

Líneas de investigación FAVA

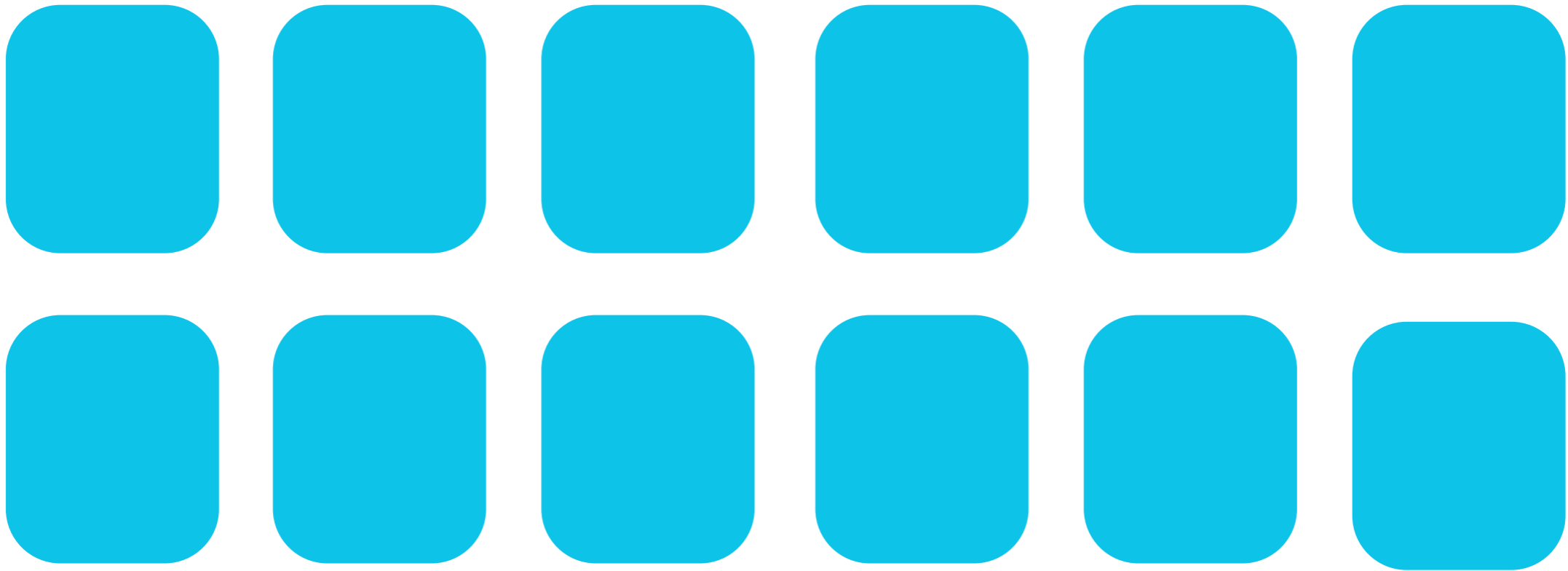
La Facultad de Artes Visuales y Aplicadas (FAVA) ha realizado su proceso de actualización de sus líneas de investigación con el propósito de conservar e integrar diversas áreas del conocimiento trabajadas en los últimos años para su implementación en los semilleros de investigación, proyectos de investigación y trabajos de grado en los programas de Diseño Gráfico y Artes Plásticas. Esta actualización busca continuar el fortalecimiento del componente investigativo en estos programas, desde la integración de saberes que permiten a estudiantes y docentes explorar cómo el arte y el diseño interactúan con su entorno cultural, social, histórico y tecnológico. Así, se promueve una formación integral que enriquece la práctica profesional y responde a los desafíos contemporáneos.



Arte y diseño en contexto

Se centra en explorar cómo las prácticas artísticas y de diseño interactúan con su entorno cultural y social. Abarca temas como la preservación del patrimonio y la memoria histórica, la sostenibilidad ambiental, la participación comunitaria, la colaboración entre profesionales, el co-diseño con usuarios, la pedagogía y educación artística, la expresión de identidades, el cuestionamiento de normas de género, y la representación de experiencias personales y familiares.

Haz click sobre cada una de las sublíneas para conocer más de cada una.



Patrimonio y memoria

Investiga la preservación y reinterpretación del patrimonio cultural y la memoria histórica mediante el arte y el diseño.



Arte y Diseño sostenible, medioambiente/ creación sostenible

Desarrolla prácticas artísticas y de diseño que promuevan la sostenibilidad ambiental y mitiguen el impacto ecológico.



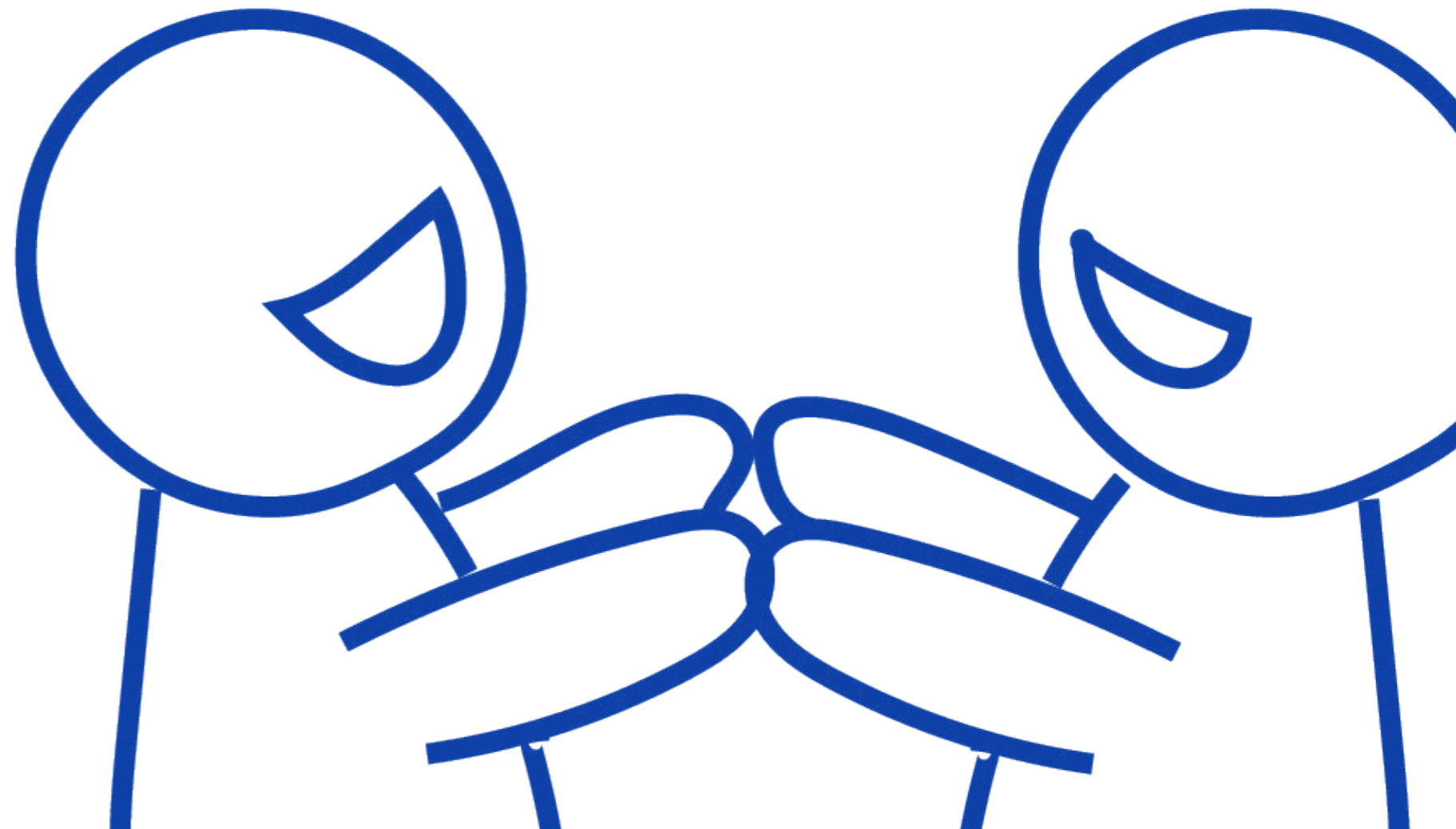
Arte y Diseño participativo/creación participativa

Explora cómo el arte y el diseño pueden involucrar a las comunidades en el proceso creativo para fomentar la participación ciudadana.



Arte y Diseño colaborativo/ creación colaborativa

Analiza las dinámicas de colaboración entre profesionales para producir obras y productos innovadores.



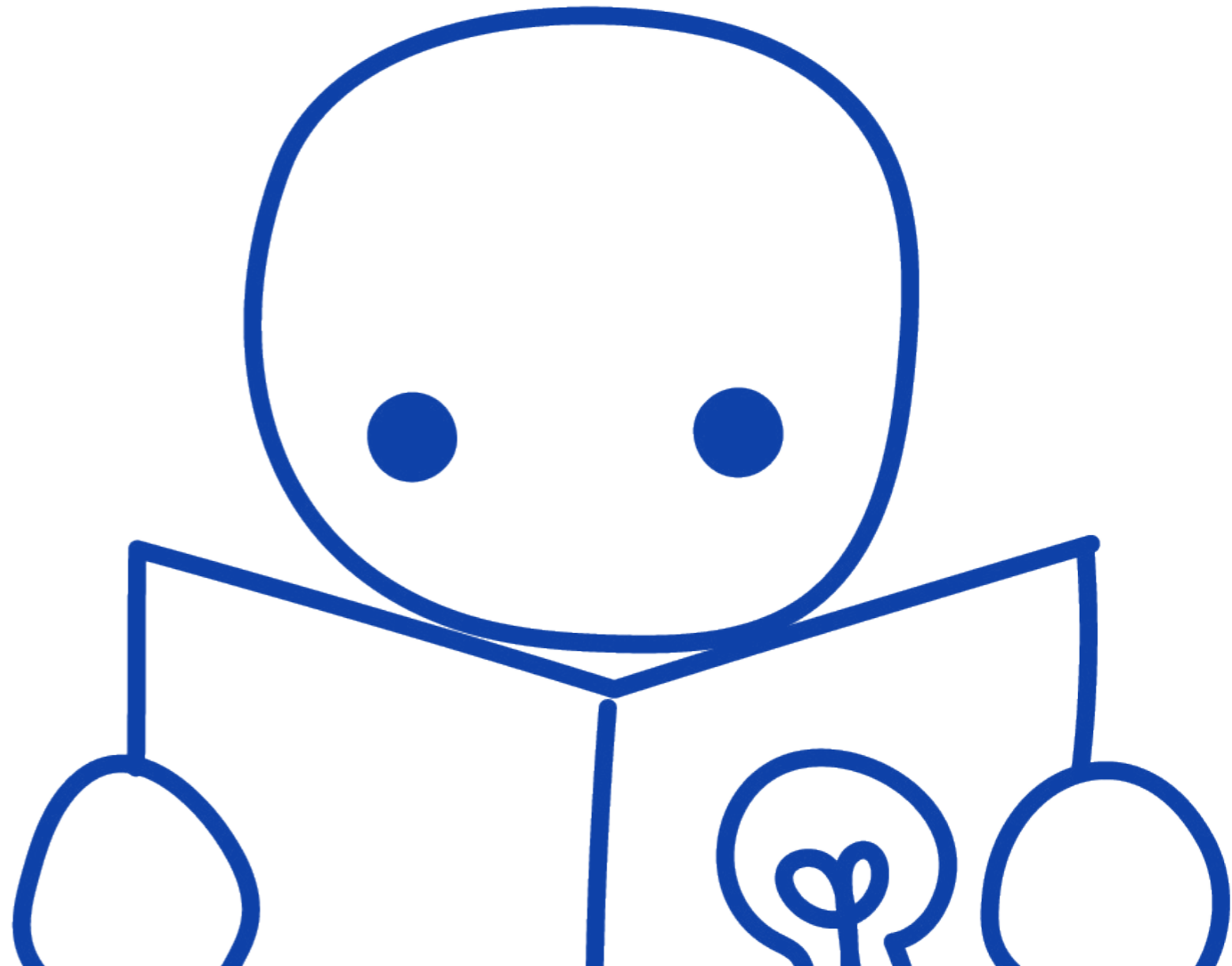
Co-diseño

Investiga metodologías que implican a los usuarios finales en el proceso de diseño para asegurar la relevancia y utilidad de los productos y servicios.



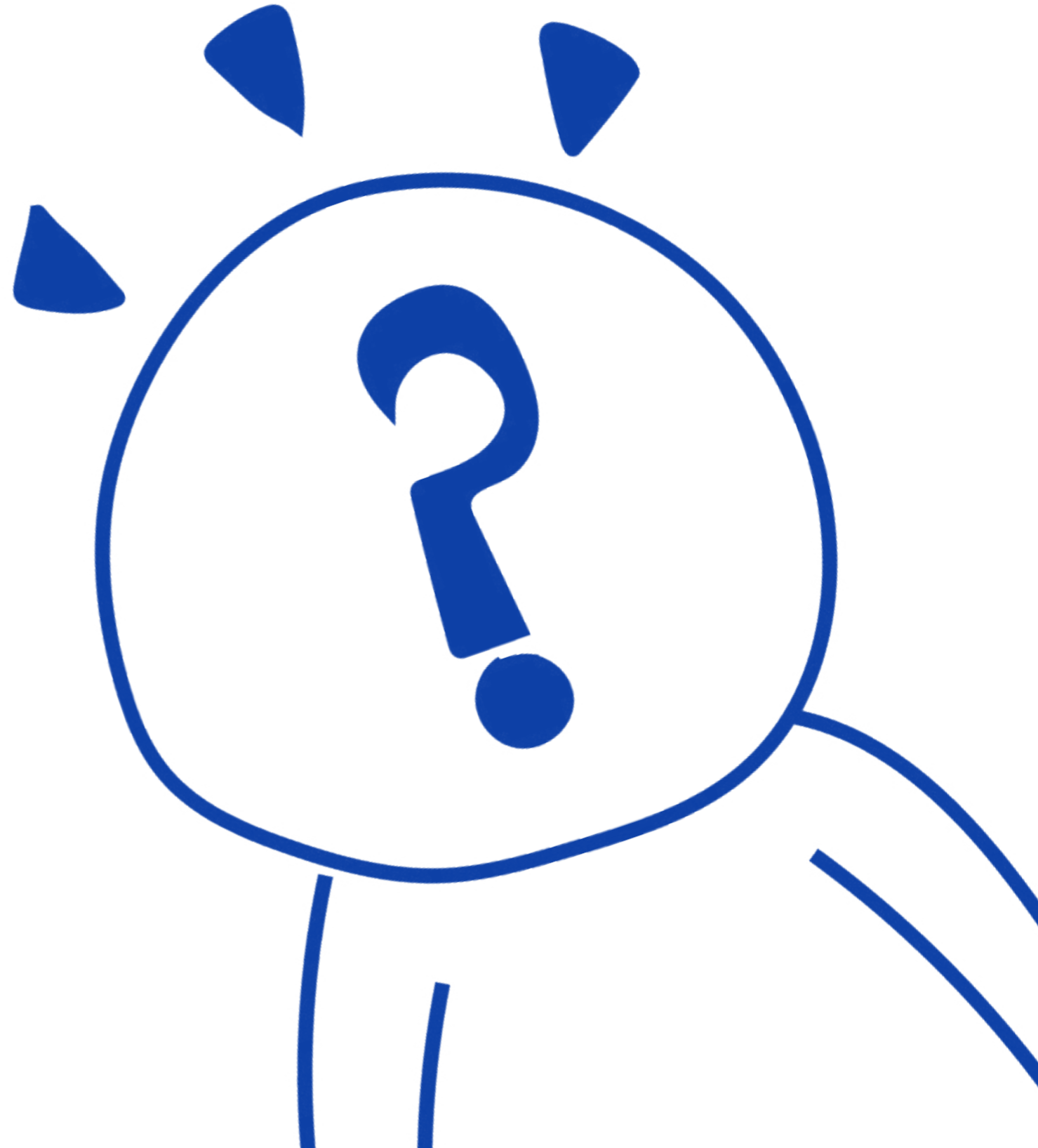
Pedagogía y educación artística

Desarrolla métodos educativos innovadores para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del arte y el diseño.



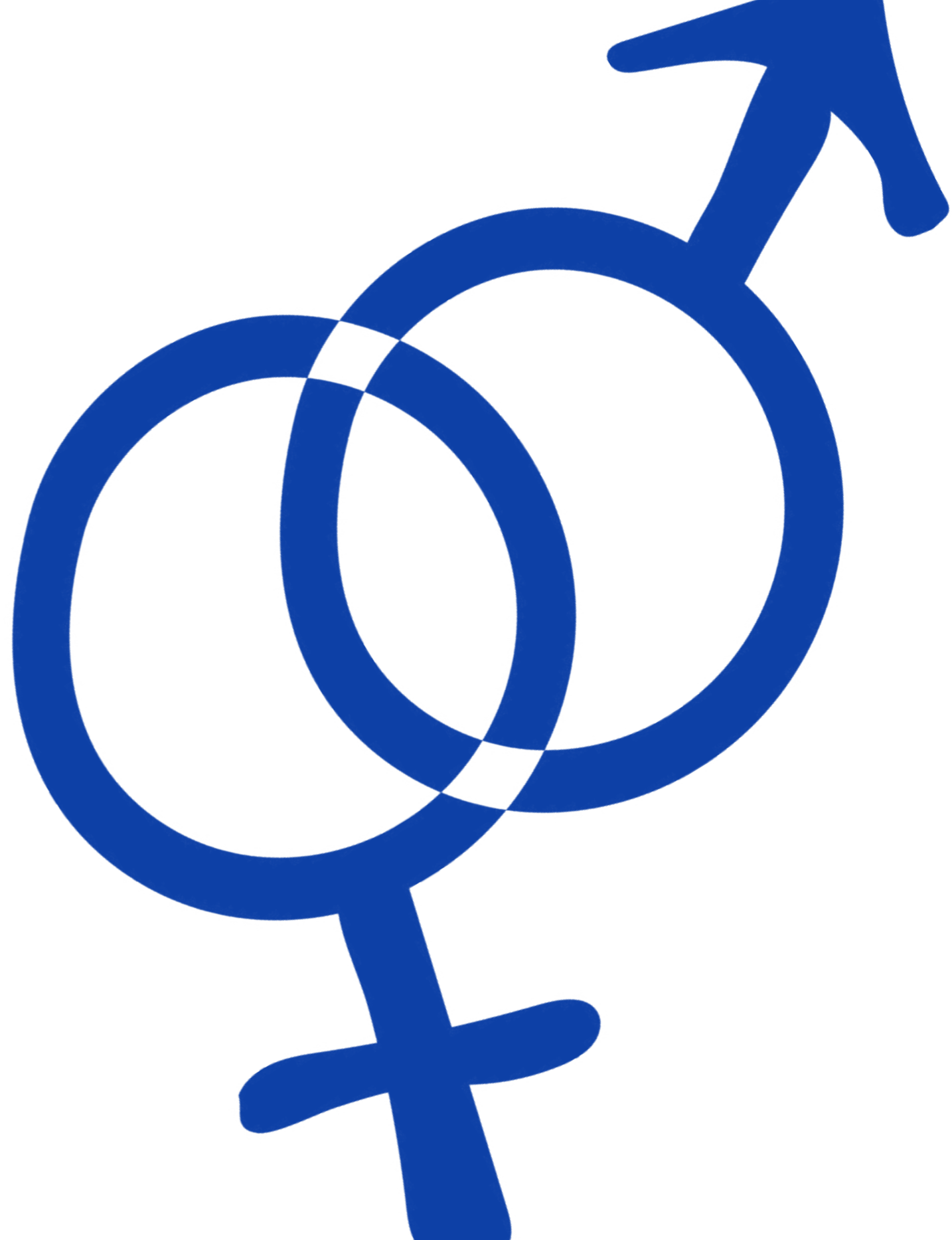
Identidad

Profundiza en cómo el arte y el diseño expresan y fortalecen la identidad individual y colectiva.



Género y violencia de género

Estudia la representación y cuestionamiento de las normas de género y la visibilización de la violencia de género a través del arte y el diseño.



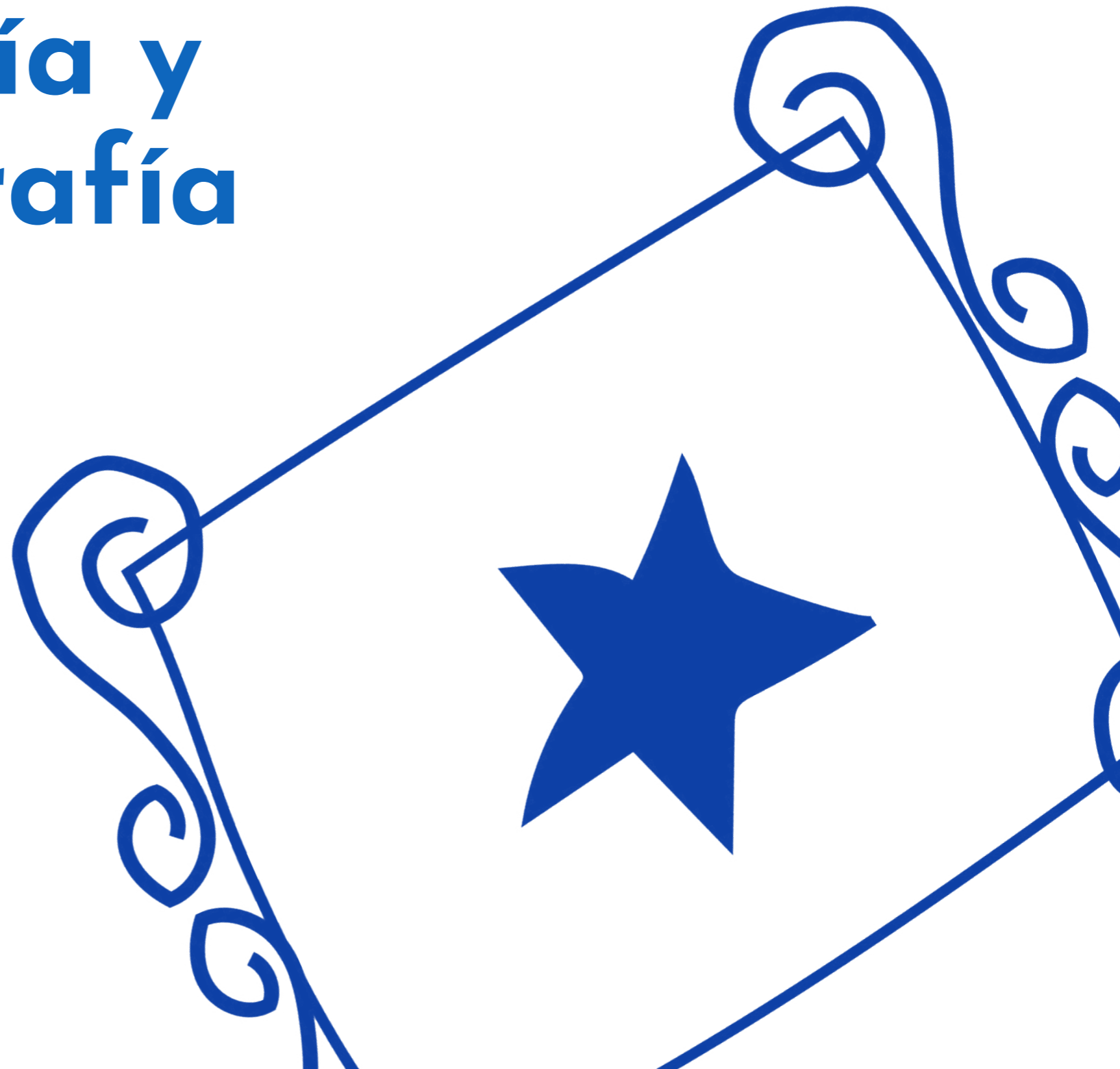
Cultura y sociedad

Investiga la relación entre prácticas artísticas y de diseño y sus contextos culturales y sociales.



Curaduría y museografía

Desarrolla prácticas curatoriales y museográficas innovadoras para la presentación y conservación de obras de arte y diseño.



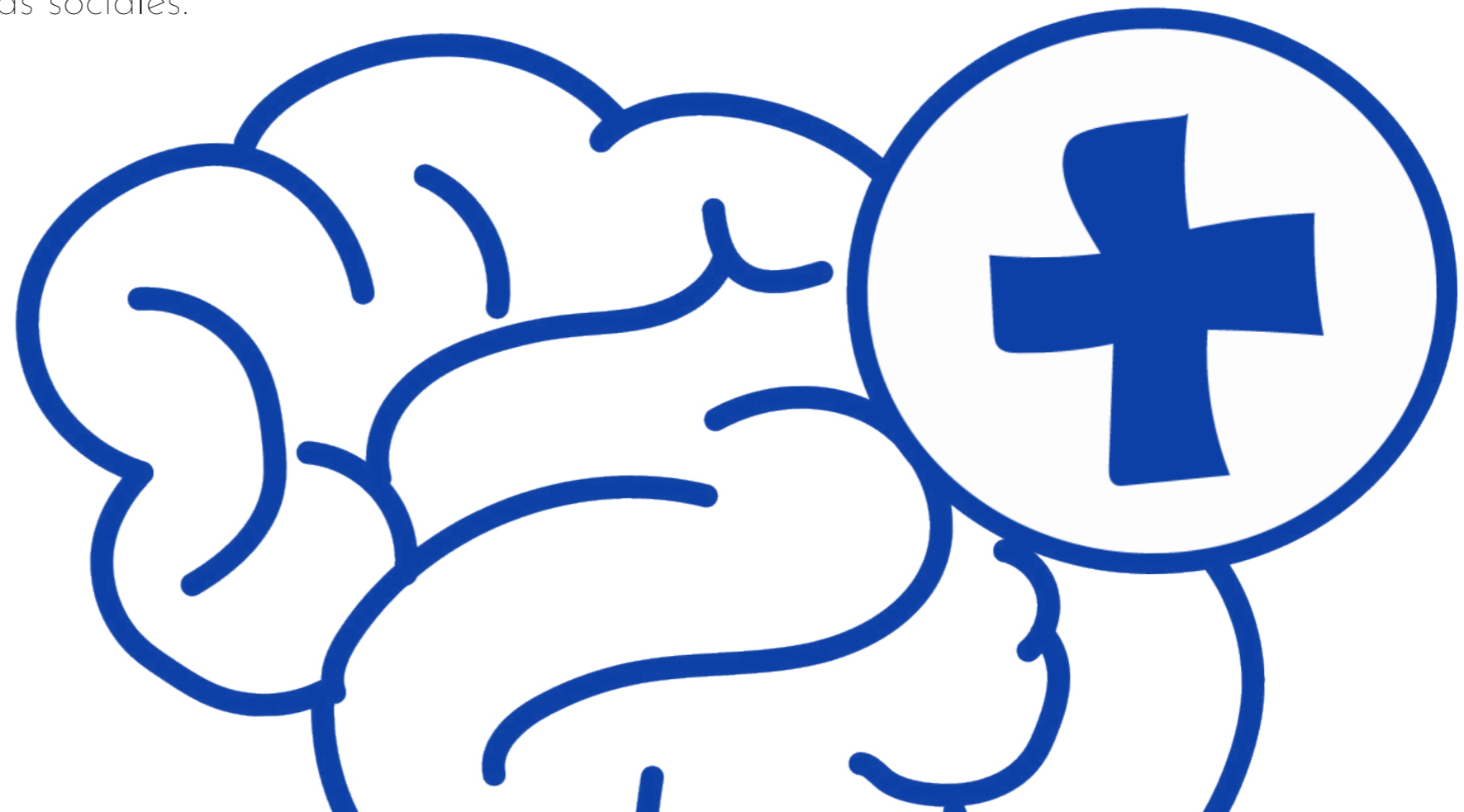
Autobiografía, experiencias personales, y vivencias familiares

Explora el uso del arte y el diseño para narrar y reflexionar sobre experiencias personales y familiares.



Salud mental, bienestar e inclusión

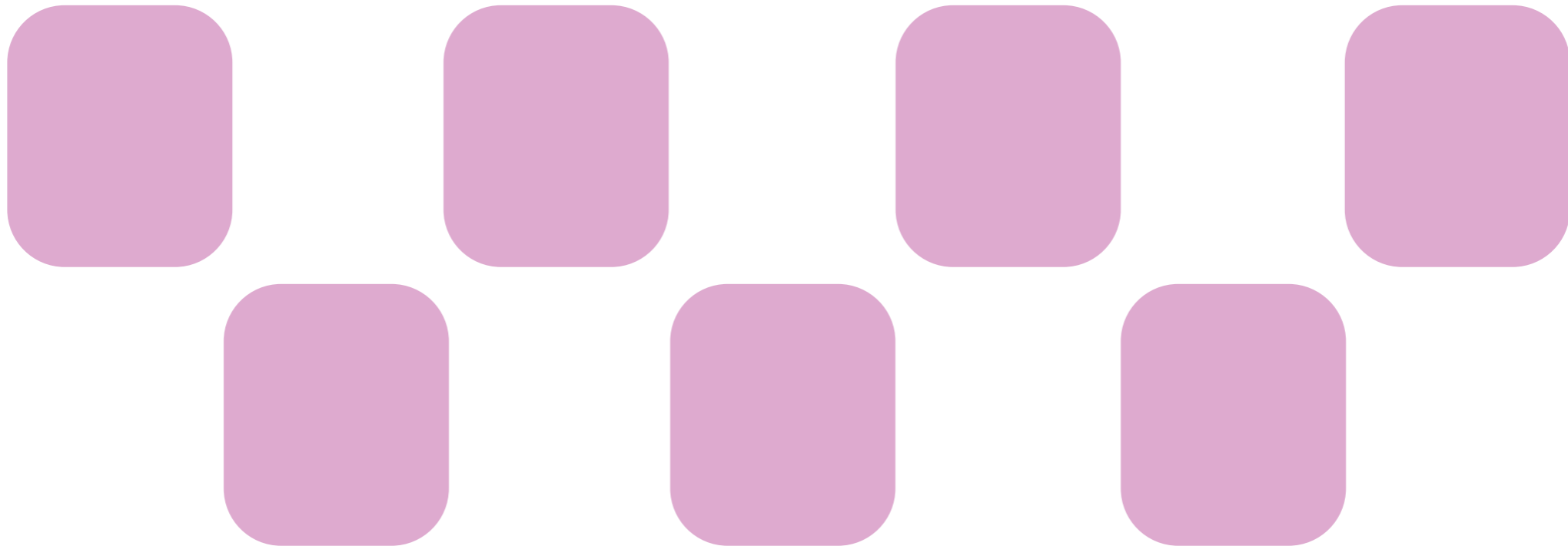
Explora el potencial del arte y el diseño como herramientas terapéuticas para mejorar la salud mental, la autoestima y la resiliencia. Además, investiga cómo las intervenciones artísticas y de diseño pueden fomentar la inclusión de grupos marginados o vulnerables, tales como personas con discapacidades, comunidades afectadas por conflictos, y aquellos que enfrentan estigmas sociales.



Arte, Diseño, tecnologías y relaciones inter/transmediales

Explora las relaciones entre arte, diseño y tecnología, en conjunto con las dinámicas de las narrativas inter y transmediales en la transformación de la realidad de las esferas culturales, sociales, económicas, históricas y políticas. Este análisis abarca desde las tecnologías digitales y los nuevos medios hasta el software digital intermedial, integrando también el Media Art, la imagen fija, fotografía e imagen en movimiento, la animación y la animación experimental, el documental expandido, el videoarte e instalaciones, las video-instalaciones. Asimismo, se incluye el videomapping, las proyecciones, el sonido y el arte sonoro. Dentro de este contexto, se destacan la innovación y la convergencia de diversas disciplinas como la pintura, el dibujo, la escultura, la animación y la escritura expandida. Además, se incluyen las interacciones del cuerpo, el espacio, el tiempo, el movimiento, los objetos y los materiales desde las Artes vivas.

Haz click sobre cada una de las sublíneas para conocer más de cada una.



Tecnologías y softwares digitales

Son herramientas y plataformas basadas en sistemas informáticos que facilitan la creación, edición, y presentación de contenidos artísticos y de diseño. Estas tecnologías incluyen una amplia gama de dispositivos, aplicaciones y programas que permiten la manipulación digital de imágenes, sonidos y videos, así como la interacción y la experimentación con diferentes medios y formatos.



Artes vivas

Relaciones/intersecciones entre cuerpo, espacio, tiempo, duración, movimiento, sonido, voz, escritura, performance, acciones y gestos, imágenes, objetos, improvisación, circuito cerrado.



Diseño web y de interfaces de usuario (UI)

Genera interfaces gráficas para sitios web y aplicaciones digitales, que incluyen diseño de navegación, disposición de contenido y experiencia de usuario.

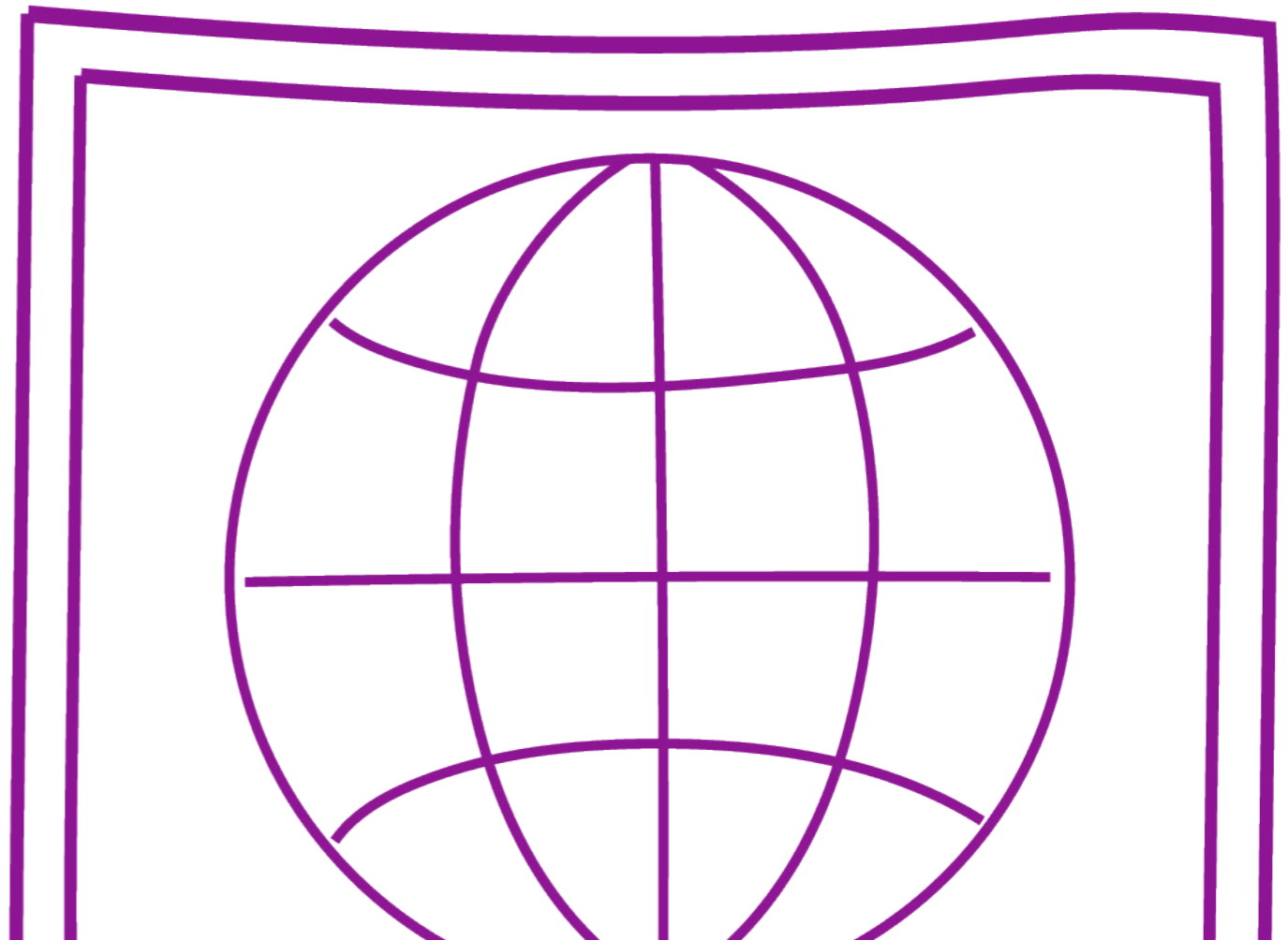


Ilustración digital y tradicional

Crea imágenes y dibujos mediante técnicas digitales o tradicionales, que comunican ideas, conceptos o narrativas de manera visual.



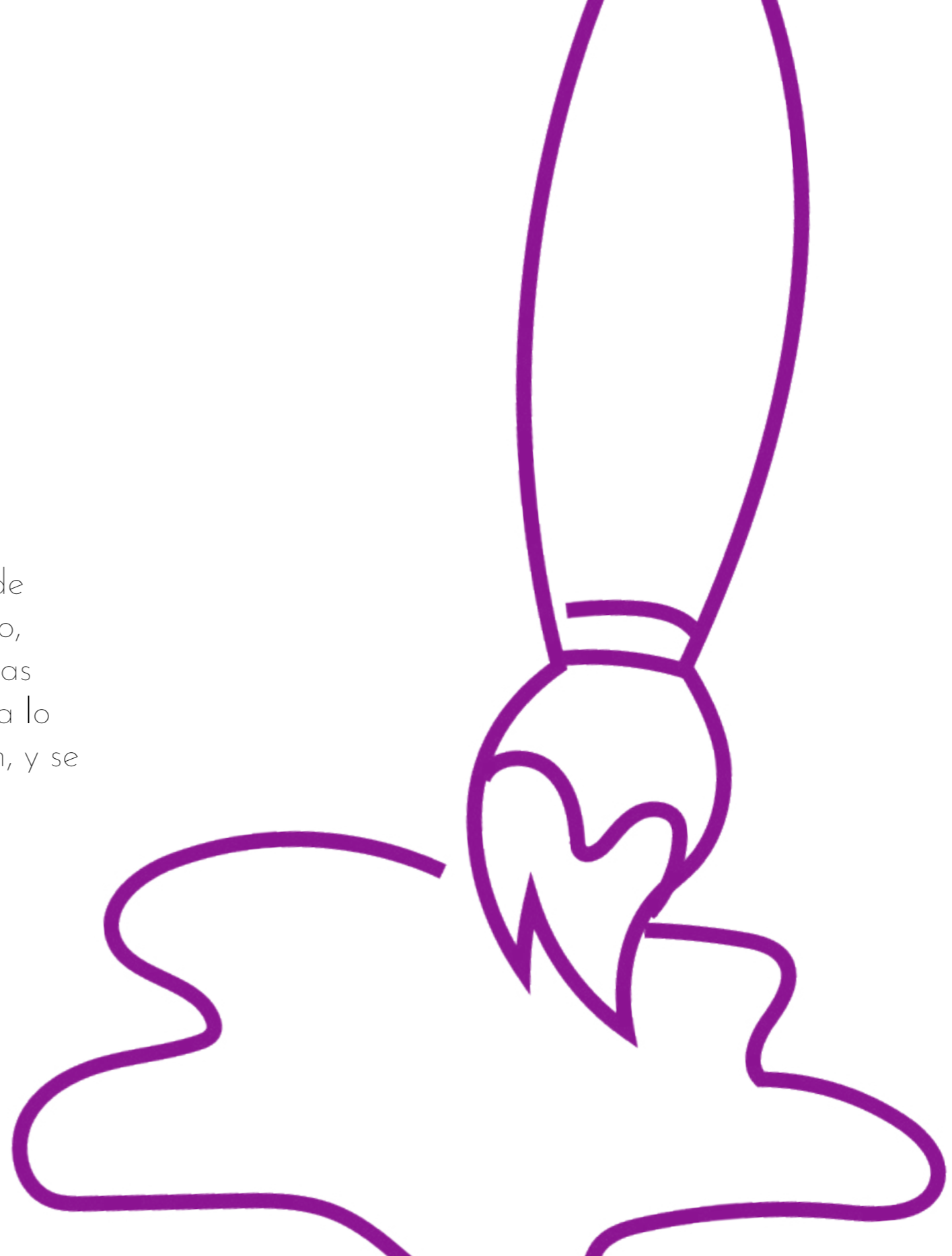
Animación y motion graphics

Hace animaciones y gráficos en movimiento para diversos propósitos, como publicidad, entretenimiento o educación, utilizando técnicas digitales o tradicionales.



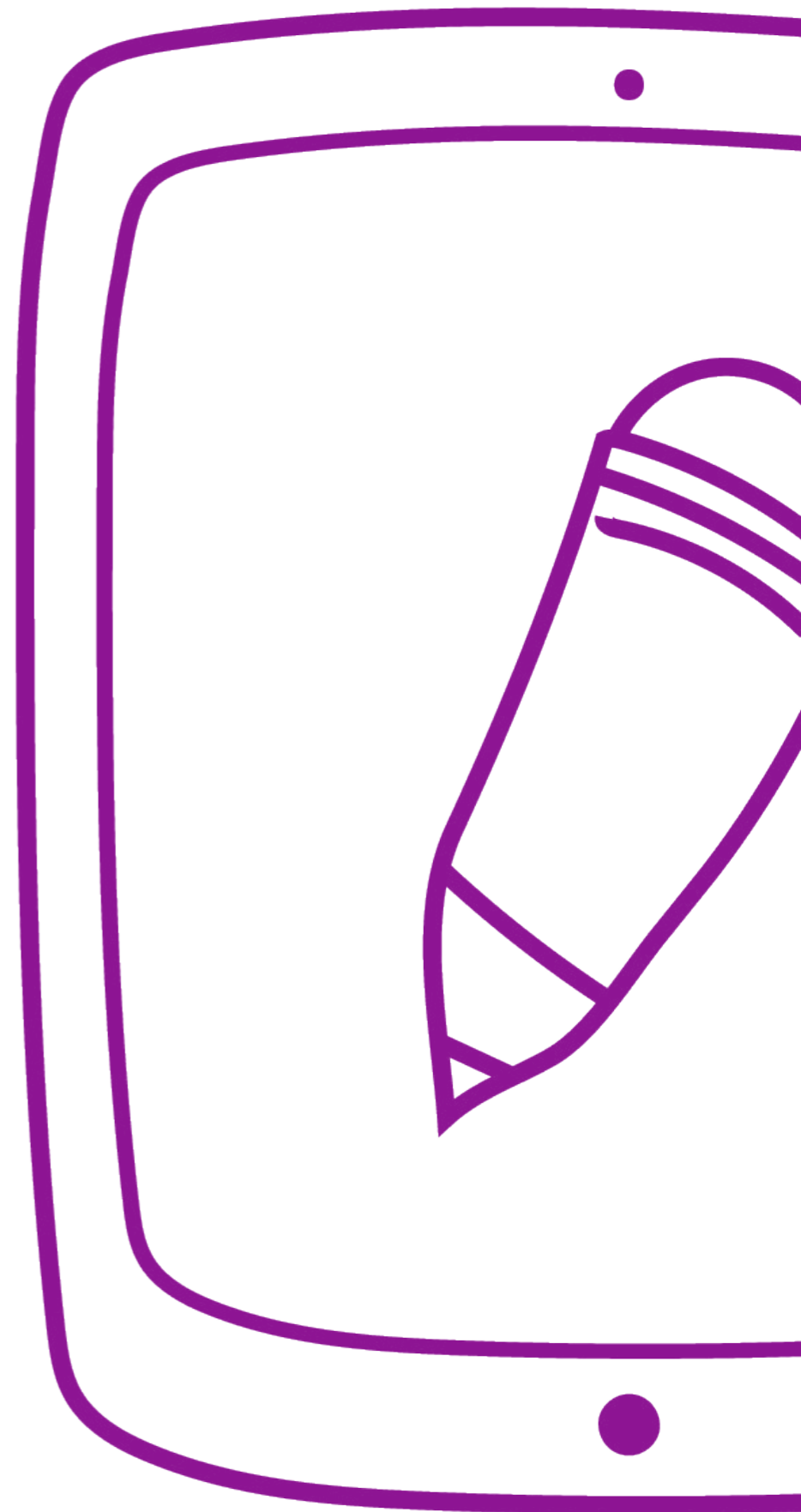
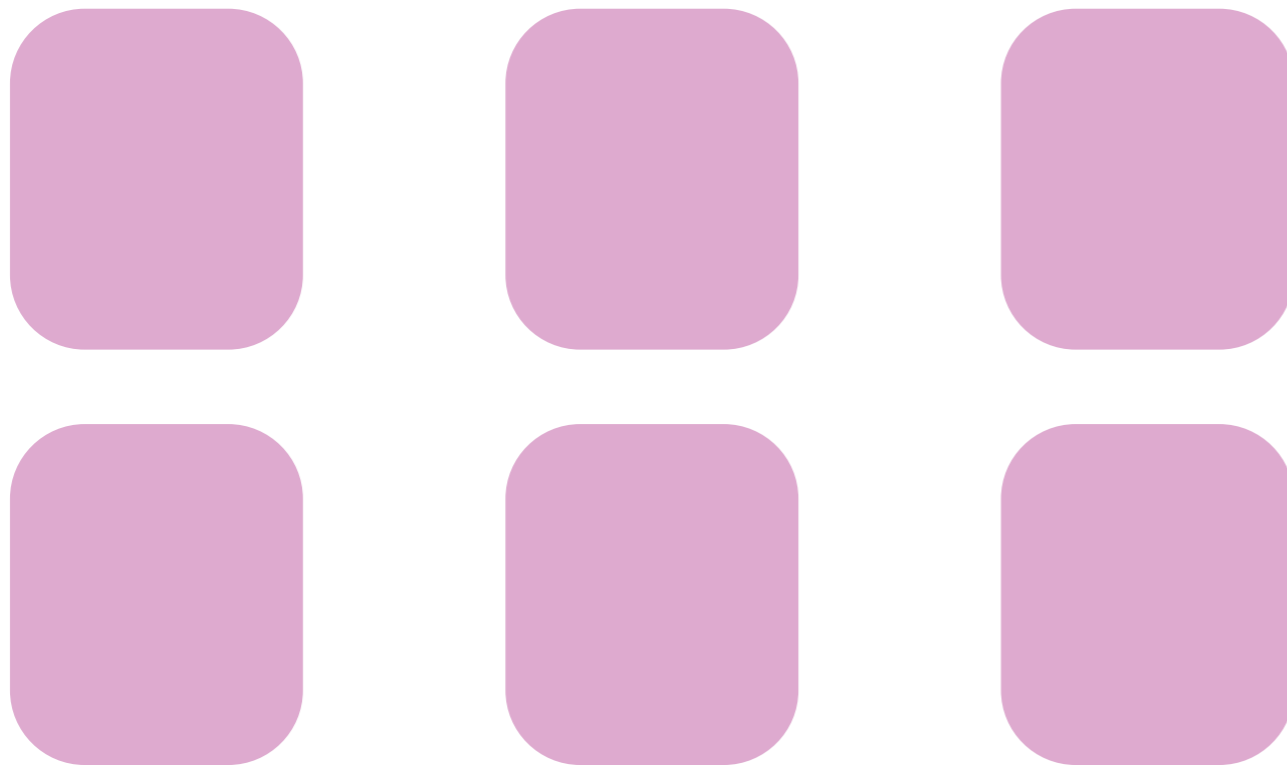
Técnicas artísticas

Métodos y procesos utilizados en la creación de obras de arte utilizando medios como el dibujo, pintura, escultura, grabado, serigrafía, etc. Estas técnicas se han desarrollado y perfeccionado a lo largo de siglos de práctica artística y tradición, y se han transmitido de generación en generación.



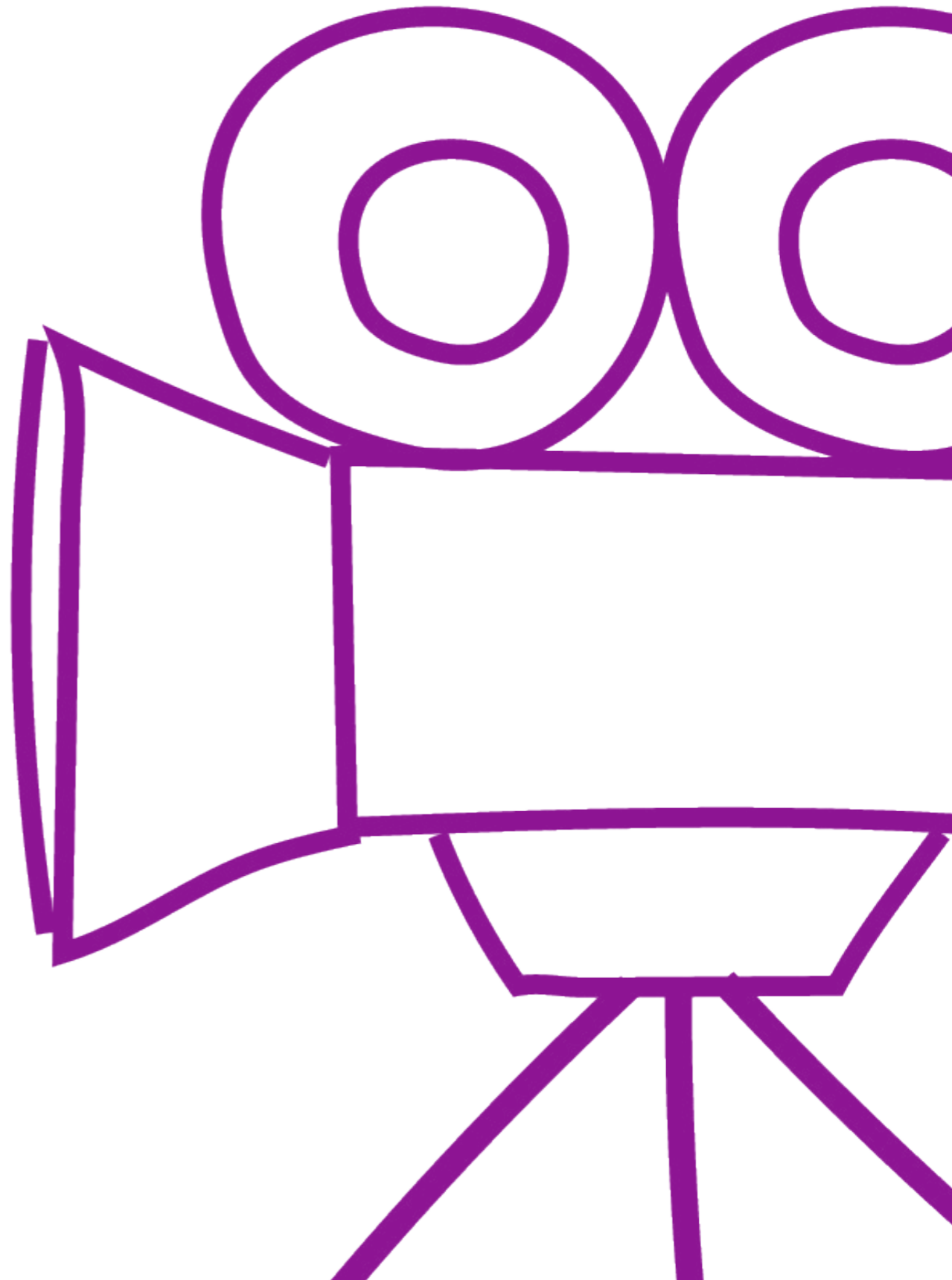
Media art

Utiliza tecnologías de comunicación y medios digitales como herramientas principales para la creación, presentación y distribución de obras de arte. Este campo incluye una amplia variedad de prácticas y formatos que integran elementos audiovisuales, interactivos y multimedia, explorando las posibilidades creativas y conceptuales de las tecnologías contemporáneas.



Video arte

Obras audiovisuales que utilizan técnicas cinematográficas y digitales para crear narrativas artísticas o exploraciones abstractas.



Video instalación

Combina elementos de video y instalación para crear una experiencia inmersiva y multisensorial en un espacio específico, se proyectan o exhiben videos en pantallas, superficies o proyecciones dentro de un entorno físico, como una galería, un museo, o incluso un espacio urbano.



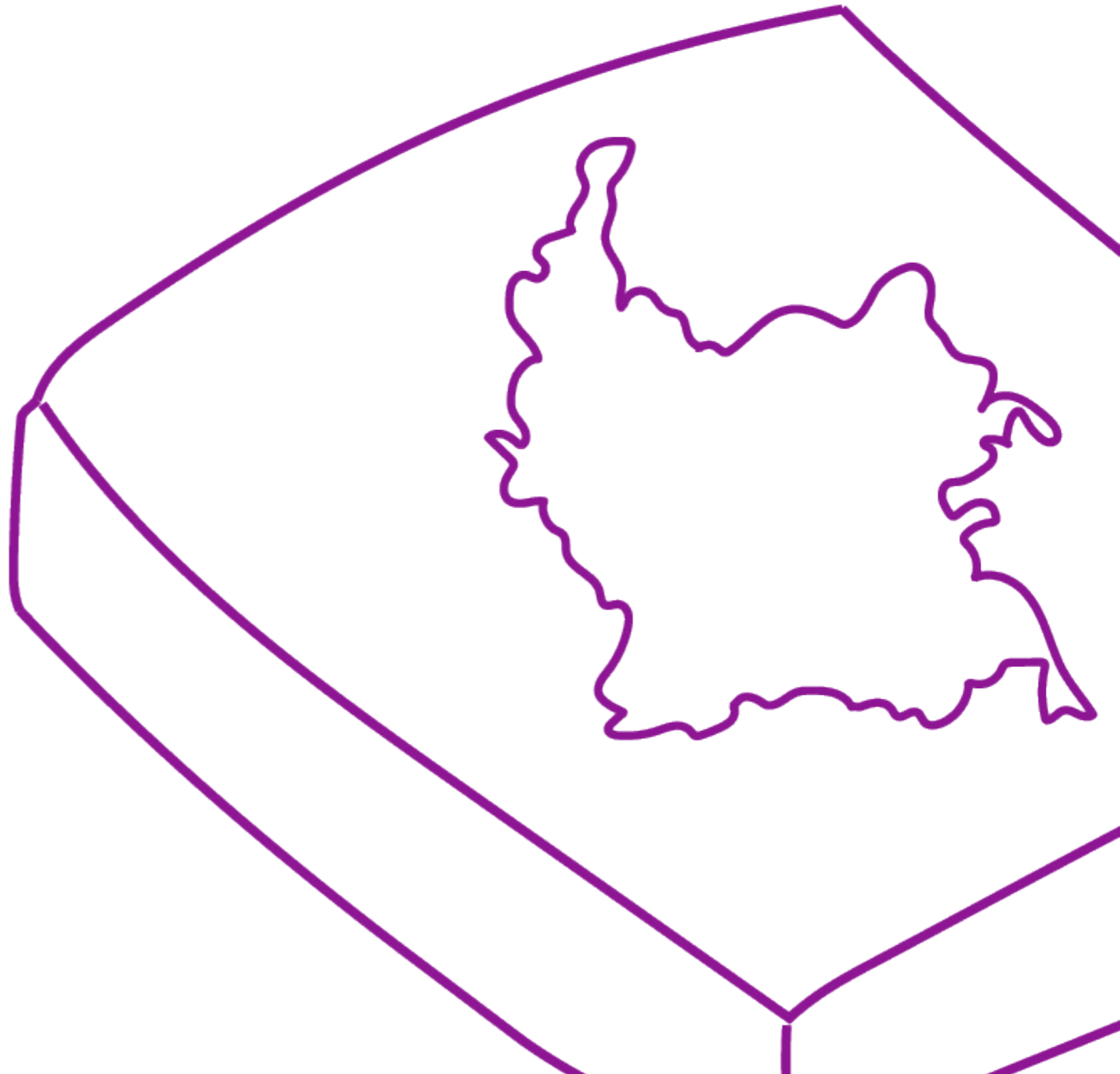
Animación experimental

Animaciones que desafían las convenciones narrativas y estéticas, utilizando técnicas innovadoras.



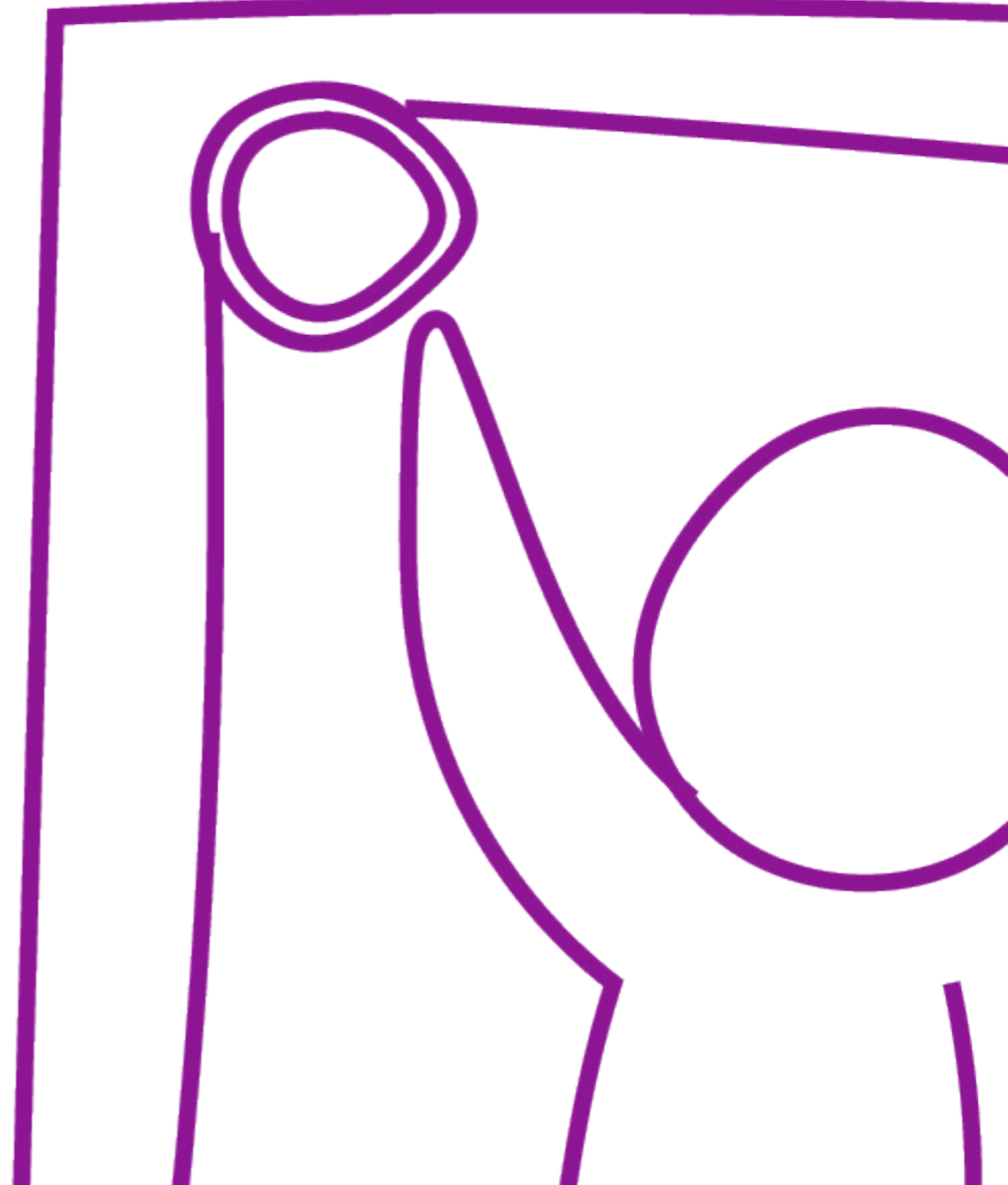
Video mapping

Proyecciones en superficies tridimensionales que transforman la percepción del espacio físico.



Instalaciones interactivas

Espacios que responden a la presencia y acciones del espectador mediante sensores y tecnología digital.



Arte y diseño sonoro

Composiciones y experiencias
auditivas que exploran el
sonido como medio artístico.



Historia, teoría y reflexiones del arte y diseño contemporáneo

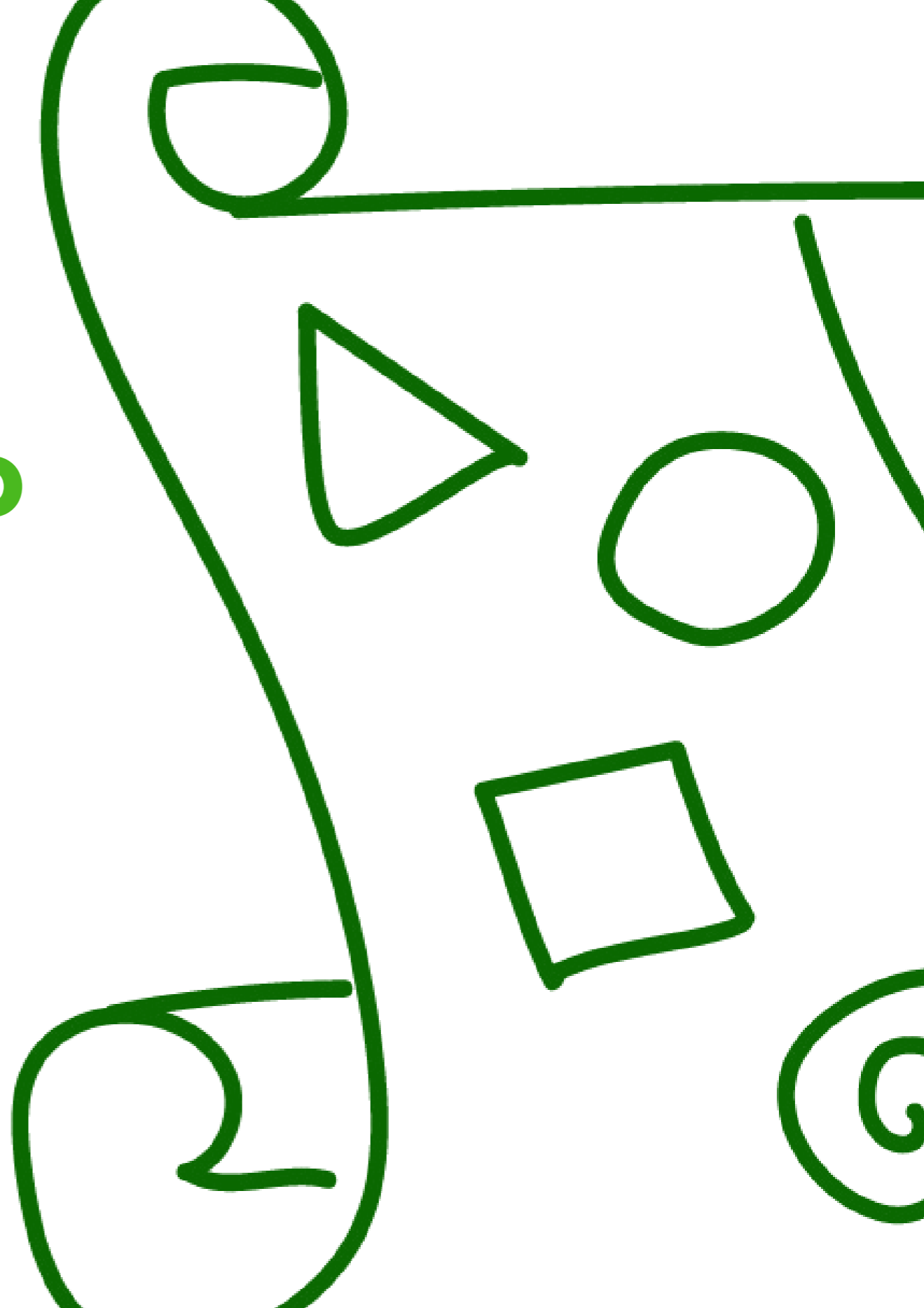
Se basan en indagaciones que surgen desde la práctica de la creación contemporánea de las Artes plásticas y el Diseño en relación con disciplinas afines como las Historias críticas del arte y del diseño, las reflexiones del arte y el diseño, las diversas estéticas (clásica, contemporánea y otras), la práctica curatorial y museográfica, así como las prácticas de documentación y archivo. Propicia procesos de reflexión desde las teorías del arte y las estéticas sobre las relaciones que incorporan la práctica artística y sus implicaciones en los entornos sobre los cuales se desarrolla. Realiza procesos de creación desde la curaduría a partir de procesos de investigación. Explora las posibilidades de repensar la práctica artística y de diseño a la luz de diferentes teorías. Genera procesos de creación en escritura y propicia la crítica sobre estas prácticas. Crea procesos de construcción de memoria e investigación sobre los métodos y procedimientos propios de artistas y curadores que trabajan con archivo y documentación.

Haz click sobre cada una de las sublíneas para conocer más de cada una.



Historias críticas del arte y diseño

Estudia la evolución y desarrollo de las prácticas artísticas y de diseño a lo largo del tiempo y en diferentes contextos culturales. Se centra en analizar y comprender las obras de arte y diseño en relación con su contexto histórico, social, político y cultural, así como en examinar las influencias y conexiones entre diferentes movimientos artísticos y estilos de diseño.



Reflexiones del arte y el diseño

Se ocupa de analizar, interpretar y evaluar obras de arte y diseño. Su objetivo es proporcionar una comprensión más profunda de estas obras y situarlas en un contexto más amplio, considerando aspectos estéticos, conceptuales, históricos y culturales. La crítica del arte y el diseño no solo valora la calidad y el impacto de las obras, sino que también reflexiona sobre sus significados y relevancias en la sociedad contemporánea.



Estéticas

Se ocupa del análisis de la apreciación sensible del mundo que nos rodea y que influye desde el arte y diseño. La estética ha evolucionado a lo largo del tiempo, y las concepciones clásicas y contemporáneas presentan diferencias significativas en sus enfoques y perspectivas. La primera se refiere a las teorías y conceptos sobre la belleza y el arte que se desarrollaron en la antigüedad y en el período renacentista. Estas teorías están profundamente influenciadas por filósofos griegos como Platón y Aristóteles, así como por los ideales del Renacimiento. La segunda se refiere a las teorías y enfoques actuales sobre la belleza y el arte, que han surgido desde finales del siglo XIX hasta el presente. Esta estética es mucho más diversa y pluralista que la clásica, reflejando las complejidades y variaciones de la sociedad moderna.



Curaduría

Es el proceso de selección, organización y gestión de obras de arte o artefactos culturales para exhibiciones en museos, galerías, y otros espacios de exposición. La curaduría va más allá de la mera disposición de objetos; implica un trabajo intelectual y creativo que contextualiza las obras y les otorga un significado adicional a través de su presentación y la narrativa creada en torno a ellas.



Prácticas de documentación y archivo

En el contexto del arte y el diseño se refieren a los procesos y metodologías utilizados para recopilar, organizar, preservar y gestionar información y materiales relacionados con obras de arte, proyectos de diseño y actividades culturales. Estas prácticas son esenciales para la conservación del patrimonio cultural, la investigación académica, la curaduría, y la educación.

