

El pensamiento que piensa o examina el pensamiento.

Carlos Manuel Altamirano Cruz ⁽¹⁾

Resumen: El tema que motiva este apartado se forja en el marco de la asignatura ‘Epistemología del diseño’, en donde se propone aportar con algunas reflexiones sobre la creatividad a partir de cada uno de los cuadrantes del esquema propuesto por Rich Gold, con lo que llama ‘las cuatro gorras de la creatividad’. En esa dirección se propuso un ensayo para definir que la epistemología se trata del “pensamiento que piensa o examina el pensamiento”.

Palabras clave: Epistemología - pensamiento - Rich Gol - Creatividad - Diseño

[Resúmenes en inglés y portugués en la páginas 177]

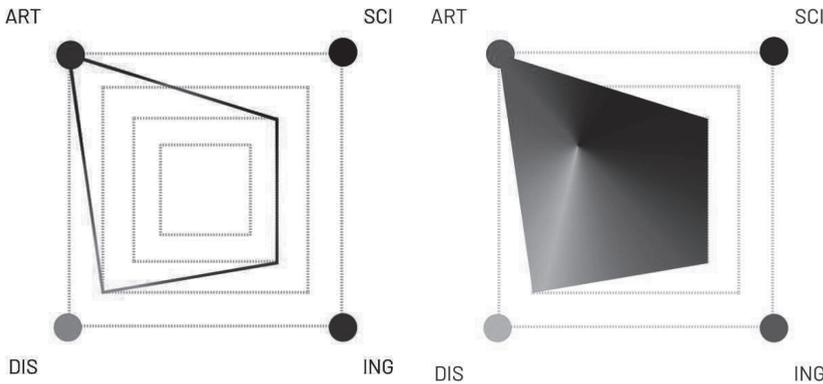
⁽¹⁾ **Carlos Manuel Altamirano Cruz.** Docente Diseño UCAL | Gráfico Universidad de Ciencias y Artes de América Latina Lima, Perú y Gráfico Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

El tema que motiva este apartado se forja en el marco de la asignatura “Epistemología del diseño”, en donde se propone aportar con algunas reflexiones sobre la creatividad a partir de cada uno de los cuadrantes del esquema propuesto por Rich Gold, con lo que llama “las cuatro gorras de la creatividad”. En esa dirección, uno de los primeros pasos que se realizaron fue partir por la definición de epistemología, que nos permita establecer definiciones para abordar el reto con una mentalidad exploratoria; dejando claro que la epistemología se trata del “pensamiento que piensa o examina el pensamiento”. Además, a partir de la interpretación, se desarrolla una búsqueda con diferentes plataformas de inteligencia artificial, para contrastar los resultados de ambas rutas a fin de reflexionar sobre la creatividad humana y la artificial, sus similitudes y diferencias.

Partiendo del esquema de Rich Gold que divide la práctica del diseño en los cuadrantes de ciencia, arte, ingeniería y negocio, y que ofrece una base para explorar la creatividad en

el diseño desde distintas perspectivas; en este artículo, más allá de las diferentes vertientes, aportamos con una nueva intervención sobre cómo los cuadrantes interactúan con la creatividad. Cada cuadrante implica dinámicas creativas específicas que integran factores técnicos, sociales y culturales. En ese sentido, la Imagen 1 nos muestra cómo los cuatro campos están presentes en torno a la creatividad; y de acuerdo a los rasgos vinculantes de cada individuo, cada disciplina interviene en mayor o menor medida generando una línea/inclinación con la construcción de una idea u opinión. Para fines de este escrito, es importante mapear que a partir de la identificación de la carga cognitiva de cada uno de los cuadrantes, como se muestra en la imagen 2, el modelo implicaría fronteras delimitadas pero a su vez versátiles de acuerdo a la interacción con factores externos como la conversación con otra persona, o mayor acceso a información. En efecto, el porcentaje de influencia de nuestra creatividad itera constantemente en el tiempo o actores, y dinamiza los resultados ya que supone escoger consciente o inconscientemente, en mayor y menor medida, un aspecto/criterio sobre el otro.

En efecto, el cuestionamiento aquí, no está relacionado a determinar si es creatividad o no; por el contrario reflexionamos sobre la creatividad en cada uno de los cuadrantes y las categorías por las que adscribimos la convergencia de algún tema u objetivo, generando la creatividad humana multicolor y única.

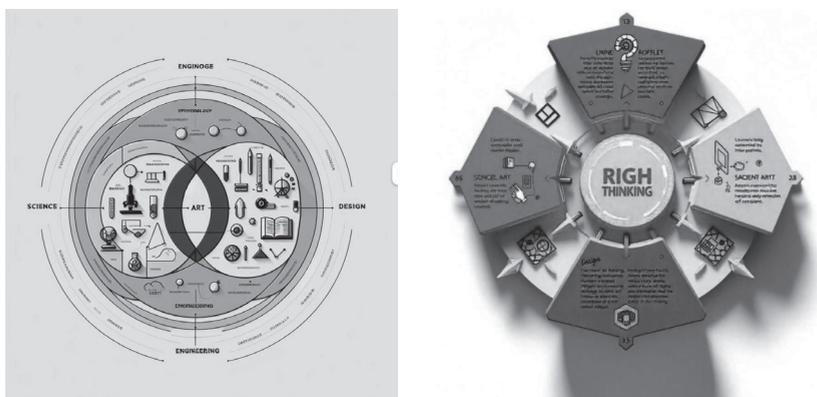


Imágenes 1 y 2

Por otro lado, con respecto a la intervención de este análisis con la inteligencia artificial nos situamos nuevamente en un punto cero, donde incursionamos en diferentes plataformas como chat GPT, Copilot, Canva, entre otros. No obstante, nos sitúa en una posición conflictiva pero a su vez nos permite encontrar un aporte significativo a partir de la conversación y resultados inesperados; incluso replanteando las hipótesis iniciales. Además, es importante mencionar que la capacidad de acceso a la generación de contenido va a va-

En efecto, contrastando ambas perspectivas, la creatividad humana y la inteligencia artificial son complementarias. Mientras la primera enraíza en valores, experiencia y subjetividad, la inteligencia artificial acelera procesos analíticos y operativos. Esta sinergia plantea nuevos desafíos epistemológicos, especialmente para integrar el *'deber ser'* proyectual con las capacidades fácticas que ofrece la IA. Como resultado, la imagen 6 generada con Copilot, a partir del último *prompt* con conocimiento del tema, solicitamos un diagrama que resuma la teoría del autor, y la representación alrededor de los cuatro cuadrantes que hemos venido hablando. Interesante el orden de cada uno de los cuadrantes, y representados de manera tal que el personaje cuenta con todas las opciones disponibles, y en la medida de lo posible, de acuerdo al contexto, utilizará cada una de ellas.

Con mayor claridad sobre cada uno de los cuadrantes, pero sin un contenido claro ni explicativo que nos permita utilizar el resultado.



Imágenes 5 y 6

En conclusión, se destaca que las herramientas con conexión a internet (lo artificial) y colaboración con humanos influyen una sobre la otra, y se benefician de los demás para crear soluciones innovadoras y efectivas. Si bien con un poco más de claridad sobre los elementos, pero no logrando diagramar de manera clara y literal los cuatro cuadrantes conforme a la propuesta humana. En efecto, los aportes con todas las exploraciones nos permiten intercambiar información y ahondar en nuevas ideas resultando enriquecedor e iterativo para ambas partes, pero por ahora prevaleciendo la definición del ser humano. En efecto nos encontramos en una relación con la AI de Memoria limitada que usa la memoria para mejorar con el tiempo mediante el entrenamiento con datos nuevos, por lo general, a través de una red neuronal artificial o algún otro modelo de entrenamiento. Pequeños pasos, grandes avances que es necesario democratizar.

Referencias Bibliográficas

Gold, R. (2012). *The plenitude: Creativity, innovation, and making stuff*. MIT Press.

Ynoub, R. (2022). Los cuatro sombreros de Rich Gold, “ciencia, arte, diseño y tecnología”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 24(139), 11-27.

Ynoub, R. (2021). Los cuatro sombreros de Rich Gold: “ciencia, arte, diseño y tecnología”. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (139). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi139.5083>

Ynoub, R. (2022). Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (156) <https://doi.org/10.18682/cdc.vi156.6776>

Abstract: The theme that motivates this section is forged within the framework of the subject “Epistemology of Design,” which proposes to contribute some reflections on creativity based on each of the quadrants of the framework proposed by Rich Gold, with what he calls “the four caps of creativity.” In this context, an essay is proposed to define epistemology as “the thinking that thinks or examines thinking.”

Keywords: Epistemology - thinking - Rich Gold - Creativity- Design

Resumo: O tema que motiva esta seção se insere no contexto da disciplina “Epistemologia do Design”, que se propõe a contribuir com algumas reflexões sobre a criatividade a partir de cada um dos quadrantes do arcabouço proposto por Rich Gold, com o que ele denomina “os quatro limites da criatividade”. Nesse contexto, propõe-se um ensaio que defina epistemologia como “o pensamento que pensa ou examina o pensamento”.

Palavras-chave: Epistemologia - pensamento - Rich Gold - Criatividade - Design

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
