

## CABE A CULTURA BALLROOM EM PIXELS? ENQUADRANDO UM MOVIMENTO DE RESISTÊNCIAS NA TELA DE UM SMARTPHONE

Samuel Rubens<sup>1</sup>

**Resumo:** A cultura *Ballroom* é um movimento de resistência LGBTQIAPN+ criado por mulheres trans afro-latinas em Nova Iorque na década de 1970 e consiste em um conjunto de práticas ritualizadas, com formação de grupos de parentesco, bailes de competições, conhecidos como *balls*, e um sistema de gênero próprio. O *BH Vogue Fever* é a maior *ball* da América Latina e em 2021, em decorrência das limitações impostas pela pandemia, realizou uma série de *lives* de aquecimento para sua sétima edição. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre os quadros de sentido das interações da cultura *Ballroom* no contexto brasileiro pandêmico a partir da análise dessas *lives*. Partimos da filosofia pragmatista, bem como da abordagem relacional da comunicação, para refletir sobre as dinâmicas dessas interações. Foi constatado que as interações no contexto online trouxeram possibilidades e limitações para a resistência da *Ballroom*.

**Palavras-chave:** pragmatismo; interação; quadros de sentido; cultura *Ballroom*; pandemia.

**Abstract:** Ballroom culture is a LGBTQIAPN+ resistance movement created by afro-latin trans women in New York in the 1970s and consists of a set of ritualized practices, with kinship group formation, competitive balls, and a gender system of its own. The *BH Vogue Fever* is the largest ball in Latin America and in 2021, due to the limitations imposed by the pandemic, it held a series of warm-up lives for its seventh edition. This paper aims to reflect on the frames of meaning of the interactions of Ballroom culture in the Brazilian pandemic context from the analysis of these lives. We start from the pragmatist philosophy, as well as the relational approach to communication, to reflect on the dynamics of these interactions. It was found that interactions in the online context brought both possibilities and limitations to Ballroom's resistance.

**Keywords:** pragmatism; interaction; frames of meaning; Ballroom culture; pandemic.

---

<sup>1</sup> Mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), membro do grupo de pesquisa Coragem – Comunicação, Raça e Gênero (UFMG/CNPq) e Dialorg – Comunicação no contexto organizacional: aspectos teórico-conceituais (PUC Minas/UFMG/CNPq), [samuelfboliveira@gmail.com](mailto:samuelfboliveira@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0002-5504-9990>, <http://lattes.cnpq.br/9065605934355853>.

## Introdução

A cultura *Ballroom* é um movimento de resistência LGBTQIAPN+<sup>2</sup> que surge na década de 1970 no bairro Harlem, em Nova Iorque, criado por *drag queens*<sup>3</sup> e mulheres trans negras e latino-americanas. Mais conhecida como o contexto do advento do estilo de dança *voguing*<sup>4</sup>, a *Ballroom* consiste em um grupo de práticas caracterizado por: formação de conjuntos de parentesco, conhecidos como *houses*<sup>5</sup> (casas); competições ritualizadas, chamadas de *balls* (bailes); e um sistema de gênero próprio para além dos binarismos da sociedade (Bailey, 2013). Hoje presente no mundo todo, a cultura *Ballroom* segue como um cenário que possibilita resistências e re-existências de pessoas consideradas dissidentes de gênero e sexualidade.

O Brasil é o principal expoente da cultura na América Latina e sedia a maior *ball* da região, em termos de visibilidade na própria cultura (Santos, 2018), o *BH Vogue Fever*. Em decorrência das medidas de proteção impostas pelo contexto da pandemia de Covid-19, de 2020 a 2021, o evento aconteceu em formato online. Em 2021, a organização promoveu, durante o mês de julho, uma série de *lives* de aquecimento para a sua sétima edição, que ocorreu em outubro do mesmo ano. As *lives* foram realizadas na plataforma *Taboom App*, que surgiu em 2021 trazendo novas possibilidades interativas para *lives*,

Assim, este trabalho objetiva refletir sobre os quadros de sentido (Goffman, 2012) das interações da cultura *Ballroom* no panorama brasileiro em tempos de pandemia com a análise das *lives* de aquecimento do *BH Vogue Fever* em 2021. Para isso, por meio da observação das *lives*, foi realizada a análise de enquadramento com elementos da abordagem da representação teatral de Erving Goffman (2014), buscando identificar o palco e a fachada – conceitos apresentados pelo autor. É importante ressaltar que o interesse em apreender as especificidades das interações da cultura *Ballroom* no contexto da pandemia é pontual, buscando provocar reflexões sobre a possibilidade de existência do mo-

<sup>2</sup> A sigla LGBTQIAPN+ diz respeito a lésbicas, gays, bissexuais, transexuais, travestis e transgênero, *queer*, assexuais, pansexuais, não binárias e outras dissidências de gênero e/ou sexualidade.

<sup>3</sup> Uma *drag queen* é compreendida como um “Homem que se veste com roupas femininas de forma satírica e extravagante para o exercício da profissão em shows e outros eventos. Uma *drag queen* não deixa de ser um tipo de ‘transformista’ [...], pois o uso das roupas está ligado a questões artísticas – a diferença é que a produção necessariamente focaliza o humor, o exagero” (ABGLT, 2015, p. 16).

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> Os termos característicos da cultura *Ballroom* presentes neste trabalho foram preservados em sua língua original porque os membros do movimento, mesmo em contexto brasileiro, utilizam os termos no inglês. Isso se dá em função das hierarquias presentes na própria cultura (Santos, 2018). Dessa forma, em coerência com o objeto empírico aqui abordado, optamos por manter os termos tradicionais da cultura em sua linguagem original, apresentando sua tradução, quando necessário, para a compreensão de quem lê o estudo.

vimento nas dinâmicas interativas em contexto digital, sem ter a pretensão de investigar as questões referentes ao funcionamento da plataforma sociotécnica em si.

Este trabalho está dividido em quatro partes. Na primeira, apresentamos a fundamentação teórica do estudo, conceituando e refletindo brevemente sobre a filosofia pragmatista, conforme Thamy Progrebinschi (2005), contextualizando a contribuição de Erving Goffman (2014; 2012) e localizando-a na abordagem relacional da comunicação com base em Vera França (2016). No segundo momento, traçamos a história da cultura *Ballroom*, bem como suas práticas e contextualização no Brasil a partir do evento *BH Vogue Fever* e das *lives* abordadas como objeto empírico deste artigo. Na terceira etapa, discorreremos sobre o processo metodológico e a análise de enquadramento do objeto empírico de acordo com os conceitos de Goffman (2014). Por fim, são apresentadas algumas considerações sobre os quadros de sentido do objeto analisado.

Este artigo deriva da pesquisa “Segura essa pose para mim’: enquadramentos dos dispositivos interacionais da cultura *Ballroom* em Belo Horizonte”, defendida no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGCOM/UFMG), que teve como objetivo compreender 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. O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UFMG (COEP/UFMG) e tem Certificado de Apresentação e Apreciação Ética (CAAE) de número 60212222.3.0000.5149. A pesquisa da qual deriva este artigo teve financiamento do Conselho Nacional Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

## Da filosofia da ação às interações comunicacionais

A compreensão dos processos comunicativos como práticas de interação social tem suas origens na filosofia do Pragmatismo, corrente que inicia com as 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, 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.

Com base na 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 verda-

des pré-estabelecidas, à recusa da ideia da certeza, de conceitos filosóficos absolutos e de quaisquer fundações sobre o pensamento. No entanto, o antifundacionalismo não quer dizer uma negação total da verdade, mas a compreende enquanto um conceito em constante construção e transformação; assim, à ciência não cabe a investigação para constatar verdades.

O consequencialismo, também conhecido como instrumentalismo, relaciona-se 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 demanda compreender que toda ação – assim como todo pensamento – está localizada 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 idéia 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 transferiu suas ideias para a teoria social por meio da influência de Dewey nos trabalhos de George H. Mead. Conforme Hans Joas (1999), o conceito de ação elaborado pelos pragmatistas foi de grande relevância para os interacionistas simbólicos conceberem a Sociologia, bem como o próprio pragmatismo, enquanto empiria. Entre os teóricos enquadrados no interacionismo simbólico, está Erving Goffman, em cuja contribuição este artigo se concentra.

Tendo realizado sua formação na Escola de Chicago, Goffman é conhecido por seus estudos da microsociologia das interações face a face. Por vezes criticado por não abordar as questões referentes à organização da vida social e à estrutura da sociedade, pontos tidos como primordiais ao pensamento social da época, o sociólogo afirma que o seu trabalho aborda temas apontados como secundários: 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”. Segundo o autor, inspirando-se na metáfora do teatro, as pessoas quando em interação umas com as outras estariam representando papéis (performance) a fim de influenciar a percepção que os outros 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 destacamos dois que são caros a este trabalho: o palco e a fachada. O palco diz respeito ao local em que acontece a interação. Já 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, instrumento expressivo externo aos atores; e a fachada pessoal, que são os itens de ferramenta expressiva 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 distinguir o modo como o ator pretende se portar na interação em andamento. Os conceitos apresentados são utilizados como operadores analíticos para as reflexões propostas por este artigo.

Outra importante contribuição do autor é a noção de enquadramento, inspirado no conceito de *enquadre* apresentado por Gregory Bateson. Para Goffman, a noção de enquadramento diz respeito à definição da situação em que se encontram as pessoas em interação, respondendo à questão: “o que está acontecendo aqui?” Assim, segundo 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).

Dessa forma, os quadros de sentido norteiam as ações das pessoas, ou melhor, dos 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).

Com base nos conceitos levantados, entendemos a comunicação 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, compreendendo-o enquanto constituidor das práticas sociais. Na interação, as pessoas se afetam mutuamente e se constituem no ato comunicativo.

Tendo em vista as correntes teóricas e os conceitos levantados para fundamentar este estudo, alguns pontos de ressalva se fazem necessários. Sabemos que a teoria de Goffman foi elaborada a partir e para a análise das interações face a face, portanto, apresenta limitações para a investigação das interações mediadas por dispositivos sociotécnicos em tempos em que as relações sociais acontecem quase que exclusivamente através de telas. No entanto, o intuito deste trabalho parte da premissa de que a cultura *Ballroom* – definida e contextualizada no próximo tópico – possui quadros de sentidos próprios e a abordagem do sociólogo, portanto, é atrativa para essa compreensão. Além disso, trata-se de uma tentativa de aproximar a contribuição goffmaniana para os tempos em que vivemos, pois, os sentidos, bem como a comunicação em si, são construídos na inter-ação.

## Histórias e práticas da cultura *Ballroom*: de Nova Iorque ao Brasil

A cultura *Ballroom* é um movimento de resistência LGBTQIAPN+ que tem suas origens nas práticas dos bailes de *drag queens* de Nova Iorque, realizados na cidade desde a segunda metade do século XIX. Segundo Tim Lawrence (2011), o primeiro baile *drag* foi promovido no ano de 1869 no bar Hamilton Lodge, no bairro Harlem, e era conhecido como um espaço de socialização de pessoas dissidentes de gênero e sexualidade, posteriormente reconhecidas como *queer*. A partir de então, os bailes passaram a ser promovidos anualmente e, por volta da década de 1920, eram frequentados por mais de 3.000 pessoas. Eles consistiam em competições nas quais pessoas se travestiam com vestimentas e trejeitos característicos do gênero “oposto” ao designado ao nascer, sendo um dos poucos espaços de socialização da comunidade *queer* da época, mesmo com uma existência velada à instância do privado e enfrentando várias represões ao longo dos anos. Para além das competições existentes nos bailes, as pessoas também aproveitavam a oportunidade para dançar e se divertir.

A partir dos anos 1960, a segregação racial também passou a ser uma marca presente nos bailes. *Drag queens* e mulheres trans negras e latino-americanas que desejassem ganhar as competições precisavam enfrentar um processo de branqueamento, escondendo suas características identitárias. Assim, por volta de 1962, bailes dessa categoria começaram a ser promovidos por e para pessoas negras e foram se tornando cada vez mais populares. Em 1972, Lottie, uma mulher trans negra do bairro Harlem,

convidou Crystal LaBeija, outra mulher trans negra que estava cansada de perder para pessoas brancas naqueles bailes, para realizar um baile exclusivo para a comunidade negra dissidente de gênero e sexualidade. Crystal concordou, desde que ela tivesse destaque no evento. Assim, Lottie a convenceu a criar um grupo de seguidores liderados por Crystal com o nome *House of LaBeija*, sendo formada, 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 nossa).<sup>6</sup>

As *houses* são estruturas afetivas de construção de laços de parentesco que se configuram não pela relação sanguínea de quem a compõe, mas pelo elo social que é construído, funcionando como uma rede de apoio para essas pessoas, em sua maioria, dissidentes de gênero e/ou sexualidade. Essas estruturas familiares são lideradas por uma mãe (*mother*) ou um pai (*father*), normalmente a pessoa mais experiente, mas subvertem com a lógica de família imposta pela matriz da cis-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 – demais membros da *house* – para competir nos bailes e representar a *house*. No contexto de surgimento e configuração da *Ballroom* aqui narrado, as *houses* também representavam a verdadeira família que as pessoas tinham, uma legítima fonte de apoio, afeto, provisões materiais, uma vez que muitas eram expulsas da casa de suas famílias biológicas por causa de suas identidades, e os integrantes das *houses* passavam a ocupar um mesmo teto.

Com o aumento do número de *houses* e cada uma delas promovendo o próprio baile anualmente, estes tornaram-se cada vez mais frequentes. Os bailes – ou *balls*, como preferem identificar os membros da cultura – eram, e ainda são, competições ritualizadas dentro da cultura *Ballroom*, divididos em categorias estéticas e de dança, em especial de *voguing*, nas quais pessoas competidoras desfilam para um painel de júri a fim de ganhar um prêmio, conhecido como *grand prize*.

Existem diversas categorias nos bailes. Citamos algumas para melhor compreender a natureza do objeto: entre as esferas de estética, encontra-se *body* (corpo), na qual as pessoas desfilam ressaltando os atributos do próprio corpo, para além dos

<sup>6</sup> 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 socialise, look after one another, and prepare for *balls* (including ones they would host and ones they would attend).

padrões de beleza hegemônicos da sociedade. Vence aquela que melhor “vendê-lo”<sup>7</sup> para o júri. Já as categorias de *voguing* são separadas entre os seus diferentes estilos (*old way*, *new way* e *vogue femme*), bem como divisão entre as identidades de gênero das pessoas 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).<sup>8</sup>

Conforme apresentado até agora, a *Ballroom* é considerada uma cultura por se tratar de um conjunto de práticas e significados próprios que se configuram como uma lente para os membros que a integram. Marlon Bailey (2013), a partir de etnografia realizada em Detroit, sistematizou os elementos que definem a cultura: as *balls* ritualizadas; as estruturas de parentesco, ou *houses*; e o sistema de gênero próprio. Os dois primeiros já foram apresentados ao longo do texto, mas é preciso atentar para o sistema de gênero da comunidade. Enquanto a sociedade entende o gênero em uma perspectiva binária – homem e mulher – compreendo-o como uma continuidade entre sexo biológico, gênero e desejo (Butler, 2017), a comunidade *Ballroom* subverte essa lógica da cis-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 que os membros da *Ballroom* se comprometem para criar uma esfera social minoritária (Bailey, 2013, p. 30, tradução nossa).<sup>9</sup>

Assim, na *Ballroom*, as pessoas que na sociedade são consideradas como dissidentes de gênero e sexualidade performam suas identidades de maneira livre e com

<sup>7</sup> O ato de “vender”, na cultura *Ballroom*, diz respeito a apresentar uma performance para o júri ressaltando os atributos exigidos na categoria. Por exemplo, na categoria *Face* (rosto), a pessoa precisa exaltar os atributos do seu rosto a partir de gestos com as mãos, como contornar o maxilar com os dedos ou apontar para a estrutura do próprio rosto, como o nariz, a boca, entre outros gestos.

<sup>8</sup> *Balls* and their traditions like *Voguing* are the most importante discursive manifestations of the system of kinship that binds different subjectivities together in the community

<sup>9</sup> 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.

códigos de legitimação próprios dentro da própria cultura. Entre as identidades presentes nesse sistema de gênero, encontram-se: *femme queens* (mulheres trans e travestis); *butches* ou *transmascs* (homens trans); *butch queens* (homens cisgênero que se identificam como gays ou bissexuais e que são afeminados); *butch queen up in drag* (homens gays ou bissexuais que se montam como *drag queens*, mas não se identificam como transgênero); NB (pessoas não binárias), além das reconhecidas pela heteronormatividade, mulheres e homens. São termos cunhados no âmbito das práticas da cultura *Ballroom* desde o seu surgimento seguem as próprias lógicas de legitimação. Na cultura, por exemplo, as pessoas mais exaltadas são as *femme queens*.

Conforme apresentado, desde o seu nascimento, a cultura *Ballroom* se configurou como um importante movimento de resistência de grupos considerados minoritários pela sociedade, possibilitando formas de re-existência de corpos marginalizados. Apesar de ser uma subcultura, nos anos 1990, a *Ballroom* recebeu grande visibilidade midiática por causa de dois produtos de sucesso: o documentário *Paris is Burning* (1990)<sup>10</sup>, 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)<sup>11</sup>, da cantora Madonna, sucesso de vendas que popularizou e eternizou o estilo de dança criado pela cultura. Apesar do intenso debate válido sobre a apropriação cultural por parte da diretora e cantora, 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).<sup>12</sup>

Além disso, a cultura também se expandiu para além dos limites de Nova Iorque e das fronteiras dos Estados Unidos, estando hoje 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 em que está inserida. O Brasil possui uma cena *Ballroom* consolidada e presente em todo o território nacional, sendo reconhecido como expoente latino-americano da cultura (Santos, 2018).

As práticas da cultura *Ballroom* em contexto brasileiro começaram a se configurar a partir da primeira metade dos anos 2010, em Belo Horizonte. Em 2013, foi criada a Festa Dengue, um espaço de sociabilidade e manifestação *queer* na capital mineira. O evento contava com um duelo de *vogue* livre, no qual as pessoas performavam e o

<sup>10</sup> Trailer disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9SqvD1-0odY>. Acesso em: 13 jun. 2023.

<sup>11</sup> Videoclipe disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GuJQSAiODqI>. Acesso em: 13 jun. 2023.

<sup>12</sup> 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.

público votava em quem venciam as batalhas. Um grupo de dançarinas conhecido como *Trio Lipstick* frequentava a festa e, nos anos seguintes, foram a Nova Iorque estudar o *voguing* e a cultura *Ballroom*. Em 2015, elas promovem o primeiro *BH Vogue Fever*, evento que viria a se tornar lendário para a cena latino-americana. A partir disso, a cultura se consolidou em Belo Horizonte e em outras regiões do País.

Belo Horizonte é conhecida como a capital nacional do *voguing* e é sede da maior *ball* da América Latina, em termos de visibilidade dentro da própria cultura, o *BH Vogue Fever* (Febre do *Vogue* em BH, em tradução livre). Realizado anualmente desde 2015 e organizado pelo grupo de dançarinas *Trio Lipstick*<sup>13</sup>, o evento recebe participantes e competidores de diferentes regiões do Brasil, bem como de diferentes países da América Latina, e jurados de outras partes do mundo. Além da grande *ball* de encerramento, o evento também conta com *workshops* de performance e *voguing*, ministrados por grandes nomes da cultura. Em novembro de 2022, o *Trio Lipstick* realizou a oitava e última edição do *BH Vogue Fever*, a primeira edição presencial após o retorno das atividades presenciais. Apesar de declararem o fim do evento *BH Vogue Fever*, as pessoas da cultura *Ballroom* mineira afirmam ter planos para continuarem com o legado da cultura pela América Latina.

Em decorrência das medidas de proteção impostas pela pandemia de Covid-19, de 2020 a 2021, o evento aconteceu em formato online, apresentando diversas limitações sobre as práticas ritualizadas pela cultura. Em 2021, como preparação para a sétima edição do *BH Vogue Fever*, a organização realizou uma série de *lives* de aquecimento durante o mês de julho, toda sexta-feira às 20h00, através do aplicativo *Taboom – Lives Interativas*, o qual possibilitava o que, até então, eram consideradas como novas funcionalidades interativas na produção de *lives*<sup>14</sup>.

Foram promovidas, ao todo, cinco *lives*. Cada uma delas com uma temática, entre bate-papos e categorias de competição dos bailes: bate-papo com as organizadoras, no dia 2/07; categoria *Face* (rosto), no dia 9/07; categoria *Runway* (passarela), no dia 16/07; bate-papo com *femme queens* icônicas da cena brasileira, no dia 23/07; e categoria *Vogue Performance* aberta, isto é, sem definição de estilo nem especificação para identidades de gênero e sexualidade, no dia 30/07. A este trabalho interessa-nos especialmente as *lives* realizadas nos dias 9, 16 e 30 de julho com as categorias *Face*, *Runway* e *Vogue Performance* como objeto de observação. A escolha se deu porque as três representam categorias consolidadas das *balls* ritualizadas da *Ballroom*, na tentativa de apreender certas características interativas da cultura no contexto brasileiro pandêmico.

---

<sup>13</sup> Atualmente, das integrantes do *Trio Lipstick*, duas são *mothers* da *House of Barracuda* e uma é *mother* da *House of Juicy Couture*.

<sup>14</sup> O aplicativo será explicado posteriormente, bem como suas possibilidades interativas.

## Enquadrando a cultura *Ballroom* na tela do *smartphone*

As *lives* de aquecimento para a sétima edição do *BH Vogue Fever* foram promovidas pelo *Trio Lipstick*, grupo de dançarinas responsável pelo festival desde 2015, através do aplicativo específico para o formato, o *Taboom – Lives Interativas*<sup>15</sup>. O programa é específico para promover *lives*, com o espaço para a audiência enviar comentários e, diferentemente de outras plataformas que permitem sua realização, como *Instagram* e *Facebook*, possui mais possibilidades interativas, como o envio de figurinhas temáticas animadas em tempo real, a criação de enquetes de votação durante a *live*, entre outras que não foram observadas no processo investigativo. As figurinhas foram o elemento mais atrativo das interações nas *lives*, especialmente uma com a animação de uma pessoa levantando uma placa com a nota 10, visto que se relaciona com um elemento da cultura *Ballroom* (apresentado posteriormente).

A plataforma se vendia enquanto um espaço que possibilita “Mais que *lives*”, em que “é possível fazer *lives* com recursos avançados que permitem transmissões bem mais profissionais”<sup>16</sup>. Não foram encontradas muitas informações sobre a plataforma, mas acreditamos que ela foi criada em 2021, uma vez que o primeiro post de divulgação no seu perfil do *Instagram* é de 22 de abril<sup>17</sup>.

O levantamento dos dados empíricos aqui apresentados foi feito a partir de observação das *lives* dos dias 2, 9, 16, 23 e 30 de julho, com registros em diário de bordo. O objetivo desta análise foi localizar o palco e a fachada (Goffman, 2014) das interações nas *lives* de aquecimento *BH Vogue Fever* a fim de refletir sobre os quadros de sentidos da cultura *Ballroom* em tempos pandêmicos. Para isso, o *corpus* selecionado foi a investigação das *lives* feitas nos dias 9, 16 e 30, uma vez que cada uma dessas datas contou com uma categoria que normalmente compõe os bailes ritualizados da cultura *Ballroom*. Além disso, a seleção de três *lives* possibilitou uma maior visão sobre as dinâmicas interativas durante o processo. Todas aconteceram nas sextas-feiras às 20h00, com poucos minutos de atraso em cada uma delas. Todas foram apresentadas por Paula Zaidan e Quel Parreira, integrantes do *Trio Lipstick*, ambas sempre juntas em um mesmo ambiente, a primeira guiando a *live* e a segunda como DJ.

No dia 9 de julho, foi realizada a categoria *Face* (Rosto), na qual quem compete apresenta os atributos do próprio rosto com gestos e características performáticas que demonstrem confiança na própria beleza. No dia 16 de julho, foi executada a categoria *Runway* (Passarela), na qual as pessoas competidoras desfilam como modelos em uma passarela de moda. E no dia 30 de julho, foi mostrada a categoria *Vogue Performance*

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.taboom.com/>. Acesso em: 6 set. 2021.

<sup>16</sup> Disponível em: [https://apps.apple.com/us/app/taboom-lives-interativas/id1550710017?ign-itsct=apps\\_box\\_link&ign-itscg=30200](https://apps.apple.com/us/app/taboom-lives-interativas/id1550710017?ign-itsct=apps_box_link&ign-itscg=30200). Acesso em: 6 set. 2021.

<sup>17</sup> Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CN-zcWNJTBz/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CN-zcWNJTBz/?utm_source=ig_web_copy_link). Acesso em: 6 set. 2021.

<sup>18</sup> Nos bailes tradicionais, como mencionado anteriormente, as categorias de *voguing* podem ser divididas entre os três estilos existentes da dança e entre as identidades de gênero da *Ballroom*. Assim, *Femme Queens* competem entre si no estilo *New Way*, por exemplo.

livre, isto é, sem definição de estilos nem separação entre identidades<sup>18</sup>.

O prêmio em cada um dos dias foi de trezentos reais em transferência feita após o encerramento, via PIX. A audiência das três *lives* analisadas foi, em média, de 43 espectadores, quantidade baixa em comparação ao público presente em *balls* presenciais. O número pequeno, no entanto, também pode estar relacionado à pouca aderência e ao conhecimento que se têm da plataforma na qual foi realizada e, também, pelo fato de ser necessário baixar o aplicativo para acompanhá-la, fator limitante para a aderência nas *lives*.

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 na avaliação das interações em si; os que se focam no sentido dos enunciados proferidos; e os que se convergem nos efeitos produzidos pelos quadros de sentido. Os autores mostram que as duas primeiras abordagens são complementares e, juntas, apresentam possibilidade de uma exploração mais completa.

Tendo isso em vista e buscando uma melhor sistematização dessa análise, ela se encontra dividida em: a) Estrutura das *lives*; b) Palco; c) Fachada; d) Enunciados. Durante a exposição das reflexões, traçamos comparações sobre interações nos bailes antes do período pandêmico com base nas observações feitas por Jonathan Jackson (2002) e a partir de experiências pessoais. Em decorrência do foco deste artigo, não detalhamos sobre a estrutura técnica do aplicativo, apenas quando se torna necessária para a discussão.

### **a) Estrutura das *lives***

Uma *ball* ritualizada, em tempos pré e pós-pandêmicos, acompanha a seguinte estrutura: abertura; LSS, que diz respeito ao momento em que as principais pessoas da cena em questão são convocadas para realizarem uma performance; categorias; intervalo; e encerramento. Cada *ball*, normalmente, possui muitas categorias e demoram horas; no entanto, cada *live* apresentou apenas um tipo, com duração entre uma hora e uma hora e meia. Nas *balls*, a categoria é dividida em duas etapas: os 10s ou *tens*, na qual a pessoa que compete faz uma performance individual, e o júri vota. Se receber a nota dez de todo o júri, ela passa para a próxima etapa, se obter pelo menos um *chop* (corte), a pessoa é eliminada da categoria. As batalhas, que correspondem à segunda fase, nas quais as pessoas que levaram *tens across the board* na primeira etapa batalham entre si e o júri vota em quem venceu, sucessivamente até a categoria possuir uma vencedora.

Ao entrar no espaço virtual destinado para a realização da *live*, antes de seu início, estava disponível um teaser com cenas da categoria específica do dia, com imagens das edições passadas – e presenciais – do *BH Vogue Fever*. O teaser possuía música como trilha sonora – sempre um *house beat*, estilo característico das performances da *Ballroom* – e *lettering* apresentando a categoria e o júri da noite, como pode ser observado na Figura 1.

Figura 1 - Teaser da *live* com a categoria *Runway* realizada no dia 16 de julho



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2021).

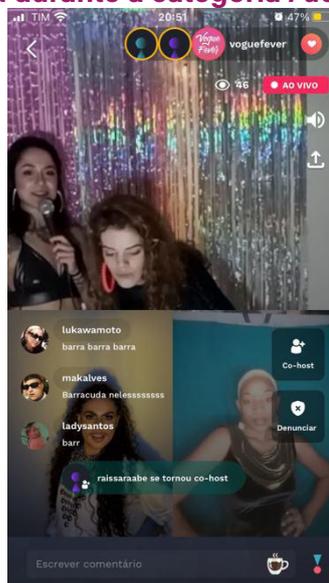
As apresentadoras iniciavam a *live* cumprimentando a audiência e, após aguardarem alguns minutos para o ingresso de novas pessoas para assistirem, passavam para uma explicação sobre a plataforma. A ação se fez necessária em todos os dias, uma vez que a plataforma era um aplicativo novo, ainda com baixa aderência e conhecimento do público. Acreditamos que o próprio fato de as *lives* acontecerem no aplicativo *Taboom* foi uma forma de publicização dele, já que a divulgação do aquecimento foi feita majoritariamente nas mídias sociais do *app*, bem como no perfil oficial do *BH Vogue Fever* nas mídias sociais.

Após a explicação da plataforma, as apresentadoras falavam sobre a dinâmica da *live*, exibindo uma breve biografia de cada uma das duas pessoas que integravam o júri naquela noite, convocando-as para ingressarem. Em cada categoria, havia dois membros compondo o júri – diferentemente das *balls* tradicionais que contam com cinco ou mais. A redução no número também diz respeito à limitação de pessoas que cabiam na interface da plataforma. Quando o júri ingressa, a dupla de organizadoras os apresentava, e eles discorriam sobre a categoria do dia, sua história, significados e técnicas e, logo após, demonstravam a performance da categoria. Em *balls* tradicionais, quando o júri é convocado durante o LSS, cada pessoa faz uma performance rápida, mas nem sempre existe uma demonstração prática sobre as exigências de cada categoria. Isso demonstra, de certa forma, o caráter educativo por trás das *lives* de aquecimento.

Em seguida, as organizadoras abriam a categoria que funcionou, de modo geral, da seguinte forma: primeiramente, as pessoas do júri saíam da tela para abrirem espaço às pessoas que competiriam, uma limitação do enquadramento possível na plataforma. Na etapa dos *tens*, cada uma solicitava a participação na *live*, as organizadoras autorizavam e ela fazia sua performance. Se o júri aprovasse, a pessoa obtinha a nota 10 e passava para próxima fase; caso contrário, a participante recebia um *chop* (corte) e era eliminada, seguindo o mesmo

padrão das *balls* presenciais. Nessa etapa, com exceção do primeiro dia em que as apresentadoras ainda testavam o melhor modo de realizar a *live*, o júri votava nos comentários.

**Figura 2 - Batalha durante a categoria Face no dia 9 de julho**



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2021).

Na etapa de batalhas, as apresentadoras convocavam as duas pessoas para ingressarem na *live* e batalharem, como pode ser visto na Figura 2. Após cada uma das batalhas, as apresentadoras abriam uma enquete para o público votar em uma das duas pessoas – assim, a audiência se portava como um terceiro integrante do júri – e, após o encerramento da enquete, o júri voltava para a tela para votar na pessoa vencedora. A pessoa competidora com mais votos passava para as próximas batalhas, até a final, quando se concebia quem vencia a categoria. Apesar das especificidades técnicas adaptadas para o ambiente virtual, a estrutura de realização da categoria em duas etapas (10s e batalha) é o padrão em qualquer *ball*.

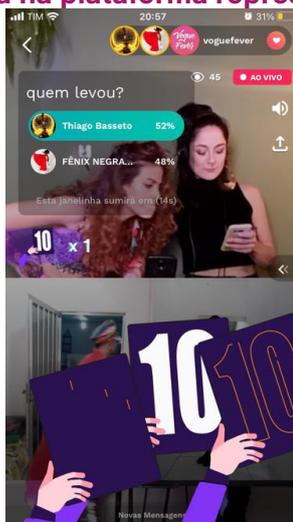
Por fim, a pessoa vencedora ao final poderia apresentar mais uma performance, bem como agradecer e trocar poucas palavras com as apresentadoras e o público. Depois disso, as pessoas do júri voltavam para a tela para as palavras finais e os agradecimentos. As apresentadoras encerravam a *live* fazendo agradecimentos a quem participou, seja no júri, na competição ou como audiência, e faziam a divulgação para a *live* da próxima semana.

Durante a *live*, a audiência interagia de duas formas. A primeira delas, e a mais comum em diferentes plataformas de redes sociais, são os comentários. No decorrer da *live*, à medida que a audiência fazia os comentários na plataforma, eles surgiam em tela e ali permaneciam até o fim da realização. Os comentários mais recentes apareciam na parte de baixo da tela e iam subindo conforme novos comentários apareciam. Uma limitação da plataforma que acabou por atrapalhar um pouco da experiência da plateia é o fato de que os comentários cobriam toda a parte inferior da tela, tapando os elementos visuais que ali

apareciam, os quais, no caso da batalha, correspondiam às duas pessoas competindo. A plataforma possibilitava tirar a visualização dos comentários, mantendo a tela livre, mas, ao fazê-lo, a audiência ficava impossibilitada de observar as reações das outras pessoas.

Outro modo de interação diz respeito à opção de o público enviar reações em formas de animações, ou figurinhas, durante a *live*. Entre as possibilidades, havia uma mão enviando uma rosa, uma xícara de café com rosto piscando um olho, por exemplo. A reação mais utilizada pela plateia era três mãos levantando placas com o número dez, como pode ser observado na Figura 3. Em *balls* presenciais, é muito comum cada pessoa do júri ter uma placa com o número dez de um lado, representando os *tens*, e a letra "X" do outro, simbolizando o *chop*. Isso justifica o fato de essa reação ser a mais utilizada durante as *lives* de aquecimento realizadas em 2021, uma vez que se trata da representação de um dos quadros de sentido característicos da cultura *Ballroom*. Assim como nos comentários, as reações também ocupavam toda a metade inferior da tela, impossibilitando a visibilidade da plateia. A partir da segunda *live*, as organizadoras solicitaram à audiência que não enviasse as reações durante as performances.

**Figura 3 - Reação presente na plataforma representando os tens**



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2021).

### **b) Palco**

Para Goffman (2014), o palco diz respeito ao local onde os atores sociais performam seus papéis, isto é, o espaço onde acontece a realização dramática. Na tentativa ousada de aplicar a abordagem da representação teatral do autor para o contexto das interações online, o objetivo aqui não é definir o palco da situação observada, mas refletir sobre os possíveis enquadramentos do conceito.

Nesse sentido, diversas são as possibilidades de se pensar o palco das pessoas em interação nas *lives* de aquecimento do *BH Vogue Fever* em 2021, a depender do olhar dado. Em primeiro lugar, podemos compreender a plataforma *Taboom* enquanto espaço dessas interações observadas, visto que somente quem acessou o aplicativo

durante as *lives*, participou da realização dramática. Em uma segunda perspectiva, podemos pensar o próprio ambiente digital enquanto possibilitador dessas interações, já que, em tempos pandêmicos e de isolamento social, o contato presencial era limitado.

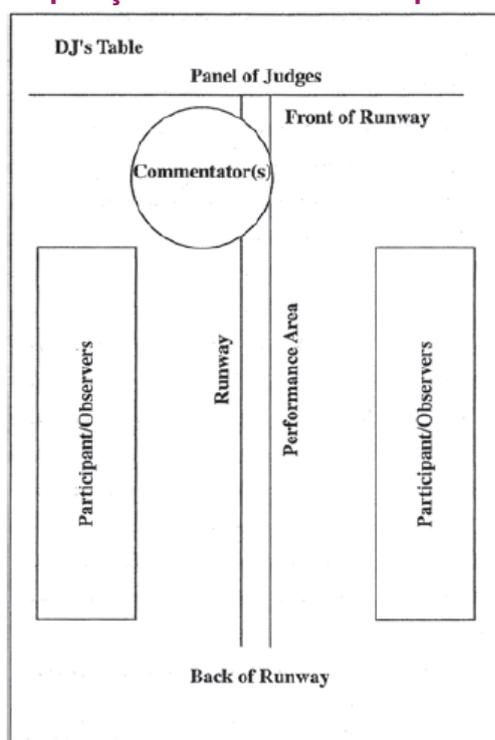
O contexto geográfico no qual se localizavam as pessoas participantes das *lives* é uma terceira possibilidade de enquadramento do palco, uma vez que cada uma das pessoas que participou da interação dramática estava em alguma localidade. O Brasil pode se enquadrar nessa categoria, mas também cidades especificadas principalmente pelo júri e pelas pessoas competidoras: Belo Horizonte, Fortaleza, Recife, Rio de Janeiro, entre outras.

Um quarto enquadramento possível diz respeito ao mundo em pandemia. A pandemia de Covid-19 afetou todo o mundo, fazendo com que todos nós mudássemos a forma como vivemos, principalmente no tocante às interações sociais. Antes dessa realidade, era impensável promover eventos da cultura *Ballroom* em formato online. Nesse sentido, ao enquadrar o mundo em pandemia como palco dessas interações, numa perspectiva macrossocial, implica a compreensão de que as interações aqui observadas e analisadas apenas aconteceram em decorrência desse fenômeno.

Goffman (2014) também defende que os elementos físicos que compõem o palco relacionam-se ao cenário, elemento que também constitui a fachada – discutida à frente. Aqui, no entanto, refletimos sobre a composição do palco conforme a plataforma. Um *smartphone*, em geral, possui uma tela retangular limitada a depender de cada modelo. No caso da plataforma *Taboom*, as *lives* acontecem na orientação retrato.

Então, o palco, ou seja, a disposição das pessoas participantes na tela, alterava-se a depender do momento da realização dramática. Na abertura e finalização das *lives*, as apresentadoras ocupavam todo o espaço da tela. Quando as pessoas que compunham o júri participavam, a tela se dividia: o quadro das apresentadoras ocupava toda a metade superior, enquanto os quadros das duas pessoas do júri dividiam a metade inferior. Essa configuração também acontecia no momento das batalhas da categoria. Já na etapa dos *tens*, o quadro das apresentadoras também ocupava toda a metade superior, enquanto a pessoa que se apresentava preenchia toda a parte de baixo.

Em uma *ball* presencial, no entanto, o palco é definido a partir da disposição dos elementos humanos e não humanos da interação. Marlon Bailey (2013) delimitou os itens que compõem o palco de uma *ball* e, para fins comparativos das limitações impostas pelas interações online, o modelo pode ser conferido na Figura 4:

Figura 4 - Disposição dos elementos no palco de uma *ball*

Fonte: Bailey (2013, p. 148).

### c) Fachada

Considerando, conforme Goffman (2014), a fachada como os aparatos expressivos empregados pelas pessoas na interação, discorreremos sobre o cenário e a fachada pessoal das interações com foco nos competidores durante as categorias. Para o autor, a fachada é formada por dois componentes: a fachada pessoal, que diz respeito ao equipamento expressivo que acompanha o ator durante a representação; e o cenário, que corresponde aos elementos físicos que compõem o palco das interações. Assim como o conceito de palco se torna difuso para a análise das interações dessa natureza, a fachada também se torna uma matéria múltipla, especialmente o cenário, visto que, no contexto de uma *live*, cada pessoa se encontra em um ambiente físico específico; este, por sua vez, enquadrado pela divisão da tela do *smartphone* e pela divisão da própria plataforma.

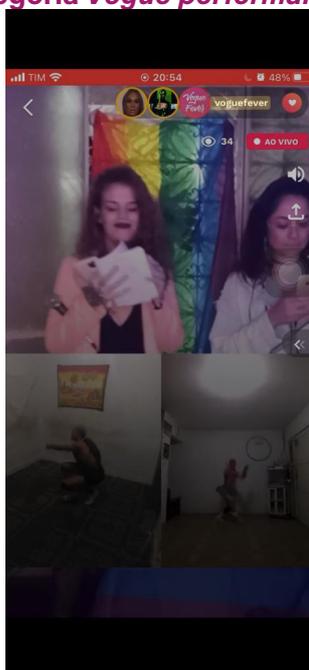
Dessa forma, como cenário das pessoas em interação, via-se majoritariamente espaços de suas casas, sem os artifícios que normalmente comporiam o cenário de um *ball* presencial – sempre são decorados de acordo com o tema específico da noite, bem como elementos cênicos, como iluminação –, que possui uma disposição cenográfica específica e já apresentada. Somente as apresentadoras que estavam em um espaço com cenografia mais elaborada, composta pela bandeira LGBTQIAPN+ ou por uma cortina metalizada.

Muitas das pessoas competidoras enfrentavam dificuldades referentes ao espaço de performance, visto que a maioria das casas não possuía um espaço grande para performar. Poucas pessoas se encontravam em ambientes mais abertos. Um compe-

tidor, por exemplo, aparentava estar em uma academia, visto que no fundo do seu enquadramento viam-se equipamentos que compõem um ambiente desse tipo.

Outra dificuldade encontrada pelas pessoas competidoras diz respeito ao posicionamento do *smartphone* para a captação da sua performance. A maioria das pessoas buscou posicionar o celular em um lugar no qual ele conseguia captar todo o ambiente em que a pessoa estava, o que possibilitou que ela fizesse movimentos mais amplos sem prejudicar a visualização do júri e da plateia no enquadramento da *live*. Na Figura 5, é possível observar como as pessoas buscavam enquadrar sua performance na categoria *Vogue performance* livre.

**Figura 5 - Batalha na categoria *Vogue performance* livre no dia 30 de julho**



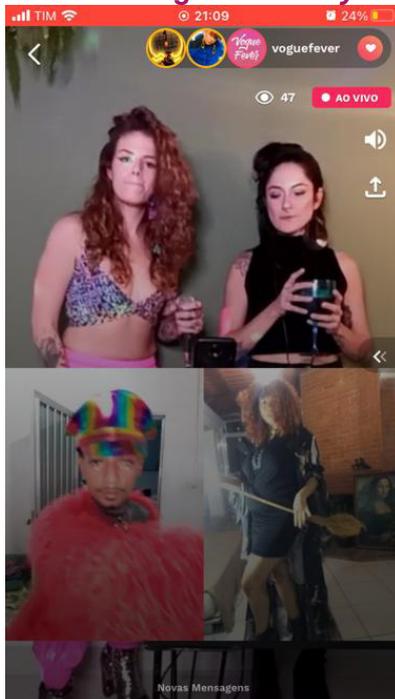
Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2021).

Algumas pessoas competidoras utilizaram elementos para realçar a performance no contexto de uma tela, como iluminação colorida, demonstrando, talvez, uma maior adaptação para as interações no contexto digital. Se, em um *ball* presencial, a orientação dos competidores é para a localização do júri; no contexto digital, a orientação é para a câmera do próprio *smartphone*.

Com relação à fachada pessoal, nos elementos estéticos que caracterizam as pessoas, a aparência, ou usando a metáfora teatral, os figurinos, variaram entre pijamas e roupas confortáveis a roupas elaboradas e extravagantes características das *balls*. Para o dia da categoria *Face*, via-se somente a parte superior de suas roupas e, nas categorias *Runway* e *Vogue Performance*, já era possível visualizar o look completo. Nessas duas últimas categorias, o figurino é item fundamental para as performances no contexto da

cultura *Ballroom*, assim, percebia-se uma maior elaboração desses elementos estéticos, como a utilização de acessórios extravagantes, com brilho e plumagens.

**Figura 6 - Batalha na categoria *Runway* no dia 9 de julho**



Fonte: Captura de tela realizada pelo autor (2021).

Segundo Goffman (2014), a fachada pessoal é constituída por dois elementos: a aparência (já descrita) e a maneira, que corresponde à forma como a pessoa se comporta durante a interação. Com relação à maneira das pessoas competidoras, existiu uma diferença durante a performance nas etapas da categoria e o momento em que elas interagiam com a plateia. No primeiro, a pessoa apresentava uma postura imersa na performance, demonstrando confiança por meio de gestos, movimentos e expressões corporais. Depois, demonstravam uma maneira mais afetiva quando conversavam com a audiência e as apresentadoras.

#### **d) Enunciados**

Não cabe a este trabalho analisar especificamente os enunciados das *lives*, visto que a cultura *Ballroom* possui uma linguagem própria que demandaria uma extensa pesquisa especificamente para isso. Dessa forma, apresentamos alguns pontos característicos sobre os enunciados discursivos proferidos no contexto das *lives*, especialmente porque uma das principais manifestações interativas da audiência são os comentários.

Durante a realização de cada categoria, a principal manifestação presente nos comentários dizia respeito ao apoio e à torcida das pessoas integrantes de uma mesma *house* que a pessoa competidora em performance, por exemplo, "orgulho de ser filho

dessa *mother*”, comentário enviado durante uma performance da *mother* Yagaga Ken-garall, de Fortaleza. Expressões como “servindo beleza”, “chocante” e “a gata arrasou na performance” demonstram apreciação pelo desempenho das competidoras.

Enunciados característicos das realizações dramáticas de uma *ball* também foram proferidos durante as *lives*. Quando ia anunciar o começo da etapa dos *tens* ou o início de uma batalha, uma das apresentadoras dizia: “DJ, pump the beat”. Essa expressão que, em tradução livre, significa “Solta o som, DJ” e é sempre utilizada nas *ball* para autorizar o DJ a reproduzir a música para abrir uma performance. Além dessa, para finalizar a apresentação, uma das apresentadoras fazia uma contagem no ritmo da batida: “Eu disse um, eu disse dois, eu disse três e segura essa pose para mim”. Trata-se, também, de uma expressão muito utilizada nas *balls* para fechar uma performance em qualquer etapa da categoria, delimitando o tempo em que as pessoas competidoras se apresentam, anunciando ao júri que o momento da votação chegou.

Além dessas manifestações discursivas, chama a atenção o fato de que, em todas as *lives*, comentários ressaltando a saudade de *balls* presenciais se fizeram presentes. Durante a realização da *live* com a categoria *Runway*, uma das juradas comentou: “Imagina essa quantidade de gente incrível desfilando em uma passarela de verdade no *Vogue Fever* presencial”. Em uma *ball* presencial, a passarela corresponde à área da performance, onde as pessoas que competem se apresentam. Já nas *lives*, a passarela foi substituída pela visualização da tela do *smartphone*, sendo que cada pessoa que participou das interações estava localizada em sua própria casa, não contando com os aspectos da interação face a face tão importantes para a cultura *Ballroom*. Outro comentário na mesma linha foi proferido por um jurado durante a votação na etapa das batalhas no dia da categoria *Vogue Performance*: “É um crime eu ter que votar a partir da impressão de uma tela, não é justo com os competidores”. Essa fala demonstra alguma das limitações de se realizar um *ball* no contexto digital.

## Algumas considerações

A comunicação se constitui na interação, em que as pessoas produzem materialidade simbólica localizadas em um contexto, sendo ela constituidora das práticas socioculturais. Assim, entendemos que a cultura *Ballroom* também se constitui na interação entre as pessoas que a compõem, desde suas práticas na década de 1970 até os tempos hodiernos. Conforme os conceitos levantados para fundamentar este trabalho, bem como a contextualização do objeto empírico e a análise apresentada, buscamos expor algumas possibilidades de dinâmicas interativas da comunidade *Ballroom* em tempos de pandemia e isolamento social.

Se, para Goffman (2012), os quadros de sentido representam os princípios que governam os acontecimentos sociais, ressaltamos alguns pontos identificados conforme a análise feita. Sendo a *Ballroom* uma cultura própria caracterizada por elementos rituali-

zados, entendemos uma *ball* como um quadro primário para as pessoas que a ela pertencem. Outro quadro do processo interativo estudado diz respeito à pandemia, ou melhor, ao contexto pandêmico vivido entre 2020 e 2023, sendo mais intensificado de 2020 a 2021. A realização do aquecimento para a sétima edição do *BH Vogue Fever* em formato de *lives* em ambiente digital só aconteceu nesse formato em decorrência desse contexto.

Ao unir esses dois quadros de sentido, a *Ballroom* encontrou diversas limitações para continuar com suas práticas, visto que a presença física é um elemento fundamental de uma *ball*. Quando num mesmo ambiente presencialmente, por exemplo, as condições de julgamento por parte do júri entre as performances das pessoas competidoras são mais justas, além da “energia” do público que influencia o performer e é influenciado por ele.

Assim, embora um *Voguer* possa estar em grande parte orientado espacialmente e conceptualmente para os juízes ao longo da dança dela ou dele, a *performance deve levar em conta a presença física dos concorrentes (de modo a não se cruzar com eles), bem como os apelos dos membros da comunidade à sua volta, e o acompanhamento musical* (Jackson, 2002, p. 35-36, tradução nossa, grifo nosso).

Além disso, outro quadro de sentido que norteia a interação poderia ser a categoria *live*, visto que se trata de um elemento popularizado principalmente após o início da pandemia e foi, talvez, uma das possibilidades mais utilizadas para a interação social nesse contexto. Tendo isso em vista, apesar das limitações impostas, dos problemas técnicos de conexão com a internet – marca registrada desse tempo – e da baixa audiência das *lives* realizadas, a *Taboom App* na qual elas foram promovidas também traz elementos interativos que não seriam possíveis em outras plataformas, como as reações e a votação do público em tempo real.

Em meio às possibilidades e limitações identificadas pelas *lives* analisadas, é fato que a cultura *Ballroom*, em contexto pandêmico, seguiu sendo um movimento de resistências que cria possibilidades de existência, ou re-existência, de pessoas cujos corpos são negados ao espaço público. A pandemia foi um contexto de exceção, um estado transitório que durou mais do que o esperado por nós, assim como pela *Ballroom* no Brasil. Talvez a *Ballroom* não caiba na tela de um *smartphone*, e não compete a este artigo responder a tal questão, mas, é inegável que, mesmo em meio a tantas adversidades vividas durante a pandemia, buscou possibilidades de resistir enquanto cultura.

## Rerências

Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais – ABGLT. **Manual de comunicação LGBT**: lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais. Disponível em: <https://unaid.org.br/wp-content/uploads/2015/09/Manual-de-Comunica%C3%A7%C3%A3o-LGBT.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2023.

BAILEY, Marlon M. **Butch Queens Up in Pumps**: Gender, Performance, and *Ballroom* Culture in Detroit. Michigan: The University Of Michigan Press, 2013.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 13. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

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: Edi-PUCRS, 2016. p. 153-174.

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

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

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

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

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.

MENDONÇA, Ricardo Fabrino; SIMÕES, Paula Guimarães. Enquadramento: diferentes operacionalizações analíticas de um conceito. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, [S. l], v. 27, n. 79, p. 187-201, jun. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/ptZ9Qp9Qn7n7PdZDJZZXv3L/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 13 jun. 2023.

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

SANTOS, Henrique Cintra. **A transnacionalização da cultura dos Ballrooms**. 2018. 180f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/1010049>. Acesso em: 3 set. 2021.