paulo: Gravadora Independente, 2022. Música em plataforma de streaming (2 min). Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/track/2IdZJSpCQuzlgBAqg2Nw6a?si=55ccdd8432624781>. Acesso em: 15 mar. 2023.

PROGREBINSCHI, Thamy. **Pragmatismo**: teoria social e política. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2005.

QUÉRÉ, Louis. De um modelo epistemológico da comunicação a um modelo praxiológico. *In*: FRANÇA, Vera Veiga; SIMÕES, Paula (orgs.). **O modelo praxiológico e os desafios da pesquisa em comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2018. p. 15-48.

QUINALHA, Renan. **Movimento LGBTI+**: uma breve história do século XIX aos nossos dias. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

RANCIÈRE, Jacques **A Partilha do Sensível**: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2. ed., 2009.

RASGA. Intérpretes: Urias, Maffalda. São Paulo, 2019. Vídeo em plataforma de streaming (3 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eYpiO6cOG0k>. Acesso em: 20 out. 2022.

REIS, Toni, (org.). **Manual de Comunicação LGBTI+**. Curitiba: Aliança Nacional LGBTI / GayLatino, 2018. Disponível em: <https://www.uninorte.com.br/wp-content/uploads/2021/06/manual-lgbti-comunicacao.pdf>. Acesso em: 06 de ago. 2022.

RENAISSANCE. Intérprete: Beyoncé. Nova Iorque: Columbia Records, 2022. Álbum em plataforma de streaming (62 min). Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/3ctW8o8ABBCNWWkdIvEGgV?si=ZxORsMAJQWqZltVbJniKdw>. Acesso em:

15 mar. 2023.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. *In*: RICH, Adrienne. **Heterossexualidade compulsória e existência lésbica e outros ensaios**. A Bolha Editora: Rio de Janeiro, 2019. p. 25-108.

RICKLY, Aline; LIBANIO, Leonardo. Dois anos após morte da atriz Rogéria, túmulo continua sem lápide e sequer nome; 'Sem memória? Sem respeito?', **G1**, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/regiao-serrana/noticia/2019/11/02/dois-anos-apos-morte-da-atriz-rogeria-tumulo-continua-sem-lapide-e-sequer-nome-sem-memoria-sem-respeito.ghtml>. Acesso em: 20 out. 2022.

RUFINO, Luiz. Performances Afro-diaspóricas e Descolonialidade: o saber corporal a partir de Exu e suas encruzilhadas. **Antropolítica - Revista Contemporânea de Antropologia**, v. 1, n. 40, p.54-80, 2022. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/antropolitica/article/view/41797>. Acesso em: 10 abr. 2023.

SALGADO, Tiago Barcelos Pereira. Performance. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v.2, n.2, p. 74-90, 2014. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/dispositiva/article/view/7627>. Acesso em: 20 out. 2022.

SANTOS, Ana Caroline da Silva; FERNANDES, Alexandre de Oliveira. De Exu aos Pretos Velhos: a encruzilhada como reencontro com a ancestralidade. **Revista Encantar**, v. 1, n. 2, p. 432-440, p. 432-440, mai./ago. 2019. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/encantar/article/view/8746>. Acesso em 10 abr. 2023.

SANTOS, Henrique Cintra. **A transnacionalização da cultura dos *Ballrooms***. 2018. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018. Disponível em: http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/331699/1/Santos_HenriqueCintra_M.pdf. Acesso em: 3 set. 2021.

SANTOS, Viviani Martins do; RIBEIRO, Glória Maria Ferreira. O universo apolíneo e dionísio da tragédia grega no pensamento de Nietzsche. “**Existência e Arte**”- **Revista Eletrônica do Grupo PET**. Universidade Federal de São João Del-Rei , ano IV, n IV, janeiro a dezembro de 2008. Disponível em: https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/4_Edicao/viviani.pdf. Acesso em: 20 out. 2022.

SÃO PAULO EM HI-FI. Direção: Lufe Steffen. Produção: Edu Lima. São Paulo, 2016. DVD (100 min).

SCUDELLER, Pedro de Assis Pereira; SANTOS, Thiago Henrique Ribeiro dos. “*I am ballroom*”: tensões, reiteraões e subversões na partilha do sensível da cultura *ballroom* midiaticizada. **Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, [S.l.], v. 9, n. 2, p. 1-27, dezembro de 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3997>. Acesso em: 13 jan. 2022.

SUBMISSA DO 7º DIA. Intérprete e compositora: Linn da Quebrada. São Paulo: Estúdio YB

Music, 2017a. Vídeo em plataforma de streaming (3 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kfjhie6Y5Qc>. Acesso em: 20 out. 2022.

THE LEGENDARY Hamilton Lodge Ball Home At The Rockland Palace Dance Hall In Harlem 1920's. **Harlem World Magazine**: around the block, around the world. New York. Disponível em: <https://www.harlemworldmagazine.com/the-legendary-hamilton-lodge-ball-home-at-the-rockland-palace-dance-hall-in-harlem/>. Acesso em: 17 out. 2022.

THE QUEEN. Direção: Frank Simon, 1968.

TRANSUDO. Intérprete e compositora: Linn da Quebrada. São Paulo: Estúdio YB Music, 2017b. Vídeo em plataforma de streaming (3 min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OKjx_lICGUk. Acesso em: 20 out. 2022.

TREVISAN, João Silvério. **Devassos no paraíso: a homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade**. 4. ed. rev. atual. e ampl. Rio Janeiro: Objetiva, 2018.

VENCATO, Anna Paula. Fora do armário, dentro do closet: o camarim como espaço de transformação. **Cadernos Pagu**, n. 24, p.227-247, janeiro-junho de 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cpa/a/z9Zk6FkFpDwFhBsj5mPZMCK/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2022.

VOGUE DO GUETO. Intérprete: Karol Conka. São Paulo: Landia BR, 2018. Vídeo em plataforma de streaming (4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RokisLL29BM>. Acesso em: 20 out. 2022.

VOGUE. Madonna: Nova Iorque: Warner Bros. Studios, 1990. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GuJQSAiODqI&pp=ygUNdm9ndWUgbWFkb25uYQ%3D%3D>. Acesso em: 15 mar. 2023.

ZION, Fênix. A categoria de desfile runway figura feminina na comunidade afro-latina e LGBT americana ballroom: uma passarela contracultural. **Cadernos Cênicos**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 26, 2020. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/CadCenicos/article/view/10585>. Acesso em: 24 fev. 2023.

APÊNDICE A – CARTA DE ANUÊNCIA

“SEGURA ESSA POSE PARA MIM”: DISPOSITIVOS INTERACIONAIS E QUADROS DE SENTIDO DA CULTURA *BALLROOM* EM BELO HORIZONTE

Eu, _____, que porto o CPF de número _____ e participo da organização da *ball* _____, autorizo o pesquisador **Samuel Rubens Barbosa de Oliveira**, pertencente ao **Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG)**, desenvolva sua pesquisa intitulada **“Segura essa pose para mim”: enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte**, tal como foi submetida à Plataforma Brasil, sob a orientação do professor **Pablo Moreno Fernandes Viana**, vinculado à **Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas (FAFICH)**. A pesquisa é identificada com Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) de número **60212222.3.0000.5149** e foi aprovada pelo Comitê de ética da UFMG em 21 de outubro de 2022 e pode ser acessada por meio da Plataforma Brasil.

Estou ciente que a pesquisa tem como objetivo compreender os sentidos da cultura *Ballroom* na contemporaneidade – em suas complexidades interseccionais de gênero, sexualidade, raça e classe – a partir das dinâmicas dos dispositivos interacionais e quadros de sentidos das interações nas *balls* da cena *kiki* em Belo Horizonte. O método de coleta de dados consiste na observação de bailes da cena local da cidade, buscando identificar os elementos que caracterizam as interações nesses ambientes, bem como aqueles não-humanos das situações, como cenários, músicas, vestimentas, entre outros. Os dados que possam identificar os eventos, bem como as pessoas envolvidas na pesquisa serão mantidos em sigilo.

Ciente dos objetivos, métodos e técnicas que serão utilizados nessa pesquisa, concordo em fornecer todos os subsídios para seu desenvolvimento, desde que seja assegurado o que segue:

- 1) O cumprimento das determinações éticas da Resolução CNS nº 466/2012;
- 2) A garantia de solicitar e receber esclarecimentos antes, durante e depois do desenvolvimento da pesquisa;
- 3) Que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nessa pesquisa;
- 4) No caso do não cumprimento dos itens acima, a liberdade de retirar minha anuência a qualquer momento da pesquisa sem penalização alguma.

O referido projeto poderá ocorrer somente a partir da aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG (COEP/UFMG). Os pesquisadores responsáveis encontram-se disponíveis para sanar quaisquer dúvidas durante o processo investigativo através do e-mail **samuelfboliveira@gmail.com**.

Belo Horizonte, data

Assinatura do responsável pela organização do evento
Identificação e contato

Samuel Rubens Barbosa de Oliveira
samuelrboliveira@gmail.com

ANEXO A – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: "SEGURA ESSA POSE PARA MIM": enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura Ballroom em Belo Horizonte

Pesquisador: PABLO MORENO FERNANDES VIANA

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 60212222.3.0000.5149

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Patrocinador Principal: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.715.418

Apresentação do Projeto:

Trata-se de uma pesquisa de mestrado do programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da FAFICH, que se propõe a compreender na contemporaneidade os sentidos da cultura Ballroom (movimento de resistência LGBTQIA+ caracterizado por um conjunto de práticas performativas, bailes e pela criação de laços afetivos que subvertem a norma da heterossexualidade compulsória).

Para isso, os pesquisadores pretendem fazer observação não-participante em três bailes, com o objetivo de apreender a construção do palco e dos bastidores desses bailes, além de outros elementos que ajudam a construir as interações entre os sujeitos e sujeitas da cultura Ballroom. A proposta é que sejam observados dez indivíduos em cada um destes bailes.

Objetivo da Pesquisa:

Segundo os pesquisadores, o objetivo primário da pesquisa é compreender os sentidos da cultura Ballroom na contemporaneidade – em suas complexidades interseccionais de gênero, sexualidade, raça e classe – a partir das dinâmicas dos dispositivos interacionais e quadros de sentidos das interações nos balls da cena kiki em Belo Horizonte.

Já os objetivos secundários são:

Endereço: Av. Presidente Antonio Carlos, 6627 2º Andar Sala 2005 Campus Pampulha
Bairro: Unidade Administrativa II **CEP:** 31.270-901
UF: MG **Município:** BELO HORIZONTE
Telefone: (31)3409-4592 **E-mail:** coep@prpq.ufmg.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS



Continuação do Parecer: 5.715.418

1. Compreender os aspectos teórico-conceituais que fundamentam a perspectiva interacional;
2. Refletir sobre os aspectos de gênero, sexualidade, raça e classe que envolvem os sujeitos e sujeitas da cultura Ballroom a partir da interseccionalidade;
3. Identificar os quadros de sentido e dispositivos interacionais a partir das interações nos balls da cena kiki em Belo Horizonte a partir das dinâmicas de gênero, sexualidade, raça e classe.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Segundo os pesquisadores, a pesquisa prevê a observação não participante do mestrando em três bailes da cena local da cultura ballroom em Belo Horizonte, contexto em que o pesquisador se encontra inserido, por ser uma pessoa LGBTQIA+ e por frequentar os bailes. Nesse sentido, o risco que envolve os procedimentos metodológicos é um possível constrangimento com a presença do pesquisador observando as interações no baile, risco minimizado, no entanto, devido à vivência deste nesse contexto.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa é bem fundamentada e apresenta potencial de contribuição para a área.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Esta versão vem responder à diligência proposta pelo CEP através do parecer 5.626.619, de 06 de setembro de 2022. Foram apresentados os seguintes documentos:

Foram apresentados os seguintes documentos:

- Informações Básicas do Projeto;
- Projeto detalhado;
- Folha de rosto preenchida e assinada;
- Carta de Anuência Institucional;
- Carta de retorno ao COEP.

O documento "Informações Básicas do Projeto" foi reformulado, principalmente no item "Critérios para Inclusão e exclusão [de participantes]" para atender às demandas apresentadas pelo CEP no parecer supracitado, e nesta nova versão consideramos que o documento está adequado à sua finalidade.

Uma pequena ressalva é feita com relação à Carta de Anuência Institucional, que apesar de não

Endereço: Av. Presidente Antonio Carlos, 6627 - 2º. Andar - Sala 2005 - Campus Pampulha
Bairro: Unidade Administrativa II CEP: 31.270-901
UF: MG Município: BELO HORIZONTE
Telefone: (31)3409-4592 E-mail: coep@prpq.ufmg.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS



Continuação do Parecer: 5.715.418

ferir preceitos éticos, pode ser mais clara na identificação dos produtores, organizadores ou instituições participantes. Nesse sentido, apresentamos no item "Recomendações" algumas sugestões para sua reformulação.

Recomendações:

Na carta de anuência, reformular o texto inicial de modo que o produtor, organizador ou instituição cultural que dá a anuência seja bem identificado e demonstre sua concordância com a realização da pesquisa com clareza, como por exemplo: "Eu, Fulano de Tal, diretor do estabelecimento xxxx, sediado no endereço xxxx, declaro estar ciente do desenvolvimento da pesquisa "Segura essa pose..." em nossa instituição. Declaro também estar ciente que..."

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Uma vez que esta nova versão responde de forma satisfatória às diligências apresentadas pelo parecer 5.626.619, de 06 de setembro de 2022, e certos de que nossa recomendação será prontamente atendida, somos, s.m.j., favoráveis à aprovação do projeto.

Considerações Finais a critério do CEP:

Tendo em vista a legislação vigente (Resolução CNS 466/12), o CEP-UFMG recomenda aos Pesquisadores: comunicar toda e qualquer alteração do projeto e do termo de consentimento via emenda na Plataforma Brasil, informar imediatamente qualquer evento adverso ocorrido durante o desenvolvimento da pesquisa (via documental encaminhada em papel), apresentar na forma de notificação relatórios parciais do andamento do mesmo a cada 06 (seis) meses e ao término da pesquisa encaminhar a este Comitê um sumário dos resultados do projeto (relatório final).

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1988727.pdf	21/09/2022 12:49:54		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de	CartaAnuencialInstitucional.docx	21/09/2022 12:49:31	PABLO MORENO FERNANDES VIANA	Aceito

Endereço: Av. Presidente Antonio Carlos, 6627 - 2º. Andar - Sala 2005 - Campus Pampulha
Bairro: Unidade Administrativa II CEP: 31.270-901
UF: MG Município: BELO HORIZONTE
Telefone: (31)3409-4592 E-mail: coep@ppq.ufmg.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS



Continuação do Parecer: 5.715.418

Ausência	CartaAnuencialInstitucional.docx	21/09/2022 12:49:31	PABLO MORENO FERNANDES VIANA	Aceito
Outros	CartaRetornoCOEP.docx	21/09/2022 12:47:19	PABLO MORENO FERNANDES VIANA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	SamuelRubensProjeto.pdf	27/06/2022 10:51:27	PABLO MORENO FERNANDES VIANA	Aceito
Parecer Anterior	ParecerSamuel2022AprovadoCamara.pdf	27/06/2022 10:50:42	PABLO MORENO FERNANDES VIANA	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRostoPabloCOEPassinada.pdf	27/06/2022 10:47:31	PABLO MORENO FERNANDES VIANA	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BELO HORIZONTE, 21 de Outubro de 2022

Assinado por:
Críssia Carem Paiva Fontainha
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Presidente Antonio Carlos, 6627 - 2º Andar - Sala 2005 - Campus Pampulha
Bairro: Unidade Administrativa II CEP: 31.270-901
UF: MG Município: BELO HORIZONTE
Telefone: (31)3409-4592 E-mail: coep@prpq.ufmg.br