



escult

ESCOLA SOLANO TRINDADE DE
FORMAÇÃO E QUALIFICAÇÃO
ARTÍSTICA, TÉCNICA E CULTURAL



CURSO LIVRE > VIDEO MAPPING: VIDEO PROJEÇÃO, PALCO E ARTES

Plano de Curso

| | |
|-------------------------------------|--|
| Nome do curso | Video Mapping: Video Projeção, Palco e Artes |
| Eixo tecnológico | Produção Cultural e Design |
| Escolaridade mínima | Ensino Fundamental I Completo |
| Categoria do curso | livre |
| Modalidade | EaD |
| Carga horária total do curso | 50 horas |
| Nível de dificuldade | Baixo |
| Público-alvo | Estudantes e/ou trabalhadores da área da cultura |
| Requisitos técnicos | Computador ou celular com acesso à internet |
| Local | Escult |
| Equipe elaboradora do curso | Ani Haze |

Descrição do curso

O curso *CVídeo Mapping: video projeção, palco e artes* objetiva fornecer aos participantes formação através da performance visual, conectando suas raízes históricas, que remontam à Lanterna Mágica e à psicodelia analógica, às mais avançadas técnicas de Vídeo Mapping, explorando as diferentes etapas do processo de criação e seus muitos desdobramentos no cenário cultural.

Justificativa

A projeção mapeada ou vídeo mapping está cada dia mais presente em eventos artísticos, performances teatrais, shows, exposições, instalações interativas e eventos de marketing, por sua capacidade de criar impacto visual e envolver o público. Tendo em vista a constante atualização da indústria e a crescente demanda do mercado, se faz necessária a formação de profissionais capazes de planejar e executar projetos, não apenas técnica, mas criativamente - afinal, o vídeo mapping é uma atividade que está intimamente conectada à tecnologia e à arte. Diante da escassez de cursos específicos na área, este curso se apresenta como uma alternativa para que profissionais de diversas áreas da cultura possam se familiarizar e dominar as etapas necessárias da projeção mapeada, transformando os estudantes em verdadeiros instrumentistas visuais, capazes de interpretar a música e manipular o espaço em tempo real com precisão técnica e sensibilidade artística.

Objetivos

Geral

Promover a formação teórica e técnica em Vídeo Mapping, visando a inserção dos/das estudantes no mercado cultural.

Específicos

1. Desenvolver um olhar crítico e um repertório histórico sobre o uso do vídeo e do som como linguagens artísticas no palco.
 2. Operar com fluidez o software Resolume Arena e compreender as especificidades técnicas de hardware.
 3. Aprender a estruturar um projeto do zero, utilizando ferramentas de pré-visualização para organizar a narrativa visual.
 4. Aplicar técnicas de Vídeo Mapping para adaptar conteúdos digitais a superfícies tridimensionais, corrigindo distorções e máscaras em tempo real.
 5. Compreender a relação entre imagem, som e performance, garantindo que a tecnologia sirva à dramaturgia ou ao conceito do espetáculo.
-

Ementa

Investigação prática e teórica sobre a utilização do vídeo como elemento narrativo e cenográfico. Evolução histórica e técnica do Vídeo Mapping; introdução às ferramentas padrão do mercado, como o software Resolume Arena, e às especificações técnicas de projetores e painéis; criação de moodboards, roteiros e storyboards, ferramentas vitais para comunicar conceitos visuais a diretores, clientes e equipes técnicas; introdução e prática de técnicas de ajuste e de distorção da imagem, para adaptação a superfícies diversas, INPUT e OUTPUT, desde maquetes a cenários complexos.

Conteúdos

| TÍTULO | UNIDADES TEMÁTICAS |
|--|---|
| TRILHA 1 Introdução ao Vídeo e Som: estética e fundamentos | <ul style="list-style-type: none"> ● A história da luz ● A Narrativa Visual ● A Chegada do Digital |
| TRILHA 2 Softwares e Ferramentas: o universo técnico | <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução à Montagem ● Introdução ao Resolume Arena ● Tecnologias de Exibição ● Saídas de Vídeo |
| TRILHA 3 Criação de Projeto: do conceito à tela | <ul style="list-style-type: none"> ● Estudos de Cases Emblemáticos ● Planejamento Visual ● Planejamento Criativo ● Roteirização e Storyboarding ● Sound Design e construção de atmosfera cênica. |
| TRILHA 4 Vídeo Mapping Básico: a técnica da escultura de luz | <ul style="list-style-type: none"> ● Advanced Output (Resolume) ● Interação com Objetos ● Partindo para a ação ● Resolução de Problemas Técnicos |
| CARGA HORÁRIA: 50 horas | |

Metodologia

Com perfil auto instrutivo, a metodologia do curso contempla uma estratégia didática *online*, com ampla utilização das potencialidades pedagógicas oportunizadas pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Organizada por meio de trilhas de aprendizagem na Turma Virtual do Moodle, a metodologia vai envolver a utilização de vídeos didáticos, exercícios práticos individuais, leitura de textos *online*, fóruns, questionários e demais atividades assíncronas.

Avaliação final e certificação

A avaliação da aprendizagem no transcorrer do componente curricular se fundamenta em uma perspectiva processual com a utilização de diversos instrumentos de coleta de dados para o processo avaliativo, com atividades realizadas no AVA. A certificação ficará a cargo do Centro de Cultura, Arte, Linguagens e Tecnologias Aplicadas (CECULT) UFRB.

Avaliação da qualidade do curso

Formulário próprio de avaliação do curso disponibilizado na sala de aula virtual.

Referências

EDUCALINGO. **Lanterna Mágica**. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dicde/lanterna-magica/>. Acesso em: 03 de abr. 2026.

FAULKNER, Michael. D-FUSE (org.). VJ: audio-visual art and VJ culture. London: Laurence King Publishing, 2006.

GARCIA, Rafael de Oliveira. **VIDEO MAPPING**: Um estudo teórico e prático sobre projeção mapeada. Monografia (Graduação) - UNESP, 2014. Disponível em: [Link](#).

MANIELLO, Donato. Augmented reality in public spaces: basic techniques for video mapping. Potenza: Le Penseur, 2015.

MANIELLO, Donato. Advanced video mapping techniques: spatial augmented reality applied to cultural heritage. Potenza: Le Penseur, 2019.

MORAES, Wilson L. **Video mapping**: inquietações para uma poética. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2014.

SANTOS, Maikon Cismoski dos. **Revisão de Conceitos em Projeção, Homografia, Calibração de Câmera, Geometria Epipolar, Mapas de Profundidade e Varredura de Planos**. Tese (Doutorado em Ciência da Computação) – Universidade Estadual de Campinas, 2021.

SILVA, Leonardo Batista da. **VIDEO MAPPING**: ressignificando o olhar sobre o Design Cenográfico. Monografia (especialização) - UFRGS, Porto Alegre, 2021. Disponível em: [Link](#).

Bibliografia Complementar:

Vlog Vj picles: VJ Picles Visual, 2025. Publicado pelo canal VJ Picles Visual. Disponível em: [Bem-vindos ao canal VJ Picles Visual =\]](#) Acesso em: 2026



Escult

Escola Solano Trindade de Formação e Qualificação Artística, Técnica e Cultural

escult.cultura.gov.br



MINISTÉRIO DA
CULTURA

