



BOOK OF
ABSTRACTS



wifi: eduroam
username: artech@guest
password: artech!2025



Universidade do Minho



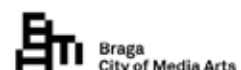
Master in Media Arts
University of Minho



@mestrado media
arts_uminho



www.comunicacao.
uminho.pt



ARTECH 2025

BRAGA - PORTUGAL

MEDIA ART CULTURES,
COMMUNITIES & TERRITORIES

12TH INTERNATIONAL CONFERENCE
ON DIGITAL AND INTERACTIVE ARTS

UNIVERSITY OF MINHO
BRAGA, PORTUGAL
26-28 | NOVEMBER | 2025



BOOK OF ABSTRACTS

Ficha Técnica

Livro de Resumos da ARTECH 2025 - 12th International Conference on Digital and Interactive Arts
Book of Abstracts of ARTECH 2025 – 12th International Conference on Digital and Interactive Arts

Paginação: Alberto Sá

Capa: Daniel Brandão

Revisão: Emília Simão

63 páginas

Edição:

Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS), Universidade do Minho
Artech International

26-28 Novembro 2025

Braga, Portugal

**FRIDAY, NOVEMBER 28TH****SESSION 10: INTERFACES OF PLAY: GAMES, PUPPETRY, AND CRITICAL DESIGN****MODERATOR:** Tiago Martins, DSI - University of Minho**Glitch Art based on Digital Games**

Noriki Amano

Notre Dame Seishin University / amnrk@m.ndsu.ac.jp

We are exploring glitch art, which is based on the destructive manipulation of data. In this research, we propose a fusion of glitch art and digital games, with the goal of making the process of creating glitch art enjoyable as if it were a game. Specifically, we will make it possible to create glitch art using digital images through fighting and shooting games. These

digital games are thought to have a high affinity with glitch art in that they involve attacking and damaging opponents. This research sublimates the destructive act of meaningless data in the process of creating glitch art into gameplay, and also sublimates the monotonous attacking gameplay into art creation.

Experimental Machinimas: Avant-Garde and Hacktivism

Ejla Kovacevic

University Paris 8 Vincennes Saint-denis / ejla.kovacevic@gmail.com

Machinima or the form of 3-D game based filmmaking, has evolved in the last thirty years from the amateur activity in the enclosed community of hard-core gamers into a novel experimental film genre. Contrary to early machinima “fan mods” that were replicating the traditional narrative style of video games, the contemporary artists’ or experimental machinimas subvert the normative gameplay through diverse

hacking and editing techniques. Following the technocritical lineage of early avant-garde and experimental cinema of the 1960s and onwards, experimental machinima makers challenge the dominant techno-capitalist paradigm by exposing the glitches in its seamlessly optimal technological apparatus.

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

Miguel Carlos Lima, Mirian Nogueira Tavares, Luís Teixeira

1 Universidade Aberta / migcarlima@gmail.com

2 CIAC - Universidade do Algarve / miriantavar@gmail.com

3 Universidade Católica Portugal - CITAR / lteixeira@ucp.pt

“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 incomunicabilidade da arte autêntica em ecossistemas urbanos consumistas. Inspirado por Baudrillard (hiper-realidade), Bauman (modernidade líquida) e Debord (sociedade do espetáculo), o projeto transforma limitações técnicas do jogo (e.g.,

comportamentos de NPC, física irrealista) em metáforas visuais de alienação e resistência. A metodologia envolveu conceptualização narrativa, experimentação técnica com game assets, produção audiovisual 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 Digital Art Cultures e Media Art History, 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 sociedade contemporânea.