

SE CHAMA *DIP* E NÃO *DEATH DROP*: *BALLROOM* EM PERFORMANCE(S)

Icaro Ribeiro da Silva

Mestrando em Performances Culturais da Universidade Federal de Goiás e integrante do Pindoba – Grupo de Pesquisa em Narrativas da Diferença- UFG, icaro.rsd@gmail.com;

Luciene de Oliveira Dias

Professora orientadora: Doutora em Antropologia pela Universidade de Brasília, Mestre em Ciências do Ambiente, Especialista em Estudos Culturais e professora da Universidade Federal de Goiás vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais e ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Coordenadora do Pindoba – Grupo de Pesquisa em Narrativas da Diferença. luciene_dias@ufg.br.

Resumo

A Cultura *Ballroom* foi popularizada na década de 1980 com o lançamento do documentário *Paris is Burning* e atualmente é apresentada nos programas televisivos *Pose* e *Legendary*. A *Ballroom* foi elaborada e desenvolvida a partir de diálogos interseccionais e críticas de sujeitos e corpos que fogem da narrativa da cisgeneridade, heteronormatividade compulsória e da branquitude. Propomos um diálogo que entrelace os debates interdisciplinares das Performances Culturais e dos estudos *queer*, na tentativa de expor como tal manifestação artística, cultural e política surge e se consolida enquanto critica as normas e imposições vigentes na cultura e sociedade. De tal forma, além de apresentar sua gênese, serão feitas colocações acerca da atual constituição da Cena Goiana.

Palavras-chave: *Ballroom*; Performances Culturais; Gênero; negritude.

Introdução

Para amantes de competições televisivas, o termo “*death drop*” já deve ser conhecido, pois sua utilização é comum no popular *reality* apresentado por RuPaul, *Drag Race*. Trata-se de um movimento dramático onde quem performa leva a parte de trás do corpo ao chão, com uma de suas pernas levantadas, aterrissando em uma pose (SUSMAN, 2000). Entretanto, o nome oficial desse extravagante passo é *dip*, sendo um dos elementos do *voguing*.

Muitas vezes Madonna é associada ao *voguing* devido ao seu hit da década de 90. Entretanto, a origem dessa expressão corporal remonta da Cultura *Ballroom*. Um movimento cultural, oriundo do Harlem, produzido por corpos transgressores as regulações e normatizações impostas pelos sistemas de gênero e sexualidade. A demarcação racial também estava posta, pois os sujeitos fundadores dessa cultura eram os pretos e latine-americanes.

A importância social da *Ballroom* sendo fomentada por travestis, mulheres trans e homens gays deve ser exaltada e lembrada. Seu status enquanto cultura deve ser reafirmado, não somente pelos corpos envolvidos em sua formulação, mas pelas suas características singulares, especificidades e performances.

Performances compreendem uma praxis, um modo de transmissão de conhecimento, uma realização (TAYLOR, 2013). Encontram-se em execuções e interações entre os sujeitos tanto na vida comum, quanto nas composições mais complexas das manifestações culturais, cerimoniais, tradições e ritos. Pelas performances os sujeitos colocam os elementos de sua cultura em interação, assegurando sua perpetuação, e constituem a relação entre o público e performer.

Compreendendo enquanto práticas elaboradas e carregadas de signos e significados oriundos da cultura, discutiremos no presente texto alguns elementos que fomentaram a Cultura *Ballroom* em sua gênese e fazer um mapeamento acerca da constituição atual da Cena Goiana. E por Cena Goiana entendemos a forma como a Cultura se apresenta em sua regionalidade, na capital do estado, e representa a Cultura como um todo.

Metodologia

As Performances Culturais podem ser trabalhadas enquanto uma metodologia de análise focada em compreender os produtos culturais humanos em sua formação, disseminação, alteração e continuidade (CAMARGO, 2013). O entendimento de tais produtos possibilita a compreensão dos sistemas que constituem a cultura, a percepção de seus integrantes sobre esta e seu diálogo com outras culturas.

As Performances Culturais se estendem para além das performances da vida cotidiana, nos produtos mais elaborados de uma determinada cultura (BAUMAN, 2014). A estruturação da Cultura *Ballroom* enquanto Performances Culturais e as performances executadas através da apresentação das identidades, corpos, subjetividades de seus participantes serão analisadas, entendendo o seu contraste com a cultura hegemônica, branca, cisgênera e heteronormativa.

Buscando apresentar sua gênese, formação e elementos centrais, será construído o percurso inicial da *Ballroom*, através do diálogo com a bibliografia e análise crítica ao documentário *Paris is Burning*, de 1990, sendo este um dos primeiros documentos oficiais sobre a cena. Através da experiência com e na cena local será organizado de forma sistemática a Cena Goiana, caracterizando as especificidades, a regionalidade.

Referencial teórico

Os estudos teóricos acerca das performances serão influenciados pelos conceitos apresentados por Diana Taylor (2013). Os conceitos apresentados pela autora serão utilizados para o entendimento da *Ballroom* enquanto performances. As ações elaboradas pelos sujeitos através das práticas incorporadas que são construídas através da compreensão simbólica dos elementos da cultura e sua reprodução, serão postas em diálogo com o arquivo e o repertório. Este arquivo sendo um registro oficial documentado, e o repertório os mecanismo de perpetuação da cultura para além desse registro.

Pesavento (2004) apresenta a cultura enquanto um sistema de significações que o ser humano desenvolve para compreender o mundo. São fatores essenciais para uma abordagem que se propõe debruçar sobre a expressão da cultura. Isso ocorre, pois esse entendimento da

realidade e sua formação, influenciam nas práticas dos sujeitos, modificando e construindo a cultura.

As questões de gênero em *Paris is Burning* são abordadas por Butler (1993). A heterossexualidade compulsória, a binaridade do gênero, sua performance e as relações de poder constituídas através desses, fornecem um olhar crítico acerca das relações sociais que possibilitaram a produção da Cultura *Ballroom*. Complementando as questões de gênero, hooks (1992) provoca a pensar sobre como a cultura hegemônica branca é percebida e utilizada pelos participantes da *Ballroom*.

Assim, com tal arcabouço teórico, utilizaremos os resultados do trabalho etnográfico de Bailey (2009; 2009; 2011; 2013) sobre a Cultura *Ballroom*. Outras publicações e trabalhos produzidos também serão utilizados para organizar de forma mais sistemática sua gênese, seus elementos centrais e a percepção das participantes.

E como estamos trabalhando com corpos que fogem das normatizações binárias do gênero, desenvolveremos a maior parte discussão utilizando a linguagem não-binária. Conforme as proposições de Lau (2019) e Sanches (2019) que situam o neutro não enquanto uma possibilidade de reconstruir a língua portuguesa, mas como mecanismo de dar visibilidade a experiências deslegitimadas na vida em sociedade. Portanto, a linguagem não-binária não deve ser utilizada em todas as palavras da língua portuguesa, mas deve aparecer enquanto alternativa à sair da sistematização do padrão masculino e feminino quando abordamos pessoas e identidades.

Resultados e discussão

O longa de Jennie Livingston causou grande repercussão no seu lançamento, influenciou na promoção de debates, incomodou os grupos conservadores da sociedade e foi o primeiro grande registro da *Ballroom*. Segundo as análises de Hilderbrand (2013) o financiamento, as temáticas e o lançamento geraram controvérsias, inclusive entre grupos minoritários. A diretora, enquanto mulher branca, também teve seu posicionamento de privilégio questionado.

Paris is Burning pode ser considerado um registro documental importante e também pode ser debatido através do viés cinematográfico. Entretanto, não somente os privilégios da diretora devem ser submetidos à crítica. A forma como ela reproduziu alguns elementos

da Cultura é problematizada por muitos integrantes da Cultura e participantes diretos do documentário. A abordagem da diretora dá enfoque maior às opressões, e deixa em segundo plano as singularidades, alteridades e empoderamentos existentes na *Ballroom*.

A Cultura *Ballroom* é resultado de um processo histórico, social e cultural que perpassa tanto os *clubs*, os bailes de máscara das *drags*, os concursos de beleza e competições do que hoje se constitui comunidade LGBTQ+. Jackson (2002) aponta que formato que conhecemos a partir do filme de Jennie Livingston teve sua consolidação a partir da década de 1970.

Utilizando Lawrence (2011), o trabalho de Cintra (2018) identifica que os bailes de máscara destinados ao público LGBTQ+ começam a ocorrer no final do século XIX, acontecendo de forma mais intensa a partir do século XX, nos subúrbio de Nova York, especialmente no Harlem.

Na década de 1920, o Renascimento do Harlem acendia uma fagulha para o que posteriormente viria a ser a *Balroom*, com a realização desses bailes. A população branca participava apenas como expectadora da “exótica” experiência noturna do Harlem (D. ROWAN, *et al*, 2013).

Após a Primeira Guerra Mundial, com a emergência de um discurso moralizador, a realização desses bailes é impactada. Durante a década de 1940 voltam a acontecer com certa intensidade. Quem possuía maior valor aquisitivo conseguia organizar e/ou alugar ambientes para a sua realização. A comunidade negra do Harlem desenvolveu uma tática para realizar esses eventos: os homens e mulheres chegavam juntos, passando-se por um casal heterossexual como mecanismo de disfarce da polícia, e ao adentrar no salão ou ginásio, vestiam-se como o sexo oposto para aventurar-se na proposta da festa (WEEMS, 2008).

A partir das décadas de 1960 e 1970, a comunidade branca, que até então acompanhava essas cerimônias, se afasta desses bailes, que passam a ser mais orientados pela realidade de mulheres transsexuais e homens gays negres e latine-americanos (D. ROWAN, *et al*, 2013).

Existe alguma dificuldade em organizar de forma linear e sistematizada a formação da Cultura *Ballroom*, devido a falta de bibliografias e registros oficiais. Entretanto, podemos afirmar o Harlem como o local de sua gênese, associando a emergência de expressões culturais

produzidas por corpos desviantes às normas de gênero e sexualidade, e oprimidos pela discriminação racial.

Além de LGBTQ+, negra e latina, grande parte da comunidade *Ballroom* é pobre e trabalhadora. A interação e a construção das *balls* é um mecanismo de expressão e resistência, não somente das relações de poder e dominação, mas também das querelas da vida urbana. É a maneira de corpos e subjetividades oriundos de negres, latines e *queers* de saírem do rótulo de sujeitos não conformistas através da performance, reconstruindo os discursos dominantes, repensando as estruturas familiares desconstruindo as regulações e normatizações de gênero. A Cultura Balroom ocorre em vários lugares e com organizações diferentes, mas mantém a sua essência pela construção cultural das *balls* como um ambiente cultural e não necessariamente uma localização fixa (BAILEY, 2011; 2013).

A cidade de Nova York, segundo Bailey (2013), aparentemente, foi o palco inicial da *Ballroom* atingindo o seu formato apresentado por Paris is Burning na década de 70, mas ocorreu contemporaneamente em outras cidades e em algumas foi influenciada pelo impacto cultural do documentário. Há três elementos essenciais na cultura: as *houses*, as *balls* e o sistema de gênero.

Houses são famílias, formadas por vínculos afetivos, a Cultura se torna um espaço de acolhimento para corpos e subjetividades constantemente violentados pelas normas e regulações sociais. E nos espaços onde ocorrem as *balls* esses corpos celebram a si na passarela. Competindo nas categorias, apresentando corpo, rosto e *voguing*, performances. E em todos esses espaços o entendimento de gênero é elaborado de forma diferente da lógica binária hegemônica.

As *balls* são “uma combinação de show fashion, Olimpíadas, e festas e são altamente carregados com uma energia competitiva e criatividade artística”¹ (SUSMAN, 2000, p. 138).

Os espaços onde ocorriam esses eventos eram quadras, danceterias e salões. O formato do palco é feito em um modelo semelhante a um T, havendo um espaço centralizado para a passarela, o painel de jurades à frente, de forma horizontal e o público em volta.

1 “A combination of fashion show, Olympics, and party, and are highly charged with competitive energy and creative artistry” (tradução nossa)

O painel de jurades é o ponto de referência para os competidores que fazem sua apresentação. Iniciam sua performance do fundo e caminham em direção aos jurades, caso necessário estes precisam analisar de maneira mais detalhada, principalmente as categorias de corpo. O DJ fica acima do painel dos jurades, ao lado direito, ou esquerdo. Quem desenvolve o papel de *chanter*² fica posicionado pouco à frente das jurades. Tal estruturação é organizada para demonstrar a hierarquia dentro da comunidade, onde jurades, DJ e *chanter* tem maior influência devido a sua importância e seus feitos nas *balls* de determinada região (BAILEY, 2013). E pensando na questão da regionalidade, as colocações feitas pelo autor foram organizadas a partir da cena na qual ele estava inserido, portanto, a forma como as *balls* são organizadas pode variar.

As *balls* são organizados pelas *mothers* e *fathers* de *houses*. São responsáveis pela divulgação, preparação do ambiente e escolher a bancada de jurades e *chanter*. Contudo, a real função é demonstrar a importância das *balls* e manter a Cultura viva (BAILEY, 2011).

No decorrer do evento, quem estiver na posição *chanter* anuncia e conduz as categorias. A passarela é aberta para todos fazerem suas performances, onde recebem “10s” ou “*chop*”, sendo que estes últimos são cortados da categoria. Quem recebe os “10s” batalha pelo *Grand Prize*. As batalhas geralmente são organizadas a partir da ordem de apresentação nos “10s”. Integrantes de uma mesma *house* geralmente não batalham entre si. Caso haja três pessoas para uma batalha e duas forem da mesma *house*, a terceira deve “*Pick a bitch*”, escolher uma das duas para batalhar. E assim as batalhas são realizadas, onde uma pessoa vence e outra é eliminada. As batalhas acontecem até restar apenas duas, onde uma, ganhará o *Grand Prize*.

A descrição realizada foi elaborada através da participação e observação das *balls* em Goiânia. Tal modelo não segue o formato original da década de 70 e 80, pois a Cultura foi se atualizando a partir de sua expansão. A Cena Goiana segue conectada à Cultura *Ballroom* do Centro-Oeste, do Brasil e, conseqüentemente, à Cultura como um todo. O compartilhamento de símbolos, significados e memória influencia na construção e expansão da cultura.

2 O autor usa o termo comentador, optamos por usar *chanter* por ser o termo utilizado mais frequentemente nas *balls*.

As categorias das *balls* são voltadas para o desenvolvimento de performances estéticas e corporais. Uma base com seis pilares inspira a criação e o funcionamento das categorias: *runaway*, relacionada ao desfile e ao caminhar na passarela; *labels*, associadas a marcas e grifes famosas; *body*, valorizando a exaltação do corpo; *face*, sobre os traços e expressões faciais; *realness*, convencer, ser realista em alguma categoria externa à realidade da comunidade; e o *voguing* (JACKSON, 2002).

Paris Dupree, importante e histórica integrante da cena, estava jogando *shade* com outras *queens* negras. Paris tinha uma edição da revista Vogue em sua bolsa, pegou, abriu uma página e imitou a pose ao som da música que estava tocando. Ela foi virando as páginas e reproduzindo as poses, então outra *queen* fez o mesmo. O *posing* começa a partir daí, como uma maneira de jogar *shade*, sendo posteriormente inserida nas *balls* e passando a ser chamada de *voguing*, mesclando outros elementos, além das poses (CINTRA, 2018 *apud* LAWRENCE, 2011).

Voguing era um mecanismo de resolução de conflitos substituindo lutas (SUSMAN, 2000). Logo, caso alguma *queen* tenha problema com outra e necessite resolver, uma batalha de *voguing* seria a alternativa, mas a prática também faz parte do cotidiano da *ballroom*, como categoria. Susman (2000) e Jackson (2002) caracterizam os formatos de vogue: *old way*, lento, gradual, fazendo pose através de pose; *new way*, envolvendo maior movimento corporal e elementos de ginásticas, esticando o corpo; *femme vogue* ou *cuty vogue*, realizados de forma exageradamente afeminada.

O *femme vogue* é elaborado a partir da performance das mulheres trans e travestis. A fisicalidade e a expressão da feminilidade por esses corpos são singulares. A forma como elas performavam no *voguing* era tão única, que passou a ser compreendida enquanto uma nova possibilidade de se fazer *voguing*. Muitas *balls* abrem espaço somente para as *femme queens* competirem nessa categoria.

Como a cultura não segue o padrão binário para o entendimento de gênero, há designações próprias para categorizar a identidade desses corpos e subjetividades, sendo *femme queen* uma dessas nomenclaturas. A definição de gênero segue o seguinte esquema, considerando que na comunidade *Ballroom* essas definições são próprias e fluídas: *butch queens*, homens cis gays ou bissexuais; *femme queens*, mulheres transexuais e travestis; *butch queens up in drag*, gays que performam

como *drag*; *butches* homens transexuais ou lésbicas muito masculinas; *woman*, mulher cisgênero, independente da sexualidade; *men*, homem cisgênero, heterossexual (BAILEY, 2011).

A desconstrução do binarismo de gênero ocorre também através dos papéis exercidos pelas *mothers* nas *houses*. *Houses* são famílias alternativas que servem como lar e ambiente de construção de laços de irmandade, sendo também uma maneira de desconstrução das atribuições do papel social da maternidade e da paternidade. Homens e não-binários também podem ser matriarcas.

Segundo Butler (1993), a comunidade *Ballroom* e sua estrutura familiar baseada nas *houses*, *mothers* e *fathers* reconstróem e ressignificam os padrões de família oriundos da realidade social da qual esses sujeitos não se encaixavam. Mesmo ainda baseando-se em uma estrutura hierárquica e centralizada a partir das referências heteronormativas que produziram a exclusão da comunidade, *houses* encarregam-se de possibilitar a construção de novos núcleos familiares alternativos e que tenham como base as referências de ensino, aprendizagem e instrução, possibilitando a construção de um futuro alternativo.

Na década de 70 são fundadas as primeiras *houses*. Segundo Cintra (2018), acerca das considerações de Lawrence (2011), a primeira *house* a ser formada foi a *House of Labeija*, pois Crystal, uma *queen* negra de destaque, estava farta de participar de bailes e concursos organizados por pessoas brancas e com categorias excludentes. Em acordo com um grupo de amigos que também tinham as mesmas indagações, fundou a *House of Labeija*, sendo nomeada *mother* do grupo e começando a organizar *balls* para a comunidade negra, a partir de então começaram a surgir novas *houses* no Harlem e pela cidade de Nova York.

A designação dos papéis não segue as regulações convencionais de gênero (D. ROWAN, et al, 2013) e caso haja uma *mother* e um *father* em uma determinada *house* não é necessário a existência de uma relação romântica ou sexual. É estabelecida uma relação de cumplicidade para a continuidade da família e também assegurando a proteção, evolução e prestígio de suas *children* (SUSMAN, 2000, p. 118).

A Cultura esteve e está em constante expansão. No estado de Goiás, mais especificamente em Goiânia, a Cultura está sendo representada pelas Kiki House of A'Trois, Kiki House of Witch e a Casa Dionisi. A elaboração e fomento da Cultura nessa realidade local

ocorre através de sua própria experiência social, histórica e cultural e sem esquecer a importância dos corpos fundadores dessas performances culturais.

A pioneira em Goiânia, a Kiki House of A'Trois surge a partir da relação entre três artistas fortemente envolvidos em projetos culturais em Goiânia. Os laços afetivos construídos possibilitaram o entendimento do grupo enquanto uma *Kiki House*³. Assim, em 2017 elus começam a viajar pelo país para estudar e pesquisar a cultura e a estética da Cultura *Ballroom*. O trio funda a Kiki House of A'trois, sendo conhecidos na Cultura. Flavys A'Trois e Gleyde A'Trois, enquanto *mothers* e Lucas Syuga A'trois, enquanto *father*. O nome da casa surge dessa relação entre o trio, que segue fortalecendo e representando a Cultura.

Anteriormente a fundação da Kiki House of A'trois a matriarca Flavys A'Trois, mulher trans preta, conhece a cultura em 2015. Tendo sido participante do Fancy Crew, grupo de dança formado principalmente por gays que performavam danças urbanas, entre elas o voguing. Em uma viagem para apresentações em Brasília, Flavys tem contato com uma ball, começando a partir de então a estudar, pesquisar e envolver-se com a *Ballroom*. A atuação e participação na Cultura é entendida enquanto combustível na luta contra a transfobia em Goiás e no Brasil e como mecanismo para construção de um espaço seguro.

E claro, além de *mothers* e *father* a *house* possui *children*, filhas. Elus são: Xandy A' Trois; Sales A' Trois; Biel A' Trois; Amans A' Trois; Pietra A' Trois; Ítalo A' Trois; Chimittis A' Trois; Júlio A' Trois; Iago A' Trois; Cassie A' Trois; Fernanda A' Trois; Lucas filho A' Trois; Gislene A' Trois; Thalessa A' Trois; Léh A' Trois; Camille A' Trois; Eduardo A' Trois; e Mateus Sheila A' Trois.

Rodrag Witch, *mother* da Kiki House of Witch é professora, dançarina e se identifica enquanto não-binária. Em 2019 a Kiki House of Witch estreia e o nome é escolhido para ressaltar a magia e o poder da *kiki house*. Não obstante, também remete a Hécate, divindade

³ Atualmente o termo *House* ou *Haus* é utilizada para nomear as maiores houses na cena mainstream, que possuem expansão e integrantes internacionais. Já o termo *kiki house* é utilizado para nomear casas que se manifestam dentro de uma determinada realidade local, regional, ou nacional. Ambas se constituem conceitualmente enquanto *houses*.

conhecida como Rainha das Bruxas, senhora da magia e dos caminhos. Assim caminham as witches sendo senhoras de suas magias e libertas como bruxas. Além de Rodrag Witch a kiki house é composta por: Tanisha Laquanda Witch; Bisba Davida Witch; Le Choyces Witch; Maena Witch; Erick Witch; Sofia Witch; Felipe Witch; Marlan Witch; e André Witch.

A terceira representante da Cultura em Goiânia é a Casa Dioni. A Casa possui dois *fathers*: Carpa e Eros. Carpa foi integrante da Kiki House of A'trois e Eros era um 007⁴ conhecido na cultura local. Ambos reconhecidos pelo *old way*, um dos estilos de *voguing* e amigos de longa data. Em 2020 fundam a Casa Dionisi, utilizando para o nome o deus Dionísio a quais suas principais atribuições são o vinho, as festas e o teatro. A alteração no nome da divindade é uma forma de fugir da binaridade de gênero. Juntamente com Carpa e Eros Dionisi a casa é formada por: Musa Dionisi; Astra Dionisi; Nix Dionisi; Cassio Dionisi; e Ikarus Dionisi.

Certamente, além das *houses* há integrantes engajados e envolvidos com a existência e permanência da Cultura em Goiânia.

Considerações finais

Há uma expressão muito comum utilizada na atualidade: “Quem vê *close*, não vê corre”. A crítica posta em tal sentença expõe que há diversas situações onde um bom resultado final, a beleza e o glamour são mais percebidas do que os empecilhos e dificuldades que constituem o processo.

É sempre importante entender que para além dos prêmios, dos *looks* babadeiros e dos *dips* aéreos emocionantes, a *Ballroom* se constitui enquanto um ato de resistência. Um ato de celebração de corpos, identidades, subjetividades e performances que são tratadas enquanto desviantes através de sistemas disciplinatórios e violentadores.

A continuidade, expansão e modificações pelas quais a Cultura passa não demarcam unicamente um processo linear, temporal e progressista. Na realidade reafirmam o compromisso de manter viva a história e a memória das travestis, das bixas, dos neguinhos e das

4 Pessoas que estão na Cultura *Ballroom*, mas não fazem parte de nenhuma house.

neguinhas. Corpos que apesar das práticas de silenciamento construíram seus próprios palcos e narrativas.

A ocorrência da *Ballroom*, para além da memória, também sinaliza que muitos problemas sociais continuam mais presentes do que deveriam e em vários lugares do mundo, não somente nas ruas do Harlem. A importância da Cultura *Ballroom* se estende para além da arte e elabora performances que se consolidam enquanto crítica à cultura, à política e à ideologia supremacista, hegemônica e excludente.

Afinal, o *close* existe para que o corre não seja esquecido.

Agradecimentos

Entre idas e vindas na História, a Cultura *Ballroom* chega a Goiânia. Todos os corpos que representam a si, a Cultura e a memória. Fica o agradecimento à todes da comunidade, em especial às *mother* e *fathers* por trabalharem para manter o *close* vivo.

Referências

ARNOLD, Emily A.; BAILEY, Marlon M. Constructing home and family: How the Ballroom community supports African American GLBTQ youth in the face of HIV/AIDS. **Journal of gay & lesbian social services**, v. 21, n. 2-3, p. 171-188, 2009

BAILEY, Marlon M. Engendering space: Ballroom culture and the spatial practice of possibility in Detroit. **Gender, Place & Culture**, v. 21, n. 4, p. 489-507, 2013.

BAILEY, Marlon M. Gender/racial realness: Theorizing the gender system in Ballroom culture. **Feminist Studies**, v. 37, n. 2, 2011

BAILEY, Marlon M. Performance as intravention: Ballroom culture and the politics of HIV/AIDS in Detroit. **Souls**, v. 11, n. 3, p. 253-274, 2009

BUTLER, Judith. *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. New York: Routledge, 1993

BUTLER, Judith. *Undoing gender*. New York: Routledge, 2004

CAMARGO, Robson Corrêa de. Milton Singer e as performances culturais: um conceito interdisciplinar e uma metodologia de análise. **Revista Karpa**, v. 6, 2013.

HILDERBRAND, Lucas. Paris Is Burning: A Queer Film Classic (Queer Film Classics). New York: Arsenal Pulp Press, 2013.

HOOKS, bell. Black Looks: Race and Representation. New York: South End Press, 1992.

JACKSON, J. D. The Social World of Voguing. In: *Journal for the Anthropological Study of Human Movement*. **12.2**: 26–42.

LAU, Heliton Diego; SANCHES, Gabriel Jean. A linguagem não-binária na língua portuguesa: possibilidades e reflexões making herstory. *Revista X*, v. 14, n. 4, p. 87-106, 2019.

NICHOLS, Bill. Introdução ao documentário. Campinas, SP: Papirus, 2005

ROWAN, Diana; *et al.* 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.

SANTOS, Henrique Cintra. A transnacionalização da cultura dos Ballrooms. 2018. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

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. 1, 2000, pp. 117 – 141.

TAYLOR, Diana. O arquivo e o repertório: performance e memória cultural nas Américas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

WEEMS, Michael. The Fierce Tribe. University Press of Colorado, Utah State University Press, 2008.