

Empreendedorismo:

**Fundamentos e Técnicas
para Criatividade**

14

Processo Criativo

Neste capítulo, abordaremos as seguintes questões:

- Como funciona o processo criativo?
- Quais são os problemas que podem ocorrer durante as fases do processo criativo?
- O que é um percurso criativo?

Processo criativo

Há uma mística que cerca o fenômeno da criatividade. A história e a mídia, normalmente, valorizam apenas o momento mágico da criação, em geral caracterizado por uma luz repentina que se acende na mente do criador. Porém, ao contrário do que acredita o senso comum, a criação não acontece em um momento apenas, mas é um processo complexo, que ocorre ao longo de um determinado tempo, e pode ser influenciado por muitos fatores, entre eles o estresse, a frustração e a capacidade que cada um tem para persistir – mesmo quando ainda não há bons resultados para comemorar.

Pesquisas com pessoas envolvidas em atividades criativas, como publicitários, músicos, empreendedores e cientistas, mostram que há um processo criativo genérico que envolve quatro grandes etapas.

A primeira etapa é a **PREPARAÇÃO**, quando a pessoa é desafiada por uma situação ou problema, inicia a busca de informações e explora as soluções possíveis. Em seguida vem a **INCUBAÇÃO**, quando a mente começa a digerir as informações recebidas e a estabelecer novas conexões entre dados, fatos e acontecimentos. Só então acontece a **ILUMINAÇÃO**, o momento em que as peças do “quebra-cabeça” parecem finalmente se reunir e a ideia surge clara na mente. Por fim, acontece a **AValiação**, quando a ideia é julgada e testada. Muitas vezes é necessário fazer ajustes ou começar novamente, adotando novas perspectivas ou reunindo novas informações.



Processo criativo.

Este processo deve envolver a alternância de dois tipos de pensamento: divergente (subjetivo, fantasioso, aventureiro, afetivo) e convergente (prático, lógico, objetivo, linear). O processo criativo estará em perigo se o pensamento lógico e convergente for dominante. A imaginação deve ter a chance de funcionar com liberdade antes que o julgamento aconteça.

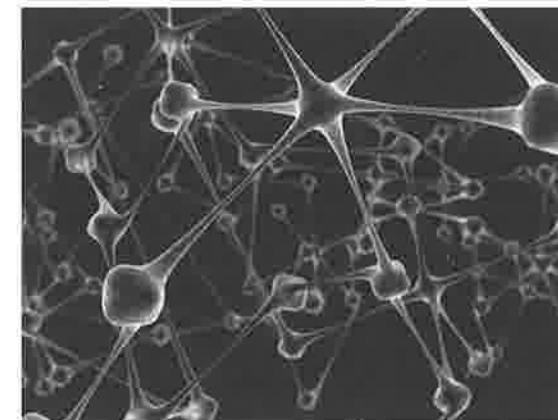


Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.l?f=download&id=875413>

Julgar antes de explorar impede a mente de encontrar ideias realmente inovadoras. Esse é o conceito de “julgamento adiado”, um princípio fundamental para o processo criativo, que deve ser observado desde a definição do problema até o lançamento de uma inovação no mercado. Infelizmente, não é fácil adiar o julgamento, já que fomos treinados por muito tempo a privilegiar a razão lógica e a buscar respostas rápidas e objetivas na solução de problemas. Mas lembre-se: imaginar e sonhar são partes fundamentais do processo criativo.

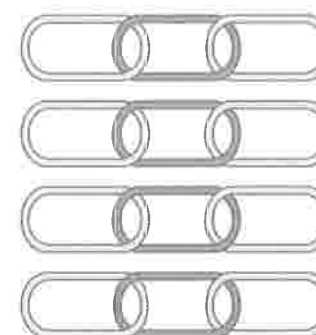
É importante enfatizar ainda que a criação não é um processo linear, mas cheio de idas e vindas. Por isso, qualquer modelo das etapas do processo criativo não é mais do que uma aproximação. Um escritor, um artista, ou um cientista, pode ter uma série contínua de iluminações ao longo do de-

envolvimento de uma obra ou de uma nova teoria. Na maioria das vezes, no curso de uma criação complexa, o ato criativo é uma longa sequência de passos, com múltiplas e encadeadas preparações, frustrações, incubações e iluminações.



Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1043922>

“Como escritora, sou um pouco como um processador de textos. Dê-me algo para escrever e provavelmente eu o escreverei melhor do que um não escritor. Contudo, às vezes escrevo realmente bem e em outras ocasiões não. Tenho os meus dias de boa e má escritora. (...) Recentemente, o projeto que eu estive reescrevendo não pareceu bom. E daí? Meu trabalho é apenas reescrevê-lo. Esta é uma Regra de Sobrevivência: não confundir o resultado final com o processo. Só o processo nos dá credibilidade. (E, sim, o processo exige paciência.) Como seres criativos, devemos aprender e, portanto, praticar a paciência.” (CAMERON, 1998)



Rompendo com o pensamento linear

Você tem quatro pedaços de corrente, como mostrado na figura. Você deseja juntar os pedaços para formar um círculo completo, mas para isso, deve abrir e depois soldar alguns dos elos. Abrir e fechar um elo custa R\$50,00. Você só dispõe de R\$150,00. Como fazer para formar o círculo?

A maior parte das pessoas vê, inicialmente, a solução óbvia: abrir um elo de cada um dos quatro pedaços de corrente e ligá-los para formar o círculo. No entanto, esta solução requer abrir e fechar quatro elos, o que exigirá R\$200,00 e não os R\$150,00 de que dispomos.

Porém, se você esforçar-se um pouco mais, será capaz de visualizar a solução criativa e eficiente para este desafio: abrir todos os três elos do primeiro pedaço de corrente e usá-los para fazer a ligação entre os três pedaços de corrente restantes. Este é um bom exemplo de como nosso cérebro sempre toma um caminho linear e padrão na solução de problemas. Entretanto, o salto criativo só acontece quando conseguimos romper com os padrões normais e estabelecer diferentes formas de abordagem para um problema.

Veremos, a seguir, detalhes das etapas do processo criativo.

Preparação

Há três importantes momentos na fase de preparação:

1. Formulação do problema;
2. Busca de informações;
3. Exploração de alternativas.

Formulação do problema

A formulação do problema é fundamental para o processo criativo. O problema direciona nosso pensamento, nos leva a focalizar determinadas questões e guia nossa busca de informações. Definir mal o problema, ou adotar uma perspectiva limitada da situação pode nos levar a solucionar o problema de forma errada ou reduzir nossa capacidade de inovar.

“A formulação de um problema é, em geral, mais essencial do que sua solução, que pode ser apenas uma questão de habilidade matemática ou experimental. Levantar novas questões, novas possibilidades, olhar velhas questões de um novo ângulo, requer imaginação criativa.” (EINSTEIN)

Uma limitação da nossa percepção é a tendência a assumir a forma como o problema nos foi apresentado como a única perspectiva possível. Em outras palavras, a estrutura do problema nos induz a tirar conclusões apressadas e, muitas vezes, erradas sobre determinada situação. Veja o exemplo a seguir, formulado pelo publicitário Roberto Mena Barreto, em seu livro *Criatividade em Propaganda* (1982):

INDIVÍDUO 1	INDIVÍDUO 2
Teve juventude desmandada e perdulária. Esquivo e impopular, dava-se bem com os invasores de sua terra. Convivia com famoso vagabundo (...). Enchia os dedos de anéis, até fazê-los desaparecer totalmente. Ao contrário de seu professor, nunca chegou a aprender a escrever direito. Seus textos estão cheios de repetições e contradições.	Iniciou-se cedo no estudo das artes. Gostava imensamente de cães, ouvia música clássica com regularidade, reunia-se com crianças e gente do povo. Entusiasmava os que o ouviam para a obra de soerguimento nacional, tendo sido então perseguido e preso. Quando no governo, reorganizou as finanças, abriu modernas estradas, tornou o país grande potência, na época. Em seu testamento proclamou: “Somente o amor e a lealdade para com meu povo é que me guiaram em todos os pensamentos e ações na vida.”

Os indivíduos descritos nestes textos são, respectivamente, Aristóteles (1) e Hitler (2). Este é um bom exemplo de como é possível, por meio da manipulação da informação, denegrir a imagem de um grande filósofo, e exaltar a imagem de um ditador responsável por terríveis assassinatos. Portanto, suposições falsas na definição de uma situação nos impedem de encontrar a melhor solução.

Buscar informações

A etapa de preparação é também o momento de buscar informações. A mente humana precisa de informações variadas para obter uma perspectiva ampla sobre determinado problema. O empreendedor precisa desenvolver a sua sensibilidade, aprender a ouvir, observar o ambiente e estabelecer empatia com os envolvidos no problema – em especial com usuários e consumidores.

Na fase de preparação, é necessário fazer uma vasta coleta de informações. Neste momento precisamos manter uma atitude aberta, evitando a censura, a autocensura, e ouvindo atentamente a sugestões e visões de outras pessoas.

Buscar informações em outros campos e observar o trabalho inovador de outros indivíduos pode ser muito produtivo neste momento. O cérebro precisa de “alimento” para que possa ter a chance de estabelecer novas conexões mentais. O empreendedor deve desenvolver o interesse por assuntos variados e estimular o seu “artista interior”, alimentando a imaginação com peças de humor, música e obras de arte.

“A Criatividade não é um processo solitário. Nisso reside seu poder. O que quer que seja tocado por ela – que a ouça, que a veja, que a sinta, que a conheça – será alimentado. A ideia, a imagem, a palavra criadora de outra pessoa nos preenche e inspira para nosso trabalho criativo.” (CLARRISSA PINKOLA ESTÉS, 1994)

Explorar alternativas

A fase de preparação é também o momento de explorar alternativas e ideias para a solução do problema. Durante a exploração de alternativas e a geração de ideias é importante pensar no problema de forma divergente, praticando o “julgamento adiado” e deixando a imaginação funcionar. Ideias estranhas e malucas são bem-vindas nesta fase: servirão como pontos de apoio para novas possibilidades. Aqui têm lugar as técnicas de geração de ideias, usadas para evitar os bloqueios criativos e para estimular o pensamento criativo. As técnicas, que podem ser usadas individualmente ou em grupo, são apresentadas em detalhe no próximo capítulo.



Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.php?f=download&id=921297>

Momentos de frustração

Especialistas afirmam que a etapa de preparação sempre vem acompanhada de momentos de frustração. Esses momentos surgem quando a mente, buscando intensamente uma por uma resposta, ainda não consegue visualizar a solução, e se cansa com o excesso de esforço.

Temos a natural tendência a evitar a ansiedade e a frustração, mas todas as pessoas que preservam sua criatividade conseguem aceitar períodos de angústia como parte do processo criativo. É preciso superar esses momentos difíceis e seguir em frente. Infelizmente, muitas pessoas desistem cedo demais, e perdem o sol nascendo após a noite escura.

Problemas na fase de preparação

Alguns problemas podem atrapalhar o processo criativo na fase de preparação. Veja a seguir.

Precipitar-se

- Chegar a conclusões apressadamente sem se preocupar em colher informações mais abrangentes.
- Definir muito rápido, e mal, o problema a ser tratado.
- Ir atrás da solução do problema de forma errada, sem aprofundar aspectos importantes.
- Ser influenciado pela visão de outros, deixando de investigar formas alternativas de abordar o problema.

Excesso de confiança

- Deixar de colher informações factuais importantes, por estar demasiado seguro de suas hipóteses e opiniões.
- Confiar de maneira implícita nas informações mais prontamente disponíveis.
- Basear-se em fatos que lhe convêm.

Negligência

- Acreditar que pode ter em mente todas as informações e improvisar.
- Ter excesso de confiança na geração de alternativas.
- Gerar apenas alternativas padrões e pouco inovadoras.

Fracassar em grupo

- Assumir que, com tantas pessoas envolvidas, as boas escolhas se seguirão automaticamente.
- Seguir o "pensamento grupal".

Desistir antes do tempo

- Não enfrentar os períodos de ansiedade e frustração que compõem o processo criativo.

Incubação

Após examinar todas as perspectivas do problema, considerar as informações relevantes e forçar a mente ao máximo está na hora de deixar o problema "descansar". Essa é a etapa da incubação, quando a mente digere aquilo que reuniu. Quando você para de pensar no problema a ser solucionado, a mente continua a buscar respostas, esteja você pensando, ou não, conscientemente no assunto. Com efeito, a resposta pode chegar num sonho, naquele estado de sonolência que antecede o sono profundo ou quando você desperta pela manhã.

Segundo o psicólogo Daniel Coleman (COLEMAN et al., 2001), autor do livro *Inteligência Emocional*, a incubação é uma etapa mais passiva, onde boa parte do que acontece está fora de nossa consciência atenta, no inconsciente. Em geral, subestimamos o poder da mente inconsciente. Ela, porém, presta-se melhor à percepção criativa do que a mente consciente. Nela não existe autocensura; as ideias são livres para combinar-se com outras em padrões novos e associações imprevisíveis.

Para Coleman, outro aspecto importante da mente inconsciente é ser ela o depósito de tudo o que sabemos, inclusive aquilo que não podemos trazer prontamente à consciência. Toda lembrança é inconsciente até tornar-se consciente, e apenas uma pequena fração do que a mente absorve chega à esfera da consciência plena. Nesse sentido, a mente inconsciente é intelectualmente mais rica do que a consciente, pois dispõe de

mais dados. Além disso, a mente inconsciente conhece e inclui os sentimentos profundos e as ricas fantasias que constituem a inteligência dos sentidos e nossas intuições.

Assim, após mergulhar no problema devemos deixá-lo de lado por algum tempo.

Momentos de devaneio

Nos momentos de devaneio, quando não estamos pensando em nada em particular, ficamos mais receptivos à nossa mente inconsciente. Um banho, uma viagem de carro, um passeio tranquilo, uma corrida na praia, são momentos propícios para divagar e deixar a mente arejar. Infelizmente, a vida moderna é muito corrida, nossa mente está ocupada o tempo todo, o que nos impede de devanear. A tecnologia móvel, com celulares e computadores sem fio, por mais que sejam úteis, invadem o nosso tempo livre e nossa intimidade. O hábito de assistir televisão continuamente também é prejudicial. Devemos abrir tempo para nossa mente descansar e vaguear em liberdade.

Wayne Silby, fundador do Calvert Group, um dos primeiros e maiores fundos de investimento de responsabilidade social, avisa: "Precisamos de um lugar em que a tagarelice mental, os ruídos e juízos da mente sobre o que somos e o que estamos fazendo são silenciados. Assim, conseguimos fazer contato com uma parte mais profunda de nós mesmos, capaz de revelar novos padrões." (Apud COLEMAN et al., 2001)

Problemas na fase de incubação

Na fase de incubação os principais problemas que podem atrapalhar o processo criativo são:

- Excesso de esforço, sem momentos de descanso.
- Falta de espaço para que a mente possa devanear.
- Ocupar-se a ponto de eliminar o tempo livre necessário à geração de ideias.

Iluminação

A imersão no problema e a incubação conduzem à iluminação: de repente, a resposta surge como que do nada. Este é o momento mais desejado e perseguido, uma sensação de "estalo", quando tudo parece fazer sentido.

O momento da iluminação traz com ele uma sensação de alegria, prazer, e aumenta nossa autoconfiança.



Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1270505>

Devaneio e iluminação:**Pac-man e a descoberta do vírus da AIDS**

O jogo Pac-man foi produzido pela empresa Atari no início dos anos 1980 e logo tornou-se um dos jogos eletrônicos mais populares do mundo. Sua lógica é a seguinte: o jogador é uma bola amarela, com uma boca que abre e fecha, e passeia em um labirinto cheio de pastilhas, sendo perseguido por 4 fantasmas coloridos. O objetivo do jogador é comer todas as pastilhas da tela, sem que um dos fantasmas o alcance primeiro. À medida que o jogador vai "comendo pastilhas" a dificuldade do jogo aumenta, exigindo mais inteligência e velocidade.

Pois é, o joguinho Pac-man foi uma das estrelas centrais do filme *E a vida continua* (em inglês: *And the band played on*), dirigido por Roger Spottiswoode em 1993. Esse filme se passa na Califórnia (Estados Unidos da América), nos anos 1980, e tem como pano de fundo o contexto histórico em que o vírus da AIDS foi descoberto. Em uma das cenas mais importantes, um cientista, especialista em doenças transmissíveis como o ebola e a hepatite, inquieta-se com o quadro dos pacientes de uma nova e pouco conhecida doença: a AIDS. Ele havia tentado explicar o fenômeno, a causa e as consequências da doença a partir de várias hipóteses, sem sucesso. Após semanas de estudo o cientista continuava intrigado com o comportamento do novo vírus. Até que um dia ele teve um “estalo” quando, distraidamente, na sala de cafezinho do instituto, jogava o jogo Pac-man. Ele associou o comportamento “comedor” do Pac-man com o comportamento das células T, que defendem o organismo de vírus que causam doenças. Ele pensou: o vírus está comendo as células T. Este “estalo” permitiu ao cientista formular novas hipóteses, que se tornaram fundamentais para compreender a dinâmica da doença.

Este é um ótimo exemplo de como a iluminação pode ocorrer em um momento de lazer e devaneio. E de como a mente é capaz de fazer associações novas e não usuais entre conceitos, avançando na direção de soluções realmente inovadoras.

Problemas na fase de iluminação

O problema mais importante da iluminação é o registro da ideia. Se ela surgir durante a corrida ou no meio de um engarrafamento, o que fazer? É por isso que os especialistas sugerem que tenhamos papel e lápis (ou até mesmo um gravador) sempre à mão. No carro, na cabeceira da cama, no banheiro, na bolsa, enfim, espalhados em lugares variados. Se não registrar rapidamente, você pode perder detalhes importantes da sua ideia.

Avaliação

A ideia apenas, mesmo que seja sensacional, ainda não é uma inovação. A etapa final é a avaliação, quando validamos a ideia e a transformamos em ação. Traduzir a iluminação em realidade transforma a ideia em algo útil para nós e para os outros. Em primeiro lugar, é preciso buscar evidências que suportem a ideia gerada. Verificar detalhes operacionais, custos e outras aplicações práticas, é fundamental. Afinal, muitos ajustes podem ser necessários.

Depois é preciso desenvolver um plano de ação para implantar a inovação: conseguir suporte, investimento e defensores para a sua ideia.



Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1191990>

Problemas na fase de avaliação

Veja, a seguir, os problemas mais comuns na fase de avaliação.

Negligência

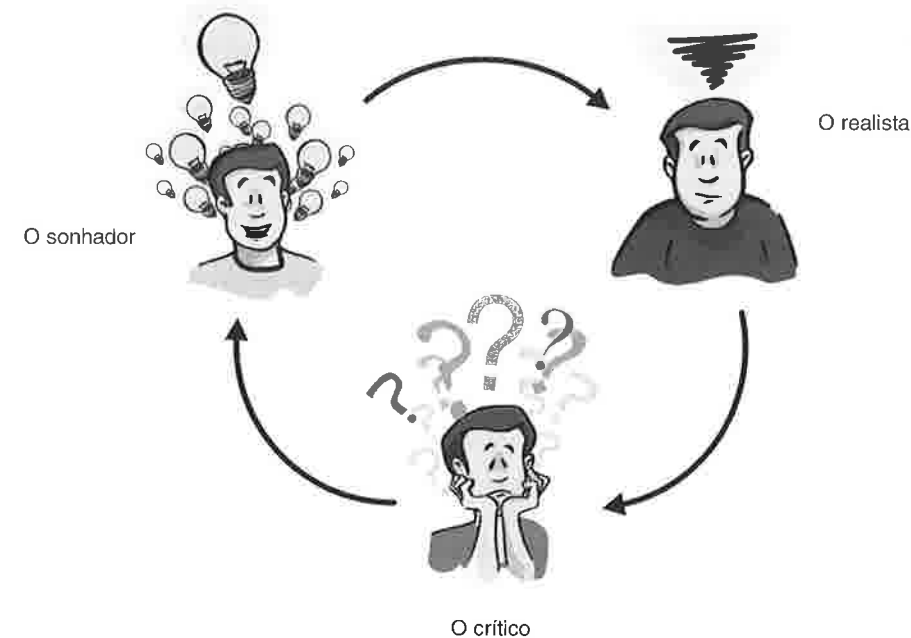
- Não seguir um procedimento sistemático ao fazer a escolha final das ideias.
- Não estabelecer critérios relevantes na seleção entre ideias alternativas.

Enganar a si mesmo

- Distorcer a evidência de fatos para proteger suas ideias.
- Negar informações e opiniões “tardias” que contrariam o seu curso de raciocínio.

Processo de criatividade Disney

Na Disney a criatividade é a matéria-prima mais importante do negócio, e as ideias precisam ser cuidadosamente avaliadas e testadas antes que grandes investimentos sejam mobilizados para a sua produção. Além disso, a Disney tem uma imagem a zelar e o mercado sempre tem altas expectativas sobre seus novos lançamentos. Assim, o processo criativo é levado muito a sério nessa organização. A estratégia de criatividade Disney é baseada no próprio Walt Disney. Em seu livro *Ferramentas para Sonhadores*, Robert Dilts cita um animador da Disney, dizendo que havia três Walt Disney: “O sonhador, o realista e o crítico. Você nunca sabia o que estava vindo para uma reunião.”



Processo de criatividade Disney

Em primeiro lugar, o SONHADOR sonha com alternativas, visualiza o objetivo sendo atingido. Em seguida, entra em cena o REALISTA, que tem o papel de organizar a informação e fazer planos. Depois disso, é a vez do CRÍTICO, que faz o papel do “advogado do diabo” e só faz perguntas – questiona todos os aspectos da ideia e as possibilidades e desafios para sua implantação. Se a ideia não passar pela prova de fogo do CRÍTICO, o ciclo recomeça. Caberá ao SONHADOR propor mudanças criativas para incorporar as informações do REALISTA e do CRÍTICO. O REALISTA reorganiza a informação, busca fatos e planeja novamente para que, mais uma vez, o CRÍTICO faça seus questionamentos.

O interessante neste processo é que ele pode ser feito em grupo, onde os papéis podem ser fixos ou se alternar. Ou pode ser feito individualmente, com a mesma pessoa assumindo cada um dos papéis.

Percursos criativos

O processo criativo é tão importante que há modelos dedicados a melhorar o desempenho de indivíduos ou grupos que precisam aumentar a sua taxa de geração de ideias. Esses modelos são conhecidos como “percursos criativos” e reúnem ou reorganizam as etapas do processo criativo, introduzindo métodos formais de avaliação e definição de problemas.

Veremos, a seguir, dois percursos: o **DO IT** e o **SIMPLEX**.

DO IT (FAÇA)

O percurso DO IT foi apresentado por Robert W. Olsen no livro *The Art of Creative Thinking*.

- **Defina o problema** – Verifique se você está tratando do problema ou apenas de sintomas do problema. Pergunte-se repetidamente por que o problema existe, até chegar à raiz dele. Mapeie as fronteiras do problema, seus objetivos e limitações. Se o problema for muito grande, divida-o em partes menores. Resuma o problema de forma concisa.
- **Olhe diferente** – Abra a mente e inicie a fase de geração de ideias utilizando técnicas de criatividade. Não avalie as ideias nesta fase. Mantenha o julgamento suspenso e gere quantidade.
- **Identifique a melhor solução**. Examine as ideias geradas tendo em mente seus objetivos e a missão de sua organização. Use um método estruturado para avaliar as ideias: estabeleça critérios objetivos e dê notas a cada uma das soluções.
- **Transforme** – Elabore um plano de ação, ou um *business plan*, para viabilizar a implementação da ideia.

SIMPLEX

O SIMPLEX é um percurso mais sofisticado do que o DO IT, e foi criado por Min Basadur. É um percurso similar ao C.P.S. (*Creative Problem Solving*). Ele é composto de oito etapas organizadas de forma circular, como mostra a figura a seguir.



1. **Busca do problema** – Encontrar o problema certo a ser resolvido é geralmente a parte mais difícil do processo criativo. Busque problemas de forma ativa, onde quer que existam oportunidades para melhorias e mudanças. Uma alternativa é tentar visualizar um futuro ideal e desejado e listar todos os obstáculos existentes para que este futuro seja alcançado. Não se deve preocupar em desenhar precisamente o problema (ou problemas) nesta fase. Isto será feito apenas na fase 3.
2. **Busca de fatos** – Nesta etapa devemos buscar o máximo de informações relacionadas aos obstáculos identificados na fase 1. O objetivo é ganhar conhecimento profundo sobre a situação: competidores; necessidades de clientes; projetos que já foram experimentados; soluções de outras áreas; opinião de técnicos e especialistas; mudanças culturais, etc. Compreenda processos, pessoas, ambiente, componentes, tecnologias, serviços e outros pontos importantes. Cheque a qualidade da informação que você tem e tome cuidado com as suposições que são feitas por você ou outras pessoas. Atenha-se a fatos e dados.
3. **Definição do problema** – Nesta etapa você já deve ter alcançado um conhecimento mais aprofundado do problema e dos obstáculos que precisa enfrentar. Está na hora de formular o problema de forma clara e objetiva. Cuidado para não usar questões muito amplas, que não permitem respostas efetivas. Uma boa maneira de formular o problema objetivamente é transformá-lo em uma pergunta.
4. **Geração de ideias** – Neste estágio deve-se gerar o máximo de ideias possível usando técnicas variadas de geração de ideias, como, por exemplo, BRAINSTORMING, PRO-

VOCAÇÕES, ESTÍMULOS ALEATÓRIOS, SCAMPER. Todas essas técnicas estão detalhadas em nosso próximo capítulo.

5. *Seleção de ideias* – Quando você tiver uma boa quantidade de ideias e soluções possíveis, é o momento de escolher a melhor delas. Em alguns casos a melhor ideia pode ser óbvia; mas, quando isso não acontecer, você deve usar um método estruturado de seleção. Antes de iniciar o processo de avaliação, explore e defina os critérios que serão usados para avaliar as ideias e soluções. Use os critérios para dar notas a cada uma das ideias. Depois faça o somatório dos pontos e estabeleça um *ranking*. Outra excelente forma de avaliar as ideias é usar a técnica dos SEIS CHAPÉUS.
6. *Planejamento* – Depois da escolha da melhor solução é o momento de planejar a sua implementação. Desenvolva um plano de ação, ou um *Business Plan* para projetos mais complexos.
7. *Venda da ideia* – Prepare-se para vender a sua ideia para colegas, funcionários, investidores, fornecedores e outros apoiadores necessários para o sucesso do projeto. Seja criativo também na forma de apresentar o projeto. Você precisa conquistar parceiros, cúmplices e defensores.
8. *Ação* – Finalmente, após todo o processo criativo é o momento da ação. Quando a implementação de uma ideia começa, devemos retornar à etapa 1, revisando planos, buscando alternativas para novos problemas que deverão aparecer, e buscando novas formas de apoio e financiamento. Afinal, o sucesso é um caminho e não um ponto de chegada.



Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=1158482>

Atividade

Tempo de despertar

O filme "Tempo de Despertar" conta a história real do médico Oliver Sacks, interpretado por Robin Williams, que tratou de pacientes pós-encefálicos utilizando uma droga recém-descoberta. Ele trabalhava em um hospital para doentes crônicos, e, nessa época, os médicos consideravam que hospitais ou asilos eram lugares desinteressantes, onde breves visitas aos doentes eram mais do que suficientes.

Oliver Sacks revela, no livro (que deu origem ao filme), por que decidiu estudar a doença do sono: "O que me instigou na época foi o espetáculo de uma doença que nunca era a mesma em dois pacientes, uma doença que podia assumir qualquer forma possível – denominada corretamente fantasmagoria pelos que primeiro a estudaram." Os esforços de Sacks permitiram um sopro de vida para aqueles pacientes que haviam permanecido adormecidos por tanto tempo, permitindo-lhes despertar e restabelecer a comunicação com o meio externo.

A experiência que Sacks teve com os seus pacientes foi crítica para o desenvolvimento de uma nova visão sobre a medicina. A questão não se resume a uma elaboração conceitual: Sacks experimentou uma profunda empatia com seus pacientes e foi capaz de observar e reconhecer que os efeitos provocados pela dosagem da l-dopa eram complexos e imprevisíveis.

Questões para discussão

1. Identifique cenas e situações que demonstram o processo criativo pelo qual passa o médico: preparação, incubação, iluminação e avaliação.
2. Vimos que criar é um processo cheio de idas e vindas. Pode haver uma série contínua de iluminações e frustrações ao longo da criação de uma obra ou de uma nova teoria. De que forma o filme mostra isso?
3. Quais são os bloqueios e resistências que o médico tem que vencer para avançar em seu trabalho de pesquisa?
4. Persistência, motivação intrínseca e estranhamento do "normal" são algumas das atitudes criativas que vimos na aula anterior. Você acha que o médico do filme apresenta estas atitudes? Exemplifique.



Resumo do capítulo

Neste capítulo conhecemos o processo criativo, aprendemos como ele se desenvolve e discutimos como podemos aproveitá-lo da melhor forma. Sabemos agora quais são os problemas mais comuns enfrentados em cada uma das fases do processo e como evitá-los.

O próximo capítulo irá apresentar as principais técnicas que podem ser usadas nas diferentes fases do processo criativo para estimular o pensamento lateral e aumentar a taxa de geração de ideias.



Referências

- BARRETO, R. M. *Criatividade em propaganda*. São Paulo: Summus, 1982.
- CAMERON, J. *Criatividade: a mina de ouro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.
- COLEMAN, D.; KAUFMAN, P.; RAY, M. *O espírito criativo*. São Paulo: Cultrix – Amana Key, 2001.
- DE BONO, E. *Criatividade levada a sério*. São Paulo: Pioneira, 1994.
- _____. *Novas estratégias de pensamento*. São Paulo: Nobel, 2000.
- DE MASI, D. *Criatividade e grupos criativos*. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.
- DILTS, R. B.; EPSTEIN, T.; DILTS, R. W. *Ferramentas para sonhadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.
- OECH, R. V. *Um toc na cuca: técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida*. São Paulo: Livraria Cultura Editora, 1988.
- SIQUEIRA, J. *Criatividade e inovação*. Disponível em: <<http://criatividadeaplicada.com/>>. Acesso em: 15 dez. 2007.