

## Montadas em bytes: corporalidades drag e a ciborguização da existência

**Rafaela Oliveira Borges<sup>1</sup>**  
Universidade Federal do Espírito Santo

**Resumo:** Drags são artistas que dão vida a personagens corporificadas/os para a representação teatral, entre outras múltiplas motivações. Com base em uma etnografia do particular conectada, desenvolvida entre 2019 e 2023 na cidade de Santa Maria (RS/Brasil), e em diálogo com teorias sobre corporalidades e performatividades de gênero, analiso neste artigo as produções de corporalidades drag na era digital. Essas fabricações se realizam por meio de diferentes coisas, como indumentárias, perucas e maquiagens, e também por meio de tecnologias, como filtros de realidade aumentada, que transformam essas montações em *bytes* e *pixels* 3D nas plataformas digitais. Descrevo, então, os modos de existência de corpos sujeitas/os ciborgues em um circuito de práticas drag *on-offline* e, por fim, discuto como essas corporalidades se articulam aos marcadores sociais da diferença no contexto da pós-humanidade.

**Palavras-chave:** drag; corporalidade; gênero; tecnologias digitais.

BORGES, Rafaela Oliveira. **Montadas em bytes: corporalidades drag e a ciborguização da existência.** *Aceno – Revista de Antropologia do Centro-Oeste*, 12 (29): 315-336, maio a agosto de 2025. ISSN: 2358-5587

<sup>1</sup> Pós-doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).

## Mounted in bytes: drag corporealities and the cyborgization of existence

**Abstract:** Drag queens are artists who bring embodied characters to life for theatrical performance, among other multiple motivations. Based on a connected ethnography conducted between 2019 and 2023 in the city of Santa Maria (RS/Brazil), and in dialogue with theories of corporeality and gender performativity, this article analyzes the production of drag corporealities in the digital age. These fabrications are developed through various things, such as clothing, wigs, and makeup, and also through technologies like augmented reality filters, which transform these drag embodiments into bytes and 3D pixels on digital platforms. I describe the modes of existence of cyborg subjects within a circuit of online and offline drag practices and finally discuss how these corporealities intersect with social markers of difference in the context of post-humanity.

**Keywords:** drag; corporeality; gender; digital technologies.

## Montadas en bytes: corporalidades drag y la ciborguización de la existencia

**Resumen:** Las drags son artistas que dan vida a personajes corporificados/as para la representación teatral, entre otras múltiples motivaciones. Con base en una etnografía del particular conectada, desarrollada entre 2019 y 2023 en la ciudad de Santa Maria (RS/Brasil), y en diálogo con teorías sobre corporalidades y performatividades de género, este artículo analiza las producciones de corporalidades drag en la era digital. Estas fabricaciones se realizan a través de distintas cosas, como indumentaria, pelucas y maquillajes, y también mediante tecnologías como los filtros de realidad aumentada, que transforman estas montaciones en *bytes* y *pixels* 3D en las plataformas digitales. Describo los modos de existencia de cuerpos sujetas/os ciborgues en un circuito de prácticas drag *on-offline*, y por último discuto cómo estas corporalidades se articulan con los marcadores sociales de la diferencia en el contexto de la pos-humanidad.

**Palabras clave:** drag; corporalidad; género; tecnologías digitales.

## Corporalidades no contexto da pós-humanidade

**Andy:** *Fui ao escritório porque estavam me transformando em um robô.*

**Narrador:** *Andy Warhol disse uma vez: “quero ser uma máquina”; agora seu desejo se torna realidade; Warhol está sendo clonado mecanicamente.*

**Jornal:** *“Andy Warhol vive em forma de robô”.*

**Andy:** *O pessoal do robô trouxe uma cadeira. Fiquei sentado por uma hora para estudarem meu rosto e verem se eu dava um bom robô. Fizeram a minha nuca. Colocaram uma touca em mim. Em seguida uma pasta que cobria meus olhos e orelhas. Disseram: “Me belisque se quiser sair dessa”. Fiquei enjoado. Foi horrível. Finalmente tiraram o molde, mas derrubaram. Disseram que talvez fosse preciso fazer outro. E eu disse: Não, não, não. E pensei: Por que concordei com isso? (Diários de Andy Warhol, 2022)<sup>2</sup>*

A partir do registro de Andy Warhol e partindo do paradigma antropológico da corporeidade na contemporaneidade, este artigo centra-se na implosão do dualismo entre o corpo e a mente; pois o corpo é o sujeito da cultura e, portanto, “a base existencial da cultura” (CSORDAS, 2008:145), sendo tratado como um contexto em relação ao mundo (MERLEAU-PONTY, 1999), que, através dos *habitus*, torna-se socialmente informado e gerador de práticas (BOURDIEU, 2006). Para além de um lugar para a inscrição de símbolos culturais, a ser modelado pelas normas sociais e coletivas, o corpo é “agente e sujeito da experiência individual e coletiva, veículo e produtor de significados, instrumento e motor de constituição de novas subjetividades e novas formas do sujeito” corporificado (MALUF, 2002: 96).

Assim, se a perspectiva dualista existente entre corpos e pessoas implica o paradoxo de que a condição humana é corporal, de que as pessoas são indiscerníveis dos corpos que lhes dão as sensibilidades dos seus seres no mundo, pois os corpos são o que são na cultura (LE BRETON, 2011; CSORDAS, 2008; MAUSS, 2003), quais seriam, então, os limites à construtividade discursiva dos corpos? De acordo com Butler (2015: 14), o sexo e, assim, o corpo e sua “existência já está decidida pelo gênero”, que é parte daquilo que determina sujeitas/os. Tais decisões produzem e materializam corpos inteligíveis, bem como corpos “impensáveis, abjetos, invivíveis e não dotados de vida” (BUTLER, 2015: 15).

O regime da inteligibilidade social e cultural, fundado na oposição binária de gênero, implica ao corpo inteligível o “espectro de sua própria impossibilidade, o próprio limite para a inteligibilidade, seu exterior constitutivo” (BUTLER, 2015:15), que, sobretudo, faz pensar por que alguns corpos simplesmente não importam. É importante dizer, então, que o sexo, compreendido como um ideal regulatório faz parte das práticas que produzem e diferenciam corpos, e que a materialização sobre o sexo se dá através da imposta reiteração de normas (BUTLER, 2001).

A reiteração se faz necessária justamente pelo fato de que a materialização nunca é totalmente acabada, já que nem todos os corpos se conformam com as normas; as instabilidades e as possibilidades de rematerialização é que marcam um “domínio no qual a força da lei regulatória pode se voltar contra ela mesma

<sup>2</sup> Documentário disponível em: < <https://www.netflix.com/browse?jbv=81026142> > Acesso em: 15 Abr. 2025.

para gerar rearticulações que colocam em questão a força hegemônica daquela mesma lei regulatória” (BUTLER, 2001: 154). A performatividade de gênero, como uma prática reiterada e citacional que, através do discurso, produz efeitos (BUTLER, 2001, 2010), relaciona-se ao sexo na medida em que as normas regulatórias do sexo trabalham de “uma forma performativa para constituir a materialidade dos corpos e, mais especificamente, para materializar o sexo do corpo, para materializar a diferença sexual a serviço da consolidação do imperativo heterossexual” (BUTLER, 2001: 154). O que constitui a fixação corpórea é material, mas a própria materialidade é repensada como um efeito de poder.

O sexo/corpo/matéria constitui uma das normas que torna a pessoa viável no esquema da inteligibilidade sociocultural (BUTLER, 2001), portanto, para pensar da construção à materialização: “não é suficiente afirmar que os seres humanos são construções, pois a construção do humano também é uma operação diferencial que produz o mais ou o menos ‘humano’, o inumano, o humanamente inconcebível” (BUTLER, 2001: 160). Assim, em detrimento das perspectivas de construção, propõe-se a noção de matéria não como uma superfície que aguarda a inscrição de símbolos, mas como “um processo de materialização que se estabiliza ao longo do tempo para produzir o efeito de fronteira, de fixidez e de superfície daquilo que nós chamamos matéria” (BUTLER, 2001: 161). O sexo é produzido e, ao mesmo tempo, é desestabilizado através de: “fossos e fissuras que podem ser vistos como as instabilidades constitutivas dessas construções, como aquilo que escapa ou excede a norma, como aquilo que não pode ser totalmente definido ou fixado pelo trabalho repetitivo” daquela norma (BUTLER, 2001:161-2).

E é nesta crise altamente produtiva em torno dos limites à construtividade que as corporalidades de artistas drags são aqui pensadas. O antropocentrismo da virada renascentista, que caracteriza o homem como o centro do universo, faz parte de mais um dos capítulos que compõem a história moderna da humanidade. Na contemporaneidade, a relação “tecno-humana” (SIBILIA, 2002: 11) expressa à fluidez contínua de configurações multifacetadas, moldáveis, indefinidas e inacabadas com que são produzidas diferentes corporalidades e subjetividades. É na “matriz sociotécnica” (SIBILIA, 2002: 11), que são criados diferentes “agenciamentos coletivos, usos e apropriações das tecnologias por parte dos sujeitos, que, por sua vez, também vivenciam seus efeitos em seus próprios corpos e subjetividades” (SIBILIA, 2002: 11). Dispositivos tecnológicos exprimem, assim, as formas socioculturais que os produzem e lhes dão diversos sentidos, bem como formam teias sociais, culturais, políticas e econômicas que permeiam e constituem as sociedades da era digital em que nos inserimos (SIBILIA, 2002; LUPTON, 2015). Corpos sujeitas/os que coabitam a era digital contemporânea dificilmente escapam do *upgrade* (SIBILIA, 2002), já que os imperativos da matriz sociotécnica são incorporados e corporificados nas práticas de si cotidianas, as quais envolvem diferentes usos e compreensões acerca das tecnologias (HINE, 2015).

A contemporaneidade e os corpos sujeitas/os pós-modernos, pós-orgânicos, pós-humanos, ciborgues, entrelaçados e constituídos pela tecnociência transbordam definições clássicas baseadas na solidez analógica (SIBILIA, 2002). Então, a saída do dualismo, da construção para a materialidade, da concepção de humano do humanismo para corpos sujeitas/os e diferenças que importam implicam “deslocamentos e resistências à corporalidade e à identidade não marcada exatamente como meio de reivindicar o status de ‘humano’” (HARAWAY, 1993: 285).

É precisamente neste contexto que persistir nas noções dualistas sobre natureza e cultura, corpo e mente, máquina e organismo, idealismo e materialismo, dentre outras, impede problematizar e, mesmo, compreender que a originalidade

do dito humano do modernismo está posta em jogo, já que *bits* e *bytes* circulam pelos nossos corpos humanos elétricos (TOMAZ, 2009). No contexto pós-humano, temos, de um lado, a “mecanização e a eletrificação do humano; de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ‘ciborgue’” (TOMAZ, 2009: 12); um tipo de corpo que materializa a “quintessência da tecnologia” (KUNZRU, 2009: 19; HARAWAY, 2009). “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (HARAWAY, 2009:36); é uma ontologia que determina um sentido político através do deslocamento, da reconceitualização, da desidentificação neste contexto em que somos todas/os “quimeras, híbridos, teóricos e fabricados, de máquina e organismo [...] ciborgues” (HARAWAY, 2009: 37).

E drags são artistas que dão vida a personagens através de práticas de corporificação *on-offline* para a representação teatral, dentre outras múltiplas motivações possíveis. Com base em uma etnografia do particular conectada (ABU-LUGHOD, 2018; HINE, 2015; FAVRET-SAADA, 2005; HARAWAY, 1995), desenvolvida entre os anos de 2019 e 2023 na cidade de Santa Maria (RS/Brasil), e em diálogo com teorias que tratam de corporalidades e performatividades de gênero, abordo neste artigo as produções de corporalidades drags na era digital. Através das observações participantes com doze drags, sendo elas Isabelly Popovick, Thaylla Fênix, Magenta Cianureto, Leona Brilha, Micka Valga, Lazúli, Lolli Flop, Mia Lestrage, Kandy Cooper, Lanna Danger, Loretta Cornish e Calíope, foi identificado que as fabricações destas corporalidades são desenvolvidas com distintas coisas, como indumentárias, perucas e maquiagens, e com diferentes coisas digitais promovidas pelas tecnologias, como filtros de realidade aumentada que tornam as corporalidades montadas com *bytes* e *pixels 3D* nas plataformas digitais.

Assim, descrevo neste artigo as produções de corpos sujeitas/os ciborgues em um circuito de práticas *on-offline* drag através das distintas coisas e analiso as fabricações de corporalidades conforme os distintos marcadores sociais da diferença no contexto de pós-humanidade. Argumento, por fim, que identificar-se drag implica em processos de subjetivação inseparáveis das corporalidades que lhes dão espessura, e que, em um circuito de práticas *on-offline* drag, as criações e recriações de si mediadas pelas tecnologias digitais possibilitam produções de diferentes humanidades enquanto promovem a digitalização da vida.

### **“Hoje eu vou montada”: coisas que fabricamos coisas que nos fabricam**

As corporalidades experimentadas pelas pessoas interlocutoras são marcadas pela fabricação, transitoriedade e teatralidade (VENCATO, 2002), materializando-se tais corpos personas através dos diferentes trechos, troços e coisas (MILLER, 2013). Corporalidades construídas, através de indumentárias, enchimentos, próteses, perucas, maquiagens, dentre outros trechos e coisas, não configuram pensar, de forma dualista, que há artificialidades, ou superficialidades, sobre os corpos versos a verdadeira naturalidade orgânica destes, mas que “nós também somos trechos, e nosso uso e nossa identificação com a cultura material oferecem uma capacidade de ampliar, tanto quanto de cercear, nossa humanidade” (MILLER, 2013:12). A produção das corporalidades refletidas através dos estudos da cultura material possibilita pensar como a humanidade é criada e o que queremos dizer, afinal, quando falamos de seres humanos (MILLER, 2013). É refletir acerca das materialidades, desafiando a oposição entre pessoas e coisas, pois as coisas,

ou os “objetos, permitem que se olhe para a maneira como os domínios do mundo material são empregados socialmente” (VIANNA e RIBEIRO, 2009: 416) e, portanto, como trechos e coisas constituem pessoas através das relações estabelecidas (MILLER, 2013).

No processo de corporificação drag, as coisas também são intrínsecas. A ausência de informações e referências sobre como corporificar-se drag, no contexto dos anos 2000 neste campo de pesquisa, configurou formas de pensar o uso das coisas que são peculiares àquele contexto. Para produzir corporalidades drags, realiza-se o uso de distintas coisas que, primeiramente, referem-se às maquiagens. Assim, após o rosto preparado para receber a maquiagem, atualmente variando esse processo em torno de pessoas que preferem retirar barbas, mantê-las ou fabricá-las, bem como a preferência ou não pelo uso de filtro solar e *primer* que ajudam a reduzir danos advindos do contato direto da maquiagem com a pele, realizar a cobertura dos pelos das sobrancelhas constitui o próximo passo. A ação de cobrir as sobrancelhas, para posteriormente desenhar outras, é narrada como a mais pessoal em termos de formato de rosto e estética escolhida, e a ação mais difícil que demanda mais tempo para a finalização e materializa a “evolução<sup>3</sup>” da “make”. Nesse sentido, as narrativas de pessoas interlocutoras que começaram a se montar drag nos anos 2000 destacam peculiaridades sobre como e com qual coisa cobrir sobrancelhas. Afirma Lanna Danger que:

*as maquiagens eram para palco (frisou a palavra palco), elas não eram maquiagens voltadas ao natural como nós temos agora. Então, mudou-se isso. A maquiagem era mais artística, a drag queen, muito bonita de corpo, né, daí eu tô falando das top drags, com um rosto muito aparente, com um rosto quase branco esfumado, um olho muito cheio de cor, uma lente de contato, né, que fica muito bonito também, um cílio, né, bem grande. (Entrevista realizada com Lanna Danger - maio de 2022)*

Assim como a referência top drag<sup>4</sup> foi central para a referida pessoa interlocutora, as maquiagens “para palco” foram inicialmente utilizadas porque eram as maquiagens acessadas também na sua relação com o teatro. Então, além do acesso peculiar às coisas/maquiagens, há também a maneira como o aprendizado em torno da cobertura da sobrancelha foi adquirido, pois:

*não sabíamos como esconder a sobrancelha, então, nessa época (pausa reflexiva) minha sobrancelha é falhada até hoje; nessa época, eu raspava a metade das sobrancelhas porque a minha madrinha também fazia isso, então, as madrinhas eram as grandes referências das que estavam começando, e eu cortava metade da minha sobrancelha. O efeito ficava muito bonito, porém no dia a dia quando nós estávamos desmontadas, risos, ficava um pouco estranho, né, as pessoas olhavam, como sempre (ironia), nos olhavam com um olhar de estranheza, que é totalmente compreensível porque fica muito estranho, né, a sobrancelha ela muda o rosto da pessoa. E, não tínhamos maquiagem, passávamos um corretivo, uma base, e logo, por cima de tudo, eu passava um pancake branco artístico da Payot, risos, que era o que tínhamos contato em função do teatro. (Entrevista realizada com Lanna Danger - maio de 2022)*

O aprendizado sobre a cobertura das sobrancelhas, advindo de madrinhas drag, e algumas informações e referências das mídias de massa formaram e ainda formam as redes de trocas de saberes acerca da “make”. Nessa narrativa, a prática corporal de raspar os pelos das sobrancelhas é destacada, assim como a “evolução” considerada pela artista se refere às maneiras pelas quais busca diversificar a cobertura das sobrancelhas, no intento de evitar o reforço das marcas que a

<sup>3</sup> Uma trajetória drag é também uma trajetória de “evolução da montagem”, termos nativos, através de concepções que originam padrões corporais e a partir desses padrões identificações como top, por exemplo. A “evolução” na trajetória drag acontece quando se materializa o projeto da “montagem” com perfeição.

<sup>4</sup> Sobre identificações *top drag* ver: Vencato (2002), Gadelha (2009), Santos (2012). Sobre corporalidades baseadas em femininos ver: Jayme (2001, 2010), Damásio (2009), Brasil (2018).

“make” drag provoca, como as falhas no crescimento dos pelos das sobrancelhas. Sobre o processo de “evolução”:

*a questão da sobrancelha, que ainda hoje é um problema, eu ainda estou tentando encontrar a sobrancelha ideal pra mim, e indicada por uma amiga, ela disse: Lanna, eu não corto minha sobrancelha de jeito nenhum, e não a escondo, a única coisa que eu faço é colocar um band aid (curativo) na sobrancelha e maquio por cima; menina, e eu tentei fazer isso numa festa e o que aconteceu? Toda vez que eu fazia uma expressão, alguma coisa, o band aid enrugava, risos; então, assim, imagina você botar dois band aid na tua sobrancelha e tentar maquiar por cima, não vai dar certo, mas não tínhamos comunicação, não sabíamos como era, então, quando a gente estava junto com outra drag essas informações vinham, a gente testava pra ver se dava resultado, ou não, resumindo, né, por muito tempo eu raspei minha sobrancelha e hoje eu tenho falhas nela. A cola utilizada foi aparecer só anos depois [...] A cola é um instrumento importantíssimo, precisamos começar pela sobrancelha tapando com cola porque não agride, não arranca, é fácil de remover, e acredito que pra aquelas que querem um resultado muito bonito é raspando a sobrancelha, mas eu não faço mais isso. (Entrevista realizada com Lanna Danger - maio de 2022)*

O processo de “evolução” nunca acabado manifesta que montar-se drag envolve projetos, coisas, práticas e aprimoramentos de habilidades e técnicas que se transformam no decorrer do tempo; manifesta maneiras como cada sujeita/o cria, modifica, realiza e transmite saberes que se relacionam às coisas. Atualmente, a “make” drag também pode ser feita de forma que não se produza marcas corporais duradouras entre o estar “montada” e “desmontada”. A cola bastão de papelaria é um acontecimento dos anos 2010, uma das coisas amplamente utilizadas no “truque” que permite a passabilidade da produção e desconstrução corporal drag sem deixar vestígios. Pensar lâminas de barbear, *band aids*, massas moldáveis, cola bastão, dentre outras, como coisas da “make” drag também nos diz sobre a busca por coisas que possam receber nova intencionalidade no uso e que possuam baixo custo financeiro; conforme Thaylla Fênix (2022), busca-se pelo mais “barato, dou meu jeitinho, uma melhorada [...], aos poucos vou fazendo minhas produções, né, minhas coisas, nada é barato, então, a gente tem que dar um jeito de fazer por si só, não adianta, então, sempre busco coisas mais em conta”.

Assim, as coisas são tão importantes quanto os projetos em torno das corporalidades drags. Além de pensar para si projetos de “montações”, são pensadas também quais as coisas que, em suas junções, podem materializar as corporalidades fabricadas. Na experiência de Leona Brilha (2022), afirma-se que “primeiro analisava a ideia e via a possibilidade de realizar, partindo então pra procura de acessórios, roupas e calçados emprestados de amigos e também comprando algumas coisas”. Há, assim, a preferência por, primeiro, adquirir todas as coisas que se julga necessário de acordo com o projeto; segundo Magenta Cianureto (2022), a “primeira montagem<sup>5</sup> aconteceu depois de muita pesquisa, fiquei durante muito tempo comprando todos os itens necessários pra que no dia da minha primeira montagem tudo estivesse ‘perfeito’”. Ocorre também que as coisas inspirem projetos, pois se busca “estar atenta às coisas, se penso que podem servir adquiero e reservo para montações que possam vir a surgir; não precisa ter destino fixo, podem ficar guardadas para um dia usar”, afirma Lolli Flop (2022). Nesse sentido, para fabricar-se corporalmente drag é preciso buscar pelas coisas. Sobre esta busca é afirmado que:

<sup>5</sup> Termo nativo para a ação de fabricar corporalidades e personas drag.

*no início não se tem nada! Eu comecei com uma paletinha de sombras da minha mãe, um pincel chanfrado, tinta facial e as roupas eram minhas mesmo. Demorei até conseguir minha primeira peruca, os primeiros figurinos. Hoje pra mim, um figurino, uma peruca e maquiagens são algo que não pode faltar. Quando iniciei eu não tinha nada, minha mãe tinha poucas coisas também, na época eu lembro de perguntar para algumas amigas se elas tinham maquiagens que não gostavam ou não usavam, foi assim que eu comecei. Usei por muito tempo essas makes até comprar coisas novas e minhas. (Entrevista realizada com Kandy Cooper - maio de 2022)*

#### Ainda sobre a referida busca pelas coisas:

*Foi necessária muita organização pessoal no início; comprar maquiagens, roupas, acessórios, peruca, lentes de contato. Nada disso é barato, nem mesmo os materiais de baixa qualidade. Por isso, é necessário um planejamento prévio, além de um autoconhecimento também, para saber seus próprios gostos pessoais, seus próprios estilos e suas pretensões como drag. (Entrevista realizada com Mia Lestrage - junho de 2022)*

O custo monetário das coisas, a busca por originalidade e o reaproveitamento das coisas engendram práticas em torno do “faça e refaça você mesma suas coisas”, segundo Isabelly Popovick (2022). Quanto mais caras são as coisas, mais se busca recriá-las repensando materiais e técnicas que singularizem a estética final e diminuam os custos mesmo que aumentem o trabalho pré-montação. Para o desenvolvimento das indumentárias, busca-se por tecidos baratos, bem como por costura e moda como saberes necessários. Nesse sentido, afirma Leona Brilha (2022) que: “comecei a me aventurar a criar mais as roupas e acessórios em casa, usando menos coisas compradas, pois senti que ficava mais original e atingia melhor as minhas expectativas”; ainda: “cheguei a fazer mais de uma roupa pra ir na primeira festa montado e nada me agradava, não sentia que estava condizente com a ideia que eu tinha em mente de como minha personagem seria”, pontua Magenta Cianureto (2022); aprender a costurar aconteceu também através do manuseio:

*da máquina da minha mãe, aí quando eu tive condições de comprar uma máquina de costura, eu fui procurar um curso de costura e o único que eu encontrei não aceitava homens. Daí eu fui fazer umas aulas com uma senhorinha que era costureira, mas eu chegava na casa dela e ela não estava, tinha ido viajar etc. Aí eu fui fazer umas aulas com a mãe de uma amiga minha que era costureira, e ela me deu aula por um tempo, mas aí ela voltou a trabalhar como costureira em uma loja e eu fui me virando sozinho... anos depois a Lola (drag) me convidou pra fazer aula de costura com ela no Senac, e eu fui atrás de fazer a matrícula. (Entrevista realizada com Magenta Cianureto - abril de 2022)*

#### Ainda sobre a costura afirma-se que:

*as roupas eu sempre fiz, comecei usando peças minhas e da minha mãe, mas logo já estava costurando algumas coisinhas na mão pra dar uma elevada no visual. Eu realmente sempre gostei de fazer tudo, ter minha independência na hora da montagem, eu faço 80% do meu visual. Hoje eu tenho um apoio grande [...], a gente (drags) sempre se ajuda, trocando roupas, makes, cabelos. (Entrevista realizada com Kandy Cooper - maio de 2022)*

Os projetos das “montações” são refletidos, as coisas são buscadas para materializar os projetos e, para tanto, são também aprendidos saberes que proporcionam a referida materialização. Algumas pessoas interlocutoras buscam cursos técnicos, tutoriais na internet, trocam aprendizados entre drags e pessoas conhecidas que sabem costurar. Também recorrem a costureiras/os profissionais, e tal relação para determinadas/os interlocutoras/es favoreceu a escolha de cursar moda no ensino superior; nessas experiências, os projetos materializam-se também através de croquis, e a identificação “fashion queen” ou “drag fashionista”

designa tal relação entre produzir-se e identificar-se como drag, por meio da relação com a costura e a moda. Segundo Kandy Cooper (2022):

*eu comecei a ter interesse na moda justamente para me ajudar nessa parte da drag, logo no primeiro semestre eu me apaixonei total pela área, eu gosto de trazer conceito, estilo, fazer a diferença na cena, hoje vemos muitas referências e eu sentia que as drags acabavam sempre indo pro mesmo lugar, eu queria fazer diferente. Hoje eu tenho um amigo que trabalha com styling (que é basicamente montar referências e cuidar do visual de alguém) e ele tem me ajudado muito, ele pega as referências, monta tudo e eu costuro, me monto e arrasamos. Faz muita diferença ter o olhar de outra pessoa junto e eu faço questão de estar sempre por dentro de tudo, pesquisando junto pra no final ainda ter bastante de mim nisso. (Entrevista realizada com Kandy Cooper – maio de 2022)*

Além das “makes” e figurinos, as perucas são coisas buscadas para a produção das corporalidades drags; há as perucas, ou *wigs*, e os apliques de cabelos sintéticos ou naturais; perucas e apliques sintéticos possuem menor custo frente às *laces* que são perucas que imitam o couro cabeludo prestando melhor acabamento no uso da coisa. Assim, para se alcançar resultados satisfatórios, várias *wigs* e/ou apliques são utilizados para confeccionar penteados que se assemelhem ao alcançado com as *laces*, pois se costuma adquirir menos *laces* em razão do custo financeiro. Além disso, as perucas também são desenvolvidas pelas/os interlocutoras/es; nesse sentido, afirma-se que:

*a gente vai evoluindo da kanekalon barata a fibra futura, né, a fibra orgânica (fios de cabelos sintéticos); eu com a função de trabalhar muito com cabelo, com mega hair essas coisas, adquiri experiência em confecção de faixas de cabelo, resultado, aí eu fiz uma peruca de cabelo natural, que é caríssima, né, mas com muito custo consegui montar essa peruca e faz anos que tenho ela, que é a que uso pra “bater cabelo”. (Entrevista realizada com Thaylla Fênix - junho de 2022)*

De fato, as diferentes coisas, como maquiagens, pincéis, esponjas, *band aids*, lâminas de barbear, massas moldáveis, colas bastão, colas látex, colas de madeira, fita crepe, próteses, camisinhas infladas com água, isopores, roupas, espartilhos, cintas modeladoras, calcinhas especiais para “aquendar”<sup>6</sup>, enchimentos de espuma, meias-calças, unhas postiças, lentes de contato, sapatos de saltos, perucas, apliques, acessórios, dentre múltiplas outras, formam as indumentárias que corporificam as personas drags. Projetos, coisas e saberes ou coisas, projetos e saberes participam do processo de corporificação drag que também realiza novos significados e usos para as coisas, pois uma cola bastão pensada como material escolar e de escritório transforma-se em um item de maquiagem drag indispensável atualmente. Apropriações criativas das coisas informam que:

*em uma montagem de halloween eu utilizei papel higiênico colado com cola de látex, para montar uma ferida falsa no rosto. Já fiz seios falsos feitos de camisinhas infladas com água, porque as próteses falsas são cerca de 600 reais, então, foi à maneira de improvisar para momentos em que gostaria de seios maiores. Já reutilizei tênis velhos para personalizar com glitter e fazer uma peça nova. Já fiz enchimentos para seios também com bolas de isopor, e enchimentos para glúteos de espuma de sofá [...]. Os acessórios como colares, brincos e outros, são também peças que uso muito da criatividade para fazer com o que tenho. (Entrevista realizada com Mía Lestrangle - junho de 2022)*

Sobre a aquisição das coisas, é afirmado que nem sempre foram tão acessíveis e diversificadas para a compra. No início dos anos 2000, segundo Lanna Danger (2022),

<sup>6</sup> Ocultar pênis.

*as perucas eram muito difíceis de conseguir, eu lembro que eu passava de loja em loja pedindo se eles queriam me vender as perucas horrorosas que tinham nas manequins, não conseguia, então, assim, o material era muito escasso. Não tínhamos lente de contato, era caro. Cílio postiço artístico que fosse grande, não aquele pequeno, era muito difícil de conseguir. Então, quando nós nos víamos, nós trocávamos algumas coisas, minha madrinha me dava um cílio, esse cílio me acompanhava por anos porque era difícil conseguir outro, uma peruca que ela não usava mais, então, funcionava lá no início em 2005, 2006, 2007. (Entrevista realizada com Lanna Danger - maio de 2022)*

Atualmente as perucas são facilmente encontradas para a aquisição na internet. Sites como o AliExpress e o Shopee figuram como os preferidos na busca por variedades e menores custos. Algumas pessoas interlocutoras acompanham com assiduidade os referidos sites, buscando promoções, também acumulam pontuações e cupons de desconto através das compras já realizadas para, assim, alcançar o menor custo em futuras compras. Nesses sites, há a importação de produtos/coisas da China/CHN, sendo as roupas importadas preferidas por drags *plus size* porque possuem numeração e confecção consideradas maiores; segundo Mia Lestrage (2022), para drags *plus* é difícil comprar na cidade, “então, é muito comum ter de recorrer às lojas *online* para isso também, inclusive lojas que importam da China já que produtos GG+ femininos são bem escassos no Brasil, até *online*”. Além das roupas *plus size*, para quem busca por sapatos com numeração igual ou maior que quarenta é ressaltado que são outros “itens bastante difíceis de achar, sendo necessárias lojas *online* especializadas para encontrar sapatos em tamanhos “masculino” 40+; para trocar também é algo bem complexo, já que exige o tamanho de cada um”, afirma Mia Lestrage (2022). Na cidade de Santa Maria (RS/Brasil), lojas de departamentos, como Renner, Riachuelo, Pompeia, bem como os brechós e os armarinhos, ou loja de aviamentos e as lojas de acessórios femininos são locais elegidos para a aquisição das coisas.

As coisas, além de materializarem corporalidades drags, realizam envolvimento emocional entre pessoas e coisas. Para além do acúmulo necessário de determinadas coisas para fabricar-se corporalmente drag, há a relação afetiva com as coisas que são compreendidas como partes de si, ou seja, partes de uma corporalidade que também é sua. Há, então, a afeição e a fidelidade às coisas. Segundo Magenta Cianureto:

*sempre existem algumas coisas que nos afeiçãoamos mais e acabamos usando com mais frequência. Sou bem fiel àquelas coisas que dão certo pra mim, por exemplo, a base, sempre que acaba compro uma nova da mesma marca e cor. Desde que comecei a me montar tenho o mesmo iluminador, e espero que ele nunca acabe, risos, porque nunca mais encontrei igual. (Entrevista realizada com Magenta Cianureto - abril de 2022)*

Nesse sentido, algumas coisas recebem tratamentos diferenciados em relação ao empréstimo. Os sapatos e as perucas são considerados coisas muito pessoais para o empréstimo. No caso dos sapatos, há a possibilidade de lacear, mesmo que a numeração seja a mesma. Já as perucas fazem parte das coisas com maior custo monetário, distinguem estéticas drags, retêm cheiros em decorrência do suor, passam por processos de lavagem com sabão em pó e amaciante de roupas para higienização, fato que também favorece o desenvolvimento de novos penteados e, assim, melhor resultado na “montação”. Higienizar, cortar, tingir, alisar ou cachear exige técnica para não estragar os fios, sintéticos ou não. Quando as perucas são emprestadas dentro de famílias ou amigas drags há códigos de conduta bem delimitados sobre como devolver a peruca em perfeitas condições; em caso da não devolutiva e, ainda, a não devolutiva em decorrência do corte realizado

nos fios da peruca, foram feitas exposições depreciativas na internet de drags novatas que acabaram fora de grupos, famílias e amizades entre drags.

Mas, se algumas coisas desencadeiam sentimentos de afeição e lealdade, bem como vigilância e posse que geram discórdias nos empréstimos, há as coisas herdadas que envolvem emoções e a manutenção da memória daquela drag queen que, em decorrência do falecimento, é lembrada também através das coisas. Assim, as/os interlocutoras/es compram, confeccionam, ganham, presenteiam, trocam, herdam e emprestam coisas no circuito de práticas *on-offline* drag de Santa Maria.

Sobre o referido circuito, é importante ressaltar que, ao investigar a configuração da cena drag de Santa Maria (RS/Brasil) através do desenvolvimento de pesquisa etnográfica, bem como de perspectivas da antropologia urbana (VELHO, 1980; MAGNANI, 2007; 2016) e digital (MILLER; SLATER, 2004; MILLER; HORST, 2015), inicialmente a pesquisa enfocou a constituição e configuração de um circuito de práticas drag em contínuo *on-offline*<sup>7</sup>. O circuito, materializado nas tramas da cidade, assim como nos ambientes digitais, foi mapeado, descrito e analisado com ênfase nas práticas de sociabilidades, corporalidades, performatividades e identificações drag, e nos agenciamentos drag sobre o próprio circuito como lugar de existência visível das suas experimentações e, portanto, da cena articulada pelo circuito (OLIVEIRA, 2019; OLIVEIRA, LEITÃO e SIQUEIRA, 2022; OLIVEIRA, 2023).

E, como dito, concordando com Miller (2013), “que as coisas em sua materialidade produzem corpos e identificações, sendo também refeitas por estes, as tecnologias digitais, em seus propiciamentos e limites, produzem corpos e identificações enquanto estes se deslocam num circuito de práticas *on-offline* drag” (OLIVEIRA, LEITÃO e SIQUEIRA, 2022: 20). Assim, o circuito que compreende práticas em torno das corporalidades configura-se também como um circuito de coisas necessárias para fazer-se corporalmente drag, e coisas que são também digitais, como discutido a seguir.

## Coisas digitais: incorporação e corporificação da tecnologia

A forma como cada sujeita/o aprendeu a fabricar suas corporalidades drags, bem como com quais coisas alteram-se conforme a influência de cada contexto e, assim, das possibilidades e limitações históricas e geográficas. Para interlocutoras/es que começaram a montar-se drag no começo dos anos 2000, o advento da internet é considerado um marco nas maneiras de acesso às informações e às referências drags. Sobre tal fato ressalta-se que:

*No início aprendi com a minha madrinha né, a Julie, lá em 2005 e 2006, a colar a peruca com cola de madeira (frisou), então você imagina depois do show como era tirar essa cola de madeira da nossa testa, pegava no cabelo, ficava buraco, às vezes na hora do show antes de entrar, com pouco tempo, a gente botava mais cola, mas escorria, então, o processo era muito complicado; então, lá em 2012/2013 uma drag queen famosa ensina no YouTube a como prender, de maneira eficaz, o cabelo, e nós nunca paramos para pensar numa forma. Nunca imaginávamos que era tão simples, você põe fita, né, uma fita crepe, amarra ao redor da cabeça e enche de grampo essa peruca, né; então isso quando eu lembro eu fico pensando, nossa como é que a gente não pensou nisso antes, uma coisa tão simples, mas que nós não tínhamos o contato né, nós nunca imaginamos que era dessa forma, então, o início é sempre um pouco*

<sup>7</sup> No ano de 2017, durante o curso do mestrado. Este artigo é oriundo da tese de doutorado e da etnografia iniciada em 2019, a qual dá continuidade aos desdobramentos do mestrado.

*mais difícil, tem muitas barreiras, mas quando você olha pra trás você vê o tanto que você fez e as formas como a gente fazia, então, eu me orgulho muito disso. (Entrevista realizada com Lanna Danger - maio de 2023)*

Os anos 2010 relacionam-se às narrativas que trazem os tutoriais e os *reality shows*, respectivamente, veiculados na internet e na televisão por assinatura como ferramentas para o aprendizado em torno de fabricar-se corporalmente drag. O grupo de pessoas interlocutoras que começaram a fabricar-se drag no ano de 2015, no contexto da festa *Drag Night* em Santa Maria (RS), encontrou-se com drags como Thaylla Fênix, idealizadora da festa e detentora de saberes sobre a corporificação drag que remontam dos anos 2000. Assim, o encontro de gerações e a proliferação de informações e referências drags demarca também um dos momentos da cena como maior número de sujeitas/os montando-se drag, através de distintas coisas e influências das mídias de massa e digitais que provocaram continuidades e deslocamentos nas concepções sobre fabricações de corporalidades. E diferente de algumas cenas drags com gerações 2000 fora dos palcos (SANTANA, 2021), na cena drag santamariense tais concepções coexistem, misturam-se e afastam-se na prática, ou seja, as gerações também se encontram com distintas corporalidades nos palcos.

Mas, se no começo dos anos 2010 o acesso aos tutoriais no YouTube e a manutenção de sociabilidades e visibilidades das personas, através dos perfis no Facebook, caracterizaram os usos das plataformas digitais, atualmente os ambientes *online* configuram-se também como laboratórios de experimentação e espaços de performatividades no circuito de práticas *on-offline* drags, a partir de Santa Maria (OLIVEIRA, LEITÃO e SIQUEIRA, 2022). As fabricações das corporalidades experimentadas realizam-se através das coisas e, também, através das coisas digitais promovidas pelas tecnologias. Para Micka Valga (2023), as coisas da “montação” incluem:

*primer, base, sombra, delineador, iluminador, batom, lápis, esponja e pincel; perucas, roupas, tanto masculinas quanto femininas, hoje em dia uso uma calcinha especial para aquecer feita pela Eva, mulher trans formada em moda com foco em corpos não convencionais; já usei muito salto seja em sapatos ou botas, mas hoje em dia a Micka só usa tênis e calçados confortáveis; usei também muitos enchimentos de espuma para modelar o corpo, mas hoje em dia não uso mais, uso acessórios como colares, brincos, anéis e pulseiras, já usei papel, jornais e outros materiais recicláveis para compor os looks. Para meus efeitos de RA (realidade aumentada), preciso apenas do meu computador e estudos na área, mas hoje em dia tenho uma mesa digitalizadora onde posso desenhar com caneta, direto para a tela do computador, tornando o processo um pouco mais preciso. (Entrevista realizada com Micka Valga - maio de 2023)*

Os filtros, ou efeitos, de realidade aumentada proporcionam interação entre corpos sujeitas/os e tecnologias também com o uso da câmera do *smartphone*. Nas plataformas do Instagram e do Facebook os filtros podem ser utilizados, bem como, depois de enviados por pessoas criadoras, incorporados e aprovados para a utilização. No Instagram, os filtros de realidade aumentada são utilizados nos *stories*<sup>8</sup> através da ação de realizar fotografia ou vídeo junto dos filtros elegidos. A produção complementa a realidade inicial do corpo sujeita/o que interage com a tecnologia. Assim, as articulações entre realidade física e virtual através da realidade aumentada informam que essa última:

*está dentro de uma categoria de realidades mistas, sendo que ela se aproxima muito mais do ambiente físico do que do ambiente virtual. Isto ocorre, justamente, porque o espaço físico serve como principal palco de interações com os conteúdos virtuais para*

<sup>8</sup> Postagem de conteúdos com duração de 24h.

o usuário. Ou seja, a RA projeta conteúdos virtuais nos (e com os) espaços e objetos físicos. (ZILLES BORBA, 2022: 3-4)

As interfaces de interações entre corpos sujeitas/os e tecnologias estimulam percepções acerca dos contextos híbridos em que se dão as articulações entre realidades físicas e virtuais (ZILLES BORBA, 2022). A projeção de conteúdos virtuais nos contextos físicos, através da visualização, audição e interação, é realizada sem o deslocamento dos corpos sujeitas/os, ou seja, “o senso de presença do usuário permanece no cenário físico, que, por sua vez, é aumentado com informações sobrepostas a qualquer coisa ou integradas nela” (ZILLES BORBA, 2022: 3); a realidade aumentada, além de aperfeiçoar a experimentação dos corpos sujeitas/os com espaços físicos através de projeções virtuais, também mantém tal experimentação com a sensação de presença no contexto físico, isto é, sem a necessidade da imersão (ZILLES BORBA, 2022). Através das coisas, como dispositivos de *hardware* e *software*, há a mediação entre as realidades para, assim, complementar o espaço físico (ZILLES BORBA, 2022), bem como a própria corporalidade drag fabricada por *bytes* e *pixels* 3D. É nessa relação que, para Micka Valga, também se pode democratizar a experimentação da “montação”; assim, é afirmado que:

*também faço efeitos de Realidade Aumentada para o Instagram de maquiagem porque considero uma forma de levar minha arte para outros rostos de maneira mais democrática; considero este um tipo de montagem que chega de modo virtual no celular de cada pessoa; este processo é um pouco mais demorado e trabalhoso, uso photoshop (software para edição de imagens) para fazer as maquiagens, o blender (software para criação de imagens e vídeos 3D) para modelagem 3D e o Spark Ar (software desenvolvido pelo Facebook para a criação de RA) para colocar toda a arte para a realidade aumentada; apesar de mais demorado, no final ele (o filtro/efeito) chega nos rostos de muitas pessoas que as minhas mãos jamais chegariam; ainda tenho muito a evoluir, já fiz perucas em 3D mas nunca postei, pois não cheguei em resultados satisfatórios, mas o próximo passo dos meus filtros deve ser este; também ando estudando roupas 3D que possam ser usadas de forma virtual em realidade aumentada através do aplicativo Snapchat (aplicativo de mensagens multimídias), mas ainda estou em fase inicial de estudos desta área. (Entrevista realizada com Micka Valga - maio de 2023)*

Nesta relação entre corpo sujeita/o e tecnologia há, além da oferta democrática da “montação”, o projeto de si avatarizado para outras/os experimentarem; é uma dupla experimentação que começa consigo e estende-se às outras pessoas, através dos efeitos de realidade aumentada. As “montações” desenvolvidas para e nos ambientes digitais também transformam as concepções em torno das temporalidades envolvidas no processo de efetivar as corporalidades fabricadas, bem como das maneiras e das coisas pelas quais as “montações” são realizadas para tal contexto. Assim como frequentar os espaços urbanos exige a participação no ritual da “montação” que corporifica corpos sujeitas/os como drags para, assim, incorporar a persona e interagir com o público, o mesmo é necessário para frequentar os ambientes digitais. No entanto, sobre as temporalidades é afirmado que:

*quando a montagem é para um evento presencial ou evento online, existe a necessidade de estar pronta em determinado horário, o que requer que tudo seja feito com mais agilidade e assertividade. Já para as produções de registro (que é quando me monto apenas para fotos e vídeos para alimentar as redes sociais e, muitas vezes, refazer uma montagem que fui a alguma festa para poder mostrar em melhor qualidade a montagem feita) não existe esse horário marcado o que possibilita relaxar mais entre uma etapa e outra, fazer a maquiagem com mais calma, acrescentar mais detalhes, pensar melhor o posicionamento e os movimentos a serem registrados. (Entrevista realizada com Leona Brilha - abril de 2023)*

O ritual que compreende o processo que efetiva “montações” se traduz como um momento de testagens, estudos, criações, improvisações, sociabilidades próximas, diversões, bem como um momento terapêutico de bem-estar mental, de experimentação consigo, com as novas formas e estéticas que materializam outras corporalidades em si. Assim, quando são “montações” para ambientes digitais ressalta-se também a ênfase na maquiagem e, então, que é uma “make” “sem compromisso” bem entre aspas mesmo, pois, por exemplo, quando vou sair tenho hora para estar num lugar e isso acaba diminuindo o tempo que tenho para curtir a maquiagem”, afirma Micka Valga (2023). É importante ressaltar que uma produção sem compromisso com horário não significa menor cuidado para o desenvolvimento da “make” e da “montação”, pois é realizado todo o processo “cuidando de todas as coisas que cuidaria para o presencial [...] principalmente para o *online*, porque acaba atingindo um grupo possivelmente maior de pessoas que ainda não me conhecem”, pontua Loretta Cornish (2023). Ainda, sobre a possibilidade de maior visibilidade acerca da “montação”, destaca-se que as montações para plataformas digitais “exigem muito mais trabalho do que ir a um evento, já que para internet busco me dedicar 1000x mais nas montações, para compensar a falta do contato e da experiência de uma performance presencial”, ressalta Lazúli (2023). As “montações” que ocorrem nos desafios *online* proporcionam também formas de experimentação que:

*pra mim foi bem importante pra desenvolver minha criatividade como artista, performer e maquiador. Particpei de vários desafios online onde sempre precisei sair da minha zona de conforto e acabei descobrindo muitas técnicas de maquiagem. Por não ter como sair de casa devido ao lockdown (isolamento social em decorrência da Covid-19), tive que usar o que tinha à minha disposição pra criar montações novas, reutilizei muitas coisas de diferentes formas, experimentei novas combinações e expandi meu repertório artístico. Nesse período, fiz bastante contato com drag queens do país inteiro, e até de fora do país, algo que também abriu meus horizontes. (Entrevista realizada com Magenta Cianureto - abril de 2023)*

Além da temporalidade estendida, quando se trata de ambientes digitais, possibilitando maior imersão no ritual, novas experimentações e intercâmbios de ideias, há também a modificação na forma como a “montação” é projetada e realizada, pois quando Kandy Cooper (2023) começou na “pandemia, fazia muitas *lives*, aparecia muito no Instagram, mas era sempre da barriga pra cima. Quando fui sair pela primeira vez eu não tinha um look completo, só tinha a parte de cima, é até engraçado”. Ainda sobre “montações” nos e para os ambientes digitais, destaca-se que depende do quanto “vai aparecer na foto, ou na *live*. Se for uma *live* da barriga pra cima, não tem a necessidade de colocar meia calça e enchimento. Uma *live* mais informal não precisa de tantos detalhes como brincos e unhas”, afirma Magenta Cianureto (2023). É nesse sentido que:

*quando estamos online somente aparece parte de nosso corpo, ou seja, somente a parte que queremos, normalmente do peito para cima. Muitas vezes não damos tanta atenção à parte debaixo do corpo, e normalmente não usamos enchimentos também prezando pelo conforto e pela praticidade. A qualidade da maquiagem acaba sendo o foco principal para fazer uma foto mais bonita e mais polida. É colocado mais destaque às partes que irão aparecer nas redes sociais, e menos ao entorno, como as pernas. (Entrevista realizada com Loretta Cornish - abril de 2023)*

Assim, a expressão, recorrente neste campo de pesquisa, “montadas da barriga para cima” designa também uma das maneiras pelas quais as produções das corporalidades drags podem ser realizadas, e dizem respeito à relação sobre como se incorpora as lógicas das plataformas que coabitam, isto é, se favorecem a postagem de vídeos, fotos ou a participação em *lives* e, portanto, a forma como a

corporificação para coabitar tais ambientes será desenvolvida. Além da temporalidade estendida para realizar a “montação”, o ritual é acrescido dos procedimentos técnicos que possibilitam desenvolver vídeos para o Youtube, fotografias e vídeos para o Instagram e a participação em *lives* também no Instagram, como a organização e o manuseio de cenários e equipamentos. Para tanto, são necessários aprendizados acerca dos usos das tecnologias e dos funcionamentos de cada plataforma, bem como a aquisição de diversas coisas digitais, como *smartphones*, *notebooks*, câmeras fotográficas, tripés para câmeras, tripés para luz, dispositivos de memória, adaptadores de energia, mesas digitalizadoras, provedores de internet, *softwares* de edição e criação, perfis nas plataformas digitais, dentre outras.

Assim, para pessoas interlocutoras que são drags youtubers ou drags que desenvolvem filtros 3D, a rotina da “montação” inclui necessariamente o acesso às coisas digitais e aos estudos acerca dos seus funcionamentos. Mas, se os aprendizados sobre a fabricação das corporalidades drag para os espaços urbanos ocorrem através das trocas entre drags e informações e referências das mídias de massa e digitais, os aprendizados sobre a incorporação e a corporificação das tecnologias acontecem de forma mais autônoma e intuitiva a partir do próprio uso das coisas digitais e do acesso aos tutoriais. Em alguns casos, a busca pelos saberes em torno das tecnologias advém das trocas com pessoas que desenvolvem profissionalmente a criação de efeitos de realidade aumentada, em outros há a relação das profissões que determinadas/os interlocutoras/es desempenham desmontadas/os com os usos das tecnologias para a experimentação das corporalidades drags nos ambientes digitais.

Para coabitar ambientes digitais há, então, a relação específica com projetos, coisas digitais e saberes acerca dos funcionamentos das tecnologias para realizar “montações da barriga para cima” ou “montações” 3D. Em ambos os casos derivam digitalizações de si que tanto promovem fotografias e vídeos, quanto a imagem de si avatarizada, sem a necessidade de imersão para o uso compartilhado através da realidade aumentada. A postagem dos conteúdos audiovisuais e de realidade aumentada, desenvolvidos em torno da fabricação das corporalidades drags, atualmente, constituem perfis nas plataformas digitais meticulosamente “montados”, para “fechar o *feed*”, em termos de estéticas e estratégias de engajamento. Nas plataformas do Instagram e do Facebook, algumas pessoas interlocutoras mantêm perfis constantemente “montados”, atualizados e organizados esteticamente, como no caso das drags youtubers que articulam seus perfis no Facebook e no Instagram, através da produção de conteúdos aos seus canais no Youtube.

Os perfis nas plataformas digitais referidas configuram-se como vitrines para a exibição e o registro das “montações”, mas também como laboratórios de experimentações, isto é, nos *stories* e nas *lives* do Instagram há o uso dos filtros de realidade aumentada, assim como a exibição em tempo real das “montações” sendo realizadas tornando, respectivamente, as fotografias e os vídeos montados pelos *bytes* e *pixels* 3D dos filtros ao invés de indumentárias, perucas e maquiagens, bem como um ambiente *online* de experimentações compartilhadas.

De fato, as coisas digitais operam em uma complexa rede de interconexões que envolve tanto a experiência corporal e simbólica quanto a infraestrutura técnica. Em diálogo com o conceito de *technological embodiment* (BALSAMO, 2000), isto é, a maneira pela qual as tecnologias digitais transformam a experiência do corpo ao se incorporarem a ele e reconfigurarem a percepção de si e do circuito de práticas *on-offline* coabitado, tais coisas tornam-se corporificadas e ressignificadas. Para além dessas, existem aquelas coisas digitais mais invisíveis

e de usos intuitivos que a experiência etnográfica também visa traduzir, como as infraestruturas tecnológicas, os *softwares* e as interfaces que, mesmo nem sempre perceptíveis ou suscetíveis de explicação por pessoas interlocutoras, constituem a via material das experimentações digitais (MILLER *et al.*, 2021). Coisas digitais medeiam práticas culturais, sociais e materiais drag, bem como atuam na produção de suas corporalidades e subjetividades na era digital.

É nesse sentido, portanto, de laboratório de experimentação e espaço de performatividade acerca das corporalidades e das identificações, que os projetos e as coisas em torno da fabricação das corporalidades drags nos ambientes digitais expressam a reconfiguração das experimentações de si mediadas pelas tecnologias nesta etnografia. Os distintos usos sobre as diferentes coisas engendram a manipulação e a construção de si também para coabitar nos ambientes digitais (BELELI, 2015). Assim, as coisas digitais, como os *smartphones*, constituem-se como tecnologias que promovem ações, tornando o “celular, muitas vezes atado, ou confundido mesmo com o corpo [...] parte da constituição do corpo, de modo que sua ausência pode ser lida como a perda de algo nesse processo” (BELELI, 2015: 95), tendo em vista que também na fabricação da corporalidade drag e:

incorporada ao corpo, a tecnologia não é algo externo, um objeto cuja utilização pode melhorar a vida dos sujeitos ou amainar os caminhos que levam à realização de seus projetos. Entender essa conexão e suas consequências ultrapassa a noção de utilidade dos objetos [...] possibilitando perceber como esses híbridos (corpos/celulares) estão imersos na produção de agência. (BELELI, 2015: 96)

## Materialidades e humanidades: algumas considerações

Para as pessoas interlocutoras desta pesquisa, o corpo jamais é aquele discursado como unidade feita somente de pele, carne, osso e sangue; aquele corpo estático que abriga em seu interior a verdadeira essência da pessoa; aquele corpo revestido de coisas supérfluas que nada dizem respeito à humanidade. Pelo contrário, as compreensões acerca dos corpos são traduzidas como movimento, transformação, desejo, negação de padrões, confronto, expressão, exposição, renovação, experimentação, descobrimento, performatividade, isto é, pelas traduções que possibilitam originar e realizar múltiplas corporalidades de si, para si e para as outras pessoas. Mas as compreensões acerca dos corpos para determinadas produções de corporalidades drags variam no tempo histórico. No contexto dos anos 2000, os conjuntos ínfimos de informações e referências em torno dos saberes sobre como montar-se corporalmente drag foi um fato, sendo verdade também que, apesar da referida escassez, padrões corporais classificatórios foram criados e remontam a características de uma geração. É nesse sentido que os corpos para se produzir corporalidades drags também se originam através dos discursos sobre “corpo legal”, ou corpo magro, para ser produzido como “top drag” em detrimento do corpo gordo relacionado à produção drag pautada na caricatura cômica.

Atualmente, as compreensões sobre padrões corporais e identificações originam outros entendimentos acerca de “corpo legal” para se produzir corporalidades drag, coexistindo, assim, distintas compreensões no tempo. Nesse sentido, em um contexto de alta comunicação, informação e advento da internet das tecnologias móveis a partir dos anos 2010, além das concepções recorrentes em torno dos corpos para corporalidades drag queens e top drags para quem queira, há corpos *personas queen, fashion queen e queer* que também passam a questionar as produções recorrentes no tempo histórico. Assim, corpos gordos e corpos

não binários de gênero bagunçam classificações que outrora foram relegadas aos corpos fora dos padrões hegemônicos de determinados contextos e desenvolvem maneiras de corporificar-se que promovem questionamentos sobre quais femininos, afinal, estão sendo corporificados e teatralizados? Pode-se escapar dos binarismos de gênero nas corporificações drag? E, assim, o que está sendo comunicado, reforçado ou subvertido através das corporalidades fabricadas? No horizonte de produções possíveis, é nos anos 2010 e 2020 que essas outras compreensões originam e realizam diferentes corporalidades drags, através de intencionalidades que também são políticas, ou seja, que demarcam de forma racionalizada as diferenças de geração, classe, corpo, raça e gênero como possibilidades artísticas de corporificação drag.

E como as compreensões acerca dos corpos para corporalidades drags, as variadas coisas que as materializam, como indumentárias, perucas e maquiagens, instauram usos, apropriações, intencionalidades e compreensões que também se ampliam no decorrer do tempo histórico. Segundo Isabelly Popovick (2022), “a nossa grande evolução parte das nossas coisas, porque são partes das nossas construções para fazer e acontecer”. Este reconhecimento das práticas culturais da objetificação (MILLER, 2013), configura as coisas como mediadoras das existências humanas. Através dos agenciamentos decorrentes da relação dialética entre corpos sujeitas/os e coisas é que se produzem humanidades inseparáveis das suas materialidades (MILLER, 2007, 2013), pois, se domesticadas são as coisas, por outro lado as coisas também atuam sobre corpos sujeitas/os através da capacidade de expressar pessoas e, portanto, produzir corporalidades e subjetividades (MILLER, 2007, 2013). E assim como as coisas em suas materialidades produzem corpos e identificações e são refeitas por estes, as tecnologias, ou as coisas digitais, produzem corpos e identificações enquanto esses se deslocam num circuito de práticas *on-offline* drag a partir de Santa Maria (RS) (OLIVEIRA, LEITÃO e SIQUEIRA, 2022).

A internet e as tecnologias móveis experimentadas a partir dos anos 2010 promovem inflexões nas maneiras de acesso às informações e às referências relacionadas às corporificações drags, bem como nas ampliações dos modos e das coisas pelas quais as corporalidades drags, como aquelas “da barriga para cima” ou em *bytes* e *pixels* 3D, são realizadas. Nas relações com as coisas há diferenças geracionais, de gênero, de raça e de classe entre pessoas interlocutoras que informam, inclusive, a geração e a classe das coisas, e a forma como ocorrem os usos, apropriações, intencionalidades e compreensões acerca das coisas digitais propiciadas pelas tecnologias. De fato, as coisas digitais não se encontram acessíveis da mesma forma para as/os diferentes interlocutoras/es; além dos aspectos geracionais, o marcador social da classe também particulariza as relações estabelecidas com as referidas coisas. Na incorporação e corporificação das tecnologias nos anos 2010 e 2020, há pessoas interlocutoras que, por meio de estudos e aprendizados, manifestam consciências intencionais para o processo de realizar “montaões” para e nos ambientes digitais e buscam a aquisição das várias coisas digitais possibilitadas, então, por aspectos que também envolvem capital cultural e econômico.

E há pessoas interlocutoras de ambas as gerações e de distintas classes e gêneros que não buscam estudos e aprendizados específicos para a corporificação drag nos e para os ambientes digitais, mas que, através dos perfis nas plataformas digitais, participam de eventos *online* e/ou registram e promovem digitalizações das suas “montaões”, através de postagens para o compartilhamento e a intera-

ção com os seus públicos. Nesses compartilhamentos, ressaltam que o reconhecimento advindo dos públicos, acerca das “montações” postadas nos perfis do Instagram e Facebook, também favorece a elevação das suas autoestimas relacionadas às corporalidades, que também acabam materializadas para a posteridade digitalmente. Atualmente, não há neste campo de pesquisa pessoas interlocutoras sem alguma forma de acesso à internet, móvel ou *wi-fi*, bem como aos *smartphones*. Assim, participam com consciências distintas das reconfigurações das noções de corpo e das próprias corporalidades drags mediadas pelas tecnologias, seja produzindo corporalidades “da barriga para cima” ou em *bytes* e *pixels* 3D, seja experimentando interações e digitalizações das “montações” nos e através dos perfis nas plataformas digitais. Assim, a inflexão referida informa distintos modos de corporalidades drags que se originam e se realizam conforme os marcadores da geração, do gênero e da classe no contexto de pós-humanidade (SIBILLA, 2002).

Corporalidades fabricadas, portanto, dizem respeito às humanidades em suas materialidades (MILLER, 2013), que também são produzidas através das coisas digitais (BALSAMO, 2000, MILLER *et al.*, 2021, ZILLES BORBA, 2022), já que a materialidade das coisas digitais está relacionada com aspectos técnicos vinculados à materialidade da interação. “Afinal, quando se vislumbra imagens 3D sobrepostas às coisas físicas é, sempre, necessário que dispositivos conectados à internet façam a mediação da experiência” (ZILLES BORBA, 2022: 4), sendo o mesmo verdadeiro para corporalidades drags experimentadas e compartilhadas nos ambientes digitais, através dos dispositivos de *hardware* e *software*. Assim, as relações com as coisas estimulam percepções acerca dos contextos híbridos em que as/os interlocutoras/es se corporificam para coabitar. É precisamente no contexto de pós-humanidade que (re)pensar criticamente dualismos entre corpo e pessoa, corpo e coisas, corpo e máquina, dentre outros, provoca a reivindicação do status de humano (HARAWAY, 1993). A emergência dos corpos sujeitas/os impróprias/os que excedem normas impostas de materialização (BUTLER, 2001), coloca em jogo a originalidade do dito humano do modernismo, já que *bits* e *bytes* circulam pelos nossos corpos humanos elétricos (TOMAZ, 2006). Assim, em detrimento da perspectiva que pensa um corpo sujeita/o ciborgue como uma versão de “ficção científica [...] aquela masculinizada, agressiva e sub-humana exemplificada pelas figuras do Exterminador ou do Robocop” (LUPTON, 2015: 165), há corporalidades drags experimentadas e vividas através da bricolagem com maquiagens, indumentárias, perucas, plumas, paetês, *smartphones*, filtros 3D, perfis, dentre inúmeras outras coisas, porque já somos todas/os ciborgues (HARAWAY, 2009), como vislumbrou Andy Warhol.

Recebido em 16 de abril de 2025.  
Aprovado em 30 de agosto de 2025.

## Referências

- ABU-LUGHOD, Lia. A escrita contra a cultura. *Equatorial*, 5 (8): 193-226, 2018.
- BALSAMO, Anne. *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham: Duke University Press, 2000.
- BELELI, Iara. O imperativo das imagens: construção de afinidades nas mídias digitais. *Cadernos Pagu*, 44: 91-114, 2015.
- BOURDIEU, Pierre. O camponês e seu corpo. In: *Revista de Sociologia e Política*, (26): 83-92, 2006.
- BRASIL, Iran Almeida. *Drag Queen: Uma potência transgressora*. Dissertação (Mestrado em Educação), UFSM, 2017.
- BUTLER, Judith. Corpos que importam/Bodies that matter. *Sapere Aude*, 6 (11): 12-6, 2015.
- BUTLER, Judith. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do sexo. In: LOURO, Guacira Lopes (org.). *O corpo educado: Pedagogias da Sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. pp. 151-72.
- BUTLER, Judith. *Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- BUTLER, Judith. Regulações de gênero. *Cadernos Pagu*, 42: 249-274, 2014.
- CSORDAS, Thomas. “A corporeidade como um paradigma para a antropologia”. In: *Corpo, significado, cura*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.
- DAMÁSIO, Anne Christine. *Botando corpo (re) fazendo gêneros: uma pesquisa etnográfica sobre travestis e drag queens*. Tese (Doutorado em Ciências Sociais), UFRN, 2009.
- FAVRET-SAADA, Jeanne. Ser Afetado. *Cadernos de Campo*, 13 (13): 155-61, 2005.
- GADELHA, José Juliano Barbosa. *Masculinos em mutação: A performance drag queen em fortaleza*. Dissertação (Mestrado em Sociologia), UFC, 2009.
- HARAWAY, Donna. “Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX”. In: TOMAZ, Tadeu (org.). *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. pp. 15-43.
- HARAWAY, Donna. O Humano numa Paisagem Pós-Humanista. *Revista de estudos feministas*, 1 (2): 277-88, 1993.
- HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, 5: 7-41, 1995.
- HINE, Christine. *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. Huntingdon: Bloomsbury Publishing, 2015.

JAYME, Juliana Gonzaga. *Travestis, transformistas, transexuais, drag queens: Personagens e máscaras no cotidiano de Belo Horizonte e Lisboa*. Tese (Doutorado em Antropologia), Unicamp, 2001.

JAYME, Juliana Gonzaga. “Travestis, transformistas, drag queens, transexuais: montando corpo, pessoa, identidade e gênero”. In: CASTRO, Ana Lúcia de (org.). *Cultura contemporânea, identidades e sociabilidades: olhares sobre o corpo e as novas tecnologias*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. pp. 133- 46.

KUNZRU, Hari. “Você é um ciborgue’: Um encontro com Donna Haraway”. In: TOMAZ, Tadeu (org.). *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. pp. 17-32.

LE BRETON, David. *Antropologia do corpo e modernidade*. Petrópolis: Vozes, 2011.

LUPTON, Deborah. *Digital Sociology*. London: Routledge, 2015.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. Antropologia urbana: desafios e perspectivas. *Revista de Antropologia*, 59 (3):174-203, 2016.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. “Circuito de jovens”. In: MAGNANI, José Guilherme Cantor; TORRES, Lilian (orgs.). *Jovens na metrópole: etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade*. São Paulo: Terceiro Nome, 2007. pp. 11-23.

MALUF, Sônia Weidner. Corpo e corporalidade nas culturas contemporâneas: abordagens antropológicas. *Esboços: Revista do PPG História da UFSC*, (9): 87-101, 2002.

MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MILLER, Daniel et al. *The Global Smartphone: Beyond a Youth Technology*. London: UCL Press, 2021.

MILLER, Daniel. Consumo como cultural material. *Horizontes antropológicos*, 28: 33-63, 2007.

MILLER, Daniel. *Trecos, Troços e Coisas: estudos antropológicos sobre cultura material*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford: Berg, 2000.

OLIVEIRA, Rafaela Borges; LEITÃO, Débora Krischke; SIQUEIRA, Monalisa Dias de. Experimentações drag nos espaços urbanos e nos ambientes digitais: notas sobre o trabalho etnográfico desenvolvido em um circuito de práticas *on-offline*. *Ponto Urbe* 1 (30): 1-20, 2022.

OLIVEIRA, Rafaela Borges. *Devires drag mediados pelas tecnologias digitais: corporalidades e identificações no interior do Rio Grande do Sul*. Tese (Doutorado em Ciências Sociais), UFSM, 2023.

OLIVEIRA, Rafaela Borges. *Tem babado novo na rede: um mergulho no circuito Drag on-offline de Santa Maria/RS*. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais), UFSM, 2019.

SANTANA, Winny Gabriela Pereira de. *Gerações Drag Queens em Campo Grande: Entre espaços, memórias, disputas e (re)afirmações*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social), UFMS, 2021.

SANTOS, Joseylson Fagner dos. *Femininos de montar - Uma etnografia sobre experiências de gênero entre drag queens*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social), UFRN, 2012.

SIBILIA, Paula. *O homem pós orgânico: corpo, subjetividades e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Duramá, 2002.

TOMAZ, Tadeu. “Nós, ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano”. In: TOMAZ, Tadeu (org.). *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. pp. 7-14.

VELHO, Gilberto. “Observando o familiar”. In: *Individualismo e cultura: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1980.

VENCATO, Anna Paula. Confusões e estereótipos: o ocultamento de diferenças na ênfase de semelhanças entre transgêneros. *Cadernos AEL*, 10 (18): 187-215, 2003.

VENCATO, Anna. Paula. *Fervendo com as drags: corporalidades e performances de drag queens em territórios gays da Ilha de Santa Catarina*. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social), UFSC, 2002.

VIANNA, Catarina Morawska; RIBEIRO, Magda dos Santos. Sobre pessoas e coisas: entrevista com Daniel Miller. *Revista de Antropologia*, 52 (1): 416-39, 2009.

VOLUME 13  
NÚMERO 33  
(SET./DEZ. 2026)

# ACENO

REVISTA DE ANTROPOLOGIA DO CENTRO-OESTE  
ISSN: 2358-5587

## CHAMADA DE ARTIGOS

DOSSIÊ TEMÁTICO:

ETNOGRAFIA, ESCRITA DE SI  
E ESCRITA ENTRE OS SEUS:  
EXPERIMENTAÇÕES,  
DESAFIOS  
E POTENCIALIDADES

COORDENADORXS:

DR. DR. LEANDRO DE OLIVEIRA (UFMG)

DR. DR. FELIPE TUXÁ SOTTO MAIOR CRUZ (UFBA)

**A** Antropologia, desde sua institucionalização como disciplina, foi marcada por um viés coletivista/objetivista, priorizando noções como cultura, sociedade, estrutura e totalidade em detrimento de uma atenção à subjetividade, ao "biográfico" e à experiência pessoal. Nos anos 1970 surgem etnografias em que a/o antropóloga/o se constrói como personagem ativa no texto, tanto na interação com interlocutores quanto em uma explicitação seletiva de aspectos de sua trajetória e vida pessoais (articulada a posicionamentos político-epistemológicos). Esta antropologia reflexiva é coetânea à formação de pesquisadoras/es oriundas/os de comunidades tradicionalmente estudadas por antropólogas/os, que também recorrem a uma escrita de si em suas etnografias, dando ênfase a pertencimentos coletivos mais que a um exame da própria interioridade. Tais abordagens, por vezes rotuladas em bloco como autoantropologia ou autoetnografia, já foram alvo de suspeição por seu suposto individualismo e por seu distanciamento do ideal cientificista clássico. Não obstante, contribuem para a crítica ao presente etnográfico e autoridade etnográfica, e a reflexão sobre aspectos ético-políticos da pesquisa - contribuindo, nos termos de Donna Haraway, para a proliferação de "saberes localizados". A recente e crescente ocupação de espaços acadêmicos por pessoas negras, indígenas, transexuais e outros grupos minoritários tem potencializado a produção de pesquisas etnográficas por pesquisadores vinculados a estes grupos e categorias, que não somente falam sobre suas próprias experiências e comunidades, mas também tem atuado ativamente na denúncia e visibilização da branquitude, da cisgeneridade e das formas de letalidade e epistemicídio que estas direta ou indiretamente promovem. O dossiê pretende, simultaneamente, oferecer espaço para estas perspectivas antropológicas emergentes e um panorama da produção afinada com estas problemáticas.

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social - Universidade Federal de Mato Grosso