

CULTURA *BALLROOM*: ENTRELAÇAMENTOS COM A EDUCAÇÃO PERFORMATIVA

BALLROOM CULTURE: INTERWEAVINGS WITH PERFORMATIVE EDUCATION

DOI 10.70860/ufnt.entreletras.e18943

Maria Luísa Martins dos Reis¹
Michelle Bocchi Gonçalves²

Resumo: O artigo apresentado tem como objetivo evidenciar possíveis relações entre a Educação Performativa e a Cultura *Ballroom*. Para tal, foi construída uma revisão bibliográfica sobre a Cultura *Ballroom* em diálogo com o conhecimento corporificado de uma das autoras enquanto integrante da comunidade *Ballroom* curitibana. Um introdutório referencial dentro do arcabouço dos Estudos da Performance na Educação, foi, então, usado para entrelaçar o domínio artístico, cotidiano e ritual da Cultura *Ballroom* com diferentes prismas da Performance. O estudo, ao apontar tais conexões, ressalta a natureza subversiva e autodeterminante da comunidade *Ballroom* enquanto movimento revelador das potências políticas e estéticas da dissidência.

Palavras-chave: Cultura *Ballroom*; Educação performativa; Dissidência.

Abstract: The presented article aims to highlight potential relationships between Performative education and Ballroom Culture. To achieve this, a literature review on Ballroom Culture was conducted, complemented by the embodied knowledge of one of the authors as a member of the Curitiba Ballroom community. An introductory framework within the field of Performance Studies was used to intertwine the artistic, everyday, and ritualistic domains of Ballroom Culture with various aspects of Performance. The study, in pointing out these connections, emphasizes the subversive nature of the Ballroom community and their desire for self-determination and celebration of their marginalized identities.

Keywords: Ballroom Culture; Performative education; Dissidence.

Introdução

Ao longo da história, inúmeras culturas foram estudadas por pesquisadores interessados em seus rituais, performances e particularidades cotidianas “exóticas”. Comumente, culturas distantes nativas foram o foco deste tipo de trabalho, mas alguns grupos urbanos geraram e têm

¹ Mestranda em Educação (UFPR), bacharel e licenciada em Dança (UNESPAR), bailarina, malumdosreis@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1727-5575>

² Doutora em Educação (UFPR), com pós-doutorado em Educação (UNIVALI), professora da Universidade Federal do Paraná – Departamento de Teoria e Prática de Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFPR), michellebocchi@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2401-8470>

gerado bastante interesse por sua singularidade. A Cultura *Ballroom*, florescida no bairro do Harlem, em Nova Iorque, entre 1970 e 1990 (Scudeller, 2020), é um desses exemplos. Pessoas como Jennie Livinston³, Tara Susman⁴ e Tim Lawrence⁵ imergiram temporariamente nesse contexto cultural e produziram materiais que contemplavam parcialmente suas características. Seus trabalhos são importantes fontes de dados sobre a consolidação da comunidade *Ballroom*, é nítido. Mas vale o questionamento: por que as pessoas falando sobre esta comunidade foram por muito tempo apenas acadêmicos brancos e não integrantes da cultura?

As primeiras décadas da cultura *Ballroom* foram marcadas por extrema desigualdade entre pessoas racializadas e brancas nos Estados Unidos, e as festas celebrativas da cultura, as *balls*, proporcionavam a oportunidade de corpos pretos, latinos e dissidentes de gênero/sexualidade performarem papéis com os quais nem sonhavam em viver: havia categorias em que se interpretava a realidade de modelos, médicos, advogados, executivos, dentro outros (Heller, 2018). É de se imaginar, dessa forma, quais eram as pessoas que frequentavam as universidades e possuíam o reconhecimento necessário para postular A ou B sobre as comunidades marginalizadas.

Felizmente, nos últimos anos, a inserção de pessoas pretas e LGBTQIA+ vêm, de forma gradual, aumentando e, conseqüentemente, membros da comunidade *Ballroom* marcam sua presença nesse espaço cada vez mais. Essa é uma fase da nossa história em que a oralidade e o registro formalizado podem ser ambos desenvolvidos por integrantes ativos na cena *Ballroom*, devolvendo-os o protagonismo sobre sua própria história. É importante frisar que esses dois domínios – oralidade e escrita -devem confluir e se alimentar proficuamente, num movimento que preza pela horizontalização de sua relevância. Podemos vincular essa dinâmica também ao “formato de organicidade das demais Culturas de matriz Africana, deste modo, presenciamos o zelo pela roda como metodologia de trocas e compartilhamentos em contato direto com a Oralidade” (Pinto Junior, 2019, p. 10).

O estudo de uma cultura pode ser feito a partir de diversos recortes e/ou escopos conceituais. Escolhemos a Educação performativa⁶ enquanto prisma de estudo porque ela

³ Formação pela Universidade Yale, diretora do famoso documentário *Paris is Burning* (1990).

⁴ Formação pelas universidades Columbia e Yale, autora do ensaio *The Vogue of Life: Fashion Culture, Identity, and the Dance of Survival in the Gay Balls* (2000)

⁵ Jornalista e doutoramento pela Universidade de Columbia, autor do texto *Listen, and You Will Hear all the Houses that Walked There Before': A History of Drag Balls, Houses and the Culture of Voguing*, introdução do livro *Voguing and the House Ballroom Scene of New York, 1989-92* (2011).

⁶ Preferimos o termo Educação Performativa a Pedagogia Crítico-performativa, como utilizado por Pineau (2013), por entender a educação por uma perspectiva expandida, que ultrapassa os contextos escolares e/ou educacionais. O leitor poderá encontrar, ainda, na literatura vigente sobre o tema, o termo Pedagogia Performativa. Ressaltamos,

proporciona ferramentas que nos permitem lançar um olhar tanto sobre as dinâmicas artísticas apresentadas dentro dos eventos da cena *Ballroom* quanto sobre as relações cotidiano-pedagógicas da comunidade e, também, sobre os procedimentos ritualizados que garantem aos eventos da cultura as particularidades que a caracterizam. Assim, permeiam este estudo as questões: como o corpo e as identidades são performadas dentro da Cultura *Ballroom*? Como a dança, a fala e o gênero são organizados e reorganizados enquanto performatividades dentro dessa comunidade? Quais os entrelaçamentos entre as distintas conceituações de Performance e o cotidiano vivido na cena *Ballroom*?

1 Breve histórico sobre a Cultura *Ballroom*

A cultura *Ballroom* ganhou contornos nítidos entre os anos 1970 e 1990, mas seus primeiros rastros se deram em 1869, no primeiro baile mascarado *queer*⁷, ocorrido no Harlem's Hamilton Lodge (Lawrence, 2011). Eventos similares floresceram ao longo da década de 1920, no período do renascimento do Harlem – bairro de Nova York majoritariamente composto por pessoas negras e latinas –, quando figuras da região, usualmente entendidas como homens negros, vestiam-se de forma feminina e “lasciva”, dançavam e desfilavam, atraindo olhares curiosos de nova-iorquinos brancos que desejavam assistir à “exótica vida noturna do Harlem” (Rowan; Long; Johnson, 2013, p. 184).

Os bailes, que aconteciam anualmente, culminavam na “parada das fadas” espécie de procissão de *drag queens* competindo pelo melhor visual da noite (Lawrence, 2011). Ainda segundo Tim Lawrence, alguns eventos como esses, nos espaços Madison Square Garden e Astor Hotel, chegaram a registrar um público de 6000 pessoas. Mesmo com a retaliação conservadora promulgando uma lei explicitamente criminalizando a relação sexual entre homens, os organizadores das ditas “*drag balls*” seguiram seu trabalho buscando encontrar apoios locais (Lawrence, 2011). Mesmo com grandes ações de repressão, a polícia não conteve a cultura *queer*; em março de 1953, aproximadamente 3000 pessoas, entre competidores e espectadores, reuniram-se para assistir a um desfile, em frente a jurados, de “homens vestidos como mulheres” (Arvanitidou, 2019, p. 42, tradução nossa).

portanto, que as pesquisas desenvolvidas no nosso grupo de pesquisa, embora não neguem outras categorizações e/ou nomenclaturas, têm utilizado a Educação Performativa, inspirada nos estudos de Pineau (2013) como procedimento teórico e/ou metodológico na construção de dissertações e teses.

⁷ Embora aqui eu me refira a tal baile enquanto evento *queer*, ele é denominado em diversos blogs e textos anteriores a 2010 como uma *drag ball* ou a primeira de várias *balls* gays, pois as terminologias identitárias específicas para pessoas trans transformaram-se ao longo dos anos.

No início dos anos 1960, as tensões raciais dentro desses bailes começaram a se intensificar, pois mesmo que houvesse quantidades similares de pessoas de diversas ascendências, as *queens*⁸ negras na imensa maioria das vezes perdiam os prêmios para sujeitos brancos, especialmente em se tratando de categorias de passabilidade como mulher e em bailes organizados por pessoas brancas. Havia uma expectativa de que elas se embranquecessem para ter uma chance de vencer um concurso (Lawrence, 2011).

Em 1967, no New York City Town Hall, houve um fatídico acontecimento considerado o estopim para o nascimento da cultura *house-Ballroom* contemporânea (Tucker, 2022). Ricky Tucker, em seu atualíssimo livro “And the Category Is...: Inside New York’s Vogue, House, and *Ballroom* Community” (2022), descreve com detalhes o evento “Miss All-America Camp Beauty 1967”, uma competição de beleza para *drag queens*, que a cada edição apresentava mais injustiças em se tratando das vencedoras brancas recebendo seus prêmios em detrimento das *queens* negras muito mais polidas, originais e experientes. Nesta edição específica, Crystal LaBeija, renomada personalidade das noites *queer* novaiorquinas, decide competir – mesmo contra conselhos de suas amigas negras, já exaustas do favorecimento racista que vinha acontecendo. Tucker ainda afirma:

Além disso, todos sabiam que o concurso Miss All-America Camp Beauty daquele ano seria filmado como parte de um documentário (que, mais tarde, se tornaria “The Queen”). Manter as aparências seria a prioridade para os organizadores do concurso e já circulavam rumores nas ruas de que a responsável pelo espetáculo, *Mother Flawless Sabrina*, havia manipulado tudo a favor de Harlow, uma loira frágil, Sedgwickiana⁹, vinda da Filadélfia, que era essencialmente o emblema da definição de beleza feminina de acordo com a cultura branca dominante nos anos 60 (Tucker, 2022, p. 39, tradução nossa).

Como era de se esperar, ainda que Crystal LaBeija fosse mais experiente, estivesse impecável e plenamente adequada ao estilo do concurso em questão, o quarto lugar foi sua colocação, e a novata Harlow levou a premiação máxima. Crystal, cheia de revolta, é seguida pelo *cameraman* do documentário sendo produzido, e profere um discurso histórico para a cena *Ballroom*, no qual – com muito deboche - revela o preconceito racial da organização, tendo em vista o incomparável despreparo da *queen* premiada (Tucker, 2022). Esse icônico momento é

⁸ Aqui uso o termo *queen* para referir-me tanto a pessoas transfemininas quanto homens gays afeminados e *drag queens*, pois, novamente, na época tais categorias identitárias eram muito borradas.

⁹ O autor refere-se à socialite Edie Sedgwick, atriz e modelo estadunidense, branca e loira, conhecida por sua associação com a cena artística e underground da década de 1960, especialmente com o artista Andy Warhol. Tanto a socialite, quanto Andy Warhol, compunham a mesa de jurados do Miss All-American Camp Beauty 1967 (Tucker, 2022).

um dos fragmentos finais do documentário “The Queen”, e está disponível no *Youtube*¹⁰. O documentário, na íntegra, pode ser comprado ou alugado na plataforma *Amazon*.

Devido a situações como a descrita anteriormente, *queens* negras começaram a tomar as rédeas da produção de seus eventos, protegendo a si mesmas. Assim, em 1972, surge a primeira casa *Ballroom*, quando Lottie – uma *drag queen* do Harlem – propõe co-organizar uma *ball* ao lado da icônica Crystal La Beija. Juntas, criaram a *House of LaBeija*, sendo Crystal a mãe dessa casa. Depois disso, outras *queens* latinas e afroamericanas também começaram a criar suas casas para preparar suas participações em *balls* e organizações desses eventos (Arvanitidou, 2019).

Além desse percurso histórico descrito, duas outras condições do contexto sociopolítico estadunidense foram bastante relevantes na sedimentação da cultura de casas: 1) a multiplicação das gangues a partir de 1970, em especial no Bronx (Lawrence, 2011) e, um pouco mais tarde, 2) a epidemia de AIDS, a partir de 1981.

As gangues, emergentes por causa da pobreza endêmica, ofereciam a sensação de vínculo e pertencimento a pessoas negras e latinas. No entanto, sua construção foi pautada num discurso que valoriza a masculinidade hegemônica e práticas machistas. Em sua vivência, homens gays negros e latinos eram comumente expulsos de casa e afastados da família biológica, mas não eram recebidos por tais comunidades. Assim, as casas aproximam-se de um paralelo com tais gangues, mas com outros ideais e crenças (Lawrence, 2011).

Alguns anos mais tarde, com o advento do vírus da AIDS e movimentos progressistas disseminando-se pelos Estados Unidos, as repressões conservadoras apresentaram-se cada vez mais violentas. Isso demandou da comunidade *Ballroom* uma atitude de resguardo e priorização dos próprios integrantes da comunidade e suas urgências sociais e políticas, fortalecendo-se enquanto espaço de resistência, arte e união de corpos dissidentes (Rowan; Long; Johnson, 2013). Os mentores das casas eram responsáveis por passar a seus filhos informações sobre o HIV, suas formas de prevenção e locais de testagem, bem como discutir fatores estruturais vinculados à vulnerabilidade em relação à AIDS, buscando, por exemplo, melhorar as condições socioeconômicas dos filhos (Arnold; Bailey, 2009). Aqui destaco: não estou de forma alguma afirmando que a tragédia da AIDS foi positiva para a cultura *Ballroom*, ela foi, aliás, devastadora por colocar ainda mais um estigma sobre as pessoas *queer*, racializadas e socioeconômicamente marginalizadas da cena e matar milhares dessas pessoas (Lawrence,

¹⁰ Fragmento disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RYCQEI8TPeM>

2011). O que afirmo, apenas, é que justamente pelo isolamento dessas pessoas, reforçado pelo preconceito emergente com a epidemia, as casas precisaram tornar-se locais de refúgio e os membros mais velhos tornaram-se âncoras para os jovens.

Ainda segundo Lawrence (2011), as casas continuaram a se multiplicar durante os anos 1980. Houve a fundação da *House of Ninja*, com a intenção de trazer uma estética e filosofia asiática para a cena *Ballroom*, e a fundação da primeira casa latina, *House of Xtravaganza*¹¹. Juntamente com a proliferação das casas, as *balls* tornaram-se praticamente eventos mensais e se transformaram. A cena não era mais sobre a ideia de homens se vestindo como mulheres, havia inúmeras expressões de masculinidade possíveis (Lawrence, 2011), bem como outras expressões de gênero ganhavam espaço e denominações (Susman, 2000; Arnold; Bailey, 2009).

Ao fim dos anos 1980 e início dos anos 1990, a cultura *Ballroom* teve seu auge. Dois eventos marcantes de 1990 foram decisivos para a midiaticização da cena *Ballroom* novaiorquina: a estreia do documentário *Paris is Burning*, de Jennie Livingston e o lançamento do hit mundial *Vogue*, da Madonna. O documentário aproxima-se da cena, mostrando as *balls* e o cotidiano dos integrantes, contendo também entrevistas com figuras essenciais da cultura *Ballroom*: Pepper LaBeija, Dorian Corey, Angie Xtravaganza e Willi Ninja, por exemplo. Embora seja inegável a importância de tal material audiovisual, são muitas as controvérsias envolvendo sua produção e a (não) distribuição de lucros obtidos para a comunidade *Ballroom* (Lawrence, 2011). Judith Butler e bell hooks levantaram críticas em relação à maneira como a diretora, uma mulher cisgênero branca, retratou corpos de indivíduos LGBTQIA+ e negros. Elas questionaram a posição dessa diretora, apontando para a problemática de uma abordagem que pode ser interpretada como "salvadora", na qual a diretora assume o papel de colocar esses corpos marginalizados em destaque, sob uma perspectiva antropológica (Sierra, 2016). Essa crítica ressalta a preocupação com a dinâmica de poder e privilégio subjacente à representação, enfatizando a importância de dar voz e espaço para que as próprias comunidades marginalizadas controlem suas narrativas, em vez de serem constantemente retratadas por indivíduos externos com privilégios sociais.

Da mesma forma, ainda que se compreenda a importância da canção *Vogue*, da popstar Madonna, que popularizou a dança *Vogue* e deu espaço para alguns artistas da cena *Ballroom*, há algumas questões éticas a serem questionadas. A artista já acompanhava, de forma geral, a

¹¹ Essas icônicas casas prosperam, ainda hoje, e há representantes de ambas no Brasil, como as Travas Brasil, da casa *Xtravaganza* e Edan Mar da *Iconic House of Ninja*.

cena underground novaiorquina e recrutava pessoas anônimas, mas muito talentosas (Sierra, 2016). Quando ela começou a frequentar a *Sound Factory*, boate na qual integrantes da *House of Xtravaganza* dançavam, ficou encantada com aquilo que conheceu e, a partir disso, criou a música *Vogue*. Passou alguns meses regularmente frequentando o espaço e logo escolheu a dedo alguns bailarinos para a *Blond Ambition Tour*, sendo eles em maioria latinos de pele clara (Tucker, 2022). Ao fim da turnê, a cantora nunca mais apareceu no local (Lawrence, 2011). O *Vogue* e a cultura *Ballroom* foram uma fase artística para ela, mas seguiu sendo a vida de inúmeros corpos marginalizados cujas criações estéticas foram exploradas por ela. Além disso, é incomparável o lucro que a artista obteve se utilizando de elementos da cultura *Ballroom* a qualquer possível retorno que uma meia dúzia de bailarinos da cena receberam por estar no clipe ou turnê.

Os últimos cinco anos do século XX e primeira década do século XXI são períodos cuja caracterização é particularmente difícil de encontrar ao pesquisar a cultura *Ballroom*. Grandes nomes da cena nova iorquina morreram, como David Ian Xtravaganza (2001), Pepper LaBeija (2003), Willi Ninja (2006), Octavia St Laurent (2009) e Paris Dupree (2011) majoritariamente por complicações da AIDS (Lawrence, 2011), e a popularidade da cultura passou por um arrefecimento nos anos que sucederam o lançamento de *Vogue*, da Madonna e de *Paris is Burning*.

Em 2009, estávamos diante de um acontecimento icônico para a cultura LGBTQIA+: o início do *reality show* *Rupaul's Drag Race*. Este programa bebe de expressões criadas na cultura *Ballroom* e faz diversas citações do documentário *Paris is Burning*, e, compreensivelmente, foi uma porta de entrada para os espectadores mais curiosos que desejaram se aprofundar nas origens de determinados modos de falar e agir comuns no *reality*. É importante notar, entretanto, que, ainda que o programa se alimente de inúmeras referências visuais e verbais da cultura *Ballroom*, ele não a tem como prioridade. Aliás, a autobiografia do criador e produtor, Rupaul, não revela alguma conexão do artista com a cena *Ballroom* (Heller, 2018). Meredith Heller argumenta que “*Drag Race* não somente se apropriou, mas também tornou a *Ballroom* uma mercadoria ao arrancar sua conexão com sistemas institucionalizados de injustiça e métodos interseccionais de sobrevivência” (2018, p. 7, tradução nossa).

Dois outros programas internacionalmente conhecidos, a série *Pose* (2018) e o *reality show* *Legendary* (2020) geraram uma explosão de visibilidade para a cultura *Ballroom*, ainda que, por vezes, retratando-a de forma higienizada e/ou limitada. Recentemente, com o lançamento do álbum e turnê *Renaissance*, da renomada artista pop Beyoncé, houve um

significativo crescimento no interesse pela *house music* e pela cultura *Ballroom*, tendo em vista que essa fase da cantora homenageia seus elementos. Este relevante trabalho contou, de fato, com inúmeros bailarinos no palco, bem como o um *chanter* que integram a cena *Ballroom* estadunidense.

1.1 Cena *Ballroom* brasileira

Ao trazermos o foco para o Brasil, é perceptível que, até 2010, toda a movimentação artística que abarcava o *Vogue* no Brasil era descolada de seu contexto cultural – a *Ballroom*. Assim, alguns elementos dessa dança eram vistos em festivais e academias de Danças Urbanas, muitas vezes mesclados com outras formas de dança, como o *Waacking* e o *Hip Hop*, e esvaziados de seu conteúdo político e social. No entanto, a partir de 2014 as coisas começaram a se transformar e se complexificar, sendo os primeiros eventos análogos a *balls* ocorridos em 2015 e 2016:

Essa cultura vem se ramificando enquanto comunidade no Brasil a partir de 2014 e então intensificando a discussão acerca da cultura *Ballroom* em 2016. Alguns produtores culturais de São Paulo, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Brasília, onde se concentram hoje os maiores eventos envolvendo a *Ballroom*, se empenharam para trazer pessoas ativas da cena *Ballroom* de *New York* para transmitir um pouco dos saberes estéticos e sociais nos eventos que produzem (Silva *et al.*, 2023, p. 28)

A primeira casa brasileira foi a *House of Hands Up*, fundada pela *Mother Kona Zion* em 2015. A pioneira afirmou, em entrevista, a existência de uma identidade *Ballroom* própria especificamente brasileira, “pois é um espaço de comunidade política, artística, racial, de gênero e sexualidade que ela cresce de acordo com a necessidade social daquele espaço e tudo o que está acontecendo ao redor” (Zion, 2021). Ela enfatiza a presença de elementos como o *Capoeira*, o *Funk*, *Bate-Cabelo* e o *Samba* nas nossas *balls* enquanto evidências dessa relação quase antropofágica se estabelecendo: “Enfim, é tudo nosso, e a gente só entendeu que a *Ballroom* é uma ferramenta que foi criada aí de diversas maneiras para a gente conseguir organizar o nosso espaço” (Zion, 2021). Para além disso, em abril de 2023, aconteceu, em Brasília, a primeira *ball* indígena (Avelar; Rocha; Santos, 2023), o que traz luz ao fato de que as singularidades de cada espaço no qual a *Ballroom* se estabelece agregam novas lutas e comunidades, alimentando-se, sempre, do cerne social e político da cultura *Ballroom*: acolhimento e resistência. No Rio de Janeiro temos pioneiros como *Diego CaZul* e *Marco Shau*.

São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília são cidades com cenas particularmente fortes dentro do país, mas a cultura *Ballroom* já invadiu todas as regiões. Belo Horizonte portou, em 2015, o

primeiro evento brasileiro semelhante a uma *Ball*, o BH Vogue *Fever*, considerado hoje o maior evento *Ballroom* da América Latina (Pinto Júnior, 2019). Este evento, para além da *Ball*, traz também oficinas de Vogue, *chant* e rodas de conversas com figuras conhecidas nacional e internacionalmente. Alguns dos pioneiros brasileiros extremamente relevantes para a construção da nossa cena são *Trailblazer* Akira Avalanx, Félix Pimenta Zion

A primeira casa estabelecida no Sul do país foi a Casa das Feiticeiras, criada sob o nome de *House of Sorceress* e alterada em nome da inclusão e decolonialidade. Dentro do Paraná as movimentações se iniciaram em Curitiba a partir dos pioneiros *Father* Kisha Harpya, *Overall Prince* Silvester Harpya e Maritza 007, que se reuniam em pequenos treinos de Vogue desde 2013 - antes mesmo de saberem o que era a cultura *Ballroom*. Muitos anos de criatividade, buscas *online* e trocas com pioneiros de outras regiões aproximaram nossos pioneiros dos aspectos culturais ao entorno do Vogue, ou seja, era o nascimento da cena *Ballroom* paranaense. A primeira movimentação *Ballroom* em Curitiba ocorreu, de fato, em julho de 2018, a *Ball* de Vogue no evento Sexta Black. Outro grande marco foi a *Clímax Kiki Ball*, em janeiro de 2020, organizada pela *House of Harpya*. Atualmente, a cena *Ballroom* curitibana possui capítulos das casas Harpya, Feiticeiras, Índigo e Felines, sendo a última nascida em abril de 2023 em Curitiba e as anteriores originadas em Porto Alegre, Florianópolis e Joinville, respectivamente. A comunidade *Ballroom* curitibana organiza dois encontros semanais na Casa do Estudante Universitário do Paraná que envolvem a cena toda sem divisão por casas e, em média, dois eventos celebrativos mensais como *Balls*, *Catfights*, *Vogue Nights* e/ou *Vogue Jams*.

2 Performatividades dançadas, faladas e vividas na cultura *Ballroom*

Ao nos aproximarmos e, principalmente, integrarmos essa cultura, percebemos que é um espaço que pode ser lido e caracterizado a partir das lentes da Educação performativa. E aqui não nos referimos só à Performance enquanto o lugar artístico político da disrupção, mas à compreensão de que tudo ali é performatividade, incluindo o amplo leque educativo/pedagógico que a compõe. Um estado extracotidiano que acaba se mesclando também ao cotidiano das integrantes da cena. Um tipo de corpo, fala e movimento ali construído e que aos poucos se alastra para outras instâncias da vida de todas essas pessoas que integram a cultura. É um espaço que está educando corpos, política e artisticamente. Munindo corpos dissidentes de argumento e de si mesmos para enfrentar um mundo inóspito a eles.

Para Carlson (2010, p. 15), há dois distintos conceitos diferentes de performance: “um

envolvendo a exibição de habilidades, e outro também abrangendo exibição, mas menos de habilidades do que de modelo de comportamento reconhecido e codificado culturalmente”. Em se tratando das dinâmicas da cultura *Ballroom*, essas duas facetas da Performance estão não só presentes como profundamente relacionadas. Em primeiro lugar, essa é uma cultura baseada em eventos competitivos de dança e categorias como desfiles, demonstrações de situações teatrais, roupas, maquiagem e afins. Assim, *per se*, entende-se que a exibição de habilidades das mais diversas, são cerne da cultura. Além disso, essa situação performática dentro de uma *ball* não se configura como um teatro de personagens ensaiados à exaustão ou padrões coreográficos pré-determinados, carregando, assim, características da arte performática moderna, a qual abarca, em si, “a recusa de ser estabilizada” (Carlson, 2010, p. 155). Esta:

[...] em geral, não tem se preocupado com essa dinâmica. Seus praticantes, quase por definição, não baseiam seu trabalho em personagens previamente criados por outros artistas, mas em seus próprios corpos, suas próprias autobiografias, suas próprias experiências, numa cultura ou num mundo que se fizeram performativos pela consciência que tiveram de si e pelo processo de se exibirem para uma audiência (Carlson, 2010, p. 17).

Quando falamos das performances dançadas dentro da cultura *Ballroom*, seja nos treinos ou em *balls*, elas escapam da formatação coreográfica, nascendo “de um processo de pesquisa que vai se construindo em um grupo, um movimento, pensamento, corpo e coletividade, em um processo de pesquisa individual fortalecida pelas vivências desse coletivo de pessoas” (Silva *et al.*, 2023, p. 11). Estamos falando de improviso embasado na pesquisa que acontece, dia após dia - talvez seja mais fiel à realidade dizer “noite após noite” - em momentos nos quais a comunidade se junta para praticar o Vogue, por exemplo, dança característica da cultura. O processo de investigação de seus corpos e autobiografias, comum à arte performática moderna, é chave para a construção da performance no Vogue ou outras categorias estéticas da cultura:

A performance no *Voguing* é uma mescla de técnica, individualidade e referências, cabendo então a quem performa entender de que modo quer que ela se apresente, afirme quais ideias, questões e conceitos quer falar, sendo extremamente importante entender quem a inspira e influencia no que tange ao movimento (Silva *et al.*, 2023, p. 12).

Por outro lado, ao aprofundarmos nosso olhar para o segundo conceito apresentado por Carlson, nos deparamos com incontáveis comportamentos característicos dos integrantes da Cultura *Ballroom* que podem ser entendidos enquanto performances cotidianas autoradas por aquilo que Schechner denomina um “Anônimo” coletivo ou “Tradição” (Schechner, 2006, p. 36). Isso é muito visível no vocabulário da comunidade, que se transforma como um telefone

sem fio, fusionando gírias *Ballroom* dos EUA nos anos 90 com nosso pajubá e suas atualizações, por exemplo. “Babado”, “bábado”, “babildre”, “bildre”. “Mona”, “monildre”, por influência da transformação anterior, referenciando uma palavra que tem um significado completamente diferente. Ninguém pode dizer, ao certo, quem foi a primeira pessoa que começou a dar novas versões – muitas vezes mais sagazes ou cômicas – a tais expressões, mas antes mesmo que alguém pudesse refletir sobre isso, a cena toda já se utilizava dos termos. E, muitas vezes, “os indivíduos que receberam os créditos por inventar os rituais ou os jogos normalmente acabam sendo os sintetizadores, os recombinaidores, os compiladores ou os editores de ações que já foram praticadas.” (Schechner, 2006, p. 36). As *balls*, em si, podem ser analisadas enquanto complexos rituais performativos cujas dinâmicas extremamente particulares descreveremos a seguir.

A *ball* é um evento celebrativo e competitivo característico da cultura *Ballroom*. Existem outros eventos com organizações semelhantes à *balls*, mas com proporções menores, como *Vogue nights* e *mini balls*. Elas são divididas em dois momentos: uma apresentação das figuras relevantes da cena e, em seguida, uma competição dividida em categorias.

A apresentação pode ser um LIPSS (*Legends, Icons, Pioneers, Statements and Stars*), um LSS (*Legends, statements and stars*) ou somente um *Rollcall*. As primeiras duas formas de apresentação são mais comuns em cenas maiores, nas quais haja vários integrantes já titulados. A última acontece em cenas menores, e qualquer pessoa que integre e fomente a cultura *Ballroom* pode ser apresentada ao público, independente de títulos. Há um foco na apresentação das pessoas que fazem parte da equipe da *ball*, ou seja, o *line*, composto por DJ, *chanter(s)* e júri.

Há uma figura importantíssima que guia a *ball* inteira, desde a apresentação até a última batalha da última categoria da noite: os *chanters*. Algumas vezes temos *chanters* e MCs, em outras as funções se misturam. Essa é uma especialidade pela qual nutro extremo fascínio, pois considero essa a sonoridade característica da *Ballroom*, inconfundível. É uma forma de vocalização ágil, por vezes musical, por vezes comentada, que demanda inteligência humor e ritmo. Utilizam-se palavras recortadas e repetidas, além de muitos termos que já se consolidaram na cultura. Há a necessidade de que essa pessoa se prepare para conhecer a cena local muito bem, caso seja um *chanter* convidado de outra região, afinal, essa função demanda a correta apresentação dos nomes das pessoas da cena, sua identidade de gênero, a casa à qual pertence (ou se não pertence a nenhuma), a modalidade que entregam na performance e afins.

O júri de uma *ball* é composto por pessoas relevantes naquela cena regional ou num

âmbito ainda maior. Idealmente, deve apresentar pessoas de casas diversas e que dominem as diferentes vertentes do *Vogue* e as categorias estéticas da noite. Não há um número determinado de jurados, mas é necessário que seja uma quantidade ímpar para evitar empates.

As categorias das *balls* têm dois momentos: os *tens* e as batalhas. O primeiro momento é aquele no qual os integrantes da cena se apresentam individualmente (ou em duplas/grupos caso a categoria seja para tais demandas) mostrando que dominam os elementos básicos daquela categoria. Caso estejam aptos, os jurados sinalizam mostrando uma ou duas palmas das mãos abertas para aquele participante, ou seja, ele levou *tens across the board*, ou dez na mesa toda. Ao contrário, se o competidor mostra-se inapto àquela categoria, ele leva *chop*, sinalizado pelo júri cruzando os braços em X ou sinalizando um corte com uma das mãos acima da cabeça. Tais sinalizações podem ser substituídas por placas com 10 e X. Vale lembrar que o integrante da cena competindo precisa dos dez de toda a mesa de júri; caso qualquer um deles tenha dado *chop*, o participante não passa para o segundo momento da categoria, ou seja, as batalhas. As chaves de batalha são definidas usualmente pela ordem de entrada no momento dos *tens*, mas há exceções em que se reúnem integrantes que batalharam numa mesma vertente de *Vogue* quando a categoria reúne todas elas, por exemplo. Consecutivamente, as batalhas acontecem, sendo que o *chanter* sinaliza o momento final para que os jurados apontem o melhor competidor. Quem chega até a final e vence a última batalha recebe o *Grand Prize* daquela categoria.

Nosso intuito, ao descrever detalhadamente a *ball*, é proporcionar a compreensão deste evento enquanto uma performance cultural muito específica de uma comunidade. Há diversos sinais que não seriam reconhecidos por indivíduos que não integram a cultura, como as sinalizações do júri, as chamadas dos *chanters*, os momentos em que se deve dançar ou não, e afins. Isso é, inclusive, visível em alguns desses eventos: usualmente as *balls* são executadas no meio de festas maiores, com outras atrações e momentos que incluem a comunidade *clubber*, a cena *Ballroom* local e frequentadores esporádicos da cena noturna. Nessas situações, não raro um participante corajoso – ou embriagado demais - da festa não compreende exatamente o que está acontecendo e entra numa categoria da *ball*. Ele move o corpo aleatoriamente, recebe um *chop*, não entende que isso significa que seu tempo na pista acabou e a equipe de produção precisa escotá-lo de volta ao local do público. Esse curioso e comum caso revela que o acesso a determinados códigos culturais só são construídos com o tempo de socialização num grupo; mesmo se essas pessoas frequentam festas e até se deparam regularmente com *balls*, o domínio das nuances desses complexos rituais depende de uma integração muito mais constante com a

comunidade. Destacamos, também, que não há uma rigidez inerente a esses códigos: eles constituem e caracterizam a cultura *Ballroom*, mas ela é um sistema aberto que recebe informações, problematizações, referências e está em (re)construção permanente. Para Carlson (2010, p. 24), a performance dentro de uma cultura pode operar para “reforçar as suposições dessa cultura ou para fornecer um local possível de suposição”, num “debate em curso”.

2.1 Vogue

O Vogue ou *voguing*, consiste numa complexa forma de dança que emerge na/a partir da relação entre a cultura *Ballroom* e a moda, e pode ser considerada a dança que é a assinatura das *balls*. Ainda que sua origem remeta diretamente às poses e atitudes de modelos de passarela, o desenvolvimento dessa dança congregou elementos advindos de distintos estilos de dança e referenciais culturais (Susman, 2000). O Vogue pode ser dividido em três vertentes: *Old Way*, *New Way*, e *Vogue Femme*.

A primeira dessas, popular até 1980, têm suas bases nas fotografias cujo conteúdo denota as poses de modelos nas revistas de moda (Rowan; Long; Johnson, 2013). A performance consiste na transição sucessiva entre escolhas de gestos a fim de compor uma corporeidade investida de intensas e assertivas poses. São movimentos influenciados por hieróglifos egípcios, artes marciais e marchas de guerra.

O *New Way*, que despontou em 1990, intensifica a velocidade de transição das poses e traz grande foco à agilidade dos braços, flexibilidade e alongamento; assim, não raro emergem performances próximas a de ginastas e contorcionistas (Susman, 2000).

O *Vogue Femme* popularizou-se a partir de 1995 e traz pronunciados movimentos de quadril e gestos do *striptease*, e a ênfase em “quão exuberante¹² o sujeito pode ser através, somente, do movimento” (Rowan; Long; Johnson, 2013, p. 186, tradução nossa). Há cinco elementos básicos no *Vogue Femme*: *catwalk* (uma caminhada exageradamente feminina), *duckwalk* (deslocamento em posição agachada), *hands performance* (movimentos das mãos, braços, punhos e dedos), *floor performance* (movimentações no chão, geralmente com elementos sensuais) e *spin & dip* (mergulhos cuja pose final se dá no plano baixo, uma perna flexionada e outra alongada, e suas preparações). A feminilidade é exacerbada no *Vogue Femme*, com pulsos caídos, *dips* de costas arqueadas e muito humor (Susman, 2000).

¹² *Flamboyant*, no original.

2.2 Comunicação verbal

“No shay, mona, essa *butch queen* merecia um *chop* só por esse *dip* uó que ela fez”. Ao entrar num evento da comunidade *Ballroom*, não há dúvidas: há um vocabulário específico a essa cultura. E aqui não estamos só falando das palavras, mas um vocabulário de movimento, sons produzidos, referências e até entonações específicas durante a comunicação. Ao focar especificamente nas verbalizações, podemos perceber que dentro de uma *ball* brasileira encontramos uma mescla de português, inglês, pajubá, gírias inglesas, gírias periféricas brasileiras e linguagem inclusiva, por exemplo. As referências na língua inglesa vêm especificamente da comunidade *Ballroom* estadunidense, ou seja, pessoas pretas e latinas LGBTQIA+. O pajubá “um código linguístico cifrado pela e para a comunidade LGBT” (Barroso, 2017, p. 80) compreendido enquanto forma de resistência e identificação. Vale lembrar que seus termos são, em grande parte, aquisições advindas dos terreiros de Candomblé, nos quais muito do Iorubá é utilizado (Barroso, 2017). A linguagem inclusiva apresenta-se no intuito de integrar, nas generalizações, todas as identidades de gênero presentes, com o uso de – polêmicas – palavras como “todes”, “bem-vindes” e afins; e também para se referir e descrever pessoas específicas cujas identidades fogem do binário.

Outro aspecto da performatividade das palavras e sentenças dentro da Cultura *Ballroom* é percebido nos processos de validação que acontecem dentro da comunidade e dependem somente daqueles integrantes mais antigos e condecorados participantes das cenas *Ballroom*. Por exemplo, há uma tradição na cultura que é a distribuição de títulos – príncipe, princesa, imperatriz, pioneiro, *legend*, *statement*, *star*, *icon*, entre muitos outros. Esses títulos referem-se ao tempo de cena de cada pessoa, a seus feitos artísticos, performances, contribuição em termos de produção e acolhimento, por exemplo.

Há uma ritualística envolvendo esses títulos, que se difere em se tratando de títulos internos a uma Casa e títulos maiores referentes à cena *Ballroom* como um todo. Para você ser anunciado príncipe, princesa, imperatriz, imperador, pai e mãe de uma casa – com exceção do momento de criação da casa, em que os pais fundadores não precisam ser intitulados por outras pessoas -, é preciso que figuras maternas e/ou paternas dessa casa (ou membros mais antigos, na ausência destes) anunciem, no microfone, dentro de uma *ball*, tal título sendo entregue, normalmente seguido por uma breve apresentação performática sua. Já no caso de você receber um título de cena (*legend*, *statement*, *star*, *pioneer*...), é necessário que alguém que já tenha o título de pioneiro te conceda tal título, normalmente associado a uma placa física com ele escrito. É uma forma de respeitar as figuras já condecoradas e também de se contrapor a um

mundo em que identidades racializadas e dissidentes de gênero e sexualidade normalmente são validadas sempre em relação a um exterior branco e cisheteronormativo.

Segundo Maldonado-Torres (2019, p. 49), “o giro decolonial requer uma suspensão da lógica de reconhecimento e uma renúncia das instituições e práticas que mantêm a modernidade/colonialidade”. Revela-se, então, o caráter decolonial dos ritos de validação interna da Cultura *Ballroom*. A cultura criou sua própria lógica de reconhecimento, sem ninguém de fora precisar dar seu aval para que títulos sejam distribuídos, casas sejam criadas, indivíduos entrem nas casas e afins. Nenhum acadêmico, empresário, socialite, artista de *blockbuster* ou *charts*, tem maior força que um pioneiro da cena *Ballroom*¹³ dentro da nossa cultura.

Para além da reflexão sobre a decolonialidade inerente às práticas da cultura *Ballroom*, a observação do processo de validação de títulos e ingressos nas casas *Ballroom* nos indica que ele se constrói a partir daquilo que John Langshaw Austin (1990) descreve como sentenças performativas. Um dos exemplos mais famosos que o autor cita enquanto um proferimento performativo é o momento em que se diz “aceito” num casamento. Há um ritual envolvido, uma pessoa compreendida pela maioria das pessoas enquanto dotada do poder de celebrar uma união, testemunhas, uma série de textos proferidos até chegar a esse momento. Nesse contexto específico, responder à pergunta “você aceita tal pessoa enquanto sua legítima esposa/esposo” com uma resposta positiva não é somente uma declaração, é o ato de casar-se, em si.

Da mesma forma, quando há condições necessárias para se receber um título, ou seja, uma *ball*, integrantes antigos de uma casa ou com títulos de cena presentes, diante da comunidade *Ballroom* local, e anuncia-se um integrante enquanto príncipe, por exemplo, de uma casa, automaticamente ele passa a representar uma nova posição de influência dentro daquela cena e mesmo cenas externas a ela. A partir daquele momento, essa pessoa será sempre anunciada com aquele título antecedendo seu nome, será cobrada enquanto indivíduo que deve fomentar sua cena local e, no caso de títulos maiores que extravasam sua casa *Ballroom*, como *pioneer* e *legend*, o indivíduo terá acesso a grupos fechados, reuniões e discussões da cena *Ballroom* brasileira e internacional. Da mesma forma acontece o ingresso nas casas. Assim, se alguém indica numa rede social, por exemplo, que é pioneiro da cena *Ballroom* sem nunca ter sido anunciado e reconhecido publicamente numa *ball*, a partir de todo o ritual, enquanto tal,

¹³ Obviamente, nenhuma cena não é isenta de corrupções e injustiças, mas há um esforço ativo para que dinheiro e fama externa à cena não se sobreponham ao valor do legado dos pioneiros.

há um repúdio por parte de toda a comunidade, e os acessos e responsabilidades referentes a esse título não serão destinados a essa pessoa.

2.3 Identidades

A performance é um aspecto também observado em se tratando da construção das identidades dissidentes dentro da nossa comunidade. O entrelaçamento entre identidades e a Cultura *Ballroom* perpassa aquilo que Judith Butler denominou enquanto Performatividade de Gênero. Para a autora, o gênero não é algo que pode ser encontrado a partir de uma verdade essencialista designada a cada pessoa quando nasce daquilo que é lido enquanto homem e mulher enquanto um binário natural:

[...] o gênero é um projeto que tem como fim sua sobrevivência cultural, o termo *estratégia* sugere mais propriamente a situação compulsória em que ocorrem, sempre e variadamente, as *performances* do gênero [...] Como em outros dramas sociais rituais, a ação do gênero requer uma *performance repetida* [...] Essas ações têm dimensões temporais e coletivas, e seu caráter público não deixa de ter consequências; na verdade, a *performance* é realizada com o objetivo estratégico de manter o gênero em sua estrutura binária (Butler, 2019, p. 241 e 242).

Na citação acima, a autora descreve a performance de gênero socialmente reforçada, a qual mantém a matriz cisnormativa binária. A compreensão do gênero enquanto performance também corrobora com a inexistência de uma identidade interna *a priori*: “se os atributos de gênero não são expressivos, mas *performativos*, então constituem efetivamente a identidade que pretensamente expressariam o revelariam” (Butler, 2019, p. 243). Ainda que a manutenção da binariedade e essencialismo conferidos ao gênero seja meticulosamente arquitetada pelas esferas institucionais, coletivas e familiares, os acidentes acontecem. Acidentes com potencial revelador da instabilidade desta teia supostamente absoluta. É o caso dos corpos trans, travestis, homens afeminados e mulheres não femininas.

A cultura *Ballroom*, enquanto cultura com cunho político, pedagógico e de movimentação social na qual são debatidas questões de gênero, raça, sexualidade e vulnerabilidade social (Silva *et al.*, 2023), abraça inúmeros corpos que acidentam a matriz binária. Percebe-se em suas performances de si cotidianas elementos que se infiltram nas idealizações de mulher e homem e criam inúmeras possibilidades de simplesmente ser. Travestis que virtuosamente transitam entre categorias de passarela como o *American Runway* (conhecido por ser um andar estereotipicamente masculino e rígido) e o *Vogue Femme* (extremamente sinuoso e feminino); transmasculinos que, dentro da categoria *Sex Siren* flutuam

entre sensualidades dominadoras e submissas até que esses próprios termos percam o sentido completamente! Pessoas não binárias nas mais criativas formas de Drag compõem-se ora como figuras femininas ou figuras masculinas. As regras são criadas ao longo do caminho, a partir das necessidades da comunidade e surgimento de novas formas identitárias.

Um exemplo de adaptação dentro das categorias de uma *ball* foi o surgimento das categorias voltadas exclusivamente para pessoas não-binárias. Esse é um feito da comunidade *Ballroom* brasileira, compreendendo um grande número de indivíduos identificando-se enquanto não-binários e visibilizando tais corpos através de uma reconstrução das possibilidades dentro de um evento.

Vale lembrar que existe todo um código específico da cultura *Ballroom* referente às expressões de gênero. Alguns termos mostram-se mais presentes em cenas estadunidenses, pois, como já enfatizado, há uma enorme dinamicidade e especificidade dentro da construção das cenas. Ainda assim, sendo uma tradição desta cultura, os destacamos aqui e trazemos também atualizações da vivência *Ballroom* atual e brasileira.

A divisão mais comum encontrada (Susman, 2000; Bailey, 2014; Rowan; Long; Johnson, 2013) constitui-se em *butch queen*, conceituado enquanto termo que descreve homens gays, *butch queen in drag*, descrevendo homens gays montados em drag, *femme queen*, nomenclatura para mulheres trans, *women*, significando mulheres cis e *butches* significando pessoas do sexo feminino que se apresentam de forma masculina. No entanto, baseando-nos das divisões usadas dentro da cena *Ballroom* brasileira, em 2024, podemos destacar algumas divergências. *Butch queens*, seja em drag ou não, são homens gays afeminados. O termo *twister* é usado para homens gays ou bissexuais com passabilidade heterossexual, ou seja, que não performam feminilidade. Para mulheres cis é comum usarmos, advindo do pajubá, o termo amapô (e suas variações: amapoa, mapoa, mapô). *Femme queen* é, de fato, um termo usado para mulheres trans e travestis – lembrando esta última sendo uma identidade latino-americana. O termo *butch* isolado é quase nunca utilizado. Há, atualmente, termos como *boyceta* para descrever alguns transmasculinos e, por fim, NB é a sigla comum para pessoas não binárias.

Revela-se, na criação de nomenclaturas identitárias de gênero específicas dessa cultura, um desejo por autonomia, pertencimento e direito à definição de si. Segundo Butler (2018, p. 30), “embora o gênero não possa funcionar como paradigma para todas as formas que lutam contra a construção normativa do humano, ele pode nos oferecer um ponto de partida para pensar sobre poder, atuação e resistência”. Assim, o surgimento de identidades marginalizadas desvela, ativamente, a artificialidade que paira sobre a manufatura dos gêneros considerados

normativos, e é nesse processo que uma Educação performativa dos corpos, espaços e práticas discursivas parece se fazer urgente.

Considerações finais

A cultura *Ballroom* é um movimento fascinante e revelador das potências políticas, pedagógicas e estéticas da dissidência. Esse artigo apresentou indícios sobre as possibilidades de trazer um olhar sobre ela através da Educação performativa como campo de estudo. Tanto as *balls* quanto treinos e encontros informais da comunidade são perpassados pela performatividade, seja de um ponto de vista artístico, identitário ou cultural, todos relacionados, também, a uma perspectiva educacional de caráter não formal.

Também consideramos notável destacar esta produção acadêmica enquanto uma daquelas advindas de pelo menos um par de mãos de pessoas que de fato vivem a cultura *Ballroom*, e lamentamos a necessidade desta ênfase, pois ela parte da observação de que, dentre as pesquisas usadas como referenciais neste artigo, percebe-se que uma quantidade ínfima foi produzida por tais corpos.

Por fim, reiteramos que, ao aprofundarmo-nos no percurso histórico da cultura *Ballroom* e delinear brevemente seus entrelaçamentos com a Educação performativa, é evidente o caráter inerentemente subversivo da cultura *Ballroom*, que é, por definição e necessidade, uma cultura de resistência em que as marcas da marginalização tornam-se disparadoras para a criação de performances corporais diversas, dentro de intersecções de gênero, sexualidade, raça e classe social. Assim, constitui-se, a nosso ver, um espaço educativo e estético, em que a resistência política se dá através da performatividade de si e do coletivo.

Referências

- ARNOLD, Emily; BAILEY, Marlon. Constructing home and family: How the *Ballroom* community supports African American GLBTQ youth in the face of HIV/AIDS. *Journal of Gay and Lesbian Social Sciences*, v. 21, p. 171-188, 2009. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1080%2F10538720902772006>. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3489283/> Acesso em: 31 jul. 2024.
- ARVANITIDOU, Zoi. Fashion, Dressing and Identities in *Ballroom* Subculture. *Journal of International Cooperation and Development*, Taiwan, v. 2, n. 1, mai, 2019. DOI: <https://doi.org/10.36941/jicd-2019-0006>. Disponível em: <https://www.richtmann.org/journal/index.php/jicd/article/view/10637> Acesso em: 31 jul. 2024.
- AUSTIN, John Langshaw. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

AVELAR, Dani; ROCHA, Matheus; SANTOS, Vailma. *Ballroom* celebra vida e talento de artistas pretos LGBTQIA+. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 26 de ago. de 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/Ballroom-sao-paulo-brasil/>. Acesso em: 19 jan. 2024.

BAILEY, Marlon. Engendering space: Ballroom culture and the spatial practice of possibility in Detroit. *Gender, Place & Culture: A Journal of Feminist Geography*, v. 21, n. 4, 489-507, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1080/0966369X.2013.786688>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0966369X.2013.786688> Acesso em: 31 jul. 2024.

BARROSO, Renato Régis. *Pajubá: o código linguístico da comunidade LGBT*. 2017. 152 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Artes com representação em Etnolinguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras e Artes, Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2017.

BUTLER, Judith. *Corpos em aliança e a política das ruas: notas para uma teoria performativa de assembleia*. Tradução de: Fernanda Siqueira Miguens. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

BUTLER Judith. *Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade*. 17 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.

CARLSON, Marvin. *Performance: uma introdução crítica*. Tradução de: DINIZ, Thais. F. N; PEREIRA, Maria Antonieta. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009

HELLER, Meredith. RuPaul realness: the neoliberal resignification of *Ballroom* discourse. *Social Semiotics*, v. 30, n. 1, p. 133-147, 2018. DOI: <https://doi.org/10.1080/10350330.2018.1547490>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10350330.2018.1547490> Acesso em: 31 jul. 2024.

LAWRENCE, Tim. Listen, and you will hear all the Houses that walked before: A History of Drag Balls, Houses and the Culture of Voguing. In: *Voguing and the House Ballroom Scene of New York City 1989-92*. London: Soul Jazz Books, 2011. p. 3-11.

MALDONADO-TORRES, Nelson. Analítica da colonialidade e da decolonialidade: algumas dimensões básicas. In: BERNARDINO-COSTA, Joaze; MALDONADO-TORRES, Nelson; GROSGOUEL, Ramón (org.). *Decolonialidade e pensamento afrodiaspórico*. Belo Horizonte: Autêntica, 2019, p. 27-53.

PINTO JUNIOR, Marco Aurélio Chagas. *Corpo Transeunte: oscilação performática mapeando a cena Ballroom brasileira*. 2019. 41f. TCC (Graduação – Licenciatura em Dança, ESEFID) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2019.

PINEAU, Elyse Lamm. Pedagogia crítico-performativa: encarnando a política da educação libertadora. In: PEREIRA, Marcelo de A. (Org). *Performance e Educação: Desterritorializando territórios*. Santa Maria: Editora UFSM, 2013. p. 37-58.

ROWAN, Diana; LONG, Dennis D.; JOHNSON, Darrin. Identity and Self-Presentation in the House/ball Culture: A Primer for Social Workers. *Journal of Gay & Lesbian Social Services*, v. 25, n. 2, p. 178-196, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1080/10538720.2013.782457>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10538720.2013.782457> Acesso em: 31 jul. 2024.

SCHECHNER, Richard. What is performance? In: *Performance studies: an introduction*. New York & London: Routledge, 2006, p. 28-51.

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*, Rio Branco, v. 9, nº 2, p. 1-27, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3997> Acesso em: 31 jul. 2024.

SIERRA, Jamil Cabral; NOGUEIRA, Juslaine Abreu; MIKOS, Camila Macedo Ferreira. Paris still burning? Sobre o que a noção de performatividade de gênero ainda pode dizer a um cinema queer. *Textura*, Canoas, v. 18 n.38, p. 26-49, set./dez. 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/2231> Acesso em: 31 jul. 2024.

SILVA, Flávys Guimarães; SOUZA, Gleyde Lopes de; SYUGA, Lucas; RODRIGUES, Rodrigo. MARINELLI, Princesa Ricardo (coord). *Quero mais é tocar fogo: o voguing e a cena Ballroom no Brasil*. Ed. dos Autores: Pinhais, 2023.

SUSMAN, Tara. The Vogue of Life: Fashion Culture, Identity, and the Dance of Survival in the Gay Balls. *disClosure: A Journal of Social Theory*, v. 9, n. 15, abr. 2000. DOI: <https://doi.org/10.13023/disclosure.09.15>. Disponível em: <https://uknowledge.uky.edu/disclosure/vol9/iss1/15/> Acesso em: 31 jul. 2024.

TUCKER, Ricky. *And the Category Is...: Inside New York's Vogue, House, and Ballroom Community*. Boston: Beacon Press, 2022.

ZION, Eduarda Kona. Rodrigag Entrevista Kona Zion. [Entrevista concedida a] Rodrigo Rodrigues [em 2021]. *Quero mais é tocar fogo: o voguing e a cena Ballroom no Brasil*. Pinhais: Ed. dos Autores, 2023.

*Recebido em 15 de março de 2024
Aceito em 31 de julho de 2024*