

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
Centro De Ciências Sociais e Aplicadas – CCSA
Curso de Administração – CADM

**COMO OS MEMBROS DA COMUNIDADE *BALLROOM* NORDESTE
APRENDEM A SER PRODUTORES CULTURAIS ?**

VINÍCIUS MENÉZES DE OLIVEIRA

João Pessoa
Abril de 2024

VINÍCIUS MENÊZES DE OLIVEIRA

**COMO OS MEMBROS DA COMUNIDADE *BALLROOM* APRENDEM A SER
PRODUTORES CULTURAIS**

Trabalho de Curso apresentado como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Administração, pelo Centro de Ciências Sociais Aplicadas, da Universidade Federal da Paraíba / UFPB.

Professora Orientadora: Ana Carolina Kruta de Araújo Bispo

João Pessoa
Abril de 2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

O48c Oliveira, Vinícius Menêzes de.
Como os membros da Comunidade Ballroom Nordeste aprendem a ser produtores culturais? / Vinícius Menêzes de Oliveira. - João Pessoa, 2024.
44 f. : il.

Orientação: Ana Carolina Kruta de Araújo Bispo.
TCC (Graduação) - UFPB/CCSA.

1. Cultura Ballroom. 2. Produção cultural. 3. Aprendizagem experiencial. I. Bispo, Ana Carolina Kruta de Araújo. II. Título.

UFPB/CCSA

CDU 658

FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho apresentado à banca examinadora como requisito parcial para a Conclusão de Curso do Bacharelado em Administração

Aluno: Vinícius Menêzes de Oliveira

Trabalho: COMO OS MEMBROS DA COMUNIDADE *BALLROOM* NORDESTE APRENDEM A SER PRODUTORES CULTURAIS?

Área da pesquisa: Aprendizagem em administração

Data de aprovação: 23/04/2024

Banca examinadora

Ana Carolina Kruta de Araújo Bispo
Orientadora

Anielson Barbosa da Silva
Membro 1

Ana Lúcia Coelho
Membro 2

AGRADECIMENTOS

Durante a graduação eu tive que alinhar diversos pensamentos e minha conclusão saindo do curso sendo um administrador, artista e produtor cultural, é de que tudo está conectado, e aceitar a proximidade das coisas é o melhor caminho para o entendimento delas.

Agradeço a mim, que apesar de todas as muitas complicações, jamais desisti dos meus sonhos e segui fazendo as coisas no ritmo possível, apesar de parecer soberbo, acredito fortemente que todo o artista independente no Brasil deve saber se agradecer.

Ao tempo, que foi meu grande amigo e rival, que me fez ver e aprender o seu valor e saber esperar pela transformação das coisas, bem como os momentos em que nós temos que forçar as transformações.

A todos os membros da Casa da baixa costura, que me ensinaram a fazer muito com pouco, que estiveram dispostos a ser minha família em momentos muito difíceis e nos momentos mais simples e preciosos.

A Larissa e Cláudio, que foram meus guias espirituais em momentos confusos em que tentávamos descobrir juntos como ser bons adultos.

A grande mãe e fundadora da Casa da baixa costura, Dorot Baixíssima, que me ensinou a não desistir dos nossos sonhos e que devemos lutar juntos por futuros melhores.

A Jay e Carbono, por todas as gentilezas e motivações ao acompanhar a minha mente caótica e me fazer não desistir da conclusão de cada projeto.

Ao Igor, que às vezes foi meu filho e às vezes meu irmão mais velho, que do seu próprio modo peculiar, me fez acreditar que sempre haverão outros caminhos.

Às minhas mães Vera e Joana, que me ensinaram o valor do perdão, do trabalho duro e a importância de compartilhar sentimentos.

A cada performance e a consciência que elas me deram, para entender o equilíbrio delicado existente entre o valor do passado e a necessidade de deixar tudo pra trás e viver o hoje.

A professora Carol Kruta que me deu aula desde o segundo período da graduação, que acompanhou o meu crescimento, que teve uma imensa paciência na correção deste trabalho e que não deixou de me fazer acreditar que eu conseguiria concluir este artigo.

A todos, os meus mais sinceros agradecimentos e desculpas se for o caso, vocês moram no meu coração e sempre poderão contar comigo para tudo, menos para algumas coisas.

*“Acreditar foi o que me manteve viva.
Acreditar que tinha algo que valia a pena no
futuro foi o que me manteve no presente,
foi o que me manteve viva aqui”*

(Dacota Monteiro)

RESUMO

Este estudo investiga os elementos recorrentes nos processos de aprendizagem ocorridos na produção cultural na comunidade *Ballroom*, utilizando entrevistas semiestruturadas como metodologia. O roteiro abrange três dimensões: Produção, Aprendizagem e Coletividade, relacionando-as aos princípios da administração. Na dimensão de Produção, analisou-se a visão dos produtores culturais sobre o cenário de produção cultural nordestino, alinhada à descrição de seus processos de elaboração e gestão de projetos. A Aprendizagem contribui para a compreensão da aprendizagem experiencial na administração, explorando os processos de aquisição de conhecimento na comunidade *Ballroom*. A dimensão de Coletividade oferece uma perspectiva sobre dinâmicas de trabalho em equipe e comprometimento comunitário. Considerando abordagens de estratégias ao lidar com editais, leis de incentivos, patrocinadores e produção independente, fornecendo insights relevantes para a gestão de recursos e finanças. Foram realizadas entrevistas com produtores experientes e reconhecidos de diferentes estados do Nordeste, considerando uma abordagem qualitativa, as quais foram analisadas por meio da técnica de análise de conteúdo; Resultando em conclusões que apontam para a existência de conexões entre motivações relacionadas à evolução individual e comunitária juntamente a conexões entre o aprendizado prático na ballroom e as teorias estudadas. Este estudo busca ressaltar a aprendizagem no contexto da cultura *Ballroom*, oferecendo também contribuições significativas para a administração, destacando práticas eficazes de gestão cultural, inovação, aprendizagem através da experimentação prática, dinâmicas de equipe e desenvolvimento individual e coletivo.

Palavras-Chave: cultura *Ballroom*; produção cultural, aprendizagem experiencial.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	10
2.	REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
	2.1 CULTURA <i>BALLROOM</i>	12
	2.2 PRODUÇÃO CULTURAL E ELABORAÇÃO DE PROJETOS.....	15
	2.3 O APRENDIZADO NA <i>BALLROOM</i>	17
3.	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	22
4.	ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	24
	4.1 PROCESSOS DE PRODUÇÃO.....	24
	4.1.1 CRIAÇÃO E EXECUÇÃO DE PROJETOS.....	24
	4.1.2 LIDERANÇA E CONFIANÇA.....	26
	4.1.3 DESAFIOS EM PRODUIZIR PROJETOS CULTURAIS.....	27
	4.2 APRENDIZAGEM NA <i>BALLROOM</i>	28
	4.2.1 APRENDIZADO COLETIVO.....	28
	4.2.2 FACILIDADES EM APRENDER.....	29
	4.2.3 DIFICULDADES EM APRENDER.....	30
	4.2.4 A CAPACIDADE DE EDUCAR O OUTRO.....	31
	4.2.5 O APRENDIZADO POR MEIO DA EXPERIÊNCIA.....	32
	4.3 COLETIVIDADE.....	36
5.	CONCLUSÕES.....	38
6.	REFERÊNCIAS.....	41
7.	APÊNDICE A - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADO.....	44

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1 - FÉLIX PIMENTA E FÊNIX MANDACARU.....	14
IMAGEM 2 - Legendary <i>voguers</i> Derick Pendavis e Cesar Valentino (1989).....	15
IMAGEM 3- Love Ball Roseland New York May, legendary mother Pepper La Beija.....	15

LISTA DE TABELAS

ELEMENTOS ESTRUTURAIS DA CULTURA BALLROOM.....	12
ELEMENTOS DA PRODUÇÃO CULTURAL NA COMUNIDADE BALLROOM.....	16
PERFIL DOS ENTREVISTADOS.....	23

1. INTRODUÇÃO

A produção cultural é um fenômeno multifacetado que reflete as dinâmicas sociais e as identidades associadas aos modos de expressão de diferentes comunidades. Nesse contexto, a cultura *Ballroom* destaca-se como um espaço singular de produção cultural, proporcionando uma plataforma para impulsionar o potencial da expressão artística e a construção de identidades (Regnault; Lawrence, 2011). Ao adentrar no universo da cultura *Ballroom*, encontra-se um cenário onde a performance transcende os limites convencionais, desafiando normas estabelecidas e redefinindo padrões de representação, bem como de trabalho e renda, arte e cultura.

A *Ballroom* é uma comunidade internacional composta, principalmente, por pessoas negras, latinas, transsexuais e homossexuais que desenvolveram linguagens de moda, arte e performance, juntamente a estruturas de acolhimento e desenvolvimento humano. Dentro deste contexto tais indivíduos comumente atuam produzindo, mesmo que limitados pelas problemáticas e recortes sociais que os levam a ter baixos acessos ao mercado de trabalho e à educação formal (Bailey, 2011; Reid; 2022). Ao abordarmos a produção cultural dentro da cultura *Ballroom*, desvela-se os mecanismos através dos quais os indivíduos moldam e contestam as normas sociais, bem como a forma como as identidades são forjadas e celebradas por meio da performance. Assim, ao longo deste estudo, busca-se analisar a forma como os membros dela aprendem associada à produção cultural na Comunidade *Ballroom*.

Por meio deste trabalho, almeja-se estudar como os membros da comunidade aprendem a ser produtores culturais, considerando a influência das ideias de coletividade, presentes na comunidade, bem como, contribuir para um entendimento mais abrangente do papel desempenhado pela cultura *Ballroom* no panorama cultural contemporâneo, especialmente no Nordeste, destacando sua influência e significado na sociedade. Este estudo não só contribui para o enriquecimento do conhecimento sobre a cultura *Ballroom*, mas também oferece insights que podem ser aplicados em contextos mais amplos da administração, promovendo uma abordagem mais holística e culturalmente sensível na gestão de projetos e dinâmicas organizacionais ligadas aos tópicos de aprendizagem, diversidade e inclusão (Regnault; Lawrence, 2011).

Esta pesquisa é relevante para a Administração, uma vez que ao explorar a perspectiva dos produtores culturais na comunidade *Ballroom*, norteada pela teoria da aprendizagem experiencial (Kolb, 2014), a investigação pode oferecer elucidções sobre o processo prático de aprendizagem durante a criação e gestão de projetos culturais. Aspectos como planejamento, execução e avaliação de eventos e performances podem ser analisados, contribuindo para o entendimento das dinâmicas de gestão nesse contexto específico. Entender os processos de

aquisição de conhecimento dos produtores culturais na comunidade *Ballroom* pode fornecer informações relevantes sobre como as organizações e grupos sociais aprendem e se adaptam ao longo do tempo. Além disso, a abordagem da coletividade na pesquisa se conecta diretamente às dinâmicas de trabalho em equipe e colaboração, temas centrais na gestão de organizações (Silva, 2022). Analisar como os produtores culturais colaboram, coordenam esforços e gerenciam recursos em grupos pode oferecer lições para a administração eficaz de equipes em diferentes contextos.

A análise da produção cultural na comunidade *Ballroom* sob a perspectiva da administração revela não apenas a complexidade intrínseca desse cenário, mas também destaca a relevância de princípios administrativos fundamentais. A interseção entre a expressão artística única da cultura *Ballroom* e os elementos de gestão, aprendizagem, dinâmicas de equipe e administração de recursos, podem proporcionar um entendimento mais profundo das práticas culturais emergentes, principalmente no que tange às questões de raça, gênero e sexualidade (Junior, 2019). Além disso, é possível observar que a cultura *Ballroom* atua como um espaço em que pessoas marginalizadas podem recuperar sua autoestima e explorar suas potencialidades profissionais. Assim, a *Ballroom* serve como um elo para estabelecer redes de cuidado e apoio, bem como de *network* (rede de contatos para trabalhos).

Para a realização deste estudo, optou-se pela abordagem qualitativa de pesquisa, realizada por meio de entrevistas semiestruturadas, as quais proporcionaram um espaço flexível para aprofundar o entendimento da produção cultural na comunidade *Ballroom* e o processo de aprendizagem de seus membros. Foram entrevistados produtores culturais, reconhecidos como lideranças das comunidades de seus respectivos estados. O roteiro proposto visa explorar três dimensões cruciais: Produção, Aprendizagem e Coletividade. Na seção de Produção, busca-se obter insights sobre a perspectiva dos produtores culturais em relação ao cenário *Ballroom*, indagando sobre suas percepções individuais e experiências acumuladas ao longo do tempo. Em Aprendizagem, pretende-se analisar os processos de aquisição de conhecimento desses produtores, delineando as nuances do aprendizado experiencial na comunidade *Ballroom*. Adicionalmente, aborda-se o tema da Coletividade para compreender a dinâmica colaborativa. Por fim, busca-se elucidar as estratégias e desafios enfrentados pelos produtores ao lidar com estruturas de editais, leis de incentivos, patrocinadores e a produção independente, proporcionando uma visão abrangente da complexidade envolvida nesse cenário cultural pulsante.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 CULTURA *BALLROOM*

A literatura específica sobre *Ballroom* pode ser limitada, sendo esta uma comunidade historicamente constituída por pessoas de baixa renda e acesso ao ambiente acadêmico; de modo que muitas informações valiosas são obtidas por meio de documentários, entrevistas e materiais produzidos pela própria comunidade. Neste sentido, pontua-se a importância da oralidade e da vivência como defendidos por Santos (2023) e Evaristo (2022), nos quais a produção de conhecimento e a existência de saberes não acontece apenas na academia.

Antes de observar as conexões da cultura *Ballroom* com o campo da administração é pertinente fazer alguns apontamentos acerca de seu surgimento, história e impactos globais. Assim, a cultura *Ballroom*, originada nas comunidades LGBTQIA+, principalmente nas comunidades afro-americanas e latinas, é um fenômeno cultural rico e diversificado que teve suas raízes na cidade de Nova York, principalmente nos anos 1960 e 1970 (Regnault; Lawrence, 2011; Goldsby, 2013; Lodeiro; Gavaldon, 2020). Essa cultura transcende a função de entretenimento, configurando-se como um espaço de expressão artística, identidade, competição e comunidade.

Elementos estruturais da Cultura Ballroom

ELEMENTO	SIGNIFICADO ATRIBUÍDO
<i>Houses</i> (Casas)	São grupos sociais que formam uma espécie de família escolhida, proporcionando apoio, mentoria e um senso de comunidade para seus membros. Cada <i>House</i> tem um "pai" ou "mãe" que lidera e orienta os membros, ou mãe no caso de pessoas não-binárias.
<i>Balls</i> (Bailes)	Eventos onde membros das <i>Houses</i> competem em várias categorias, incluindo beleza, moda e dança. Essas competições muitas vezes incorporam elementos teatrais e de performance.
Categorias	As competições em <i>Balls</i> são organizadas em categorias específicas que podem variar, incluindo " <i>Realness</i> " (autenticidade na representação de uma identidade), " <i>Face</i> " (ênfase na beleza facial), e " <i>Runway</i> " (desfile de moda).

Expressão de Identidade	A cultura <i>Ballroom</i> oferece um espaço seguro e acolhedor para a expressão de diversas identidades de gênero e orientações sexuais. A cultura nasce em um forte contexto da intersecção entre raça e comunidade LGBTQIA+
Estilo de Moda	A moda na cultura <i>Ballroom</i> é ousada, extravagante e muitas vezes desafiadora das normas convencionais. Os participantes frequentemente criam trajes elaborados para impressionar nas competições
Comentário Social e Político	A cultura <i>Ballroom</i> não é apenas uma forma de entretenimento; ela também serve como uma plataforma para comentários sociais e políticos. Muitos elementos, incluindo categorias de competição, refletem desafios enfrentados por comunidades marginalizadas.

(Fonte: elaboração própria com base em: Bailey, 2011; Regnault; Lawrence, 2011; Goldsby, 2013; Lodeiro; Gavaldon, 2020; Zion, 2020; Reid; 2022)

A partir de alguns estudos (Junior, 2019; Silva; 2022; Ribeiro, 2023) e das observações em campo, pode-se pontuar que, no Brasil, a cena mais forte é a *kiki*, que é caracterizada por produções mais independentes e lideranças mais jovens. Neste sentido, a *Ballroom* se divide em dois tipos de cena: *kiki* e *major/mainstream*, esta última está ligada aos grandes polos internacionais e casas com nomes mais famosos, comumente ligadas a nomes de grifes ou elementos marcantes da cultura pop e do mundo da moda (ex.: *Milan, Ninja, St. Laurent, Balmain* etc.), geralmente seus bailes possuem maior investimento financeiro e a exigência nas competições costuma ser maior em contraposição ao que acontece na *kiki*. A cultura *Ballroom*, no contexto brasileiro, emerge e se concretiza em meados de 2014 e 2015, fomentada pelos pioneiros Mother Ákira Avalanx e Félix Pimenta pelo Estado de São Paulo. No Nordeste, os reconhecimentos oficiais foram para Mother Yagaga Kengaral no estado do Ceará, Edson Vogue e Mother Rany Mandacaru no Estado de Pernambuco, e Fênix Negra Mandacaru pelo Estado de Alagoas.

A produção cultural na comunidade *Ballroom*, analisada sob a perspectiva da administração, tem uma interligação intrínseca com marcadores sociais, particularmente no que diz respeito às identidades LGBTQIA+ e raça (Bailey, 2011; Reid; 2022). A cultura *Ballroom*, que tem suas raízes históricas nas comunidades LGBTQIA+, oferece um ambiente onde as pessoas se sentem incluídas e aceitas para apresentar sua expressão artística e construir identidades diversas. Quando aplica-se princípios de administração a essa produção cultural, é possível reconhecer a importância de uma gestão inclusiva, que respeite e valorize as diferentes identidades presentes nos

bastidores da produção e entre os participantes. A aprendizagem, nesse contexto, também é moldada pela necessidade de compreender e respeitar as experiências únicas das pessoas LGBTQIA+ envolvidas na cultura *Ballroom*.

No que tange às questões raciais, a cultura *Ballroom* tem raízes profundas em comunidades especialmente afro-americanas e latinas (Bailey, 2011; Reid; 2022). Ao abordar a produção cultural sob a perspectiva da administração, é crucial considerar as dinâmicas raciais presentes. A coletividade na produção pode ser analisada sob a lente da diversidade racial, destacando a importância da gestão de equipes culturalmente diversas. Além disso, a compreensão das estruturas de editais, leis de incentivo e patrocínios deve levar em conta as disparidades raciais existentes nos sistemas de apoio à produção cultural. Assim, a análise da produção cultural na cultura *Ballroom* no âmbito da administração não apenas enriquece nosso entendimento da gestão cultural, mas também destaca a interseccionalidade dessas práticas com marcadores sociais, promovendo uma abordagem mais inclusiva e consciente das complexidades ligadas às identidades LGBTQIA+ e raça.

Diante disso, o livro "*Voguing and the House Ballroom Scene of New York City 1989-92*" (Elementos do Vogue: Voguing e a Cena *Ballroom* de Nova York de 1989 a 1992, tradução nossa) (Regnault; Lawrence, 2011) é uma importante fonte documental para entender a complexidade da cultura de bailes *queer* afro-latina. Ele foi publicado por Chantal Regnault, uma fotógrafa famosa por documentar os primórdios e épocas de ouro da comunidade *Ballroom* estadunidense. Portanto, é um trabalho fotográfico que documenta a cultura *Ballroom* na cidade de Nova York durante o final dos anos 1980 e início dos anos 1990. O livro captura a estética única, as performances vibrantes e a expressão artística que caracterizam a cena *Ballroom*.

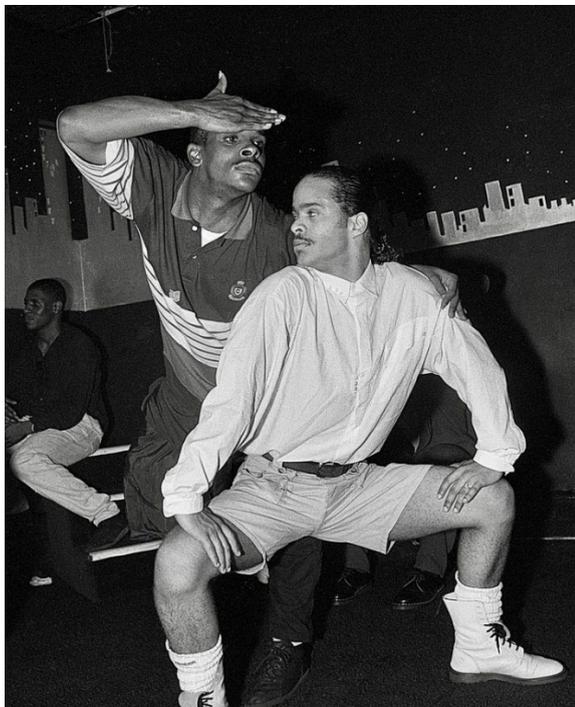
IMAGEM 1 – FÉLIX PIMENTA E FÊNIX MANDACARU



Félix Pimenta e Fênix Mandacaru, pessoas pioneiras da ballroom no Brasil, se apresentam como júri da Pioneer Ball, evento realizado em São Paulo no final de julho; abaixo, performance de Jayaci Hands Up - Fotos Karime Xavier/Folhapress

Fonte: Fotos Karime Xavier/Folhapress (Avelar; Rocha; Santos, 2023).

IMAGEM 2 – LEGENDARY VOGUERS
DERRICK PENDAVIS E CESAR VALENTINO
(1989)



Fonte: Instagram: @chantalregnaultphoto.

IMAGEM 3 – LOVE BALL ROSELAND
NEW YORK MAY, LEGENDARY MOTHER
PEPPER LA BEIJA (1989)



Fonte: Instagram: @chantalregnaultphoto.

As imagens proporcionam uma janela para um mundo culturalmente rico e historicamente significativo, oferecendo uma apreciação visual da comunidade *Ballroom* na época. Esta obra é fundamental para preservar e apresentar a rica herança da cultura *Ballroom*, ajudando a ampliar o entendimento e a apreciação dessa expressão artística única, bem como entender seus impactos até os dias atuais.

2.2 PRODUÇÃO CULTURAL E ELABORAÇÃO DE PROJETOS

A produção cultural e a elaboração de projetos são elementos fundamentais no âmbito da gestão administrativa, principalmente para a efetivação de eventos no contexto da comunidade *Ballroom*. Essas atividades envolvem a criação, planejamento, implementação e avaliação de iniciativas culturais, sejam elas eventos, exposições, espetáculos, festivais, palestras, aulas, competições, entre outros. Para além dos bailes, a comunidade *Ballroom* tem como principais atividades: oficinas e rodas de conversa que buscam oferecer letramento político e educacional, bem como trocar conhecimentos e treinar suas categorias artísticas para aperfeiçoar suas modalidades de competição

Elementos da produção cultural na comunidade *Ballroom*

ATIVIDADE	CONTEXTUALIZAÇÃO
Criação e Planejamento de Eventos	A cena Ballroom frequentemente organiza eventos, como " <i>balls</i> " (bailes, onde ocorrem competições, desfiles e performances). A criação e planejamento desses eventos são fundamentais para oferecer espaços seguros e inclusivos para a expressão artística da comunidade.
Implementação de Iniciativas Culturais	Através de iniciativas como <i>workshops</i> , aulas e programas educacionais, é possível promover o aprendizado e o desenvolvimento das práticas artísticas da Ballroom. Isso contribui para a disseminação e preservação dessa cultura;
Avaliação de Impacto	A avaliação contínua do impacto dessas iniciativas é crucial, pois permite ajustes e melhorias contínuas para atender às necessidades da comunidade, garantindo que as atividades culturais sejam relevantes e significativas.
Promoção da Diversidade e Inclusão	A produção cultural desempenha um papel vital na promoção da diversidade e inclusão na cena Ballroom. Eventos bem planejados e projetos culturalmente sensíveis podem criar espaços acolhedores para pessoas de diferentes origens, gêneros e identidades
Preservação da História e Tradição	Projetos culturais podem ser desenvolvidos para preservar a história e as tradições do Ballroom. A ancestralidade é um tema de bastante esmero para a comunidade dos bailes. Isso pode incluir documentários, exposições e outras iniciativas que destacam a importância cultural dessas formas de expressão;
Colaborações e Parcerias	Colaborações com artistas, instituições culturais e organizações que compartilhem o compromisso de apoiar e promover essa comunidade. É comum que artistas da cena de bailes atuem além da comunidade em profissões como DJ, cantor e dançarino.
Promoção e Visibilidade	Estratégias de promoção e marketing são essenciais para aumentar a visibilidade da cena Ballroom. Isso contribui para atrair participantes, apoiadores e garantir o reconhecimento cultural adequado.

(Fonte: Elaboração própria com base em Bailey, 2011; Regnault; Lawrence, 2011; Goldsby, 2013; Lodeiro; Gavaldon, 2020; Zion, 2020; Reid; 2022)

Ao explorar as dinâmicas da *Ballroom* e suas características viabiliza-se relacionar com teorias da administração. A ênfase na liderança mais jovem pode ser relacionada à teoria da administração participativa (Csermak, 2008; Crnkovic, 2019) que incentiva a participação ativa de membros da equipe nas decisões e no processo de liderança. A descentralização de poder, a promoção da criatividade, bem como a ênfase nas pessoas que compõem a organização estão alinhadas com essa abordagem.

Considerando a construção de redes de cuidado, apoio e networking na *Ballroom* reflete aspectos da teoria das redes sociais (Granovetter, 1973; Cunha; Passador; Passador, 2011) na administração. A capacidade de estabelecer conexões significativas pode ser considerada uma estratégia eficaz para o desenvolvimento pessoal e profissional, bem como para a produção de eventos e o maior alcance dos produtos ofertados pela comunidade.

Quanto ao âmbito competitivo, a disputa na *Ballroom* pode ser relacionada à teoria da motivação (Murray, 1964; Campbell, 2012; Graen, 1969), onde a busca por reconhecimento, prestígio, conquistas e desenvolvimento pessoal impulsiona a participação ativa. Os eventos e competições fornecem uma plataforma para os participantes demonstrarem suas habilidades, alinhando-se com os princípios motivacionais. Também é possível observar fundamentos da teoria do empreendedorismo (Stevenson, 1983; Drucker, 1985), a cena *kiki*, com suas produções independentes e lideranças mais jovens, pode ser vista como um ambiente empreendedor. A capacidade de inovar, assumir riscos e criar algo novo está alinhada com os princípios do empreendedorismo, que são fundamentais na administração de projetos e na produção de eventos.

A organização de bailes e competições na *Ballroom* pode ser equiparada a projetos. A gestão de projetos (Molinari, 2010; Muzzio, 2017; Muzzio; De Paiva Júnior, 2015), com seus elementos de planejamento, execução e controle, é crucial para o sucesso de eventos. O investimento financeiro em eventos independentes e com baixo recurso destaca a importância da gestão eficaz dos recursos limitados. Ainda, a *Ballroom*, como um espaço para o desenvolvimento artístico, está relacionada à gestão da criatividade e inovação no contexto administrativo. De forma geral, as conclusões e diretrizes de estudos (Terra, 2000; Muzzio, 2017; Parolin, 2010) sobre gestão criativa apontam para promover um ambiente democrático, evitar julgamentos prévios de ideias, proporcionar oportunidades para que as pessoas experimentem suas sugestões e aceitar a convivência com o erro; Estes são elementos que a cultura *Ballroom* comumente tende a oferecer, pois a promoção de artistas independentes e a criação de um ambiente que incentiva a expressão criativa são elementos essenciais nesse contexto.

2.3. O APRENDIZADO NA *BALLROOM*

É perceptível que a *Ballroom* é um espaço rico em termos de diversidade não apenas entre as pessoas que a constituem, mas também nos múltiplos métodos e formas orgânicas em que suas produções culturais se desenvolvem. Como visto, as características que constituem a *Ballroom* podem ser observadas em diversas abordagens da administração. Entretanto, a cena *kiki* com a juventude como protagonista aponta para a teoria da aprendizagem experiencial (Kolb, 2014), pois

trabalha a ideia do “aprender fazendo”. A Aprendizagem Experiencial enfatiza que a maneira mais eficaz de assimilar conhecimento é através da participação ativa em experiências práticas. Essas vivências facilitam a retenção de informações e fortalecem nossa capacidade de recordar fatos de maneira mais eficiente.

O modelo de aprendizagem experiencial (Peterson; Kolb, 2017; Kolb; Kolb, 2017) apresenta quatro fases, cada uma delineando uma abordagem distinta para o processo de aprendizagem. Neste sentido, a primeira caracteriza a Experiência Concreta (EC): Inclui atividades práticas e experiências tangíveis, com ênfase nas sensações da pessoa que vivencia diretamente uma situação. A segunda etapa constitui a Observação Reflexiva (OR): Consiste na reflexão sobre a experiência concreta. Durante essa etapa, a pessoa analisa e pondera sobre os acontecimentos durante a experiência. A terceira fase diz respeito a Conceitualização Abstrata (CA): Nessa fase, o aprendiz extrai conceitos e princípios da experiência e da reflexão. É o momento em que se busca compreender teoricamente o que foi vivenciado. Por fim, a última etapa é a Experimentação Ativa (EA): Envolvendo a aplicação prática dos conceitos derivados na fase de conceitualização abstrata, a Experimentação Ativa é quando a pessoa coloca à prova, testa e aplica o conhecimento adquirido em novas situações. Esse modelo forma um ciclo contínuo, sugerindo que a aprendizagem é um processo dinâmico e iterativo.

Transpondo a Teoria da Aprendizagem Experiencial (Peterson; Kolb, 2017; Kolb; Kolb, 2017) para o contexto da cultura *Ballroom* e da cena *kiki*, é possível relacionar as fases do modelo com os elementos dinâmicos dessas comunidades: Experiência Concreta (EC): Na cultura *Ballroom* e na cena *kiki*, a EC é representada pelos próprios bailes e competições. São eventos práticos nos quais os participantes vivenciam diretamente a expressão artística, a competição e a construção da identidade por meio da conexão de sensações diversas. Observação Reflexiva (OR): A OR se alinha com o momento em que os participantes, após as experiências nos bailes, dedicam tempo para analisar e refletir sobre suas performances, interações e a dinâmica geral do evento, essa fase é crucial para o crescimento pessoal e artístico. Conceitualização Abstrata (CA): A busca por conceitos e princípios após a reflexão é comparável à busca por teorias e entendimentos mais profundos na cena *Ballroom* e *kiki*. Pode envolver a compreensão das nuances culturais, estilos de dança e a aplicação de elementos mais abstratos na expressão individual. Experimentação Ativa (EA): Na cultura *Ballroom*, a EA ocorre quando os participantes aplicam o aprendido e os insights adquiridos nos bailes anteriores em novas performances. Isso pode envolver a experimentação com novos estilos, movimentos ou abordagens artísticas. Essa adaptação do modelo para o contexto da cultura *Ballroom* destaca a natureza prática e vivencial dessa comunidade e suas diversas cenas regionais. A Teoria da Aprendizagem Experiencial continua a ressoar, enfatizando a

importância da participação ativa, reflexão e aplicação prática para o desenvolvimento pessoal e artístico na cena *kiki* da *Ballroom*.

A teoria de aprendizagem experiencial concebida por Kolb (2014) elaborou um modelo que envolve a exploração do processo de aprendizado, focalizando na integração e conflito entre conhecimentos preexistentes e de novos conhecimentos, os quais são adquiridos por meio da prática de novas atividades. Essa teoria fundamenta-se principalmente em princípios de andragogia (Bellan, 2019; Franco; Paiva; Helmold, 2016; Karolczak, 2009; Martins, 2013), que moldam a abordagem educacional voltada para adultos.

A andragogia na administração refere-se à aplicação dos princípios da aprendizagem de adultos no contexto organizacional. Esta abordagem é fundamentada em autodireção, experiência como recurso, relevância real, orientação de problemas, aprendizado social, aptidão para aprender, orientação para tarefa, flexibilidade, motivação intrínseca e avaliação formativa (Medici; Silva, 1993; Bellan, 2019; Franco; Paiva; Helmold, 2016; Karolczak, 2009; Martins, 2013). Desta maneira, adultos geralmente assumem um papel mais ativo em sua aprendizagem. Na esfera administrativa, isso implica reconhecer a autonomia dos profissionais para estabelecer seus próprios objetivos educacionais e participar ativamente no processo.

Adicionalmente, a andragogia valoriza as experiências anteriores dos adultos, o que, na administração, se traduz em incorporar as vivências profissionais dos indivíduos como uma parte integral do processo de aprendizagem, caracterizado pela absorção de novos conhecimentos paralela ao autoquestionamento dos conhecimentos prévios de cada indivíduo, incentivando a troca de experiências entre os funcionários (Bellan, 2019; Franco; Paiva; Helmold, 2016; Karolczak, 2009; Martins, 2013). A relevância direta para suas vidas é um fator crucial que influencia a eficácia da aprendizagem para adultos. Em um contexto administrativo, a andragogia enfatiza que os programas de aprendizagem devem ser adaptados e aplicáveis aos desafios específicos e às demandas do ambiente de trabalho. Além disso, a resolução de problemas é encorajada como método de aprendizado pela andragogia, o que na administração implica criar oportunidades para os profissionais abordarem desafios reais e desenvolverem soluções práticas. A interação social desempenha um papel significativo no processo de aprendizagem para adultos. Isso pode envolver atividades colaborativas, materiais e outras formas de aprendizado social para facilitar a troca de conhecimentos e experiências entre colegas. Da mesma forma, a andragogia reconhece que os adultos se sentem mais inclinados a aprender quando percebem a necessidade de alcançar metas específicas. Isso destaca a importância de alinhar os programas de treinamento com os objetivos individuais e organizacionais na administração.

A andragogia defende que os adultos estão mais envolvidos na aprendizagem quando esta possui aplicação prática imediata (Bellan, 2019; Franco; Paiva; Helmold, 2016; Karolczak, 2009; Martins, 2013). Em ambientes administrativos, isso se traduz em estruturar programas de aprendizado em torno de tarefas e desafios relevantes. Deste modo, a flexibilidade nos métodos de ensino e programação de aprendizado é considerada fundamental pela andragogia, o que na administração implica oferecer opções flexíveis, como treinamento online, aprendizado no local de trabalho e outros formatos adaptáveis. A motivação intrínseca é essencial para a aprendizagem eficaz de adultos. Portanto, em contextos administrativos, os programas educacionais devem ser projetados para estimular o interesse genuíno e a motivação dos profissionais. Finalmente, a avaliação contínua e formativa é destacada como mais eficaz para adultos pela andragogia. Na administração, isso se traduz em avaliações que proporcionam *feedback* construtivo e orientação para o desenvolvimento contínuo.

Na cena *kiki*, a andragogia está relacionada ao crescimento profissional, produção cultural e a competitividade da cultura *Ballroom*. A aplicação dos princípios da andragogia emerge como uma força catalisadora neste contexto. Este universo cultural que transcende o simples domínio da dança para se tornar um espaço de auto descoberta e resistência, encontra na andragogia a capacidade de impulsionar indivíduos a patamares elevados de desenvolvimento. Em consonância com a autonomia preconizada pela andragogia, a cena *kiki* abraça a ideia de que os profissionais, ao definirem seus próprios objetivos de aprendizado e categorias as quais vão competir ou mesmo outras funções de produção dos bailes como fotografar, discotecar e fazer rimas (*chanter*) enquanto os competidores batalham, desencadeiam um processo de autodireção único. Reconhecendo a singularidade de cada membro, a autonomia tornando-se a base para a criação de uma jornada formativa personalizada, refletindo não apenas no aprimoramento das habilidades de performance, mas também na construção de uma identidade profissional distinta.

A valorização das experiências passadas, preconizada pela andragogia, encontra ressonância nos bastidores dos bailes e eventos *kiki*. Aqui, a incorporação das experiências profissionais de cada indivíduo se torna não apenas parte integrante do processo de aprendizagem, mas também um meio de enriquecer a narrativa coletiva. A troca de experiências entre os colaboradores, seja no palco ou fora dele, torna-se um alicerce para o desenvolvimento mútuo. A relevância direta para as vidas dos participantes, princípio central da andragogia, é encapsulada nos programas de aprendizagem da cena *kiki*. Os desafios e demandas específicos dessa comunidade são incorporados aos treinamentos, conferindo uma aplicabilidade imediata às habilidades adquiridas. Assim, cada movimento ensaiado transcende a coreografia para se tornar uma resposta estratégica aos desafios competitivos do palco *Ballroom* e da economia criativa.

A resolução de problemas no contexto *Ballroom* e a andragogia aponta para a criação de oportunidades para os profissionais abordarem desafios reais e desenvolverem soluções práticas, consolidando a cena *kiki* como um laboratório dinâmico de inovação artística e competitividade. A interação social atinge seu apogeu nos círculos da cultura *Ballroom*. Atividades colaborativas, mentorias e outras formas de aprendizado social se tornam os alicerces da cena *kiki*, onde a troca de conhecimentos e experiências é tão vital quanto a própria performance. A competitividade, então, transcende a rivalidade individual, transformando-se em um motor impulsionador da coletividade.

A necessidade de alinhar a aprendizagem com metas específicas, sublinhada pela andragogia, mostra que as reuniões de planejamento na cena *kiki* são meticulosamente projetadas para se integrarem aos objetivos individuais e organizacionais, criando uma sinergia que não apenas fomenta o crescimento pessoal, mas também fortalece a competitividade da comunidade *Ballroom* como um todo. A estruturação de programas de aprendizagem em torno de tarefas e desafios relevantes reflete-se nos eventos produzidos pela comunidade. Cada movimento e linguagem artística é uma resposta à aplicação prática imediata exigida pelo ambiente competitivo. A flexibilidade nos métodos de ensino e na programação de aprendizado, outra característica andragógica, é incorporada nos treinamentos, oferecendo opções adaptáveis que atendem à diversidade de estilos e ritmos.

A motivação intrínseca, vital na andragogia, é a chama que alimenta o palco *kiki* e seus projetos culturais. Os programas educacionais são cuidadosamente elaborados para despertar o interesse genuíno e a motivação autêntica dos produtores culturais e demais profissionais que competem em categorias. Este impulso intrínseco, canalizado adequadamente, torna-se não apenas o motor do crescimento individual e coletivo, mas também um diferencial competitivo no palco *Ballroom*. Finalmente, a avaliação contínua e formativa, preconizada pela andragogia, torna-se uma bússola na cena *kiki*. As avaliações não são apenas momentos de julgamento, mas oportunidades para *feedback* construtivo e orientação para o desenvolvimento contínuo. Para alguém se aprimorar em sua categoria é fundamental que ela busque ouvir críticas construtivas do painel de júri.

Em síntese, a interseção entre andragogia e a cena *kiki* revela uma conexão específica de aprendizado, crescimento profissional e competitividade. Neste contexto, a autonomia, a valorização das experiências, a relevância imediata, a resolução de problemas, a interação social, o alinhamento de metas, a aplicação prática, a flexibilidade, a motivação intrínseca e a avaliação contínua tecem uma narrativa coesa que transcende os limites do palco, moldando uma comunidade *Ballroom* resiliente e criativa.

Ao considerarmos a dificuldade de encontrar trabalho formal e a vulnerabilidade social enfrentada por esses profissionais, percebe-se que a cultura *Ballroom* não é apenas um espaço

de aprendizado, mas também um refúgio e uma ferramenta de sobrevivência. Neste sentido, a aprendizagem experiencial, como proposta por Kolb (2014), emerge não apenas como um modelo educacional, mas como um modo de enfrentar desafios, construir resiliência e desenvolver habilidades essenciais para a vida profissional e pessoal.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Nesta pesquisa científica espera-se entender aspectos que integram três campos de conhecimento e ação correlacionados nas vivências de membros ativos da comunidade *Ballroom*, para tal optou-se por uma abordagem de pesquisa qualitativa na qual a comprovação da validade dos dados baseia-se nos entendimentos associativos entre os atos dos entrevistados e os significados que estes percebem em suas ações. (MICHEL 2015).

A amplitude dos tópicos abordados justificou a adoção do método de entrevistas em profundidade, conforme descrito por Serafioni (2000) como meio de obter informações detalhadas que possam abranger experiências e percepções pessoais dos entrevistados. Essa profundidade é viabilizada pela intersecção de conhecimentos prévios do entrevistador, que é o autor desta pesquisa e graduando em administração, além de ser um membro ativo e produtor cultural dentro da comunidade *Ballroom*. Conforme enfatizado por Serafioni (2000), é de considerável importância que o entrevistador tenha familiaridade com o contexto do entrevistado a fim de permitir uma condução fluida da entrevista e colaborar para a organização e interpretação dos achados durante o diálogo.

Foram realizadas entrevistas virtuais utilizando um roteiro semi-estruturado. As entrevistas tiveram duração variando de 35 minutos a uma hora. Durante a realização de todas as entrevistas foram seguidas as recomendações descritas por Junior (2012) para que fosse viável obter aprofundamento de um tópico inicial, sem a necessidade de interromper a descrição de fenômenos próprios de tópicos secundários. Assim foi mantida a proposta de conduzir as entrevistas focando em três eixos de estudo, sendo eles: Produção cultural; aprendizagem; e coletividade; Contudo, não foi excluída a possibilidade de obter informações em outros temas conectados a vivências de produção dentro da *Ballroom*, tais como: homofobia, transfobia, racismo, baixo acesso ao sistema acadêmico, dificuldade de inserção no mercado de trabalho formal, entre outras situações que são comumente dialogadas entre os membros; culminando no objetivo de adquirir relatos sobre processos práticos e mentais, valorizando aspectos únicos das construções subjetivas de cada entrevistado; objetivou-se estabelecer um entendimento sobre um padrão no processo de aprendizagem, similar ao modelo estabelecido por Kolb (2024), sem excluir a possibilidade de que

as pessoas pertencentes à Comunidade *Ballroom* também aprendam em um fluxo único e diversificado.

O estudo envolveu quatro participantes dos estados de Piauí, Paraíba, Pernambuco e Alagoas, com idades entre 25 e 29 anos. Dentre os participantes selecionados encontram-se indivíduos com formação acadêmica de nível superior completo e incompleto, abrangendo a diversidade em identidades de gênero e a prioridade em dar destaque para pessoas negras, em consonância com os fundamentos da Comunidade *Ballroom*. Importante ressaltar que nenhum dos entrevistados possuía formação em cursos das áreas de gestão. Os participantes foram escolhidos entre aqueles que atuam na Comunidade *Ballroom* de seus respectivos estados há mais de quatro anos, desempenhando diversas funções, com destaque na elaboração e execução de projetos, obtendo reconhecimento interestadual por suas atividades; respectivamente codificados como: E1, E2, E3 e E4, conforme a ordem de realização das entrevistas.

Perfil dos entrevistados

Código do entrevistado	Raça	Idade	Gênero	Formação	Tempo na comunidade
E1	Pardo	25 anos	Não Binário	Ensino superior incompleto em dança	5 anos
E2	Negra	28 anos	Travesti	Ensino superior incompleto em designer de moda	7 anos
E3	Negra	29 anos	Homem Cisgênero	Ensino superior completo em dança	8 anos
E4	Negra	25 anos	Mulher Cisgênero	Ensino superior completo em dança	5 anos

(fonte: elaboração própria)

Além das entrevistas, os participantes foram previamente informados sobre os objetivos e o contexto do estudo, além de terem permissão para fazer perguntas. Como destacado por Junior (2012), o processo de introdução da entrevista foi tratado como primordial para que o entrevistado se sentisse confortável e permitisse que ele contribuísse para o refinamento da pesquisa, se necessário.

A análise dos resultados foi realizada por meio da técnica de análise de conteúdo (Franco, 2020), considerando os elementos científicos supracitados e a estruturação da pesquisa em 3 subtemas relacionados, sendo estes: processos de produção, aprendizagem e coletividade, bem como as categorias primárias de conteúdo presentes na estrutura da pesquisa e na condução das entrevistas, também levando em consideração as compilações de temáticas e narrativas recorrentes

nas falas dos entrevistados. Conforme compilado por Caregnato et al (2006), a análise de conteúdo necessita da avaliação detalhada da mensagem emitida, onde sejam considerados elementos presentes de forma implícita e explícita, analisando também características únicas de cada sujeito e o contexto social e histórico em que o relato é emitido.

Conforme enfatizado por Caregnato et al (2006), a análise de conteúdo sempre sofrerá influência de elementos que constituem a personalidade do analista, uma vez que este processo depende essencialmente do seu posicionamento inicial e do modo que o mesmo venha a transacionar, ou não, ao longo dos processos de pesquisa e análise, tais mudanças de pensamento podem ocorrer tanto de fatores desencadeados pelos entrevistados quanto por novos fatores descobertos ou absorvíveis sobre o campo de pesquisa; é necessário ressaltar que não se espera que o processo de análise de conteúdo altere a mentalidade dos pesquisados.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Nesta seção, serão analisadas as vivências em aprendizagem e processos que compõem a criação, direção e execução de produções culturais, levando em consideração não apenas os significados diretos mencionados pelos produtores, mas também as outras formas de interpretação secundárias que surgem a partir das conexões percebidas com as teorias utilizadas na construção desta pesquisa, em conjunto com os fundamentos anteriormente explanados que compõem a cultura *Ballroom* e posteriormente reforçados pelos discursos dos entrevistados.

4.1 PROCESSOS DE PRODUÇÃO

4.1.1 CRIAÇÃO E EXECUÇÃO E DE PROJETOS

O processo de aprender a produzir arte e cultura no contexto do Nordeste foi descrito de forma experimental, intuitiva e colaborativa, especialmente devido à escassez de conteúdo disponível sobre o tema em plataformas digitais e públicas. Assim, quando perguntados sobre o seu processo de criação e execução de projetos, os entrevistados apresentaram diversas formas de fazê-lo, especialmente em razão de se tratar de um aprendizado único para cada pessoa. Conforme é possível observar a partir de suas falas:

E1: “Eu comecei a produzir antes de aprender e eu acho que vem muito da nossa vontade de fazer e da **nossa criatividade**”.

E2: “Quando eu vou fazer um projeto eu escrevo de forma ampla palavras-chave de necessidades e a partir disso eu vou criando textos do que eu quero fazer, a partir de então eu vou colocar no papel a prática, quais são atividades que eu vou precisar executar e quem são as pessoas que eu vou precisar **pensar em parcerias e colaborações**”.

E3: “A gente se reúne para debater a proposta, do que vai ser a proposta! Então se for uma exposição, por exemplo, **a gente vai debater o que vai ser**, pra depois chegar a nome e como é que isso vai ser feito”.

E4: “... eu vou muito pelo *mood* das necessidades, gosto de trazer a perspectiva das necessidade locais mesmo e a partir disso ver **o que nós podemos criar**”.

Além de terem descrito o seu processo de criação, os entrevistados destacaram a presença de outras pessoas nesse processo, mostrando que é um trabalho coletivo, realizado a partir de parcerias, conforme destacado nas falas acima.

Enquanto a divisão de funções foi pautada a partir da listagem das atividades a serem executadas juntamente com um cronograma ou prazo estipulado de forma coletiva, seguidas de duas possíveis formas de divisão, na primeira as pessoas envolvidas se voluntariam para executar a atividade a partir de sua experiência prévias, interesses e afinidades; na segunda o produtor líder ciente das habilidades de cada indivíduo solicite diretamente que o mesmo fique responsável pela atividade em questão. Ao todo foram citadas as atividades de: escrita técnica, articulação de parcerias, gestão financeira, planejamento e montagem de estrutura física, criação e edição de material de design para mídias digitais; as equipes por sua vez costumam ter entre 4 e 6 pessoas incluindo o produtor líder. A divisão interna do trabalho contempla elementos visíveis na teoria da administração participativa (Csermak, 2008; Crnkovic, 2019) uma vez que os membros envolvidos costumam se voluntariar ou ser convidados para realizar determinado grupo de atividades, podendo tais atividades posteriormente serem trocadas conforme as novas necessidades que emergirem.

Foi citado o uso de ferramentas digitais como whatsapp, word e excel, juntamente com ferramentas fornecidas pela empresa google, como google docs, sheets e meet, também o aplicativo trello para a manutenção da comunicação entre os membros da equipe e atualização dos status das atividades, juntamente com a realização de reuniões presenciais ou virtuais com frequência variável a depender da necessidade e proporção do projeto; é possível fazer uma conexão a teoria das redes sociais (Cunha; Passador; Passador, 2011) uma vez que comumente os membros relatam solicitar suporte de outras pessoas da comunidade para realizar o uso das ferramentas.

4.1.2 LIDERANÇA E CONFIANÇA

Referente a autopercepção sobre o processo de liderança, todos os entrevistados relataram chegar a esta posição de forma não planejada em reflexo das demandas de seus coletivos, sendo ainda descrito com um processo que foi aflorado a partir da confiança mútua dos envolvidos em suas respectivas equipes, conforme as falas:

E1: “Líder eu já peguei essa palavra a um tempo, eu não sei se é isso , mas eu acredito que tenha uma energia forte de liderança, **eu nunca me auto intitulei um gestor...** quando eu me pergunto quando eu comecei a ser uma pessoa líder, eu não consigo ver um início, sempre meio que eu tava lá... mas eu gosto de fazer as coisas diferente, de sentir que **estou fazendo a diferença!**”

E2: “eu não gostava desse termo liderança, mas eu comecei a me adaptar a esse termo e a tomar pra mim, por que é diferente líder, de chefe, de gestor, eu não me vejo como uma gestora por que eu não uso práticas de um gestão por exemplo, e eu não me vejo como chefe porque eu trabalho de forma independente e autônoma, tipo assim, **eu não tenho uma autoridade de um chefe** e nem gosta dessa hierarquia, mas enquanto liderança eu me vejo como uma liderança de algo, que é alguém que tá pensando e executado coisas e formando outras lideranças”

E3: “Eu sei que a gente divide muita função no geral, **me enxergo como um líder** mas chefe não”

E4: “A gente precisa fazer essa **escuta ativa** dos filhos da casa, de algumas pessoas que estão sempre ali observando, mas **o ponto final sempre sou eu que dou!** nesse sentido de dizer a gente vai por aqui, isso aqui que vai funcionar, muito pelo fato da experiência”

A Confiança mútua pode-se ser considerada como um princípio da *Ballroom*, fruto de ideias chaves como colaborativade e coletividade, enquanto o desenvolvimento dos líderes pode ser relacionado a motivação (Campbell, 2012) com a percebida busca por desenvolvimento pessoal e profissional, a qual os entrevistados tendenciosamente acabam não separando do desenvolvimento comunitário em diversas falas. Também pode-se perceber certo distanciamento do uso das palavras como ‘gestor’ e ‘chefe’, o que alinha-se aos fundamentos presentes na *Ballroom* em que ocorre o respeito da figura mais experientes e reconhece-se uma hierarquia, porém não se há um costume de realizar uma divisão formal de cargos.

4.1.3 DESAFIOS EM PRODUZIR PROJETOS CULTURAIS

Os desafios descritos em produzir, contemplam a dificuldade de posicionar a *Ballroom* como movimento cultural sólido e relevante no contexto brasileiro, juntamente com a complexibilidade de acessos a editais de fomento e manutenção cultural, tanto pela estrutura técnicas dos próprios editais quanto pela gestão interna dos órgãos que julgam e escolhem quais projetos merecem ser aprovados, conforme descrito por Bailey (2011) e Reid (2022), o peso de marcadores sociais como gênero, sexualidade e raça, internacional e tende a prejudicar indivíduos de determinadas camadas e grupos da sociedade.

E1: “aqui não tem leis efetivas de incentivo à cultura, a gente ainda tá **tentando chegar nesses lugares** e formar um público”

E2: eu falando enquanto travesti, enquanto um corpo racializado, eu vejo **muita dificuldade ao acesso** tanto a informação quanto ao que se faz depois de conseguir essa informação, tipo, é **muitas burocracias!** que muitas vezes eu não consigo, mas de uma forma ou outra eu consegui entrar nesse ‘rolê’ que eu vejo a cultura de uma forma muito cisgênera, então é meio que a gente tem que se infiltrar dentro dessa cisgeneridade pra conseguir algo dentro dessa cultura.

E3: O desafio maior é tentar uma maneira de escrever **algo que é relevante** com outra linguagem, a gente tem que aprender toda a vez a falar sobre a mesma coisa com outro nome, simplesmente porque **as pessoas não entendem cultura de rua como manutenção sabe! da história.**

E4: Com relação a editais, é muito complicado! apesar de atualmente estar existindo as cotas, não só racial mas a cota de gênero, que a gente sabe que é extremamente importante, **é uma luta grandiosa**, mas aqui tem muitas coisas do tipo, a gente já sabe quais são as figuras que vão conseguir acessar esses editais, mesmo passando por um processo seletivo dos projetos.

Os desafios também contemplam o desinteresse de organizações privadas em patrocinar e formas parcerias com a *Ballroom*, levando os produtores por muitas vezes a limitação em produzir de modo independente a partir de métodos como venda de ingressos e realização de rifas, que tendem a não gerar verba adequada para o devido provimento de uma estrutura de qualidade.

Referente a situação de produzir no cenário brasileiros os entrevistados descrevem uma ambiguidade de expectativas referentes ao que vá acontecer; por um lado foi descrito a

continuidade da crença nos objetivos e potenciais da comunidade *Ballroom*, destacando os potenciais de criatividade artísticas e administrativas referidos pelas formas as quais os membros têm repensado elementos dos sistemas noui estão inclusos para alcançar suas realizações, em oposto foi enfatizada a necessidade de renovações de fatores políticos e econômicos.

E1: “Um dos maiores **déficits** da gente é que a gente ainda não conseguiu adentrar tanto assim nos editais e nos auxílios financeiros para que as pessoas de nossa cena possam ser pagas, por as vezes a gente faz tudo do nosso bolso e às vezes a gente nem tem!”

E4 “pensar em me inserir em mais espaços ... quais pessoas, quais setores podem dar um **suporte**. Eu espero que não só eu mas as outras pessoas que produzem consigam o mínimo, a **dignidade da produção**”

Juntamente com demais mudanças de estruturas sociais no mais amplos campos, na qual, os produtores descrevem esperar um momento em que exista uma maior compreensão da população como um todo referente ao lugar social e histórico da arte e cultura, alinhados com a não exclusão de movimento de culturas marginalizadas, como a *Ballroom*, hip hop, *house*, slam, grafite e similares, podendo ser conectado a necessidade de espaços formais como escolas e universidades estarem exaltando a diversidade cultural e papel de culturas urbanas.

4.2 APRENDIZAGEM NA *BALLROOM*

4.2.1 APRENDIZADO COLETIVO

Referente a processos de aprendizagem, os entrevistados afirmaram considerar a comunidade como um local de aprendizado, interseccionando os ideias de desenvolvimento pessoal ao desenvolvimento social e coletivo, atravessados pelo desenvolvimento de capacidades técnicas.

E1: Eu acho que se *Ballroom* **não fosse um lugar de aprender** eu acho que ela não ia sabe, e pra mim o lugar da rede colaborativa foi algo que me chamou muito, porque essa rede faz com **eu possa entender e fortalecer os meus entendimentos sobre mim e também conhecer pessoas** que eu não tinha contato e que me passaram muito **conhecimento**.

E2: Eu acredito que é um **local de aprendizado!** tipo, eu acredito que é uma **tecnologia de sobrevivência** ... e eu vejo que **as estratégias que a gente cria** entre a gente se comunicando, a gente consegue criar uma comunidade sabe, um sociedade, em projeto de sociedade dentro da *Ballroom* **com base nas nossas**

necessidades mas que não são diretamente sobre nós, por que a comunidade é aberta.

E3: A *Ballroom* foi um local que foi criado para **fortalecer a socialização** de pessoas negras e LGBTQ+ e negras ... só que dentro desses locais o que as pessoas esquecem é que tem pessoas que cantam, dançam, interpretam, que trabalham com TV, cinema, rádio, programação então essas pessoas elas **podem ensinar**.

E4: **A comunidade é uma ferramenta** que tem muito a se aplicar e a ser estudada também. Dentro da comunidade eu hoje consigo entender, um ponto muito divisor de águas na minha vida, acho que mais do que compreender o que eu quero é entender o que eu não quero.

Relacionando a teoria da andragogia (Bellan, 2019; Franco; Paiva; Helmold, 2016), os membros costumam refletir sobre sua própria identidade no que tange elementos como: raça, sexualidade, gênero e motivações, em paralelo ao que aprendem sobre determinada disciplina pela qual estejam interessados como produção, performance, gravação e edição; tendo os indivíduos vindo de contextos anteriores familiares afetivos, sexuais e profissionais diversos, sendo estas as questões de reflexão que continuarão sendo repensadas no desenvolvimento de cada pessoa na comunidade.

4.2.2 FACILIDADES EM APRENDER

Enquanto elementos facilitadores do aprendizado foram pontuados o incentivo entre os indivíduos em paralelo ao hábito de troca de informações sobre os mais diversos temas, inclusive meios e técnicas de produção:

E1: “a gente tá sempre arrumando **motivos** pra não desistir, então quando eu me sinto apoiada pela minha família *Ballroom* eu consigo não desistir... e quando eu vejo alguém se **transformando**, então alguém entra na *Ballroom* e 3 meses depois parece que aquela pessoa floriu”

A troca de informações foi pautada a partir do uso de ferramentas de internet como grupos de whatsapp e demais redes sociais, ressaltando a conexão entre indivíduos de diferentes estados.

E4: **...intercâmbio**, tanto presencial quanto virtual, também estar em uma organização a nível norte e nordeste me facilita com informações.

E3: ...acho que **a internet facilita muito** pra eu poder acessar alguns lugares que as vezes por exemplo eu poderia estar presencial não tenho que pagar a passagem.

Também foi citada a importância de se estar em contato constante com indivíduos que sinalizam certo tipo de raciocínio e posicionamento, caracterizados pela insatisfação do contexto de produção atual juntamente com o comprometimento referente ao aprender e crescer coletivo:

E2: O que favorece é você ter a sorte de **estar próxima de pessoas que tem a produção como foco**, que trabalham na produção e produção essa no geral; e você vai tá perto de pessoas que estão produzindo e pensando uma outra alternativa.

4.2.3 DIFICULDADES EM APRENDER

Como elementos limitantes foram pontuadas a complexibilidade existente na pluralidade de vivências e interesses dos indivíduos da comunidade, que por vezes resulta em situações de conflito ocorridos dentro e fora da realização de projetos.

E1: “Eu não sou uma pessoa conflituosa e **Ballroom é essencialmente um lugar de conflito**, eu não sou muito mediadora, mas! eu sou muito apaziguadora”

Foram pontuados também as dificuldades financeiras que por sua vez limitam o acesso a estruturas de educação de qualidade transporte para comparecer a atividades da *Ballroom* e o acesso a cursos e capacitações para a área de produção e correlacionadas, como gestão, criação, edição e impacto social.

O acesso a espaços formais de educação, como escolas e faculdades foi descrito de maneira ampla, na qual entende-se certo orgulho, presentes nos discursos referentes às conquistas educacionais dos entrevistados, em paralelo foi citado certo despreparo estrutural e político dos ambientes educacionais para o acolhimento e desenvolvimento de pessoas LGBTQ+.

E1: “não consigo visualizar uma dificuldade de acesso, mas **talvez um dificuldade de manutenção**, então acho que isso é uma forma de negar de algum jeito, por que tem coisas, que a gente precisa de recurso para fazer fora (do estado)”.

E2: “Eu acho que quando se trata de *Ballroom* **ainda são muito poucas pessoas que têm acesso a essa educação** (formal) sabe, e por isso em contra partida a gente sempre pensar nas educações informações, na tentativa da gente expandir esse conhecimento entre nós”.

E3: “Tenho visto pessoas no grupo da *Ballroom* que tem falado que tão **fazendo cursos** de enfermagem, de administração, inclusive mulher trans, então acho que de alguma maneira tem como conseguir alguns acessos aí”.

E4: A gente tem uma educação básica muito fragilizada, o índice de analfabetismo no estado é muito grande, é meio que, ou você **trampa pra conseguir o mínimo ou você vai estudar** ... A gente consegue entender que existe uma rachadura, não só nesses caminhos de listas culturais, mais de divisão mesmo de segregação, a gente que consegue ainda estar nesses espaços, a gente é meio que a falha no sistema, então para a maioria, eles **não conseguem ficar nesses espaços** de educação.

4.2.4 A CAPACIDADE DE EDUCAR O OUTRO

A percepção referente à capacidade dos entrevistados em ser uma figura de educador, pode ser entendida como similar ao processo de tornar-se produtor, pois ambos foram pontuados como forma de atender as demandas da comunidade, porém há certa divergência nos relatos referentes ao conforto e a sensação de preparo, o E3 descreveu conforto com a ideia de ensinar dentro da *Ballroom* por suas experiências anteriores como professor de dança, enquanto os demais entrevistados relatam de forma desafiadora e gratificante, (Karolczak, 2009; Martins, 2013) valorizando as experiências anteriores do indivíduos e dos demais ao redor, juntamente com a troca de relatos e significados.

E3: “eu já trabalhava com dança antes de me formar, eu acho que aplicar o que conheço enquanto professor de dança pra *Ballroom* **foi tranquilo** e não teve nenhuma divergência”.

E1: “ eu pensava assim, **não sou professora de nada**, eu tenho vivências posso compartilhar e na *Ballroom* foi isso, eu precisar entender que eu não precisava saber, e na *Ballroom* eu meio que não tava preparada pra ela, mas **foi acontecendo!**”.

E2: Eu nunca me vi nesse lugar de ensinar coisas, pelo contrário eu **sempre me achei muito não inteligente** pra isso, porque eu sempre criei as coisas de forma autodidata, então eu aprendi a desenhar e aprendi a costurar de forma **autodidata e vendo também outras pessoas** ... eu acho que a idade e o tempo me levou a isso, pela comunidade *Ballroom* ser muito nova e ter pessoas com menos idade que eu, que estão começando a construir na comunidade agora, daí, hoje em dia eu me vejo, uns 9 anos depois de trabalhar como produtora, eu me vejo repassando conhecimento, e ao mesmo tempo que eu me sinto gratificada, eu me sinto preocupada também, só que quando eu vejo os frutos em sua maioria, sendo feitos

com **consciência e a mesma seriedade** que passei a informação, eu vejo que eu tô fazendo um trabalho certo.

E4: ...me descobrir enquanto essa pessoa que transmite conhecimento e que tá ali no processo de educação das pessoas, é, por muito tempo foi uma **coisa muito grande**, mas hoje eu entendo que as **micro ações** elas fazem parte do que eu acredito enquanto mínimas mudanças... minha formação como professora sempre se deu muito na **ousadia** mesmo, sempre falei, mas levei muita cilada, muitas portas se fechando também.

Conforme é possível absorver dos relatos, existe certo espelhamento nos objetivos de aprender e crescer enquanto produtor, no qual o desejo de crescer individualmente está vinculado ao crescimento coletivo, ambos os crescimentos partindo de uma pluralidade de motivações e acontecendo de forma pouco planejada e fluída.

4.2.5 O APRENDIZADO POR MEIO DA EXPERIÊNCIA

Sobre a autopercepção de seu processo de aprender através de experiências práticas, foi relatado o aprendizado em 3 situações correlacionadas sendo: 1º palestras, rodas de conversas e oficinas 2º auxílio e diálogo direto com um membro mais experiente da comunidade que atua em algum momento como mentor ou conselheiro, 3º experiência prática ao tentar realizar um novo feito; sendo possível conectar tal descrição a teoria da aprendizagem experiencial (Peterson; Kolb, 2017; Kolb; Kolb, 2017) uma vez que percebe-se a ocorrência de elementos como observação reflexiva da experiência do outro, conceitualização abstrata e experimentação ativa.

E3: Eu gosto de **observar todo mundo**, então um exemplo, quando eu entrei no cinema eu aprendi com o diretor, com a pessoa que trabalhava minha decisão, com outros atores, com a galera da eletricidade com direção de arte, eu aprendi com todo mundo! aquelas pessoas que estão **a mais tempo fazendo aquilo que eu**, então se eu tiver com a pessoa que tá ensinando por exemplo um projeto sobre educação eu vou escutar todo o passo a passo; a gente tem que ter muita humildade pra entender que por mais que você saiba de uma coisa **sempre dá pra reforçar aquilo que você sabe**, sempre tem um outro olhar e é bom sempre escutar esse outro olhar para você poder anotar e pensar 'a interessante, aqui ta massa', até divergência vou divergir nesse ponto, aí você anota a divergência para poder entende que essa divergência também pode ser um ponto do seu trabalho.

O momento em que nota-se a realização da experiência contrata, pois são percebidas duas situações comuns de aprendizado, na primeira o produtor: realiza algo, reflete sobre os prós e contras e num próximo projeto realiza algo novo sentindo-se mais preparado, seguindo ciclo de aprendizagem experiencial (Peterson; Kolb, 2017; Kolb; Kolb, 2017); como segunda possibilidade, o produtor recebe informações sobre as realizações de um indivíduo próximo, reflete sobre os elementos mais significativos do relato e posteriormente realiza seu projeto guiando por suas experiências prévias somadas aos relatos cedidos por outros membros da comunidade, o que por sua vez pode ser entendido com uma variação do modelo de aprendizagem experiencial, gerada pelos princípios de ancestralidade que levam a escuta, valorização e respeito das experiências dos antecessores, somada a coletividade e a ideia de proporcionar um futuro melhor para os membros através da troca de traumas, vivências e conhecimentos.

Quando questionados sobre suas experiências práticas, os produtores reconhecem as mesmas como elemento fundamental do processo de aprender a produzir.

E1: “ mas de modo geral todo o meu processo artístico e de ensino e tal, quando eu penso de ter experiência é sobre **aprender fazendo** mesmo tudo sabe, de não sabendo com faz e fazendo mesmo assim, que é meio perigoso, mas que é meio que a única forma que a gente tem”

E2: “Eu acredito que é! na verdade tem sido! foi na *Ballroom* que eu consegui me ver, me conhecer e **realizar** coisas que eu só **idealizava**”

E3: Se a gente pensa em e por exemplo criar formadores, **formar multiplicadores**, então eu penso que eu não vou tá aqui pra sempre né, um dia eu vou morrer, ou me aposentar, né por favor! então eu preciso pensar que as pessoas quando eu parar, as pessoas que vão continuar vão ter esse tato técnico, teórico, e metodologia boa **pra passar isso pra outras pessoas**.

E4: Sobretudo o fortalecimento mental mesmo, sabe, de compreender como é que são as pessoas, porque eu não sou da antropologia mas a gente fica **observando algumas ações**, então, acho que pegar a comunidade é como se fosse pegar um mundo pequenino, que apesar de ser imenso, dá pra gente prestar atenção nas pessoas de como elas agem, de como **funcionam algumas relações**.

Ao relacionar elementos em suas falas, notam-se processo reconhecíveis na socialização de adultos presentes na teoria da andragogia (Bellan, 2019; Franco; Paiva; Helmold, 2016) como autorregulação, motivação intrínseca e conexão consciente entre conhecimentos novos e saberes já existentes na vivência do indivíduo; também são vistos elementos estruturais dos

princípios da *Ballroom*, como comprometimento com o crescimento coletivo, respeito, visão de futuro e a idéia de se auto descobrir; juntamente ao conceito de aprendizagem desenvolvido por Kolb (2014) que considera tanto a ideia de conflito entre conhecimentos preexistente e novos, juntamente a aprendizagem influencia na relação do sujeito com o ambiente no qual está inserido.

Dentre as experiências de maior significância em suas carreiras e aprendizados foi constante a menção ao processo desafiador de estabelecer a comunidade a partir da disseminação da cultura em seus respectivos estados, sendo esse um processo de compila um grupo de atividades como promoção de balls, realização de pesquisas, aulas e articulação com membros de outros estados; ademais citaram sua felicidade em contribuir para o desenvolvimento das comunidades de outros estados. Os entrevistados também pontuaram eventos específicos nos quais precisaram lidar com elementos similares, como equipes maiores de 15 a 20 pessoas, maior grupo de atividades realizadas em um mesmo projeto, realização de orçamentos complexos e prestação de contas.

As primeiras experiências em produção foram relatadas de forma experimental e pouco estruturada, através de produções independentes, com verbas obtidas por meio da venda de ingressos, venda de rifas e recebimento de doações.

E3: Não foi organização de evento, foi **desorganização** de evento, por que a pessoa (a outra produtora) insistiu em fazer parcerias com pessoas que não queriam fazer parcerias, então não deu certo, **eu odiei!** e aí depois de muito tempo eu fiz a ball ... que ai eu tava encabeçando e eu sabia o que precisava e eu fui procurando pessoas que eu conhecia pra fazer as parcerias.

E2: A gente se viu num território onde não tinha cultura pra gente trabalhar, e criamos esse coletivo que a gente fazia festas e participava de rodas de conversa e produzia também esses espaços... a gente vendia **ingressos a 2 reais, 5 reais**, e tudo isso só pra dar pessoas no espaço e tudo isso pra gente poder disseminar uma cultura que era a cultura do *house music*.

Apesar da não obtenção de lucros financeiros significativos em sua primeiras atividades de produção, todas as falas referentes a esse início de jornada carregaram aspecto de orgulho e foram contadas de forma bem humorada, onde, pode-se entender uma visão afetuosa dos elementos desafiados de suas próprias jornadas, considerando uma construção de conhecimentos (Kolb 2014) técnicos sendo permeada por um aprendizado das próprias estruturas emocionais do indivíduo, na construção de uma visão crítica e sincera, porém não depreciativa do próprio trabalho.

Ao serem questionados referentes a conexão direta entre aprendizado e experiências, as falas descrevem pluralidade nos elementos com os quais os entrevistados norteiam suas motivações e posteriormente guiam seu senso autocrítico referente aquilo que foi realizado, porém a maior parte das falas sobre auto-percepções carregaram conteúdo de convivência coletiva e socialização, alinhando-se a elementos perceptíveis na orientação da aprendizagem de adultos (Karolczak, 2009; Martins, 2013) guiadas por metas pessoais e impactada pela aprendizado social.

Para o entrevistado E1 a o aprendizado experiencial foi percebido associado principalmente a motivações afetivas e familiares, referente a sua *house*:

E1: O que eu aprendi com tudo isso até agora, é que talvez o que a gente precisa de fato é **cuidar de alguma coisa**, é de ter um lugar pra cuidar, e pode ser o meu lugar eu, eu me cuidar, ou cuidar de um ambiente ou cuidar de um evento, acho que a palavra cuidado veio forte! Eu pensei muito em **organizar**, mas acho que é sobre cuidar mesmo.

Para E2, a correlação entre experiências e aprendizado, espelha-se a correlação entre posicionamento político dentro da *Ballroom* e estruturação técnica e metodológicas do trabalho:

E2: Eu diria que eu aprendi a **observar** mais, a aprendi a me calar também e a me posicionar; aprendi também a ser uma pessoa que se **organiza**, para que não aconteça como na minha primeira produção que a gente saiu devendo; aprendi que a gente não pode cobrar barato pelo nosso trabalho, aprendi que trabalha com moda, trabalho com produção é caro ... venho aprendendo muita coisas mas **ainda não aprendi tudo**, porque eu ainda não tô num cenário de produção grande.

Para E3 as motivação relacionam-se principalmente a curiosidade em explorar determinado ofício e obter capacidades técnicas relevantes para a produção:

E3: Aprendi que é muito bom ter uma pessoa de produção que realmente **administre**, eu gostei por que eu gosto dos bastidores, aí eu prefiro conversar com uma pessoa de produção por que eu entendo como funciona, então no projeto ... a gente teve que fazer orçamento de várias coisas, então a partir disso eu tive que aprender a fazer orçamento de deslocamento, aluguel, coisa médica, tudo isso eu fui aprendi, e fiz um orçamento bom, foi organizado, então entendi que é **muito difícil fazer e é estressante** mas agora eu sei fazer! então com essas **pequenas experiências** eu fui entendo que quanto maior o projeto mais estressante mas pelo menos eu já sei como funciona a estrutura.

Para E4 a correlação pauta-se no desenvolvimento de habilidades comportamentais determinantes para as atividades de produção.

E4: Ter mais autonomia; acreditar no que é possível ser feito, com o mínimo ainda conseguir produzir algo de **qualidade** ... aprendi também a ter mais **autoestima**, aprendi a me comunicar também é pautar assuntos que eu gosto; proatividade, por que eu precisei ser, por que seu eu não tivesse **proatividade** eu não teria esses grandes momentos.

4.3 COLETIVIDADE

Conforme diversas falas sobre o ato de produzir e aprender são cruzadas por elementos de desenvolvimento coletivo e produção em equipes, foi questionado aos produtores sobre suas percepções referentes à coletividade enquanto um elemento chave para a criação e manutenção de atividades em uma comunidade como a *Ballroom*.

O entrevistado E1 cita a sensação cômoda e afetiva de produzir coletivamente e em demais falas cita a sensação gratificante existente na conclusão de projetos coletivos.

E1: Eu adoro trabalhar em coletivo, eu sou essa pessoa assim ... **eu acredito nas produções colaborativas** então nada se faz sozinha então isso a gente vem falando desde o início da *Ballroom* daqui, então é importantíssimo a gente permanecer os processos colaborativos que sozinha ninguém faz *Ballroom*.

A pessoa E2 pontua a coletividade enquanto elemento guia de reflexão socioeconômica e de reparação financeira para membros da comunidade, pontuando a ideia de aprender pensar na possibilidade de gerar renda não apenas para si, como também para o outro.

E2: A *Ballroom* é esse espaço que através do **diálogo** a gente consegue se **reconhecer...** e a gente ainda tem um problema que é a fome, as pessoas LGBT da *Ballroom* ainda passam fome, por causa do desemprego que acontece e as pessoas ainda precisam muito entender a que a ***Ballroom* é um espaço de economia criativa**, eu vou fazer a comunidade se expandir se eu estiver consumindo dos artistas da comunidade.

O entrevistado E3 descreve a necessidade de discursos respeitosos durante o ato de defender os próprios interesses, alinhado ao princípio de *Ballroom* de respeito ao legado de pessoas já experientes.

E3: Eu acho que temos conseguido criar um **senso de coletividade melhor!** é o que eu sempre falo pras pessoas, dê tempo ao tempo, as coisas estavam antes de você nascer, estão durante e vão tá depois; então as pessoas tem que aprender a escutar as pessoas mais velhas, porque se você não escuta você não pode divergir, você não pode questionar se você não sabe o que tá falando, você contextualizar o que a pessoa falou, trazer pro presente pra poder preparar o futuro. Eu acho que agora depois de muita discussão depois de muita briga, de muita picuinha, a galera tá conseguindo entender que o **coletivo também diverge e que é saudável divergir**, agora tem que **aprender a divergir**.

A entrevistada E4 cita a necessidade de repensar a própria posição em meio a coletividade, citando a consciência de acompanhar as mudanças da comunidade, podendo-se interpretar a necessidade de repensar suas responsabilidades e os modos de produção.

E4: Eu acho que é tudo! Se não for coletivo, não vai avançar! Eu sinto que cada vez eu estou num lugar, eu não vou dizer individual, por que eu dependo também de outras pessoas que me dão força, mas eu acho que eu tô no processo de **pensar a minha presença na coletividade**, conforme essa nova coletividade surge agora.

Ao serem questionados sobre a relação direta existente entre coletividade e aprendizagem prática em produção cultural, os entrevistados citam uma pluralidade de sensações positivas conectadas ao alinhamento de ideais pessoais e comunitários, juntamente ao conforto de poder aprender em um ambiente que prioriza abertura para o diálogo.

E1: “A sensação de realizar as coisas conforme planejado é tudo ... então, **coletivo trabalhando junto me dá prazer** e isso é o que importa pra mim, e o caminho inverso também, tanto o coletivo me move como eu adoro mover o coletivo”

E2: ... antes de eu pensar na produção eu tenho que **passar a minha ideia para outras pessoas** para que não fique muito fechado na minha ideia, pra fazer produções que sejam acessíveis pro nosso público, então acho que é isso, o meu senso de coletividade tem permitido que a gente construa esse espaço ... eu vejo que a gente tá chegando num ponto muito chique da comunidade *Ballroom*, não chegamos no auge ainda! mas temos pessoas muito boas que **fazem a comunidade ter sentido**.

E3: Uma coisa que eu falo no geral quando a gente fala sobre comunidade, é que tem uma comunidade e dentro da comunidade tem outras comunidades e essas comunidades elas tão ali o tempo todo, em atrito, e o atrito não é sobre briga ele é sobre esbarrar e aí tem essa troca, eu acho que quanto mais a gente entende que uma comunidade **é um local de troca de conhecimento**, troca de saber, locais seguros,

divergências e até certo ponto brigar é saudável; esses locais eles vão fomentando pra gente um entendimento de saber técnicas, teorias, práticas e consciência emocional; é muito **mais seguro** que eu discuta com você que é da comunidade, por um motivo besta, do que eu faça isso com uma pessoa que eu não conheço, porque **eu estou aprendendo com uma pessoa próxima da comunidade** como as coisas podem ficar de boa; ao mesmo tempo que você pode me ensinar a como gerir um projeto e eu posso ensinar uma pessoa a como comandar uma aula.

E4: “... eu acho que a gente que precisa entregar algo bacana, a gente precisa também **confiar na nossa equipe**... então eu acho que esse lugar de compartilhar as demandas e confiar no potencial de cada um, acho que é isso que sustenta”

A partir das falas dos entrevistados, pode-se entender a construção de aprendizagem dentro da *Ballroom* partem da iniciativa do indivíduo de deseja realizar certa atividade, costumeiramente tal vontade é percebida e abraçada por demais membros da comunidade, os quais darão direcionamentos, conselhos, e materiais de estudo e afins, apresentando eventualmente interesse em aprender em conjunto, levando a formação de parcerias de trabalho para a realização de um ou mais projetos.

5. CONCLUSÕES

Neste trabalho buscou-se visualizar elementos presentes nos processos de produtores culturais da comunidade *Ballroom*, atuantes no nordeste do Brasil, considerando fenômenos presentes em seus processos de aprendizagem individual de forma a não excluir situações e significâncias em elementos de aprendizagem coletiva presentes no desenvolvimento de uma comunidade formada em sua maioria por pessoas LGBTQ+ e negras.

Optou-se pela realização de entrevistas semiestruturadas analisadas através da técnica de análise conteúdo (Caregnato att all, 2006), considerando as temáticas principais de: elaboração e gestão de projetos, aprendizado e coletividade, foi possível obter resultados que apontam os respondentes enquanto indivíduos que aprendem de forma ativa através de suas experiência práticas em produção cultural, as quais necessitam do desenvolvimento de uma ampla gama de habilidades de criação, gestão, negociação e trabalho em equipe, tal aprendizado podendo ser associado a elementos chave presentes na teoria da andragogia, estruturando a aprendizagem do adulto, considerando elementos de motivação, auto-regulação e socialização, associados as falas dos entrevistados com a autopercepção de seus comportamentos ousados e criativos, é possível aferir

que esses pensamentos inovadores associam-se aos desejos de crescimento da comunidade e crescimento individual.

As narrativas de aprendizagem puderam ser associadas ao ciclo de aprendizagem experiencial (Kolb 2017), que consiste no estudo da personalidade presente na aprendizagem por meio de experiências práticas, bem como a realização de comparações feitas pelo indivíduo entre suas experiências novas e anteriores, juntamente as percepções sobre os relatos experienciais dos demais membros presentes em seu ciclo de trabalho e socialização, destacando o ato de aprender como um processo contínuo, constantemente levando a novas reflexões a serem alinhadas com a demanda técnica de cada projeto, eventuais reconfigurações de equipe e desafios pessoais de cada aprendente. Os produtores entrevistados puderam ser entendidos como pessoas que mantêm uma mentalidade crítica saudável referente às experiências dos projetos que realizam e a demais projetos realizados por outros indivíduos da comunidade, enquanto utilizam de ferramentas e métodos de gestão desenvolvidos a partir de suas interações e objetivos de produção.

Foram percebidos como principais fatores facilitadores na aprendizagem dos produtores, a troca de informações técnicas e percepções pessoais sobre demais temas relevantes para a comunidade, troca esta acontecendo entre indivíduos de diferentes cidades e estados, não apenas do nordeste; em acréscimo a conexão constante com demais indivíduos que demonstrem interesse e compromisso em refinar suas habilidade em produção. Enquanto fatores dificultantes, observam-se as limitações financeiras para produzir espaços de cultura com qualidade e acessar a educação; também as dificuldades em lidar com atritos e divergências referentes à diversidade de interesses e meios de produção dos membros da comunidade.

As sensações presentes na transição dos entrevistados de aprendente para ensinante, apresentam certas divergências de respostas quanto aos seus níveis de conforto com o processo, porém todos reconhecem o ato de ensinar como elemento fundamental do contexto ao qual estão inseridos, entendido como forma histórica e estratégica de capacitar os demais membros, principalmente ou mais jovens, bem como realizar a manutenção e expansão da cultura.

Como elemento chave em diversos momentos dos discursos, a coletividade foi um dos principais, uma vez que os respondentes de imediato citaram momentos de complicações no ofício de produção em equipe, bem como situações de atritos, discordâncias e negociações no que diz respeito ao convívio em comunidade; citados também os princípios da *Ballroom* criados e mantidos principalmente através da oralidade (Santos, 2023), tais como: respeito aos mais

experientes, valorização da história, manutenção da saúde e crescimento coletivo, confiança mútua, culminando na criação e estruturação de estratégias para a concretização de vivências mais saudáveis no futuro.

Através desta pesquisa pretende-se despertar o interesse da comunidade acadêmica para o processo de aprendizado de indivíduos independentes do contexto de educação formal; os resultados obtidos na pesquisa limitam-se ao contexto de vivências nordestinas, espera-se que posteriormente novas pesquisas possam ser realizadas para mapear de forma mais abrangente a pluralidade das vivências, das formas de desenvolvimento humano, das capacidades de elaboração, gestão e daquilo que é aprendido e ensinado na comunidade *Ballroom*, em paralelo que os indivíduos dessa comunidade alcancem novos espaços e perspectivas mais saudáveis de aprendizado e carreira.

Após a realização desta pesquisa, eu, enquanto artista de performance, administrador e produtor cultural, pude obter narrativas saudáveis e otimistas referentes aos processos e meios ocorridos na comunidade, a qual tenho me desenvolvido ao longo dos últimos 4 anos, bem como, valorizar as capacidades multifuncionais dos demais membros ao meu redor, os quais, tenho visto realizar diversas funções em períodos curtos, assim como eu também. Para além dos elementos técnicos desta pesquisa, em nome da Casa da Baixa Costura, afirmo nossa esperança referente ao florescimento da Ballroom Nordeste e que a mesma possa tornar-se o polo cultural que merece ser.

6. REFERÊNCIAS

AVELAR, Dani; ROCHA, Matheus; SANTOS, Vilma. **Ballroom celebra vida e talento de artistas pretos LGBTQIA+**. Folha de S.Paulo. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/Ballroom-sao-paulo-brasil/>. Acesso em: 10 de nov. 2023.

BAILEY, Marlon M. Gender/racial realness: Theorizing the gender system in Ballroom culture. **Feminist studies**, v. 37, n. 2, p. 365-386, 2011.

BELLAN, Zezina. **Andragogia em ação: como ensinar adultos sem ser maçante**. Z3 Editora, 2019.

BONOME, João Batista Vieira. **Teoria Geral da Administração**. Curitiba IESDE: Brasil S. A, 2009.

CAMPBELL, John P. Behavior, performance, and effectiveness in the twenty-first century. **The Oxford handbook of organizational psychology**, v. 1, p. 159-194, 2012.

CAREGNATO, R. C. A.; MUTTI, R. **Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo**. *Texto & Contexto - Enfermagem*, 15(4), 679–684, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-07072006000400017>

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução à teoria geral da Administração**. Elsevier Editora Ltda. 2004.

CRNKOVIC, L. H.; MONTEIRO, S. P. C.; DIAS, F. H. **Administração participativa: uma nova abordagem de gestão nas organizações, instituições e comunidade**. São Paulo: IMMES, 2019. Disponível em: <http://immes.edu.br/novosite/wp-content/uploads/2017/10/2016-Administra-Participativa.pdf>

CSERMAK, Paulo Stefan Villar de Queiroz. **O papel da administração participativa na excelência em gestão**. 2008

CUNHA, J. A. C.; PASSADOR, J. L.; PASSADOR, C. S. Recomendações e apontamentos para categorizações em pesquisas sobre redes interorganizacionais. **CADERNOS EBAPE.BR**, v. 9, n. 4, p. 505-529, 2011.

DE BRITTO JÚNIOR, Álvaro Francisco; JÚNIOR, Nazir Feres. A utilização da técnica da entrevista em trabalhos científicos. **Revista Evidência**, v. 7, n. 7, 2012.

DRUCKER, Peter F. Entrepreneurial strategies. **California Management Review**, v. 27, n. 2, 1985.

EVARISTO, Conceição. **Canção para ninar menino grande**. Pallas Editora, 2022.

FRANCO, David Silva; PAIVA, Kely Cesar Martins de; HELMOLD, Stefânia de Castro. Possibilidades e desafios para uma abordagem andragógica no ensino em Administração e Contabilidade. **Revista ADM. MADE**, v. 19, n. 3, p. 16-33, 2016.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo**. Autores Associados, 2020.

GOLDSBY, Jackie. Queens of language: Paris is Burning. In: **Queer looks**. Routledge, 2013. p. 108-115.

GRAEN, George. Instrumentality theory of work motivation: Some experimental results and suggested modifications. **Journal of applied psychology**, v. 53, n. 2p2, p. 1, 1969.

GRANOVETTER, M. The strength of weak ties. **American Journal of Sociology**, v. 78, n. 6, p. 1360-1380, 1973.

KAROLCZAK, Maria Eloisa. **Andragogia: liderança, administração e educação: uma nova teoria**. Juruá, 2009.

KOLB, Alice Y.; KOLB, David A. **The experiential educator: Principles and practices of experiential learning**. Kaunakakai, HI: EBLS Press, 2017.

KOLB, David A. **Experiential learning: Experience as the source of learning and development**. FT press, 2014.

LODEIRO, Manuel Segade; GAVALDON, Sabel. **Elements Of Vogue**. Madrid: CA2M; Motto Books, 2020. 262 p.

MARTINS, Rose Mary Kern. Pedagogia e andragogia na construção da educação de jovens e adultos. **Revista de Educação Popular**, v. 12, n. 1, 2013.

MEDICI, André Cezar; SILVA, Pedro Luiz Barros. A administração flexível: uma introdução às novas filosofias de gestão. **Revista de Administração Pública**, v. 27, n. 3, p. 26 a 36-26 a 36, 1993.

MICHEL, M. H. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

MOLINARI, Leonardo. **Gestão de projetos: teoria, técnicas e práticas**. Saraiva Educação SA, 2010.

MURRAY, Edward. **Motivation and Emotion**. Prentice-Hall. Inc., Englewood Cliffs, NJ, 1964.

MUZZIO, Henrique. Indivíduo, liderança e cultura: Evidências de uma gestão da criatividade. **Revista de Administração Contemporânea**, v. 21, p. 107-124, 2017.

MUZZIO, Henrique; DE PAIVA JÚNIOR, Fernando Gomes. A pertinência de adequação da gestão criativa à identidade do indivíduo criativo. **Contextus–Revista Contemporânea de Economia e Gestão**, v. 13, n. 3, p. 139-155, 2015.

PAROLIN, Sonia Regina Hierro. GESTÃO DE PESSOAS PARA A CRIATIVIDADE EM ORGANIZAÇÕES INOVATIVAS. **READ-Revista Eletrônica de Administração**, v. 16, n. 3, p. 514-543, 2010.

PETERSON, Kay; KOLB, David A. **How you learn is how you live: Using nine ways of learning to transform your life**. Berrett-Koehler Publishers, 2017.

PINTO JUNIOR, Marco Aurélio Chagas. **Corpo transeunte: oscilação performática mapeando a cena Ballroom brasileira**. 2019. (Trabalho de Conclusão de Curso) - ESEFID. UFRGS, Porto Alegre, 2019.

REGNAULT, Chantal; LAWRENCE, Tim. **Voguing and the House Ballroom Scene of New York City 1989-92: Photographs**. **Soul Jazz Books**, 2011.

REGNAULT, Chantal. **Love Ball Roseland New York May 1989 Legendary Mother Pepper La Beija #chantalregnault #Ballroom #voguing #newyork #photography #archive #lgbthistory @dominiquefiat @kunsthall @laboajlphotos**. Instagram: @chantalregnaultphoto. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CXwMx9Kt7pz/>. Acesso em: 15 de nov. 2023.

REID, Shamari. Exploring the agency of Black LGBTQ+ youth in schools and in NYC's Ballroom culture. **Teachers College Record**, v. 124, n. 6, p. 92-117, 2022.

RIBEIRO, Bruno Nzinga. "UNIDAS PELO FERVO, FERVIDAS PELO AMOR": NOTAS SOBRE UM COLETIVO PRETO, POSITHIVO E LGBT+ NA CIDADE DE SÃO PAULO1. **Antropologia e Direitos Humanos** 10, v. 22, p. 180, 2023.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá, a terra quer**. Ubu Editora, 2023. 112 p.

SERAPIONI M. **Métodos qualitativos e quantitativos na pesquisa social em saúde: algumas estratégias para a integração**. *Ciênc saúde coletiva* [Internet]. 2000;5(1):187-92. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232000000100016>

SILVA, Manoella Bittencourt Mendes. **Abra as portas para a Ballroom**. (Trabalho de Conclusão de Curso) - ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO - CURSO DE JORNALISMO. PUC Goiás, 2022.

STEVENSON, Howard H. **A perspective on entrepreneurship**. Cambridge, MA: Harvard Business School, 1983.

TERRA, José Cláudio Cyrineu. Gestão da criatividade. **Revista de Administração**, v. 35, n. 3, p. 38-47, 2000.

ZION, Fênix. A CATEGORIA DE DESFILE RUNWAY FIGURA FEMININA NA COMUNIDADE AFRO-LATINA E LGBT AMERICANA BALLROOM: UMA PASSARELA CONTRACULTURAL. **CADERNOS CÊNICOS**, v. 2, n. 2, p. 26-26, 2020.

8. APÊNDICE C - ROTEIRO DE ENTREVISTA SEMIESTRUTURADO

1 PERFIL PESSOAL

1. Idade.
2. Gênero.
3. Raça.
4. Naturalidade.
5. Nível de Formação e área.
6. Tempo na comunidade *Ballroom*.
7. Principais funções que desempenha na comunidade.

2 PRODUÇÃO

1. Como você descreve seu processo de criação e execução de projetos?
2. Em média, quantas pessoas trabalham como você por projeto?
3. Como funciona a divisão de tarefas em seus projetos?
4. Quais as principais ferramentas que você usa para a elaboração e execução de projetos ?
5. Você se entende como: gestor, chefe, líder, ou similar? disserte sobre.
6. Quais os desafios percebidos em produzir arte/cultural em seu estado?
7. Quais suas expectativas futuras para o campo da produção cultural nacional?

3 APRENDIZAGEM

1. Você acredita que a *Ballroom* é um lugar de aprendizado? caso sim, disserte sobre como você percebe isso acontecendo.
2. Como você acredita que as relações afetivas na *Ballroom* influenciam o desenvolvimento de capacidades profissionais?
3. Você acredita que aprende com os seus pares? O que? De que forma? Pode exemplificar.
4. Que fatores favorecem e dificultam seus processos de aprendizagem? Exemplifique.
5. Como foi e tem sido o seu acesso e das pessoas ao seu redor à educação formal? (escolas, cursos técnicos, universidade e afins).
6. Você se percebe como professor? ou de algum modo como uma figura capaz de ensinar.
7. Você considera a experiência importante para o desempenho da sua atuação profissional? Por quê?
8. Qual (ais) a (s) experiência (as) mais significativa (s) para sua aprendizagem na *Ballroom*?

9. Como foi a experiência dos primeiros serviços como produtor cultural – prática real?
10. O que você aprendeu com as experiências de uma forma geral?

4 COLETIVIDADE

1. Você acredita que os diálogos presentes na *Ballroom* influenciam o desenvolvimento profissional dos indivíduos? disserte sobre.
2. Descreva qual sua visão sobre coletividade na *Ballroom* ?
3. Qual a importância das ideias de comunidade e coletividade para o seu processo de aprendizagem como produtor cultural ?