

## **Paulo Henrique Soares de Almeida**

Doutor e mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Pós-doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design da UnB e professor substituto na Faculdade de Comunicação da UnB (FAC/UnB).

E-mail: pauloalmmeida@gmail.com

## **Ana Carolina Kalume Maranhão**

Doutora e Mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Professora associada da Faculdade de Comunicação (FAC/UnB), e professora permanente do Programa de Pós-graduação em Design (PPG-Design/UnB). Realizou pós-doutoramento em Comunicação, junto à Universidad de la República – UY.

E-mail: ckalume@gmail.com

# O metaverso como ambiente de experiências imersivas e interativas

The metaverse as an environment for immersive and interactive experiences

El Metaverso como Entorno de Experiencias Inmersivas e Interactivas

## RESUMO

Este artigo investiga o papel das narrativas digitais no design como estratégia para a construção de experiências imersivas e interativas no metaverso, tendo como objeto de estudo a exposição Rock Metalverso Brasília. A pesquisa fundamenta-se em uma análise qualitativa, a partir do olhar de Bardin (1977), como forma de identificar e categorizar os elementos de design presentes no ambiente expositivo. A análise mostra como componentes visuais, sonoros e interativos foram articulados de modo a promover o engajamento dos visitantes, fortalecer a memória coletiva e reforçar a identidade cultural vinculada ao rock produzido em Brasília. Os resultados apontam que a integração eficaz desses recursos contribui para uma vivência significativa e à ressignificação da memória coletiva e do reposicionamento do avatar enquanto sujeito ativo na experiência imersiva.

**Palavras-chave:** Narrativas Digitais; Design; Metaverso; Representação; Experiência.

## ABSTRACT

This article investigates the role of digital narratives in design as a strategy for creating immersive experiences in the metaverse, using the Rock Metalverse Brasília exhibition as a case study. The research is based on a qualitative analysis grounded in Bardin's (1977) perspective, aiming to identify and categorize the design elements present in the exhibition environment. The analysis reveals how visual, auditory, and interactive components were integrated to foster visitor engagement, strengthen collective memory, and reinforce the cultural identity associated with the rock music produced in Brasília. The results suggest that the effective integration of these elements contributes to a meaningful experience and to the reinterpretation of collective memory, repositioning the avatar as an active subject in the immersive experience.

**Keywords:** Digital Narratives; Design; Metaverse; Representation; Experience.

## RESUMEN

Este artículo investiga el papel de las narrativas digitales en el diseño como estrategia para la construcción de experiencias inmersivas en el metaverso, teniendo como objeto de estudio la exposición Rock Metalverso Brasília. La investigación se basa en un análisis cualitativo, a partir del enfoque de Bardin (1977), como forma de identificar y categorizar los elementos de diseño presentes en el entorno expositivo. El análisis muestra cómo se articularon componentes visuales, sonoros e interactivos para promover el compromiso de los visitantes, fortalecer la memoria colectiva y reforzar la identidad cultural vinculada al rock producido en Brasília. Los resultados indican que la integración eficaz de estos recursos contribuye a una experiencia significativa, a la resignificación de la memoria colectiva y al reposicionamiento del avatar como sujeto activo en la experiencia inmersiva.

**Palabras clave:** Narrativas digitales; Diseño; Metaverso; Representación; Experiencia.

## Introdução

O mundo é constituído por narrativas. O ser humano narra ao contar uma história, ao registrar uma imagem, ao compor uma música, ao conversar... Para Motta (2013), as narrativas vão além de simples representações: são estruturas que conferem sentido e significação à experiência humana. Presentes em nosso cotidiano, elas moldam nossas identidades, crenças e visões de mundo. “A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias” (Barthes, 2009, p. 19). Elas recriam o passado, interpretam o presente e projetam o futuro. Narrar, portanto, é também um exercício de imaginação e construção de sentido.

Quando narramos algo, estamos nos produzindo e nos constituindo, construindo nossa moral, nossas leis, nossos costumes, nossos valores morais e políticos, nossas crenças e religiões, nossos mitos pessoais e coletivos, nossas instituições. Estamos dando sentido à vida. Aquilo que incluímos ou excluimos de nossas narrações depende da imagem moral que queremos construir e repassar. Através das narrativas recobrimos nossas vidas de significação. Elas reiteram e confirmam o canônico, nomeiam e explicam o desviante, legitimam e estabilizam o mundo. Na narrativa, imitamos a vida; na vida, imitamos as narrativas (Motta, 2013, p. 18-19).

No contexto contemporâneo, a prática de narrar ganha novos contornos diante da presença constante das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Como destaca Martino (2015), as narrativas digitais emergem da intersecção entre os meios de comunicação e os computadores, criando linguagens que vão além do texto escrito ao integrar elementos multimídia, como imagens, vídeos, sons e animações.

Nesse sentido, as narrativas digitais podem ser compreendidas como todos os processos narrativos produzidos e compartilhados em ambientes digitais, nos quais recursos hipermediáticos articulam subjetividade e objetividade. De acordo com Almeida (2018), esse tipo de narrativa transforma os modos de representar o pensamento, ampliando o potencial de participação ativa, colaboração e construção compartilhada de sentido. Clarke e Adam (2012) destacam que essas narrativas podem assumir múltiplas formas, desde histórias visuais e podcasts até experiências multimídia interativas que combinam texto, som, imagem e vídeo.

Essa multiplicidade de suportes e linguagens expande o campo narrativo para contextos estéticos, funcionais e performáticos, exigindo dos autores fluência tecnológica e domínio de letramentos múltiplos. A narrativa digital, portanto, não apenas documenta experiências, mas também as reinventa a partir da hibridização de mídias e da interação com o outro e com o mundo.

Dentro dessa constante evolução tecnológica, as narrativas digitais passam a se desenvolver em ambientes cada vez mais sofisticados, como jogos eletrônicos, redes sociais, aplicativos, exposições interativas e, mais recentemente, o metaverso. Essa nova fronteira é compreendida como um espaço tridimensional, imersivo e navegável, que proporciona experiências simbólicas de alto grau interativo em um mesmo ambiente sensorial.

É nesse contexto que se insere o presente estudo, cujo objetivo é investigar como a narrativa digital pode ser apresentada no metaverso como forma de contar histórias e transmitir expressões culturais. O objeto de análise é a exposição *Rock Metalverso Brasília*, hospedada na plataforma Spatial, que propõe narrar a trajetória do rock brasiliense por meio de uma experiência imersiva e interativa. Desenvolvido por estudantes de graduação da Faculdade Senac-DF, o projeto explora o potencial do design nas narrativas digitais ao integrar linguagens visuais, textuais, sonoras e interativas em um ambiente tridimensional, promovendo uma vivência cultural sensorial e significativa.

A investigação busca compreender de que maneira esse modelo expositivo permite ao visitante interagir com os conteúdos, reconstruir memórias e vivenciar ativamente a história do rock em Brasília. Trata-se, portanto, de explorar como o design narrativo, aliado às tecnologias imersivas, pode atuar como mediador simbólico entre passado e presente, entre cultura e tecnologia.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de natureza descritiva, cuja metodologia baseia-se na Análise de Conteúdo, conforme proposta por Laurence Bardin (1977). Essa abordagem permite mapear as estruturas narrativas, os recursos expressivos e as estratégias de mediação empregados na exposição, oferecendo subsídios para a compreensão dos sentidos produzidos na experiência imersiva.

Ao longo das últimas décadas, a cidade de Brasília consolidou-se como um celeiro do rock nacional. Reconhecida como a capital do rock brasileiro, foi responsável por revelar bandas icônicas como Legião Urbana, Capital Inicial, Plebe Rude e Raimundos. O surgimento e a consolidação desse movimento musical estão ligados à juventude brasiliense das décadas de 1980 e 1990, que encontrou no rock um espaço de expressão política, existencial e cultural. Dessa forma, o rock de Brasília configura-se não apenas como um gênero musical, mas como uma narrativa identitária, que representa os anseios, conflitos e valores de uma geração.

Conforme Hall (2011), a identidade cultural não é algo fixo, mas um processo contínuo de construção, resultante de interações históricas, sociais e simbólicas. Ela emerge da articulação entre memória, linguagem e representação, sendo constantemente renegociada por meio das práticas culturais. Nesse contexto, o rock brasiliense atua como um marcador identitário coletivo, sustentado por memórias compartilhadas, estéticas recorrentes e discursos que reforçam o sentimento de pertencimento a uma comunidade cultural específica.

As letras de Renato Russo exemplificam esse processo ao se configurarem como crônicas urbanas que expressam os dilemas e esperanças de uma juventude em confronto com as estruturas de sua época. Quando transpostos para o ambiente digital, esses conteúdos musicais ganham novas camadas de significado. O design de narrativa, nesse caso, atua como mediador simbólico ao articular memória e tecnologia, afetividade e interatividade, ampliando o alcance e a potência dessas experiências culturais.

Assim, a narrativa digital, ao reencenar e reinterpretar esses elementos no metaverso, permite que novas gerações acessem, ressignifiquem e se conectem com a história do rock brasiliense. A exposição *Rock Metalverso Brasília* exemplifica como o design narrativo, ao organizar elementos em uma arquitetura coerente e sensorial, é capaz de transformar a visita em uma experiência ativa, imersiva e culturalmente significativa.

## Narrativas digitais no Design

No centro da presente pesquisa, está o conceito de narrativas digitais no design, que inclui a redação de roteiros, organização integrada de elementos visuais, sonoros, textuais e interativos, com o objetivo de estruturar experiências comunicacionais em ambientes digitais. No ambiente do metaverso, esse desafio é potencializado: trata-se de um espaço tridimensional, navegável e altamente interativo, que exige do design um papel de mediação entre o conteúdo e o visitante, orientando-o para acessar o ambiente e conduzindo-o de forma fluida e intuitiva ao longo da exposição.

Conforme destaca Miller (2014), no contexto digital, o design narrativo deve considerar o comportamento do usuário, suas decisões e interações como componentes constitutivos da história, superando o entendimento restrito à estética e enfatizando a criação de sentido. Koenitz (2010), por sua vez, propõe que o design na narrativa digital deve integrar sistemas, processos e artefatos de modo coeso, alinhando forma e conteúdo por meio de uma arquitetura lógica, visual e emocional que favoreça a experiência do usuário.

Portanto, entendemos neste trabalho que a utilização do design em narrativas digitais não é apenas funcional, mas estratégica. Narrativas bem construídas favorecem o engajamento, ao prender a atenção do visitante e tornar a experiência mais interessante e memorável. Criam também conexões emocionais, despertando sentimentos que estreitam os laços entre o usuário e a exposição, produto ou serviço. Além disso, proporcionam uma comunicação eficaz, ao transmitirem mensagens complexas de maneira acessível, por meio de símbolos, imagens e sequências visuais. Finalmente, uma boa narrativa contribui para a diferenciação, tornando o projeto único, atrativo e facilmente lembrado.

Nesse sentido, trabalhar narrativas digitais no design exige um processo estruturado: (1) definir a história central e a jornada do usuário; (2) escolher elementos visuais, como cores, tipografia, imagens e sons que se alinhem à atmosfera pretendida; (3) organizar esses elementos em uma sequência lógica e envolvente; e (4) testar e refinar a experiência a partir da interação com o público-alvo.

Segundo Gaudreault e Jost (2009), é possível distinguir entre narratologia modal, a forma como a história é contada, expressa; e narratologia de conteúdo, o enredo em si. Nesse contexto, o design atua especialmente na dimensão modal, definindo como a narrativa será vivida no ambiente virtual. No metaverso, o design narrativo torna-se essencial para transformar a visita em uma experiência sensorial e interativa. Mais do que estruturar visualmente o espaço, ele orienta o percurso do visitante, desperta a curiosidade, incentiva a exploração e convida à participação ativa. Cada decisão relacionada ao layout, paleta de cores, tipografia, iluminação ou trilha sonora contribui para compor uma atmosfera imersiva, capaz de capturar e manter o interesse durante toda a navegação. Ou seja, o design contribui para o desenvolvimento de experiências não lineares e participativas. Em vez de uma sequência fixa de eventos, o usuário pode percorrer caminhos diversos, afetando o desenrolar da história e sendo convidado a integrar o processo criativo. Murray (2013) define essas estruturas como multisequenciais ou multiformes, em contraste com a ideia de linearidade tradicional.

Miller (2014) também caracteriza as narrativas digitais por atributos que as distinguem de outros formatos: são interativas, imersivas, navegáveis e participativas; frequentemente apresentam personagens digitais, misturam ficção com realidade e oferecem elementos de

gamificação. Além disso, podem permitir a criação de avatares, explorar múltiplos sentidos e proporcionar experiências compartilhadas em rede.

Nesse cenário, o design das narrativas digitais viabiliza essa complexidade, promovendo a integração entre conteúdo, forma e experiência. Ao estruturar trajetórias que incentivam o visitante a interagir com vídeos, textos, imagens e áudios, o design estabelece conexões simbólicas e afetivas. Assim, o usuário deixa de ser um espectador passivo e assume o papel de protagonista de sua própria jornada imersiva. Cada clique, olhar ou movimento no ambiente expositivo contribui para o enredo em constante construção, transformando a exposição em um território de construção de sentido, onde memória, identidade e cultura são articuladas por meio da tecnologia.

Como observa Riedl (2012), na narrativa interativa o usuário percebe que influencia o desenvolvimento do enredo, seja por meio da interação direta com os elementos narrativos, seja ao assumir um papel ativo na progressão dramática. Isso reforça a ideia de que, para além de um recurso técnico, o uso do design nas narrativas digitais é um componente essencial na criação de experiências digitais significativas.

## O metaverso como ambiente de experiências imersivas

Décadas após o escritor de ficção científica Neal Stephenson apresentar ao mundo o conceito de metaverso, sua invenção passou a desafiar gestores, pesquisadores e profissionais da comunicação. Concebido originalmente no romance *Snow Crash*, de 1992, o metaverso deixou de ser apenas uma ideia futurista para se tornar uma realidade tecnológica em expansão, especialmente a partir de 2021, quando Mark Zuckerberg anunciou a mudança do nome da holding do Facebook para Meta, impulsionando o interesse mundial por plataformas imersivas.

Em sua essência, o metaverso consiste “em um ambiente digital tridimensional, compartilhado e imersivo, no qual usuários interagem entre si por meio de avatares, em experiências que mesclam realidade virtual, inteligência artificial, gamificação e comunicação em tempo real” (Godoy, 2022, p. 27). Com a chegada da internet 5G e o avanço de ferramentas baseadas em inteligência artificial, o metaverso passou a integrar diferentes setores, como arte, moda, educação, saúde, comunicação entre outros.

O estudo aqui apresentado, parte da análise da exposição *Rock Metaverso Brasília*, criada em 2025 por estudantes da Faculdade Senac-DF, como um exemplo de utilização do metaverso para fins educativos. Ao articular elementos interativos, recursos audiovisuais e estratégias narrativas, a exposição promove uma imersão simbólica no universo do rock brasileiro, ressignificando memórias e promovendo novas formas de conexão com o público.

No contexto da comunicação e do marketing de experiências, o metaverso representa uma oportunidade estratégica para criar vivências inovadoras e emocionalmente engajadoras. Segundo Rijmenan (2023), as empresas que atuam neste ambiente imersivo têm se beneficiado por fidelizar clientes, otimizar processos criativos, aprimorar a sustentabilidade e ampliar os resultados. A criação de avatares personalizados, a realização de shows e eventos interativos, como os realizados no Fortnite com artistas como Travis Scott e Ariana Grande, e o lançamento de lojas virtuais de marcas como Nike e Forever 21 exemplificam as possibilidades oferecidas por essas plataformas (Pacete, 2021; Hennig-Thurau; Ognibeni, 2022).

A plataforma *Spatial*, por exemplo, utilizada para a construção da exposição analisada neste artigo, destaca-se por sua acessibilidade e facilidade de uso. Fundada em 2017, a ferramenta permite que criadores desenvolvam e compartilhem experiências em ambientes 3D de forma colaborativa e gratuita, mesmo sem o uso de óculos de realidade virtual, bastando um navegador em computador ou smartphone. Essa característica democratiza o acesso ao metaverso, permitindo que estudantes, instituições e pequenas organizações explorem o potencial desse novo ecossistema digital.

Apesar das oportunidades, Rijmenan (2023) alerta para os riscos inerentes à imersão digital prolongada, como problemas relacionados à privacidade, segurança de dados, saúde mental e desigualdade social. Assim, ao explorar o metaverso como campo de atuação e estudo, é fundamental adotar uma postura crítica e ética, compreendendo os limites e desafios dessa nova fronteira da comunicação.

Neste cenário, experiências como a exposição *Rock Metaverso Brasília* revelam o metaverso como território de inovação narrativa em tecnologias imersivas, como veremos a seguir.

## Metodologia

Para alcançar os objetivos deste estudo, foi adotada a metodologia de análise de conteúdo, conforme sistematizada por Bardin (1977). Trata-se de uma técnica de investigação qualitativa que visa o tratamento e a interpretação de dados simbólicos, buscando identificar, codificar e categorizar elementos significativos presentes em discursos, imagens ou narrativas. No contexto desta pesquisa, a análise de conteúdo foi aplicada à exposição *Rock Metaverso Brasília*, com o intuito de compreender como as narrativas digitais no design operam na construção de uma experiência cultural no ambiente do metaverso.

A exposição analisada foi criada por estudantes dos cursos de Marketing e Gestão Comercial da Faculdade Senac-DF, no primeiro semestre de 2025. O ambiente foi lançado oficialmente em julho do mesmo ano, como parte das comemorações pelo Dia Mundial do Rock (13 de julho). Desenvolvido no MetaLab da faculdade Senac-DF, envolveu 30 estudantes na pesquisa, curadoria e produção de conteúdo, incluindo vídeos, fotos e ambientações 3D.

A mostra virtual é dividida em três grandes ambientes: o primeiro dedicado às bandas icônicas do rock brasileiro, como Legião Urbana, Plebe Rude e Capital Inicial; o segundo centrado nos símbolos culturais e espaços históricos da cena musical da cidade, como shows, locais históricos e objetos que compõem o imaginário do rock local. Já o terceiro ambiente é dedicado ao cenário atual do rock, com espaço para bandas e eventos de destaque na atualidade. Além dos conteúdos expositivos, a experiência inclui elementos interativos e lúdicos, como um karaokê e um jogo de busca ao disco perdido da cantora Cássia Eller, que ampliam o envolvimento do público por meio da figura de um avatar navegante e gamificação.

Para esta pesquisa, foram realizadas visitas sistemáticas ao ambiente virtual, entre os dias 8 e 13 de julho de 2025. Utilizou-se um conjunto de instrumentos de coleta de dados que incluíram capturas de tela, anotações e gravação da navegação em vídeo. Logo, o processo analítico seguiu as três etapas propostas por Bardin (2011):

1. Pré-análise: realizou-se entrevista semiestruturada com o professor orientador do projeto para entender melhor o processo criativo, as soluções e os desafios. Para isso, três perguntas foram feitas: a) Qual a motivação de criar uma exposição no metaverso sobre o rock de Brasília? b) Como o trabalho foi realizado, assim como a produção de conteúdo? E quais os principais desafios enfrentados? Também foi realizado levantamento preliminar dos elementos narrativos presentes na exposição, como objetos simbólicos, trilha sonora, trajetos do avatar, textos expositivos, estética visual e mecânicas de interação.
2. Exploração do material: a partir das observações iniciais, foram definidas cinco categorias analíticas que orientaram a codificação dos dados: (1) ambientação visual; (2) personagens e trama; (3) interatividade e imersão; (4) elementos simbólicos e memória; (5) estrutura narrativa sequencial. Cada categoria foi analisada em função de sua relevância narrativa, valor estético e contribuição para a participação ativa do usuário.
3. Análise: os dados foram organizados e interpretados com apoio dos referenciais teóricos sobre narrativa digital, metaverso e design de experiências.

Destaca-se, ainda, que por se tratar de uma experiência imersiva, a pesquisa assumiu um caráter fenomenológico, já que o pesquisador participou ativamente da exposição. Isso implicou a observação das próprias sensações, percepções e emoções diante da navegação, ampliando a profundidade interpretativa da análise e possibilitando uma compreensão situada e experiencial do fenômeno investigado.

Assim, a metodologia adotada neste artigo visa não apenas descrever a exposição *Rock Metalverso Brasília*, mas interpretar suas estratégias narrativas e imersivas, compreendendo de que modo as narrativas digitais e o design, quando aplicadas ao metaverso, contribui para a resignificação da cultura do rock brasiliense e para a construção de uma experiência cultural relevante e conectada com as novas formas de mediação tecnológica e afetiva.

## Apresentação dos dados e análise

De acordo com o entrevistado, a ideia de criar uma exposição no metaverso sobre o rock em Brasília surgiu como forma de homenagear os artistas da capital no Dia Mundial do Rock, comemorado em 13 de julho. A iniciativa teve como principal inspiração o guia *Rota do Rock*, elaborado pela Secretaria de Turismo do Distrito Federal. Com base nesse material, definiu-se que a narrativa da exposição seria estruturada em três eixos centrais: a trajetória e as curiosidades das principais bandas de rock de Brasília; os espaços urbanos e culturais que marcaram esse movimento musical; e um ambiente virtual que representasse o cenário contemporâneo do rock na capital. Segundo o professor, o principal desafio foi desenvolver um ambiente em que o visitante pudesse explorar o espaço virtual de forma autônoma, apenas com as orientações e os conteúdos disponibilizados.

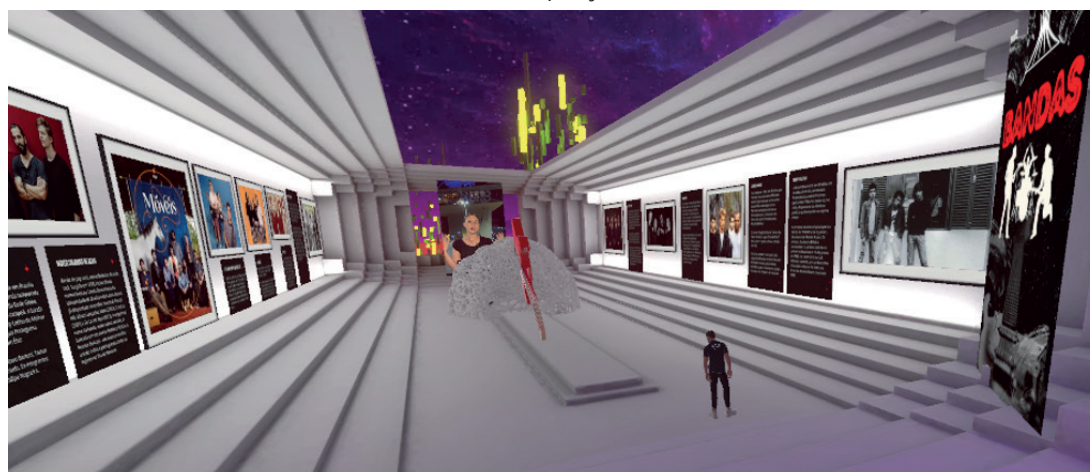
**FIGURA 1:** Ponto de partida da exposição *Rock Metalverso Brasília*

Fonte: Spatial: <https://www.spatial.io/s/Rock-Metalverso-Brasilia>

O design dessa narrativa teve como ponto de partida o local onde o avatar do usuário é inserido ao acessar o ambiente na plataforma Spatial (Figura 1). Esse espaço inicial foi pensado estrategicamente para introduzir o visitante à exposição e orientá-lo quanto à navegação. Para isso, nesse ponto, foram posicionados três elementos-chave: uma guitarra 3D, o banner oficial da exposição e um vídeo tutorial com instruções sobre como escolher o avatar e se locomover no ambiente virtual. A partir desse centro de recepção, toda a concepção estética e narrativa da exposição foi desenvolvida, com o objetivo de proporcionar uma experiência imersiva, interativa e significativa para o público.

As histórias e curiosidades sobre os artistas foram organizadas em um espaço denominado *Bandas*, enquanto os cenários e locais relevantes da trajetória musical ficaram reunidos em outra área, intitulada *Cenas do Rock*.

Na seção *Bandas* (Figura 2), o design das narrativas digitais foi planejado para sinalizar o conteúdo ao visitante, com a inserção de uma placa indicativa logo na entrada do espaço.

**FIGURA 2:** Espaço *Bandas*

Fonte: Spatial: <https://www.spatial.io/s/Rock-Metalverso-Brasilia>

À direita da entrada, no sentido anti-horário, iniciou-se a linha do tempo com a apresentação da banda Aborto Elétrico, considerada uma das precursoras do rock brasileiro. Formado em 1978, o grupo exerceu papel central na construção da cena musical local e, apesar de sua breve existência, é reconhecido como a origem de dois dos maiores nomes do rock nacional: Capital Inicial e Legião Urbana. No ambiente, 11 telas de texto e 11 telas de fotografias compõem o espaço com a história das bandas Aborto Elétrico (1978) Legião Urbana (1982), Plebe Rude (1981), Capital Inicial (1982), Detrito Federal (1983), Finis Africae (1984), Raimundos (1987) Little Quail and the Mad Birds (1988), Móveis Coloniais de Acajú (1998) e Scalene (2009). Todas expostas cronologicamente, permitindo que o visitante acompanhe, de forma intuitiva, a evolução do rock brasileiro ao longo das décadas.

Em cada tela, os textos apresentam, em média, três parágrafos com começo meio e fim, contando sempre como foi o início da banda, os primeiros integrantes e músicas, e o término, como exemplificado a seguir na primeira tela do ambiente Bandas:

Aborto Elétrico: a banda teve início em Brasília, em meados de 1978, com Renato Russo (baixo), André Pretorius (guitarra) e Fê Lemos (bateria) no início do processo de abertura política, que botou fim no regime militar. A primeira música composta para a banda foi "I Want to be a Junkie", de autoria de Renato Russo. Os ensaios do Aborto Elétrico aconteciam. Na própria Colina e o primeiro show foi em 11 de janeiro de 1980. No Comercial Gilberto Salomão, em um barzinho chamado Só Cana. Foi feito um show de despedida em março de 1982 (Primeira tela do ambiente Bandas, da exposição *Rock Metalverso Brasília*, 2025).

Nota-se, nos materiais textuais analisados, que os dêiticos cumprem uma função fundamental na construção de sentidos, ao situarem temporal e espacialmente os sujeitos e os acontecimentos no discurso. Segundo Motta (2013, p. 158), "os dêiticos são elementos espaço-temporais do discurso que concorrem para situar o enunciado e os sujeitos no ato de comunicação, e proporcionar referências no momento e no lugar em que ele ocorre". Expressões como "meados de 1978", "11 de janeiro de 1980" ou a menção a espaços específicos, como o Comercial Gilberto Salomão, não apenas ancoram o enunciado em um tempo e lugar definidos, mas também traçam uma linha do tempo que favorece a imersão narrativa. Tais marcas contribuem para a construção de um enredo cronológico coerente e facilitam inferências sobre o contexto histórico e geográfico em que os fatos ocorreram.

Essa estratégia de localização temporal e espacial colabora diretamente para a criação do chamado efeito de real, aproximando o leitor ou visitante do universo representado. A citação ao "início do processo de abertura política, que botou fim no regime militar", por exemplo, não apenas contextualiza o enredo, mas também reforça a densidade simbólica daquele período. Em 1980, o Brasil ainda vivia sob o regime militar, mas passava por um processo de transição democrática, iniciado no governo Geisel e conduzido por Figueiredo. Nesse cenário, músicas como "Que País É Este", lançada pela banda Legião Urbana em 1987, tornaram-se hinos de contestação e crítica social. Essa mesma faixa foi escolhida para integrar o ambiente da exposição *Rock Metalverso Brasília*, onde o avatar do visitante caminha pelo espaço expositivo enquanto a música ecoa, reforçando a fusão entre memória sonora, contexto político e narrativa digital multimídia e imersiva.

Ao fundo desse espaço, foi exibido um vídeo produzido pelos alunos, que apresenta a trajetória desses artistas e contextualiza seu impacto na história do rock de Brasília (Figura 3).

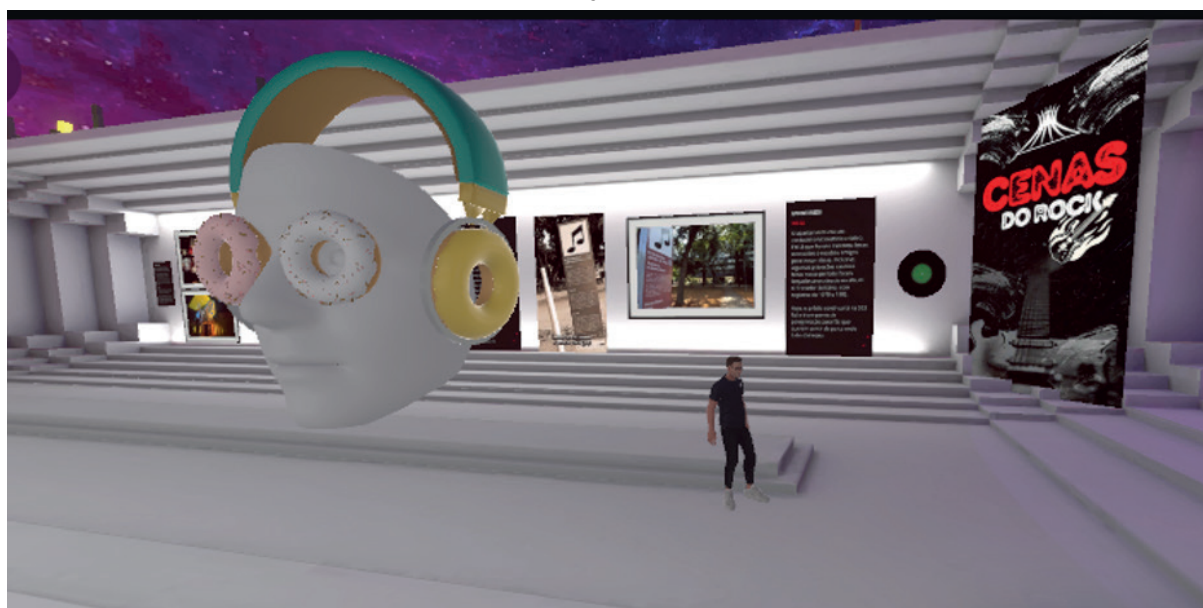
**FIGURA 3:** Vídeo produzido pelos alunos sobre a trajetória dos artistas do rock em Brasília.



Fonte: Spatial: <https://www.spatial.io/s/Rock-Metalverso-Brasilia>

Seguindo a mesma lógica narrativa da seção Bandas, o ambiente intitulado Cenas do Rock (Figura 4) propõe um deslocamento do foco nos artistas para os lugares emblemáticos da cena musical brasiliense.

**FIGURA 4:** Espaço Cenas do Rock



Fonte: Spatial: <https://www.spatial.io/s/Rock-Metalverso-Brasilia>

Esta área da exposição foi concebida como um espaço de memória urbana e afetiva, reunindo referências a locais que marcaram a trajetória do rock em Brasília. O ambiente apresenta sete telas de textos, nove fotografias e três vídeos. Entre os pontos destacados, encontram-se a casa de Renato Russo, a Esplanada dos Ministérios, teatros, clubes e espaços de shows independentes que foram palco para o surgimento e a consolidação do movimento musical local.

Ao fundo do ambiente, um vídeo produzido pelos alunos funciona como recurso de síntese e contextualização, conduzindo o visitante por uma narrativa visual dos lugares citados. Outro vídeo destaca especialmente o festival Porão do Rock, símbolo da cena alternativa brasiliense desde os anos 1990.

Em outro espaço, dedicado a cena contemporânea do rock na capital, a seção conta com a inserção de duas bandas da nova geração, Nume Consense e Termópilas, cujas histórias e sonoridades refletem a diversidade atual do gênero na cidade, e o evento Capital Moto Week, mostrando a continuidade e a reinvenção do rock no Distrito Federal.

A presença desses grupos reforça o compromisso da exposição com uma narrativa que vai além do passado glorificado, projetando o visitante para o presente e futuro da cena musical local.

No que se refere ao design visual, a predominância das cores preto e vermelho, já observada na entrada da exposição, estende-se a essa área, reforçando o imaginário simbólico do rock como expressão de resistência, intensidade e autenticidade. A integração de elementos tridimensionais, como guitarras gigantes, discos de vinil flutuantes, microfones suspensos e esculturas conceituais, cria uma ambiência estética que combina o icônico e o surreal, aumentando o impacto sensorial e a imersão narrativa do visitante.

Importante ainda analisar a construção dos personagens nessa narrativa imersiva. De acordo com Motta (2013), os personagens são figuras centrais da narrativa, atuando como pontos de convergência dos acontecimentos e como mediadores simbólicos da história. Essa lógica também se aplica à exposição analisada, na qual os artistas e bandas são apresentados como protagonistas e condutores do enredo. Suas trajetórias são exploradas por meio de vídeos autorais, textos breves e ambientações visuais que contextualizam a relevância de cada figura no cenário do rock brasiliense.

Um exemplo é a imagem da casa de Renato Russo, utilizada na exposição como um ponto de ancoragem afetiva. Embora não seja um ambiente navegável, a fotografia funciona como um marco simbólico, evocando a intimidade e a memória do artista. Sua presença visual aproxima o visitante da história pessoal de um dos maiores ícones do rock nacional, reforçando o papel do design na criação de conexões emocionais mesmo a partir de elementos estáticos.

Em relação a interatividade, percebe-se que a experiência narrativa neste metaverso ocorre por meio de uma navegação livre. O avatar do visitante pode circular entre os ambientes de maneira espontânea, assumindo o papel de explorador e intérprete da exposição. Essa liberdade de movimentação é essencial para gerar senso de presença e pertencimento, aspectos fundamentais em experiências imersivas. A exposição também se apoia em recursos sensoriais e afetivos. Cartazes estilizados clicáveis, objetos vintage, grafismos de época e uma trilha sonora cuidadosamente selecionada reforçam o vínculo emocional com o conteúdo. Há ainda um karaokê com a música Que País é Este? e um jogo, no qual o visitante deve

encontrar o disco de vinil da cantora Cássia Eller, tornando-se, neste momento, protagonista da história. Esses elementos funcionam como dispositivos de memória coletiva, evocando experiências vividas ou imaginadas e estabelecendo conexões entre o passado e o presente.

Por fim, observamos que a organização da exposição em três grandes núcleos – Bandas, Cenas do Rock e cenário contemporâneo – segue uma lógica de capítulos que favorece a fluidez da visita e facilita a apropriação dos conteúdos. Essa escolha não é aleatória: ela revela uma concepção do design como a organização integrada de elementos visuais, sonoros, textuais e interativos, com o objetivo de proporcionar uma experiência significativa ao usuário. Ao integrar forma, conteúdo e participação ativa do público, a exposição *Rock Metalverso Brasília* constrói uma narrativa digital imersiva e afetiva, capaz de comunicar, emocionar e informar ao mesmo tempo.

## Considerações finais

Os resultados demonstram que as narrativas digitais no design, quando concebidas de forma estratégica, constitui um recurso fundamental na criação de experiências imersivas significativas no metaverso. A exposição *Rock Metalverso Brasília*, analisada neste estudo, evidencia como a articulação entre memória, linguagem e tecnologia pode gerar ambientes que extrapolam a função expositiva tradicional e assumem papel ativo na mediação simbólica, na preservação da identidade cultural e na ativação de memórias coletivas.

A organização narrativa da exposição em três núcleos, Bandas, Cenas do Rock e ala contemporânea, revela uma curadoria coerente. O uso de recursos como vídeos produzidos pelos estudantes, trilhas sonoras emblemáticas, esculturas digitais e textos expositivos bem-contextualizados cria uma atmosfera sensorial que favorece a imersão e o engajamento do visitante. Ao destacar personagens centrais como Renato Russo, Dinho Ouro Preto e Cássia Eller, e ao contextualizar suas trajetórias com dados históricos e referências políticas, a narrativa constrói uma ponte entre o passado e o presente da cultura rock brasileira.

Além disso, a liberdade de navegação do avatar, aliada a elementos lúdicos como o karaokê e o jogo de busca ao disco perdido, transforma o visitante em sujeito ativo da experiência. Essa participação direta contribui para a sensação de pertencimento, reforça a autonomia interpretativa e permite múltiplos percursos narrativos, característica essencial das experiências digitais contemporâneas. A ambientação visual com predominância das cores preta e vermelha, a presença de objetos tridimensionais e a distribuição espacial dos conteúdos reforçam a identidade estética do gênero musical em questão, ampliando o impacto simbólico da exposição. A escolha por abordar não apenas os ícones consagrados, mas também bandas emergentes como Nume Consense e Termópilas, demonstra uma preocupação em atualizar a memória coletiva e projetar futuros possíveis para a cena musical local.

Ao conjugar memória, tecnologia e afetividade, a exposição *Rock Metalverso Brasília* revela o potencial do metaverso como território de experimentação narrativa, expressão simbólica e educação patrimonial. Mais do que representar o passado, o projeto permite sua reinterpretação e reapropriação por novas gerações, fortalecendo laços identitários e promovendo a continuidade cultural em uma narrativa digital, multimídia, imersiva e inovadora.

## Referências

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>. Acesso em: 20/5/2025.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
- CLARKE, Robert; ADAM, Andrea. Digital storytelling in Australia: academic perspectives and reflections. **Arts and Humanities in Higher Education**, v. 11, n. 1-2, p. 157-176, feb./apr. 2012. Disponível em: <https://eric.ed.gov/?id=EJ955497>. Acesso em: 12/6/2025.
- GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora UnB, 2009.
- GODOY, Fernando. **Metaverso: como gerar oportunidades e fazer negócios na Web**. São Paulo: Buzz Editora, 2022.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.
- HENNIG-THURAU, Thorsten; OGNIBENI, Björn. Metaverse Marketing. **Marketing Intelligence Review**. Vol. 14, No. 2, 2022. Disponível em <https://intapi.sciendo.com/pdf/10.2478/nimmir-2022-0016> Acesso em 10/5/2025.
- KOENITZ, Hartmut. Towards a theoretical framework for interactive digital narrative. In: **Interactive Storytelling**. Berlin Heidelberg: Springer, 2010.
- MARTINO, Luís Mauro de Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- MILLER, Carolyn Handler. **Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment**. Londres: Taylor & Francis, 2014.
- MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 2013.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003.
- PACETE, Luiz Gustavo. Conheça o metaverso de Nike dentro do jogo Roblox. **Forbes**. 2021. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/11/conheca-o-metaverso-de-nike-dentro-do-jogo-roblox/>. Acesso em 17/6/2024.
- RIEDL, Mark O.; STERN, Andrew. Believable agents and intelligent story adaptation for interactive storytelling. In: **Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment**. Berlin Heidelberg: Springer, 2006. p. 1-12.
- RIJMENAM, Mark Van. **Entre no metaverso: Como a Internet Imersiva destravará uma Economia Social de Trilhões de Dólares**. Tradução Cibele Travaglia. Rio de Janeiro: Alfa Books, 2023.