

WORKSHOPS

1. Nivaldo Godoy Jr. - Oficina de IA - São Paulo em Códigos - Brasil | Brazil

Esta oficina investiga criticamente o impacto das inteligências artificiais generativas na produção de imagens contemporâneas, com ênfase nas relações entre memória, cidade e fabulação visual. A atividade é um desdobramento direto da pesquisa São Paulo em Códigos (ProAC/2024), que compreende a metrópole como um território simbólico em constante reescrita algorítmica. Ao abordar o prompt como um dispositivo poético e político, a oficina propõe que o ato de escrever para a máquina é um exercício de imaginação crítica.

Bio

Arquiteto, pesquisador e artista, com atuação nas intersecções entre arte, cidade, memória e tecnologias emergentes. Desenvolve projetos que integram vídeo, som, IA e ambientes imersivos, com exposições em instituições culturais e festivais no Brasil e no exterior.

This workshop critically examines the impact of generative artificial intelligence on contemporary image-making, focusing on the relationships between memory, the city, and visual fabulation. The activity is a direct extension of the São Paulo em Códigos (São Paulo in Codes) research project (ProAC/2024), which views the metropolis as a symbolic territory undergoing constant algorithmic rewriting. By approaching the prompt as both a poetic and political device, the workshop posits that the act of writing for the machine is an exercise in critical imagination.

Bio

An architect, researcher, and artist working at the intersections of art, the city, memory, and emerging technologies. He develops projects integrating video, sound, AI, and immersive environments, with work exhibited at cultural institutions and festivals in Brazil and abroad.

2. Henrique Sambi - Designing a Library of Affective Touches - Brasil | Brazil

O toque pode transmitir conforto e amor, mas também alerta e medo. Embora universal, seu significado é moldado pela cultura. Um toque no ombro diz o mesmo na Inglaterra e no Brasil? E quando o toque vem de uma máquina? Neste workshop, convidamos você a explorar essa pergunta cocriando toques usando soft robotics, experimentando textura, ritmo e pressão para imaginar como seremos tocados pelas máquinas no futuro.

Bio

Diretor de arte que se tornou designer de experiência e depois pesquisador, Henrique busca constantemente maneiras de aproximar pesquisa e mercado. Ele acredita que boas tecnologias surgem quando trazemos mais diversidade para a mesa e explora formas de tornar a criação tecnológica mais acolhedora.

Touch can convey comfort and love, but also warnings and fear. Although universal, its meaning is shaped by culture. Does a touch on the shoulder mean the same thing in England and in

Brazil? And what happens when the touch comes from a machine? In this workshop, we invite you to explore this question by co-creating touches using soft robotics—experimenting with texture, rhythm, and pressure—to imagine how machines might touch us in the future.

Bio

An art director turned experience designer and researcher, Henrique constantly seeks ways to bridge the gap between research and the market. He believes that great technologies emerge when we bring more diversity to the table, and he explores ways to make technological creation more inclusive.

3. Clarissa Ribeiro - TT Tiananmen-Tehran: Technoetics, Generative AI, and AR for Examining Infrastructures of Control - Brasil / Portugal | Brazil / Portugal

TT Tiananmen–Tehran (2026) é uma oficina prática derivada da instalação homônima. Os participantes exploram IA generativa, fabricação digital e realidade aumentada como ferramentas para refletir sobre protesto, vigilância e infraestruturas de controle. A partir de escrita especulativa, metamorfose de imagens, modelagem 3D e AR, a oficina investiga a IA como meio ético e político que molda memória, opacidade e resistência.

Bio

Clarissa Ribeiro é professora do Departamento de Artes Plásticas da USP e ex-diretora do programa Technoetic Arts do Roy Ascott Studio, em Xangai. Seus interesses percorrem convergências entre arte e ciência, IA generativa, visualização de dados e fabricação digital integrados à tecnoética performativa. João Otero é estudante do último ano do curso de Artes Visuais da ECA USP. Sua pesquisa aborda animação 3D, instalação interativa, cultura dos memes e política das redes sociais.

TT Tiananmen–Tehran (2026) is a hands-on workshop derived from the installation of the same name. Participants explore generative AI, digital fabrication, and augmented reality as tools to reflect on protest, surveillance, and infrastructures of control. Through speculative writing, image metamorphosis, 3D modeling, and AR, the workshop investigates AI as an ethical and political medium that shapes memory, opacity, and resistance.

Bio

Clarissa Ribeiro is a professor in the Department of Visual Arts at USP and the former director of the Technoetic Arts program at the Roy Ascott Studio in Shanghai. Her interests span the convergences of art and science, generative AI, data visualization, and digital fabrication, all integrated into performative technoethics. João Otero is a final-year Visual Arts student at ECA-USP. His research focuses on 3D animation, interactive installation, meme culture, and social media politics.

4. Gil Fuser & Marti Pereira Martin - Livecoding: música e código em tempo real - Brasil | Brazil

Oficina intensiva dedicada à criação musical por meio da escrita de código em tempo real. Introduz a prática da transformação e composição algorítmicas aplicadas à performance e se encerra com uma apresentação pública coletiva. Voltada a pessoas iniciantes e artistas interessadas em experimentação sonora e programação, sem necessidade de experiência prévia em programação ou teoria musical.

Bio

Gil Fuser é um artista que explora a intersecção entre arte e tecnologia. Cria performances e instalações com sensores, plantas, objetos do cotidiano, baixa tecnologia eletrônica, além de instrumentos e programas criados por ele próprio. Produz música e imagens em tempo real por meio de programação ao vivo.

Marti Pereira, graduada em Mediação Cultural — Letras e Artes — pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana, é artista sonora fazendo música experimental desde 2017 como *desdansá*. Sua prática explora síntese digital por meio da programação de instrumentos e sistemas, oscilando na fronteira entre composição, improvisação e performance.

An intensive workshop dedicated to music creation through real-time coding. It introduces the practice of algorithmic transformation and composition applied to performance, concluding with a collective public presentation. Aimed at beginners and artists interested in sound experimentation and programming; no prior experience in programming or music theory is required.

Bio

Gil Fuser is an artist who explores the intersection of art and technology. He creates performances and installations using sensors, plants, everyday objects, and low-tech electronics, as well as instruments and software of his own design. He produces music and visuals in real time through live coding.

Marti Pereira holds a degree in Cultural Mediation (Literature and Arts) from the Federal University for Latin American Integration (UNILA) and is a sound artist who has been creating experimental music as *desdansá* since 2017. Her practice explores digital synthesis through the programming of instruments and systems, hovering at the boundary between composition, improvisation, and performance.

5. Wikimedia Brasil - Construindo Conhecimento Livre: Wikimedia, Arquivos Digitais e Memória da Arte Tecnológica - Brasil | Brazil

Na oficina *Construindo Conhecimento Livre: Wikimedia, Arquivos Digitais e Memória da Arte Tecnológica*, o público explorará os princípios do conhecimento livre e da cultura digital, conhecerá o livro *A Wikimedia no Brasil*, participará de um debate sobre memória digital e arquivos de arte e vivenciará prática com ferramentas da Wikimedia, como a edição da Wikipédia, a verificação de fontes e as licenças abertas.

Bio

Alexander Maximilian Hilsenbeck Filho é doutor em Ciência Política pela UNICAMP e mestre em Ciências Sociais pela UNESP. Atualmente, coordena a área de educação e difusão científica na Wikimedia Brasil e atua como professor adjunto na Faculdade Cásper Líbero. Sua produção acadêmica foca na interseção entre ciência política, comunicação digital e movimentos sociais.

Amanda Jurno é doutora e mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG/Brasil). Pesquisadora e professora de mídias digitais, é também jornalista formada pela mesma universidade. Trabalha como colaboradora no Wiki Movimento Brasil e é pesquisadora dos grupos R-EST — estudos redes sociotécnicas (UFMG) — e GAIA — Grupo de Arte e Inteligência Artificial (C4AI/InovaUSP).

Célio Costa Filho atua como gestor de fundos e administração da Wikimedia Brasil, organização da qual é cofundador e também atua na gestão da área de projetos. É o administrador da Wikipédia em português mais longo em atividade. Costa Filho é igualmente cofundador da Open Knowledge Brasil, organização da sociedade civil dedicada à promoção de transparência pública e dados abertos.

Henrique Godinho atua como Gestor de GLAMs e Cultura na Wikimedia Brasil, é mestre em Organização do Conhecimento pelo PPGCI-ECA-USP, especialista em Comunicação e Design Digital pela ESPM-SP, Bacharel em Artes Visuais pela Belas Artes de São Paulo e cursa MBA em Engenharia de Software na USP-Esalq.

In the workshop *Construindo Conhecimento Livre: Wikimedia, Arquivos Digitais e Memória da Arte Tecnológica* (*Building Free Knowledge: Wikimedia, Digital Archives, and the Memory of Technological Art*), participants will explore the principles of free knowledge and digital culture, learn about the book *A Wikimedia no Brasil* (*Wikimedia in Brazil*), take part in a debate on digital memory and art archives, and gain hands-on experience with Wikimedia tools—such as Wikipedia editing, source verification, and open licenses.

Bios

Alexander Maximilian Hilsenbeck Filho holds a PhD in Political Science from UNICAMP and a Master's degree in Social Sciences from UNESP. He currently coordinates the education and scientific dissemination department at Wikimedia Brasil and serves as an adjunct professor at Faculdade Cásper Líbero. His academic work focuses on the intersection of political science, digital communication, and social movements.

Amanda Jurno holds a PhD and a Master's degree in Communication from the Federal University of Minas Gerais (UFMG/Brazil). A researcher and professor of digital media, she is also a journalist who graduated from the same university. She collaborates with Wiki Movimento Brasil and conducts research with the groups R-EST (Sociotechnical Network Studies — UFMG) and GAIA (Art and Artificial Intelligence Group — C4AI/InovaUSP).

Célio Costa Filho manages funds and administration at Wikimedia Brasil—an organization he co-founded—and also oversees its projects department. He is the longest-serving active administrator of the Portuguese-language Wikipedia. Costa Filho is also a co-founder of Open Knowledge Brasil, a civil society organization dedicated to promoting public transparency and open data.

Henrique Godinho serves as the GLAM and Culture Manager at Wikimedia Brasil. He holds a Master's degree in Knowledge Organization from PPGCI-ECA-USP, a specialization in Communication and Digital Design from ESPM-SP, and a Bachelor's degree in Visual Arts from Belas Artes de São Paulo; he is currently pursuing an MBA in Software Engineering at USP-Esalq.

6. Daniel Corbani - Creative Coding e Visuais Interativos - Brasil | Brazil

Uma oficina introdutória para artistas, estudantes e iniciantes curiosos que desejam explorar creative coding por meio do Processing (Java). Os participantes serão apresentados aos fundamentos da programação de forma visual e acessível, aprendendo como o código pode ser utilizado como meio criativo para gráficos, animação, interação e experimentação artística. A oficina apresentará a IDE do Processing, estruturas fundamentais de programação e exemplos práticos.

Bio

Daniel Corbani é um artista visual e programador criativo especializado em sistemas interativos em tempo real para performances ao vivo. Seu trabalho funde visão computacional, projeção mapeada e imagens generativas para criar experiências imersivas em que dançarinos e atores parecem manipular elementos digitalizados de forma orgânica. Ao conectar movimento físico com imagens virtuais responsivas, ele transforma palcos em espaços dinâmicos e oníricos.

An introductory workshop for artists, students, and curious beginners wishing to explore creative coding using Processing (Java). Participants will be introduced to the fundamentals of programming in a visual and accessible way, learning how code can serve as a creative medium for graphics, animation, interaction, and artistic experimentation. The workshop will cover the Processing IDE, core programming structures, and practical examples.

Bio

Daniel Corbani is a visual artist and creative coder specializing in real-time interactive systems for live performance. His work fuses computer vision, projection mapping, and generative imagery to create immersive experiences where dancers and actors appear to organically manipulate digital elements. By linking physical movement with responsive virtual visuals, he transforms stages into dynamic, dreamlike spaces.

7. Gabriela Tropia - Corpo-Câmera-IA: um workshop de obras audiovisuais com inteligência artificial para artistas interdisciplinares - Brasil / Reino Unido | Brazil / United Kingdom

Workshop prático para artistas interdisciplinares que investiga a colaboração entre corpo, câmera e inteligência artificial na criação de obras audiovisuais. A partir de práticas da videodança e do cinema experimental, os participantes exploram a IA como performer e coautora, experimentando com a geração de imagem e vídeo e refletindo criticamente sobre autoria, ética e estética em filmes com IA.

Bio

Gabriela Tropia é artista premiada e pesquisadora brasileira, com mais de duas décadas de atuação em videodança e cinema experimental. Sua pesquisa investiga a relação entre corpo, movimento e tecnologia no audiovisual. Concebeu e coordenou o primeiro mestrado dedicado à videodança no mundo (LCDS, 2018–2022) e atualmente coordena o mestrado Performance: Screen na Central Saint Martins, Londres.

A hands-on workshop for interdisciplinary artists exploring the collaboration between body, camera, and artificial intelligence in the creation of audiovisual works. Drawing on practices from screendance and experimental cinema, participants explore AI as a performer and co-author, experimenting with image and video generation while critically reflecting on authorship, ethics, and aesthetics in AI-driven films.

Bio

Gabriela Tropia is an award-winning Brazilian artist and researcher with over two decades of experience in screendance and experimental cinema. Her research investigates the relationship between body, movement, and technology within the audiovisual medium. She conceived and led the world's first master's program dedicated to screendance (LCDS, 2018–2022) and currently leads the Performance: Screen master's program at Central Saint Martins, London.

8. Grupo de Pesquisa e Extensão Realidades - Chaveirinho LED: Introdução a Circuitos Eletrônicos - Brasil | Brazil

Nesta oficina, os participantes serão introduzidos aos conceitos básicos de circuitos eletrônicos a partir da construção de um chaveiro com LED funcional. Utilizando componentes simples como LED, resistor, botão, bateria e protoboard serão apresentados os princípios fundamentais de funcionamento de um circuito elétrico, incluindo polaridade, condução de corrente e montagem básica.

In this workshop, participants will be introduced to the basic concepts of electronic circuits by building a functional LED keychain. Using simple components—such as an LED, resistor, push-button, battery, and breadboard—the fundamental operating principles of an electrical circuit will be presented, including polarity, current flow, and basic assembly.

9. Grupo de Pesquisa e Extensão Realidades - Imagem como Sistema: uma experiência com Vibe Coding - Brasil | Brazil

Nesta oficina, os participantes serão introduzidos à noção de imagem computacional, entendida não apenas como representação visual, mas como estrutura programável, dinâmica e interativa. O que muda quando pensamos a imagem como um sistema?

Vibe coding é uma forma de programar com uso de IAs generativas, focando em comandos de voz ou texto em linguagem natural, em vez de escrever códigos manualmente. A partir dessa prática, serão desenvolvidos pequenos programas em Processing para interagir com imagens.

Bio

O Grupo de Pesquisa Realidades (ECA/USP), desde sua fundação em 2010, questiona como lidar coerentemente com sistemas que nos dão acesso ao “semioticamente real” (cf. Jorge Albuquerque Vieira). Explora as realidades aumentadas, virtuais e mistas, simulações e emulações em amplo espectro, contemplando games, sites, arte interativa e instalações que desafiam e redirecionam o termo “realidade”. O grupo busca examinar e experimentar as relações entre conhecimentos científicos e conceitos filosóficos, diferentes formatos de representação, diferentes dimensões sócio-culturais, sempre provocados pela relação entre arte e tecnologia e a partir de uma experiência estética. É um grupo de pesquisa da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, vinculado ao CNPq, e liderado pela professora dra. Silvia Laurentiz.

In this workshop, participants will be introduced to the concept of the computational image—understood not merely as a visual representation, but as a programmable, dynamic, and interactive structure. What changes when we think of the image as a system?

Vibe coding is a method of programming using generative AI that focuses on voice commands or natural language text rather than manual code writing. Based on this practice, participants will develop small programs in Processing to interact with images.

Bio

Since its founding in 2010, the Realidades Research Group (ECA/USP) has questioned how to coherently engage with systems that grant us access to the "semiotically real" (cf. Jorge Albuquerque Vieira). The group explores augmented, virtual, and mixed realities, as well as simulations and emulations across a broad spectrum—encompassing games, websites, interactive art, and installations that challenge and redefine the term "reality." It seeks to examine and experiment with the relationships between scientific knowledge and philosophical concepts, various representation formats, and different semiotic dimensions, all while being driven by the interplay of art and technology and an aesthetic experience. It is a research group based at the School of Communications and Arts at the University of São Paulo (ECA/USP), affiliated with CNPq and led by Professor Dr. Silvia Laurentiz.