

PODE ME CHAMAR

Por Victor Hugo Machado de Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de
Design Gráfico da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Orientado por Cláudio Santos Rodrigues

2018

ESCOLA DE
DESIGN



INTRODUÇÃO

Belo Horizonte tem um cenário muito interessante de artistas transformistas. São pessoas que se apresentam como drag queens, club kids, personagens ou qualquer outro nome que preferirem. Existem artistas que trabalham a mais de 10 anos com isso, alguns até mesmo exclusivamente. As mais estabelecidas têm bastante visibilidade e conseguem trabalhar em diversos tipos de projetos e eventos, mas é difícil para quem ainda não está trabalhando com isso faz muito anos conseguir se inserir.

Paralela à cena de Belo Horizonte, temos a grande expansão do tema nos últimos anos. Temos artistas que estão no teatro e na televisão e são conhecidos faz vários anos, mas em um curto espaço de tempo, temos conhecido muitos novos artistas, principalmente no mundo da música. Grande parte desse sucesso se deve a programas de televisão e à presença de influenciadores digitais na Internet. No entanto, essas grandes referências não representam a realidade dos artistas de Belo Horizonte.

A seguir encontram-se uma série de constatações acerca do universo da arte transformista e o cenário em que está inserida e como os atuais paradigmas das mídias influenciaram a construção dessa comunidade. Além disso, reflete-se sobre como as mídias podem ser utilizadas de forma inovadora para contar as histórias dessa comunidade diferente para que elas sejam bem retratadas e repassadas de modo engajador considerando-se a pluralidade própria desse mundo.

PROBLEMA

A presença dos artistas transformistas é parte importante da cultura da cidade de Belo Horizonte, sobretudo nas manifestações culturais LGBT. Há pessoas que trabalham com isso faz vários anos e ajudaram a construir uma identidade própria desse movimento na capital mineira. Junto a isso, surgem novos artistas a todo o tempo para compor essa cena. São diversos tipos de motivações e histórias que essas pessoas carregam. Não é um cenário tão grande se compararmos a outros lugares do mundo, mas isso não quer dizer que não temos artistas com muito talento. São performers que não devem nada a grandes artistas internacionais do mesmo ramo, mesmo enfrentando diversos desafios.

O mundo está cada vez mais conhecendo essa arte e todo o mundo que a acompanha, isso é inegável. O crescimento de artistas do ramo tem sido enorme nos últimos anos e grandes referências estão em voga. Porém, elas servem como ponto de partida para conhecer os artistas locais, mas não há uma iniciativa que tenha conseguido documentar de fato a vivência e as histórias dessas pessoas. O problema desse trabalho se dá na falta de registo, divulgação e visualização em diversas mídias do assunto dos artistas transformistas da cidade de Belo Horizonte. Essa carência de trabalhos com essa ótica existe tanto fora dos meios LGBT quanto até mesmo dentro.

O principal motivo para a realização desse projeto é a identificação de que não haviam registros audiovisuais da cena dos artistas transformistas de Belo Horizonte que realmente contassem as histórias de quem faz parte dela. São pessoas com trabalhos deslumbrantes, complexos e inovadores. Também são pessoas que precisam de alguém que conte a histórias delas, suas frustrações, desejos, glórias e desafios. O documentário é uma forma de acompanhar esses artistas, as pessoas que trabalham com eles e quem aprecia o trabalho. É uma maneira de valorizar essa arte e fazer com que essa parcela da população, em sua maioria LGBT, se sinta bem representada. Ao fazer uma exposição dos trabalhos dessas pessoas, é possível gerar mais conhecimento como forma de combate ao preconceito que elas sofrem.

Trabalhos audiovisuais com essa temática têm conquistado um espaço importante no Brasil e esse é um bom momento para levantar essas discussões. Cineastas como Lufe Steffen, Alice Riff e Leandra Leal fizeram documentários recentes contando sobre as realidades de pessoas que lidam com questões de gênero e sexualidade. O mesmo pode se dizer da jornalista Erika Palomino, que catalogou a cena urbana brasileira sob a ótica dos clubes, festas e espaços sociais e culturais dos anos 90 ficando na comunidade LGBT. Ao mesmo tempo, trabalhos ficcionais como os de Marcelo Caetano e Daniel Ribeiro são adições importantes à discussão no audiovisual. Isso tudo mostra essas histórias têm importância influenciam diversos profissionais no país. Destaca-se também o festival Mix Brasil, que há 25 anos expõe obras audiovisuais sobre empoderamento e diversidade.

O pensamento do design entra como norteador da resolução do problema ao construir uma narrativa que seja focada em um objetivo e na experiência que o usuário do produto audiovisual vai ter ao assistir essa narrativa. E, além disso, o design gráfico como área que trabalha com linguagens visuais será aplicado no trabalho para definir

uma identidade e organizar um pensamento e uma história audiovisual pois, assim como Machado (2009) aponta, as imagens audiovisuais, por serem uma representação do espaço e tempo, costumam ser imagens narrativas. e isso aplicado na realização de um trabalho de caráter documentário serve como representação de uma visão de mundo, tornando-se uma voz que pode ser usada como contestação social, observado por Nichols (2005).

Nesse ponto, a transmídia é um artifício interessante para o projeto porque um só meio midiático não é capaz de sanar a curiosidade das pessoas e se adequar ao estilo de vida delas, principalmente no meio digital, em que estamos imersos em diferentes tipos de informação. É preciso levar a informação de uma forma diferenciada e de uma forma que chegue a esses usuários. Parte-se também do princípio de que, se os protagonistas dessa história são pessoas que vivem fora do que é considerado tradicional pela sociedade normativa, nada mais justo que também contar essa história de uma maneira não tradicional.

HIPÓTESE

Um documentário transmídia é uma forma interessante e engajadora de tornar mais conhecida a realidade dos artistas transformistas de Belo Horizonte. Não há registros suficientes desse cenário na cidade e essa iniciativa torna-se necessária para preservar a memória da comunidade e colocar em evidência o trabalho atual que essas pessoas fazem. Identifica-se uma oportunidade de explorar esse assunto, sendo que o resultado pode solucionar a falta de registros para fortalecimento da comunidade artística de Belo Horizonte.

O conceito de transmídia vai auxiliar na construção dessa narrativa e pode se adequar à multiplicidade de meios de comunicação da sociedade atual, principalmente no que diz respeito às mídias digitais e conexões em rede.

OBJETIVOS

// GERAIS

Desenvolver um trabalho audiovisual com caráter documental sobre os artistas transformistas da cidade de Belo Horizonte utilizando estratégias transmídia como uma forma de construção de narrativa.

Experimentar diferentes mídias para a criação de uma narrativa que sejam condizentes com o perfil do projeto. Para isso, foram trabalhadas mídias impressas com a produção de pôsteres e mídias digitais, com o desenvolvimento de uma aplicação web, produção de vídeos e criação de páginas em redes sociais.

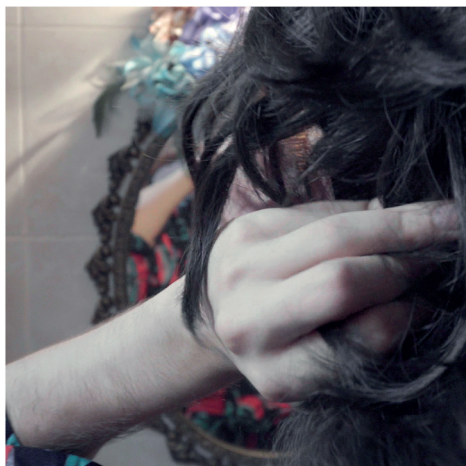
// ESPECÍFICOS

Identificar artistas existentes na cidade

Conhecer as especificidades do movimento em Belo Horizonte

Experimentar a influência de diferentes mídias em uma narrativa

Utilizar metodologias de design para construção de identidade e narrativa de um projeto audiovisual.



REVISÃO DA LITERATURA

Quem são os artistas transformistas

Amanajás (2014) aponta que as manifestações que deram origem ao movimento dos artistas transformistas datam de vários anos e sofreram diferentes mudanças durante esse tempo. Desde a antiguidade, quando as mulheres não eram permitidas no teatro, existem relatos de homens que interpretavam personagens de de outro gênero. Na Grécia antiga já existem relatos da participação de homens no teatro representando mulheres e participando de manifestações populares pagãs, o que foi levado até mesmo para encenações dentro da Igreja durante a Idade Média. O Oriente, paralelamente, apresentava esse mesmo tipo de trabalho em espetáculos de teatro, ópera e dança.

9 Ao longo dos séculos, a arte transformista foi se desenvolvendo bastante no teatro europeu. As mulheres já podiam participar do teatro e os homens com personagens femininos foram, em grande parte, tendendo a se aproximar mais das obras satíricas, o que fez com que os artistas que começavam a ser conhecidos como drag queens fossem muito próximos dos trabalhos de exagero, humor e extravagância. A tradição de fazer stand ups e números musicais foi surgindo posteriormente. No cinema e na televisão, esses personagens também marcaram presença importante, o que persiste até hoje.

Mais especificamente nos anos 60, durante o desenvolvimento da cultura popular contrastando com a arte tradicional e o surgimento do movimento LGBT, as chamadas drag queens cumpriram um papel muito importante no estabelecimento de uma identidade de luta e resistência. E essa classe marginalizada foi se inspirando em grandes referências da cultura popular, na música, na moda, nos sucessos de Hollywood. Isso influenciou no tipo de performance que esses artistas realizavam e permanece até os dias atuais.

E, assim como as discussões de gênero e sexualidade evoluíram mudando toda uma cultura, hoje a arte não é mais limitada aos homens e, menos ainda, limitada a representar apenas o gênero feminino.

Apesar de ter sua importância já faz muito tempo, esse cenário tem crescido muito rapidamente nos últimos anos, atingindo um patamar de reconhecimento que antes não o era permitido. “Por excelência, essa forma artística foi vista por muitos e por um longo tempo como uma não-arte ou até como uma forma banal, descartável e, no mal sentido da palavra, popular” (AMANAJÁS, 2014).

Muitos dos artistas dessa categoria se apresentam como drag queens, que é o nome mais comum e aceito para esses artistas. No entanto, não é possível limitar essa expressão a apenas esse nome, que não chega a representar as diversas possibilidades de expressão artística e de gênero que podem existir. Assim como aponta Amanajás (2014), é preciso desassociar a forma artística do drag com a identidade de gênero ou orientação sexual dos indivíduos que a performam. Muito do referencial teórico vai abordar esse tema usando o termo drag queens, mas nessa pesquisa o termo artistas transformistas é o preferido por abranger melhor esses artistas, sem as atuais limitações da palavra quanto a identidade de gênero.

Urbano (2017) observa que, muitas vezes, o custo para se manter na arte transformista é maior do que o valor recebido pelas apresentações. Isso faz com que muitas pessoas continuem no ramo por amor ao que fazem e não pelo o que recebem financeiramente por isso. Isso é preocupante porque, apesar do crescimento da cena da arte transformista no Brasil e no mundo, ainda é preciso valorizar mais os artistas locais. E isso se torna ainda mais importante quando pensamos que, além de serem personagens do entretenimento, esses artistas são um dos maiores símbolos da luta pelos direitos gays, assim como observa Amanajás (2014).

Pensando no desenvolvimento tecnológico dos últimos anos, podemos apontar a Internet como uma ferramenta que modificou como as pessoas se comunicam e consomem produtos midiáticos, e isso certamente influenciou a comunidade LGBT.

“A Internet possibilitou que pessoas que se sentiam sozinhas descobrissem seus pares. Fóruns de discussão, salas de bate-papo, blogs, sites e redes sociais de relacionamento permitiram maior socialização entre gays” (PERÉT, 2012). E com o crescimento dessas redes, observa-se que não podemos mais separar o “mundo real” do “mundo virtual”, pois “nossas ferramentas de mídia social não são uma alternativa para a vida real, são parte dela” (SHIRKY, 2011). E os artistas foco desse projeto não ficam para trás nessa constatação.t

Seguindo algumas aparições da arte transformista na grande mídia — em especial o programa estadunidense RuPaul’s Drag Race —, diversos artistas que se identificam como drag queens começaram a utilizar a Internet como forma de expressão e divulgação. Não é difícil encontrar conteúdos que essas pessoas produzem na Internet, como músicas, videoclipes, performances, tutoriais de maquiagem na Internet. Elas estão entre algumas das pessoas com mais seguidores nas redes sociais, o que acabou servindo como uma extensão do trabalho para muitas delas. Algumas, inclusive, trabalham exclusivamente na Internet. Isso tudo faz parte de um fenômeno em que os usuários das redes têm um maior poder de escolha acerca do que vão consumir e, além disso, o poder de produzir seu próprio conteúdo, que sofre interação de outros usuários. “Não só a mídia social está em novas mãos – as nossas –, como também, quando as ferramentas de comunicação estão em novas mãos, elas assumem novas características” (SHIRKY, 2011).

A grande mídia não deixou esse fenômeno passar despercebido. Os produtores de conteúdo online também passaram a aparecer na televisão, no rádio e em grandes

publicações editoriais. Existem grandes nomes de drag queens influenciando a moda, fazendo música com grandes gravadoras, apresentando programas em emissoras de televisão importantes. Tudo isso conectado às novas mídias digitais.

A Internet também acelerou a criação de redes de comunicação entre as pessoas e a troca de experiências entre elas. Artistas que tinham redes locais muito estabelecidas puderam expandir seu alcance consideravelmente em pouco tempo. Isso é interessante porque existem diversos tipos de relações entre essas pessoas na cidade de Belo Horizonte e elas atuam em áreas diferentes e têm modos diferentes de expressar sua arte. Isso encaixa-se no conceito de redes de Martinho (2003), que diz que “pessoas conhecem pessoas o tempo todo, e o fato de terem conhecido e de continuarem a viver a experiência de conhecer gente nova é uma evidência da configuração aberta da rede de que participam.” (MARTINHO, 2003). Sem dúvidas, o advento das novas mídias facilitou esse processo.

A importância das mídias para contar histórias

Shirky (2011) afirma que a maior acessibilidade dos meios de criação abre mais possibilidades para experimentação e expande os limites definidos para aquele meio. Com isso em mente, é possível desdobrar novas maneiras de documentar algo ou contar uma história. Fazendo uma relação com o trabalho por vezes fora do tradicional dos artistas transformistas, é possível pensar em formas de sair do tradicional no que se refere a produção midiática.

Com os diferentes formatos de conteúdo atuais, é um desafio poder contar histórias. Ao mesmo tempo, essa multiplicidade também abre portas para criar visões diferentes de um mesmo assunto. “Estamos cercados por um oceano sem precedentes de conteúdo, produtos e oportunidades de lazer. As pessoas a quem queremos contar nossas histórias têm a tecnologia para navegar no oceano e podem escolher continuar seguindo ou parar e ouvir.” (PRATTEN, 2011).

Em tempos de cultura remix e a cultura convergente que Jenkins (2008) falava, o cenário transformista é ideal para uma experimentação porque também tem uma pluralidade própria. Ele utiliza o termo transmedia storytelling referindo-se a uma nova estética que surgiu a partir da junção de diversas mídias e serve para criar uma narrativa de um universo a ser passado ao público.

O método do storytelling faz parte das relações humanas e é importante para não só, como o nome diz, contar histórias, mas também para despertar emoções e gerar engajamento dos usuários. É possível estabelecer uma relação entre o design e o storytelling, pois “o storytelling traz uma gama de conceitos e ferramentas que demonstram uma afinidade íntima com a forma de pensamento proposta pelo design” (FRANDOLOSO et al., 2017). Sendo o designer um profissional que atua construindo produtos com os quais as pessoas podem interagir, ele pode usar o storytelling como forma de comunicação de um conceito. É bastante implementado por empresas e marcas que querem transmitir um conceito para o público que seja baseado em uma história que o inspire e o motive a consumir aquele produto, serviço ou ideia.

Construção de uma narrativa transmídia

Para Pratten (2011), "transmídia storytelling significa contar uma história através de vários meios de comunicação e, de preferência, embora nem sempre aconteça, com um grau de participação, interação ou colaboração do público". Pensando dessa forma, é importante pensar em formas que o público pode engajar com as histórias que estão sendo contadas.

Uma das ferramentas que pode ser utilizada para pensar como as diferentes mídias se interligam no projeto e o que as pessoas farão em cada uma delas é a chamada jornada do usuário. Essa ferramenta é prevista no roteiro de transmídia sugerido por Hayes (2011) em *How To Write a Transmedia Production Bible* e muito utilizada em processos contemporâneos de design thinking. É um processo que procura entender quais são os estágios pelos quais o usuário final vai passar durante o uso que vai fazer de algum serviço. Isso faz com que o projeto desenvolvido seja focado no usuário, um conceito muito importante para o design de experiência do usuário (UX design).

Aprofundando mais em metodologias de experiência do usuário, além de definir uma jornada que faz parte de uma narrativa, é preciso pensar em como o usuário vai interagir com os sistemas que serão propostos ao longo do projeto. Ao criar essas interfaces, é necessário sempre pensar em desenvolver ações que sejam focadas no usuário, suas necessidades e suas capacidades, assim como aponta Norman (2002). Esses conceitos serão úteis ao definir o design de informação, de interface e de navegação que serão apresentados nos pontos em que o público vai interagir com a narrativa criada para esse projeto.

Pensando na aplicação do design em elementos visuais, um projeto que atua em diferentes mídias precisa ter uma coerência entre elas. Isso é feito, além da roteirização, na narrativa visual desenvolvida. Essa narrativa precisa ter uma personalidade, e é nesse momento que se faz necessário a definição de uma identidade visual a ser seguida. “A identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que irão formalizar a personalidade visual de um nome, idéia, produto ou serviço.” (STRUNCK, 2001). Tal afirmação mostra a importância do desenvolvimento de uma identidade visual como forma de linguagem própria de elementos visuais para um projeto transmídia.

Esses conceitos demonstram o quanto a narrativa transmidiática é poderosa para contar histórias e podem ser objeto de experimentação do design. São diversos planejamentos para que a narrativa se desenvolva de forma concisa, coerente e instigante. O assunto dos artistas transformistas de Belo Horizonte se encaixa nesse tipo de desenvolvimento por ser um assunto que pode ter diversas abordagens e ser tão inserido no formato das novas mídias digitais por ter se expandido tanto com o advento da Internet.

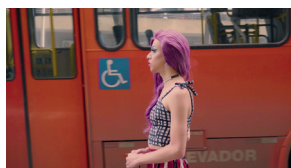


DESENVOLVIMENTO



6 eventos visitados
80 artistas mapeados

A partir de momentos de imersão para entendimento e vivência da realidade documentada, foram mapeadas 5 pessoas como interlocutores entrevistados:



KAILA
 DRAG QUEEN



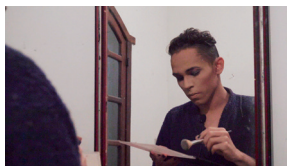
CHARLOTTE
 DRAG QUEEN



RAFA MÁRTIR
 PRODUTOR



FRANCIS GLAM GLAM
 DRAG QUEEN



STEFANY LEAFAR
 DRAG QUEEN

ROTEIRO & ENTREVISTAS

O maior volume de informação foi adquirido através de entrevistas com os artistas transformistas. São através delas que foram coletadas as histórias que guiam a narrativa do documentário. O roteiro é focado nos questionamentos e conversas que foram feitos com os artistas durante as entrevistas que também entram nas filmagens.

Além disso, a pesquisa de campo foi essencial para entender o ambiente em que essas pessoas estão imersas. Isso se aplica desde os lugares onde acontecem os eventos e apresentações dos artistas quanto outros cenários que influenciam a vida e a profissão deles. Essa pesquisa foi feita juntamente com a coleta de imagens para o documentário.

IDENTIDADE VISUAL

Definição de elementos visuais utilizados nas mídias desenvolvidas para o projeto, tais como logotipo, elementos gráficos, tipografia utilizadas, paleta de cores elementos de interface, dentre outros.

Abrange diretrizes a serem seguidas no âmbito dos elementos gráficos, impressos, interfaces, peças de divulgação, fotografia e vídeo que do produto final.

A identidade visual estabelecida para o projeto busca dar foco à uma personalidade própria que cada artista cria para se apresentar.

discurso

A maior importância desse projeto é registrar esse cenário da cidade que abre espaço para diversas discussões de gênero, sexualidade e classes sociais. Sendo assim, existe uma relevância social na realização desse trabalho. Mas para isso acontecer, deve-se ter atenção com o tom que o documentário terá porque é preciso que o assunto saia dos estereótipos já estabelecidos para essa parcela da sociedade. Também é preciso que o assunto seja abordado de modo que contribua com as discussões atuais.

O discurso sempre deve ser focado nos participantes das histórias, procurando fazer as peças gráficas e os textos colocando essas pessoas como elementos principais.

conceito

A identidade visual estabelecida para o projeto gira em torno da ideia de que os artistas transformistas participantes criam uma personalidade própria para se apresentar. Muitas vezes, essa personalidade é muito diferente de como a pessoa é na “vida real”. O do projeto é uma forma de reforçar esse posicionamento de identidade, que pode ter um caráter político e de resistência, ao colocar foco no nome e na frase “pode me chamar de...”.

Além disso, a frase “pode me chamar” é um incentivo para que as pessoas da cidade valorizem o trabalho desses artistas e assistindo suas apresentações e convidando-os a fazer outros trabalhos.

IDENTIDADE VISUAL

fatores que serviram como guia para a identidade

**personalidade
artística própria**

**diversidade
de artistas**

**incentivo para conhecer
o trabalho artístico**



logotipo

**PODE ME
CHAMAR**

**PODE ME
CHAMAR**

elementos visuais

DRUK WIDE

AKZIDENZ GROTESK

A tipografia de maior destaque deve ser para o elemento mais importante da peça. Na maior parte dos casos, o nome do artista.

Demais textos devem utilizar tipografia com traços e peso mais leves que converse com a tipografia principal.

23

#752B90	C67 M100 Y0 K0
#0C7EC1	C84 M43 Y0 K0
#6BB845	C63 M3 Y100 K0
#F3CC29	C5 M17 Y94 K0
#F07C28	C2 M63 Y96 K0
#E73E3F	C3 M91 Y79 K0

As cores utilizadas nos elementos de identidade devem ser neutros, mas com detalhes com cores fortes e saturadas, preferencialmente utilizando vários tons diferentes que atraiam e guiam o olhar.

As cores selecionadas são baseadas na bandeira do movimento LGBT e na ideia de diversidade e pluralidade.

Da mesma forma, os vídeos em que os artistas estão “montads” ou se apresentando devem também apresentar coloração forte.

TRANSMÍDIA & STORYTELLING

Ao se tratar da abordagem transmídia, é importante estabelecer uma narrativa dentre as diferentes mídias utilizadas e de manter o engajamento do público selecionado. E é pensando nesses conceitos que o storytelling foi aplicado para contar as histórias dos artistas transformistas.

As mídias foram definidas seguindo metodologias propostas por HAYES (2013) e PRATTEN (2011) de como construir um projeto transmídia. Houve uma roteirização de cada etapa, definição de sua importância na narrativa e possibilidades de integração entre as mídias e interação da audiência.

EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Aplicação de conceitos de experiência do usuário por GARRET (2002) para as interfaces das plataformas digitais desenvolvidas. Definição desde as necessidades de usabilidade da interface até a apresentação visual. Esses conceitos serão úteis ao definir o design de informação, de interface e de navegação que serão apresentados nos pontos em que o público vai interagir com a narrativa criada para esse projeto.

Organização das ações que o usuário vai ter em cada mídia e como uma ação vai levar à outra em uma linha do tempo, similar ao sugerido por HAYNES (2011). Mapear um jornada foi interessante para o projeto porque foi possível definir as ações que ele deve tomar em cada uma das mídias definidas no projeto e como ele vai progredir na narrativa criada.



JORNADA DO USUÁRIO

PÔSTERES

Mostra uma das participantes da história e tem link para o web app

Tem informações a serem lidas por visão computacional

WEB APP

Contém instruções para o uso e abre a câmera para ler o impresso

Exibe clipe de uma participante específica + link para documentário

Compartilhamento do clipe nas redes sociais

Link para as redes sociais de participante

INSTAGRAM & FACEBOOK

Link para o web app

Clipes nos Stories

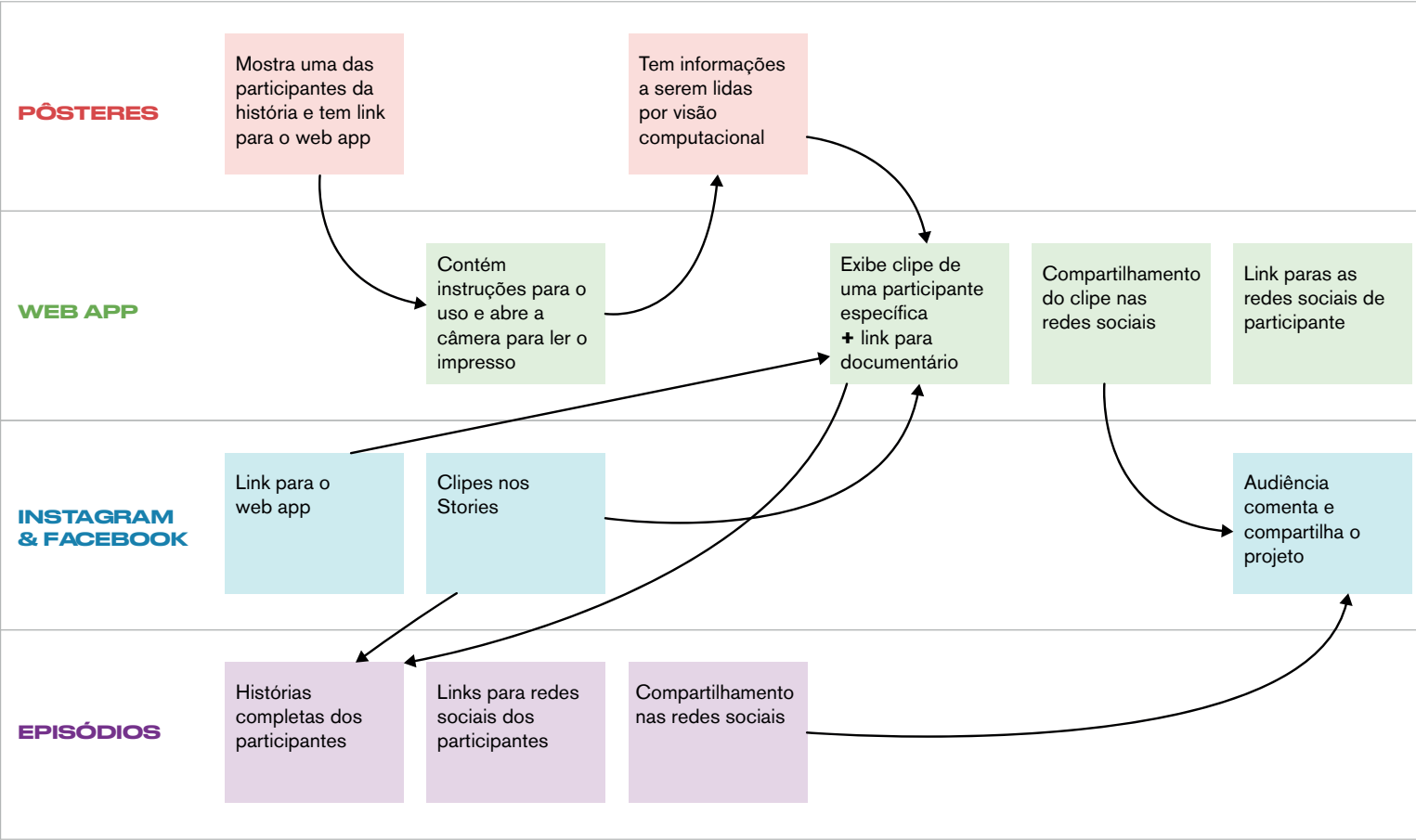
Audiência comenta e compartilha o projeto

EPISÓDIOS

Histórias completas dos participantes

Links para redes sociais dos participantes

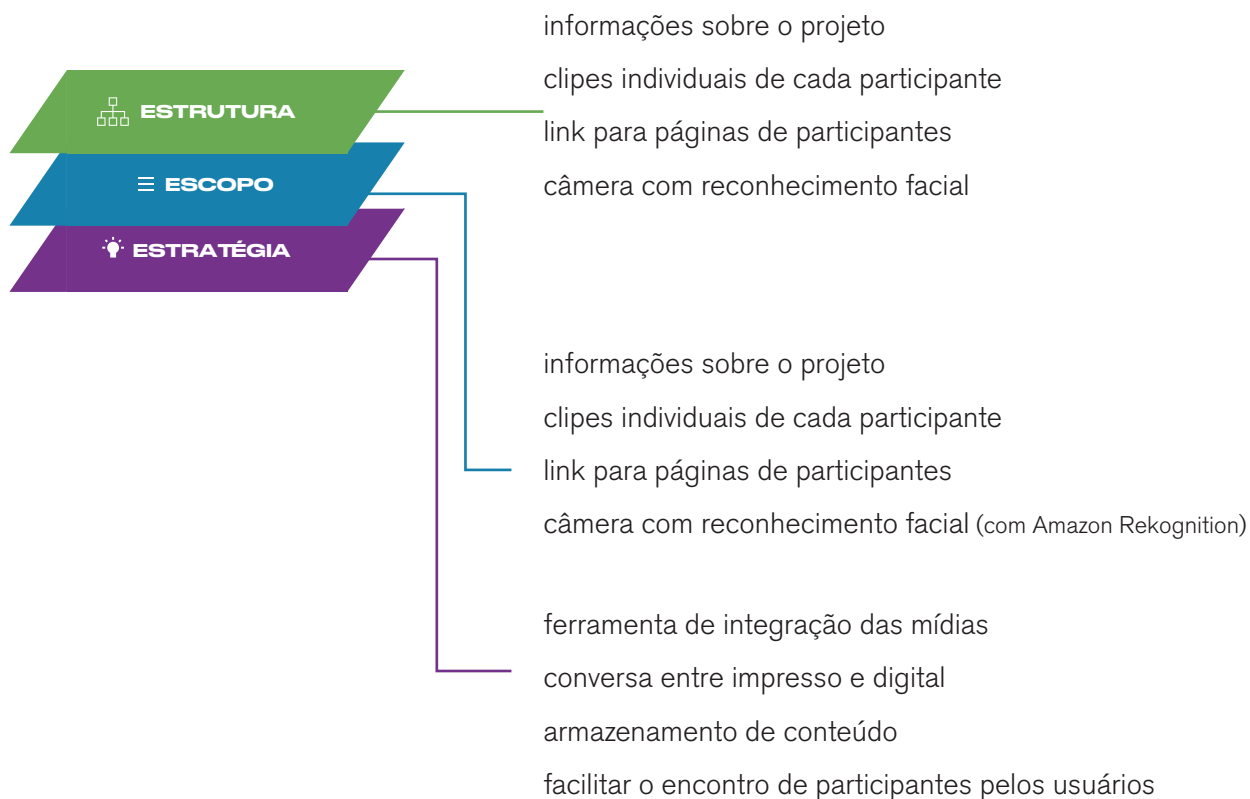
Compartilhamento nas redes sociais

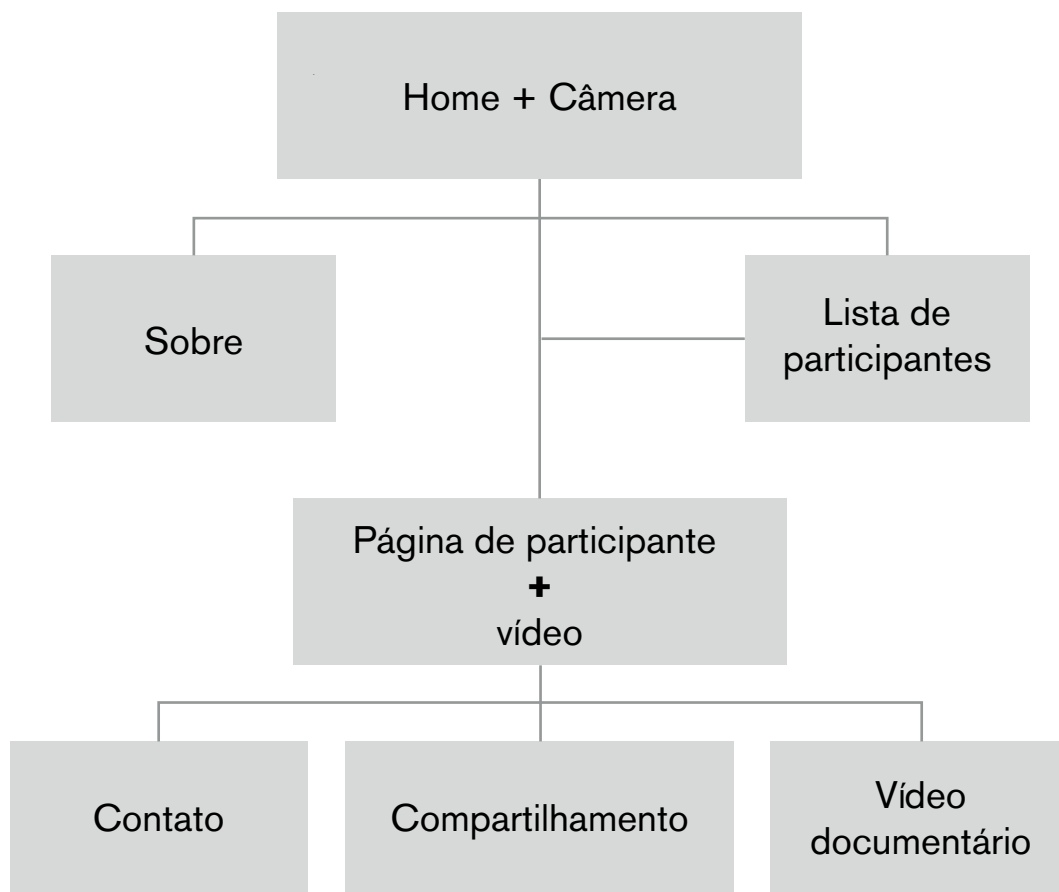


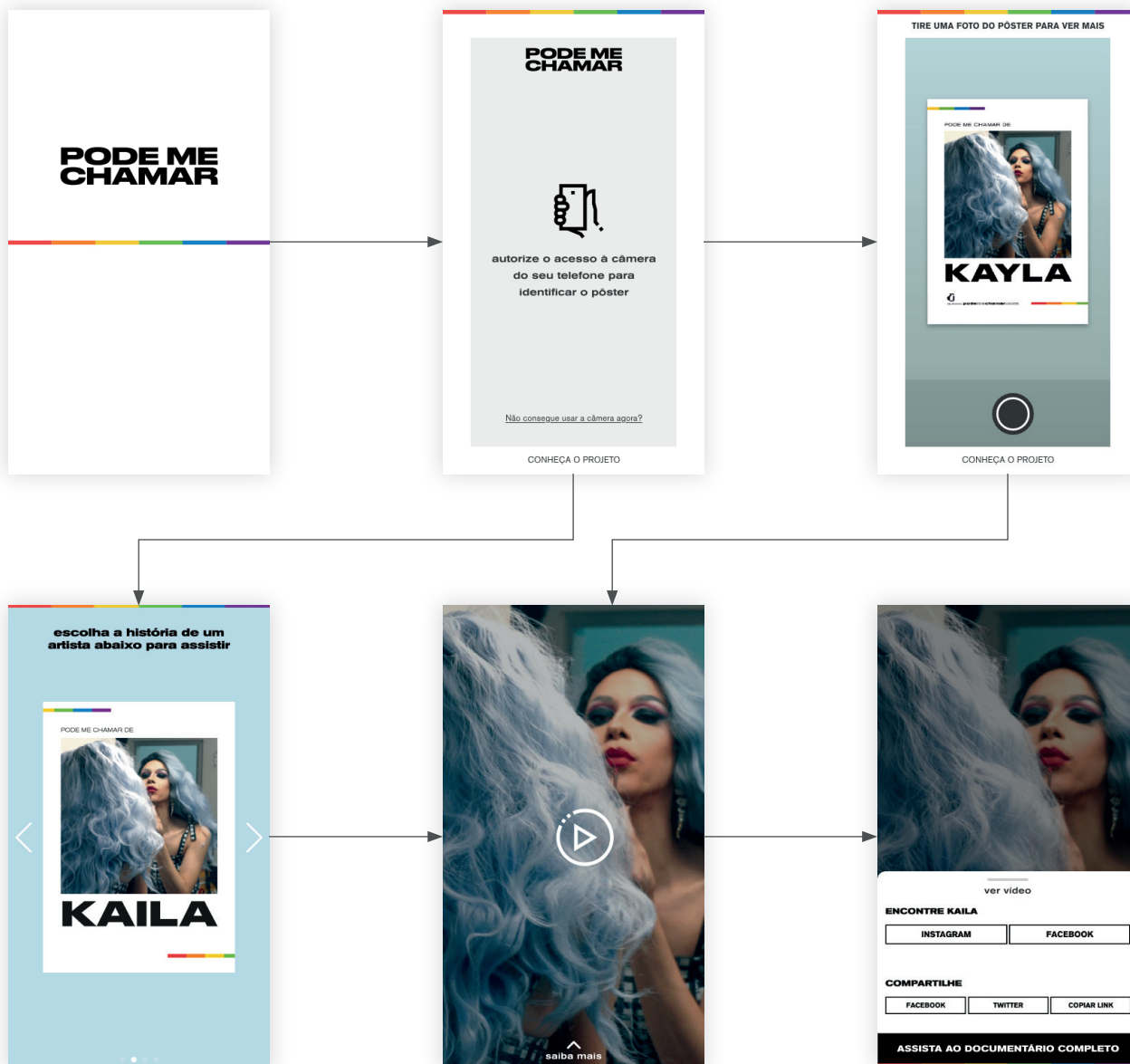
Elementos da Experiência do Usuário

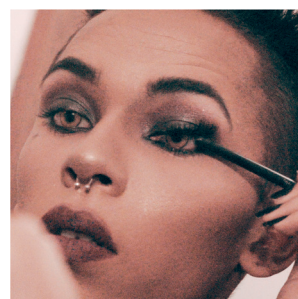
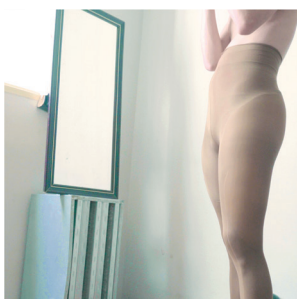
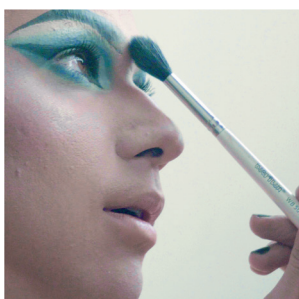
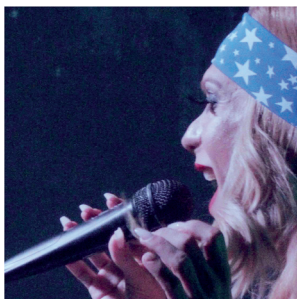
por Jesse James Garret

27









AMANAJÁS, I. **Drag queen:** um percurso histórico pela arte dos atores transformistas. Revista Belas Artes, São Paulo, v. 16, set-dez 2015. Disponível em: <<http://www.belasartes.br/revis-tabelasartes/?pagina=player&slug=drag-queen-um-percurso-historico-pela-artedos-atores-transformistas>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

FRANDOLOSO, P. E., GONÇALVES, M. M., FIALHO, F. A. P. **Projetando histórias:** Um levantamento das definições e aplicações do storytelling nos processos de design. Temática, Pernambuco, v. 13, n. 4, 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/33874/17384>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

GARRETT, J.J. **The Elements of User Experience.** New York: AIGA – American Institute of Graphic Arts, 2002.

HAMPE, B. **Escrevendo um documentário.** Rio Claro. Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual em Geografia - UNESP: 11f.

HAYES, G. **How to Write a Transmedia Production Bible:** A template for multi-platform producers. Sydney: Screen Australia, 2011.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

MACHADO, L. A. **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica.** 2009. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

MARTINHO, C. **Redes:** uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização. Brasília: WWF-Brasil, 2003.

PRATTEN, Robert. **Getting started with Transmedia Storytelling**. E-book. 2nd Ed, 2015.

NICHOLS, B. **Introdução ao documentário**. São Paulo: Papyrus, 2005.

NORMAN, D. **The design of everyday things**. New York: Basic Books, 2002.

PÉRET, F. **Imprensa gay no Brasil**: Entre a militância e o consumo. São Paulo: Publifolha, 2011.

SHIRKY, C. **A cultura da participação**: Criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

STRUNCK, G. L. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso**. Rio de Janeiro: Books, 2001.

Começo agradecendo imensamente os entrevistados Charlotte, Francis Glam Glam, Kaila, Stefany Leafar e Rafa Mártir, que acrescentaram sua essência ao trabalho.

Agradeço também ao meu orientador Cláudio Santos por contribuir com sua visão ao me guiar nas decisões necessárias e no desenvolvimento das atividades.

O apoio de minha família, especificamente meus pais e irmã, também foi importante em meio a todos os afazeres durante minha trilha de aprendizado.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que fazem a cena dos artistas transformistas acontecer ou que fazem parte da comunidade LGBT de Belo Horizonte. Nossa existência depende do apoio e da coragem de cada uma delas.

OBRIGADO!