

MODELO DE SISTEMAS DE CSIKSZTMIHALYI



La creatividad

Mihaly Csikszentmihalyi

A lo largo de la historia muchos autores han estudiado la creatividad, Csikszentmihalyi es un reconocido profesor de psicología que logró hacer importantes aportes a los estudios de creatividad.

Introduce un modelo de sistema compuesto por 3 aspectos que influyen en la creatividad, esto representa una novedad dado que la creatividad era vista más como una cualidad personal que como un sistema multidimensional en la que intervienen gran cantidad de variables.

Para el autor los 3 aspectos son:

DOMINIO

Constituye el aspecto cultural o simbólico de una sociedad, por lo tanto son conocimientos compartidos y interrelacionados (por ejemplo las artes plásticas, la matemática). El dominio puede favorecer o obstruir la creatividad, dependiendo de su accesibilidad y claridad de su estructura (la filosofía).

ÁMBITO

El ámbito lo constituye el aspecto social, son las personas especializadas en determinado dominio (instituciones, profesores, críticos), su trabajo está en seleccionar los productos que se van a incluir en el dominio y darle la valoración a los logros creativos públicos.
"Son los guardianes de las puertas que dan acceso al dominio"
Sin ellos los cambios no pueden ser adoptados

INDIVIDUO

Es la persona que se adapta las condiciones del dominio y a las circunstancias del ámbito y genera la idea creativa que será seleccionada por el ámbito para incluirse al dominio. El individuo creativo es de una personalidad compleja, debe tener acceso a los conocimientos del dominio y la capacidad de convencer al ámbito de la novedad que produjo.

CREATVIDAD CON C MAYÚSCULA

Creatividad es la que modifica el campo simbólico cultural, es valorada públicamente y contribuye con el dominio

CREATVIDAD CON C MINÚSCULA

creatividad es el ingenio de la vida cotidiana, es valorada personalmente y la contribución es con respecto a uno mismo.

El autor diferencia una Creatividad con mayúscula y una creatividad con c minúscula

Son formas distintas de creatividad pero con procesos psicológicos similares, su diferencia radica en la visión desde el ámbito, de igual forma el autor hace más énfasis en la Creatividad con mayúscula.

PROCESO CREATIVO

Según Csikszentmihalyi

El autor reconoce un proceso complejo, sin etapas secuenciales que tiene la incertidumbre inherente a su proceso y en el que interviene una intuición profunda.

El proceso es recurrente y no lineal, las etapas se superponen y no son excluyentes.

Es un proceso que integra el ámbito y el dominio en interacción con la persona.

Etapas

Aparición de los problemas

Incubación de la idea

Uso de la intuición y experiencias

Evaluación y Elaboración

ARNE JACOBSEN

Continuación

Además de una cantidad de edificios, Jacobsen es reconocido por su aporte en el diseño de mobiliario,

diseño muebles que fueron innovadores por sus materiales y el uso de las curvas ante las comunes líneas rectas, se convirtieron en íconos modernos reconocidos mundialmente, y que dieron nuevas formas de hacer mobiliario, por lo tanto, se puede decir que influyó en un dominio y fue reconocido por el dominio como un producto innovador, y por lo tanto creativo.

El modelo en Jacobsen

DOMINIO

Antecedentes y estudios

Historia

Arquitectura moderna

Bauhaus

ÁMBITO

Usuarios y críticos Comunidad internacional

Diseñadores y arquitectos reconocidos

INDIVIDUO

Formación y estudios (Academia de bellas Artes, entre otras)

Viajes por el mundo

Intercambios con personas

The Egg Chair

Fuentes: <https://www.themethodcase.com/egg-swan-chair-arne-jacobsen-fritz-hansen/>

<https://fritzhansen.com/en/designers/arne-jacobsen>

<http://historia-disenio-industrial.blogspot.com/2013/11/sillon-egg.html>

Aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi por Pablo Pascale