



**MEDIAÇÃO CULTURAL E TEATRO NO METAVERSO**  
**diálogos possíveis no ensino e na formação de professores**

**MEDIACIÓN CULTURAL Y TEATRO EN EL METAVERSO**  
**posibles diálogos en la enseñanza y la formación docente**

**CULTURAL MEDIATION AND THEATER IN THE METAVERSE**  
**possible dialogues in teaching and teacher training**

Régis Costa de Oliveira<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0000-0003-2373-2637>

João Victor da Silva Pereira<sup>2</sup>

<https://orcid.org/0000-0001-6150-1026>

**Resumo**

O artigo explora a aplicação da mediação cultural e do teatro no metaverso no contexto acadêmico em abordagem qualitativa, analisando como essas práticas podem enriquecer o ensino e a formação de professores. O foco está na interação digital entre artistas e públicos, usando as tecnologias imersivas para expandir as possibilidades formativas e culturais, em uma proposta de mediação cultural que dialogue com o acervo do Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão. As referências teóricas envolvem estudos sobre mediação cultural, cultura digital e as potencialidades do metaverso na educação superior.

**Palavras-chaves:** teatro e tecnologias; metaverso; mediação cultural; formação de professores.

**Resumen**

El artículo explora la aplicación de la mediación cultural y el teatro en el metaverso en el contexto académico desde un enfoque cualitativo, analizando cómo estas prácticas pueden enriquecer la enseñanza y la formación docente. El foco está en la interacción digital entre artistas y públicos, utilizando tecnologías inmersivas para ampliar las posibilidades formativas y culturales, en una propuesta de mediación cultural que dialoga con la colección del Museo del Ferrocarril y del Puerto de Maranhão. Los

---

<sup>1</sup> Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA) campus São Luís - Centro Histórico. Doutor em Artes pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Pesquisador das tecnologias digitais imersivas e interativas.

<sup>2</sup> Professor Substituto do Curso de Licenciatura em Teatro (UFMA). Mestre em Artes Cênicas e Licenciado em Teatro pela mesma universidade. Atualmente também atua como Analista de Cultura no Sesc Maranhão e Produtor/Gestor Cultural na cidade de São Luís. Especializando em Docência na Educação Profissional e Tecnológica (IFMA), é pesquisador das Pedagogias do Teatro, com ênfase em Mediação Cultural, do Arquivo em Artes Cênicas e da Gestão Cultural.

referentes teóricos involucran estudios sobre la mediación cultural, la cultura digital y el potencial del metaverso en la educación superior.

**Palabras claves:** teatro y tecnologías; metaverso; mediación cultural; formación docente.

### **Abstract**

This article explores the application of cultural mediation and theater in the metaverse in an academic context using a qualitative approach, analyzing how these practices can enrich teaching and teacher training. The focus is on digital interaction between artists and audiences, using immersive technologies to expand educational and cultural possibilities, in a proposal for cultural mediation that dialogues with the collection of the Maranhão Railway and Port Museum. The theoretical references involve studies on cultural mediation, digital culture, and the potential of the metaverse in higher education.

**Keywords:** theater and technologies; metaverse; cultural mediation; teacher training.

### **Introdução**

No contexto contemporâneo, as tecnologias digitais têm transformado profundamente diversos aspectos da sociedade, incluindo a forma como interagimos, aprendemos e nos expressamos artisticamente. Dentre essas inovações, o metaverso, tecnologia popularizada por Mark Zuckerberg em 2021, representa uma evolução significativa na integração entre os mundos físico e digital (figital), proporcionando ambientes imersivos e interativos que expandem as possibilidades criativas e pedagógicas (Ball, 2021).

Apesar dos avanços tecnológicos, muitas práticas de mediação cultural e produções teatrais ainda enfrentam barreiras de acessibilidade e interação. O projeto "Teatro, Metaverso e Mediação Cultural", desenvolvido no componente curricular Laboratório de Teatro, Tecnologia e Educação (Labtec), do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em parceria com o Grupo de Pesquisa em Tecnologia, Arte e Educação (GPTAE) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA), campus São Luís - Centro Histórico, surge como uma resposta que busca integrar o metaverso para ampliar o alcance e a imersão das experiências teatrais.

Este artigo tem como objetivo analisar a implementação e os impactos do uso do metaverso no contexto teatral e de mediação cultural, através do projeto "Teatro, Metaverso e Mediação Cultural". Especificamente, pretende-se avaliar a eficácia do metaverso como ferramenta de mediação cultural, investigar as habilidades desenvolvidas pelos participantes envolvidos no projeto e identificar os desafios e oportunidades apresentados pela integração de tecnologias imersivas no

teatro. A relevância deste estudo reside na potencial transformação das práticas pedagógicas e culturais, oferecendo uma abordagem que democratiza o acesso à cultura e promove novas formas de interação entre artistas e público.

### **Teatro e Performance no Metaverso: Um Novo Território**

O conceito de metaverso é empregado para descrever um ambiente computacional predominantemente tridimensional, imersivo e interativo, e com potencial para simular a realidade através da hibridização entre o mundo tangível e conteúdos digitais. Uma definição que implica na revolução da internet, pois teoricamente, o usuário é transportado para este universo através de diferentes tecnologias digitais, como a computação espacial, a realidade virtual (RV), a realidade aumentada (RA) e a realidade mista (RM). Segundo Matthew Ball (2021, p. 49), o metaverso é:

uma rede em enorme escala e interoperável de mundos 3D virtuais renderizados em tempo real *que podem ser experienciados de forma* síncrona e persistente *por* um número efetivamente ilimitado de usuários *com* um sentimento individual de presença e continuidade de dados, *como identidade, história, direitos, objetos, comunicações e pagamentos.*

A experiência imersiva em ambientes virtuais de simulação tem sido amplamente empregada em diversos setores, como indústria, educação, medicina e entretenimento. No campo artístico, a ascensão das plataformas de metaverso, a partir do início do século XXI, inaugurou um novo território de experimentação para diferentes linguagens. As artes visuais, por exemplo, encontraram no metaverso plataformas para a criação de exposições virtuais em espaços digitais tridimensionais, onde o público pode interagir e explorar as obras através dos avatares.

No teatro e na performance, o metaverso vai além de simplesmente replicar a presença física do artista; ele permite a virtualização e a transformação do corpo artístico. Aqui, o conceito de avatar se torna fundamental. Um avatar, no contexto do metaverso, é uma representação gráfica do usuário, que pode assumir formas humanas, animais, ou até mesmo abstratas. Segundo Ball (2021), através dos avatares, os usuários podem interagir e experimentar ambientes virtuais massivos. Essa figura virtual serve como um meio de expressão e de interação dentro dos mundos digitais, permitindo que os artistas explorem novas formas de corporalidade, narrativa e presença cênica.

A utilização de avatares em performances e peças teatrais no metaverso abre novas possibilidades para a encenação. Os artistas podem reimaginar o espaço cênico, criando experiências imersivas que vão além do que é possível no teatro tradicional. Além disso, a interação entre avatares

e público em tempo real preserva a relação entre artista, obra e espectador, característica do fazer teatral e performativo, resignificando-a. Segundo Oliveira (2022, p. 98):

A virtualização do performer por meio do avatar é um processo mediado pelas tecnologias digitais e que não ameaça a existência e nem a presença do performer durante a ação performativa. A apresentação ao vivo, condição *sine qua non* da arte da performance, ocorre tanto na performance digital quanto na ciberperformance. Do seu duplo - o avatar -, a presença do performer no ambiente não o impede de realizar a ação performativa e de estabelecer interações com outros avatares que ocupem o mesmo ambiente virtual transformado, mesmo que temporariamente, em ambiente performativo.

Os projetos pioneiros na utilização do metaverso para práticas teatrais e performativas ocorreram principalmente na plataforma Second Life. Criada pela empresa Linden Lab em 1999 e lançada em 2003, esta plataforma abriga mundos digitais tridimensionais, com enfoque nas relações sociais estabelecidas entre os usuários por meio de avatares. Essas características tornaram o Second Life particularmente atraente para artistas, como observa Duarte (2016), ao destacar que essa plataforma não apenas oferece um espaço de interação social, mas também permite uma ampla gama de experimentações artísticas e performativas no ambiente virtual.

Esse mundo virtual (que não se deve confundir com realidade virtual) permite que os usuários desenvolvam uma vida paralela na qual, por exemplo, escolhem a aparência de seus avatares, travam relações com outros “residentes”, realizam transações comerciais (com a moeda local, o *Linden*), criam objetos virtuais, entre outras possibilidades. A partir, principalmente, de duas características - a possibilidade de vida social e de criação - emerge a arte dentro do Second Life, por meio de práticas simbólicas realizadas no interior do programa, entre elas, exposições, concertos, cinema, e na realização de ações teatrais e performances. (Duarte, 2016, p. 449)

O grupo Second Front foi um dos primeiros coletivos artísticos a explorar o potencial performativo do metaverso, especificamente dentro da plataforma Second Life. Fundado em 2006, o Second Front reuniu artistas de diferentes partes do mundo, criando um espaço experimental onde o corpo físico dos performers era substituído por avatares, permitindo uma nova forma de interação e presença artística no ambiente virtual. Uma das performances do grupo foi "The Haledol Dreams of the Minotaure" (2008) (Figura 1), que explorou temas de identidade, loucura e mito em um cenário virtual surreal. Nessa performance, os artistas utilizaram avatares para encenar uma narrativa complexa que desafiava as fronteiras entre o real e o virtual, o consciente e o inconsciente. Como Valverde (2019) observa, a prática do Second Front no metaverso desafiou as convenções tradicionais da performance ao vivo, questionando as noções de presença e identidade através da mediação tecnológica.

Figura 1 - The Haledol Dreams of the Minotaure, Second Front (2008)



Fonte: Second Front (2008)

Disponível em: [https://www.secondfront.org/Performances/Haledol\\_Dreams.html](https://www.secondfront.org/Performances/Haledol_Dreams.html)

A Metaverse Shakespeare Company (anteriormente conhecida como SL Shakespeare Company) foi pioneira na produção de peças teatrais dentro do mundo virtual do Second Life, utilizando um gêmeo digital<sup>3</sup> do Globe Theater. Fundada por Ina Centaur, a companhia utilizou a linguagem teatral em mundos virtuais imersivos e interativos para recriar as obras de Shakespeare. Os atores eram representados por avatares controlados por entrada ao vivo e pré-gravada, o que permitia uma performance simultânea, como na apresentação de Hamlet, realizada em 2008 (Figura 2). A precisão histórica do teatro, incluindo trajes e cenários, foi um dos destaques que possibilitaram uma experiência imersiva para os espectadores, que podiam interagir com os atores e entre si durante as apresentações.

Figura 2 - Cartaz da peça Hamlet no Second Live, SL Shakespeare (2008)

<sup>3</sup> No contexto do metaverso, um **gêmeo digital** é uma réplica virtual de um objeto, sistema, processo ou entidade física existente no mundo real.



Fonte: SL Shakespeare

Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/ic-beauties/2296142535>

Desde o lançamento do Second Life em 2003, várias plataformas de metaverso surgiram, cada uma trazendo novas possibilidades para experiências imersivas e interativas. Entre elas, destacam-se ambientes como Minecraft e Fortnite, este último, apesar de apresentar um projeto focado nos jogos *pay-to-play* e *free-to-play*<sup>4</sup>, se tornou um palco para shows virtuais de artistas como Travis Scott e Ariana Grande, redefinindo o entretenimento ao misturar música e interação em tempo real com milhões de usuários. Essas plataformas prepararam o terreno para o desenvolvimento de mundos virtuais direcionados para eventos e exposições, como o Spatial.

A plataforma Spatial destaca-se no cenário dos metaversos por sua compatibilidade com uma ampla gama de dispositivos, incluindo computadores, smartphones e especialmente óculos de realidade virtual, como o Meta Quest (2, 3 e 3s) . Essa versatilidade permite que os usuários experimentem ambientes tridimensionais com diferentes níveis de imersão, seja por meio de um navegador web ou através da realidade virtual. A capacidade de se adaptar a diferentes dispositivos torna o Spatial uma ferramenta versátil para projetos artísticos, possibilitando uma interação mais rica e acessível entre performers e público em um espaço digital compartilhado. Com navegação intuitiva

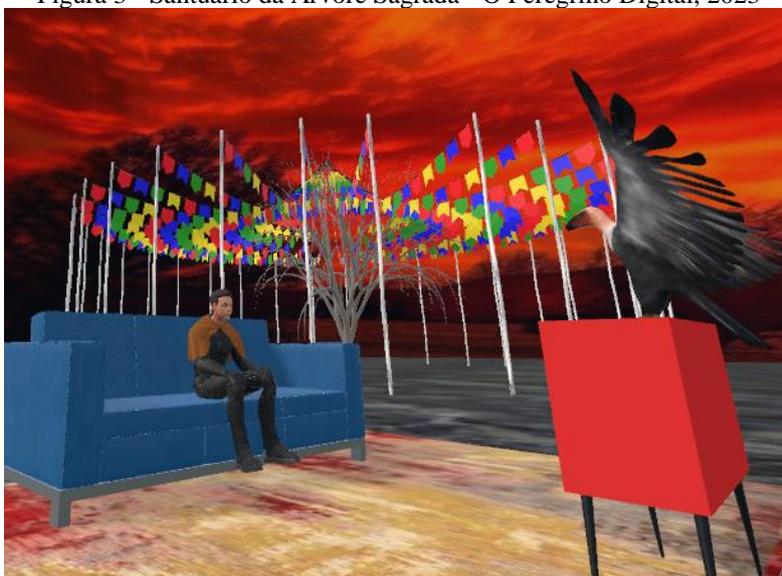
<sup>4</sup> *Pay-to-Play* refere-se a jogos que exigem uma compra inicial ou uma assinatura para serem acessados, garantindo ao jogador a experiência completa sem limitações adicionais de conteúdo. Em contrapartida, o modelo *Free-to-Play* oferece o jogo gratuitamente, mas frequentemente inclui compras opcionais dentro do jogo, como itens, personagens ou vantagens, que podem melhorar a experiência ou acelerar o progresso do jogador. Ambos os modelos têm sido amplamente utilizados em jogos modernos, incluindo o *Fortnite*, que inicialmente era *pay-to-play* antes de adotar o modelo *free-to-play* para seu modo *Battle Royale*.

e gráficos realistas, a plataforma se apresenta como uma solução atraente e fácil para uma ampla variedade de usuários.

Em 2023, a plataforma de metaverso Spatial foi utilizada para a realização da ação performática “O Peregrino Digital”, projeto selecionado pelo primeiro edital nacional dedicado à arte e cultura no metaverso, promovido pelo Instituto Itaú Cultural, em 2022. A performance surgiu da necessidade de investigar a transição entre a materialidade física e a presença digital, questionando os limites do corpo performático mediado por tecnologias de realidade virtual (RV) e metaverso.

No desenvolvimento da performance, a presença do performer no ambiente digital ocorreu por meio de seu avatar, que interagiu tanto com o público quanto com os conteúdos digitais dispostos em quatro ambientes virtuais, interligados por portais (Figura 3). O formato multiplataforma do metaverso Spatial possibilitou que os espectadores participassem ativamente da ação, seja por navegadores web, dispositivos móveis ou óculos de RV, como o Meta Quest.

Figura 3 - Santuário da Árvore Sagrada - O Peregrino Digital, 2023



Fonte: arquivo pessoal

Uma das inovações da performance foi a exploração dos movimentos do avatar por meio do dispositivo de RV Meta Quest 2, que proporcionava ao performer o controle do tronco, braços, mãos e cabeça do avatar. Devido ao formato de visualização do usuário no modo de RV, que opera apenas em primeira pessoa e impossibilita a visualização completa do corpo do avatar, foi criada uma sala de espelhos dentro do ambiente virtual para os ensaios (Figura 4). Nesse espaço, o reflexo do avatar nos espelhos permitia ao performer observar seus movimentos, executados em tempo real e sincronizados com os gestos realizados no espaço físico. A interação também foi potencializada pelo uso do microfone, possibilitando a comunicação direta entre o performer e o público durante a ação.

Figura 4 - Sala dos Espelhos - O Peregrino Digital, 2023



Fonte: arquivo pessoal

As inovações performáticas no metaverso, especialmente no que diz respeito à interação entre performer, avatar e público, não apenas redefinem a noção de presença cênica, mas também abrem novas possibilidades para a pedagogia do teatro. A integração dessas tecnologias imersivas no ensino oferece uma oportunidade para repensar as metodologias tradicionais, permitindo que alunos e educadores explorem a criação artística em ambientes híbridos e interativos. Nesse sentido, o Laboratório de Teatro, Tecnologias e Educação surge como um espaço para investigar essas interseções, aplicando as mesmas ferramentas tecnológicas em contextos pedagógicos.

### **Laboratório de Teatro, Tecnologias e Educação**

Quanto à relação das tecnologias com as pedagogias do teatro, é certo perceber as suas interferências dialógicas que transformaram tanto a criação artística quanto os métodos de ensino. Historicamente, a tecnologia tem sido vista como um meio de aprimorar as práticas pedagógicas e artísticas, desde os métodos tradicionais, como o uso de giz e lousa, até as inovações contemporâneas, como lousas digitais, plataformas de streaming e mais recentemente, a utilização das novas tecnologias digitais, a exemplo do metaverso. O que de início eram mais simples e focadas em facilitar a comunicação e a transmissão de conhecimento, passa-se, especialmente a partir da industrialização nos séculos XVIII e XIX, a se voltar para o aprimoramento das técnicas de criação e produção, permitindo que os educadores e artistas explorem novas formas de expressão e interação com o público. Outro marcador é o advento da internet e das redes sociais, nas quais as tecnologias passaram a desempenhar um papel crucial na disseminação de conteúdos teatrais, permitindo a gravação e transmissão de espetáculos, além de facilitar a interação entre artistas e espectadores. Isso resultou

em novas formas de compartilhamento e colaboração, mesmo à distância, como evidenciado durante a pandemia da covid-19, quando muitos experimentos de produção coletiva foram realizados online.

Foi neste contexto de pandemia que as dicotomias real/virtual, autêntico/falso, presença/ausência são colocadas em voga de forma ainda mais contundente, por conta da privação daquele que é tão característico do Teatro, o encontro. Catalão (2016) nos convida a questionar sua validade, se essas dualidades "devem ser aplicadas à arte contemporânea?" (p. 99-100). Dubatti (2021), filósofo teatral argentino, então irá propor reflexões sobre a cultura "convivial" e a "tecnovivial" para estabelecer aproximações e distanciamentos entre os conceitos. Enquanto a primeira refere-se ao encontro físico de corpos em um espaço compartilhado, onde a interação ocorre de maneira presencial, caracterizada pela presença física dos participantes, permitindo uma experiência direta e imediata das práticas teatrais, a outra se refere a interações que ocorrem em ambientes digitais, onde as ações podem ser realizadas de forma desterritorializada, utilizando tecnologias como áudio e vídeo, por exemplo, nas quais as experiências teatrais sejam compartilhadas e acessadas de maneira mais ampla, superando limitações geográficas e temporais. Não há um esforço em estabelecer uma sobreposição de uma em detrimento da outra, mas entender que ambas oferecem distintas possibilidades de aprendizado e criação, e que a pedagogia do teatro deve considerar essas dinâmicas ao desenvolver metodologias de ensino, respondendo às mudanças sociais e tecnológicas, e promovendo uma educação teatral mais diversificada.

E neste terreno, onde não há a intenção de estabelecer fronteiras dialógicas ou reducionistas, que trazemos à luz uma experiência de ensino aprendizagem no curso de Teatro, da Universidade Federal do Maranhão, onde as tecnologias digitais foram inseridas em um processo de criação que envolvia mediação cultural e a prática de extensão universitária no contexto da disciplina "Laboratório de Teatro, Tecnologia e Educação".

O componente curricular<sup>5</sup> proposto visa estabelecer um laboratório para práticas docentes em pedagogia do teatro, integrando o uso do suporte digital como ferramenta orientadora de conteúdos teatrais no ensino formal e informal. Assim, foi estruturado em três módulos, que buscaram explorar as habilidades e competências do licenciando diante das possíveis interações entre o teatro, o ensino e a cena, mediadas pela tecnologia. No primeiro módulo, abordamos os aspectos da tecnologia aplicada à pedagogia e ao teatro, destacando o papel da tecnologia como facilitadora de ações humanas e sua capacidade de transformar as proposições pedagógicas, impactando diretamente a

---

<sup>5</sup> O componente curricular é ofertado como disciplina obrigatória aos discentes do curso de Teatro - Licenciatura/UFMA desde a formulação do currículo, em 2015.

didática e as reflexões sobre ensino, aprendizagem, e processos criativos e artístico-pedagógicos. Durante as discussões sobre mediação cultural e suportes digitais, criamos um circuito cultural, um Mapa de Afetações, baseado nos afetos dos alunos pela cidade de São Luís, explorando processos de mediação que poderiam ser ativados por terceiros através da plataforma Padlet<sup>6</sup>. Como parte das estratégias de mediação, os alunos foram instruídos a desenvolver uma vídeo-caminhada, que também poderia ser acessada por visitantes dos espaços<sup>7</sup>; em um segundo momento, investigamos práticas teatrais híbridas sob a perspectiva da sensibilização do corpo para as aprendizagens. Nesse contexto, foi possível desenvolver cenas que integravam poéticas intermediais, utilizando técnicas como câmera ao vivo, ator-câmera, narrativas transmídias com o uso de redes sociais e projeções mapeadas; por fim, retomamos o diálogo com o conceito de mediação cultural, agora aplicado a equipamentos culturais, explorando o Teatro com novas tecnologias digitais, especificamente o metaverso, aplicado em contexto real de atuação no Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão, aberto ao público em geral. É essa última etapa, que intitulamos de “Teatro, Metaverso e Mediação Cultural”, que constitui o foco desta análise.

### **Prática Teatral no Metaverso: Uma Experiência Imersiva**

A realização da peça teatral no metaverso, como parte do módulo "Teatro, Metaverso e Mediação Cultural", foi viabilizada por meio de uma parceria com a Locomotiva Hub, da Secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado do Maranhão, o Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão e o GPTAE/IFMA. Essa colaboração permitiu, respectivamente, o uso do espaço da Locomotiva Hub, onde a apresentação ocorreu; o acesso a quatro óculos de RV Meta Quest 2, cedidos pelo Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão; e o desenvolvimento do ambiente virtual na plataforma de metaverso Spatial, com a participação de pesquisadores do GPTAE/IFMA. Dois dispositivos de RV foram utilizados pelos atores, e os outros dois, pelo público, proporcionando uma experiência imersiva no ambiente virtual.

Para estabelecer uma relação simbólica e estética com o acervo do museu, foi selecionada a cena *IV* da peça "A Cantora Careca", de Eugene Ionesco, uma vez que a ação ocorre no interior de

---

<sup>6</sup> O [Padlet](#) é uma plataforma em que é possível criar murais interativos e colaborativos. Por meio dessa plataforma, os docentes e os alunos podem trocar arquivos, realizar atividades, acompanhar o processo de ensino-aprendizagem, entre outros benefícios, como a criação de um mapa interativo e colaborativo em rede.

<sup>7</sup> É possível consultar o trabalho através do [link](#).

um vagão de trem. Essa escolha dialogou diretamente com o contexto histórico e arquitetônico do museu, oferecendo um paralelo entre o espaço físico e o virtual. A criação do cenário digital envolveu a integração de uma fotografia panorâmica da antiga estação ferroviária de São Luís, atual sede do museu, para compor o *skybox* do ambiente. O cenário foi complementado com dois modelos tridimensionais adquiridos no site *Sketchfab*: uma plataforma de trem e um vagão de passageiros, que foram adaptados para facilitar as interações teatrais (Figura 5).

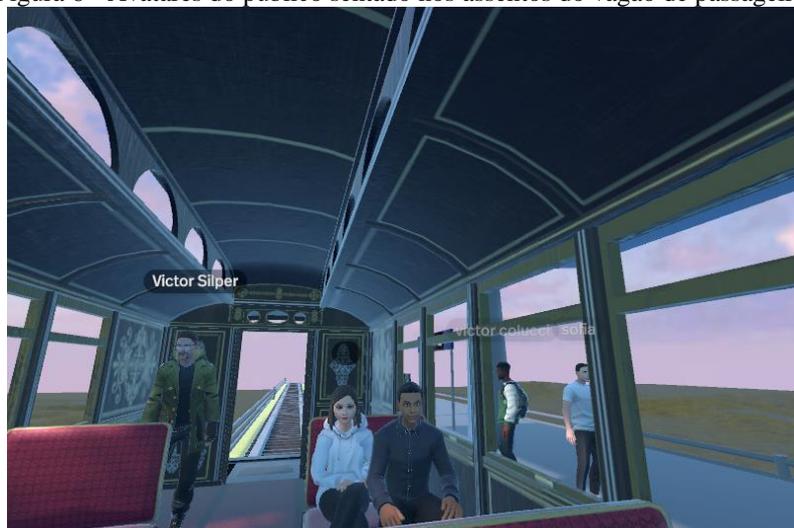
Figura 5 - Ambiente virtual com vagão de passageiros, estação e skybox, 2024



Fonte: Arquivo pessoal

A encenação foi realizada com a participação ativa dos alunos, que se revezaram nos papéis dos personagens, experimentando tanto o ponto de vista do ator quanto o do público, ao ensaiarem previamente com os dispositivos de RV. O objetivo da peça era que o público, ao colocar os óculos de RV, se sentasse nas poltronas virtuais do vagão, assumindo o papel de passageiros e observando a ação à medida que se desenrolava à sua frente (Figura 6).

Figura 6 - Avatares do público sentado nos assentos do vagão de passageiros



Fonte: Arquivo pessoal

Uma das particularidades dessa experiência foi o fato de que os atores e o público não compartilhavam o mesmo espaço físico durante a apresentação. Enquanto o público assistia à cena imerso no vagão virtual, os atores encontravam-se em outro setor do museu, em uma espécie de isolamento físico (Figura 7). O encontro entre os dois grupos, durante a encenação, se dava exclusivamente no ambiente virtual, desafiando as concepções tradicionais de presença e interação cênica. Somente ao término da cena, após o público retirar os óculos, é que o ator e a atriz eram apresentados fisicamente.

Figura 7 - Atores (esquerda) e público (direita) participando da cena teatral no metaverso, ocupando respectivamente os espaços do Museu Ferroviário e da Locomotiva Hub



Fonte: Arquivo pessoal

Para ampliar o acesso à experiência, as imagens visualizadas pelos espectadores no ambiente virtual foram simultaneamente projetadas em uma tela disposta no local da apresentação, permitindo que aqueles que não estavam utilizando os óculos também pudessem acompanhar a cena (Figura 8). Essa abordagem experimental ressignificou a relação entre corpo, espaço e presença, tanto para os atores quanto para o público. A atuação no metaverso demonstrou o potencial da realidade virtual em ampliar os limites das práticas teatrais, permitindo a criação de novos formatos de mediação cultural e artística. O uso de tecnologias imersivas, como o metaverso, apresenta-se não apenas como um recurso estético e criativo, mas como uma ferramenta pedagógica capaz de oferecer novas perspectivas para o ensino do teatro e para a interação com o público.

Figura 8 - Público imerso no ambiente virtual durante a apresentação da cena

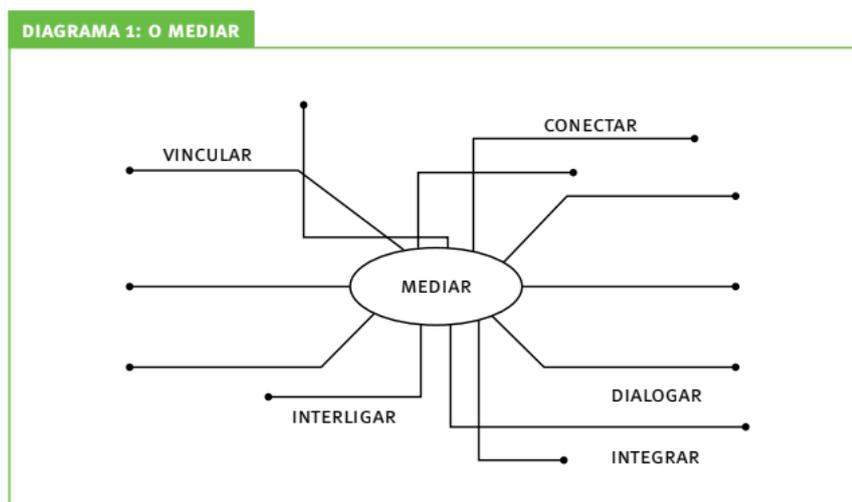


Fonte: Arquivo pessoal

A atividade, situada no contexto de uma visita ao Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão, não apenas propõe uma aproximação física ao espaço, mas também amplia a experiência dos visitantes ao transportar suas percepções para uma São Luís de outros tempos. Essa imersão estimula um olhar investigativo e afetivo sobre a história da cidade, onde os elementos expositivos funcionam como portais para a reconstrução simbólica de memórias locais. Ao encorajar os visitantes a explorar essas narrativas do passado, a prática atua como uma mediação cultural, aproximando o público dos conteúdos históricos e das questões de identidade preservadas no museu. Afinal, “o público necessita ampliar seu repertório, por meio da construção de sentidos e da relação entre presente – passado – presente, a fim de compreender e estabelecer relações com as imagens produzidas historicamente” (PILLOTTO et.al, p.152, 2015).

No contexto do "Teatro, Metaverso e Mediação Cultural", a experiência vivida pelos alunos pode ser analisada à luz da divisão do conceito de *mediar* proposta por Wendell (2011). Antes da análise de cada um dos pontos de mediação, esta reflexão é ilustrada por um diagrama elaborado por Wendell (Figura 9), que visualiza a interconexão entre as práticas de mediação no processo cultural. O diagrama destaca como os cinco elementos — conectar, interligar, dialogar, vincular e integrar — se retroalimentam e se influenciam mutuamente, proporcionando uma compreensão mais clara de como essas dinâmicas operam. Ele serve como uma base para a análise do projeto, demonstrando como as tecnologias digitais não só facilitam a inclusão, mas também promovem uma mediação democrática e formativa.

Figura 9 - Diagrama Ilustrativo sobre a prática da mediação.



Fonte: Wendell, 2011, p. 24

Primeiramente, ao *conectar* o público ao produto cultural, os alunos proporcionam uma mediação que afirma seu lugar e identidade, uma conexão movida por um processo inclusivo e criativo. Ao situar as práticas de mediação no metaverso, os alunos promovem a compreensão do público sobre o contexto cultural e histórico, ampliando o acesso ao conhecimento de uma forma interativa e significativa. Este momento de conexão é essencial para que os participantes possam se reconhecer como parte do processo cultural, o que está em sintonia com o papel dos mediadores que, conforme Wendell, visam garantir que o público se sinta integrado ao processo cultural.

Ao *interligar* diferentes públicos e produtos culturais, os alunos no metaverso são desafiados a adaptar suas estratégias de mediação de forma a atender às necessidades específicas de cada grupo. A diversidade de perfis no ambiente digital exige formas mais flexíveis e dinâmicas de mediação. A multiplicidade de formas de interação que os alunos desenvolvem com o público reflete a ideia de Wendell de que a mediação cultural deve ser democrática, aberta e adaptável, permitindo que cada participante se engaje da maneira mais relevante e pessoal possível com a obra cultural.

Em relação ao *dialogar*, foi criado um espaço de escuta do público após a vivência no metaverso, por meio de vídeos e mini-entrevistas. O objetivo foi captar percepções, dúvidas e críticas dos participantes, promovendo uma troca ativa entre o público e o produto cultural. Essa escuta favorece a democratização da produção cultural, alinhando-se ao conceito de Wendell, que destaca a importância de dar voz ao público no processo cultural. Ao possibilitar esse diálogo, o projeto desafia a relação elitizada entre arte e público, promovendo uma cultura mais inclusiva e acessível.

Quanto a *vincular* o público ao produto cultural, os alunos têm um papel fundamental na criação de vínculos duradouros, por meio da mediação que ocorre antes, durante e após o evento. No metaverso, essa jornada de vínculo é amplificada pela liberdade que o ambiente digital oferece, permitindo que os participantes se envolvam com o produto cultural de maneira mais autônoma e pessoal. Ao proporcionar diferentes formas de engajamento, os alunos permitem que o público escolha a maneira de se vincular à experiência cultural, criando um laço contínuo e significativo com as produções teatrais.

Por fim, a *integração* entre público e fazedores culturais é aprofundada no metaverso. Ao permitir que o público interaja com a obra e com os próprios criadores, os alunos estimulam a co-criação e a participação ativa no processo artístico, possibilitando uma verdadeira integração entre todos os envolvidos. A mediação no metaverso não apenas facilita o acesso ao conteúdo cultural, mas também permite que os participantes se tornem co-criadores, exercendo sua cidadania cultural. Isso está em plena consonância com a concepção de Wendell de que a mediação deve promover uma interação social e cultural que capacite tanto os públicos quanto os fazedores culturais.

Nesse contexto, os alunos assumem o papel de mediadores culturais, pois, ao atuarem no metaverso, não apenas exploram novas tecnologias, mas também aplicam os conhecimentos adquiridos em sala de aula em práticas profissionais. Eles participam ativamente da interação entre o público e o acervo, criando experiências estéticas que vão além do simples ato de expor e observar. Ao desenvolverem estratégias artístico-pedagógicas com os professores, engajarem o público na vivência estética e organizarem a logística do evento junto ao espaço, os discentes exercem a tríade do mediador cultural proposta por Wendell (2011), que fortalece a experiência na disciplina, criando pontes significativas entre os alunos e o mercado profissional, além de gerar um retorno para a comunidade.

Figura 10 - Diagrama Ilustrativo sobre o perfil do mediador cultural



Fonte: Wendell, 2011, p. 24.

Outro ponto que se destaca é que essa prática fortalece o papel da Extensão Universitária ao promover uma troca bidirecional de conhecimentos e experiências. Nesse processo, a universidade oferece à comunidade os resultados de suas pesquisas e formações, enquanto a comunidade retroalimenta o espaço acadêmico com novas perspectivas e demandas culturais. Tal ação não apenas dialoga com a exigência da Resolução nº 07, de 18 de dezembro de 2018, do Conselho Nacional de Educação (CNE), que estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regulamenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/14, cujo objetivo é a formação integral dos estudantes para sua atuação profissional e a promoção da transformação social, mas também com a RESOLUÇÃO Nº 2.503-CONSEPE, de 1º de abril de 2022, que regulamenta a inserção da Extensão nos currículos dos cursos de graduação da Universidade Federal do Maranhão. Esta resolução estabelece que, para fins de curricularização, a Extensão deve ser inserida nos Projetos Pedagógicos dos Cursos (PPCs), optando-se por uma das seguintes modalidades, a critério dos cursos de graduação: I - Unidade Curricular de Extensão (UCE), um componente curricular obrigatório, autônomo, constante na matriz curricular do curso de graduação, composto por ações de extensão ativas e devidamente cadastradas na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEC/UFMA), com áreas temáticas a serem definidas nos currículos dos cursos de graduação. O curso de Teatro da UFMA já pratica essa modalidade desde seu penúltimo currículo de 2007, com carga horária de extensão definida no currículo, modalidade que será integrada ao novo currículo de 2025 e já está sendo exercida no âmbito da disciplina analisada, por entender a indissociação entre ensino, pesquisa e extensão.

Assim, a presença dos alunos no Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão, por meio dessa atividade mediadora, também coloca em prática a função social do conhecimento produzido na

universidade. Por meio da Extensão Universitária, os estudantes vivenciam um exercício que se aproxima das demandas do setor cultural, o que não só favorece a formação de profissionais mais preparados, mas também fomenta a democratização do acesso a experiências culturais e educativas. Essa aproximação crítica e prática com o patrimônio cultural de São Luís solidifica o compromisso social da universidade em formar indivíduos capazes de atuar, a partir de suas próprias vivências acadêmicas e artísticas, como catalisadores na construção e preservação de uma memória coletiva significativa para a comunidade.

## **Conclusão**

A experiência teatral realizada no metaverso, dentro do projeto "Teatro, Metaverso e Mediação Cultural", revelou possuir potencial para transformar as práticas de ensino e extensão universitária, bem como a mediação cultural. Ao explorar o uso de tecnologias imersivas, como a realidade virtual e as plataformas de metaverso, foi possível reimaginar a relação entre artista, espaço cênico e público. O metaverso ampliou as fronteiras da prática teatral, permitindo a criação de novos formatos de interação que transcendem as limitações físicas tradicionais.

Mais do que um simples recurso tecnológico, o metaverso se apresentou como uma ferramenta pedagógica capaz de oferecer novas perspectivas de ensino, tanto para os futuros professores quanto para os próprios alunos. A capacidade de criar ambientes imersivos e interativos proporciona uma vivência teatral onde o público não é apenas espectador, mas participante ativo da cena, redefinindo a relação entre o ator e a plateia. Essa interação imersiva, mediada por avatares e dispositivos de RV, não apenas enriquece a experiência estética, mas também desafia as noções tradicionais de presença cênica e corporeidade.

Entretanto, essa transição para o digital e o imersivo também traz desafios que merecem atenção. A acessibilidade às tecnologias, a preparação técnica de alunos e professores, e a criação de metodologias eficazes para integrar essas ferramentas no ensino são alguns dos pontos que precisam ser trabalhados para que a educação no metaverso atinja seu pleno potencial. O sucesso do projeto também demonstra a importância de parcerias institucionais, como a realizada com o Museu Ferroviário e Portuário do Maranhão, a Locomotiva Hub e o GPTAE/IFMA, que viabilizaram o acesso a recursos tecnológicos e enriqueceram o caráter interdisciplinar da proposta.

Em suma, a inserção do metaverso no teatro e na mediação cultural se configura como uma estratégia pedagógica e artística, que não apenas moderniza as práticas tradicionais, mas abre novos

horizontes para a criação, a experimentação e a democratização do acesso à cultura. A continuidade e o aprofundamento dessa integração são fundamentais para explorar plenamente as possibilidades oferecidas por essas tecnologias emergentes, garantindo que elas contribuam de maneira significativa para o desenvolvimento das artes e da educação no século XXI.

## Referências

**BRASIL.** Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018. Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 19 dez. 2018. Disponível em: [https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE\\_RES\\_CNECESN72018.pdf](https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf). Acesso em: 06 nov. 2024

**BRASIL.** RESOLUÇÃO Nº 2.503-CONSEPE, de 1º de abril de 2022. *Regulamentação da Inserção da Extensão nos Currículos dos Cursos de Graduação da UFMA*. São Luís, MA, 1º abr. 2022. Disponível em: <https://www.ufma.br/pro-reitoria-de-extensao-e-cultura>. Acesso em: 6 nov. 2024.

CATALÃO, Marco Aurélio Pinotti. Teatro virtual: teoria e prática. **ARJ–Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, v. 3, n. 1, p. 92-106, 2016.

DUARTE, S. M. Ciberformance, Second Life e “Synthetic Performances”. **ouvirOUver**, v. 12, n. 2, p. 448–460, 2016. DOI: 10.14393/OUV19-v12n2a2016-15. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/33522>. Acesso em: 6 nov. 2024.

DUBATTI, Jorge; DE FREITAS, Victor Lavarda. Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos. **Rebento**, n. 14, 2021.

OLIVEIRA, Régis Costa de. **Inter Faces: entre o Autorretrato e a Performatividade no Continuum da Realidade**. 2022. Tese (Doutorado em Artes) – Faculdade de Belas-Artes, Faculdade de Letras, Instituto de Ciências Sociais e Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2022.

PILLOTTO, Silvia Sell Duarte; OLIVEIRA, Maria Bernadete Baran de; NASCIMENTO, Rúbia Stein do. Museus: espaços de mediação cultural e construção de identidades. **Revista Científica Ciência em Curso**, Palhoça, SC, v. 4, n. 2, p. 145-156, jul./dez. 2015.

VALVERDE, Isabel. Entre-Conexões Corporealizadas: Senses Places @ Vivarium. **Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia**. [S. l.], 08 dez. 2019. Disponível em: <http://interact.com.pt/30-31/entre-conexoes-corporealizadas-senses-places-vivarium-2019/>. Acesso em: 02 set. 2024.

WENDELL, Ney. **Estratégias de Mediação Cultural para formação do público**. 2011. Portal da Fundação Cultural do Estado da Bahia. Disponível em:

<https://www.ba.gov.br/fundacaocultural/index.php/node/8911> . Acesso em 06 nov 2024.