



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição-Compartilha Igual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Fascículo Disciplina: As Etapas do Processo Criativo

Docente: Prof. Dr. Benedito Dielcio Moreira

Como vimos na primeira unidade deste curso, todos nós somos potencialmente criativos. Nossa criatividade pode ser acelerada quando temos uma atmosfera mais propícia à criatividade, quando somos estimulados e reconhecidos. Já a nossa criatividade pode ser inibida quando convivemos com a crítica destrutiva e com o não reconhecimento. Os professores sabem que, quando reconhecem certo potencial em um determinado aluno, seja qual for a disciplina, se estimulado ele não só avança como sinergicamente envolve outros alunos.

Reconhecer, portanto, como se dá o desenvolvimento de um processo criativo pode ser um caminho estimulante tanto para o professor como para o aluno, principalmente quando esse processo pode ser associado ao cotidiano dos alunos, à vida vivida, tanto no que diz respeito ao conteúdo escolar quanto ao entorno da escola, à comunidade, família e amigos, enfim a todas as atividades com as quais os jovens estão envolvidos.

A criação de algo, de uma ideia solucionadora de um dado problema, ou mesmo a construção de uma redação surpreendente na escola, ou a solução de algum problema de física ou matemática, parece acontecer de um modo mágico, como se o talento criativo fosse uma dádiva, uma genialidade de poucos privilegiados. No entanto, o ato criativo, quando estudado, nos leva a compreender que ele tem etapas muito claras, ou seja, uma ideia genial não é fruto do acaso ou da magia, mas resultante de um processo, ainda que suas etapas não sejam do conhecimento do criador.

Um jovem, por exemplo, pode fazer uma montagem criativa de imagens e postá-la em sua rede sem compreender que os passos dados anteriormente foram decisivos, tais como aprender como se opera a tecnologia, como se faz uma

montagem, observar montagens feitas, exercitar montagens no processo de aprendizagem, conversar com amigos, seguir criativos nas diferentes redes, enfim esse não é um processo em que ele dependeu exclusivamente de seu talento: encontrou um território estimulante, uma atmosfera atrativa, foi reconhecido e impulsionado por amigos.

No campo da publicidade, por exemplo, há um ranking mundial de empresas e de trabalhadores criativos, coordenado pelo Directory Big Won. Em 2017, Bruno Prosperi, da agência AlmapBBDO, foi escolhido o criativo ao ano. Veja como ele explica, ao jornal Meio & Mensagem, o prêmio recebido: 1. Fazer o que gosta. Quer dizer, isso não é novo, pois todos nós sabemos que fazer o que se gosta é mais prazeroso, nos deixa mais feliz; 2. O ponto inicial é uma ideia. Para ele, a parte mais fácil é ter uma inspiração e daí criar uma ideia. O mais difícil é levar a ideia adiante, ou como ele mesmo diz, “fazer a ideia acontecer”. 3. “Persistência”. Isso quer dizer não se submeter a posturas contrárias à ideia. Ouvir atentamente as opiniões, alterar o que julgar pertinente, mas acima de tudo acreditar que uma boa ideia tem sempre um campo preparado para ser germinada. 4. Ser reconhecido, no caso dele ser premiado pelos pares e pela empresa em que trabalha.

Mas isso não ocorre somente no campo da publicidade, uma área reconhecidamente de criativos. No campo da literatura, outra área também criativa, Malcon Cowley coordenou a publicação em livro de uma série de entrevistas feitas pela revista *The Paris Review* com diversos escritores, com o título “Escritores em Ação”, um relato dos bastidores da criação de nomes consagrados da literatura mundial, tais como Willian Faulkner, autor de *O Som e a Fúria*, *Absalão, Luz em Agosto*; Truman Capote, autor de *a Bonequinha de Luxo* (tornou-se filme com a atriz Audrey Hepburn com uma das trilhas sonoras mais encantadoras do cinema), *A Sangue Frio*, *Os Cães Ladram*; T.S. Eliot, autor de *Poesia*, *Os Gatos* e de tantos outros poemas; Ernest Hemingway, autor de *Por quem os Sinos Dobram*, *A Quinta Coluna*, *O velho e o Mar*, *Paris é uma Festa*; Ezra Pound, autor de *Os Cantos*, *ABC da Literatura*, entre tantas outras obras.

Vale a pena conferir como esses escritores e poetas produziam e como explicam o processo criativo.

Outra obra obrigatória para quem quer despertar o potencial criativo de seus alunos foi escrita por Steven Johnson: “De onde vêm as boas ideias”. Para este autor, uma boa ideia e as grandes invenções não nascem ao acaso ou é fruto de pessoas isoladas. As boas ideias precisam de um ambiente favorável, próspero, cuja fertilidade pode ser percebida, estimulada. Entre esses ambientes, para ele, estão os laboratórios científicos e as redes de informação na Internet. Podemos aqui pensar que a escola é um tipo de laboratório científico, é onde crianças e jovens dão os seus primeiros passos na direção de uma cultura científica, na aquisição de conhecimentos, e a internet, decididamente, é onde eles passam boa parte do tempo livre. Em resumo, os jovens e as crianças já frequentam por diferentes razões os dois espaços. Torná-los favoráveis e fecundos é um de nossos desafios.

Etapas do Processo Criativo

A pergunta agora é como podemos compreender os passos que são dados pela mente no processo de elaboração de uma ideia. Como uma ideia criativa acontece? De onde ela vem? O que ocorre antes de seu surgimento? Existem várias pesquisas a respeito, uma das mais conhecidas é o trabalho da psicóloga Catherine Patrick, publicado em seu livro “O que é o Pensamento Criativo”. A autora reuniu 55 poetas e 58 não-poetas. A todos pediu para criar um poema sobre um tema definido. A conclusão mostrou entre os poetas uma sequência comum, traduzido pela autora como sendo o processo criativo. Vamos conhecê-lo:

1. Desejo

É uma atitude. Vontade de realizar algo novo, de solucionar um problema. Pode ocorrer por motivações internas ou externas. É quando somos levados a constatar a existência de um problema e nos fortalecer para a busca de uma solução. Sem este desejo potencializado, não há solução para qualquer tipo de problema. Existe somente o problema, que pode se tornar um grande problema, entendido como

impossível de ser solucionado, ou para ser jogado debaixo do tapete, ignorado. Querer, desejar, é um passo decisivo para quem quer alcançar qualquer objetivo. Aliás, a rigor, não há objetivo se não existir o desejo.

Um modo muito interessante de pensarmos essa questão é rever o pensamento do psicólogo russo, Alexis Nikolaevich Leontiev, e o desenvolvimento de uma teoria que ele construiu juntamente com outros pesquisadores para explicar as nossas ações, conhecida como “Teoria da Atividade”. Segundo Leontiev, uma atividade para ser entendida como tal precisa ter alguma relação com o meio onde se vive e também precisa de algum modo promover a satisfação pessoal. Para que isso ocorra, é preciso ter uma necessidade – sobre isso podemos pensar um problema a ser resolvido. Depois, um objeto, quer dizer, para onde ou sobre o que estão direcionados a ação e o seu conteúdo. Aqui, pode ser um poema, uma melodia, ou um vídeo sobre uma operação matemática, o qualquer outro conteúdo.

Finalmente vem o motivo, o porquê algo precisa ser feito, produzido: escrevemos um poema porque estamos apaixonados; fazemos um self com os amigos porque queremos registrar o momento. Motivos não faltam para as atividades que fazemos, para decisões que tomamos, todos nós sabemos disso. Podemos então admitir que, em uma atividade criativa, motivo e desejo caminham de mãos dadas. Juntos, canalizam nossa energia, mobilizam nossa atenção e nos impulsionam para a criação.

2. Identificação

Uma vez encontrado um motivo para resolver um problema, aliado ao desejo de querer de fato encontrar uma solução, busca-se tentar entender o problema que temos pela frente. Assim, um problema até então desconhecido começa a ficar familiar. Algumas vezes, a simples identificação de um problema já acena para uma solução. Quer dizer, um problema identificado significa uma solução a caminho. Para Einstein, a formulação de um problema é geralmente mais essencial do que a própria solução.

O trabalho de identificação de um problema auxilia na chegada da ideia. Quanto mais avançamos problema adentro, isto é, quanto mais fazemos a autópsia de um problema, ou seja, quando descobrimos o porquê um problema é um problema, mais perto estamos da ideia solucionadora. Ao precisarmos o problema, chegamos na fronteira do entendimento de como ele pode ser solucionado. Daí, a chegada da ideia é uma questão de preparação, de organização, de pesquisa.

3. Preparação

Uma vez um problema identificado, iniciamos um trabalho de coleta de informações, de acumulação de dados necessários para a solução. Para Thomas Edison, todo personagem identificado como gênio tem 1% de inspiração e 99% de transpiração. Isto é, tem que trabalhar, conhecer mais e mais um problema. Vejamos um aluno nosso. Por algum motivo – poderia ser um trabalho em grupo para um evento da escola, alguns alunos resolvem produzir um vídeo sobre o dia da Consciência Negra, comemorado em novembro. Nunca ninguém fez um vídeo, mas isso para eles não é um problema.

Eles sabem, por experiência própria, que é preciso pesquisar, buscar e trocar informações. Enquanto os mais habilidosos com as tecnologias buscam aprender técnicas de captação de imagens pelo celular e aplicativos de edição, outros pesquisam o significado de consciência negra, as circunstâncias de vida do negro do Brasil, no mundo, enfim informações que possam ser úteis. Até agora ainda não tiveram a ideia do que fazer com tudo isso. Ainda não tem a trama, a história que vão contar. Mas estão muito perto. Pode ser que nesse ponto muitas ideias apontem, surgem.

4. Manipulação

Se até então nenhuma ideia milagrosa apareceu, os jovens irão naturalmente fazer o que todo criativo faz: manipular as informações que eles detêm. As informações serão reunidas, relacionadas, compartilhadas e aí começa um bate bola interessante, com torrentes de ideias aparecendo, mais nenhuma

delas entusiasmando o grupo. Esse processo geralmente gera tensão, uma vez que uma ideia precisa surgir, está chegando a hora do evento, mas ela não vem. A tensão funciona como um inibidor da criação, é como se o filtro, por onde flui a ideia, ficasse pressionado pela tensão e bloqueasse o seu surgimento. E quanto mais insistimos, mais tensos e nervosos ficamos. Consequentemente, sem ideias e mais conflitos no grupo.

Isso não ocorre só porque nossos personagens nessa história são jovens. Acontece com todos nós. Quando estamos pressionados para solucionar um problema, mas não sabemos como, ficamos nervosos e culpamos quem está perto ou quem está longe. Achamos sempre alguém em quem descarregar nossa frustração. Agora, o criativo sabe que isso acontece, sabe que isso é parte da criação, que é uma etapa angustiante, de luta, de mais trabalho, de mais manipulação das informações. Então, em dado momento ele para. Relaxa. É o que os atores de nossa história irão fazer. Cada um vai para as suas casas. Alguns continuam pensando no problema, uns mais outros menos, outros já envolvem rapidamente nas atividades familiares, retomam a rotina diária. Quer dizer, deixam provisoriamente de lado o problema.

5. Incubação

Quando o problema é deixado de lado, esquecido, não significa que deixou de ser problema. Significa que é um problema que não pressiona mais, pelo menos naquele momento. E provavelmente não irá pressionar mais, porque a solução virá mansamente, sem tumulto, sem tensão. Ao descansar, ao nos desligarmos daquele problema, entra o inconsciente no processo e auxilia a mente a encontrar combinações que estão em nossa cabeça, mas que, às vezes, não conseguimos perceber, dada à pressão que nos envolve. É uma reação, uma contrapressão.

Agora, o trabalho do inconsciente é impossível se não for precedido pela ação do consciente: pela identificação do problema, pela preparação e manipulação dos dados. Se ficamos sem fazer nada, sem transpirar, não há o que ser incubado, não há ideia para solucionar o problema posto. Muitos criativos

quando estão em circunstâncias assim saem para caminhar, marcam conversas amenas, fora da pauta, deixam o problema de lado. É uma atitude, uma etapa. É parte do processo.

6. Antecipação

Por certo, muitas vezes quando estabelecemos prazos ou quando os prazos são estabelecidos no processo e dos quais não temos como adiar, ocorre uma pressão, de certo modo positiva, que nos leva a buscar soluções dentro desse prazo. Uma decisão inteligente é estabelecer prazos para nós mesmos um pouco antes do prazo oficialmente estabelecido. Isso é provocar tecnicamente uma imposição de modo a acelerar as etapas de *identificação* do problema e de *preparação* para a criação. Uma medida dessa ordem nos torna cumpridores de prazos com menor risco de chegar ao final sem uma ideia solucionadora.

Às vezes somos tentados a deixar para última hora acreditando que, ao final, tudo dará certo. Às vezes dá certo, é verdade. No entanto, na maioria das vezes, ou entregamos uma ideia qualquer ou trazemos na mochila uma desculpa para explicar o não cumprimento do prazo. Vejo alunos, por exemplo, com a missão de preparar uma redação para a próxima aula, na semana seguinte, deixar para a última hora como que se escrever fosse como chutar uma bola ou acessar o perfil em uma rede, por exemplo, duas atividades que não requerem, depois de aprendidas, esforço mental algum. O resultado, nós sabemos. Salvo as exceções, os demais textos são pouco aproveitáveis. Mesmo as exceções, se formos investigar, são de alunos já envolvidos em um processo de preparação constante, como realizar leituras costumeiras, diálogos propositivos com professores e familiares.

7. Iluminação

Finalmente chega o que todos buscam. A ideia. É a chamada iluminação, aquele momento mágico, prazeroso, repleto de alegria, de luzes que nos apontam uma saída anteriormente não vislumbrada. É a famosa Eureka. Acabou aqui o trabalho de transpiração? Não. Aqui vem o trabalho duro, mas satisfatório.

Começa aqui uma jornada repleta de surpresas, de aventuras, de novas ideias, de reorganizações, histórias. Aqui começa nossa jornada em direção a um poema, a um filme, a uma redação, ou mesmo a uma cartinha singela para a pessoa amada. Apesar de exigir esforço, quem avança nessa direção sente-se recompensado, sempre disposto, ainda que seja um caminho doloroso, como muitos escritores e poetas enfatizam. Depois da ideia começa a elaboração do objeto em fase de criação, é a materialização da ideia.

8. Elaboração

Como o próprio nome destaca, é o refinamento da ideia, é a materialização, é aquilo que as pessoas poderão “tocar” com os ouvidos, se for uma melodia, com os olhos, se for uma imagem, um texto, uma pintura, escultura, ou com as mãos, olfato e olhos se for um buquê de flores. Refinamento é a ideia aprimorada, acrescida de novas ideias. Isso requer trabalho e tempo. Hemingway, por exemplo, reescreveu 30 vezes o final do livro “Adeus às Armas”. O cineasta Ingmar Bergman sempre regravava inúmeras vezes a mesma cena, segundo seguidores e críticos.

Certamente um livro pode levar anos, uma boa redação dias, um verso e um bilhete singelo e inteligente num buquê de flores minutos. Mas todas essas ações demandaram um processo que começou com um problema, avançou para o desejo de resolvê-lo e daí iniciou-se uma caminhada para encontrar uma solução, com reflexões sobre o problema, a preparação para encontrar uma ideia que possa resolvê-lo, seguido da manipulação dessas informações, tais como releituras, conversas com amigos, até que muitas ideias começam a aparecer, mas muitas delas inapropriadas, estranhas, enfim. Paramos para dormir, almoçar, ver televisão, jogar bola, algo que nos leve a “despressionar” a mente e a incubar o problema. De repente, lá vem “saltitante” a ideia. Então perguntamos: por que não pensei nisso antes? É assim mesmo. Orientar nossos alunos para a incubação é auxiliá-los a encontrar a ideia que parece não existir. Terminou a tarefa, o processo. Não. Começa aqui a verificação.

Comece a pensar: Hemingway desejou escrever um livro sobre a luta de um velho pescador para retirar um grande peixe espada, fispado em seu anzol. Imagine essa cena: alguém, já de muita idade, lutando para manter no anzol e retirar da água um peixe maior do que ele, forte, lutador e pouco disposto a se entregar. Por enquanto é só uma ideia. Tornar isso uma das obras mais espetaculares da literatura mundial exigiu transpiração.

9. Verificação

É a confirmação da viabilidade da solução encontrada. Isaac Newton viu a maçã cair e teve a intuição das Leis da Gravidade e do Movimento. Passou o resto da vida para conceituá-la. Darwin ficou 20 anos testando suas hipóteses sobre a seleção natural, tempo que levou para publicar o livro “A origem das espécies”. Quando um jovem escreve um texto e o submete ao colega, ele está verificando, buscando uma confirmação. Quando o jovem faz um vídeo sobre algo ele mostra ao colega, e pergunta o que ele acha; está verificando, buscando uma confirmação. Isso não é outra coisa senão uma verificação. Infelizmente, devo admitir que nós, professores, ou pais, muitas vezes, ficamos de fora desse processo, não por conta de nossa idade ou responsabilidade, mas porque temos pouco tempo para isso ou porque nossa missão é julgar, atribuir nota, educar do modo que julgamos ideal.

Ao desenvolver trabalhos de produção de conteúdo com mídias digitais com professores e alunos de algumas escolas do Estado de Mato Grosso percebemos que os alunos estavam sempre buscando a opinião dos professores da escola envolvidos com o projeto e também com nossa equipe da UFMT. Buscavam verificação, confirmação. E estávamos todos prontos para ouvir, trabalhar juntos, não julgar, criticar, mas acrescentar, estimular e reconhecer. A condição de verificador é delicada. Tanto mata uma ideia e um trabalho, levando o aluno à desistência, e a nos isolar como interlocutor, como faz o aluno avançar, crescer, pegar gosto pelo que faz. Devemos sempre lembrar que há um tempo de criar e outro de julgar.

Quando a etapa de verificação está em curso não significa, seja para um criativo experiente ou para um jovem iniciante do Ensino Fundamental, um produto acabado, pronto para ser avaliado, julgado e criticado. Significa que é apenas uma ideia formatada, inacabada, em construção, aguardando um parecer de colaboradores, parceiros, não de julgadores, dispostos sempre a sentenciar. A verificação é um momento delicado. É quando trazemos nossos alunos para mais perto, é quando assumimos o papel de colaboradores.

Apresentamos, na sequência dessa unidade, dois textos sobre o trabalho colaborativo entre alunos e professores, obtidos a partir do desenvolvimento de vários projetos de intervenção e de produção de conteúdo com mídias digitais. Indicamos essas duas leituras, para que possamos avançar para a terceira unidade, que é propriamente a de trabalho de geração de ideias e de produção de conteúdo.

Bibliografia

COWLEY, Malcom (Coord.). Escritores em ação: as famosas entrevistas à “Paris review”. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1982

DE BONO, Edward. O Pensamento Lateral. Rio de Janeiro: Record, 1995

GALVÃO, Marcelo Marques. Criativa mente. Rio de Janeiro: Qualitymark: 1992

JOHNSON, Steven. De onde vêm as boas ideias. Rio de Janeiro: Zahar, 2011

KNELLER, George F. Arte e Ciência da criatividade. São Paulo: Ibrasa, 1978

MARTÍN-BARBERO, Jesús. A comunicação na educação. São Paulo: Editora Contexto, 2014

OECH, Roger von. Um “toc” na cuca: técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. São Paulo: Cultura, 1998

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. Petrópolis-RJ: Vozes, 1986

RUSHKOFF, Douglas. Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999

RUSHKOFF, Douglas. As dez questões da era digital: programe seu futuro para não ser programado por ele. São Paulo: Saraiva, 2012

SACCHITILLO, Bárbara. Lições do criativo mais premiado do mundo. In: <http://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/2018/02/08/licoes-do-criativo-mais-premiado-do-mundo.html>. Acesso em 12 de Abril de 2018.