

Dez Anos de Posthuman Ms. Pacman: Revisita Poética

Mestre Bruno de Abreu Mendonça (Universidade Federal de Goiás)

INTRODUÇÃO

No texto a seguir trago reflexões que são fruto de minha revisita ao objeto de gamearte *Posthuman Ms. Pacman*, obra de grande importância para a minha caminhada como artista/pesquisador. Hoje, doutorando ligado ao **Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual** da **Faculdade de Artes Visuais** da **Universidade Federal de Goiás** e integrante do grupo de pesquisa **Cria_Ciber**, observo com olhar mais crítico o objeto criado ali, mergulhando em nuances pouco explorados ou mesmo não notados no primeiro momento. A construção desse olhar crítico, desenvolvido no aprofundamento da perspectiva investigativa de pesquisador, iniciou-se em minha graduação por meio de estudos práticos e teóricos acerca do universo dos *games* e suas relações com o campo das artes, em especial com a Arte e Tecnologia; entretanto, especialmente durante meu mestrado – onde desenvolvi dissertação acerca da gamearte – tive a oportunidade de me dedicar exclusivamente acerca das questões de contextuais, históricas e também processuais desse tipo de fazer artístico. Por estar inserido em uma linha de pesquisa voltada às poéticas visuais e processos criativos me propus a inserir o desenvolvimento de alguns objetos de gamearte de forma paralela ao processo de escrita do corpo teórico da dissertação: estes serviram de escopo para os estudos acerca de processo criativo na pesquisa e *Posthuman Ms. Pacman* foi aquele que obteve maior destaque desde então.

Os estudos poéticos e processuais do gamearte foram apresentados primeiramente durante o **11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia** (o #11.ART), realizado em Brasília no ano de 2012. Em decorrência dessa apresentação a obra foi disponibilizada para interação pública pela primeira vez na exposição de arte computacional **Em.Meio#5.0**, após convite da organização/ curadoria no ano de 2013. Depois desse primeiro contato público, houveram outros convites e a obra foi exposta em mais momentos, tais como a internacional **+MOSTRA**

ONLINE (ocorrida durante o Festival FACTORS) em 2015, na mostra internacional **FullDome** (que integrava o Festival de Projetos Interativos) em 2016 e o evento de abertura da **Galeria ECCE MONSTRA**, em 2021. Ainda, o gamearte está em processo de adição ao acervo do **Harddiskmuseum**¹ (coordenado pelo prof. Solimán López, fundador do museu e diretor do departamento *I+D+i Department* na ESAT - Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia), após convite realizado em 2016 e efetivado no ano de 2022. Com a chegada do aniversário de dez anos de existência do gamearte **Posthuman Ms. Pacman** foi lançada a versão **ômega 2.0**, que inclui alterações audiovisuais e de *game design*, sendo que essa versão se encontra disponível para download gratuito².

UM OLHAR DA SUPERFÍCIE

Pelo espectro técnico, **Posthuman Ms. Pacman** é um gamearte que pode ser identificado como um *game* do gênero **arcade de ação** do modo **labirinto** (MENDONÇA, 2014, p.27-33) que segue basicamente as mesmas premissas do jogo eletrônico em que é estruturalmente baseado: *Ms. Pacman* (1981). No *game* original, a personagem principal (uma versão do sexo feminino do personagem *Pacman*, que protagoniza o *game* homônimo lançado em 1980) é apresentada visualmente como um círculo amarelo que possui uma fenda em um de seus lados (uma “boca”), olhos com longos cílios, batom vermelho vivo e uma pequena pinta preta – em clara referência a Marilyn Monroe (WILLIAMS, 2009, s.p.), além de um laço vermelho. A criatura, controlada pelo jogador, percorre um labirinto bidimensional composto por corredores estreitos o suficiente para comportarem apenas suas dimensões; nesse espaço, o jogador deve mover a personagem sobre esferas e frutas espalhadas pelos corredores – as quais adicionam pontos a um *score* final – enquanto despista e foge de quatro antagonistas (representados visualmente pela clássica imagem do “fantasma sob o lençol” onde cada um deles é

¹ Museu internacional voltado exclusivamente para catalogação e preservação de obras de Arte e Tecnologia. Disponível em: <<https://harddiskmuseum.com/>>.

² Disponível juntamente com manual de instalação e artigo original em: <<https://brunooubam.wixsite.com/gamaesthesis>>.

caracterizado em cores únicas) que a perseguem com a finalidade de eliminá-la ao simples toque. Como a própria estrutura do gênero remete, o objetivo do *game* é obter o maior número de pontos – acumulados em seu *score* – antes de ser tocado por um dos antagonistas.

(1) Arcade: esse gênero de jogo eletrônico tem suas origens nos primórdios da história dos *games* e, como o próprio nome do estilo sugere, nos arcades. Aqui, classificam-se jogos caracteristicamente simples, sendo que todo o avanço é baseado num sistema de pontuação que ficará gravado na memória do jogo afim de ser superado, tanto pelo mesmo jogador quanto por outro. Além disso, é comum não conterem um enredo e possuírem uma arquitetura de níveis muito bem definida e linear. Um exemplo de game que se encaixa dentro desse gênero está o clássico *PacMan* (Namco, 1980); (MENDONÇA, 2014, p.29)

Por outro lado, *Posthuman Ms. Pacman* propõe subverter a forma de jogar proposta no *game* em que é baseado. Ao invés de percorrer os labirintos adquirindo pontos enquanto foge dos inimigos, aqui o jogador deve **evitar** ao máximo o contato com as drogas abortivas – substitutos das esferas que adicionam pontos – de diferentes potências e **caçar** os NPCs³ para conseguir concluir cada estágio. Para avançar, o jogador deve obter quatro contatos bem-sucedidos com os NPCs (sendo o sucesso variável de acordo com seu *score* acumulado) antes de atingir um *score* de cem pontos (sendo que existem outras formas de se perder dentro do *gameplay*). Essa virada do *gameplay* é uma das potências poéticas do gamearte, que propõe quebrar expectativas pré-estabelecidas pelo gênero clássico e bem caracterizado; é uma abordagem que desconstrói o aprendizado e condicionamento prévio do jogador, colocando-o em uma posição de aprendizado que – como apresentarei mais adiante – potencializa outro aspecto poético/ crítico da obra. Dessa forma, o objetivo do jogador em *Posthuman Ms. Pacman* passa a ser não mais obter o *high score* – a pontuação mais alta, com finalidade apenas de registro de habilidade diante os demais jogadores – mas sim manter um *low score* e alcançar o final de cada estágio.

Quanto à base contextual narrativa e audiovisual, vejo ser preciso ter contato primeiramente com seu “substrato”: desenvolvido em conjunto com o artista multimídia e

³ A sigla NPC refere-se ao termo, em inglês, *Non-player Character* – personagem não-jogador. É utilizado para remeter a personagens dentro de um jogo ao qual o jogador não possui agência, sendo controlados pelo sistema de jogo.

também meu orientador Edgar Franco – o **Ciberpajé** – a obra traz em si uma perspectiva lúdica, poética e crítica embasada na realidade ficcional criada pelo artista. Toda a visualidade e músicas presentes no *game* são obras do artista ou adaptações dessas, todas referentes à chamada **Aurora Pós-Humana** que

Trata-se de um universo em constante expansão, que tem como base de inspiração os fenômenos recentes no campo da tecnociência, das poéticas cibernéticas e movimentos trans e pós-humanistas. (FRANCO, p.152, 2006)

Nesse universo, Franco nos convida a imaginar um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e cotidiano. Em um tempo em que milhares de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Neste futuro hipotético, a bioengenharia teria avançado de tal forma que a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais torna-se possível e corriqueira, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Nesse contexto ficcional, duas "espécies pós-humanas" tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades-estado ao redor do globo, enquanto uma pequena parcela da população - uma casta oprimida e em vias de extinção -, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças. (FRANCO; FORTUNA, p.151, 2015)

A narrativa original descreve a história de Alice, codinome dado à a fêmea tecnogenética – “seres híbridos de humano, animal e vegetal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia” (FRANCO, 2010, p.118) – AL1C-3. Definida como **superfêmea beta**, ela é um indivíduo criado em laboratório e clonado repetidas vezes, bombardeada durante sua vida por elementos químicos e biológicos para se tornar extremamente fértil; por fim, sua existência baseia-se na posição de ser utilizada em experimentos limítrofes acerca de fertilidade tecnogenética. Ela, a protagonista, encontra-se na posição de cobaia em uma situação que mescla um experimento científico e programa de entretenimento difundido por meio de transmissões ao-vivo do tipo *pay-per-view*⁴. Neste conteúdo composto, a personagem se vê lançada em um evento sádico, violento e pornográfico: Alice é colocada em um labirinto – assim como um rato de laboratório – para participar da experiência organizada por pesquisadores ocultos que atuam

⁴ Em tradução direta, “pague para ver”. Trata-se de um sistema contemporâneo de visualização de conteúdo – principalmente televisivo – onde o indivíduo escolhe determinado conteúdo disponível em plataformas virtuais e paga para ter acesso a ele.

como narradores *in-game*, pressionando a protagonista e descrevendo determinados momentos do *gameplay*. Assim que é iniciada a experiência, Alice está aprisionada em uma armadilha mortal onde apenas a sua participação e cooperação podem estender seu tempo de sobrevivência.

Figura SEQ Figura 1ª ARABIC 1 - Gameplay de *Posthuman Ms. Pacman*



Captura de tela onde se explicita a representação do ato sexual *in-game*. Fonte: acervo pessoal.

Para Alice não existe saída visível daquele espaço hermético, sendo induzida a atravessar os corredores repletos de perigosas drogas e complexos hormonais – capazes de auxiliá-la ou levá-la a morte – para que copule com as bestas animais que habitam o labirinto. O experimento sádico, guiado por um grupo de cientistas que atuam como narradores do *gameplay*,

coordenam e incentivam a ação *in-game*, o que leva Alice a ser submetida a atos sexuais não-consentidos onde **deve** ser fecundada simultaneamente por diversos machos diferentes para que se consiga a prova da possibilidade de uma gravidez de quadrigêmeos por fecundação heteropaternal. Caso não alcance os objetivos pretendidos pelos pesquisadores ou permaneça imóvel por determinado período de tempo, Alice é destruída por um artefato explosivo instalado em seu corpo.

Dentro da experiência bizarra vivida por Alice, o jogador assume o papel de um dos muitos espectadores do conteúdo transmitido e pago, controlando diretamente as ações da protagonista de forma não explícita (mas dentro da concepção do universo narrativo, um sistema de controle remoto adaptado ao sistema nervoso é não apenas possível, como também provável dado o nível tecnológico que permite amálgamas complexas do biológico e maquínico). O jogador não é Alice dentro do universo do *game*, apenas controla suas ações. Dessa forma, ele não segue nenhuma motivação específica: a forma como encara a narrativa e dá prosseguimento à sua própria experiência ao jogar dependem apenas dele.

MERGULHO POÉTICO

É importante reforçar que este artigo tem, em sua natureza, não apenas um olhar aditivo ao conteúdo previamente desenvolvido acerca de *Posthuman Ms. Pacman*, mas também comparativo. As reflexões surgidas no momento de criação do *game* – em parte – ainda mostram-se relevantes, mas acabaram sendo suplantadas por visões poéticas mais densas e profundas, que movem e atravessam com intensidade meus próprios conceitos morais. Como criador da obra, a autoralidade posta sobre o gamearte se dá por esse aspecto reflexivo acerca de minhas próprias convicções, as realidades do momento contemporâneo e as complexidades do futuro; a percepção da aproximação cada vez mais óbvia do advento pós-humano fazem com que seja necessário refletir sobre tais incômodos.

Com essa reflexão em mente, parto aqui da exploração das **principais premissas poéticas** evidenciadas no momento primário da concepção de *Posthuman Ms. Pacman*. A primeira dessas premissas passa pela percepção do advento transmídia pelo artista Edgar Franco, uma característica de seu universo ficcional. Como Jenkins esclarece:

Uma narrativa transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009, p.138)

Em teoria, a fala de Jenkins aponta para uma visão exploratória de um conteúdo de forma a perpetua-se por diferentes e diversas mídias, voltando-se para o princípio mercadológico. Entretanto:

A questão importante para Edgar Franco, enquanto artista interessado em desenvolver poéticas autorais desconectadas de uma obsessão mercadológica e consumista, foi burlar essa perspectiva compartimentada das narrativas transmidiáticas no contexto da indústria cultural e tentar produzir trabalhos artísticos que utilizem as mesmas estratégias transmídia, mas com objetivos poéticos e de auto-expressão. (MENDONÇA, 2014, p.93)

Dessa forma, talvez a mais basal e primária das premissas críticas é a **oposição à colocação de objetos poéticos expressivos como bens de consumo**, uma concordância com os princípios gerais ao qual o artista cujo universo poético serve de base para a construção do gamearte. Essa é a principal motivação para a distribuição *online* gratuita da obra, além da previsão de maior acesso e difusão.

A segunda premissa propõe uma reflexão acerca da própria concepção de um experimento científico que envolve seres vivos, sobre a existência/ necessidade de uma **bússola ética e moral que guie a utilização de cobaias vivas em experimentos científicos**, assim como os limites de tais procedimentos. A experiência extrema imposta à protagonista – que não tem

justificativa apresentada dentro do jogo – traz sinais de fetichismo, sadismo e brutalidade muito além do que se espera em um processo investigativo científico. Enquanto experimenta o *gameplay*, o jogador é bombardeado por situações de violência em relação à cobaia Alice. Ela, a única criatura consciente dentro dos labirintos, grita e sofre ao avançar pelos corredores, inclusive interrompendo sua movimentação para expor sua dor ao jogador.

Claramente, Alice não quer estar ali, mas seus captores pouco se importam e desejam apenas obter resultados. O jogador, da mesma forma, pode ou não se sensibilizar com a brutalidade com que Alice é tratada e aos abusos a que é submetida. Independentemente, a situação da protagonista não é levada em consideração: apenas alcançar o objetivo do experimento é relevante. Muito dessa premissa tem base nas narrativas advindas dos períodos de guerra de nosso mundo – tal como apresentado por WEINDLING et al. (2016), onde grandes atrocidades foram cometidas contra pessoas vivas, conscientes, como parte de experimentos científicos.

A terceira e última das premissas originais – já apresentada anteriormente – envolve a **disrupção do *gameplay* clássico**, posicionando a quebra de expectativa como um fator poético ao forçar aquele que joga à exploração e reinterpretação dos elementos definidos pelo *game design*. Em suma, o jogador é extirpado (inicialmente) de sua experiência prévia, tornando-o também uma “cobaia” da proposta.

Figura SEQ Figura * ARABIC 2 - Sofrimento de Alice



A personagem vomita sangue após ingerir uma das drogas abortivas. Fonte: acervo pessoal.

Com o passar dos anos, novas premissas foram adicionadas à reflexão poética dada pela obra de gamearte, sendo essas explorações e aprofundamentos obtidos pela experiência de revisitação da obra e, ainda, de discussões e apontamentos pinçados durante os momentos em que esteve exposta. Das diversas observadas, percebi duas “novas” – e utilizo o termo com cuidado, uma vez que são percepções obtidas no percurso de 2012 até hoje – premissas que julguei como detentoras de **importância crítica** dentro do espectro poético ainda não explorado, sendo que ambas apresentam grande peso dentro do contexto social contemporâneo e carregam em si potências reflexivas e desmembramentos que podem refletir no futuro pós-humano. Essas percepções se tornam mais evidentes de acordo com o avanço do jogador dentro do *game*, colocando-o para interagir/ reagir diante de estágios cada vez mais complexos e ameaçadores.

O que se considera como a quarta premissa se estende à crítica acerca dos **direitos (ou a ausência deles) do feminino e seus corpos**. Aqui amplio intencionalmente o conceito de “direitos da mulher” para “direitos do feminino”, uma vez que a fluidez sexual é algo que se faz presente no universo da Aurora Pós-Humana – como pode ser visto, por exemplo, na relação entre Orlane e Antônio, personagens da *graphic novel* **Biocyberdrama Saga** (FRANCO; COUTO, 2013) e, segundo interpretação pessoal, os conceitos de “homem” ou “mulher” tornam-se difusos.

Seguindo, essa discussão sobre a exploração da existência e do corpo feminino, seus direitos, seu abuso pode ser notada pela forma como a protagonista Alice é colocada dentro da experiência. Após sua inserção no labirinto, Alice perde completamente qualquer voz ativa sobre o que ou como é utilizado seu corpo: mesmo esboçando reações de dor, sofrimento e resistência, ela é forçada sob ameaças de morte a agir dentro das diretrizes dadas. A protagonista é abusada moralmente, psicologicamente, fisicamente e sexualmente, obrigada a uma situação grotesca para que dados sejam obtidos para a pesquisa e motive ainda mais interesse por parte de uma plateia consumidora de conteúdo pornográfico e violento: seu corpo é bombardeado por elementos químicos e hormônios; seu corpo é jogado à violação repetidamente; seus óvulos fecundados removidos após cada estágio, sendo este ou não seu desejo. A protagonista é vítima de um pesadelo onde não existe uma opção – para ela – senão vivenciá-lo em sua totalidade. Independentemente do que ocorra, Alice já está fadada ao destino cruel assim que o jogador pressiona a barra de espaço (tecla programada para dar início a ação *in-game*).

Por fim apresento a quinta premissa, uma visão crítica em relação à própria perspectiva de universos virtuais interativos – e aqui considero *games*, redes sociais onde se utilizem avatares e outras realidades semelhantes – acerca de como se lida com a relação entre um personagem e o jogador que o controla: **relações de dominação e autonomia**.

Ora, a própria agência dada ao jogador é, de certa forma, uma crítica às relações de dominação e ao princípio de autonomia. Ao considerarmos a realidade virtual como um recorte, extensão ou mesmo universo coexistente de nossa própria realidade – numa aproximação ao conceito de multiverso dado por Hawking e Hertog (2018) – e pensarmos poeticamente

naqueles seres ali inscritos como “vivos” e “conscientes” dentro daquele universo, seríamos nós então agentes semelhantes a titereiros ou, ao aproximarmos da ficção científica (mais condizente com o contexto), como os antagonistas inseridos nos corpos de outros indivíduos retratados no filme de terror *Corra!* (2017). O jogador assume o controle de um outro indivíduo, em outra realidade ou universo, independentemente da vontade daquele que possui: como será a percepção daquele que tem seu autocontrole extirpado subitamente?

Essa pergunta pode, em parte, ser esclarecida pelas respostas emocionais de Alice *in-game*: semelhante ao que ocorre no filme citado acima, a personalidade da protagonista não é completamente suprimida, mas sim colocada numa posição passiva onde o possuído torna-se espectador de sua própria vida. Alice não controla o próprio corpo dentro do espaço de jogo, onde é induzida a mover-se (ou não) de acordo com a vontade do jogador. Como dito anteriormente, ela não quer estar ali, mas o jogador é quem toma as decisões por ela. Alice então está presa por dois grilhões, (1) passando pela experiência científica ficcional dada pela narrativa e (2) pela aquisição de experiência por parte do jogador via *gameplay*, onde aprende mais sobre a funcionalidade e mecânicas do jogo quanto mais avança nos estágios. Ela percebe sua situação e até tenta reagir mas, enfim, cabe à protagonista apenas agonizar e vivenciar os horrores impostos a ela.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada uma das percepções críticas acima foram sendo tecidas durante os dez anos de existência do gamearte *Posthuman Ms. Pacman*. Essas construções reflexivas narradas aqui são fruto de revisitações, relatos de experiências e maturação frente às potências da obra, onde minha inocência, por assim dizer, talvez tenha me impedido de apreciar outros vieses além dos intentados durante o processo criativo. Como faço questão de esclarecer acima, as premissas críticas iniciais mostraram-se insuficientes para contemplar todo o potencial poético da obra – que pode, ainda, revelar mais e mais percepções profundas futuramente. Por isso considero de extrema relevância a possibilidade de difusão em massa possibilitada pela internet no momento

contemporâneo, onde indivíduos de diferentes contextos sociais e culturais podem ter acesso ao gamearte para tecer suas próprias impressões.

No entanto, pessoalmente percebo que o que “move” *Posthuman Ms. Pacman* não são discussões mercadológicas, de distribuição livre ou de obsolescência tecnológica (embora sejam pontos relevantes): suas críticas sociais veladas por trás de um *gameplay* dinâmico, mas também simplista e até ingênuo – como é característico das propostas de *games* do gênero **ação** (MENDONÇA, 2014, p.27) – é que o tornam uma obra de importância perene dentro do contexto em que vivemos. Essas críticas, muitas vezes abordadas em obras adaptadas dentro do universo ficcional da **Aurora Pós-Humana**, são a percepção dos reflexos entre o contemporâneo e a possibilidade futura hipertecnológica talvez imediata; fazendo uso do clichê, não é uma condição de **se**, mas sim de **quando**. E talvez, por meio desses produtos expressivos, autorais e poéticos, possamos pensar antes de agir de forma consciente diante de abominações, mirabolâncias e bizarrices morais, éticas e ideológicas que possamos observar.

Disso, hoje percebo que as complexidades poéticas exploradas pelo Ciberpajé em suas obras e reflexões são “ecos” das realidades que experienciamos ou experienciaremos, poemas e imagens inefáveis que nos provocam acerca do pós-humano e suas imbricações. As possibilidades tecno-mecano-genéticas podem ser vistas – ou não – como metáforas de momentos e embates filosóficos propostos pelo artista em sua **Aurora Pós-Humana**; elas apontam para um futuro complexo, turbulento, mas ainda assim capaz de beleza, sensibilidade e elevação. Enquanto é possível perceber esse otimismo nas explorações poéticas do autor dessa ficção, dentro do *gamearte* existem visões do devir não de uma aurora, mas sim de um **Ocaso Pós-Humano**. Digo isso, e aqui concluo, pela percepção pessoal de que a obra trás uma visão da decadência moral retratada, onde os avanços tecnológicos possibilitados dentro daquela realidade não foram capazes de suprimir a natureza grosseira e violenta do indivíduo, mas sim possibilitaram sua exacerbação.

REFERÊNCIAS

FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes*. 246 p. Tese de Doutorado em Artes, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), 2006

_____. Processos de Criação Artística: Uma perspectiva transmidiática. In: Edgar Franco. (Org.). *Desenredos: poéticas visuais e processos de criação*. 1ed. Goiânia: UFG/FAV; FUNAPE, v. 1, p. 107-130, 2010.

FRANCO, Edgar Silveira; COUTO, Mozart. *BioCyberDrama Saga*. 1.ed. Goiânia: Editora UFG – Editora da Universidade Federal de Goiás. v.1, 252p, 2013.

FRANCO, Edgar Silveira; FORTUNA, Danielle Barros. Transmídia E Criação Artística Autoral: a Aurora Pós-Humana. *Art&Sensorium*, Unespar/Embap, v.2, n.1, 2015.

HAWKING, S.W.; HERTOOG, T. A smooth exit from eternal inflation?. *Journal of High Energy Physics*, Springer, v.2018, n.4, 2018.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

MENDONÇA, B.A. *Do Game à Arte: Processo Criativo em Gamearte*. 172 p. Dissertação de mestrado (Arte e Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG), Goiânia, 2014.

WILLIAMS, G. Christopher. Ms. Pac-Man: Post Feminist Icon. *PopMatters*. 2009. Disponível em: <<https://www.popmatters.com/ms-pac-man-post-feminist-icon-2496134476.html>> Acesso em: <01/05/2022>

WEINDLING, Paul; VILLIEZ, Anna von; LOEWENAU, Aleksandra; FARRON, Nichola. The Victims of Unethical Human Experiments and Coerced Research Under National Socialism. *Endeavour* v.40, p.1-6, 2016.

OBRAS AUDIOVISUAIS:

CORRA!. Direção: Jordan Peele. Produção: Sean McKittrick, Jason Blum, Edward H. Hamm Jr., Jordan Peele. Intérpretes: Daniel Kaluuya e outros. Roteiro: Jordan Peele. Estados Unidos: Universal Pictures, 2017. Filme.

MS. Pacman. Japão: NAMCO, 1981. Jogo eletrônico.

PACMAN. Japão: NAMCO, 1980. Jogo eletrônico.

POSTHUMAN Ms. Pacman. Brasil: Bruno Mendonça; Edgar Franco, 2012. Jogo eletrônico.

Como citar este texto:

MENDONÇA, Bruno A. Dez Anos de Posthuman Ms. Pacman: Revisita Poética. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 7, 2022, Belo Horizonte. *Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 30-43