

Editorial

Chegamos ao 31º volume da Revista Científica / FAP, reafirmando o compromisso do periódico em disseminar a pesquisa em Artes, em suas mais variadas formas de expressão e suas relações com temas da atualidade, abrindo entrelaçamentos entre o campo artístico e outros campos disciplinares. Para este volume, o então co-editor, professor Anderson Bogéa sugeriu um Dossiê voltado aos *Game Studies*. Para tanto, convidamos o professor Guilherme Foscolo (UFSB), que, ao lado do professor Alex Martoni (PUC Minas) e do pesquisador Nicolau Spadoni (Cornell University) organizaram o Dossiê **A arte dos videogames: provocações estéticas, intermidiais e interseccionais**, que reúne diversos artigos que abordam os videogames no que tange à experiência estética por eles promovida, especificidades narrativas ou elementos que compõem os jogos e ainda reflexões sobre as relações culturais e políticas discutidas a partir deles. O Dossiê traz ainda três traduções inéditas em língua portuguesa, contribuindo para a ampliação do debate na área dos *Game Studies* no Brasil.

Na seção **Outros Temas**, Gabriel Barth da Silva, em **Quando a música não cabe no corpo: hyperpop e as experiências de gênero e aceleração**, analisa como o gênero musical emergente hyperpop pode ser caracterizado, para então percebê-lo no diálogo com processos contemporâneos como os de aceleração social e de performance de gênero. Para tanto, parte do debate sobre a relação entre a formação da modernidade europeia e os processos de aceleração social para então, relacioná-lo aos estudos de gênero, fomentando o debate sobre como as práticas musicais representam enquanto constituem a experiência do cotidiano.

Em **A Winston Parva de Lars von Trier: estabelecidos e outsiders no filme Dogville (2003)**, Bruno José Yashinishi e Tony Honorato interpretam o filme *Dogville* (2003), dirigido por Lars von Trier, à luz da perspectiva sociológica de *Os estabelecidos e os outsiders* (2000), em que os autores Norbert Elias e John Scotson investigam a oposição entre os antigos (estabelecidos) e os novos (outsiders) habitantes de uma pequena comunidade, de nome fictício Winston Parva, na Inglaterra, para analisar suas relações de poder e as formas de exclusão social ali praticadas. Estas formas são relacionadas pelos autores do artigo, ao que vive a personagem Grace (Nicole Kidman) em *Dogville*.

Na seção **Resenhas**, Matheus Espíndola traz a tese **Explorando o “sublime cognitivo”**: uma nova fronteira para o aprendizado infantil, defendida na Universidad de Murcia por Sara Battista, que investiga o conceito de "sublime cognitivo" e seu impacto na experiência estética e no aprendizado infantil. A pesquisa integra reflexões filosóficas, neuroestéticas e psicologia construtivista para evidenciar a importância do sublime na educação.

Escolhida por meio de edital público aberto pelo periódico, a capa deste número conta com o díptico fotográfico que integra o trabalho **Segunda Natureza** (2024), da artista paranaense Milla Jung, uma “tentativa de pensar esse espelho virtual que nos atravessa integralmente na atualidade, numa zona de impasses com efeito magicizante”, segundo a artista.

Agradecemos a todos/as artistas que submeteram seus trabalhos ao edital da capa, a todos/as autores/as, avaliadores/as, revisores/as, organizadores/as do Dossiê, à equipe técnica da Revista e ao Conselho Científico, que tornaram este número possível. Um agradecimento especial ao professor Anderson Bogéa, pela sugestão deste Dossiê e todo por seu trabalho como editor no primeiro semestre de 2024 e aos novos membros do Conselho Editorial, instituído no segundo semestre, professora Cristiane Wosniak e professor Francisco Gaspar Neto.

Desejamos a todas/os uma excelente leitura!

Luciana Barone (editora)