

TENDÊNCIAS EM TRANSMISSÕES ESPORTIVAS: MÚLTIPLAS NARRATIVAS PROPORCIONADAS PELO USO DE CÂMERA ONBOARD

Francieli Pagani Morais¹
Antônio Carlos Picalho²
Luciane Maria Fadel³

Abstract: Sports broadcasts are a television genre that not only has a loyal audience but also a unique language. The emergence of new technologies in the audiovisual field has brought different ways of following a sport. In motorsport, onboard cameras have provided viewers with different perspectives. With this in mind, this article aims to analyze the other narratives of a Formula 1 race using onboard cameras. The study suggests that following a Formula 1 race using these resources brings the viewer closer to the driver's sensations and allows for the creation of multiple narratives for a motorsport race. The article also suggests the possibility of creating an emotional bond between the audience and the driver from the same point of view.

Keywords: Motorsport race; F1 TV; narratives; streaming; media.

Resumo: Transmissões esportivas são um gênero televisivo que além de possuírem um público fiel, têm uma linguagem única. O surgimento de novas tecnologias no campo do audiovisual trouxe diferentes formas de acompanhar ao vivo um esporte. No automobilismo, as câmeras *onboard* têm possibilitado diferentes perspectivas aos espectadores. Nesse sentido, o presente artigo tem por objetivo analisar as diferentes narrativas de uma corrida de Fórmula 1 a partir das câmeras *onboard*. O estudo sugere que acompanhar uma corrida de Fórmula 1 por meio desses recursos traz ao espectador sensações mais próximas a do piloto e proporcionam a criação de múltiplas narrativas para uma corrida de automobilismo. O artigo também sugere a possibilidade de criar o vínculo emocional entre público e o piloto a partir de um mesmo ponto de vista.

Palavras-chave: automobilismo; F1 TV; narrativas; streaming; mídia.

Resumen: Las retransmisiones deportivas son un género televisivo que no sólo cuenta con una audiencia fiel, sino también con un lenguaje propio. La aparición de nuevas tecnologías en el campo audiovisual ha traído consigo diferentes formas de seguir un deporte en directo. En el automovilismo, las cámaras a bordo han proporcionado a los telespectadores perspectivas diferentes. Teniendo esto en cuenta, este artículo pretende analizar las diferentes narrativas de una carrera de Fórmula 1 utilizando cámaras a bordo. El estudio sugiere que seguir una carrera de Fórmula 1 utilizando estos recursos acerca al espectador a las sensaciones del piloto y permite crear múltiples narrativas de una carrera de automovilismo. El artículo también sugiere

¹ Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento (PPGEGC) – Universidade (Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-2208-574X>. e-mail: franielipaganim@gmail.com

² Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento (PPGEGC) – Universidade (Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6520-6224>. e-mail: tonipicalho@gmail.com

³ Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento (PPGEGC) – Universidade (Federal de Santa Catarina (UFSC) Florianópolis – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9198-3924>. e-mail: luciane.fadel@ufsc.br

la posibilidad de crear un vínculo emocional entre el público y el piloto desde el mismo punto de vista.

Palabras clave: Automovilismo; F1 TV; narrativas; streaming; medios.

1 INTRODUÇÃO

As transmissões esportivas sempre foram eventos midiáticos que fazem parte da cultura televisiva brasileira como um gênero específico, sobretudo quando relacionado ao futebol. No entanto, outros esportes também representam uma grande fatia desse acontecimento, entre eles o automobilismo.

O avanço tecnológico pode trazer aos espectadores cada vez mais detalhes e experiências baseadas em imagens. O streaming trouxe novas possibilidades de assistir uma transmissão esportiva. Diferentemente da TV, onde há apenas o enquadramento decidido pelos diretores, algumas plataformas têm proporcionado ao espectador a opção de escolher qual câmera visualizar. Isso permite que dois espectadores da transmissão automobilística ao vivo, possam cada um optar por um ponto de vista diferente.

A partir desse avanço tecnológico e, dado a caracterização de uma transmissão esportiva que reúne imagens e uma narração dos acontecimentos, entende-se que existem múltiplas narrativas que podem ser criadas a partir de um mesmo acontecimento. Isso por conta dessa possibilidade de escolha da câmera (ponto de vista) fornecida aos espectadores.

Portanto, o problema de pesquisa no qual se apoia este trabalho é: como as câmeras *onboard* do automobilismo têm proporcionado novas formas de narrativa do esporte? Assim sendo, o objetivo deste trabalho consiste em analisar as diferentes narrativas de uma corrida de Fórmula 1 a partir das câmeras *onboard*. Para tanto, adota-se o método de leitura densa (*Close Reading*) de uma plataforma de streaming de corridas.

2 TRANSMISSÕES ESPORTIVAS

A utilização dos primeiros recursos de mídia e audiovisual em eventos esportivos transmitidos ao vivo para o público aconteceu de maneira televisiva em 1936 nas Olimpíadas de Berlin. Na ocasião, vinte e três telões foram instalados na cidade para que o público pudesse assistir às competições. Desde esses acontecimentos midiáticos as competições esportivas e os veículos de comunicação andam juntos e tem um público fiel ao redor do mundo em diferentes modalidades.

As transmissões esportivas ligadas ao automobilismo não começaram com a principal categoria mundial da atualidade, mas foi ainda na década de 20, em 1924 com a cobertura dos ‘500 milhas de Indianápolis’ que a modalidade esportiva, ligada diretamente a tecnologia, ganhou uma transmissão para o público através do rádio.

A Fórmula 1, maior categoria do automobilismo mundial atualmente, começou suas competições de maneira mais organizadas na década de 40 na Europa, mas foi apenas uma década depois, nos anos 50 por meio da Federação Internacional de Automobilismo (*Federal Internacional de Automobilismo - FIA*) que se oficializou a criação e deu início a Fórmula 1 moderna. As transmissões ao vivo da modalidade iniciaram juntamente com essa oficialização em sua primeira corrida em 13 de maio de 1950 em Silverstone na Inglaterra. Desde então os grandes prêmios de Fórmula 1 tornaram-se um grande espetáculo e um evento esperado pelos telespectadores, aos domingos pela manhã, em dia e horário local.

Os avanços tecnológicos deram autonomia para diversas categorias e ligas esportivas criarem suas próprias mídias e oferecerem conteúdo autoral diretamente aos espectadores. A F1 TV é um serviço de streaming oficial da categoria esportiva. Está sob responsabilidade da Liberty Media, empresa americana de mídia detentora dos direitos da elite do automobilismo no mundo, a Fórmula 1.

O streaming exclusivo da categoria, F1 TV Pro, é disponibilizado para Smartphones, Tablets ou Laptops, e oferece ao usuário planos pagos para o acesso integral do conteúdo. Esse acesso inclui arquivos e documentários exclusivos, as corridas de temporadas anteriores, e seu maior diferencial comparado a outra versão, é a transmissão em tempo real dos treinos classificatórios e corridas oficiais.

Com o surgimento dessa nova mídia, os fãs da categoria e os jornalistas especializados puderam começar a acompanhar via website e por aplicativo, notícias e informações das provas e dos pilotos. Com a perda de audiência nas transmissões das corridas em veículos de comunicação tradicional - emissoras de TV - e uma nova geração de espectadores - a geração digital ou streaming -, com um perfil de consumo de conteúdo diferente das anteriores, a categoria investiu em na transmissão digital, a fim de atrair essas novas audiências (Martins, 2022; Barros, 2022).

3 NOVOS CONCEITOS DE TRANSMISSÃO E A NARRATIVA

Ao olhar para a F1 TV, a primeira mídia que se percebe sendo remidiada é a própria corrida transmitida via televisão. Bolter e Grusin (1998) definem a remediação como sendo a representação de uma mídia em outra, ou seja, a mídia mais recente contém diferenças, mas

ainda assim traz a representação da mídia anterior em suas características. Essa remediação pode ser mais discreta ou mais profunda, varia entre níveis, no entanto, mesmo essa remediação sendo algo mais ou menos visível na mídia posterior, ela sempre estará presente (Bolter & Grusin, 1998, Canavilhas, 2012).

Assim, observa-se que a TV remedia o cinema, que por sua vez remedia a fotografia, a qual remedia uma pintura (Bolter & Grusin, 1998). Este artigo sugere que a F1 TV remedia a TV e também o jogo. Remedia a TV pois, enquanto o serviço de *streaming*, se apropriou de técnicas e formas já praticadas no âmbito televisivo, segue sendo um conteúdo assistível em um aparelho televisivo se o espectador assim desejar, porém, com a possibilidade de ser reproduzida em outros aparelhos, como um *smartphone*.

Já a corrida, remedia o jogo, dado a possibilidade de escolher POV (*Point of view*). Neste caso, o POV é da primeira pessoa. Ou seja, pode-se colocar-se dentro de um espaço, ainda com o ângulo exclusivo de um carro de Fórmula 1, em tradução mais direta é estar a bordo do carro da equipe escolhida e ser levado pelo piloto. Para a geração Z (geração inserida no contexto do digital e do streaming), pode parecer rotineiro estar imerso e marcar presença em lugares virtuais, mas a imersão e a presença virtual em um evento nascido em outro contexto social e de mídia onde existiam e ainda existem em alguns aspectos cuidados com informações de engenharia e estratégias de equipes, gera valores e significados de informações quando passam a ser o diferencial diante da linha do tempo da história e do ambiente da categoria cheia de protocolos e cuidados.

Bordwell e Thompson (2001) definem a narrativa como uma sequência de eventos relacionados por causa e efeito, num determinado tempo e espaço. Bizzocchi (2014) complementa que normalmente uma narrativa se origina de uma situação e após uma série de mudanças, outra situação é criada ao final dessa narrativa.

Bizzocchi (2014) trabalha com três ideias de narrativa e dentro delas segmentos e variáveis diferentes. Assim, o autor estabelece que uma narrativa pode ser analisada a partir de:

- Narrativa 1 - Conceitos Fundamentais
- Narrativa 2 - Personagem, conflito e arco
- Narrativa 3 - Conhecimento, enredo e o leitor

O autor defende que dentro dos conceitos fundamentais de narrativa, a causalidade e o tempo são componentes fundamentais para todo tipo de mídia e esses formam o primeiro

segmento dentro da poética narrativa. Outros elementos que formam um segmento de narrativa são o de enredo e história.

Segundo Bizzocchi (2014) a construção da história em um enredo é intencional. Sendo assim, ela pode, e geralmente, deve levar a resultados narrativos mais específicos. O autor completa com a ideia de que um leitor casual, ao compreender esse propósito, se transforma em um crítico atencioso.

Outro segmento composto por variáveis da poética narrativa é *Showing & Telling*. Em tradução direta: mostrando e contando, e é sobre essas duas formas de compor uma narrativa. Em explicação clara Bizzocchi (2014) diz que a imagem do desenho animado mostra e que a legenda do desenho animado diz.

A Narrativa 2 - personagem, conflito e arco, Bizzocchi (2014) trabalha com os personagens que habitam as histórias, e esses por sua vez possuem características, tomam decisões, convivem com outros personagens e assim esses elementos levam o espectador da narrativa a acompanhar o arco da história.

Os conjuntos de variáveis para compor essa forma de narrativa são formados por: caráter e ação, caráter e conflito, conflito e resolução. No primeiro desses, os personagens baseados em suas características reagem a algum acontecimento específico. Diante do conjunto caráter e conflito Bizzocchi (2014), explica que o desejo do personagem é algo importante para dar andamento à narrativa. Diante do desejo, o personagem cria uma meta e todo desenrolar da narrativa envolverá o cumprimento dessa meta. Nesse sentido, o conflito pode fluir a partir dos traços do personagem.

Ainda dentro da Narrativa 2 de Bizzocchi (2014) defende conflito, tensão e resolução como fundamentais na composição de muitas narrativas. O autor também trata o conflito como impedimento ou obstáculo, e explica o surgimento desses como elementos da narrativa como: interno quando parte do próprio personagem, circunstâncias externas do personagem e quando a intenção de um personagem está em desacordo com outro. E quanto à resolução o autor explica que escolheu a palavra desfecho (em tradução), um termo para a resolução de um conflito, e esse pode ser encerrado, ou até mesmo continuado. Demais escritores utilizam outros termos, como clímax (Bizzocchi, 2014).

Dentro da Narrativa 3, Bizzocchi (2014) trabalha com hierarquia do conhecimento e o segmento formado por alcance, profundidade e ponto vista. Para esses segmentos o autor afirma que é fundamental no arsenal de qualquer contador de histórias um controle da liberação de informações feito de forma criativa. Bizzocchi (2014) considera o conjunto de variáveis de conhecimento e alcance com a pergunta “Quem sabe quando?” e com esse questionamento

entende-se a hierarquia da descoberta e do ponto de vista para criar uma narrativa. O autor traz os conceitos de Bordwell e Thompson (2001) sobre a variedade de informações da história e a profundidade das informações que explicam que o conceito está ligado ao que o leitor recebe quanto à amplitude de informações. Na profundidade de informações, o autor coloca que a quantidade e o tipo de informação que é dada sobre o personagem é o que sustenta esse elemento dentro do conceito de conhecimento, enredo e leitor. Por último, dentro dos conjuntos da Narrativa 3 - o autor trabalha com o ponto de vista, que é colocado pelos autores Bordwell e Thompson (2001) como ambíguo, mas o entendimento do elemento como forma de narrativa pode-se apoiar nos conceitos dos outros elementos anteriores. Em decorrência das informações próximas ao personagem e o que a profundidade dessas pode falar sobre ele, pode-se passar a ver a história pelo ponto de vista desse. O elemento do ponto de vista na composição de uma narrativa tem a característica da flexibilidade e a combinação das duas variáveis anteriores que são complexas, mas Bizzocchi (2014) defende que o valor prático para a criação ou para a análise de uma narrativa.

Olhar a poética da narrativa permite que novos pontos de vista possam ser expressados. Ryan (2004) coloca os participantes de um evento como agentes inteligentes que reagem de maneira emocional ou mental ao estado de mundo. E quando defende que uma história deve comunicar alguma coisa significativa para o espectador.

Speidel (2013) menciona em seu estudo sobre o questionamento de uma imagem ser uma forma de contar uma história o conceito de que qualquer mensagem ou história comunicadas podem ser uma narrativa.

4 MÉTODOS DE ANÁLISE DO OBJETO

Neste estudo, o objeto digital escolhido é o vídeo gerado pela câmera *onboard* de um piloto de Fórmula 1, Lewis Hamilton, na última volta de classificação no GP da Hungria em julho de 2023. Este vídeo foi escolhido por ser um dos momentos mais significativos da temporada 2023 (até então) pelo fato do piloto ser o recordista na modalidade e ter feito a *pole position* da corrida depois de um ano e meio sem essa conquista, o que proporciona ao vídeo cenas que vão além da classificação em si, como as reações do desfecho, no caso, de comemoração.

O *Close Reading* é uma técnica bastante utilizada na literatura e que também pode ser aplicada em objetos digitais, como é possível observar em estudos que tem por foco um olhar detalhado em mídias móveis ou curta-metragens por exemplo (Faria, et al, 2020; Pillon, Fadel & Ulbricht, 2019).

A poética escolhida para ser tratada neste artigo foi a narrativa, apoiada por Ryan (2006) e Bizzocchi (2014). Em relação às ‘poéticas’ (do grego *poiesis*) é possível destacar o conceito de Frosh (2019), que descreve o conceito como algo capaz de evidenciar novos sentidos e significados para um artefato. Faria *et al.* (2020) ainda reforça que poéticas, ao exemplo da narrativa, permitem lidar com características que vão além do conteúdo de um objeto e “é um importante instrumento potencializador da experiência imaginativa do usuário, e quando combinada às mídias e aos espaços físicos, pode atrair usuários de acordo com a familiaridade de sua estrutura”.

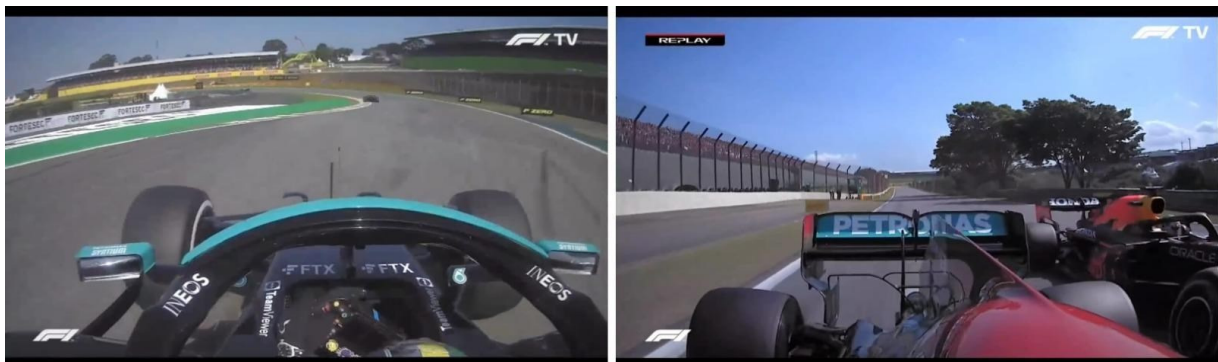
O Streaming da Fórmula 1, é o maior investimento em transmissão digital da categoria, foi lançado em 2018 e sua disponibilidade de adesão e acesso acontece gradualmente ao redor do mundo. No Brasil o serviço de streaming chegou em 2021.

5 ANÁLISE DO OBJETO

O objeto de análise de estudo do artigo é a sequência de imagens geradas pela câmera *onboard* do piloto de Fórmula 1, o recurso encontra-se como um dos elementos de transmissão da F1 TV Pro.

Em conjunto com outros elementos como conteúdo e programas exclusivos, gráficos com dados em tempo real, opção de idiomas e legendas para a narração dos treinos e corridas, o que se destaca como opção para o usuário e possibilidade de transmissão são as câmeras *onboard*, ou seja, estar a bordo, dentro dos carros dos vinte pilotos da F1. Os vinte carros possuem câmeras com estabilizador, essas são instaladas no topo do carro com ângulos dianteiros e traseiros no carro de competição e outra direcionada à face do piloto (Figura 1).

Figura 1 – Imagem dos ângulos da câmera *onboard*



Fonte: Formula One World Championship (2021)

Ao acessar o streaming F1 TV Pro no Smartphone e escolher passar do formato de transmissão tradicional para a câmera *onboard* de um dos pilotos é preciso aguardar entre três e cinco segundos para a imagem aparecer e apresentar nitidez. Nessa transição no formato da transmissão perde-se a referência da narração do locutor esportivo (que a faz quase que simultaneamente, na TV via satélite e na TV via streaming; existe um *delay* entre essas tecnologias de transmissão), os dados de telemetria (referência onde são mostrados os milésimos de segundo entre os pilotos) também deixa de fazer da tela. Mas através desse artefato ganha-se a imersão visual para dentro da pista de corrida a bordo do carro de Fórmula 1 junto e a comunicação via rádio disponível entre piloto e equipe.

As imagens geradas pela câmera *onboard* do piloto Lewis Hamilton, o qual pode ser lido como o **personagem** da narrativa, começam no box da equipe Mercedes (Figura 2). O **tempo e a causalidade** dessas imagens antecedem um momento importante, as últimas voltas de classificação do Grande Prêmio da Hungria da temporada 2023. O plano sequencial da imagem da câmera *onboard* mostra uma parte do capacete, o halo - equipamento de segurança - as mãos do piloto no volante, retrovisores, rodas dianteiras e uma extensão de pista. O som do carro é predominante, mas outro elemento auditivo presente são as poucas falas trocadas entre engenheiro da equipe e piloto em ação.

Figura 2 – Imagem do piloto em movimento



Fonte: Formula One World Championship (2023)

No decorrer das últimas voltas, que permite identificar o **tempo** da narrativa, em busca da classificação, a qual estabelece a **causalidade**, a comunicação no rádio da equipe com o piloto é que conta também ao espectador a bordo do carro via streaming o que acontece no evento por meio das informações. Essa contação de história se apresenta na forma de **showing & telling** dos tempos das voltas de classificação dos outros pilotos. Esses por sua vez, constroem os **obstáculos e impedimentos** a serem superados pelo personagem. Mas, o barulhodo carro é o elemento auditivo predominante que conta a história em primeiro plano e o que acontece em milésimos de segundos.

O piloto e equipe cessam a comunicação ao abrir sua volta de classificação em busca de um tempo que o faça largar nas primeiras posições na corrida, o que constitui o **enredo**, o **desejo** e a **meta**. As ações do piloto a cada curva e o barulho do motor cada vez mais alto criando expectativa criam tensão realçando o **conflito**. Apesar da volta de classificação ter dinâmica diferente da corrida de competição, no silêncio do piloto e em seu foco nas ações os **impedimentos** para conquista do seu desejo estão presentes. Impedimento lidos como **internos** ao mirar na superação do piloto, e **externos**, quanto ao mau momento da equipe com a engenharia do carro, além de **intenção** do piloto pelos tempos feitos por outros pilotos.

Apesar do regulamento e regras, uma corrida de Fórmula 1 pode ser entendida como uma obra aberta, e cada ação do piloto é uma **resolução** para o **conflito** do personagem e demonstra características ou seu **caráter**.

No silêncio do piloto e suas ações desempenhadas pelo foco em sua volta de classificação, junto com a velocidade do carro aumenta a tensão que se mostra gradualmente crescente, desde o momento zero do vídeo ainda na garagem da equipe até chegar ao **desfecho** no 3min51seg marcando o **clímax** (Figura 3) quando o piloto levanta a mão com punho fechado em gesto de vitória.

Figura 3 – Imagem do piloto comemorando



Fonte: Formula One World Championship (2023)

Nesse sentido, uma comemoração que antes, era muito mais guiada pelas informações trazidas verbalmente pelo narrador junto às imagens definidas pelo diretor da transmissão,

agora adiciona uma nova carga de emoção para os espectadores, do que realmente ocorre na pista. Na Figura 4 é possível ver outros ângulos da comemoração ao final do percurso.

Figura 4 – Reações do piloto



Fonte: Formula One World Championship (2023)

As câmeras *onboard* permitem acompanhar não só o trajeto de uma forma diferente, mas as emoções expressas pelos pilotos em todos os momentos da corrida, através do **alcance**, **profundidade e ponto de vista**, do início ao desfecho.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por se tratar de uma nova mídia, que trouxe soluções para a transmissão ao vivo da categoria e uma renovação da audiência do esporte, há implicações para melhoras quanto a experiência do usuário. Mas já traz as novas realidades com o poder de escolha do espectador.

Ao usar o método *Close Reading* e analisar o objeto de estudo pela poética narrativa com base nos estudos de Bizzocchi (2014), encontra-se em maior ou menor grau de presença na análise do objeto muitos dos elementos dos segmentos que formam estruturas narrativas. Em consequência disso, sugere-se que para esse artefato, as imagens geradas pela câmera *onboard* de um piloto de Fórmula 1, podem criar múltiplas possibilidades de narrativas, sejam essas pelos conceitos fundamentais, personagem, conflito e arco, e ainda por conhecimento, enredo e o leitor. O artigo também observa o vínculo emocional entre público e personagem que pode ser criado por uma câmera.

Por meio desse estudo podemos voltar o olhar aos modelos de transmissões esportivas dentro da própria modalidade apresentada que segue na ampliação de novas opções dentro da transmissão com testes sendo feitos com câmeras dentro dos capacetes dos pilotos e a volta das câmeras nos pedais dos carros. Ainda sobre a adesão desse novo modelo por parte de outras modalidades do esporte encontram-se testes feitos nos jogos de futebol. A modalidade passou a testar câmeras em ângulo de imersão desde 2022, com o time Colônia da Alemanha, durante

a pré-temporada e em 2023 com o time do Newcastle em amistoso com o Aston, nos Estados Unidos (Uol, 2023).

O conteúdo e informações oferecidos de maneira digital inclinam-se a uma tendência de mercado e como possíveis propulsores de novas narrativas. Isso implica no formato das produções profissionais dentro do audiovisual e jornalismo, e ainda, na repercussão dos momentos de entretenimento dos espectadores fãs dos eventos esportivos.

REFERÊNCIAS

- Barros, C. F. de. (2022). A manifestação do fenômeno transmídia no contexto das produções esportivas: a importância das narrativas na Fórmula 1. *Revista Miquel*, 7(7), 3-23.
<https://doi.org/10.17771/PUCRio.MIGUEL.61269>
- Bizzocchi, J. (2014). *Narrative 1: foundational concepts*. Copyright Jim Bizzocchi.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1998). *Remediation: understanding new media*. MIT Press
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2001). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill
- Canavilhas, J. (2012). Da remediação à convergência: um olhar sobre os media portugueses. *Brazilian Journalism Research*, 8(1), 7-21.
<https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/369>
- Faria, G. H. C. de, Vaz, C. E. V., Correa, S. D., & Souza, L. P. de. (2020). Leitura de mídias móveis como estratégia complementar de projeto. *PARC Pesquisa Em Arquitetura E Construção*, 11, e020023.
<https://doi.org/10.20396/parc.v11i0.8658208>
- Formula One World Championship. (2023). F1 TV: veja a F1 ao vivo do seu jeito.
<https://www.formula1.com/pt-br/subscribe-to-f1-tv?from=us&to=br>
- Frosh, P. (2018). *The poetics of digital media*. John Wiley & Sons.
- Martins, L. M. L. (2022). O papel das redes sociais no ressurgimento da Fórmula 1 em Portugal [Doctoral dissertation, Instituto Politécnico do Porto]. Repositório P. Porto.
<http://hdl.handle.net/10400.22/21371>
- Pillon, A. E., Fadel, L. M., & Ulbricht, V. R. (2019). Narrativa e interatividade cognitiva em um curta-metragem: Alike. *Proceedings of the Congresso Nacional de Ambientes. Hipermídia para Aprendizagem, Brasil*, 9, 192-199.
https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/688/o/IX_Congresso_Internacional_Ambientes_Hipermi%CC%81dia_Aprendizagem.pdf
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story (Vol. 17)*. U of Minnesota Press.
- Speidel, K. (2013). Can a Single Still Picture Tell a Story? Definitions of Narrative and the Alleged Problem of Time with Single Still Pictures. *Diegesis*, 2(1), 173-194.
<https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/128>
- UOL. (2023). Bruno Guimarães joga amistoso do Newcastle com câmera no peito.
<https://www.uol.com.br/esporte/futebol/ultimas-noticias/2023/07/26/bruno-guimaraes-joga-amistoso-do-newcastle-com-camera-no-peito-assista.htm>