

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO  
CURSO DE JORNALISMO

Guilherme Tomazoni Felipe

**Let's have a *kiki*:**

Vivências de integrantes no surgimento da primeira *house* de Cultura *Ballroom* do Sul  
do Brasil

Florianópolis

2022

Guilherme Tomazoni Felipe

**Let's have a *kiki*:**

Vivências da primeira *house* de Cultura *Ballroom* do Sul do Brasil

RELATÓRIO TÉCNICO

do Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título Bacharel em Jornalismo.

Disciplina JOR 6802 - Trabalho de Conclusão de Curso, professor Fernando Crocomo

Orientador: Prof. Dr. Ildo Francisco Golfetto

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Felipe, Guilherme Tomazoni  
Let's have a kiki : Vivências da primeira house de  
Cultura Ballroom do Sul do Brasil / Guilherme Tomazoni  
Felipe ; orientador, Ildo Francisco Golfetto, 2022.  
30 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Jornalismo,  
Florianópolis, 2022.

Inclui referências.

1. Jornalismo. 2. Jornalismo. 3. Multimídia. 4.  
Ballroom. 5. Gênero. I. Golfetto, Ildo Francisco. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Jornalismo. III. Título.

Guilherme Tomazoni Felipe

**Let's have a kiki:** Vivências da primeira *house* de Cultura *Ballroom* do Sul do Brasil

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Jornalismo” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Jornalismo

Local, 14 de março de 2022.

---

Prof. Samuel Pantoja Lima, Dr.  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Ildo Francisco Golfetto, Dr.  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Profa. Leslie Sedrez Chaves, Dra.  
Avaliadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Alisson Machado, Dr.  
Avaliador  
Universidade Federal de Santa Maria

---

Joceline Gomes Silva  
Avaliadora  
Jornalista

Dedico esse trabalho aos meus pais e familiares, que sempre me apoiaram. Agradeço aos meus amigos e à Cultura *Ballroom*.

## **NOTA**

Para fins acadêmicos, os gêneros foram definidos neste presente relatório, por conta das obrigações academicistas a qual esse relatório está submetido. Respeito todos as expressões de gênero e sexualidade, jamais querendo segregar quaisquer grupos por conta de seus pronomes.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço aos meus familiares, que me apoiaram nessa jornada de mais de quatro anos, prestando sempre o incentivo necessário e que acreditaram, e ainda acreditam, em todo meu potencial. Mesmo distantes, se fizeram muito importantes para a minha graduação no curso de Jornalismo na Universidade Federal de Santa Catarina.

Agradeço aos professores do curso por todo o conhecimento que tive a oportunidade de adquirir ao longo da minha formação, em especial, agradeço ao meu orientador, Ildo Golfetto, pela paciência e por aceitar entrar nessa última jornada.

Não posso deixar de mencionar meus amigos que tive a oportunidade de compartilhar momentos e conhecimentos durante todos esses anos, somente com o apoio de vários pude chegar ao fim da graduação e concluir o presente trabalho.

A todos aqueles que aceitaram conversar comigo e compartilhar suas experiências de vida, mesmo que à distância, para compreender melhor como a Cultura *Ballroom* se constituiu, cresceu e sua importância para os dias de hoje em diferentes lugares e corpos. Esse trabalho não existiria sem vocês, continuem conquistando esse espaço.

*O corpo emerge como território decisivo para compreender as relações de poder, de gênero, a construção de identidade, as formas de sexualidade, de resistência e a libertação.*

Elizabeth Grosz



## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo contar a história da Casa das Feiticeiras, *House* inserida na cultura *Ballroom*, com enfoque nas questões de gênero, raça e expressão que se desenvolvem em Florianópolis. *House* é uma estrutura familiar que não se baseia biologicamente, mas o que prevalece são as formas como os membros interagem e como se enxergam entre si e socialmente, já os *Balls* são espaços onde esses indivíduos possuem a chance de competir, se expressando de diferentes formas. A cultura *Ballroom* surgiu em Nova Iorque no fim da década de 1970, como parte da expressão negra e latina LGBTQIA+, constituindo-se como uma forma de subversão a diversos fatores que reprimiam e hostilizavam essas minorias. Essa cultura se baseia em práticas performáticas, competições e apoios social e emocional. Estrutura-se em três pilares: o sistema de gênero, a estrutura de parentesco (*houses*) e os eventos de competição (*balls*). Ao ganhar popularidade, a Cultura *Ballroom* sofreu um processo de transnacionalização, sendo inserida em todo o mundo. Desse modo, o trabalho pretende explorar o tema por meio de um grande reportagem, inserida em projeto editorial *online*, utilizando de recursos multimídia e da interatividade com o leitor, buscando trazer os relatos desses participantes para entender a importância dessa cultura na atualidade, paralelamente entendendo como essa cultura surgiu e foi importada no país e as diferenças nas questões de regionalidade que envolvem o Brasil.

**Palavras-chave:** Jornalismo. Multimídia. Gênero. Performance. Dança. *Ballroom*.

### ABSTRACT

The following work aims to tell the story of *Casa das Feiticeiras* (House of Sorceress), inserted in the Ballroom culture, focusing on gender, race and expression, that develop in Florianópolis. House is a family structure that is not biologically based, but what prevails is the way these members interact and see each other socially, since the balls are spaces where they have a chance to compete, expressing themselves in different ways. The Ballroom culture emerged in New York at the end of the 1970s, as part of the black and latin LGBTQIA+ expression, it was a way of subverting several factors that rebuked these minorities. This culture is based on performance practices, competitions and social and emotional support. It is structured on three pillars: the gender system, a kinship structure (Houses) and competition (Balls). Becoming popular, the Ballroom culture underwent a process of transnationalization, being inserted all over the world. Thus, the work intends to explore the theme through a report, inserted in an online editorial project, using multimedia resources and interactivity with the reader, seeking to bring the history of these participants to understand the importance of this culture today, while also understanding how this culture emerged and was imported into the country, understanding the differences in regional issues that involves Brazil.

**Keywords:** Journalism. Multimedia. Gender. Performance. Dance. Ballroom.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. EXPOSIÇÃO DO TEMA	12
3. REFERENCIAL TEÓRICO	17
3.1 ESCOLHA DO FORMATO	18
4. DESCRIÇÃO DA REPORTAGEM	20
5. DESCRIÇÃO DOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO	21
5.1 DEFINIÇÃO DE PAUTA E PLANEJAMENTO	21
5.2 APURAÇÃO E ENTREVISTAS	21
5.3 REDAÇÃO	24
5.4 EDIÇÃO	25
6. RECURSOS	25
7. DIFICULDADES E APRENDIZADOS	28
REFERÊNCIAS	29
ANEXOS	32
A. FRAGMENTO DO JORNAL NEW YORK FREEMAN, DE 1886	32
B. DECLARAÇÃO DE AUTORIA E ORIGINALIDADE	33

## 1. INTRODUÇÃO

A Cultura *Ballroom* foi de extrema importância para a cultura LGBTQIA+ negra e latina em Nova Iorque, de bairros suburbanos, a partir da década de 1970 e seus desdobramentos são perceptíveis até os dias de hoje. Seus primórdios remontam o século XIX (Lawrence, 2013), mas essa cultura se consolida como a prática que conhecemos somente no fim do século XX.

Essa cultura surge a partir da interação dos membros dessa comunidade com o ambiente ao qual estavam submetidos na época, sendo influenciada por diversos fatores. A Cultura *Ballroom* se consolida como um meio de socialização, segurança e performance para a comunidade negra e latina LGBTQIA+, que se encontrava segregada nas margens mais periféricas da sociedade. Questões de gênero, sexualidade e raça são intrínsecas à Cultura *Ballroom*, visto que acabara por se tornar o único espaço disponível de expressão, sem os julgamentos sociais e recebendo a aceitação dos seus pares. A prática se mostrava como uma subversão ao padrão hegemônico do homem branco cis heterossexual que, por meios de construções sociais, oprimiam, e ainda oprimem, essas minorias.

A estrutura dos *ballrooms* (salões de baile), como pontua Santos (2018), se baseia em três conceitos: o sistema de gênero, a estrutura de parentesco (*houses*) e os eventos de competição (*balls*). As *houses* constituíam família para aqueles participantes, que defendiam seu legado nos *balls*, é nesse momento que surgem as principais e mais populares *houses* da Cultura *Ballroom* que conhecemos atualmente, se consolidando como *mainstream houses*.

A *Ballroom* fez parte da grande mídia em alguns momentos por conta de elementos da cultura que se tornaram monetizáveis, em especial o *voguing*, estilo de dança próprio da *Ballroom*. O *voguing* era mostrado isoladamente, sem a contextualização sobre a cultura da qual se originou, ainda hoje é possível observar que a cultura *Ballroom* faz parte de um grupo muito concentrado, se limitando aos seus participantes ou aqueles que se aprofundam na temática.

Desde seu surgimento, a Cultura *Ballroom* já se espalhou ao redor do mundo. Fora da cena principal nova-iorquina, surgem as *Houses* que se desenvolvem em outros lugares do mundo, inserindo seus aspectos regionais, recebendo o nome de *Kiki House*. No Brasil não foi diferente e em Florianópolis podemos ver essa cultura começando a ser disseminada a partir da *House Casas das Feiticeiras*, um espaço de expressão, convivência e performance.

O objetivo principal do trabalho é entender quem é a Casa das Feiticeiras? Quem são as suas atrizes? Como permeiam algumas das questões de raça, gênero e sexualidade e suas relações inter e intrapessoal? Qual a relação de expressividade pessoal a partir de suas

performances e das competições? Procura-se situar a cultura *Ballroom* em um contexto histórico para que seja possível entender seus elementos, como se estrutura, sua importância e em como os desdobramentos levam o mesmo grupo minoritário a reconhecer essas práticas em outro lugar do planeta.

Abordando essa cultura no Brasil, é importante destacarmos as diferentes questões que envolvem a regionalidade, a divisão centro-sul e norte-nordeste, assim como os diferentes marcos que podemos situar na história como o pioneirismo dessa cultura em território nacional.

Ao trazer a temática para uma reportagem multimídia, é possível abordar diferentes aspectos dessa cultura e aproximar o leitor ainda mais, inserindo de forma imersiva no tema, compreendendo as complexidades que permeiam as diferentes formas de expressão do *Ballroom*.

## 2. EXPOSIÇÃO DO TEMA

Não é possível situar cronologicamente um momento exato em que a Cultura *Ballroom* iniciou, ela parte de várias interações, é “uma trajetória de desdobramentos de práticas de socialização e performance que se confunde com as dinâmicas LGBTs e, em alguns aspectos, da comunidade negra e imigrante do subúrbio da cidade de Nova York” (SANTOS, 2018, p.14). É, antes de tudo, um movimento que inicia-se como resistência, é a luta contra os padrões sociais e o preconceito. Suas práticas se conservam até os dias de hoje, assim como, infelizmente, a opressão aos grupos minoritários.

De acordo com Lawrence (2013), a trajetória da Cultura *Ballroom* inicia-se a partir da metade do século XIX, com os bailes de máscaras. Em 1869, o *Hamilton Lodge Ball*, no Harlem, bairro de Nova Iorque, sediava o primeiro baile *queer* de máscaras, evento que se tornaria frequente. Os bailes logo ganharam notoriedade e sucesso, sendo noticiados nos jornais da época, como o exibido no Anexo A, de 1886, se referindo ao *Hamilton Lodge Ball* sobre o fato de “o pavilhão teve seu quarto baile de máscaras e, no que diz respeito ao sucesso, já era o esperado por conta da venda antecipada de ingressos”<sup>1</sup>.

Outra personagem importante é *The Queen*, ou Willian Dorse Swann, ex-escravizado, foi a primeira *Drag Queen* e o primeiro ativista LGBTQIA+ dos Estados Unidos. Swann liderava um grupo de ex-escravizados e *Drag Queens* rebeldes, conhecidos como *House of Swann*. Esses participantes não podiam reunir-se em espaços públicos, então a *House* torna-se esse espaço de encontro seguro. Em uma batida policial ao baile *Swann*, em 12 de abril de 1888, *The Queen* sai em defesa daqueles que estavam presentes, se posicionando contra a força policial.

Ao fim da década de 1920, os bailes de máscara estavam enraizados na cultura nova-iorquina, principalmente no Harlem, onde os bailes reuniam até seis mil pessoas. Era “o mais estranho e o mais vistoso espetáculo do Harlem nos anos 1920 [...], eram espetáculos de cor”, podendo ser notada a presença de “celebridades brancas ilustres [...] O Harlem estava em voga, o negro estava em voga”<sup>2</sup> (HUGHES apud LAWRENCE, 2013, *tradução própria*).

Uma vez ao ano acontecia o evento ‘parada das fadas’, onde participantes *drag queens* desfilavam pelo auditório em uma competição de trajes. Durante a noite se desenrolava a dança,

---

<sup>1</sup> This lodge has given its forth masquerade and so far as success is concerned it was a foregone conclusion known by the sale of the tickets.

<sup>2</sup> Strangest and gaudiest of all Harlem’s spectacles in the 1920’s [...] spectacles of colour [...] distinguished white celebrities [...] Harlem was in vogue, the negro was in vogue.

por casais performando como heterossexuais normativos, sendo “homens (incluindo lésbicas vestidas como homens ou homens gays masculinos) acompanhados de mulheres (homens vestidos como mulher ou mulheres heterossexuais)”<sup>3</sup> (LAWRENCE, 2013, *tradução própria*).

É importante destacar que esses eventos se configuravam como atentados ao pudor, por conta das “políticas de ‘higienização’ social, onde práticas consideradas homossexuais deveriam ser combatidas.” (SANTOS, 2018, p.15). Até os anos 1980 a sodomia - prática de sexo oral e anal - era considerada crime no estado de Nova Iorque. Dessa forma, aqueles que frequentavam os bailes *queer* da época estavam infringindo a lei, podendo ser condenados a até seis meses na prisão ou uma multa de 50 dólares. Apesar da ilegalidade, isso não impedia a comunidade de promover seus bailes. Em uma inspeção policial, os investigadores puderam notar que “quase meia-noite e meia visitamos o local e encontramos aproximadamente cinco mil pessoas, negros e brancos, homens vestidos de mulher e vice-versa”<sup>4</sup> (LAWRENCE, 2013, *tradução própria*). Mesmo com a repreensão das autoridades, os bailes ganhavam força e cada vez mais pessoas passaram a frequentá-los. Em 1953 mais de três mil competidores e espectadores se reuniram para “assistir homens que gostam de se vestir como mulheres desfilarem na frente de juízes, nos desfiles mais incomuns do mundo”<sup>5</sup> (EBONY apud LAWRENCE, 2013, *tradução própria*).

A partir da década de 1960 é que a Cultura *Ballroom* começou a tomar a forma que conhecemos atualmente. O principal fator que motivou o desenvolvimento da cultura foram os embates raciais vivenciados nos bailes. A presença de negros e brancos era notável, mas “os participantes negros que quisessem uma chance real de ganhar em alguma das categorias, deveriam “branquear” sua aparência e, mesmo assim, raramente conseguiam levar o prêmio da noite” (SANTOS, 2018, p.16).

A desigualdade das participantes pode ser notada no documentário *The Queen* (GROOVE PRESS, 1968). Ao final do filme, que retrata uma das competições de *drag queens*, uma das participantes do concurso, Crystal LaBeija, negra, se recusa a aceitar a derrota para uma participante branca, acusando os jurados de favorecerem a outra participante.

---

<sup>3</sup> With men (including lesbians dressed as men and gay men who favoured butch style) accompanying women (or men dressed as women, as well as straight femmes).

<sup>4</sup> About 12.30am we visited this place and found approximately 5,000 people, coloured and white, men attired in women’s clothes, and vice versa.

<sup>5</sup> To watch the men who like to dress in women’s clothing parade before judges in the world’s most unusual fashion shows

A partir desse momento se iniciavam “bailes organizados pelos e para os próprios participantes negros, o que em um processo gradual de transformações e novas práticas, tornou-se a cultura dos *Ballrooms*” (SANTOS, 2018, p.16).

De acordo com Lawrence (2013), a primeira *house* foi concebida em 1972, a partir das *drag queens* Lottie e Crystal LaBeija. A parceria iniciou-se quando Lottie decidiu criar sua festa, convidando Crystal, um ícone dos concursos de beleza, que concordou participar, desde que ela fosse o destaque. Lottie refez o acordo, propondo que criassem um grupo e o nomeassem de *House of LaBeija*, sendo Crystal a *mother* (mãe). Assim o evento foi batizado “Crystal & Lottie LaBeija apresentam o primeiro baile da *House of Labeija*”<sup>6</sup> (LAWRENCE, 2013, *tradução própria*).

Os bailes começaram como desfiles de moda e beleza e, por conta disso, a maioria das *houses* possuem nomes de marcas de alta costura, como House of Balmain, House of Gucci, House of Balenciaga e House of St. Laurent, mas também podem ser nomeadas a partir de lemas ou símbolos aos quais a casa gostaria de ser associada.

Com o número crescente de homossexuais morando na rua a partir do fim dos anos 1970 e início dos anos 1980, muitos expulsos de casa, cenário que é possível observar ainda hoje, onde 40% dos sem-tetos nos EUA são LGBTQIA+, Segundo cálculo do Centro de Progresso Americano. As *Houses* deixaram de ser apenas um desfile de moda para se tornarem alternativas parentais, encontrando ali proteção, *status* e amor (CRUZ-MALAVÉ, 2007, p. 180).

Para Bailey (2013), as *houses* são parte essencial da Cultura *Ballroom*, constituindo-se estruturas familiares que não se baseiam biologicamente, mas sim, socialmente. Essas *Houses* são famílias alternativas comandadas por uma “*mother*” e um “*father*”. São essas figuras paternas quem guiam e aconselham os “filhos” de diversas idades, gêneros, sexualidades e raças (em sua maioria negros e latinos). É importante ressaltar que uma *House* “não significa um prédio real; mas sim representa os modos pelos quais seus membros, os quais em sua maioria vivem em localidades variadas, se enxergam e interagem uns com os outros como uma unidade familiar” (BAILEY, 2013 apud SANTOS, 2018, p.16).

A estrutura dos *Ballrooms* se baseia em três conceitos intrínsecos: “o sistema de gênero, a estrutura de parentesco (as *houses*) e os eventos de competição (os *balls*) em que uma série de performances ritualizadas são realizadas” (SANTOS, 2018, p.16).

O sistema de gênero e parentesco criam uma comunidade unida, e essa comunidade expressa essa essência nos eventos. Dessa forma, os pais da *house* recrutam, socializam e preparam seus “filhos” para competir com sucesso nas categorias que se baseiam no desenvolvimento de performar identidade sexuais e de gênero, vogue

---

<sup>6</sup> Crystal & Lottie LaBeija presents the first annual House of LaBeija Ball.



(dança) e performances teatrais, e a apresentação de moda e atributos físicos. Os participantes competem vigorosamente em nome de suas respectivas *houses* e às vezes individualmente, nesse caso chamados de “agentes livres” e “007s”. (BAILEY, 2013, p.5, *tradução própria*).

O *vogue*, ou *voguing*, é um estilo de dança que se originou dentro da Cultura *Ballroom*, a partir dos desfiles nas categorias dentro de um *ball*, esses participantes passaram a posar como modelos da revista de moda *Vogue*, seguindo o ritmo da música. A revista era tida como o padrão de beleza para a alta da sociedade da época e foi a partir dela que esses grupos marginalizados passaram a imitar suas poses em que “a postura, o olhar, a posição dos braços e dos quadris das modelos de capa das revistas que ditaram as primeiras regras do *voguing*”<sup>7</sup> (MAZZONE, PERESSINI, 2013, p.109, *tradução própria*).

O *voguing* carrega em seus movimentos a história, principalmente, de pessoas negras, latinas e trans, é a liberdade e a criação contra a opressão desses grupos, pois “o corpo escreve história e a história se inscreve no corpo, que por sua vez é uma sucessão de movimentos e gestos carregados de acontecimentos que respaldam em escalas de gênero, raça e classe social”<sup>8</sup> (BARBOSA, 2021, p.147, *tradução própria*).

Para Barbosa (2021), o *voguing* rompe com os padrões binários da dança tradicional, do papel do masculino e do feminino, no que se refere às danças clássicas, onde papéis do homem e mulher seguiam um padrão pré-definido. Para o autor, o *voguing* “é se dissociar dos cânones sociais e repensar a individuação, se recriar, se desintegrar e se fraturar na própria dança, para subverter aquela ordem anatômica imposta pelos discursos hegemônicos.”<sup>9</sup> (BARBOSA, 2021, p.151, *tradução própria*).

Will Ninja<sup>10</sup> e Archie Bvurnett foram dois dos pioneiros da dança *voguing*, inspirados nas poses de revista, artes marciais, balé, ginástica, hieróglifos egípcios e pantomima<sup>11</sup>. Essa dança não necessariamente se desenvolverá em uma coreografia, podem ser apenas poses, mas que se desenvolvem no íntimo desses indivíduos. É a expressão que indica a liberdade, desinibição e ser quem eles realmente são (Barbosa, 2021).

---

<sup>7</sup> It was the posture, the gaze, the position of the arms and that of the hips of front-cover models from the magazines that first set the rules of *voguing*.

<sup>8</sup> El cuerpo redacta la historia y la historia se inscribe en el cuerpo, que a su vez es sucesión de movimientos y gestos cargados de acontecimientos que pincelan escalas de género, raza y clases sociales.

<sup>9</sup> Voguear es dissociarse de los cánones sociales y repensar la individuação, recrearse, desintegrarse y fracturarse en la danza misma, para subvertir aquel orden anatómico impuesto por los discursos hegemónicos.

<sup>10</sup> Cofundador da *House of Ninja*.

<sup>11</sup> Representação teatral onde os atores se expressam unicamente por meio dos gestos, expressões faciais e movimentos.

Com a influência de diversos fatores sociais, midiáticos e de opressão, essa dança evoluiu, se desdobrou em diferentes vertentes e ganhou o gosto de personalidades como *Madonna*, que viu a possibilidade de inserir esse elemento em uma de suas músicas mais executadas na época, com um videoclipe pleno de coreografias até hoje imitadas, contudo sem nunca referenciar com propriedade o arcabouço da Cultura *Ballroom*. Apesar de adquirir visibilidade mundial, foi apenas incorporado como se fosse uma coreografia e não algo pertencente a uma manifestação cultural histórica – um tipo de apropriação para ganhar dinheiro.

Mesmo com o avanço de políticas públicas que envolvem as questões de gênero e de raça, somada a celebração dessas performances em programas de televisão, essas populações continuam e continuam ainda hoje sofrendo com o preconceito, a discriminação e marginalização social. Por conta disso, é dentro desses espaços que esses participantes encontram a oportunidade de se expressar por estarem entre iguais, por se sentirem acolhidos, sem o julgamento social. O julgamento ao qual se submetem é para, de certa forma, legitimar sua performance, sua existência, sua importância.

Ao trazer as lentes da Cultura *Ballroom* para o Brasil, podemos perceber momentos diferentes em que ela se insere e também as diferentes formas que ela se desenvolve, em especial ao fazermos o recorte de regional. É possível observar a união entre a cultura *Ballroom* do Norte e Nordeste, união fruto do desejo da subversão do eixo Sul-Sudeste, respeitando seu tempo, sua cultura e suas regionalidades; sem deixar de dialogar com o resto do país.

Podemos traçar três momentos principais nas terras tupiniquins, o primeiro, que remonta Balzer e sua análise da cena na comunidade LGBTQIA+ carioca da década de 1990, com a presença performática de *drag queens* de Nova Iorque, Balzer (2005, p.120) fala sobre *drag queens* no Rio de Janeiro de 1994 que já performavam, sendo o *voguing* muito popular na época. O segundo momento é a presença do *voguing* e da Cultura *Ballroom* a partir de vídeos, dos primórdios das redes sociais e de páginas de enciclopédia ao longo dos anos 2000. O terceiro momento, na década de 2010, podemos notar certa consolidação dessa cultura por meio da criação de *houses* brasileiras, denotando uma maior popularização da cultura, com a possibilidade de intercâmbio de informações entre outras *houses* e o desejo de incorporar (e antropofagizar) em definitivo essa cultura para terras brasileiras.

O segundo e terceiro momentos se conversam mais intimamente. Durante a década de 1990 temos poucos registros sobre o desenvolvimento da Cultura *Ballroom* no Brasil, assim como seus participantes, que se limitavam à *drag queens* que faziam sucesso na época.

Entendendo todos esses processos, conseguimos refletir sobre dificuldades, superações e regionalidades que essa cultura encontrou ao ser importada no país.

### 3. REFERENCIAL TEÓRICO

As pesquisas no meio acadêmico sobre a Cultura *Ballroom* ainda são relativamente recentes e com poucas inserções no cenário nacional. Temos alguns referenciais importantes para a cultura, que registram sua história, mas que se encontram em outras linguagens, principalmente em inglês. Ao fazer uma pesquisa rápida por dissertações e teses pelo termo “*ballroom*” na plataforma Capes, apenas um trabalho foi encontrado com a temática correspondente.

Para desenvolver o tema, é necessário situar o leitor em um contexto histórico da cultura *Ballroom*, para isto dois autores se mostram fundamentais com suas pesquisas: Bailey (2013) e Lawrence (2013), somado a própria vivência dessa cultura, a partir de relatos do livro de Cruz-Malavé (2007). Três documentários fazem parte da construção histórica e que auxiliam na compreensão do tema: *Paris is Burning* (1990), *The Queen* (1969) e *How do I Look* (2006).

Para entender como a Cultura *Ballroom* chegou ao Brasil e a forma como ela se constituiu no país, o pesquisador Santos (2018) possui uma dissertação sobre o tema, atuando não somente em um referencial bibliográfico para o projeto, mas também uma excelente fonte testemunhal. A dissertação de Corrêa (2017), aborda a representação dessas identidades minoritárias, buscando entender a importância de sua representação. No artigo publicado por Balzer (2005), é retratado um pouco da história de *drag queens*, envolvendo a cultura *Ballroom* no Brasil na década de 1990.

No que diz respeito a expressão corporal que é atribuído ao estilo de dança *voguing*, os autores Berte (2014) e Sá e Paulo (2019) tratam da questão imagética quanto ao estilo, em especial Sá e Paulo, que trazem uma abordagem de elementos culturais brasileiros que são introduzidos no *voguing*, estilo de dança originalmente norte americano. Mazzone e Peressini (2013) e Barbosa (2021) trazem a questão histórica da questão de gênero e raça entrelaçando a dança.

Uma peça fundamental para o projeto é o Will, professor de dança e *mother* da Casa das Feiticeiras. Atuou como ponte para acesso aos participantes da Casa e possui uma extensa bagagem sobre a Cultura *Ballroom*, domina a origem das performances, em especial o *voguing*. É ele também um dos fundadores da *house*, dessa forma é possível compreender como ela surgiu na cidade. As outras fontes testemunhais da Casa das Feiticeiras dizem respeito ao *father*

e aos filhos da *house*, buscando entender como que se relacionam, qual a importância desse relacionamento e de que forma se expressam.

### 3.1 ESCOLHA DO FORMATO

Por conta da pandemia, ao avaliar os formatos disponíveis para a criação da reportagem, optou-se pela escolha de uma grande reportagem, utilizando de recursos multimídia, oferecendo a possibilidade de se dialogar com os diferentes tipos do fazer jornalístico, na linguagem multimídia “aparecem formatos tão diversos como entrevistas, depoimentos, documentários, todos eles, classificáveis, segundo as teorias canônicas do jornalismo, como gêneros” (LONGHI, 2010, p.152).

O desenvolvimento do *site* será realizado pelo próprio aluno, que possui como bagagem o ensino técnico em informática, que traz mais familiaridade na construção de páginas da *web*.

Para a construção do texto utiliza-se toda a bagagem do curso, em especial os autores Kotscho (1986), Sodré e Ferrari (1986) e Traquina (2012), mesmo que fora do meio tradicional, o texto ainda mantém as características que permeiam a grande reportagem. “O ambiente online leva o jornalismo para um outro patamar, mas os princípios fundamentais continuam essenciais”. O texto estará inserido em um projeto gráfico desenvolvido de forma *online*, com o objetivo de criar um ambiente imersivo e atrativo para quem o lê, tomando como base referenciais dos autores Baccin (2017), Farina (2006), Lupton (2006), Siantro e Watrall (2009), Silva (1985) e Zemel (2012). Tem como público jovens-adultos, de ambos os sexos, de média e baixa rendas, com interesse na história cultural LGBTQIA+ e nas diferentes formas de expressão corporal e performática.

O texto será majoritariamente utilizado, em especial, na construção do contexto histórico. Imagens, vídeos e infográficos auxiliarão na compreensão da forma como esses grupos se expressam e no momento de entrevistas que mereçam destaque. Recursos de áudio poderão ser utilizados em momentos para contextualizar o leitor quanto ao ambiente.

Ao remeter aspectos históricos e que envolvem todo o projeto gráfico, o teor multimídia da reportagem se mostra importante, ao inserir tanto elementos que remetem a criação dessa cultura como novas possibilidades de visualização de um mesmo dado, indo ao encontro da definição de um especial multimídia: “Grande reportagem constituída por formatos de linguagem multimídia convergentes, integrando gêneros como a entrevista, o documentário, a infografia, a opinião, a crítica, a pesquisa, dentre outros, num único pacote de informação, interativo e multilinear” (LONGHI, 2010, p.153).

Construindo um ambiente que possibilita inserir diferentes formatos, temos a possibilidade de utilizar elementos próprios que os participantes da reportagem disponibilizarem, quebrando com a monotonia de utilizar somente os vídeos e áudios provenientes de videochamadas. A produção multimídia possibilita explorar novos tipos de narrativa em uma mesma reportagem, como explica Berning (2014, p.4): “As propriedades específicas do ciberespaço, que são a hipertextualidade, multimidialidade e interatividade, não apenas permitem novas possibilidades narrativas, mas também ofertam novos meios melhorados de imersão para o usuário”.

#### 4. DESCRIÇÃO DA REPORTAGEM

O presente Trabalho de Conclusão de Curso consiste em uma grande reportagem multimídia, disponível no endereço *web* [letshaveakiki.site](http://letshaveakiki.site). O tema gira em torno da Cultura *Ballroom*, dos fatores que contribuíram para a sua criação, que envolvem questões de opressão racial, gênero, sexualidade e econômicos. Aborda os aspectos que surgiram dentro dessa cultura, as estruturas familiares, os bailes e as expressões performáticas.

Para além da descrição de como se forma a cena original, o trabalho busca entender como essa cena se popularizou, como se desenvolveu no país, as questões que envolvem territorialidade na cena nacional e a formação da primeira casa do sul do Brasil, a Casa das Feiticeiras.

A ordem da reportagem inicia-se no micro, entendendo um pouco do contexto social para pessoas LGBTQIA+ em Florianópolis, a história de como surgiu a House of Sorceress, já convertida para Casa das Feiticeiras, utilizando relatos de seus participantes. Parte-se então para uma cena mais macro, fazendo um resgate histórico de como a Cultura *Ballroom* surgiu, as interações sociais, de gênero e raciais que travaram esse embate na criação da cultura. Por fim, volta-se ao micro, mas em um panorama nacional, entendendo como a Cultura *Ballroom* chega ao Brasil, em relatos com os pioneiros da cena nacional, buscando entender os processos de formação que os envolvem, destacando também as questões regionais de todos esses processos.

## 5. DESCRIÇÃO DOS PROCESSOS DE PRODUÇÃO

### 5.1 DEFINIÇÃO DE PAUTA E PLANEJAMENTO

Desde o início de 2020 comecei a fazer aulas de *voguing*, mas ainda não conhecia toda a história por trás da dança nesse primeiro momento. No segundo semestre letivo de 2020, que ocorreu no início de 2021 por conta da pandemia, durante a definição da proposta de tema na disciplina de Planejamento de TCC, foi quando percebi que não faria sentido falar somente sobre o *voguing* sem contar todo o processo que fez com que a dança surgisse.

Tomando ciência da existência da *House of Sorceress*, a pauta se encaminhou nesse sentido, mas seria importante situar os processos que essa cultura passou em sua constituição e como foi esse processo também no Brasil, visto que essas informações ficam separadas em diversos materiais, o trabalho surge também como uma oportunidade de sintetizar esses diversos acontecimentos em uma única obra.

Com o auxílio do orientador, foram escolhidos os caminhos a serem seguidos, assim como o planejamento da reportagem, a ordem que ela deveria seguir, sendo guiado também nos aspectos que envolvem o projeto gráfico.

### 5.2 APURAÇÃO E ENTREVISTAS

Como tema já definido, foi montado um cronograma de entrevistas para ser seguido. Para ter contato com as fontes, foram utilizadas as redes sociais como o *Instagram* e o *Whatsapp*, além de contatos por e-mail para aquelas pessoas cujos trabalhos acadêmicos se relacionavam com o tema.

As entrevistas, em sua maior parte, foram realizadas pela plataforma *Zoom*, que conta com a opção de gravar a entrevista, facilitando o registro para fins acadêmicos. Em média, as entrevistas duravam de 30 a 40 minutos, buscando fazer um panorama da vida dessa pessoa, entender como conheceu a Cultura *Ballroom* e de que maneira essa cultura se relaciona, no modo de viver, se expressar e comunicar. Quanto às entrevistas que envolvem as pessoas relacionadas ao meio acadêmico, foi buscando entender um pouco mais da cultura, desde sua origem até a atualidade.

Foram entrevistadas 17 pessoas para esse trabalho, sendo que todos os relatos foram muito importantes para a constituição da reportagem. Inclusive, a partir de certo momento, foi possível ver como essas diferentes pessoas se relacionavam, por mais que seja um cultura

espalhada nacionalmente, podemos perceber que os membros que a compõem ainda são muito unidos, havendo facilmente essa transmissão de conhecimento. Estão presentes na reportagem:

1. Alexandre Matos, ou All Feiticeira, natural de São Ludgero, mas se mudou por conta de familiares e veio para Florianópolis com 15 anos. Conheceu as bases do vogue em 2014 com o Ednei, primeiro *father* da House of Sorceress, mas foi em 2020 que passou a integrar a House;
2. Andreia Cassettari, ou Deca Feiticeira, 28 anos, artista, natural e residente de Criciúma. Conheceu Ednei em uma festa, onde tiveram a oportunidade de conversar sobre o *voguing*. Ela já conhecia a dança, mas não sabia da existência da *house* em Florianópolis. Passou a frequentar os treinos e mesmo com a distância física, fazia o possível para se manter presente dentro do grupo, sendo chamada para integrar a Casa das Feiticeiras. A *house* foi um ambiente muito importante, ela passou seu processo de transição, contando com o apoio dos membros;
3. Diogo Vaz Franco, 34 anos, artista, iniciou sua caminhada no *voguing* junto da Casa das Feiticeiras, mas ao longo do tempo optou por se desligar, estando atualmente sem casa na cena *kiki*. Ele domina o estilo *old way* e é uma referência nacional nessa modalidade do *Vogue*;
4. Edson Vogue Guerreira, *father* da *House of Guerreiras*. É formado em dança pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), trabalha com frevo, *voguing*, *stiletto* e *frevoque*. Foi um dos pioneiros na cena brasileira do *Vogue* e Cultura *Ballroom*, insere elementos do frevo na dança do *voguing* e estudou o desenvolvimento dessa dança dentro da cultura *Ballroom*;
5. Everton Catarina, ou Ever Feiticeira, 33 anos, natural de Florianópolis, formado em Jornalismo pelo Centro Universitário Estácio de Sá em 2021 e no bacharelado de Química pelo Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) em 2015. Conheceu o *Vogue* e a Casa das Feiticeiras pelo Ednei e desde 2020 faz parte como membro da *house*;
6. Fênix Negra Zion, 32 anos, natural de Alagoas, graduado em Dança e técnica em Produção de Moda. Atualmente trabalha como produtor de moda e instrutor de passarela na Agência de Negrum Models em Maceió, Alagoas. Conheceu o *Vogue* em 2013, por meio de um curso com Fran Manson, em 2016 conheceu a cena *Ballroom* do Rio de Janeiro e em 2017, morando em São Paulo, entra para a *House of Zion*, capítulo Brasil, na cena *kiki* se torna madrinha da Bará Onã. Fênix é importante para entender as relações de regionalidade das cenas Norte e Nordeste do Brasil;



7. Francina Manson do Nascimento, ou Fran Manson, de Bauru, São Paulo, 34 anos, trabalha como Professora de Dança dentro do Teatro Municipal de Bauru, onde dá aula de danças urbanas e *jazz funk*, além de atuar em uma academia de dança. Foi uma das primeiras a pesquisar os aspectos da dança *voguing* no Brasil, desenvolvendo a dança desde o *wacking* até o aperfeiçoamento do *voguing*;
8. Henrique Cintra Santos, possui mestrado em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e atualmente é doutorando em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Possui em sua carreira acadêmica um trabalho sobre a transnacionalização da Cultura *Ballroom*, é importante para entender como essa cultura é importada para o Brasil e os processos que sofreu ao longo dos anos;
9. Luis Eduardo Silveira, ou Izhy Feiticeira, 27 anos, natural de Porto Alegre, mas já mora em Florianópolis há sete anos. Conheceu o Vogue e a *house* através do Ednei. Passou a ocupar o papel de *father* na *house* em 2021;
10. Iara Makayla da Silva Sabino, 21 anos, nasceu e mora no Rio de Janeiro, trabalha como artista autônoma, é bailarina, coreógrafa, bailarina da Mc Rebecca, Anitta, e dá aula em algumas escolas de dança no Rio de Janeiro. Teve contato com o *voguing* em 2016 e a dança e a Cultura *Ballroom* passaram a ter um papel de se encontrar como mulher, como preta, foi o início da sua transição;
11. Manuela Moreira, ou Manu Feiticeira, natural de Florianópolis, cursa Artes Cênicas na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Conheceu a Casa das Feiticeiras por meio da *mother* Will, e a partir de 2018 passou a frequentar os espaços de treino da *house*;
12. Marcos Aurélio da Silva, 45 anos, natural de Florianópolis, professor da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Fez comunicação social com habilitação em jornalismo entre 1993 e 1997 na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Fez mestrado e doutorado em antropologia e cultura LGBTQIA+. É um personagem importante, pois estuda os espaços e territorialidades da população LGBTQIA+ em Florianópolis, auxilia na compreensão de como esses grupos criam esses espaços;
13. Paula Zaidan, 32 anos, formada em Psicologia. É uma das pioneiras da cena *Ballroom* no Brasil, junto do trio *Lipstick*. Ela teve a oportunidade de viajar até Nova Iorque para poder estudar mais o Vogue e a Cultura *Ballroom*. É responsável pelo *Vogue Fever*, evento internacional que traz pessoas de fora para aprofundar mais nessa cultura e fazer o intercâmbio de informações e vivências com o Brasil;

14. Puma Camillê, capoeirista, natural de Campinas, São Paulo, mas atualmente vive na Suécia. Ele considera a capoeira e a Cultura *Ballroom* lugares de acesso, com toda a sua bagagem, passou a inserir elementos do *voguing* na capoeira, quebrando com alguns estigmas que envolvem as duas modalidades;
15. Roberto Dutra, formado em assistência social em 2009 pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas), mas atualmente reside na Paraíba. Ele possui um trabalho sobre a Casa Baixa Costura, uma *house* inserida da Cultura *Ballroom*, mas que teve seu processo de formação diferente dos que vemos no eixo sul-sudeste;
16. Willian Mario, ou Will Feiticeira, 27 anos, natural de Erechim, Rio Grande do Sul, se mudou para Florianópolis em 2014 para estudar Artes Cênicas na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Ele é a *mother* da Casa das Feiticeiras desde a sua fundação em 2018, conhecia o *Vogue* desde 2013, mas a consciência do que era a Cultura *Ballroom* só veio mais tarde, em 2017, trocando conhecimento e experiências junto com Ednei;
17. Zara Dobura, Zara Feiticeira, 24 anos, travesti multiartista, formada pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) em Artes Cênicas e atualmente mestranda em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo (USP). Conheceu o *Vogue* e a Cultura *Ballroom* por meio do Will, fazendo parte da cena em Florianópolis desde seu início.

Para montar o quebra-cabeças histórico que envolve a Cultura *Ballroom* foram utilizados livros que contam um pouco sobre a história dessa cultura, documentários, apoio por parte das entrevistas e dados que se relacionam com a Cultura *Ballroom*, mas que se encontravam de forma esparsa por meio de artigos de revistas ou de reportagens.

Os relatos dos entrevistados foram muito importantes, pois era possível que essa cena se comunicasse muito bem entre os participantes, direta ou indiretamente. Da mesma forma que era possível encontrar informações por meio das entrevistas que complementam umas às outras.

Houveram também tentativas de contato com outros pioneiros e membros de *Houses*, mas não puderam ser realizadas.

### 5.3 REDAÇÃO

A redação teve início em agosto de 2021, finalizando em setembro do mesmo ano. No início optou-se dividir a redação em 5 partes: O histórico da cultura *Ballroom* (1), O surgimento das *Balls* (2), O surgimento do *Vogue* (3), A Cultura *Ballroom* no Brasil (4), A Casa das

Feiticeiras (5). Após a finalização de toda a redação, foi escolhida a melhor ordem para a apresentação desta reportagem.

Por fim, a escolha que se deu foi começar pela formação da Casa das Feiticeiras, partindo então para o contexto histórico, desenvolvendo todos os elementos, e finalizando com a presença da Ballroom no Brasil. Os relatos dos participantes da *House* atuam como uma forma de contextualizar todo o contexto histórico dessa cultura, reforçando a sua importância até a atualidade.

#### 5.4 EDIÇÃO

Para esta reportagem optou-se por criar um site no formato *longform*, sendo um formato adequado para explorar novas possibilidades dentro da grande reportagem.

O jornalismo longform vai muito além do texto longo. A abundância do texto verbal sinaliza um resgate da qualidade, apuração e contextualização já conhecidos do jornalismo impresso, especialmente consagrados pela reportagem. [...] A grande reportagem multimídia, neste sentido, tem sido marcada, dentre outras características, pelo jornalismo longform. (LONGHI, WINQUES, 2015, p.118)

Na página inicial temos um guia com instruções para o usuário, para poder situar melhor quanto às possibilidades de interatividade que o site oferece. Logo em seguida temos o título da reportagem, seguido da linha fina. Ao decorrer do texto, temos as retrancas, olho, imagens, infográficos, áudios e vídeos, alguns deles explorando a interatividade desse material com o usuário.

Um dos grandes empecilhos foi a presença constante de termos em inglês, que podem afastar alguns leitores, por conta disso escolheu-se usar recursos de hipertextualidade para fornecer o significado. A hipertextualidade também foi um recurso utilizado para levar o usuário a outros *links* que fazem referência ao abordado no texto.

Escolheu-se junto do orientador trabalhar somente com duas famílias de fontes, uma serifada, que remonta à revista de moda Vogue, utilizada no título, olho e em alguns aspectos textuais para maior destaque. Escolheu-se uma fonte sem serifa para a construção do corpo de texto, linha fina e retranca, facilitando a leitura.

## 6. RECURSOS

Para a realização deste trabalho foram utilizados *notebook* e celular próprios do autor, foram priorizadas alternativas gratuitas na realização desse projeto, além de optar por alternativas com salvamento na nuvem, por manter a integridade de todos os materiais.

Todos os processos foram realizados durante a pandemia do novo coronavírus, por esse motivo, todos os gastos envolvendo transporte, hospedagem e equipamentos para a realização dessas entrevistas externas acabaram não existindo. As entrevistas foram realizadas utilizando-se do programa *Zoom*, que possui um modo de gravar nativo do *software*, sem a necessidade de equipamento externo. Todos os materiais visuais que compõem a reportagem são arquivos pessoais, cedidos pelos entrevistados para a ilustração da reportagem, ou arquivos históricos, sendo devidamente creditados.

**Tabela 1 - Equipamentos**

Item	Descrição	Quantidade x Valor	Valor Final
Notebook	Captação de entrevista, edição do material	1 x R\$2.000,00	R\$2.000,00
Celular	Captações de entrevistas e áudio	1 x R\$3.200,00	R\$3.200,00
Cartão de Memória 32 Gb	Armazenamento	1 x R\$80,00	R\$80,00
<b>TOTAL</b>			R\$5.280,00

**Tabela 2 - Acervo e Obras**

Item	Descrição	Quantidade x Valor	Valor Final
Livro	Devassos no Paraíso	1 x R\$50,00	R\$50,00
Livro	História do Movimento LGBT no Brasil	1 x R\$83,00	R\$83,00
Livro	Butch Queens up in Pumps	1 x R\$178,00	R\$178,00
<b>TOTAL</b>			R\$311,00

**Tabela 3 - Serviços**

<b>Item</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quantidade x Valor</b>	<b>Valor Final</b>
Edição de Vídeos	Edição para fins ilustrativos dos vídeos que compõem a reportagem, realizada pelo próprio autor	3 x R\$389,28	R\$1.167,84
Edição de Áudio	Edição para inserção de elementos sonoros na reportagem, realizada pelo próprio autor	4 x R\$194,64	R\$778,56
Criação do Web Site	Criação e montagem do site, realizada pelo próprio autor	1 x R\$2.500	R\$2.500
Hospedagem	Hospedagem do website na internet	12 x R\$11,00	R\$132,00 (anual)
Domínio	O endereço do site	1 x R\$40,00	R\$40,00 (anual)
Redação	Redação da reportagem, edição, apuração e entrevistas	52 x R\$181,66	R\$9.446,32
<b>TOTAL DA ESTIMATIVA DE INVESTIMENTOS PARA A REALIZAÇÃO DESTE TRABALHO</b>			<b>R\$14.064,72</b>

## 7. DIFICULDADES E APRENDIZADOS

A maior dificuldade que o trabalho encontrou foi a pandemia do Sars-Cov-2. No início do ano havia a expectativa de criação de uma telereportagem, explorando toda a potencialidade das expressões por meio do vídeo e entrevistas. Entretanto, por conta do ambiente de isolamento criado, visando o cuidado da saúde de todos, precisou ser alterado, onde o melhor formato adequado, que viria suprir a necessidade de explorar os vídeos e imagens foi a reportagem multimídia.

Um fator que dificultou a realização do trabalho foi o conflito de agendas dos entrevistados com do autor, sendo necessário conciliar faculdade e trabalho, além dos compromissos pessoais de cada um dos entrevistados. De forma geral as entrevistas foram bem proveitosas, a questão do *online* também permitiu a conexão de pessoas de diferentes locais do Brasil, sem a necessidade do deslocamento. Mas estar realizando as entrevistas *online* afasta um pouco o entrevistador do entrevistado, pois nos reduzimos a caixa que vemos pelo monitor, não podemos ter a noção do espaço em que esse indivíduo está inserido, assim como seus gestos e expressões como um todo.

Quanto aos materiais que ilustram a reportagem, foi necessário recorrer aos entrevistados para que eles disponibilizassem fotos e vídeos, uma vez que não seria possível fazer esses registros de forma remota. Foi realizada a escolha de não utilizar dos vídeos provenientes das entrevistas, uma vez que os entrevistados iriam fornecer esse material, o que foi escolhido usar foram somente os áudios.

No que diz respeito ao escopo do trabalho, também foi um espaço que houve dificuldades. Ao falar da Cultura *Ballroom*, são inúmeros aspectos que envolvem a sua criação, e seu aprofundamento poderá gerar diversos debates, dessa forma, algumas discussões não foram abordadas, mesmo que relacionadas ao tema, para não se tornar um texto cansativo e confuso para o leitor. Foi feito um breve resgate para situar o contexto em que se deu o nascimento dessa cultura.

Ao longo de todo o processo de produção da reportagem, foram inúmeras as oportunidades de aprendizado que surgiram e novos caminhos, que eram até então desconhecidos, mas que enriqueceram para a produção de conhecimento. Por fim, é possível concluir que conceber um trabalho no âmbito na pandemia que envolve tantas temáticas diferentes é possível, ainda tornando esse conteúdo atraente para o leitor.

## REFERÊNCIAS

BACCIN, Alciane. **A narrativa longform em reportagens hipermídia**. Estudos de Jornalismo e Mídia, v. 14, n. 1, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2017v14n1p89/35056>>. Acesso em: 22 abr. 2021.

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

BALZER, Carsten. The Great Drag Queen Hype: Thoughts on cultural globalisation and autochthony. **Paideuma: Mitteilungen zur Kulturkunde**, Frankfurt, Alemanha, v. 51, p. 111-131, 2005.

BARBOSA, Lucelina Nunes. Voguing, un grito retorcido contra la opresión. Soy todo y nada, sobre la danza de cuerpos desviantes. **Estudios Artísticos: revista de investigación creadora**, v. 7, n. 10, p. 144-161, jan./jun. 2021.

BERNING, Nora. **Narrative Journalism in the Age of the Internet: New Ways to Create Authenticity in Online Literary Reportages**. 3. ed. Universidade de Münster, Alemanha: Textpraxis, 2. sem 2011. Disponível em: <http://www.uni-muenster.de/textpraxis/en/nora-berning-narrative-journalism-in-the-age-of-the-internet>. Acesso em: 17 jan. 2022.

BERTE, Odailso. VOGUE: dança a partir de relações corpo - imagem. **Dança**, Salvador, v. 3, n. 2 p. 69-80, jul/dez. 2014.

CORRÊA, Ademir Silveira. **CINEMA QUEERITÉ: Gêneros e Identidades Minoritárias no Documentário Paris is Burning**. 111 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017.

CRUZ-MALAVÉ, Arnaldo. **Queer latino testimonio, Keith Haring and Juanito Xtravaganza**. New York: Palgrave McMillan, 2007.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5ª ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

HOW DO I LOOK. Direção: Wolfgang Busch. Estados Unidos da América: Art From the Heart Films, 2006.

KOTSCHO, Ricardo. **A prática da reportagem**, São Paulo: Ática, 1986.

LAWRENCE, Tim. **Voguing and the House Ballroom Scene of New York City 1989-92 (Soul Jazz)**. Tim Lawrence. [S.l.] julho 2013. Disponível em <<http://www.timlawrence.info/articles2/2013/7/2/voguing-and-the-house-ballroom-scene-of-new-york-city-1989-92-soul-jazz>> Acesso em 17 abr. 2021.

LONGHI, Raquel Ritter. **Os nomes das coisas**: em busca do especial multimídia. Estudos em Comunicação, v. 2, n. 7, p. 149-161, 2010. Disponível em: <http://ec.ubi.pt/ec/07/vol2/longhi.pdf>

LONGHI, Raquel Ritter; WINQUES, Kérlei. **O Lugar do Longform no Jornalismo Online**: Qualidade versus quantidade e algumas considerações sobre o consumo. Brazilian Journalism Research, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 110-127, 2015.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MAZZONE, Gabriella Birardi; PERESSINI, Gioele. Voguing: examples of performance through art, gender and identity. **Mantichora**, Itália, n.3, p. 108-124, dez. 2013.

MERISALO, Maria Lassila. Story First: Publishing Narrative Long-Form Journalism in Digital Environments. Journal of Magazine Media, University of Nebraska Press, v. 15, n. 2, 2014. DOI <https://doi.org/10.1353/jmm.2014.0007>. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/773684/summary>. Acesso em: 17 jan. 2022.

PARIS IS BURNING. Direção: Jennie Livingston. Estados Unidos da América: Art Matters Inc. e Miramax, 1990.



SÁ, Simone Pereira de; PAULO, Rodolfo Viana de. Strike a pose! A mediação do videoclipe “Vogue” em performances do Carnaval carioca. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 16, n. 46, p. 376-396, mai./ago. 2019.

SANTOS, Henrique Cintra. **A transnacionalização da cultura dos *Ballroom***. 180 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem. Campinas, SP : [s.n.], 2018.

SIANTRO, Jeff; WATRALL, Ethan. **Head First Web Design**. Estados Unidos da América: O’Reilly Media, 2009.

SILVA, Rafael Souza. **Diagramação: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa**. São Paulo: Summus, 1985.

SODRÉ, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnica de reportagem – Notas sobre a Narrativa Jornalística**. 7 Ed. São Paulo: Summus, 1986.

THE QUEEN. Direção de Frank Simon. Estados Unidos da América: Groove Press, 1968.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do jornalismo – Porque as notícias são como são**. 3 Ed. Florianópolis: Insular, 2012.

ZEMEL, Tércio. **Web Design Responsivo: páginas adaptáveis para todos os dispositivos**. São Paulo: Casa do Código, 2012.

## ANEXOS

## A. FRAGMENTO DO JORNAL NEW YORK FREEMAN, DE 1886

**Hamilton Lodge Reception.**

At an early hour the masqueraders began to arrive in carriages that blocked the street for fully one and a half hours. This lodge has given its fourth masquerade and so far as success is concerned it was a foregone conclusion known by the sale of tickets. This masquerade reception, though distasteful to many Odd Fellows and their friends, was conducted in a manner that reflects credit on the committee of arrangements. Receptions given by the Odd Fellows of this city for the last thirty years have been of the very highest type. The innovation of masqueraders has caused a change in public sentiment to the high standing of the Order, and while no just reason or law is established save that of protest against masquerades, Hamilton Lodge no doubt will give one every year. Our people have not on the general principle been educated to this kind of demonstration and many condemn its class. If we are to judge Hamilton Lodge's masquerade with the masquerades given by other institutions it was a very creditable affair, as these receptions are very hard to control and very deficient to decent subjection. The costumes this year eclipsed any previous effort and many white receptions of a similar kind this season. The costume were of the widest variety. Prof. Green, in the gaudy dress of the Turk, said he was making a tour through Africa, but was surprised to find such a mixed company of natives. No doubt this masquerade is the event of the season.

New York Freeman (New York, NY) March 6, 1886

## B. DECLARAÇÃO DE AUTORIA E ORIGINALIDADE

Eu, Guilherme Tomazoni Felipe, aluno(a) regularmente matriculado(a) no Curso de Jornalismo da UFSC (JOR/CCE/UFSC), matrícula 17101598, declaro para os devidos fins que o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **Let's Have a Kiki: Vivências de integrantes no surgimento da primeira *house* de Cultura *Ballroom* no Sul do Brasil** é de MINHA AUTORIA e NÃO CONTÉM PLÁGIO.

Estou CIENTE de que em casos de trabalhos autorais em que houver suspeita de plágio será atribuída a nota 0,0 (zero) e que, adicionalmente, conforme orientação da Ouvidoria e da Pró-Reitoria de Graduação (Prograd), “em caso de suspeita ou verificação de plágio, o professor deverá notificar o Departamento no qual está lotado para as providências cabíveis”.

Autorizo a publicação do TCC no Repositório Digital da UFSC.

Florianópolis, 07 de março de 2022

---

Assinatura