

Machinima Artivista como Crítica Social: O Caso de “City Art – Mimo e a Cidade”

Machinima Artivism as Social Criticism: The Case of

Miguel Carlos Lima
Universidade Aberta
Lisboa, Portugal
miguel.lima@uab.pt

Mirian Nogueira Tavares
Univercidade do Algarve
Faro, Portugal
mtavares@ualg.pt

Luís Teixeira
Universidade Católica Portuguesa
Porto, Portugal
lteixeira@ucp.pt

Abstract

“City Art – Mimo and the City” is a machinima project that utilizes the Grand Theft Auto V engine to explore the condition of the artist in contemporary society. It adopts an a/r/tographical approach that integrates artistic practice, theoretical research, and social critique. The symbolic narrative of Mimo, a marginalized character who transitions between the creative purity of an island and the hostility of a hypercapitalist city, critiques the incommunicability of authentic art within consumerist urban ecosystems. Inspired by a theoretical framework that articulates the works of Debord (Society of the Spectacle), Bauman (Liquid Modernity), Baudrillard (Hyperreality), Jameson (Cultural Logic of Late Capitalism), and Fisher (Capitalist Realism), the project transforms the game’s technical limitations (such as NPC behaviors and unrealistic physics) into visual metaphors for alienation and resistance through a “poetics of the glitch”. The methodology involved narrative conceptualization, a detailed technical workflow, and reflexive analysis via a Digital Logbook. The machinima subverts the violent satire of GTA V, proposing a ludic activism that humanizes the digital. Contributing to the fields of Digital Art Cultures and Media Art History, the project highlights the potential of machinima as a tool for social criticism, challenging the marginalization of the artist and fostering reflections on authenticity and vulnerability in contemporary algorithmic culture.

Résumé

“City Art – Mimo e a Cidade” é um projeto de machinima que utiliza o motor de *Grand Theft Auto V* para explorar a condição do artista na sociedade contemporânea, adotando uma abordagem a/r/tográfica que integra prática artística, pesquisa teórica e crítica social. A narrativa simbólica de Mimo, um personagem marginalizado que transita entre a pureza criativa de uma ilha e a hostilidade de uma cidade hipercapitalista, critica a incommunicabilidade da arte autêntica em ecossistemas urbanos consumistas. Inspirado por um quadro teórico que articula as obras de Debord (sociedade do espetáculo), Bauman (modernidade líquida), Baudrillard (hiper-realidade), Jameson (lógica cultural do capitalismo tardio) e Fisher (realismo capitalista), o projeto transforma as limitações técnicas do jogo (como comportamentos de NPC e física irrealista) em metáforas visuais de

alienação e resistência, através de uma “poética do glitch”. A metodologia envolveu conceptualização narrativa, um *workflow* técnico detalhado e análise reflexiva via Diário Digital de Bordo. O *machinima* subverte a sátira violenta de *GTA V*, propondo um ativismo lúdico que humaniza o digital. Contribuindo para os campos de Culturas de Arte Digital e História da Média-Arte, o projeto destaca o potencial do *machinima* como ferramenta de crítica social, desafiando a marginalização do artista e promovendo reflexões sobre autenticidade e vulnerabilidade na cultura algorítmica contemporânea.

CCS Concepts

• **Applied computing** → Arts and humanities; Media arts.

Keywords

Machinima, Computer Game, GTA V, Media Art

ACM Reference Format:

Miguel Carlos Lima, Mirian Nogueira Tavares, and Luís Teixeira. 2025. Machinima Artivista como Crítica Social: O Caso de “City Art – Mimo e a Cidade”: Machinima Artivism as Social Criticism: The Case of. In *12th International Conference on Digital and Interactive Arts: Media Art Cultures, Communities & Territories (ARTECH 2025), November 26–28, 2025, Braga, Portugal*. ACM, New York, NY, USA, 8 pages. <https://doi.org/10.1145/3773699.3773714>

1 Introdução: O Artista na Cidade Algorítmica

Este artigo apresenta o projeto “City Art – Mimo e a Cidade”, um *machinima* que investiga a condição precária do artista disruptivo nos ecossistemas urbanos contemporâneos, cada vez mais moldados pela lógica consumista e pela governação algorítmica [1]. Embora as cidades modernas celebrem a diversidade cultural, frequentemente marginalizam expressões artísticas autênticas que não se conformam à lógica da mercantilização [2]. O projeto posiciona-se como uma intervenção de investigação baseada na prática neste problema, utilizando a linguagem da média-arte para explorar a tensão entre a criatividade e o consumismo.

O artefacto central é uma alegoria narrativa que segue a jornada de Mimo, um artista mudo, desde um espaço de pureza criativa (uma ilha isolada) até uma cidade hipercapitalista hostil (a Los Santos de *Grand Theft Auto V*), culminando na sua dissolução existencial no mar. Esta narrativa serve como uma metáfora para a luta do artista pela autenticidade num mundo que valoriza o espetáculo em detrimento da substância [3]. A cidade que Mimo encontra não é apenas um espaço social ou económico, mas um ecossistema algorítmico, governado por regras codificadas que excluem sistematicamente o seu comportamento não utilitário. Esta perspetiva



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.
ARTECH 2025, Braga, Portugal
© 2025 Copyright held by the owner/author(s).
ACM ISBN 979-8-4007-2001-7/2025/11
<https://doi.org/10.1145/3773699.3773714>



Figure 1: Mino na Cidade em “City Art - Mimo e a Cidade”. [Domínio Público], via Youtube¹

reformula a crítica urbana tradicional, focando-se na lógica subjacente que governa tanto os espaços físicos como os digitais no século XXI [4].

A abordagem do projeto é definida como “ativismo lúdico”, um conceito que implica a subversão da gramática violenta e satírica de *GTA V* para construir um comentário comovente sobre vulnerabilidade, alienação e resistência. Em resposta a uma necessidade de maior rigor estrutural e aprofundamento teórico, este artigo estabelece os seguintes objetivos: (1) apresentar a metodologia a/r/tográfica que guiou o projeto e detalhar o seu *workflow* técnico de produção; (2) construir um quadro teórico robusto que conecta críticas clássicas e contemporâneas do capitalismo; (3) analisar as estratégias narrativas e estéticas da obra, com foco na “poética do glitch”; e (4) discutir as implicações do projeto para a arte digital e a crítica social. A estrutura do artigo seguirá esta sequência, começando com as fundações teóricas, seguidas pela metodologia, análise do artefacto, uma discussão mais ampla e, por fim, a conclusão.

2 Fundações Teóricas: Espetáculo, Liquidez e o Sandbox Neoliberal

A base conceptual do projeto articula o machinima como um meio de prática crítica, contextualizando o “ativismo lúdico” dentro do campo mais vasto do ativismo digital e enquadrando a luta do artista na crítica à sociedade do espetáculo e ao urbanismo neoliberal.

2.1 Machinima como Prática Crítica

O machinima, uma combinação de “máquina” e “cinema”, evoluiu de uma subcultura de jogos para um meio reconhecido de *storytelling*

digital e expressão artística [5] [6]. A sua principal contribuição para a média-arte foi a democratização da produção de animação, permitindo que criadores independentes produzissem conteúdos de alta qualidade sem os custos proibitivos do cinema tradicional [7] [8]. Esta acessibilidade confundiu as fronteiras entre jogo, cinema e arte, criando um meio híbrido que desafia as noções convencionais de entretenimento [9].

No contexto contemporâneo, marcado pela ascensão da geração de vídeo por IA, o processo de criação de *machinima* assume uma nova relevância. A produção de “City Art” não depende de algoritmos generativos, mas de uma forma de “marionetismo digital” (*digital puppetry*), onde o artista encarna e performa o personagem em tempo real [4]. Este processo pode ser entendido como uma forma de ativismo digital “artesanal”, reafirmando a agência humana num contexto de cultura algorítmica crescente [10] [11].

Numa era de criação algorítmica cada vez mais desencarnada, esta abordagem recentraliza o trabalho e a vulnerabilidade, tornando o próprio processo de criação uma crítica às tendências desumanizadoras da tecnologia [12] [13]. A escolha de *Grand Theft Auto V* como plataforma é deliberada, seguindo precedentes como “Finding Fanon II”, que utiliza o jogo para comentar sobre raça e imperialismo cultural [14].

2.2 Artivismo Digital e a Ecologia dos Média

O “ativismo lúdico” do projeto insere-se no campo mais amplo do ativismo, a interseção entre arte e ativismo, e especificamente do

¹<https://www.youtube.com/watch?v=APF7SvFfrk4>

ativismo digital, que utiliza espaços online para transmitir mensagens políticas e sociais [3]. Contudo, para evitar uma visão tecnologicamente determinista, adota-se uma perspectiva de ecologia dos média, que reconhece que as práticas digitais coexistem com um longo historial de ativismo mediado por tecnologia, numa complexa interação entre média antigos e novos [2]. Esta visão contextualizada permite uma análise mais nuançada, que não celebra a tecnologia de forma acrítica, mas reconhece as suas continuidades e ruturas com práticas anteriores.

É igualmente crucial reconhecer as complexidades do ativismo digital. Fenómenos como o *slacktivism* (ativismo de baixo esforço), a desinformação e a vigilância digital criam um dilema entre os benefícios da mobilização em massa e os riscos da participação superficial, um cenário que Han [15] descreve como a “sociedade do cansaço”, onde a ação se torna passiva. “City Art” navega este dilema ao focar-se não na mobilização em massa, mas numa forma íntima e poética de resistência, usando a plataforma digital para uma reflexão existencial em vez de um apelo direto à ação.

2.3 O Artista no Espetáculo Neoliberal

O quadro teórico do projeto articula uma cadeia causal que liga a economia política à experiência cultural e social. A base é o sistema económico do capitalismo tardio, que, segundo Jameson [16], se caracteriza pela mercantilização total da cultura, transformando a própria arte num produto. Este sistema gera uma atmosfera ideológica de realismo capitalista, a noção, descrita por Fisher [17], de que não existe alternativa viável ao capitalismo, o que limita o horizonte do pensável e do possível [18].

Esta conjuntura manifesta-se culturalmente como a “sociedade do espetáculo” de Debord [3], onde as relações sociais autênticas são substituídas por representações mediadas por imagens, e o “ter” suplanta o “ser”. Simultaneamente, emerge a “hiper-realidade” de Baudrillard [19], um estado em que os simulacros e os modelos precedem e geram o real, apagando a distinção entre a cópia e o original. Neste cenário, a autenticidade é frequentemente obscurecida pela proliferação de imagens e representações que se tornam mais reais do que a própria realidade [20]. Finalmente, a condição social e psicológica resultante é a “modernidade líquida” de Bauman [21], caracterizada pela fluidez, precariedade e incerteza constantes, que dissolvem os laços humanos e as identidades estáveis.

O mundo de jogo de *GTA V* funciona como um modelo funcional e interativo desta cadeia teórica: um “*sandbox* neoliberal”. É um “espaço público” que é propriedade privada (da Rockstar Games), governado por algoritmos rígidos e centrado na acumulação de capital, uma simulação perfeita do sistema descrito por Jameson [16] e Fisher [17]. A luta de Mimo é, portanto, uma interação literal com a lógica codificada deste sistema. A sua arte, não sendo mercantilizável, é rejeitada, e o seu fracasso em integrar-se em Los Santos pode ser lido como uma recusa desta lógica. A sua morte representa uma forma de “retirada ativa”, preservando a sua autenticidade ao custo da sua própria existência [20], uma resposta trágica à questão de como resistir num cenário hiperconsumista.

Dado que o enquadramento teórico define o projeto como uma interação direta com a lógica codificada de um “*sandbox* neoliberal”, a metodologia escolhida precisava de ser igualmente híbrida. A

simples análise teórica seria insuficiente sem a prática criativa, e a prática sem a teoria perderia o seu rigor crítico.

3 A/r/tografia em Prática: A Construção do Vídeo

O projeto foi, por isso, desenvolvido sob o paradigma da a/r/tografia. A metodológica do projeto articula o enquadramento conceptual do processo técnico de produção, e combina a abordagem reflexiva da a/r/tografia com um *workflow* de produção de *machinima* rigoroso e em várias fases.

3.1 Uma Abordagem A/r/tográfica aos Média Digitais

O projeto foi desenvolvido sob o paradigma da a/r/tografia, uma metodologia de investigação baseada na prática que integra sinergicamente os papéis do artista (*ars*), do investigador (*graphia*) e do teórico (*theoria*). Este processo não é linear, mas sim uma “investigação viva” (*living inquiry*), iterativa e reflexiva, que valoriza o conhecimento corporizado e relacional. A sua implementação prática foi centralizada no “Diário Digital de Bordo” (DDB), um documento digital que serviu como espaço para registar decisões criativas, experimentações técnicas e reflexões teóricas ao longo de todo o processo [22]. O DDB garantiu um alinhamento constante entre a prática artística e o enquadramento crítico, permitindo que as descobertas emergentes da criação do *machinima* informassem a análise teórica e vice-versa, abordando diretamente a necessidade de uma articulação mais clara entre estes domínios.

Como referido anteriormente, a inspiração provem do filme “*Machinima Finding Fanon II*”, de Larry Achiampong e David Blandy, que explora o motor do jogo *GTA V* para fomentar a reflexão sobre temas de mercantilização e imperialismo cultural [14]. Da análise a esta obra tem origem o “gatilho” que impulsionou o projeto “City Art - Mimo e a Cidade”.

3.2 O Pipeline de Produção do Machinima

A criação de *machinima* em *GTA V* depende de um *workflow* que contorna as limitações do *software* proprietário. Este processo revela uma separação temporal entre as funções de “ator” e “diretor de fotografia”, que, embora desempenhadas pela mesma pessoa, ocorrem em fases distintas. Esta metodologia “de cérebro dividido” permite um controlo meticuloso sobre a cinematografia, mas introduz uma desconexão entre a espontaneidade da performance original e a natureza calculada da filmagem final. O *pipeline* de produção foi estruturado em três fases distintas.

- **Fase 1: Pré-Produção:** Esta fase inicial focou-se na tradução dos conceitos teóricos em elementos narrativos e visuais concretos. O guião foi desenvolvido em torno da estrutura de três atos de Mimo, com cenas específicas projetadas para metaforizar a sociedade do espetáculo e a modernidade líquida. Seguiu-se um processo de exploração do mapa de *GTA V* para identificar locais e *game assets* que pudessem servir como cenários simbólicos, como a ilha isolada para representar a pureza e a opulenta *Vinewood* para simbolizar o excesso consumista.

²<https://www.larryachiampong.co.uk/list-of-artworks/finding-fanon-2>



Figure 2: “Finding Fanon Part II”. [Domínio Público]²

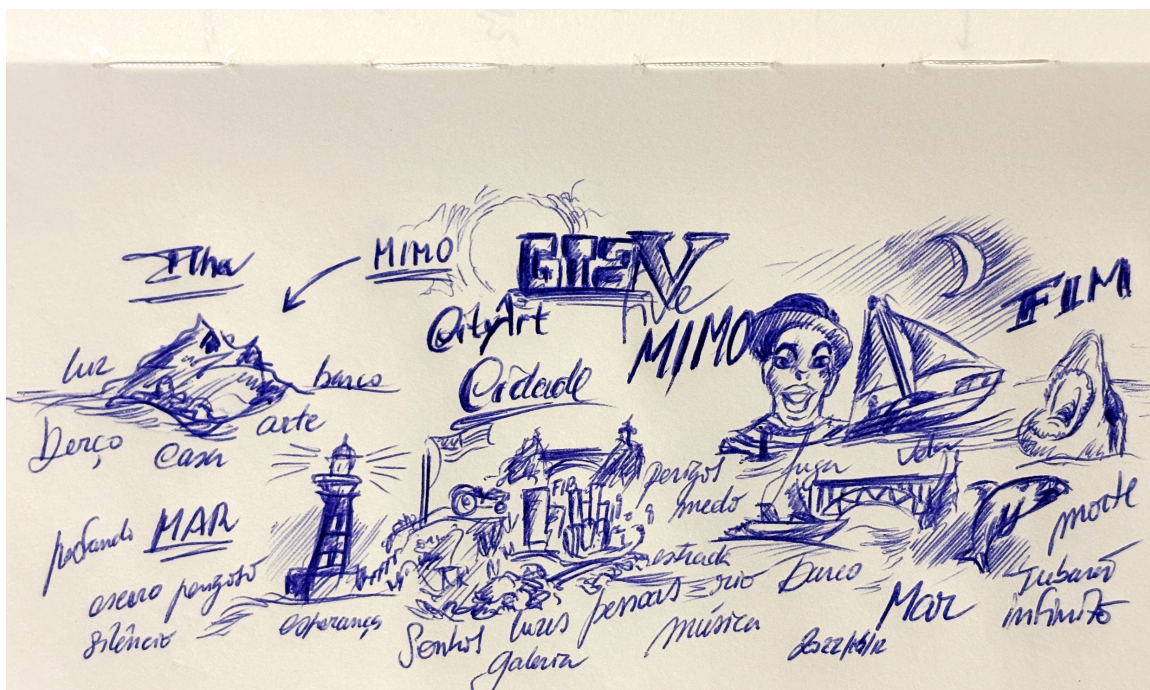


Figure 3: Esboço no Diário Digital de Bordo. Fonte: Autor.

- **Fase 2: Produção e Captura de Filmagem:** Nesta fase, as cenas foram encenadas e performadas utilizando o *Director Mode* de *GTA V*. A performance de Mimo foi capturada em tempo real, num processo análogo ao “marionetismo

digital”. A filmagem bruta foi gravada utilizando a funcionalidade de gravação interna do jogo. Foram capturadas múltiplas tomadas de cada cena para garantir uma variedade de

Table 1: Workflow de Produção Técnica para “City Art – Mimo e a Cidade”

Fase	Atividade	Ferramentas Utilizadas	Racional Artístico/Técnico
1. Pré-Produção	Conceptualização Narrativa e Guião Prospecção de Locais e <i>Assets</i>	Diário Digital de Bordo, Editor de Texto Exploração <i>In-Game</i> de <i>GTA V</i>	Traduzir conceitos teóricos numa estrutura de três atos e cenas acionáveis. Identificar ambientes virtuais que representem visualmente as dicotomias simbólicas centrais.
2. Produção	Performance de Personagem e Encenação Captura de Filmagem Bruta	<i>Director Mode</i> de <i>GTA V</i> Gravador <i>In-Game</i> de <i>GTA V</i> , Software de Captura de Ecrã	Executar as ações de Mimo através de “marionetismo digital”, encenando interações com o ambiente e NPCs. Gravar múltiplas tomadas para capturar a performance e eventos ambientais imprevisíveis.
3. Pós-Produção	Cinematografia Virtual Exportação de Clips Edição Final, Gradação e Desenho de Som	Rockstar Editor Captura de Ecrã da Pré-visualização (NVIDIA ShadowPlay) Software NLE (DaVinci Resolve)	Refilmar a performance capturada de múltiplos ângulos usando câmara livre, blends e tracking. Exportar planos com a máxima qualidade, contornando a exportação de baixa qualidade do editor. Montar os planos, realizar a gradação de cor e adicionar a banda sonora e efeitos sonoros.

opções na pós-produção e para mitigar o comportamento imprevisível dos NPCs (*Non Playable Character*).

- **Fase 3: Pós-Produção:** A pós-produção foi a fase mais intensiva. Primeiro, os *clips* de jogabilidade bruta foram importados para o *Rockstar Editor*. Esta ferramenta foi usada como um poderoso sistema de câmara virtual, onde cada cena foi “refilmada” a partir de múltiplos ângulos, utilizando câmaras livres, movimentos de câmara suaves e efeitos como a profundidade de campo. Crucialmente, a exportação destes *clips* contornou a função nativa do editor, conhecida por produzir ficheiros de baixa qualidade. Em vez disso, foi empregue uma técnica desenvolvida pela comunidade: reproduzir cada *clip* finalizado em pré-visualização de ecrã inteiro e recapturá-lo com um *software* de captura de ecrã externo de alta qualidade, como o *NVIDIA ShadowPlay*. Esta prática representa um “*hack*” ao *pipeline*, um ato de resistência técnica contra as limitações de um sistema fechado para alcançar a visão artística desejada, ecoando as práticas de *modding* e subversão de plataformas [23]. Finalmente, os *clips* de alta qualidade foram importados para um *software* de edição não linear (NLE) profissional para montagem, correção de cor, e adição da banda sonora e efeitos sonoros - *DaVinci Resolve*.

4 Desconstruindo o Artefacto: Narrativa, Alegoria e a Poética do *Glitch*

Analisando criticamente o artefacto, conectamos as escolhas estéticas e narrativas ao enquadramento teórico e metodológico. A análise harmoniza a linguagem poética e científica para desvendar as camadas de significado da obra.

4.1 Alegoria Narrativa e Trajetória Existencial

A narrativa do machinima está estruturada em três atos simbólicos que mapeiam a trajetória existencial de Mimo.

- **Ato I - A Ilha:** Este ato estabelece a ilha como um “útero criativo”, um simulacro Baudrillardiano de pureza [21]. O cenário, com as suas texturas simplificadas e vegetação rígida, não pretende ser realista, mas sim hiper-real na sua artificialidade, um *sandbox* de criação pura. O isolamento de Mimo é acentuado pela câmara fixa em terceira pessoa, evocando a solidão do herói romântico.
- **Ato II - A Cidade:** A chegada a Los Santos é uma imersão na sociedade do espetáculo de [3]. A cena crucial da expulsão de Mimo de uma galeria de arte demonstra a lógica neoliberal onde a arte só é valorizada se for consumível. A indiferença dos *NPCs*, com os seus movimentos pré-programados, materializa a “indiferença líquida” de [21], transformando a cidade num antagonista coletivo.
- **Ato III - O Mar:** O clímax trágico ocorre no mar. O regresso à ilha revela-se impossível, pois o passado é irrecuperável. O afogamento de Mimo não é um mero acidente, mas um “suicídio criativo”, um ato final de resistência que preserva a sua essência ao recusar-se a adaptar-se a um mundo que não tem espaço para a sua sensibilidade. Esta é uma forma de “retirada ativa”, uma recusa em aceitar o absurdo sem resistência [24].

4.2 Subvertendo o Motor de Jogo: A Poética do *Glitch*

A contribuição mais inovadora do projeto reside na sua capacidade de transformar limitações técnicas em recursos poéticos, criando uma “poética do *glitch*”. Esta não é apenas uma escolha estética, mas um ato metodológico e político de “ler contra a corrente” do *software*, onde o artista procura e re-significa as falhas do sistema.

A rigidez das animações e dos movimentos dos *NPCs*, que são robóticos e desprovidos de expressão, não constitui uma falha técnica no design do jogo, mas sim uma escolha deliberada para representar a desumanização inerente à sociedade de consumo. A sua



Figure 4: Os 3 atos em “City Art – Mimo e a Cidade”. Fonte: Autor em *GTA V*.

indiferença programada, a forma como interação de maneira previsível e sem emoção, serve para acentuar o sentimento de alienação e isolamento vivenciado por Mimo, o protagonista, mergulhando o jogador numa atmosfera de desconforto e reflexão sobre a superficialidade das interações humanas na era moderna, sobre forma de falha sistêmica [13].

A maneira como a física irrealista da água é representada em *Grand Theft Auto V*, especificamente a sua “pesada irrealidade” [14], que materializa o caos, desempenha um papel crucial na encenação do naufrágio do Mimo. Esta representação intencionalmente distorcida da física não visa a precisão, mas sim criar um efeito dramático e simbólico. À medida que o barco se inclina e vira de forma lenta e grotesca, a cena é elevada a algo que transcende um mero acidente. Torna-se, de facto, um espetáculo de absurdo existencial, onde a estranheza e a improbabilidade da situação sublinham a natureza caótica e imprevisível da existência, transformando o evento num momento de reflexão sobre a estranheza da realidade simulada e, por extensão, da própria vida.

Glitches e artefactos visuais reforçam a relação do personagem como cenário, assumindo uma dimensão emotiva “real” [4]. O conceito de *camera shake*, que simula a instabilidade da câmara, é empregado de forma expressiva em momentos de profunda angústia, traduzindo visualmente a desorientação existencial da personagem. De igual modo, a noção técnica de *render distance* – a distância máxima a partir da qual os elementos do cenário são visíveis e renderizados no ambiente do jogo – é subtilmente transposta para uma dimensão metafórica. Neste contexto, o *render distance* transforma-se numa representação eloquente do vazio e da incerteza metafísica que Mimo enfrenta durante a sua jornada pelo vasto e inóspito oceano.

Esta estratégia demonstra uma “retórica processual do fracasso”. O conceito de retórica processual argumenta que os videojogos persuadem através das suas regras e sistemas [25]. O motor de *GTA V* está processualmente desenhado para o sucesso através da acumulação de capital e violência. Ao tentar realizar arte não

utilitária, Mimo rejeita estes objetivos, e o seu fracasso é o resultado processual lógico da sua incompatibilidade com a lógica do jogo. A crítica, portanto, está profundamente embutida no próprio meio. Além disso, a obra explora o “vale da estranheza da emoção” (*uncanny valley of emotion*) [26]. A dissonância entre a profunda tragédia da narrativa e a face inexpressiva de Mimo amplifica o sentimento de alienação, forçando a audiência a projetar a emoção na personagem.

5 Discussão: Resistência Poética na Cultura Algorítmica

No âmbito do crescente diálogo sobre arte digital e ativismo, este projeto procura examinar o papel multifacetado do artista na sociedade contemporânea, posicionando-se nas interseções destas discussões emergentes.

5.1 Contribuição para as Culturas de Arte Digital e a História da Média-Arte

“City Art – Mimo e a Cidade” contribui para os campos das Culturas de Arte Digital e História da Média-Arte ao recontextualizar o machinima como uma ferramenta de “ativismo lúdico” e crítica social. O projeto alinha-se com debates atuais sobre a criatividade digital, onde a agência humana e a profundidade conceptual são reafirmadas como centrais, mesmo na era da IA generativa, como discutido na teoria dos novos média [27] e da cultura algorítmica [11].

A obra serve como um estudo de caso para a “armazenagem da vulnerabilidade”. O mundo de *GTA V* é construído sobre a “armazenagem do poder”, onde a agência do jogador se expressa através de armas, veículos e dinheiro. “City Art” inverte esta lógica. As únicas ferramentas de Mimo são os seus gestos e a sua vulnerabilidade. O impacto crítico do projeto advém desta inversão. Ao implantar a vulnerabilidade num espaço desenhado para a agressão, Mimo expõe a brutalidade e o vazio das dinâmicas de poder do jogo, reformulando a narrativa de uma simples história de vitimização para uma forma de resistência ativa, ainda que trágica.

5.2 A Ambivalência das Plataformas Corporativas e a Figura do “Glitch-Wanderer”

É fundamental uma autorreflexão crítica sobre o paradoxo de usar um produto de entretenimento corporativo como *GTA V* para uma crítica anticapitalista. Esta prática pode ser enquadrada no conceito de *counter-gaming*, onde jogar um jogo contra os seus propósitos pretendidos se torna um ato político [25]. No entanto, esta abordagem não resolve a contradição inerente: o ato de crítica é realizado dentro do, e é dependente do próprio sistema que está a ser criticado. Isto destaca a posição complexa e frequentemente comprometida do artista digital na cultura algorítmica contemporânea.

Neste contexto, a figura de Mimo transcende o arquétipo do *flâneur* de Walter Benjamin [28], o observador urbano ocioso. O *flâneur* observa e faz parte da malha urbana; Mimo é ativamente rejeitado por ela. A sua deambulação não é de lazer, mas de exclusão, constantemente interrompida pela lógica do jogo. Mimo não é um *flâneur*; ele é um “Glitch-Wanderer”. A sua jornada não é uma travessia suave do espaço, mas uma navegação gaguejante e fragmentada de um sistema codificado que o lembra constantemente de que ele não pertence. Este conceito atualizado captura a experiência do indivíduo marginalizado numa sociedade digital, onde se está não apenas socialmente, mas sistemicamente “ilegível” para os algoritmos que governam a vida contemporânea [29].

6 Conclusão E FUTURAS PRÁTICAS

“City Art – Mimo e a Cidade” subverte radicalmente a linguagem de *Grand Theft Auto V*, transformando um jogo conhecido pela violência gratuita num manifesto sobre a vulnerabilidade artística. O projeto demonstra que o machinima pode transcender o entretenimento para se tornar uma poderosa ferramenta de ativismo. A sua contribuição mais significativa reside na articulação de uma “poética do *glitch*”, onde as limitações técnicas do motor de jogo são reapropriadas como metáforas para a alienação numa sociedade algorítmica. A própria artificialidade do meio torna-se um comentário sobre a impossibilidade de uma comunicação genuína.

Ao falhar em adaptar-se, Mimo revela o preço da não conformidade, ecoando críticas sobre a “ditadura dos códigos técnicos” [29]. Este projeto posiciona-se como uma contribuição crítica para as Culturas de Arte Digital e a História da Média-Arte, provando que as restrições podem gerar poesia e que o ato de brincar com as regras de um sistema pode ser um gesto político profundo.

Para futuras práticas, o projeto sugere a exploração continuada de motores de jogo como locais para práticas artísticas e ativistas híbridas. A investigação futura poderia aprofundar como os meios digitais, com as suas limitações inerentes, podem gerar poéticas inovadoras, ampliando os debates sobre autenticidade, vulnerabilidade e o papel da arte em contextos urbanos contemporâneos.

O verdadeiro ato revolucionário aqui não está no que é dito, mas em como é dito: usar um jogo que satiriza a crueldade do capitalismo para, ironicamente, lamentar as suas vítimas mais silenciosas — aquelas que ainda acreditam na beleza.

O projeto prova, em última análise, que a resistência artística mais profunda na cultura algorítmica não é vencer o sistema, mas forçá-lo a renderizar a sua própria contradição: um glitch de beleza trágica no coração de um mundo programado para a crueldade.

References

- [1] Miguel Carlos Lima. 2022. *City Art – Mimo e a Cidade*. [YouTube] [https://www.youtube.com/watch?v=\\$APF7SvFfrk4](https://www.youtube.com/watch?v=$APF7SvFfrk4)
- [2] Isabel C. Carvalho, & Sílvia L. Viegas. (2023). Digital Narratives & Urban Artist Networks: A theoretical-methodological approach. In *11th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2023)*. ACM. DOI:<https://doi.org/10.1145/3632776.3632798>
- [3] Guy Debord. 1967. *The Society of the Spectacle*. Black & Red. <https://www.marxists.org/reference/archive/debord/society.htm>
- [4] Henry Lowood. 2006. High-Performance Play: The Making of Machinima. In *Videogames and Art*, edited by Andy Clarke and Grethe Mitchell, 59-79. *Intellect Books*. [Online]. [https://web.stanford.edu/\\$sim\\$lowood/Texts/Lowood-HighPerformancePlay.pdf](https://web.stanford.edu/simlowood/Texts/Lowood-HighPerformancePlay.pdf)
- [5] Andrea Benassi. 2012. Virtual storytelling. Methods and techniques of ‘audio-visual writing’ through virtual worlds. *TD Tecnologie Didattiche* (August 2012). DOI:<https://doi.org/10.17471/2499-4324/136>
- [6] Mizuko Ito. 2011. Machinima in a Fanvid Ecology. *Journal of Visual Culture* (April 2011). DOI: <https://doi.org/10.1177/1470412910391557>
- [7] Henry Lowood and Michael Nitsche. 2011. *The Machinima Reader*. (June 2011). DOI:<https://doi.org/10.7551/MITPRESS/9780262015332.001.0001>
- [8] Jenna Ng. 2013. *Understanding machinima: essays on filmmaking in virtual worlds*. (January 2013).
- [9] José Maria Alonso Calero. 2022. *Machinima, posfotografía y posanimación: estudio comparativo disciplinar*. Artnodes (May 2022). DOI:<https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i30.393949>
- [10] Michael Nitsche. 2011. A Look Back at Machinima’s Potential. *Journal of Visual Culture* (April 2011). DOI:<https://doi.org/10.1177/1470412910391549>
- [11] Alexander R. Galloway. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press. ISBN: 9780816648511 [Open Access Chapter] <https://www.upress.umn.edu/book-division/books/gaming>
- [12] Hugh Hancock. 2011. Machinima: Limited, Ghettoized, and Spectacularly Promising. *Journal of Visual Culture* (April 2011). DOI:<https://doi.org/10.1177/1470412910391552>
- [13] Tracy Harwood. 2016. Curated Digital Culture: Machinima. Leonardo (July 2016). DOI:https://doi.org/10.1162/LEON_A_01328
- [14] Steffen Krüger. 2018. Facing Fanon: Examining Neocolonial Aspects in Grand Theft Auto V through the Prism of the Machinima Film Finding Fanon II. (February 2018). DOI:<https://doi.org/10.16995/OLH.177>
- [15] Byung-Chul Han. 2015. *The Burnout Society*. Stanford University Press. ISBN: 9780804797504. https://www.academia.edu/40818228/The_Burnout_Society_Byung_Chul_Han
- [16] Fredric Jameson. 1991. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press. DOI:<https://doi.org/10.1215/9780822378419>
- [17] Mark Fisher. 2009. *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Zero Books. ISBN 978-1-84694-317-1.
- [18] Tom Gunning. 2007. “To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision.” *Grey Room*, 26, 94-127. [JSTOR Online]. <https://www.jstor.org/stable/20>
- [19] Jean Baudrillard. 1981. *Simulacres et Simulation*. Éditions Galilée. [Open Access] https://monoskop.org/images/7/7e/Baudrillard_Jean_Simulacra_and_Simulation_1994.pdf
- [20] Hannah Arendt. 1963. *Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil*. Viking Press. DOI:<https://doi.org/10.2307/2146583>
- [21] Zygmunt Bauman. 2000. *Liquid Modernity*. Polity Press. ISBN 9780745657011.
- [22] Pedro Alves da Veiga. 2021. Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital: Method and log: a proposal for the use of a/r/cography and digital diaries in new media art creation and practice-based research. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 1, 2 (Set. 2021), 16-24. DOI:<https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>
- [23] Julian Kücklich. 2005. Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *Fibreculture Journal*, 5. [Open Access] <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>
- [24] Albert Camus. 1942. *The Myth of Sisyphus*. Éditions Gallimard. [Open Access] <https://archive.org/details/TheMythOfSisyphus>
- [25] Ian Bogost. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. [MIT Press Page] <https://mitpress.mit.edu/9780262526516/persuasive-games/>
- [26] Angela Tinwell, Mark Grimshaw, Dabbie Abdel Nabi, & Andrew Williams. 2011. Facial expression of emotion and perception of the Uncanny Valley in virtual characters. *Computers in Human Behavior* 27, 2 (Mar. 2011), 741–749. DOI:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.018>
- [27] Lev Manovich. 2001. *The Language of New Media*. MIT Press. ISBN 0-262-13374-1. [Open Access]. https://monoskop.org/images/0/09/Manovich_Lev_The_Language_of_New_Media.pdf
- [28] Vilém Flusser. [1983]2000. *Towards a Philosophy of Photography*. European Photography. ISBN 9781861890764.

- [29] Walter Benjamin. [1935]2017. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Tradução de Gabriel Valladão Silva, organização de Márcio Seligmann-Silva. L&PM Editores. (Série L&PM Pocket; v. 1216). ISBN: 978.85.254.3716-7.