



Acosta Fuentes, Isaac (2015).
ORCID: [0000-0003-2035-3113](https://orcid.org/0000-0003-2035-3113)

Aportes y retos de la cuarta área del conocimiento.

p. 19-23

En:

Aproximaciones conceptuales para entender el Diseño en el Siglo XXI / Marco Vinicio Ferruzca Navarro [et al.] coordinador. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2015.

Fuente: ISBN 978-607-28-0467-8

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**


Ciencias y Artes para el Diseño



<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://investigacionyconocimiento.azc.uam.mx/>

Repositorio Institucional


Zaloamati

"Preservar con amor y cariño el saber"

<http://zaloamati.azc.uam.mx>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como

Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

D.R. © 2015. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Se autoriza copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre y cuando se den los créditos de manera adecuada, no puede hacer uso del material con propósitos comerciales, si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado. Para cualquier otro uso, se requiere autorización expresa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

Aportes y retos de la cuarta área del conocimiento

La disciplina mental que se requiere para el análisis de necesidades, para el aprovechamiento de materiales y del sistema por medio del cual se han de cumplir los requerimientos de la comunicación, de la producción de objetos, de la conformación del espacio arquitectónico y del espacio urbano, nos afirmó la convicción de la necesidad de encauzar la enseñanza de todas esas actividades de diseño en un área específica del conocimiento.

ARQ. PEDRO RAMÍREZ VÁZQUEZ

Los aportes

El propósito de este trabajo es evidenciar el valor histórico del establecimiento de la “cuarta área del conocimiento” en la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) y proponer algunas tareas a desarrollar colectivamente que contribuirían a su fortalecimiento.

En 1974 es fundada la Unidad Azcapotzalco de la UAM y con ella la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD).

Al comienzo, la propuesta fue incorporar la licenciatura en Arquitectura a la División de Ciencias Básicas e Ingeniería. No obstante, la oportuna intervención del arquitecto Manuel L. Gutiérrez y el atinado apoyo del rector fundador, el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, dieron la pauta para establecer una división cuyo objetivo fuera la formación de diseñadores.

El objeto de estudio de esta división sería el diseño respecto de tres ámbitos de acción: el espacio, los objetos y la comunicación. La amplitud de estos ámbitos y las obvias interrelaciones entre ellos definieron una división con un perfil interdisciplinario y multidisciplinario desde su origen.

El argumento para la creación de esta división fue la tesis de la cuarta área del conocimiento, misma que fue discutida y aprobada en los órganos colegiados de decisión de la institución. El planteamiento de esta área del conocimiento implicaba la necesidad de incorporar la actividad proyectual al análisis y a la solución de los problemas nacionales; es decir, proponer el diseño como un área específica en la generación del conocimiento, y autónoma en la generación de soluciones a problemáticas que le son propias.

En su momento, estos planteamientos fueron indudablemente innovadores, pues colocaban a la UAM a la vanguardia de las instituciones educativas mexicanas en cuanto a la valoración del diseño en el proceso de desarrollo nacional y hacían una contribución innegable para el nivel disciplinario en el ámbito internacional.

En el escenario internacional, el diseño atravesaba por un periodo relevante en cuanto a su formalización académica, sobre todo en las naciones de mayor desarrollo industrial. Cabe destacar dos aspectos importantes sobre esta academización de la disciplina: el avance en la formulación y difusión de la temática de la metodología del diseño (Christopher Jones), y la caracterización de los problemas de diseño (Herbert Simon).

En las naciones cuyo desarrollo industrial era medio y que realizaban acciones para su modernización, como era el caso de nuestro país, la propuesta de integrar un campo disciplinar relativo al diseño implicaba profundizar en la teorización del mismo (el *qué*), y en la metodología para resolver las problemáticas del campo disciplinar (el *cómo*).

De tal modo que con la propuesta de la cuarta área del conocimiento la UAM se ubicaba en el plano central de dos de las discusiones más importantes de la época, sin perder de vista su contexto inmediato y al que se debía.

Para dar inicio a la solución de estos retos, los integrantes de la división, encabezados por Manuel L. Gutiérrez, formularon de manera colectiva una propuesta sintetizada en el Modelo General del Proceso de Diseño (MGPD), que concretaría la idea del campo disciplinar con una orientación práctica u operativa, y en que la teoría, la metodología, la tecnología y el entorno ambiental vendrían a hacer aportaciones concurrentes y necesarias para la solución de problemas.

Con el MGPD se construyó un enfoque genérico para su aplicación disciplinaria (en la arquitectura, en el diseño de la comunicación gráfica y en el diseño industrial). En otras palabras, el MGPD posee un perfil interdisciplinario, lo que es significativo en un medio educativo que tiende a la fragmentación disciplinaria.

El MGPD fue complementado con la propuesta de un sistema pedagógico basado en la integración eslabonaria de asignaturas en torno del taller de proyecto.

De este modo se constituyeron una propuesta interdisciplinaria y un mecanismo de aprendizaje del diseño, que tienen como premisa la activa participación de los actores del proceso enseñanza-aprendizaje: los alumnos y los docentes.

En cuanto a su base epistemológica, la cuarta área del conocimiento hizo, entre otras, dos aportaciones destacables. Por una parte, frente al binomio asesor (o profesor)-alumno se hizo patente la ineludible incorporación de un tercer actor para la resolución de problemas de diseño: el usuario. El conocimiento de las necesidades del usuario —de los espacios, de los objetos y el actor de la comunicación— fue una premonición en cuanto a enfoques denominados hoy como *diseño centrado en el usuario*.

Por otro lado, en el MGPLD se considera el conocimiento contextual del problema y del proyecto como ámbito determinante de la naturaleza y de los alcances de las soluciones propuestas, lo que demanda un conocimiento estructural del devenir de dicho contexto.

Las implicaciones de este aporte son varias. El conocimiento exhaustivo del contexto trae consigo la imperiosa necesidad de la investigación; es decir, se fundamenta el papel del binomio *investigación-proyecto*. Luego, la investigación requerida posee un carácter multidisciplinario dada la complejidad del entorno del problema y de sus posibilidades de solución. Además, el conocimiento del entorno parte de reconocer la interrelación de los factores que lo conforman y de su integración en redes, naturales y artificiales. Lo ecológico en sus dimensiones natural y humana es parte sustancial del contexto del problema de diseño y de sus soluciones.

Los retos

Con lo anterior, buscamos responder a nuestra primera cuestión sobre algunos aportes que la idea de la cuarta área del conocimiento trajo consigo al campo del diseño y de la educación. A continuación presentamos propuestas para fortalecerla:

1. Aunque el *usuario* fue considerado como un factor fundamental en el proceso de diseño por la tesis de la cuarta área del conocimiento, la práctica ha dificultado una aproximación completa a la complejidad del tema.

En cuanto al usuario sería oportuno señalar que su conocimiento demanda consideraciones en el plano de la subjetividad y la intersubjetividad, así como las múltiples variables del campo de las interacciones del sujeto con su entorno físico. El diseño es una actividad humanista, y es a través de su enfoque hacia las necesidades del usuario como se valida tal afirmación.

2. La propuesta del binomio *investigación-proyecto* requiere mayor desarrollo que el que ha logrado. La formación del alumno de diseño como un profesionalista capaz de fundamentar el proceso de diseño a partir de información debidamente documentada demanda una formación orientada a la búsqueda, procesamiento y síntesis de información significativa para el proyecto.

Para conseguir lo anterior se requiere que el alumno sea capaz de organizar procesos de investigación en los planos cuantitativo y cualitativo. En cuanto a estas tareas se tiene un rezago por atender.

Sobre el tema *investigación-diseño* cabe decirse también que el enfoque que aquí hemos presentado es el de la investigación para apoyar el proceso de diseño; pero también es necesario fortalecer la investigación para generar conocimiento a partir del proceso de diseño y de la investigación en diseño.

3. La cuarta área del conocimiento realizó una contribución a la construcción de lo que se denomina *pensamiento proyectual*. Lo hizo de un modo integral y con una perspectiva integrada en el marco de los problemas nacionales.

Hoy se habla de *pensamiento de diseño*, como una aplicación métodos, técnicas e instrumentos característicos del diseño a los procesos de análisis y decisión a la gestión administrativa de las organizaciones.

La noción del pensamiento proyectual en el marco de la cuarta área del conocimiento es diferente a la idea del pensamiento de diseño. Las tareas del pensamiento proyectual se definen en el marco de los proyectos de nación, cosa que hoy es materia de debate, lo cual no quiere decir que se el pensamiento proyectual se encuentre en un *impasse* sino que los diseñadores debemos intervenir en esa discusión.

4. La cuarta área del conocimiento planteó al diseño como un proceso que responde a requerimientos de carácter *bio-psico-social*. En ese marco la *innovación* en las soluciones generadas arranca con el proceso de diseño mismo y en especial con la construcción del problema de diseño y se valida con su realización en un contexto determinado.

No obstante, la innovación no ha adquirido un carácter central, posiblemente porque tiende a aparecer como criterio desvinculado de la estructuración del problema de diseño. Aquí hay un área de oportunidad para trabajar en los hábitos teórico, metodológico y tecnológico.

Reflexiones finales

“No olvidar de dónde venimos” es una frase pertinente en este 40 aniversario de la fundación de nuestra casa de estudios. La División CyAD surgió con propósitos claros y sus aportes son relevantes, no sólo por su contribución a la formación de profesionistas, sino también por su sistema de organización e integración disciplinaria, cobijados por un modelo pedagógico y práctico de la actividad proyectual.

Desde luego que como cualquier otro campo de conocimiento sus tesis demandan reflexión y crítica permanente. Las ideas que se han planteado en este documento no tienen la intención de afirmar verdades inobjetables, sino de invitar a los diseñadores a un diálogo necesario en esta etapa de la vida de nuestra universidad.

Referencias

- Gutiérrez, M. L., *Cuarta área del conocimiento. Modelo general del proceso de diseño*, vol. I, II y III, México, Departamento de Procesos y Técnicas de Realización, UAM-A, 1986.
- Gutiérrez, M. L., *et. al.*, *Contra un diseño dependiente. Un modelo para la autodeterminación nacional*, México, CyAD, UAM-A, 1992.
- León Valle, L. E. (coord.), *...y 25 años después... CyAD Azcapotzalco*, México, CyAD, UAM-A, 1999.