

Talvez poucas áreas apresentem de maneira tão intrínseca quanto desafiadora as interfaces entre Design, Arte e Tecnologia como os games. Neste sentido, a produção acadêmica demonstra, hoje, acompanhar o vigor, a diversidade e a maturidade que o desenvolvimento destes jogos vêm demonstrando. É o que podemos perceber no dossiê desta edição do DATJournal, cujos textos trazem novas e instigantes reflexões sobre este objeto de estudo metamórfico e absolutamente interdisciplinar.

E não poderia haver melhor maneira de iniciar esta edição do que com a participação de Lucia Santaella. No texto “Game arte no contexto da arte digital”, a autora elucida as diferenças entre uma estética do game – inerente a qualquer jogo digital – e a game arte. Para tanto, investiga as características e potencialidades da game arte e as mútuas transformabilidades estabelecidas com o campo da arte digital. Anita Cavaleiro discute, por meio de um levantamento próprio, a prática curatorial dos games em terrenos fronteiriços entre a arte, o lúdico e o entretenimento. Transitando neste mesmo território, mas abordando a questão pelo viés da autoria e da autonomia criativa, encontramos a contribuição de Julia Stateri. Dois exemplos desta prática criativa podem ser observados no texto de Suzete Venturelli, Anelise Witt, Artur Cabral Reis e José Loures, que descreve os gameart “EXTINÇÃO”, feito em parceria com a ONG Greenpeace, e “Paulista Invaders”, obra que abordou a temática da mobilidade urbana. Ainda em termos de prática criativa, encontramos o texto de Alckmar Luiz dos Santos sobre sua narrativa interativa intitulada “A derrubada do Sarrià”, uma espécie de text based game em torno da trágica derrota do Brasil na Copa do Mundo de futebol realizada na Espanha em 1982.

Um olhar sobre as metodologias e ferramentas de design para serious games, mais especificamente os exergames, pode ser encontrado no texto de Bruno Santana Oliveira e Sergio Nesteriuk. Outra abordagem dentro dos chamados “jogos sérios” está presente no texto de Silvia Laurentiz, que busca compreender o exercício de certas habilidades cognitivas no game Osu! – desenvolvido por Dean “peppy” Herbert em 2007 e cujo código fonte tornou-se aberto (open-source) recentemente. Fechando este dossiê especial, Fabrizio Augusto Poltronieri traz uma discussão sobre formas de criatividade baseadas em algoritmos com especial reflexão crítica à questão da automação nos games.

Não por acaso, os artigos desta edição que não foram inseridos no dossiê - ainda que não abordem a questão dos games em si - não deixam de ter, de alguma forma e em alguma medida, uma relação com o lúdico. Em “Sopro”, Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Fabio Oliveira Nunes, Soraya Braz, Carolina Peres e Cleber Gazana apresentam uma obra interativa baseada em uma “poética do sopro” que evocam princípios científicos elementares e questões atuais, como a sustentabilidade. O papel do Design no desenvolvimento de produtos sustentáveis, criativos e inovadores no campo musical - mais especificamente a criação de uma campana para trompete - é a reflexão apresentada por Ermanno Aparo, Fernando Moreira da Silva e Liliana Soares.

A questão do design inclusivo é abordada por Elizabeth Romani e Juliana Harrison Henno pelo viés do acervo tátil de museus, o que também estimula outras discussões no campo da representação da imagem. Uma destas discussões pode ser observada no ensaio de Regilene A. Sarzi-Ribeiro, que trata da apropriação de imagens realizadas pela artista Tori Ellison, cujas obras produzem “novos designs corporais” e outras subjetivações.

Os editores gostariam de agradecer o afinho e a preciosa colaboração dos autores e desejar a todos uma ótima leitura.