

NARRATIVAS DIGITAIS NO DESIGN: EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS NO METAVERSO A PARTIR DA EXPOSIÇÃO ROCK METALVERSO BRASÍLIA

DIGITAL NARRATIVES IN DESIGN: IMMERSIVE EXPERIENCES IN THE
METAVERSE THROUGH THE ROCK METALVERSO BRASÍLIA EXHIBITION

NARRATIVAS DIGITALES EN EL DISEÑO: EXPERIENCIAS INMERSIVAS EN EL
METAVERSO A PARTIR DE LA EXPOSICIÓN ROCK METALVERSO BRASÍLIA

Paulo Henrique Soares de Almeida

Universidade de Brasília - UnB
Faculdade Senac-DF
ORCID: 0000-0002-5271-7498
Brasília, DF, Brasil

Ana Carolina Kalume Maranhão

Universidade de Brasília – UnB
ORCID: 0000-0002-5321-9191
Brasília, DF, Brasil

Recebido: 06/08/2025 / Aprovado: 19/09/2025

Como citar: ALMEIDA, P. H. S. de; MARANHÃO, A. C. K. Narrativas Digitais no Design: experiências imersivas no metaverso a partir da exposição Rock Metalverso Brasília. Revista GEMInIS, v. 16, p. 337–354, 2025. DOI: 10.14244/2179-1465.RG.2025v16p315-336

Direito autoral: Sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

RESUMO

Este artigo analisa o papel das narrativas digitais no design para criar experiências imersivas no metaverso, a partir do estudo da exposição Rock Metalverso Brasília. A análise de conteúdo identificou cinco categorias: ambientação visual; personagens e trama; interatividade e imersão; elementos simbólicos e memória; e estrutura narrativa sequencial. Os resultados mostram que a articulação entre memória, linguagem e tecnologia é um recurso fundamental na criação de experiências significativas, pois potencializa a mediação simbólica, ativa memórias coletivas e reposiciona o avatar como sujeito ativo. O estudo contribui ao oferecer referenciais analíticos e evidenciar o potencial do metaverso como espaço de inovação cultural, educativo e identitário.

Palavras-chave: Narrativas Digitais; Design; Metaverso.

ABSTRACT

This article analyzes the role of digital narratives in design for creating immersive experiences in the metaverse, based on the case study of the Rock Metalverso Brasília exhibition. Content analysis identified five categories: visual setting, characters and plot, interactivity and immersion, symbolic elements and memory, and sequential narrative structure. The findings demonstrate that the articulation of memory, language, and technology is fundamental for meaningful experiences, as it enhances symbolic mediation, activates collective memories, and repositions the avatar as an active subject. The study contributes by proposing analytical frameworks and highlighting the metaverse's potential as a cultural, educational, and identity-preserving space.

Keywords: Digital Narratives; Design; Metaverse.

RESUMEN

Este artículo analiza el papel de las narrativas digitales en el diseño para crear experiencias inmersivas en el metaverso, a partir del estudio de la exposición Rock Metalverso Brasília. El análisis de contenido identificó cinco categorías: ambientación visual, personajes y trama, interactividad e inmersión, elementos simbólicos y memoria, y estructura narrativa secuencial. Los resultados muestran que la articulación entre memoria, lenguaje y tecnología es un recurso fundamental para experiencias significativas, ya que potencia la mediación simbólica, activa memorias colectivas y reposiciona al avatar como sujeto activo. La contribución principal radica en proponer marcos analíticos que evidencian el metaverso como espacio cultural, educativo e identitario.

Palabras Clave: Narrativas digitales; Diseño; Metaverso.

1. INTRODUÇÃO

Segundo Motta (2013), narrativas vão além de representações. Elas estruturam e conferem sentido à experiência humana, moldando identidades, crenças e visões de mundo. Barthes (2009) reforça que as narrativas podem ser construídas por linguagem, imagem, gesto ou combinações dessas formas. No contexto contemporâneo, a prática de narrar assume novos contornos diante das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Martino (2015) destaca que as narrativas digitais surgem da intersecção entre comunicação e computação, desenvolvendo linguagens que transcendem o texto escrito e incorporam elementos multimídia, como vídeos, sons, imagens e animações.

Nesse cenário, narrativas digitais abrangem todos os processos produzidos e compartilhados em ambientes on-line, nos quais recursos hipermidiáticos articulam subjetividade e objetividade. Almeida (2018) observa que esse tipo de narrativa transforma as diversas maneiras de expressar ideias, ampliando a participação ativa, a colaboração e a construção compartilhada de sentido. Clarke e Adam (2012) acrescentam que essas narrativas podem assumir múltiplas formas, desde histórias visuais e podcasts até experiências multimídia interativas que combinam texto, imagem e som. Com a evolução tecnológica, essas narrativas se expandem para ambientes cada vez mais complexos, como jogos eletrônicos, redes sociais, aplicativos, exposições interativas e, mais recentemente, o metaverso.

É nesse contexto que se insere o presente estudo, cujo objetivo é analisar como as narrativas digitais no design podem criar experiências imersivas no metaverso. O objeto de análise é a exposição Rock Metalverso Brasília, hospedada na plataforma Spatial, que propõe apresentar um pouco da história e curiosidades do rock brasileiro. 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 significativa e identitária.

A 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. Os resultados fornecem referência teórica e metodológica para futuras pesquisas sobre o uso do design em narrativas digitais em contextos educativos, culturais e imersivos, contribuindo para o avanço do conhecimento entre design e inovação digital.

2. 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 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.

Dessa forma, ao projetar e desenvolver itens digitais interativos, é essencial considerar como os usuários acessam, manipulam e navegam pelo conteúdo por meio de uma interface. Segundo Sims (1997), quanto maior o nível de interatividade, mais sofisticado deve ser o design. A proposta do autor está ligada ao conceito de Design de Interação e envolve cinco elementos principais: palavras, representações visuais, objetos físicos ou espaços, tempo e comportamento (Smith, 2007; Silver, 2007). Especificamente, “palavras”, “representações visuais” e “espaço” permitem ações do usuário, enquanto “tempo” e “comportamento” definem suas reações. Essas interações podem ser tangíveis, como clicar em botões, arrastar objetos ou manipular controles, tanto virtuais quanto físicos.

No metaverso, o usuário pode mover um avatar, bater palmas, dançar, interagir com objetos tridimensionais ou explorar cenários imersivos, combinando ações físicas e digitais para criar experiências ricas. Logo, a integração de palavras, imagens, espaço, tempo e comportamento permite criar experiências imersivas, onde cada ação do usuário é mediada de forma intuitiva, ampliando engajamento e significado da narrativa digital.

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.

Nesse sentido, trabalhar narrativas digitais no design de forma interativa 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. Se segundo Gaudreault e Jost (2009) é possível distinguir entre narratologia modal, a forma como a história é contada; e narratologia de conteúdo, o enredo em si, neste estudo, 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 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.

3. 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.

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 contexto, o objeto de estudo deste artigo é a exposição Rock Metalverso Brasília, criada em 2025 por estudantes da Faculdade Senac-DF. 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.

Nas últimas décadas, Brasília consolidou-se como um celeiro desse estilo musical, sendo reconhecida como a capital do rock brasileiro ao revelar bandas icônicas, como Legião Urbana, Capital Inicial, Plebe Rude e Raimundos. O surgimento e a consolidação desse movimento estão diretamente ligados à juventude brasiliense das décadas de 1980 e 1990, que encontrou no rock um espaço de expressão política e cultural. Assim, o rock de Brasília configura-se não apenas como um gênero musical, mas como uma narrativa identitária, representando 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. 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.

4. 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 Metalverso 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 brasiliense, 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):

a) 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.

b) 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.

c) Análise: os dados foram organizados e interpretados com apoio dos referenciais teóricos sobre narrativa digital, metaverso e design de interação.

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 ressignificação da cultura do rock brasileiro e para a construção de uma experiência cultural relevante e conectada com as novas formas de mediação tecnológica e afetiva.

5. 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>

Na categoria “ambientação visual”, o design 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 foi planejado estrategicamente para introduzir o visitante à exposição e orientá-lo quanto à navegação. Para isso, 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.

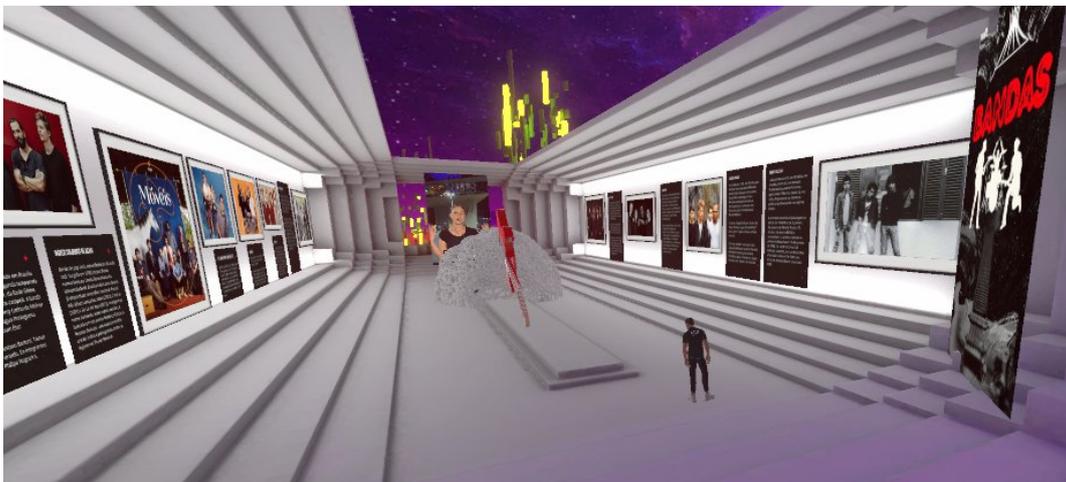
Por se tratar de uma exposição criada por alunos do curso de Marketing e Gestão Comercial, esse ponto do ambiente também foi pensado como um local ideal para que o avatar pudesse tirar um print da tela e divulgar a experiência em suas redes sociais, com a logo da exposição visível. Essa estratégia não apenas amplia a conexão e interatividade do usuário, mas também atrai novos visitantes por meio da divulgação digital espontânea.

No campo do design, pensar este cenário envolve compreender as emoções do usuário. Os designers utilizam técnicas de storytelling e inteligência emocional para mapear a jornada afetiva do visitante, identificando momentos em que ele se sente curioso, surpreso ou envolvido (Lupton, 2020). Ao antecipar esses pontos de emoção, o design consegue criar situações que incentivam o compartilhamento. No ambiente em estudo, a logo da rede social Instagram no formato 3D, a composição visual e os objetos estratégicos funcionam como gatilhos capazes de despertar o desejo de mostrar a experiência para outras pessoas. Em outras palavras, cada elemento do espaço é projetado não apenas para informar ou entreter, mas para provocar ações concretas do usuário, como tirar fotos, gravar vídeos ou postar conteúdos nas redes, reforçando a divulgação da exposição de forma orgânica.

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. As categorias de análise “estrutura narrativa”, “personagens”, bem como “elementos simbólicos e memória” são observados nesses espaços.

Na seção Bandas (Figura 2), o design foi planejado para sinalizar o conteúdo ao visitante, como 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 compõe 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). No contexto do design de interação (Smith, 2007; Silver, 2007), sons e vídeos aumentam significativamente a participação do usuário, e representações visuais, como ícones e imagens, tornam a interface atrativa e facilitam a navegação.

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 estão a Esplanada dos Ministérios, teatros, clubes e espaços de shows independentes, que funcionaram como palcos para o surgimento e a consolidação do movimento musical local, reforçando a relação intrínseca entre a cidade e o gênero musical.

Ao fundo do ambiente, um vídeo produzido pelos alunos atua como recurso de síntese e contextualização, conduzindo o visitante por uma narrativa visual dos locais emblemáticos. Outro vídeo dá destaque ao festival Porão do Rock, considerado símbolo da cena alternativa brasileira desde os anos 1990. Ao interagir com esses conteúdos, os vídeos são exibidos em primeiro plano, ampliando a experiência do usuário e evidenciando a importância de estratégias de design que integrem narrativa e interação.

A presença de objetos tridimensionais, como guitarras gigantes, discos de vinil flutuantes, microfones suspensos e esculturas conceituais, constrói uma ambiência estética que combina o icônico e o surreal, ampliando o impacto sensorial e favorecendo a imersão narrativa do visitante.

A construção dos personagens na narrativa imersiva é outro ponto de destaque. Conforme Motta (2013), os personagens são figuras centrais da narrativa, atuando como pontos de convergência dos acontecimentos e mediadores simbólicos da história. Na exposição analisada, os artistas e bandas desempenham esse papel de protagonistas, conduzindo o enredo. Suas trajetórias são exploradas por meio de vídeos autorais, textos curtos e ambientações visuais, evidenciando a relevância de cada figura para a consolidação do rock brasileiro e reforçando o caráter simbólico do gênero na construção da identidade cultural da cidade.

Um exemplo é a imagem da casa de Renato Russo, utilizada na exposição como um ponto de ancoragem afetiva. 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

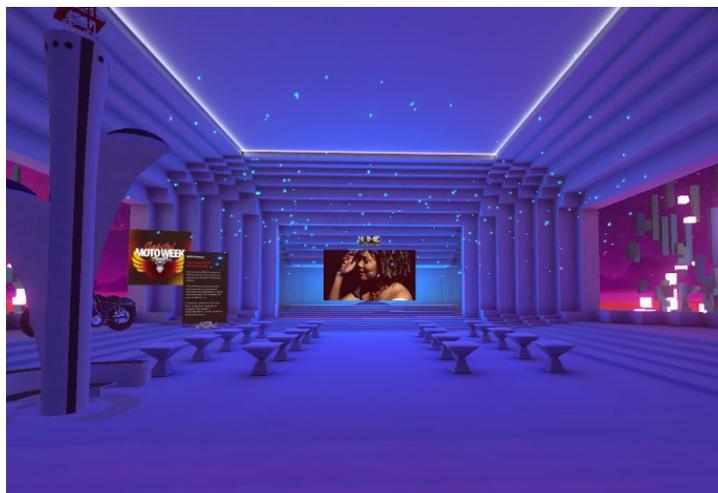
estilizados clicáveis, objetos vintage, grafismos de época e uma trilha sonora cuidadosamente selecionada reforçam o vínculo emocional com o conteúdo.

Há ainda um karaokê com a música “Que País é Este?” e um jogo no qual o visitante deve localizar o disco de vinil da cantora Cássia Eller, tornando-se, nesse momento, protagonista da narrativa. Esses elementos funcionam como dispositivos de memória coletiva, evocando experiências vividas ou imaginadas e estabelecendo conexões entre passado e presente. O design de interação (Smith, 2007; Silver, 2007) potencializa essa experiência, combinando som, vídeo e ações do usuário, aumentando o tempo de engajamento, por exemplo, mantendo o visitante cerca de três minutos cantando e interagindo com o ambiente de forma imersiva.

Em outro espaço, dedicado à cena contemporânea do rock na capital, são apresentadas duas bandas da nova geração, Nume Consense e Termópilas, cujas histórias e sonoridades refletem a diversidade atual do gênero na cidade, além do evento Capital Moto Week, mostrando a continuidade e a reinvenção do rock no Distrito Federal. A inserção desses elementos reforça a proposta da exposição de articular passado, presente e futuro, oferecendo ao visitante uma compreensão abrangente da identidade cultural da cidade.

No plano do design visual, a predominância das cores preta e vermelha, já perceptível na entrada da exposição, permanece nesta área, reforçando o imaginário simbólico do rock como expressão de resistência, intensidade, paixão e rebeldia. O cinza complementa a atmosfera, sugerindo rebelião, luto e mistério. A iluminação foi planejada para remeter à penumbra, evocando a sensação de “faltar luz” e dialogando com a ideia da noite, ao mesmo tempo em que ressalta o brilho pontual dos elementos expostos, especialmente na área dedicada ao rock contemporâneo, criando a sensação de um show ao ar livre (Figura 5).

Figura 5: Espaço Rock Contemporâneo



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

Na narrativa, este ambiente (figura 5) representa o desfecho da história, um ponto em que o avatar conclui sua jornada temporal pelo rock brasileiro e chega ao contexto contemporâneo. O design do espaço, incluindo objetos estrategicamente posicionados, como as mesas, cria uma atmosfera de descanso e socialização, permitindo que o avatar e os visitantes interajam de forma natural. Ao mesmo tempo, os elementos de storytelling se manifestam nos vídeos exibidos nos telões, que conectam passado e presente, proporcionando uma experiência imersiva e coerente com a trajetória percorrida.

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 imersiva 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.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados indicam que as narrativas digitais no design, quando concebidas de forma estratégica, constituem um recurso fundamental para a criação de experiências imersivas significativas no metaverso. A exposição Rock Metalverso Brasília, objeto deste estudo, evidencia como a articulação entre memória, linguagem e tecnologia gera ambientes que transcendem a função expositiva tradicional, assumindo 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 e intencional. O uso de vídeos produzidos pelos estudantes, trilhas sonoras, esculturas digitais e textos 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 estabelece uma ponte entre passado e presente da cultura rock brasileira.

Além disso, a liberdade de navegação do avatar, combinada com elementos lúdicos como o karaokê e o jogo de busca ao disco perdido, transforma o visitante em sujeito ativo da experiência. Essa participação direta reforça a sensação de pertencimento, a autonomia interpretativa e permite múltiplos percursos narrativos, característica essencial das experiências digitais contemporâneas. A

ambientação visual, com predominância de cores preta, vermelha e cinza, objetos tridimensionais e distribuição espacial dos conteúdos, fortalece a identidade estética do gênero musical e amplia o impacto simbólico da exposição. A inclusão de bandas emergentes, como Nume Consense e Termópilas, demonstra preocupação em atualizar a memória coletiva e projetar futuros possíveis para a cena musical local.

Entretanto, ao analisar o ambiente, percebe-se que o uso do metaverso ainda enfrenta desafios importantes, como a necessidade de internet de qualidade, conhecimentos prévios sobre navegação imersiva e custo elevado de equipamentos especializados. Embora a plataforma Spatial seja gratuita e acessível via celulares e computadores, dispositivos de realidade virtual, como óculos RV, representam um investimento considerável, limitando o acesso pleno.

Por fim, ao integrar memória, tecnologia e afetividade, a exposição Rock Metalverso Brasília demonstra o potencial do metaverso como espaço de experimentação e expressão simbólica por meio de uma narrativa digital, multimídia e inovadora. Este estudo contribui ao evidenciar o papel do design narrativo na mediação de experiências culturais, destacando como a composição de elementos visuais, interativos e emocionais pode engajar o público em ambientes imersivos. Além disso, sugere caminhos para pesquisas futuras voltadas à acessibilidade, à otimização da interatividade e à criação de experiências ainda mais envolventes no ambiente virtual.

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.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. Tradução de Mariana Bandarra. Osasco: Gustavo Gili, 2020.

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.

SILVER, Kevin. **What puts the design in interaction design**. 2007. Disponível em: <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2007/07/what-puts-the-design-in-interactiondesign.php> Acesso em: 7/9/2025.

SMITH, Gillian Crampton. Foreword: What is interaction design. In: **Designing interactions**. Cambridge: MIT Press, 2007. Disponível em: http://www.designinginteractions.com/downloads/DesigningInteractions_foreword.pdf. Acesso em: 7/9/2025.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: Agradecimento à Faculdade Senac-DF e ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG-Design/UnB).

Paulo Henrique Soares de Almeida

Pós-doutorando do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG-Design/UnB). Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB), com estudos na Universidade Nova de Lisboa, em Portugal. Mestre em Comunicação também pela UnB. Possui pós-graduação em Leitura e Produção de Texto, Gestão de Mídias Sociais, e Formação e Gestão em Educação a Distância. Foi professor substituto na Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília (FAC/UnB), entre 2022 e 2023, onde atualmente é voluntário. É professor da Faculdade Senac-DF, nos cursos de Marketing Digital e Pós-graduação em Psicologia Organizacional.

E-mail: pauloalmmeida@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5271-7498>

Ana Carolina Kalume Maranhão

Pós-Doutora em Comunicação (Modos Epistemológicos, Teorías Interdependientes y Complejidad Social - Universidad de la República - UY), (2024). Doutora em Comunicação pela Universidade de Brasília (2014), Mestre em Comunicação pela Universidade de Brasília (2008). Realizou especialização em Bioética pela Cátedra Unesco de Bioética da Universidade de Brasília (2004). É professora da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG-Design/UnB). Desenvolve pesquisas sobre Comunicação, Tecnologias da Informação e Comunicação, Desinformação e Educação Midiática, com ênfase no processo de construção da narrativa informacional. Atua na área de Comunicação, com ênfase no combate à desinformação, estratégias e processos comunicacionais, sistemas de comunicação e novas metodologias de aprendizagem.

E-mail: ckalume@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5321-9191>