

procesului de creație pot fi văzute ca subsisteme interdependente, interactive și inter-relaționate ale unui sistem dinamic neliniar complex. La fel cum prin bifurcații și salturi un sistem caută să ajungă la o stare de echilibru, munca artistului poate să evidențieze fluctuații în concentrare, salturi peste etape, pendulări între două etape sau reveniri la etape anterioare. Principalul aspect al evoluției dinamice a procesului de creație constă în legarea unor idei și elemente noi de cunoștințe deja acumulate în special în stadiul de incubație. Privind procesul de creație ca pe un proces haotic este posibil să descoperim și modul în care acesta se combină cu alte activități. În fine, trebuie subliniat că legăturile cu teoria haosului arată că procesul de creație este natural, parte integrantă a vieții și ca atare potențialul pentru activitatea creatoare se regăsește în fiecare dintre noi.

Bibliografie:

- [1] Abraham, F.D. & Gilgen, A.R. (Eds.) *Chaos Theory in Psychology*, London, Greenwood Press, 1995 [Abr, 1995].
- [2] Csikszentmihály, M. Society, culture and person: a system view of creativity In R.J. Sternberg (Ed.), *The Nature of the Creativity*, Cambridge Univ. Press, 1988 [Csi, 1988].
- [3] Eisner, E. *Aesthetic Modes of Knowing*, The University of Chicago Press, 1985 [Eis, 1985].
- [4] Gleick, J. *Chaos: Making a new Science*, London, Vintage Random House, 1987 [Gle, 1987].
- [5] Hayles, N. K. *Chaos and Order*, Chicago Univ. Press, 1991 [Hay, 1991].
- [6] King, R. G. *The Application of General System Theory to the Analysis of the Creative Process*, PhD. Thesis, York Univ., Canada, 1979 [Kin, 1979].
- [7] Kohler, W. *Dynamics in Psychology*, New York, Liveright, 1940 [Koh, 1940].
- [8] Paulson, W. Literature, Complexity, Interdisciplinarity, in Hayles, N. K.(Ed.) *Chaos and Order*, Chicago Univ. Press, 1991 [Pau, 1991].
- [9] Peak, D & Frame, M. *Chaos Under Control*, New York, Freeman Comp., 1994 [Pea, 1994].
- [10] Zeki, S. *Inner Vision – An Exploration of Art and Brain*, Oxford, O.R.B. Soc. 2000 [Zek, 2000].