

El doctorat en *Recerca en Art i Disseny*

Tània Costa

Jèssica Jaques



Després de les primeres edicions del MURAD -EEES Màster Universitari de Recerca en Art i Disseny d'EINA i UAB- estudiants i professors ens vàrem adonar de la necessitat que tingués continuïtat en estudis de doctorat i en l'elaboració de tesis doctorals. És per aquesta raó que, a partir del curs 2017-2018, és possible seguir tot el procés de doctorat en l'itinerari de *Recerca en Art i Disseny*, que s'allotja al Departament de Filosofia de la UAB. Val a dir que, actualment, els doctorats han d'ubicar-se en un Departament universitari, i el vincle amb el de Filosofia de la UAB està en la gènesi del MURAD i amb el projecte de

recerca I+D+i “Experiencia estética e investigación artística: producción cognitiva en el arte contemporáneo” (2013-2015) i que té com a Investigador Principal el professor Gerard Vilar. Aquest projecte va ser el primer a l'Estat Espanyol a dedicar-se a la qüestió de la recerca en arts i disseny, debat creixent de manera gradual al panorama acadèmic europeu, especialment als països Nòrdics, a Suïssa, a Holanda i al Regne Unit.

Aquest projecte d'investigació fou el que facilità el trànsit des dels màsters que precediren el MURAD: *Pensar l'art d'avui* i *Gramàtiques de l'art contemporani*, cap al programa de màster oficial actual i el doctorat. El MURAD, amb una primera edició al curs 2014-15, s'inscriví així en una genealogia d'estudis de postgrau que s'inicià amb el canvi de mil·lenni i que ha complert la seva majoria d'edat. La millor forma de celebrar-la i portar-la a l'expansió era possibilitar la seva continuació en un doctorat, expansió que, a dia d'avui, conforma un grup de vint-i-cinc doctorands coordinats per Tània Costa i Jèssica Jaques, que es reuneixen un cop al mes per compartir la seva recerca. Inscrits al Doctorat de Filosofia, que compten amb la co-direcció d'un professor o d'una professora d'EINA i un professor o professora de diverses titulacions de la UAB, les tesis que estan actualment en procés són:

- Bárbara Bayarri. *El comissariat com a procés de recerca i de creació dels relats sobre Pablo Picasso*. Co-direcció: Jèssica Jaques, Androula Michel, Emmanuel Guigon
- Yaiza Bocos. *Menjar: de la sensació al llenguatge*. Co-direcció: Joan Minguet, Gerard Vilar
- Fiona Capdevila. *Soberanía indumentaria. Vestido y regeneración en un contexto postmoda*. Co-direcció: Jèssica Jaques, Alex Arteaga
- Guillem Celada. *Tuset estret, Tuset Street, Tuset és trist*. Co-direcció: Joan Minguet, Alex Mitrani
- Pilar Cortada. *En busca de un nuevo paradigma creativo*. Co-direcció: Jèssica Jaques, Miquel Molins
- Guim Espelt Estopà. *Diseñofotía: Protagonismo, contexto y crítica de los objetos en el cine*. Co-direcció: David Casacuberta, Ramon Faura
- Ariadna Fàbregas. *Interacció amb els dispositius digitals*. Co-direcció: David Casacuberta, Anna Pujadas
- Meritxell Font. *Visual System Paradigm's*. Co-direcció: David Casacuberta, Tània Costa

- Enric Garrido. *La producció cultural de l'Ajuntament de Barcelona: anàlisi multimodal i semiòtic de la comunicació visual institucional*. Co-direcció: Elena Bartomeu, David Casuberta
- Sara Gómez. *La coreografia como generadora de entornos comunes*. Co-direcció: Jèssica Jaques, Gerard Vilar
- Clara Grabowiecki. *Poética para el fin del mundo*. Direcció: Gerard Vilar
- Claudia Jaramillo. *El problema de la identidad en la estética contemporánea*. Direcció: Gerard Vilar
- Clara Mallart. *Lifelong Fashion Design o Disseny de moda permanent com a proposta estratègica per a la transició cap a un sistema del vestit circular i sostenible*. Co-direcció: Tània Costa, Jèssica Jaques
- Swantje Martach. *Clothing ontology. A new materialist approach*. Co-direcció: David Casacuberta, Jèssica Jaques
- Artur Muñoz. *Artistic research. Comprehending a constellation for an alternative production of knowledge*. Co-direcció: Tània Costa, Jèssica Jaques
- Xabier Ortiz de Urbina. *La comedia documental: Un estudio sobre capturar, provocar y crear lo cómico en Documental*. Co-direcció: Josep Maria Català, Jèssica Jaques
- Àger Perez Casanovas. *The making of Picasso: towards a tactile aesthetic epistemology*. Co-direcció: Emmanuel Guigon, Jèssica Jaques, Gerard Vilar
- Genís Plana. *Ciudadanía e identidad nacional en Étienne Balibar*. Direcció: Oriol Farrés Juste
- Camila Reveco Sepúlveda. *Diseño gráfico e identidad cultural patrimonial. Creación de símbolos en base a la recomposición de signos indígenas chilenos de los pueblos Diaguita, Rapanui, Mapuche y Selk'nam*. Co-direcció: Elena Bartomeu, David Casacuberta
- Marta Risco. *Nova visibilitat i experiència estètica en el light art*. Co-direcció: Tània Costa, Jèssica Jaques
- Núria Saura. *George Orwell and Hanah Arendt: Chronicle, dystopia, memory*. Direcció: Gerard Vilar
- Pilar Talavera. *Prácticas del desconcierto. La estética gustatoria desde la performance y el arte participativo contemporáneo: una posible constelación*. Co-direcció: Jèssica Jaques, Gerard Vilar
- Amadeu Ventayol. *El diseño de espacio en los restaurantes*. Direcció: Raúl Oliva
- Laura Vilar. *La danza y sus cuerpos como indisciplina*. Direcció: Jèssica Jaques
- César Zabala. *El diseño de producto como medio para el diseño de sociedades*. Co-direcció: Tània Costa, Jèssica Jaques

Amb el doctorat en Recerca en Arts i Disseny, que dóna accés al títol de *Doctora* (o *Doctor*) per la UAB, EINA es caracteritza per ser el primer centre a l'Estat Espanyol en

Disseny i arts que ofereix tot el continu formatiu des del Grau fins al doctorat, aspecte que el converteix en pioner a l'Estat Espanyol en una formació acadèmica afí a la dels centres europeus de perfils formatius globals dedicats a la recerca artística i de disseny.

Els doctorands poden accedir a seminaris de doctorat sobre temes de disseny, filosofia, estètica i teoria de les arts impulsats des d'EINA o des del departament de Filosofia i teoria de les arts de la UAB. Especialment pensat per a donar suport al seguiment de les tesis doctorals en curs, el seminari GEARAD -Grup d'Estètica Aplicada a la Recerca Artística i en Disseny- funciona com a grup de lectura i discussió de caràcter metodològic, procedimental i de continguts. A més de les sessions de treball mensuals, es promou la participació dels seus membres en activitats de recerca com ara publicacions, congressos, seminaris, etc. a fi de capacitar-se en el desenvolupament dels formats acadèmics usuals.

En aquest sentit, en el curs 2018-2019, els doctorands del seminari GEARAD han tingut l'oportunitat de presentar aspectes de les seves investigacions en dos fòrums públics de debat i discussió acadèmica: el seminari *El disseny des de l'art, la ciència i la tecnologia*, realitzat el 3 d'abril a la UAB, i les *I Jornades GEARAD: estudis de cas per a una investigació en art i disseny*, celebrades a EINA el 6 i 7 de maig.

Per al seminari *El disseny des de l'art, la ciència i la tecnologia* els doctorands van treballar amb el format de pòster científic i van fer una presentació pública a la UAB d'alguns temes específics del seu interès. A continuació mostrem algunes de les propostes que, així reunides, evidencien el caràcter plural i obert dels àmbits temàtics abordats al mateix temps que denoten una visió compartida d'entendre la investigació en art i disseny. Tal com planteja en Gerard Vilar en l'article Teoría de la investigación artística d'aquest mateix volum de LAMURAD: "Las prácticas estéticas como las artes, el diseño, etc., son por definición y deben ser plurales, como la filosofía. Su diferencia con las prácticas científicas reside en la imposibilidad de ser reducidas a una sola concepción unificada y a un mismo tipo de práctica. Como decía Adorno, se resisten al principio de identidad. La resistencia a la razón identificante es un modo de resistencia al poder, más aún en las sociedades

contemporáneas”. En aquest sentit, la visió compartida per els doctorands i doctorandes GEARAD es basa en una actitud de resistència a deixar-se classificar a través de la polaritat teoria/producció, que atorgaria el poder de decidir què és coneixement a perspectives científiques tradicionals. Ans al contrari, les recerques del grup obren camí a investigacions basades en la pràctica que, fins i tot, no descarten comprendre la pròpia escriptura com a procés creatiu d’investigació i experimentació.



figura 1. Pilar Cortada Boada i César Zabala Mena. *Cuidado con los objetos que te cuidan*

La creatividad en la educación: de fabricación de “artefactos” a diseño de “cosas”

Pilar Cortada Boada y César Zabala Mena
Estéticas Contemporáneas, UAB

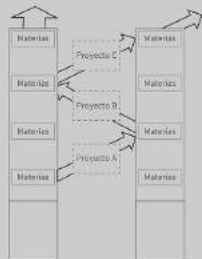
MIT: educación en ingeniería

El Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) ha llevado a cabo un estudio global sobre la educación en ingeniería con el fin de diseñar lo que han bautizado como New Engineering Education Transformation (NEET), una iniciativa que pretende desarrollar y ofrecer un programa líder en ingeniería adaptado a las nuevas necesidades del mañana. El estudio realizado en 2019 apunta dos claras tendencias;

- Un desplazamiento del eje global del liderazgo en educación en ingeniería, trasladándose de norte a sur y de países con altos ingresos a países emergentes en Asia y Sudamérica, y
- Un movimiento hacia una ingeniería socialmente relevante.

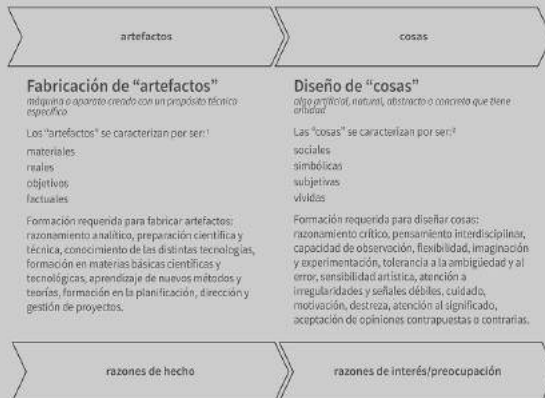
MIT: cambios curriculares

Integración de proyectos para ayudar a los estudiantes a explorar e aociar y para reforzar el aprendizaje continuo.



Latour: de fabricación de “artefactos” a diseño de “cosas”

“If it is true that the present historical situation is defined by a complete disconnect between two great alternative narratives – one of emancipation, detachment, modernization, progress and mastery, and the other, completely different, of attachment, precaution, entanglement, dependence and care – then the little word “design” could offer a very important touch stone for detecting where we are heading and how well modernism (and also postmodernism) has been faring.” (Latour, 2008, p.1).



MIT: hacia una ingeniería socialmente relevante: aprendizaje basado en el “pensamiento creativo”, el “descubrir” y el “hacer”

Enfoques cognitivos necesarios en ingeniería según MIT: hacer, descubrir, habilidades interpersonales, habilidades y actitudes personales, pensamiento creativo, pensamiento sistémico, pensamiento crítico y metacognitivo, pensamiento analítico, pensamiento computacional, pensamiento experimental y pensamiento humanista.

Conclusiones

Latour describe el diseño como la disciplina que nos puede ayudar a pasar de una narrativa de desapego y modernización de nuestro entorno a otra de apego y precaución hacia él. MIT ha reestructurado el currículo de ingeniería en torno a los proyectos, el aprendizaje continuo, la motivación intrínseca, la adaptabilidad y el pensamiento crítico, pilares fundamentales de la educación en diseño. Pero la capacidad de “atender al” entorno, no radica sólo en el diseño. Toda actividad creativa (arte, música, poesía, literatura...) obliga a “prestar atención”, siempre que entendamos la creatividad, no como capacidad de producir ideas novedosas y valiosas, sino como un proceso activo de búsqueda constante y de creación de sentido en interacción con el entorno físico y sociocultural. El proceso creativo así entendido exige experimentar y responder al entorno. Experimentar en el sentido de facilitar el descubrimiento de affordances, de posibilidades de acción disponibles (Gibson, 2014). Responder en el sentido de actuar de forma relacional a estas affordances, en sintonía con el mundo y atendiendo a su constante crecimiento (Ingold, 2016).

Referencias

- Gibson, James J. The Ecological Approach to Visual Perception. Classic Edition. Sussex, Reino Unido: Psychology Press, 2014. <https://doi.org/10.4324/9781315740036>.
- Graham, Ruth. «Global State of the Art in Engineering Education». March 2018, s.f., 270.
- Ingold, Tim. «La creatividad que se experimenta». [2] Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio 4, n.º 2 (31 de diciembre de 2016). <https://doi.org/10.14198/2016.5.13>.
- Latour, Bruno. «A Careful Premonition: A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sauerdi-ki)». Keynote lecture for the Network of Design meeting of the Design History Society, Falmouth, Cornwall, 3 de septiembre de 2008.
- «MIT NEET: New Engineering Education Transformation». MIT Engineering & Design. Accedido 21 de marzo de 2019. <https://neet.mit.edu/>.
- 1 y 2. Latour, 2008, p. 3-4.

figura 2. Pilar Cortada Boada i César Zabala Mena. *La creatividad en la educación: de fabricación de “artefactes” a diseño de “cosas”*

Guim
Espelt Estopà

Elisava, Escola Universitària de Disseny
i Enginyeria de Barcelona.

UAB, Universitat Autònoma de Barcelona

figura 3. Guim Espelt i Estopà. *Interacciones cómicas de Monsieur Hulot y Mr. Bean con el entorno diseñado*

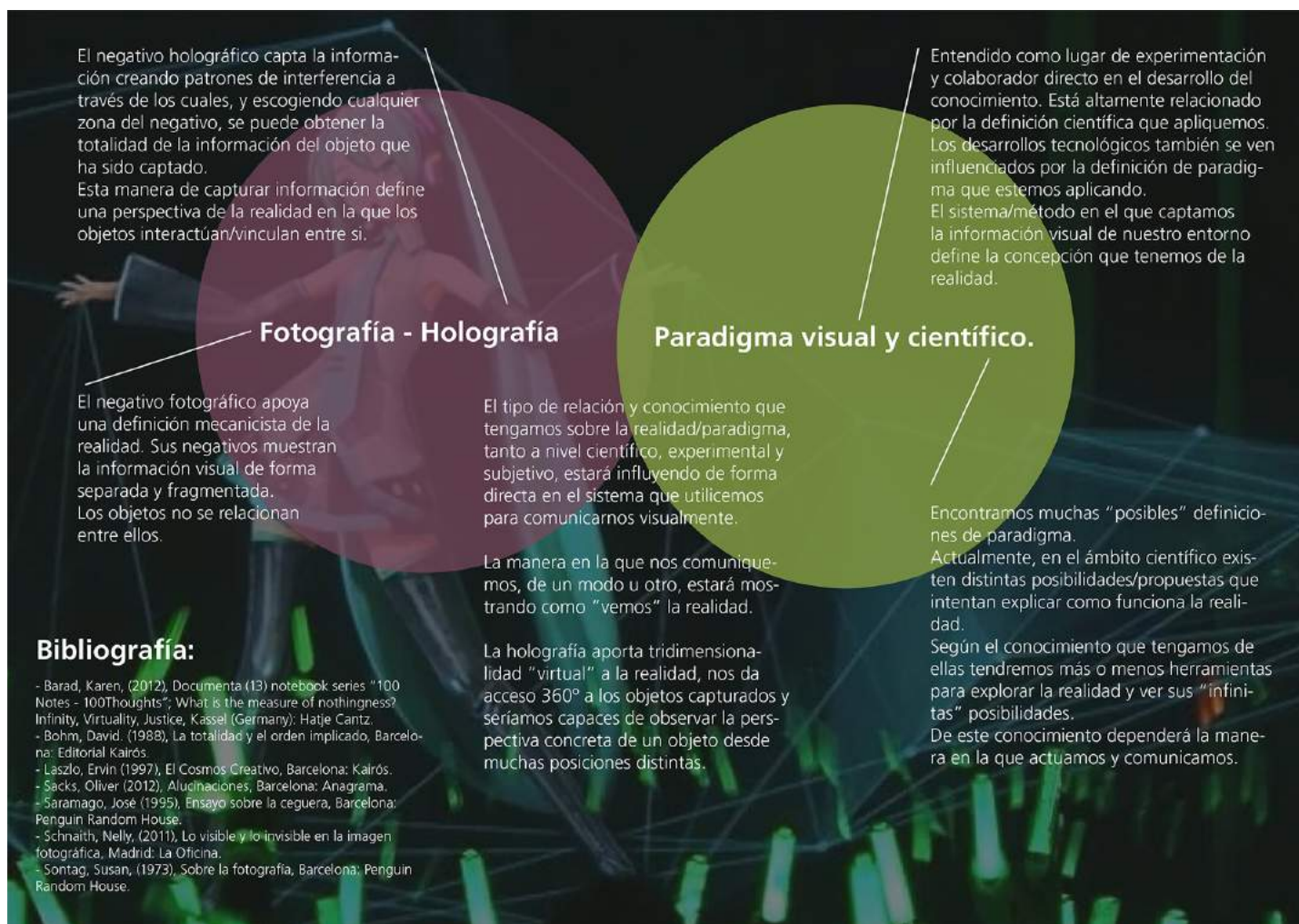


figura 4. Meritxell Font Casadó. *Comunicación visual y Paradigma holográfico*

Abductive Processes in Art and Design: The Multiple Roles of Picasso's Guitar

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

ÀGER PÉREZ CASANOVAS
PhD fellow: UAB. (ager.perez@uab.cat)

ALGER SANS PINILLOS
PhD fellow: UAB. (alger.sans@uab.cat)

Against the traditional hard-line distinction between art and design, we want to argue that both activities are complex cognitive mapmaking human activities (Noë, 2015: 3) within which stages of artistic practice and design practices take place, thus making it impossible to establish a clear-cut distinction between art and design if we approach them as a whole. Instead, a more detailed analysis of the stages that constitute these complex activities is required.

- Complex processes are conscious practices that occur in a context where it is only possible to control a few parts because of the participation of different unconscious processes like different triggers and constraints (Alsedà, 2006: 46) of information in decision-making. All of these unconscious processes participate in all of our activities.
- Art and design are mixed in blended cognition information management through multi-heuristics processes (Vallverdú, 2019).

Consequently, if we are to account for the processes that take place in art and design as activities, we need to reconsider the traditional distinction between art and design. **This distinction is not only an over-simplified characterization of art practices that obscures the technical and material aspects of art-making, but also a reductionist account of design as a merely technical and non-creative activity.** Design-thinking has creative elements in their concrete production. For this, it is impossible to speak about art practice without design-thinking and the rest of information management in the complex process. The advantage of this point of view is that art and design acquire an epistemological value in the sense that they are complex mapmaking practices that require an interaction with the world from which some knowledge arises.

THE REASON BEHIND PICASSO'S CARDBOARD GUITAR AS A CASE STUDY

To show the shortcomings of the traditional distinction between art and design to account for the plurality of usages of the objects in virtue of the modification of the context and the agency involved in the practice that occurs. Picasso's *Guitar* functions as a model in design processes and as an artwork at different times and within distinct concrete practices, thus enabling a division of stages that should be characterized distinctly in either artistic or design terms.

The challenging nature of the *Guitar* is emphasized by its material compositions: made out of mechanically produced cardboard, it questions the boundaries between the fine arts, and applied arts and decoration (Umland, 2011), paving the way for the material experimentation of twentieth century sculpture, usually associated with *ready-made* (Didier, 2013) and with practices previously considered as industrial, technical and non-creative (Temkin and Umland, 2015).

ART VERSUS DESIGN

SOME FALSE DICOTOMIES WHEN
COMPARING THE 2 TYPES OF MAKING



Creation is guided
by talent and
divine inspiration

(against the mechanization
of the 19th century)

The result of the
process is a unique
auratic artwork

(Benjamin, 1936)

Artistic production
follows the principle
of originality: it must
have the imprint, the
touch of the artist

(Goodman, 1968)



Design processes
follow a rational
model

(Simon, 1986)

Design artifacts
respond to a principle
of productivity and
serial production

(Adorno, 1944)

The products of design
are mechanically
reproduced
commodities.

(Benjamin, 1936)

EN TRAIN DE IMAGINER UNE GUITARE

DECEMBER 1912
Studio at 242, Boulevard Raspail
The cardboard guitar parallels of the
level everyday space of the workshop as a
specific moment of formal and material
experimentation, of a transformation of
the artistic language he employs. The
Guitar is probably used as a model for
the creation of paintings, when the
organized practice of picture making.

NOVEMBER 16, 1913
Les Saisons de Paris, no.18
First public appearance in a magazine, here, as
an element of still life with bottles. Published in
the magazine's front cover by G.
Apollinaire and it is within this arrangement
that the cardboard guitar appears in *Jeune
Chanson* (1913) as part of the still life.
The guitar loses some of its autonomy, but as
the *ready-made* it is to be a model to
become part of an artwork.

MAY 22, 1930
MoMA, Pablo Picasso Retrospective
In the exhibition organized by W. Rubin,
the curatorial decision to place the
cardboard guitar next to its three metal
counterparts and to label it as *Maquette for
Guitar* advocated for a reading of the
cardboard construction as a sketch or
study for the three metal versions.

FEBRUARY 13, 2011
MoMA, Picasso Guitars
When Christine Rogge approached the
MoMA to inquire whether the
cardboard guitar was packed alone
when it arrived at the museum, she
discovered that a remarkable piece of
cardboard was indeed in storage.
The new arrangement generates a new
construction, transfiguring it from a
model to a sculpture in its own right.

THE ROLE OF HEURISTICS

Heuristics are strategic inferences beyond mechanical rules (Magnani, 2017: 210). They provide plans of action where rules with a refutation immunization (Novak, 2014: 44) can generate logical possibilities. Within these processes, we are moved by abductive reasoning in different ways to solve problems that surpass inferential reasoning with another kind of epistemic virtue (Gabbay & Wood, 2005; Magnani, 2017).

The cardboard *Guitar* example offers the opportunity to consider a complex process that uses multi-heuristics in the sense that the same information plays different roles in different moments of making-processes. The generation of an idea or project (*fill-up*) is a creative heuristic process in which it is necessary to avoid some established knowledge (creative abduction). However, to consider one possibility instead of another (*cut-down*) implies taking into account the avoided knowledge. Both *fill-up* and *cut-down* (Park, 2015: 234) strategies shape our disposition in front of a special problem.

Art and design provide different approaches when facing a problem (either an aesthetic problem or a functional one). In contrast with mapmaking activities where the result of a *fill-up* process can be maintained as a conjecture, such as the case of Leverrier's Discovery of Neptune (Sans, 2017), in both art and design this is not possible.

In art and design practices, subduance (i.e. looking for new cognitive resources) is perforce entangled in worldly activities where conjectures must be tested in ecological manipulative processes.

That is, in art and design, the hybridation of manipulative abduction (Magnani, 2017: 211) and of creative heuristics (Hintikka, 2007: 56) parallels the combination of diagnostic strategies with creative ones. This is, the artist is in a constant back and forth movement between the generation of new possibilities and the testing of these possibilities in his worldly activity.

CONCLUSIONS

Art and design are not wholly distinctive practices, but rather interwoven practices that occur alternating within complex processes. In concrete works it is possible that some aspects will be enforced against others but, again, these cases are only contextual.

In the *Guitar* case the artifact could play different roles depending on its relations with far-ranging grounded activities. In these far-ranging complex-processes, different kinds of inferences enable the generation of ideal and material items, which require multi-heuristics that make possible the mapping and the making of the world.

REFERENCES:

Access the full bibliography
through this code:



April 3, 2019. Bellaterra

figura 5. Àger Pérez Casanovas i Alger Sans Pinillos. *Abductive Processes in Art and Design: The Multiple Roles of Picasso's Guitar*

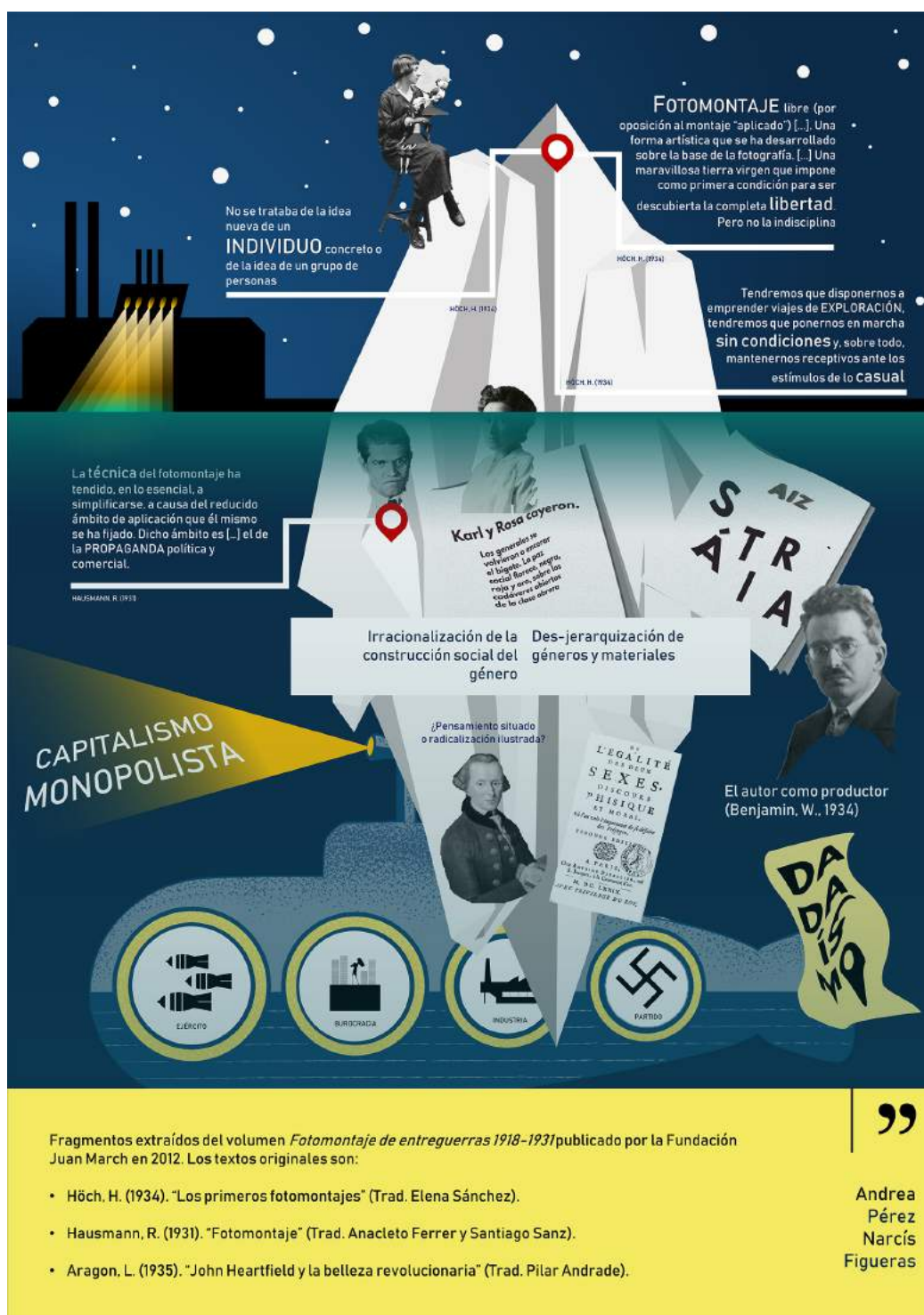


figura 6. Andrea Pérez Fernández. *Desjerarquización de géneros y materiales*

DISEÑO GRÁFICO E IDENTIDAD CULTURAL PATRIMONIAL

Creación de símbolos en base a la recomposición de signos indígenas chilenos de los pueblos Diaguita, Rapanui, Mapuche y Selk'nam



- El estudio pretende difundir el patrimonio artístico de cuatro pueblos indígenas de Chile ubicados en cada macroregión geográfica del país: norte, centro, sur (Chile continental) y Polinesia. Esto a través del estudio de los elementos gráficos, iconos y símbolos, y su actualización contemporánea mediante mecanismos propios del diseño gráfico.

La recomposición de los signos indígenas permite conocer la interpretación del receptor al percibir los nuevos diseños y experimentar sobre hasta qué punto se pueden manipular expresiones gráficas sin perder su identidad y significado original, contribuyendo al mismo tiempo a la construcción de la identidad chilena en un mundo globalizado en el que es necesario revalorizar las raíces autóctonas.

El estudio se fundamenta en el proceso de la semiología en temáticas como los significados y las percepciones culturales a través del estudio de los signos como constructores de la cultura, ya que gracias a estos las personas dan sentido a cualquier situación social que se visualiza con la selección y combinación de signos dentro de un código de comunicación visual.

El propósito es desarrollar un sistema de signos basado en las actualizaciones de las creaciones de los pueblos indígenas chilenos con elementos cercanos a un usuario contemporáneo. De esta manera, con las prácticas diseñísticas y la digitalización, complementado con un estudio metódico de los intereses del usuario, se modificarán los elementos gráficos estructurales, pero manteniendo la base del ícono o símbolo indígena de los pueblos mencionados.

Posteriormente se transmitirá el resultado de los nuevos signos al público actual a través de la experimentación visual en un espacio participativo, lo que posibilitará la construcción de una identidad cercana al legado cultural de los antepasados y así generar la conciencia visual para que se perciban los símbolos actualizados y refuerce el código de reconocimiento de los signos originales con sus componentes artísticos.

OBJETIVO GENERAL

- Crear un sistema de signos basado en el patrimonio visual de los pueblos **Diaguita, Rapanui, Mapuche y Selk'nam**, mediante la re contextualización de legado cultural de los antepasados chilenos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear una herramienta de clasificación para el análisis de cada uno de los signos indígenas.
- Desarrollar prácticas de diseño para que el usuario se involucre en la adquisición del nuevo conocimiento de los símbolos indígenas.
- Generar conciencia visual en el usuario para que interiorice los nuevos símbolos diseñados.
- Difundir el legado cultural de los antepasados chilenos en un público actual para que se valore más en el presente.
- Determinar el límite de reconocimiento del usuario respecto de los nuevos símbolos diseñados para conocer hasta qué punto estos pueden ser modificados sin perder su significado.

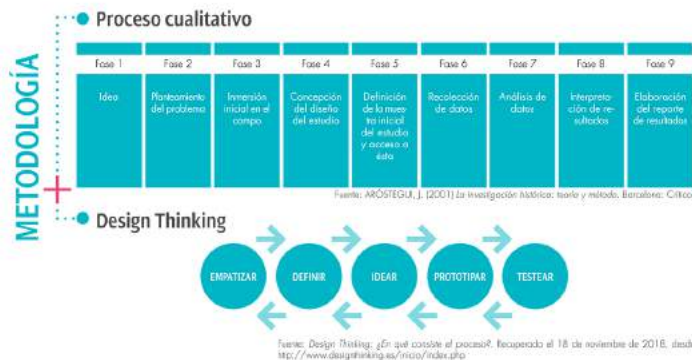


figura 7. Camila Reveco Sepúlveda. Diseño gráfico e identidad cultural patrimonial

Espais a través de la llum

Marta Risco

La llum condiona la forma en la que mirem i sentim el món. Les diferents tipologies de llum ens causen veure i sentir el món de formes diferents. Les construccions amb llum ens donen experiències metamorfosiques.



Gunda Förster *Tunnel 2*, 2012. Berlin Bundestag
L'espai es fa tangible amb la llum i el moviment. Els arcs de color groc estan disposats reduint les distàncies al centre del túnel creant la impressió d'una progressió dinàmica i major profunditat. S'accentua el caràcter del túnel com a zona de pas. La llum acolorida transmet a l'espectador mentre creua la sensació de creuar un passatge en sentit figurat; situat en un espai d'experiència, que l'irradia i el recarrega.



Herman Kuyjer, *Marstunnel*, 2015. Zutphen
Transformació d'un pas subterrani on una part es per vehicles i l'altre peatonal, en una zona amigable i segura. A través de LEDs col·locats al sostre que amb un software la tonalitat canvia amb el pas del temps i s'inspira en el moviment de l'aigua. El moviment es clau per tenir experiències completament diferents. L'avenç de llum i color fan que s'experimenti la relació entre el temps i l'espai de forma meditativa. D'un lloc de pas se'n pot viure una experiència sempre diferent.

PUNTS CLAU:

Moviment: altera percepció de l'espai a través del temps
Llum com a límit però alhora com a infinit
Introducció hapticitat, densitat espai i llum materialitzada
Experimentació pròpia i existència espai a través de la nostra experiència encarnada
Espai i subjecte es complementen i es defineixen l'un a l'altre: realitat comú.

figura 8. Marta Risco. Espais a través de la llum

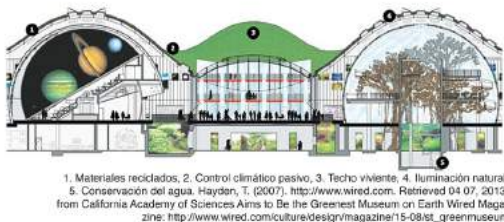
DISEÑO SOSTENIBLE O PRÁCTICAS DE SOSTENIBILIDAD AMBIENTAL EN EL MUSEO: alternativas para una estética ecológica.

En la museología la implementación del Desarrollo Sostenible específicamente la línea ambiental, ha tomado dos líneas: una centrada en la arquitectura y diseño sostenible y la segunda en la construcción de prácticas de sostenibilidad ambiental.

DISEÑO SOSTENIBLE	PRÁCTICAS DE SOSTENIBILIDAD AMBIENTAL
- Sistema eficiente de HVAC - Reducción en el uso de los recursos - Energía por medio de paneles solar - Tecnología y Arquitectura verde - Sistema de agua eficiente en los baños - Iluminación con luz natural - Paisaje nativo - Techos verdes y paredes - Sistema de agua para la refrigeración interna - Construcción con el uso de materiales reciclados - Diseños duraderos	- Equipos verdes para las oficinas - Productos para la limpieza ecológicos - Iluminación con CFL y LED - Preservación de la historia - Fomentar el medio de transporte verde - Educación verde - Exposiciones verdes - Eficiencia del uso de energía - Reciclaje - Reutilización de los materiales - Eficiente flujo de residuos - Compostaje

Bayers, R. (2008, 12). Green museums + Green exhibits. Oregon.

ACADEMY OF SCIENCE, CALIFORNIA USA



TOLEDO ART MUSEUM OH, USA



Birtz, C., & Bernard, P. (2014). The art of efficiency. High performing buildings, 28-36.

El aporte que hace la estética ecológica se centra en generar una nueva mirada sobre los entornos ecológicos, la existencia del hombre sobre el planeta y la preservación de los recursos naturales para las futuras generaciones. En los museos, se han obtenido resultados en la implementación de políticas para la protección del medio ambiente desde los lineamientos del Desarrollo Sostenible, desde el diseño sostenible hasta las prácticas de sostenibilidad ambiental. Los museos están comprometidos y tienen la oportunidad de enfrentar las problemáticas ambientales y sociales, lo que Robert Janes declara el 'museo consciente', en donde la institución y sus actores están en permanente búsqueda de soluciones. Sería el inicio de la toma de consciencia del cuidado del medio ambiente por parte del museo **¿podría la estética ecológica abrir las fronteras a la museología del siglo XXI? ¿cuál es el lugar del museo en la construcción de una estética ecológica?**

BEATRIZ SALAZAR DUQUE

figura 9. Beatriz Salazar Duque. *Diseño sostenible o prácticas de sostenibilidad ambiental en el museo: alternativas para una estética ecológica*

En les *I Jornades GEARAD: estudis de cas per a una investigació en art i disseny* els doctorands i doctorandes van fer presentacions públiques d'un estudi de cas, del seu interès per a la tesi, desenvolupat en format de comunicació per a congrés. Les jornades es van realitzar el 6 i 7 de maig de 2019 a EINA i van ser moderades per Tània Costa, Jèssica Jaques i Oriol Ventura. L'exercici de debat i discussió va tenir un paper preponderant, en línia amb la dinàmica habitual de les trobades mensuals del grup on gran part de l'activitat es basa en exercitar el diàleg crític entès, també, des de la seva capacitat d'impulsar processos d'investigació.

Els casos plantejats i àrees temàtiques exposades van ser les següents:

- El comisariado en el Museo Picasso Barcelona desde 1968 a 2018. Bárbara Bayarri
- Que significa ejercer la soberanía indumentaria? Fiona Capdevila
- Diseñar Pop o el espacio como collage expandido. Guillem Celada
- Estudio de caso observacional: el proceso creativo en Eulàlia Valldosera. Pilar Cortada
- La comedia visual accionada por objetos en los films con Hulot y Bean: decodificando interacciones con el entorno diseñado. Guim Espelt
- Reactable como estudio de caso para el cambio de paradigma interactivo: de las Graphic User Interface (GUI) a las Tangible User Interfece (TUI). Ariadna Fàbregas
- Sistema Holográfico vs Sistema Fotográfico. Meritxell Font
- Comunicació institucional política. Una anàlisi semiòtica de l'entorn visual urbà. *Case Study* Comparativa visual entre la comunicació institucional i la comunicació privada. Enric Garrido.
- Performar la forma/Formar la performance. Una dualidad coreogràfica. Sara Gómez
- El ultimo símbolo que quedará. Una aproximación a la obra de Adrián Villar Rojas. Clara Grabowiecki
- Micro activismo: ¿tendencia o "nuevo" paradigma en la crítica de la moda? Claudia Jaramillo
- La recerca artística a través de casos. Artur Muñoz

- El postdocumental: retorno a la imagen simbólica. El caso español a partir de la plaga y no todo es vigília. Xabier Ortiz de Urbina
- Moldear la pintura. La tactilidad pictórica como evento de contacto en el búcaro de las Meninas de Picasso. Àger Pérez Casanovas
- La conceptualización de la comunidad nacional en Étienne Balibar. Genís Plana
- Creación de símbolos en base a la recomposición de signos indígenas chilenos de los pueblos Diaguita, Rapanui, Mapuche y Selk'nam. Camila Reveco
- Submergits en llum: Tangibilitat de la llum en l'espai. Marta Risco
- ¿Es posible hacer de la estética ecológica un dispositivo para la educación museística? Caso de estudio Museo del Agua Fundación EPM. Beatriz Salazar Duque
- Hannah Arendt. Schlossberg 16, Heidelberg 1928. Núria Saura
- Félix González-Torres: desaparición, ausencia y memoria. Pilar Talavera
- El diseño de espacios como generador de experiencias en los restaurantes. Amadeu Ventayol
- La danza y sus cuerpos como indisciplina: cuerpos no conclusivos. Laura Vilar
- El silencioso cuidado de los objetos. César Zabala

En l'horitzó de la propera edició del *Doctorat en Recerca en Art i Disseny* d'EINA i UAB es preveu reforçar les línies d'investigació actuals amb noves incorporacions i ampliar, si és necessari, les àrees temàtiques. Igualment, es planteja la continuïtat de les activitats de recerca en la participació a Jornades acadèmiques públiques que reforcin el caire professional dels exercicis dels investigadors. I, finalment, és primordial consolidar la dinàmica de debat col·lectiu que empra el grup com una font més de generació de coneixement.

