

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS**  
**COMUNICAÇÃO SOCIAL - MIDIALOGIA**

**PROJETO VÍDEO INTERATIVO BALLROOM**

Bryttnie Cindy Soares (RA: 232544)  
Gabriel Marçal Pereira de Oliveira (RA: 216325)  
Giuliana Mafra Baiochi (RA: 235792)  
Júlia Penteado Moretzsohn de Castro (RA: 200297)  
Tomás Menconi Petriche (RA: 187724)

**CAMPINAS - SP**

**2022**

## 1. Emails e Celulares:

[b232544@dac.unicamp.br](mailto:b232544@dac.unicamp.br) - (35) 9171-0263  
[g216325@dac.unicamp.br](mailto:g216325@dac.unicamp.br) - (11) 99655-0995  
[g235792@dac.unicamp.br](mailto:g235792@dac.unicamp.br) - (19) 99125-4045  
[jumoretztrabalhos@gmail.com](mailto:jumoretztrabalhos@gmail.com) - (19) 99623-8949  
[t187724@dac.unicamp.br](mailto:t187724@dac.unicamp.br) - (19) 99766-3049

## 2. Perfil de Conhecimento dos Participantes:

Júlia Moretzsohn - Direção de Fotografia e Produção Geral.

Tomás - Roteiro e Direção

Gabriel Marçal - Captação/Edição de áudio e Produção Geral.

Bryttnie Soares - Direção de Arte e Produção Geral.

Giuliana Mafra - Montagem e Direção de Atores

## 3. Categoria do Projeto: Vídeo Interativo.

4. **Tipo de Produção:** Idealizado e realizado através da plataforma de vídeos interativos Innerplay.

5. **Individual ou Coletivo:** Coletivo.

6. **O Trabalho inclui os Critérios de Acessibilidade e Inclusão?** Sim. O projeto visa incluir áudio-descrição, Libras e legendagem. O usuário que necessitar de uma ou mais assistências do tipo poderá selecioná-las antes do início do vídeo.

7. **Título:** Ballroom interativa

## 8. Resumo

Definir uma origem exata das ballrooms não é fácil. Sabe-se que as “balls” surgem no Harlem, periferia de Nova York. Segundo Lawrence *apud* Mobley Jr. e Hutchings (2022), as balls originaram na década de 1860, anfitriadas por organizações pretas, cishétero normativas, mas que promoviam a oportunidade a comunidade queer de aparecerem como Drag, uma prática à época não só tabu, como também, ilegal.

De acordo com Mobley Jr. e Hutchings, a cultura ballroom preta LGBTQ+ nasce em meados de 1920. Durante os anos 50 e 60, havia uma diversidade racial no público das balls. Nessa época, o racismo começou a fragmentar esses espaços, chegando ao ponto de jurados brancos, que eram cada vez mais a maioria, favorecerem participantes brancos. Crystal LaBeija então se manifesta quanto ao racismo na comunidade. Junto a LaBeija, há um êxodo em massa de artistas pretos LGBTQ+s, criando um novo significado

para as Ballrooms. Santos (2018) pontua o nascimento no fim da década de 1970, quando ocorre tal cisão, e diz que “essa comunidade e suas práticas apresentam uma origem dentro de um espaço marginalizado e periférico da cidade de Nova York”, algo ainda mais acentuado para LGBTs. As Ballrooms surgem então como espaços de acolhimento e proteção social para esses indivíduos marginalizados, muitas vezes rejeitados por suas famílias biológicas. Há então uma ressignificação do conceito de família nos agrupamentos em *Houses*, que “são estruturas parecidas com a de uma família, mas que, ao contrário do que usualmente é projetado de forma normatizadora a partir de uma lógica heteronormativa, essas Houses são frutos de ligações sociais que transcendem muito a concepção de uma família” (Santos, 2018).

Em 1990, a cantora Madonna lança sua música e clipe “Vogue”, com elementos de dança da cultura Ballroom. No mesmo ano, o documentário *Paris is Burning* (Livingston, 1990) é lançado e recebe prestígio da crítica. Com isso, a cultura Ballroom é alçada brevemente ao sucesso *mainstream*. Apesar de uma aparente popularidade crescente, não demora para que o olhar do *mainstream* se volte para outro lugar e a cultura Ballroom volte à marginalização.

Apesar dessa volta, a cultura Ballroom começa a sofrer um processo de transnacionalização, inclusive para o Brasil. Atualmente, a cena Ballroom brasileira cresce cada vez mais. Nesse contexto, nasce a ideia do projeto, com o intuito de trazer visibilidade e apoio para a cena de Campinas - SP.

A ideia do projeto consiste na criação de um ambiente de uma ball virtual. Nele, o usuário poderá escolher, inicialmente, com qual personagem deseja jogar. A narrativa começa e a partir deste momento o usuário pode interferir em como deseja que essa narrativa siga, entre as opções existentes dentro de um modelo de uma ballroom tradicional. Antes das batalhas, acontecem as apresentações dos concorrentes para os jurados, que funcionam como eliminatórias. O concorrente, vestido de acordo com o tema (que varia entre os diversos eventos e as diversas categorias), apresenta os elementos que a categoria da vez pede. Os jurados podem julgar a apresentação como *Ten* ou como *Chop*, palavras utilizadas para dizer o quão boa foi a apresentação. Os concorrentes só passam para a fase das batalhas se receberem *Ten* de todos os jurados. Um único *Chop* é suficiente para que a pessoa seja eliminada.

As categorias existentes variam de acordo com as particularidades dos locais e comunidades em que a ball ocorre, mas são geralmente divididas em Estética, Performance ou Dançáveis. As estéticas tem como objetivo exaltar a beleza dos corpos que participam, e têm como exemplos principais Face, Body, Best Dressed. As de performance tem como principais exemplos a Sex Siren, onde se prioriza sexualidade e sensualidade, e a Realness, onde se representa papéis de realeza, normalmente de modo satírico. As categorias Dançáveis são, na maioria das vezes, ligadas à dança Vogue, geralmente divididas em Vogue Old Way, Vogue New Way e Vogue Femme.

Para a realização desse vídeo, utilizaremos a plataforma Innerplay. Sua proposta é a criação e compartilhamento de vídeos interativos de maneira

simplificada e facilitada, buscando aumentar o alcance, acessibilidade e visibilidade de produtos audiovisuais interativos.

**Palavras-chave:** Ballroom, Interatividade, Innerplay

## 9. Justificativas para Execução

A criação e elaboração de vídeos interativos podem ser utilizados para diversos objetivos: criação de produtos educacionais, filmes para entretenimento ou realidade virtual, podendo ser feitos em diversas plataformas ou programas diferentes. Tais produtos têm grande importância cultural, sobretudo por permitir que públicos diferenciados adentrem diversos ambientes físicos e culturais.

Neste contexto, o presente projeto consiste na criação de uma narrativa interativa de uma ballroom utilizando a plataforma Innerplay. Contando com várias apresentações diferentes, o usuário pode escolher com qual personagem quer seguir, a ordem das apresentações e o resultado do evento, podendo criar, portanto, sua própria ballroom personalizada.

A cultura de Ballrooms tem bases sólidas no hemisfério norte desde os anos 1960, principalmente nos Estados Unidos, onde foi fundada. No Brasil, porém, se fortaleceu somente a partir dos anos 2010. A primeira *house* (nome dado aos locais onde são realizados os eventos de ballroom) de consistência no Brasil foi criada em 2015, e se chama *House of Hands Up*.

As *houses* são mais do que apenas locais para eventos, servindo como reais casas para pessoas LGBTQIA+ que foram expulsas de casa ou lidaram com muitas violências. São espaços coletivos que acolhem fisicamente mas também passam a fazer parte da construção pessoal de quem os habita. Ao pertencerem a uma *house* específica, as pessoas passam a representar os valores artísticos e sociais dela, e levam isso para os eventos de ballroom. A partir da solidificação do movimento no Brasil, iniciou-se uma grande leva de *houses* espalhadas pelo país, o que consequentemente gerou um aumento de ballrooms. Algumas das mais conhecidas são, além da *House of Hands Up*, a *House of Candances*, a *House of Padam* e a *House of Caliandra*.

O trabalho aqui apresentado visa complementar a visibilidade em constante evolução desses eventos e representar a sua potência como movimento cultural significativo no Brasil através do vídeo interativo, que por sua vez é uma mídia em ascensão. Portanto, o trabalho se mostra pertinente por sua tentativa de divulgação da cultura ballroom, com o objetivo de voltar o vídeo interativo para um assunto que é demarcadamente social e político (e também de entretenimento), fazendo um movimento de integração entre a produção artística-comunicacional em narrativas digitais e a cultura LGBTQIA+.

Além da crescente dos ballrooms pelo Brasil, existem outras evidências culturais que mostram que existe considerável público para o tipo de produto que o projeto objetiva realizar. Alguns dos exemplos mais amplos e com maior audiência são o “RuPaul’s Drag Race”, programa de competição ballroom exibido desde 2009 que conta com 14 temporadas, o reality show “Legendary” (2020 - presente), em que ocorrem competições de voguing (estilo de dança característica dos ballrooms) e a

série dramática do canal americano FX, “Pose”, que ficcionaliza o auge das houses de ballroom nos anos 1980 nos Estados Unidos.

## 10. Análise de Projetos Similares:

### **Bandersnatch**

“Black Mirror: Bandersnatch” é uma série original da Netflix e se destaca por ser um vídeo interativo. A sinopse diz: “Em 1984, um jovem programador começa a adaptar um romance fantástico para videogame e põe em questão a própria realidade. Uma história alucinante com múltiplos finais”. Lançado em 28 de dezembro de 2018, com direção de David Slade, produção de Russell McLean e roteiro de Charlie Brooker.

A série se inicia no dia 9 de julho de 1984 com um jovem deitado na sua cama, ao amanhecer. Ao tomar café da manhã com seu pai, ele conta que tem um pitching de *demo* de jogo, baseado no livro Bandersnatch, para uma empresa. Bandersnatch é um livro de escolhas, em que você escolhe a sua própria aventura. A partir daí vem a sua primeira escolha como espectador, talvez banal: escolher o que irá comer de cereal. A Netflix apresenta ao *Viewer* três opções, duas opções de escolha em tempo rápido, ou a falta de escolha pois é possível não tomar nenhuma escolha.

Talvez a genialidade de Black Mirror Bandersnatch seja a sua forma metalinguística, ao ler um livro do estilo popular norte-americano “*choose your own adventure*” e criar um jogo de múltiplas escolhas dentro da série, o espectador se vê reflexivo sobre todas as escolhas que estão no seu dia a dia. Por menor que sejam. Ao tomar uma decisão que o protagonista não julgue como ideal, a história se inicia desde o começo. Dessa vez, o personagem aprende com seus erros e vivências, tornando a experiência cada vez mais lúdica. Para somar ainda mais a experiência, os personagens a sua volta também aprendem com suas falhas anteriores, mudando o sentido do enredo. Apesar de ter diversas escolhas, conta com apenas 5 finais diferentes, assim limitando a noção de escolha do espectador.

### **You Vs Wild (Você Radical)**

“You Vs. Wild” é uma das séries interativas da netflix que segue as aventuras do Bear Grylls, famoso aventureiro britânico. Na série, suas escolhas refletem as chances de sobrevivência do Grylls na selva. A série conta com 8 episódios e foi lançada em abril de 2019, com direção de Ben Simms. Em cada episódio, Grylls possui uma missão a ser realizada (por exemplo, resgatar um médico no primeiro episódio) e cabe ao espectador escolher a melhor forma de executar a missão.

No entanto, You vs Wild possui menos poder de escolha que Bandersnatch. Cada episódio possui apenas 2 finais: ou as suas escolhas são bem sucedidas e a missão de Bear Grylls é um sucesso, ou a missão final não é cumprida e uma equipe de resgate é acionada.

### **Conclusão**

Os vídeos interativos do Netflix geralmente funcionam com a mesma fórmula, com o telespectador possuindo duas opções dentre várias, porém, por natureza, os finais são limitados. Assim tem-se a noção de escolha livre mas a realidade é que eles servem mais como uma forma de entretenimento oriundo das novas formas de narrativa digital.

## 11. Definição de 5 Personas:

### CARLA RODRIGUES

**PERFIL**

Gênero : Feminino  
 Idade : 24  
 Educação : Graduação  
 Área : Marketing  
 Cidade : Brasília

“

"Gosto de tudo que o mundo tem a oferecer. Para mim, a coisa mais valiosa que existe é poder conhecer novos lugares, pessoas e ter o máximo de experiências possíveis."

**BIOGRAFIA**

Carla trabalha em uma grande agência de Marketing em Brasília. Gosta de notícias, viajar e de conhecer todos os tipos de pessoas, e valoriza as experiências que pode viver.

**MOTIVAÇÕES**

Poder  
 Medo  
 Conquistas  
 Social

**METAS**

Montar sua própria empresa  
 Conhecer todos os continentes  
 Conhecer novas pessoas e aprender novas habilidades

**FRUSTRAÇÕES**

Não ter acesso fácil a outras culturas  
 Não saber onde conhecer novas pessoas

**PERSONALIDADE**

Introversão : Extroversão  
 Pensamento : Sentimento  
 Julgamento : Percepção  
 Sensação : Intuição

**TECNOLOGIA**

Software  
 Redes sociais  
 Aplicativos

**CONSUMO**

### SOL DA SILVA

**PERFIL**

Gênero : Não Binário  
 Idade : 55  
 Educação : Doutorado  
 Área : Física  
 Cidade : Campinas

“

"Meu trabalho e minha família são as coisas mais importantes para mim. Encontrei nas redes sociais e produção de conteúdo o lugar para poder falar tudo que sempre quis"

**BIOGRAFIA**

Sol trabalha produzindo conteúdo sobre ciência e diversidade na internet. Suas principais redes sociais são o Instagram e Youtube.

**MOTIVAÇÕES**

Poder  
 Medo  
 Conquistas  
 Social

**METAS**

Crescer nas redes sociais  
 Poder usar toda a sua criatividade na produção de conteúdo  
 Gerar impacto com o seu conteúdo

**FRUSTRAÇÕES**

Não saber como conquistar maiores públicos  
 Design nem sempre simplificado dos apps

**PERSONALIDADE**

Introversão : Extroversão  
 Pensamento : Sentimento  
 Julgamento : Percepção  
 Sensação : Intuição

**TECNOLOGIA**

Software  
 Redes sociais  
 Aplicativos

**CONSUMO**

## PAULO CÉSAR LI

### PERFIL

Gênero : Masculino  
Idade : 65  
Educação : Graduação  
Área : Engenheiro  
Cidade : Belo Horizonte



“

"Me esforço para entender os jovens. Minha filha, que tem 15 anos, é tudo para mim. Sempre tento ficar antenado nas novidades"

### BIOGRAFIA

Paulo é aposentado e antes trabalhava com engenharia. Tem uma filha adolescente e se esforça sempre para entender atualizações do mundo para ficar próximo dela.

### MOTIVAÇÕES

Poder ██████████  
Medo ██████████  
Conquistas ██████████  
Social ██████████

### METAS

Adotar um gato  
Mudar para uma cidade mais interiorana  
Ficar mais próximo de sua filha

### FRUSTRAÇÕES

Não saber onde buscar por informações  
Não conseguir muitas vezes sair de sua bolha social

### PERSONALIDADE

Introvertido ● Extrovertido  
Pensamento ● Sentimento  
Julgamento ● Percepção  
Sensação ● Intuição

### TECNOLOGIA

Software ██████████  
Redes sociais ██████████  
Aplicativos ██████████

### CONSUMO



## ANA CLARA SOUZA

### PERFIL

Gênero : Feminino  
Idade : 15  
Educação : Ensino Médio  
Área : -  
Cidade : Indaiatuba



“

"Eu acho que a internet é um ótimo lugar pra mudarmos o mundo. É só querer"

### BIOGRAFIA

Ana Clara é uma estudante que gostaria de cursar música. Se considera militante e utiliza as redes sociais como forma de se expressar.

### MOTIVAÇÕES



### METAS

Passar no vestibular  
Mudar o mundo  
Se mudar para São Paulo

### FRUSTRAÇÕES

Não se sentir ouvida em ambientes  
Não ter acesso aos eventos que gostaria de comparecer

### PERSONALIDADE



### TECNOLOGIA



### CONSUMO



## JOÃO VITOR BIANCHI

### PERFIL

Gênero : Masculino  
Idade : 24  
Educação : Mestrado  
Área : Arquitetura  
Cidade : São Paulo



“

"Minha arte é quem eu sou, e essa expressão é a coisa mais importante para mim"

### BIOGRAFIA

João é Arquiteto e Drag Queen. Faz performances em festas de São Paulo e frequenta BallRooms sempre que pode.

### MOTIVAÇÕES



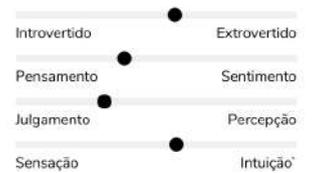
### METAS

Ser mais reconhecido como Drag  
Crescer nas Redes Sociais  
Comprar um apartamento

### FRUSTRAÇÕES

Não saber os melhores meios para divulgar seu trabalho  
Nem sempre ter tempo de ir aos eventos que gostaria

### PERSONALIDADE



### TECNOLOGIA



### CONSUMO



## 12. Principal Conceito Utilizado

O conceito do vídeo será uma narrativa audiovisual focada em um evento de ballroom completo. Sendo um vídeo interativo na plataforma Innerplay, o usuário poderá decidir os caminhos da narrativa. Será possível montar uma personagem, com nome, figurino, maquiagem e acessórios escolhidos entre diversas opções disponíveis. O usuário escolherá entre as modalidades características existentes nos ballrooms, como a voguing (dança), runway (atuação), música, performance entre outras, para apresentar diante de um júri formado por performers experientes e premiadas.

A equipe, juntamente com artistas de ballroom, fará múltiplas gravações contendo todas as diferentes opções existentes no vídeo, e editará esses

caminhos de acordo com um mapa narrativo que será previamente desenvolvido. O vídeo interativo ajuda na imersão do usuário, e o objetivo é fazer uma experiência que simula a participação em um ballroom real, contendo todos os acontecimentos mais importantes.

Essa característica imersiva contribui para a identificação de quem está experienciando com novos ambientes e, portanto, novas realidades. O trabalho tem como meta a criação de empatia entre os usuários e a cultura LGBTQIA+ através desse deslocamento para uma convivência diferente, nesse caso, os ballrooms. Essa experiência contará com o alinhamento entre os elementos de mise-en-scene como cenário, figurinos e personagens (aspectos desenvolvidos pela direção de arte), assim como a fotografia e iluminação, passando pelo som e trilha sonora, montagem e correção de cor.

### **13. Qual é a Área de Desenvolvimento:**

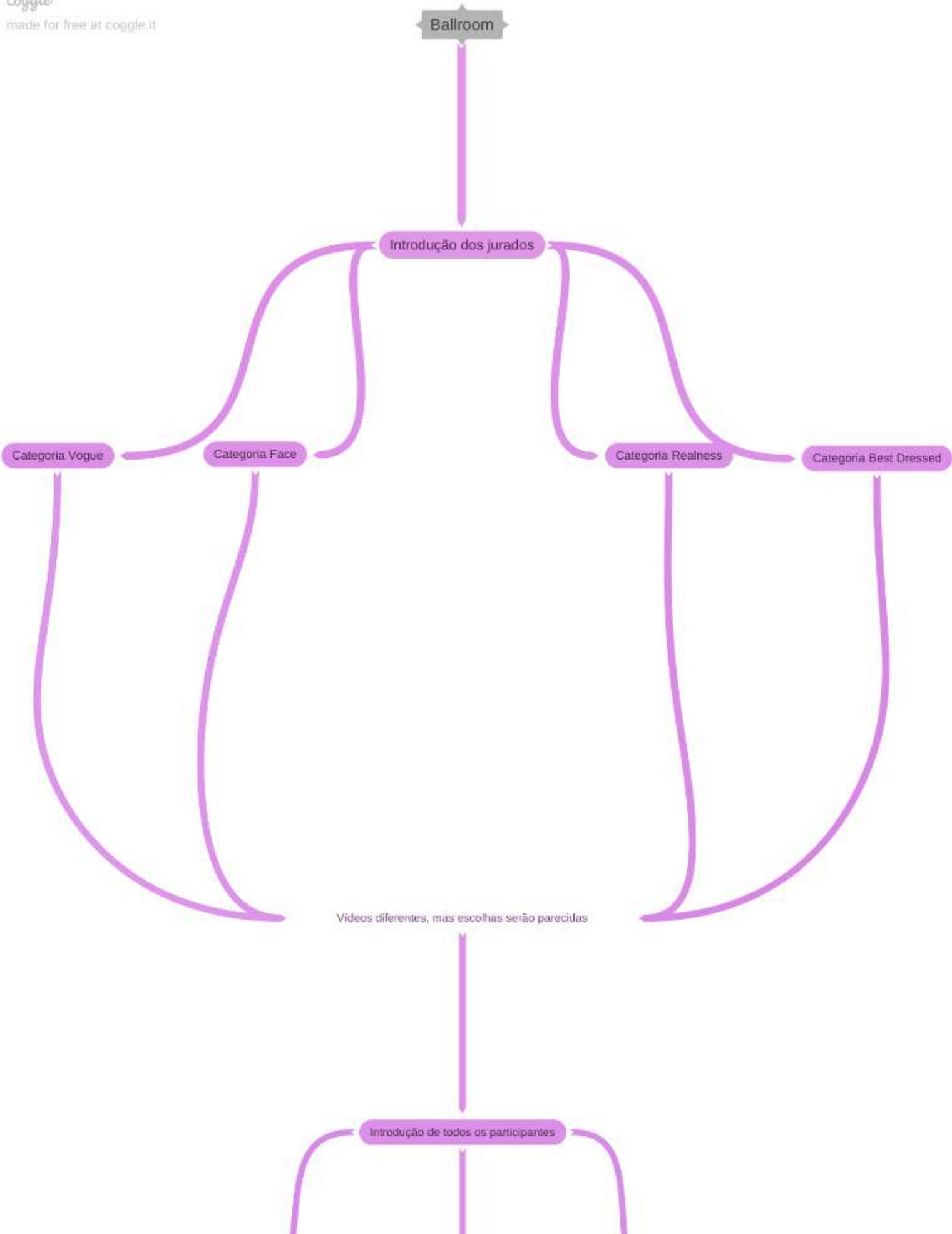
As principais áreas de desenvolvimento do projeto são o vídeo interativo e o audiovisual. Além disso, conterá alguns aspectos de jogos virtuais.

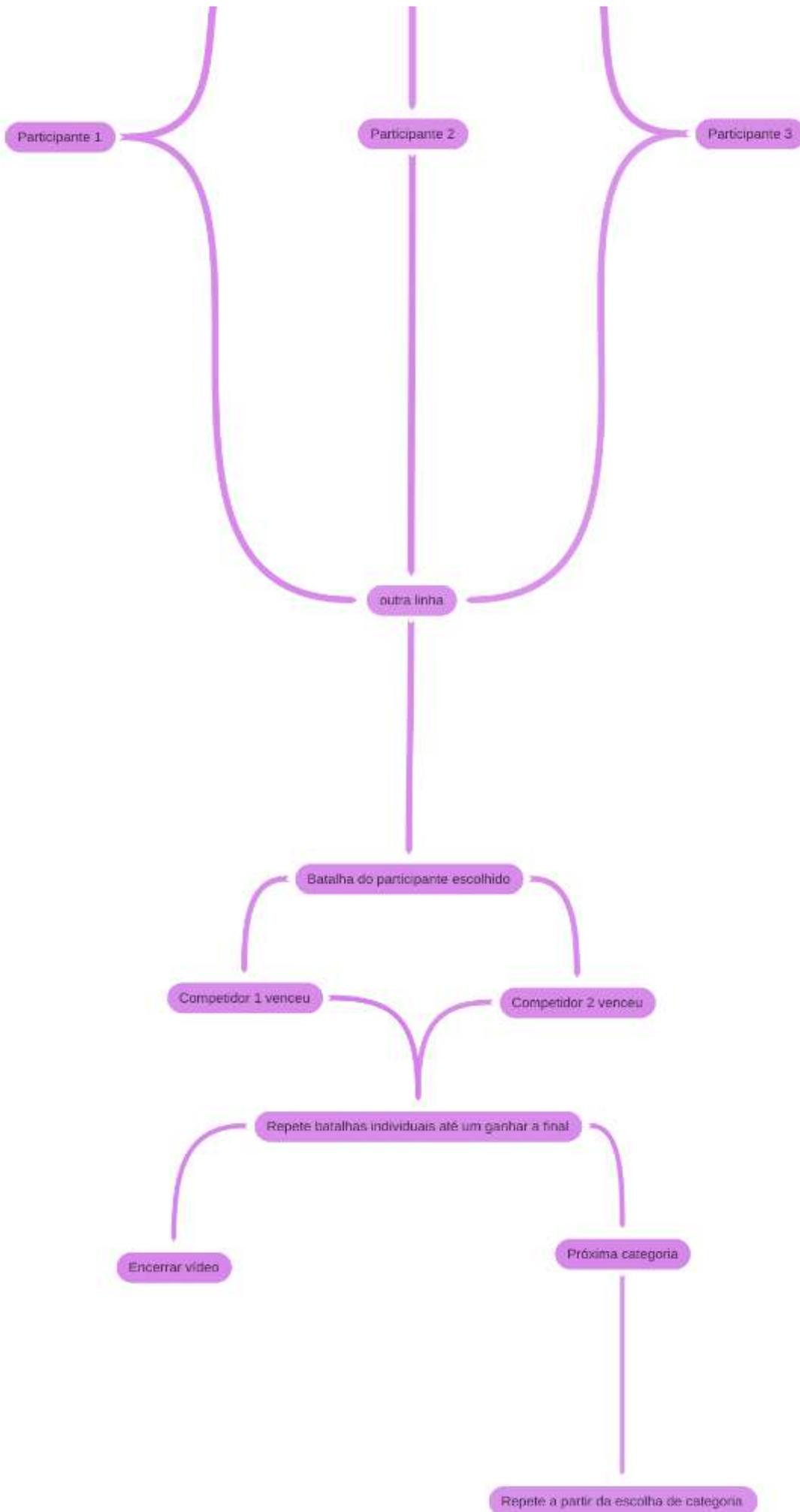
### **14. Descreva Tecnicamente a Proposta**

Para este trabalho será desenvolvido um vídeo interativo (vídeo com diferentes “caminhos” e finais, que o espectador escolhe). Sua produção será feita a partir do aplicativo Innerplay. O site do aplicativo consta que “*O InnerPlay fornece infraestrutura para a próxima geração de vídeos. Crie facilmente conteúdo que engaje, converta e venda – com interatividade embutida em seu núcleo.*”

Assim, o usuário pode escolher entre diferentes temáticas do Ballroom (Vogue, Dança, Face etc) e conhecer melhor como funciona a montagem e produção de um Ballroom. Essa simulação permite que pessoas sem acesso a esse espaço físico, seja por falta de possibilidade ou de conhecimento desse tipo de evento, consigam participar por meio da rede da internet. O projeto conta com a participação de pessoas experientes no ramo, dando espaço para as minorias divulgarem o seu trabalho no projeto. Além de alunos da Midialogia com conhecimentos em roteiro, gravação, narrativas etc.

### **15. Diagrama de Navegação**



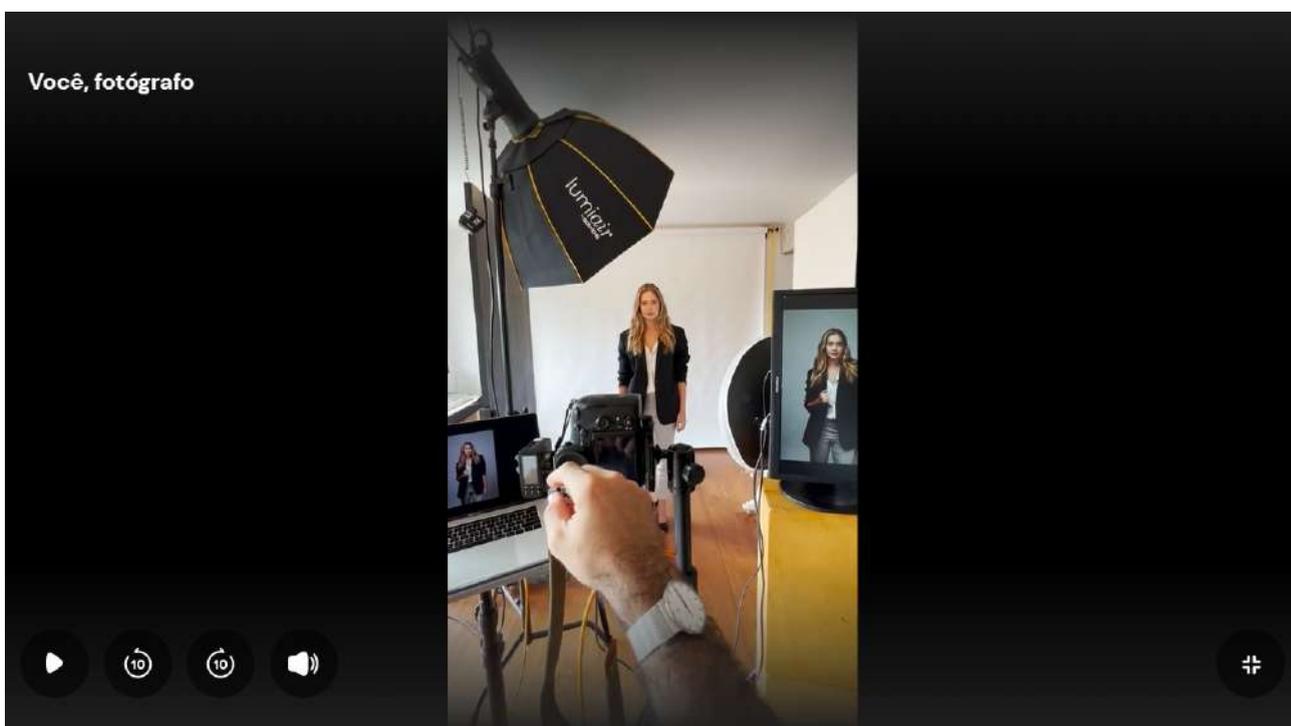




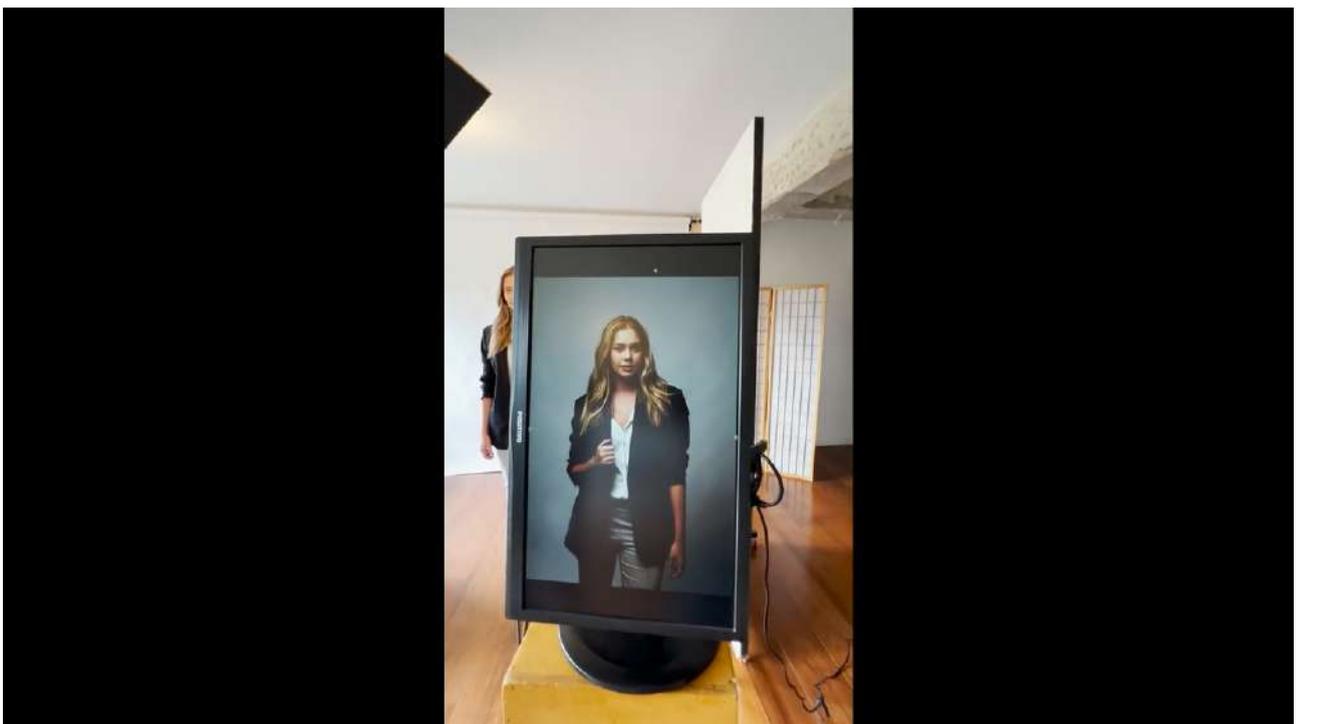
## 18. Imagens (Perguntar pro Hermes)

Exemplo presente na plataforma Innerplay. Título: “Você, fotógrafo”.

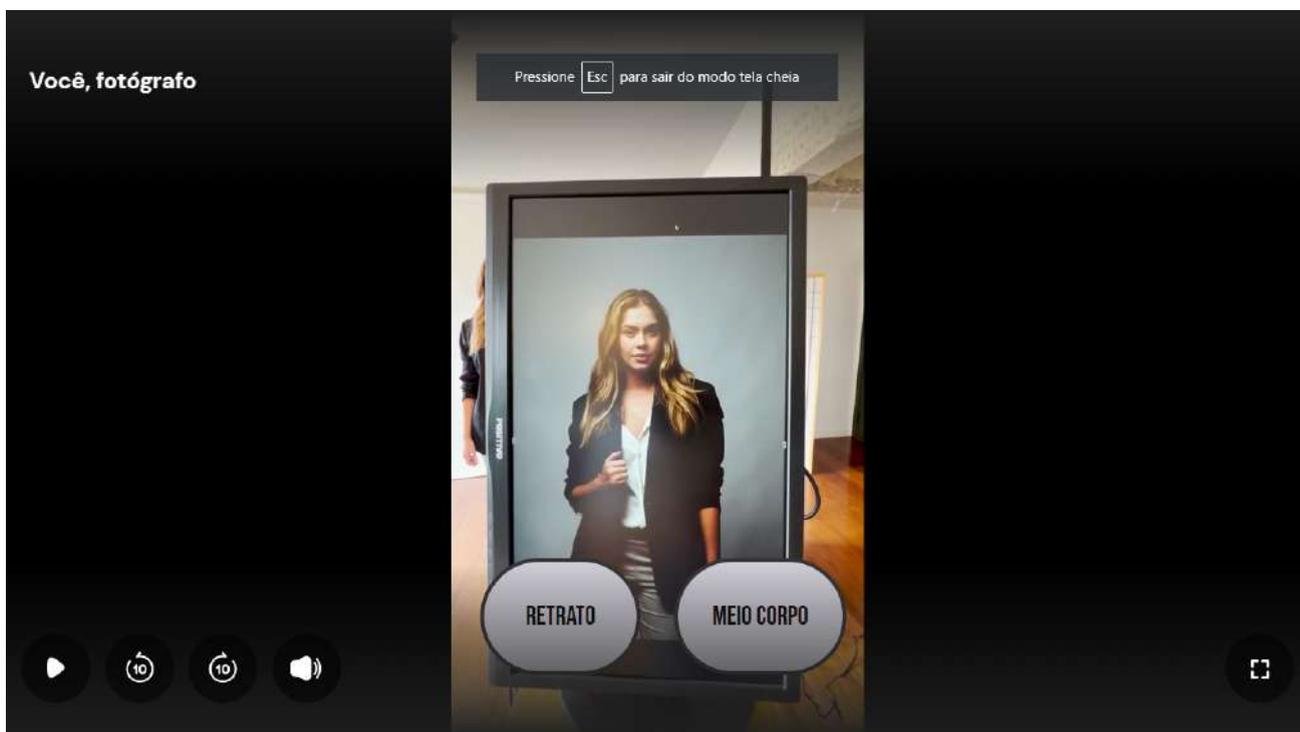
Primeiro, a escolha do fundo.



Luz



## Enquadramento



### 19. Protótipo

Mais exemplos presentes no site:

<<https://www.innerplay.io/showcase.html>>

### BIBLIOGRAFIA:

RODRIGUES, Jorge. 30 Houses de Vogue pelo Brasil para você se maravilhar. Casa Um, 23 de julho de 2020. Disponível em:

<<https://www.casaum.org/30-houses-de-vogue-pelo-brasil-para-voce-se-maravilhar/>>.

FERREIRA, Júlio César. Dos EUA ao Brasil, cena Ballroom abre espaço de exaltação aos LGBTQIA+. Queer.ig. 27 de abril de 2022. Disponível em <<https://queer.ig.com.br/2022-04-27/cena-ballroom-brasil-espaco-de-refugio-exaltacao-e-celebracao.html?Foto1>>

SOUZA, Lúcio. BALLROOM — Glamour, orgulho e resistência. Medium. 17 de maio de 2017. Disponível em:

<<https://medium.com/@luciosouza/ballroom-glamour-orgulho-e-resist%C3%Aancia-f8d393e095cb>>

MOBLEY JUNIOR, Steve D.; HUTCHINGS, Quortne R.. Ballroom Culture. In: STRUNK, Kamden K.; SHELTON, Stephanie Anne. Encyclopedia of Queer Studies in Education. Brill, 2022. p. 50-54

SANTOS, Henrique Cintra. A transnacionalização da cultura dos Ballrooms. 2018. 180 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Linguística Aplicada, Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018

#### **FILMOGRAFIA:**

MADONNA: Vogue. Direção de David Fincher. 1990. (5 min.), son., P&B. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=GuJQSAiODqI&ab\\_channel=Madonna](https://www.youtube.com/watch?v=GuJQSAiODqI&ab_channel=Madonna). Acesso em: 03 jul. 2022

PARIS is Burning. Direção de Jennie Livingston. Nova York: Miramax, 1990. (71 min.), son., color.

Black Mirror: Bandersnatch. Direção de David Slade. 2018. (Variável). NETFLIX (Disponível em: <https://www.netflix.com/title/809880622>) Acesso em: 12 de junho de 2022.

You vs Wild. Direção de Ben Simms. 2019. (Variável). NETFLIX: (Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80227574>) Acesso em: 12 de junho de 2022.