

Editorial

Elías M. Pérez García, Emilio J. Martínez Arroyo, Fabiane C. Silva Dos Santos

Publicamos el número 14 de la revista ANIAV con nueve trabajos originales de investigación revisados por el proceso de pares ciegos.

Priscila Almeida Cunha Arantes, de la Pontificia Universidade Católica de São Paulo/ Universidade Anhembi Morumbi, aborda en su trabajo *Memoria, colonialismo, arte y tecnología: explorando diálogos posibles* la relación entre la memoria, la naturaleza y el colonialismo, señalando cómo el arte contemporáneo brasileño que utiliza las tecnologías, ha llevado al debate las crisis ambientales y las violencias relacionadas con los procesos de colonización.

Desde la Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ, **Alejandra Bueno** en *Estéticas de la interacción: cliché y espectáculo*, propone un análisis de las estéticas de la interacción y su aporte creativo en las obras de arte digital de los últimos años, con el objetivo de comprender cuál es la tendencia actual en la estética de la interacción.

Marta Burriel León, de la Universidad de Zaragoza, expone en su trabajo *Entretejer cuerpos: estableciendo vínculos entre el movimiento ecofeminista y la performance*, las conexiones teóricas y conceptuales en las prácticas performances en relación al movimiento ecofeminista, destacando los paralelismos entre la degradación medioambiental y la opresión de género.

En su trabajo *Reflexiones en torno a la menstruación como proceso creativo: sangre menstrual en el imaginario mitológico de la cultura maya y nahua precolonial*, **Almendra Sheira Castillo Valderrama**, de la Universitat Politècnica de València, estudia la menstruación como tema de investigación, como material creativo y parte de la creación artística, centrándose en el estudio de la representación del imaginario precolonial de la cultura maya y nahua.

Kelly De Oliveira, Suzete Venturelli y Mirtes Marins de Oliveira, de la Universidade Anhembi Morumbi, con su trabajo *Estereotipos sobre Amazonia y pueblos indígenas presentes en la animación "Ainbo - la Guerrera del Amazonas"* reflexionan sobre la emergencia de la pauta decolonial en el arte a través de diversas producciones audiovisuales que abordan el tema de los pueblos originarios.

En la propuesta *Observar, meditar, interactuar: tres roles de la ventana en películas de no ficción*, **Rubén Marín Ramos**, de la Universidad Politècnica de València, analiza la función que desempeña la ventana en tres películas de no-ficción fuera de la lógica cinematográfica y de las convenciones del documental canónico, realizadas en su mayor parte con registros tomados desde una ventana.

Marta Pérez-Campos, de la UPV/EHU Universidad del País Vasco propone con su trabajo *Funciones estéticas y pedagógicas del software: una reflexión teórico-práctica con estudiantes de Máster* un análisis del taller *Aesthetic and Pedagogical Implications of*

Software, cuyo objetivo principal era reflexionar sobre el hecho de mostrar el software detrás de aquellos proyectos que están diseñados utilizando algoritmos e indagar sobre su valor estético-pedagógico.

Desde la Universidade Federal de Goiás (UFG), **Cleomar Rocha** en su investigación *Cultware y arte: articulaciones con la filosofía de la tecnología*, estudia el acercamiento entre la Filosofía de la Tecnología, el arte y el concepto de cultware, destacando el papel del arte como protagonista de la cultura tecnológica.

Milton Terumitsu Sogabe de la Universidade Anhembi Morumbi presenta un análisis de una trilogía de obras de arte elaboradas por el grupo de investigación cAt (ciencia/Arte/tecnología), basado en las teorías del diseño de Bernd Löbach, los niveles de diseño de Donald Norman y las categorías de la semiótica de Charles Sanders Peirce.