

CLEUSA K SAKAMOTO

CR
A
T
I
V
I
D
E

e suas
**definições
básicas**

GENIO
CRIADOR

Cleusa K. Sakamoto

Criatividade e suas definições básicas



Direção editorial:

Cleusa K. Sakamoto

Revisão geral:

Rodrigo Moura de Oliveira

Diagramação:

Ricardo Bastos Smith

Capa:

Gabriela Nelly Lie Oishi

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Angélica Ilacqua GRB-8/7057

Sakamoto, Cleusa Kazue

Criatividade e suas definições básicas [livro eletrônico] / Cleusa Kazue Sakamoto. -- São Paulo : Gênio Criador, 2020.
85 p.

ISBN 978-65-86142-03-7 (e-book)

1. Criatividade 2. Inovação 3. Processo criativo 4. Desenvolvimento Humano
5. Produção científica I. Título

20-3236

CDD 153.3

1ª edição, 2020

© **Gênio Criador Editora - 2020**

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1616 - sala 804
Jardim Paulistano, São Paulo - SP, 01451-001
<http://geniociador.com.br>

“Se você tem uma laranja e troca com outra pessoa que também tem uma laranja, cada um fica com uma laranja. Mas se você tem uma ideia e troca com outra pessoa que também tem uma ideia, cada um fica com duas”.

Confúcio

Apresentação

Vivemos tempos de grandes mudanças em que somos estimulados a rever nossos modelos: – de pensamento, – de entendimento sobre as situações simples e as complexas, – de abordagem ao cotidiano, – para a tomada de decisões. Desde o mês de março aqui no Brasil, a realidade se transformou em um “novo normal” com o isolamento social e as crises sanitária e econômica.

A pandemia de Covid-19 introduziu novos hábitos e preocupações e alterou a nossa percepção sobre as necessidades e as prioridades em nossas vidas. Vivemos tempos em que se tornou urgente compreendermos nosso potencial criativo para garantirmos o que é fundamental em nossa humanidade.

É oportuno hoje, diante de inúmeras privações e altas exigências, falar sobre Criatividade e ampliar o conhecimento desta capacidade humana que está na base da construção da cultura e é responsável por todo o bem estar que toma parte do cenário diário do mundo humano. Nesta perspectiva de consideração, uma coletânea sobre Criatividade parece bem vinda. *Criatividade e suas definições básicas* busca realizar este objetivo: trazer ao conhecimento o tema e facilitar o seu debate.

Este e-book reúne alguns textos selecionados já publicados por nós, como artigos ou capítulos de livro. São publicações que foram autorizadas a serem aqui reproduzidas, dando oportunidade para constituirmos um conteúdo prático de consulta, para os estudiosos do assunto e outros que desejam conhecê-lo.

Com esta coletânea pretendemos aguçar o estudo do tema e gostaríamos de despertar o olhar para a importância da

Criatividade aos leitores em busca de novidades. Gostaríamos ainda de incentivar o diálogo do estudo da capacidade criativa com as pesquisas interdisciplinares, tão essenciais ao avanço do conhecimento na atualidade.

A possibilidade de ampliar o conhecimento do assunto, individual ou coletivamente, pode representar uma aquisição significativa em termos da percepção mais aguda de nossos problemas humanos e possíveis soluções, que de início causam estranhamento.

Reinventemos o conhecido e nos aventuremos na busca de compreendermos o desconhecido!

Boa leitura!

A Autora

Sumário

1 – Criatividade – três perspectivas teóricas sob revisão	8
2 – Estados Subjetivos e a Produção Criadora	21
3 – Ambientes Criativos e o Desenvolvimento Humano – a Comunidade Monte Azul	39
4 – O Brincar e o Desenvolvimento Humano	49
5 – Criatividade, Sociedade e a Produção Científica	67
6 – Criatividade, Inovação e o Futuro	73

Criatividade – três perspectivas teóricas sob revisão*

Breve introdução

Neste início de século, a discussão sobre o tema da Criatividade parece muito oportuna. Mostra-se alinhada à preocupação com o futuro que vem sendo discutido em todos os setores do existir humano, na medida em que é um fator que integra as iniciativas da busca de bem estar e de soluções viáveis aos problemas da vida prática. Criatividade é um assunto de grande interesse científico e social que está associado a ideias inovadoras e respostas eficazes a desafios reais, bem como associada a uma forma de viver que traduz prazer e saúde psíquica, e que de nosso ponto de vista, convida a reflexões pontuais na contemporaneidade, mediante a possibilidade de ampliar a consciência sobre as nossas necessidades humanas.

Com o propósito de realizarmos um estudo teórico dirigido que resgata conceitos clássicos e permite uma revisão de ideias úteis, elegemos para a presente apresentação três autores e suas concepções sobre a Criatividade, a saber: Alex Osborn e os princípios do *Brainstorming*, Donald Winnicott e suas contribuições acerca da Criatividade como base da saúde e estilo de viver e, finalmente, Mihaly Csikszentmihalyi que descreve as atividades que fluem, como expressões da Criatividade e que nos levam a pensar sobre nossas genuínas motivações, neste início do terceiro milênio.

* Texto publicado no livro "Crisálida – o desvelar da Criatividade, organizado por Regina Célia Giora pela Cabral Editora e Livraria Universitária, 2012.

***Brainstorming* – seu conhecimento e aplicação segundo Osborn**

No estudo da Criatividade, costumamos nos lembrar da clássica distinção entre o ‘criador’ e a ‘criatura’ mediante a constatação, de que qualquer que seja a obra, embora ela mostre traços de seu criador, depois de criada passa a ter vida própria e a existir no mundo por seus próprios méritos e busca de oportunidades. Alex Osborn e o *Brainstorming* que em 1953 toma parte do livro “O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criativo e do *Brainstorming*” são um bom exemplo desta situação, em que o *Brainstorming* se tornou mais conhecido que seu autor.

O *Brainstorming* é definido como uma “técnica” ou “procedimento” de produção de ideias ou ideação, que significa literalmente ‘tempestade cerebral’, ou como é mais conhecida em nossa língua: ‘tempestade de ideias’.

A escolha em revisitar as ideias de Osborn em sua publicação brasileira de 1987 e mencionar sua mais valorosa contribuição – a técnica do *Brainstorming* – pode ser justificada por meio de dois motivos principais. O primeiro é um motivo de razão prática, na medida em que o *Brainstorming* é a ferramenta mais conhecida e entendida como sinônimo de ação ou estratégia criativa, em nossos dias. Sua utilização é tão ampla que está inserida em vários ambientes profissionais na atualidade, da sala de aula em que se constitui o núcleo gerador de ideias frente à proposta didática da problematização como abordagem da situação de aprendizagem, à rotina de equipes de trabalho, especialmente de alta *performance* existentes no universo corporativo e que, no cotidiano, constantemente procuram elaborar novos produtos e desenvolver novos processos frente ao cenário competitivo do mercado. O segundo motivo é que resgatar as ideias do autor pode testemunhar o fato de que um conhecimento quando se torna referência em um dado campo de estudo, nunca envelhece e nos oferece a possibilidade

permanente de trazer novas percepções e questionamentos.

Osborn (1987) descortina, no referido livro, uma relação de fatores envolvidos no pensamento criativo e examina situações variadas em que a busca de soluções criativas representou mudanças e aquisições prósperas para nações, empresas e setores da vida humana como a educação e a comunicação. O autor aborda fatores que inibem a Criatividade, que as estimulam, analisa a situação de produção criativa em grupo, o processo de ideação e suas fases, bem como suas leis de associação. Descreve a técnica do *Brainstorming* e o treinamento para o seu uso, enfim, propõe o entendimento aprofundado da imaginação criativa. Para ele, o pensamento criativo que ocupa o centro de sua atenção, é definido a partir de uma diferenciação de “habilidades” mentais, que classifica “de forma simplificada” em quatro competências: 1- absorviva ou de observação e atenção, 2- retentiva ou de memória, 3- raciocinativa ou de análise e julgamento e, 4- criadora ou de visualização mental, habilidade de prever e gerar ideias (OSBORN, 1987, p. 3). Para o autor, a inteligência artificial pode realizar as três primeiras possibilidades, isto é, de observação, memória e análise, mas jamais a última das operações mentais; além disso, afirma que a “imaginação criadora” possui uma “força potencial” e não tem limites (OSBORN, 1987, p. 3).

Osborn (1987) descreve ainda, as fases do processo criativo com suas caracterizações, são elas: 1- “Orientação” em que há a definição do problema, 2- “Preparação” em que se reúnem dados relativos ao problema, 3- “Análise” na qual se busca a decomposição do material significativo, 4- “Ideação” ou produção de ideias alternativas, 5- “Incubação” que é a pausa para favorecer a *iluminação* ou auge, 6- “Síntese” que consiste na integração de elementos, 7- “Avaliação” que consiste na seleção de ideias. Embora o autor estabeleça uma sequência ordenada para o processamento da produção criativa, menciona que “Não existe fórmula fixa para a

produção de ideias” e que “em quase todos os processos de ideação, o talento que representa o papel mais importante é o que se conhece por “associação de ideias”, ou “reintegração” (OSBORN, 1987, p. 98). A associação de ideias complementa, já fora descrita como relevante por Platão e Aristóteles e consiste no fenômeno na qual “a imaginação se entrosa à memória, fazendo com que um pensamento conduza a outro” (OSBORN, 1987, p. 98), ela “representa papel importante no fator acidental da criatividade” (OSBORN, 1987, p. 99). Segundo os antigos gregos, esclarece o autor, são “três as leis de associação: contigüidade, semelhança e contraste.” (OSBORN, 1987, p. 100). Ou seja, as ideias se associam por proximidade, similaridade e antítese, quando buscamos evocá-las ou construí-las.

Quando idealizado, o *Brainstorming* ou ideação criativa foi vinculado a alguns princípios, tais como: 1- a exclusão do exercício crítico simultâneo, isto é, “suspensão do julgamento”, que promove uma maior fluência de ideias; 2- a valorização da quantidade de ideias para a promoção da qualidade obtida, que significa “quanto mais ideias melhor”; 3- a superioridade da ideação em grupo em relação à produtividade individual, ressaltando que a ação sinérgica entre os elementos do grupo sempre opera um resultado a mais do que a simples reunião de esforços (OSBORN, 1987, p. 204-205).

A obra revisitada, que valorizou a fluência ou produção criativa e estabeleceu o pensamento como objeto de estudo da Criatividade, permite identificar uma grande influência nos estudos subsequentes sobre o tema, especialmente aqueles direcionados aos processos cognitivos. Muitos autores que apresentaram contribuições no campo das teorias cognitivas e que enriqueceram nosso entendimento sobre o assunto segundo esta perspectiva, provavelmente derivaram suas pesquisas desta primeira proposta de entendimento da Criatividade, baseada nos processos de pensamento ou produção ideativa apresentada por Osborn (1987).

O estudo da Criatividade sobre o ponto de vista das estruturas mentais envolvidas no processo criativo é um território que oferece até hoje muitas contribuições e que reúne inúmeros estudiosos de relevância.

A teoria aqui apresentada trouxe uma nova e interessante hipótese sobre sua formulação: que as contribuições do autor se originaram em um período pós-guerra no qual havia a busca de mudanças sociais e a construção de uma economia, que fossem estáveis. Provavelmente, o estudo da capacidade criativa tenha encontrado naquele momento, um contexto favorável para sua emergência e evolução, devido a carências de soluções importantes procuradas por parte da sociedade científica e de setores da realidade social. Compreender os fatores envolvidos e as estruturas facilitadoras do pensamento criativo, certamente se constituiu em duas finalidades de estudo bastante válidas, que estavam voltadas a urgências econômicas e sociais, do momento.

Estilo do ser – base de saúde psíquica segundo Winnicott

Winnicott (1896-1971) e sua Psicologia da Criatividade (reunida em textos que datam de 1951 a 1962) ocupa na Psicanálise um lugar de destaque, em virtude das contribuições originais acerca da psicodinâmica do desenvolvimento do potencial criativo e do conceito de saúde psíquica, que se encontram associados. Sua teoria tem como base o desenvolvimento emocional primitivo e sua importância para a construção do *Self*, enquanto unidade pessoal integrada e singular.

Winnicott (1975) amplia o pensamento de Sigmund Freud acerca da compreensão da Criatividade a partir de vários pontos de concordância em relação às articulações teóricas do pai da Psicanálise em seu conhecido texto “Escritores criativos e devaneio” (datado e apresentado em 1907, mas publicado

pela primeira vez em 1908), que menciona um paralelo entre o brincar da criança e a atividade imaginativa do adulto (FREUD, 1976).

Em sua teoria psicológica, Winnicott (1975) amplia as relações de Freud (1976) que destaca a construção (tanto pela criança que brinca quanto pelo adulto que cria) de um mundo imaginário que contrasta ou se apresenta em oposição à realidade. Refere Freud (1976) que em dado momento “a criança cresce e pára de brincar”, no entanto, inesperadamente “pode colocar-se certo dia numa situação mental em que mais uma vez desaparece essa oposição entre o brincar e a realidade.” Mais tarde, adulto, “equiparando suas ocupações do presente, [...] pode livrar-se da pesada carga imposta pela vida e conquistar o intenso prazer proporcionado pelo humor” (FREUD, 1976, p. 150). Segundo o entender freudiano, o humor tem uma espécie de *potencialidade libertadora* que é “exercida pelo super-ego na direção de oferecer proteção ao ego”; o humor “não é resignado, mas rebelde. Significa não apenas o triunfo do ego, mas também o do princípio do prazer, que pode aqui afirmar-se contra a crueldade das circunstâncias reais.” (FREUD, 1976, p. 191). O humor e o prazer a ele associado, assim como a poesia e literatura, podem demonstrar a atividade imaginativa do adulto e apresentar uma correspondência com a brincadeira infantil.

Winnicott (1975) em sua obra “O brincar e a realidade” deriva uma longa discussão deste ponto inicial sobre o papel da imaginação adulta semelhante ao do brincar da criança. Destaca que a Criatividade tal qual é por ele postulada, não deve ser entendida como “criação bem sucedida ou aclamada”, mas é uma experiência no plano do viver que possibilita a apercepção a partir do sentimento “que a vida é digna de ser vivida” (WINNICOTT, 1975, p. 95). Refere ainda, que a Criatividade que lhe “interessa” é “uma proposição universal” e está relacionada “ao estar vivo”, o que significa dizer que “relaciona-se com a

abordagem do indivíduo à realidade externa” (WINNICOTT, 1975, p. 98) e ao “sentimento que o indivíduo tem de que a vida é real ou significativa” (WINNICOTT, 1975, p. 101).

A Criatividade para Winnicott (1975) está na base das relações do ser humano com o ambiente e depende para o seu desenvolvimento, da qualidade da interação existente no início da vida capaz de suprir satisfatoriamente as necessidades de cuidado e proteção.

Na concepção winnicottiana, todo ser humano possui uma condição de dependência que caminha rumo a uma relativa independência, na situação de relacionamento humano durante toda sua existência. Neste sentido, cada pessoa poderá constituir as bases de sua saúde psíquica e da utilização de seu potencial criativo, no período inicial da vida, de acordo com a qualidade satisfatória de suas experiências de atendimento às necessidades básicas. Sendo assim, para Winnicott (1993), o ambiente tem um papel fundamental no desenvolvimento humano e por este motivo foi conceituado como “suficientemente bom”, quando cumpre sua função de suporte adequado às demandas básicas da criança.

De acordo com a valorização do desenvolvimento emocional primitivo para a Psicologia de Winnicott (1993), que caminha em paralelo ao desenvolvimento do potencial criativo, o autor descreve o desenrolar dos processos de integração básica, da construção da identidade pessoal e da visão realista do mundo. Trata-se de três conquistas alcançadas do desenvolvimento emocional que ao mesmo tempo representam a utilização dos recursos potenciais criativos à disposição dos processos de maturação psicológica.

Neste horizonte de compreensão, Winnicott (1975) em sua teoria sobre a Criatividade, propõe conceitos inovadores como o de Espaço Potencial (onde se localizam as experiências criativas, a vida imaginativa, a experiência artística, a experiência religiosa e a ciência), ou ainda, os

constructos denominados “Objetos transicionais”, “Fenômenos transicionais” e “Criatividade primária” que sustentarão sua teoria. Apresenta na definição de Espaço Potencial, sua mais significativa contribuição à Psicanálise, quando postula uma terceira área da experiência humana, distinta da realidade interna e da realidade externa; um espaço de viver no qual estão sobrepostas ambas as realidades, a subjetiva e a objetiva ou compartilhada. Sua teoria caminha no sentido de conceber a Criatividade como uma forma de “ser” e de “fazer” ou um *estilo de viver*. Afirma Winnicott (1975, p. 80) que “é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*)”, embora haja uma condição – a “experiência é a de um estado não-intencional” (WINNICOTT, 1975, p. 81) – daí, a essencial participação da espontaneidade ou do gesto criativo.

A visão otimista sobre si mesmo e sobre o mundo, originada das experiências de cuidado e proteção adequados recebidos pelo indivíduo nos momentos precoces do desenvolvimento, está vinculada ao sentimento de segurança pessoal desenvolvido a partir da confiança atribuída ao outro no estágio de intensa dependência. Ao longo da vida, as experiências emocionais estruturantes determinarão a modalidade de relações de objeto estabelecidas pelo indivíduo, que irão modelar a utilização da capacidade de criar, ao mesmo tempo em que configurará o “estilo” de *ser* e *viver* de cada um. Em resumo, significa dizer que o estado de saúde psíquica manifesta-se pela espontaneidade cuja presença se faz frequente nas ações cotidianas, na medida em que é uma expressão direta do potencial criativo na abordagem da realidade. Isto é, o *Self* com o comando de suas decisões e com base na liberdade de explorar e conhecer o mundo, estará construindo continuamente seu modo peculiar de *ser* e *fazer* (de qualidade criativa, ou seja, peculiar e única) segundo a Psicologia de Winnicott (1975).

A Experiência ótima – ou o “fluir” segundo Csikszentmihalyi

Abordar a Criatividade relacionando-a a uma perspectiva de análise sobre a contemporaneidade e o futuro, introduz naturalmente premissas rigorosas de base realista, que possam dar suporte a ideias plausíveis sobre o potencial criativo. Mihaly Csikszentmihalyi (1998) é um estudioso que vai de encontro a estes fatores de exigência, na medida em que seu pensamento converge para a argumentação de que a importância de estudar a Criatividade se encontra em seus resultados, já que “enriquecem a cultura e, desse modo, melhoram indiretamente a qualidade de nossas vidas” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p.25-26).

Para Csikszentmihalyi (1998, p. 41) a Criatividade não é o mesmo que “pensamento criativo” e sendo assim, considera “errôneo” dizer que ela “é produzida dentro da cabeça das pessoas”; considera que a Criatividade ocorre “na interação entre os pensamentos de uma pessoa e um contexto sociocultural. É um fenômeno sistêmico, mais que individual” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 41).

Esta perspectiva de entendimento estabelece as diretrizes das concepções sustentadas pelo autor quando afirma que “a ideia deve ser expressa em termos que sejam compreensíveis aos outros, deve ser aceita pelos peritos do âmbito e, finalmente, deve ser incluída no campo cultural a que pertence” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 46). Neste sentido, complementa o autor: “por isto a primeira pergunta que faço acerca da criatividade não é ‘que é?’ , mas ‘onde está?’” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 46).

Na concepção de Csikszentmihalyi (1998, p. 46), a Criatividade “só pode ser observada nas interações de um sistema composto por três partes principais”, a saber: 1- o campo, que possui regras e procedimentos simbólicos e está inserido na cultura; 2- o âmbito, composto por todos os

indivíduos que atuam como 'juízes' que permitem o acesso ao campo; 3- a pessoa, que utiliza os símbolos de um dado domínio e produz uma nova ideia ou concebe uma nova configuração, que é selecionada para ser incluída no campo ou introduz a proposição de um novo campo. Esta concepção remete a uma consequência determinante em relação ao que se considera como traço pessoal criativo, pois "O que conta é se a novidade produzida é aceita com vistas a ser incluída no campo. Isto pode ser fruto da casualidade, da perseverança ou de estar no lugar oportuno no momento oportuno." (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 47). Neste sentido, conclui o autor, "o traço de criatividade pessoal pode ajudar a gerar a novidade que modifica certo campo, mas não é uma condição suficiente nem necessária para ele" (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 47).

O âmbito, nesta perspectiva de análise, determina o índice de Criatividade e o faz, segundo o autor, de três maneiras: - quando é reativo e não estimula a novidade, ou exageradamente ativo oferecendo, por exemplo, premiações; - quando é conservador e dificulta a entrada de membros novos; - quando estimula a novidade e está conectado com o conjunto do sistema social obtendo apoio e incentivos (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 63-64).

Em contrapartida, afirma ainda o autor, que a Criatividade é uma modalidade de experiência que gera prazer e esta característica a distingue de outras ações humanas na existência pessoal e social. Para Csikszentmihalyi (1998, p. 139), a atividade mesmo arriscada ou penosa, que amplia capacidades e inclui "um elemento de novidade e descobrimento", é aquela que gera prazer, nela há "um estado de consciência quase automático" e quando "tudo vai bem" é o que pode ser denominada "experiência ótima". *Experiência ótima* é também denominada "autotélica", isto é, que "é um fim em si mesma" (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 103). Para o autor, a "experiência ótima" caracteriza experiências do "fluir" e exemplifica a Criatividade (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 139).

Ao descrever a “experiência ótima”, o autor afirma que os “episódios do fluir não equivalem a uma sensação de satisfação e felicidade duradoura. O prazer não conduz à criatividade, mas prontamente emerge e se soma a ela”; contudo, conclui que sentir prazer “em atividades como o sexo e a violência [...] já estão programadas em nossos genes” e que sentir prazer “fazendo coisas que foram descobertas recentemente em nossa evolução, como manipular sistemas simbólicos [...] ou escrevendo poesia ou música” é bem difícil, e “nem pais nem escolas” têm muito sucesso nesta espécie de ensino (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 154). Estas observações nos remetem à reflexão sobre a ideia de que “tradição” e “inovação” costumam manter relações de reciprocidade que auxiliam o entendimento de certos processos sociais de mudanças ou de rejeição a mudanças.

O pensamento de Csikszentmihalyi (1998), enfim, é bastante abrangente e nos convida a rever os vários aspectos envolvidos no estudo da Criatividade. Suas considerações sobre a pessoa criativa motivam indagações relevantes na atualidade, especialmente em relação à realidade global, que não encerra mais seu expediente e funciona 24 horas por dia, com uma comunicação em tempo real. Para este mundo complexo, a concepção de Csikszentmihalyi (1998, p. 79) sobre a pessoa criativa parece inteiramente compatível, quando afirma: “Se tiver que expressar com uma só palavra o que faz sua personalidade diferente das demais, essa palavra seria *complexidade*”, isto é, as pessoas criativas são “O mesmo que a cor branca que inclui todos os matizes do espectro luminoso, tendem a reunir o leque inteiro das possibilidades humanas dentro de si mesmos”. Há que destacar ainda, segundo suas palavras, que “Estas qualidades estão presentes em todos nós, mas habitualmente somos educados para desenvolver só um polo da dialética” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 79). Em suma, para o autor, “o que distingue os indivíduos criativos é que, à margem das circunstâncias nas quais se encontram seja de

luxo ou de miséria, conseguem dar a seu entorno uma tônica pessoal que reflete o ritmo de seus pensamentos e hábitos de ação.” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p.157-158).

Csikszentmihalyi (1998) menciona finalmente, que certos lugares por suas características ambientais podem estimular ou colaborar com o desenvolvimento de determinados projetos criativos, embora, o fundamental no seu entendimento é que cada pessoa deve desfrutar de suas experiências do *fluir*; ademais, conclui o autor que dentro desta possibilidade, o futuro deverá contar com alguns importantes fatores, como a responsabilidade planetária e os projetos voltados à cultura da paz.

Um apontamento conclusivo

A exposição das ideias selecionadas a partir das três teorias apresentadas constituiu um conjunto de indagações que nos mobilizou o desejo de continuarmos refletindo sobre algumas associações, por exemplo, a relação de proximidade conceitual entre Winnicott e Csikszentmihalyi quando ambos abordam a Criatividade como elemento emergente de uma situação de relacionamento entre o ‘ser’ e o ‘mundo’.

Por outro lado, uma nova percepção também se configurou da verificação do uso da associação de ideias tanto na técnica do *Brainstorming* quanto no procedimento similar da Psicanálise em sua regra fundamental – a Associação Livre. Desta observação estabelecemos uma pergunta acerca da existência de possíveis elos entre as teorias, cognitiva e psicodinâmica, para além da definição de objetos de estudo e metodologias. Os dois fatores distintos: o intelectual e o afetivo-emocional, que tradicionalmente a Psicologia manteve divorciados para fins de análise e desenvolvimento científicos, não são excludentes no estudo da Criatividade, pelo contrário, se mostram como os elementos fundamentais

da elaboração criativa e, porque não dizer, que representam fundamentalmente suas bases estruturais.

Enfim, de acordo com os objetivos propostos inicialmente em relação à presente discussão, de encaminhar uma **revisão** notadamente pontual, gostaríamos de concluir com um singular apontamento – que é inegável a real complexidade da temática criativa e que ela propõe uma necessária atenção à situação de complementaridade dos elementos cognitivos e afetivo-emocionais, inerentes na experiência de ser e do viver, que flui incessantemente no existir humano.

Referências

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *A Psicologia da Felicidade*. Tradução de Denise Maria Bolanho. São Paulo: Saraiva, 1992.

_____. *Creatividad – El fluir y La psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós, 1998.

FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneio. In: _____. *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

_____. O Humor. In: _____. *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

OSBORN, Alex F. *O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criativo e do Brainstorming*. Tradução de E. Jacy Monteiro. São Paulo: IBRASA, 1987.

WINNICOTT, Donald Woods. *O brincar e a realidade*. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____. *Textos Seleccionados: da Pediatria à Psicanálise*. Tradução de J. Russo. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1993.

Estados Subjetivos e a Produção Criadora*

Introdução

O presente trabalho pretende discutir as condições psíquicas favoráveis à experiência de criar que parecem cooperar com a ocorrência do fenômeno criativo, isto é, analisar a existência de estados subjetivos, tais como a suspensão de julgamento, a abertura à novidade, a ausência de preconceitos e expectativas, que favorecem a Criatividade. Propõe estudar os estados subjetivos que participam da situação emocional de pessoas criativas na arte, no sentido de buscar ampliar o conhecimento acerca da experiência criadora.

O estudo mostra-se relevante cientificamente, na medida em que contribui com a ampliação da discussão acerca da relação psicológica entre a Criatividade e Estados emocionais críticos. Pode ainda, contribuir socialmente para a ampliação do conhecimento de indivíduos envolvidos com o fazer artístico, fornecendo-lhes recursos e informações para o autoconhecimento de suas atividades criativas, proporcionando também ao grupo social o entendimento das vicissitudes das práticas ligadas à Arte.

Trata-se de um tema importante, pois possibilita um aprofundamento acerca dos fatores psicológicos envolvidos na Arte e sua Criatividade, especialmente quanto ao modo revelador do funcionamento mental no momento da criação.

* Texto adaptado do original, que foi apresentado como parte de Relatório de Pesquisa junto ao Programa de Mestrado em Saúde Coletiva, da Universidade do Grande ABC, em 2009.

Criatividade e Crise Emocional

Nas palavras de Sakamoto (1990, p. 38),

A criatividade, indiscutivelmente sempre se apresenta vinculada às vias e aos produtos da evolução humana. Parece ser a capacidade mais requintada que o ser humano conhece e exercita, dentre aquelas que estamos habituados a observar e investigar.

Para Ghiselin (1952 apud KNELLER, 1965), o processo criativo refere-se às mudanças presentes na vida, na evolução e no desenvolvimento da subjetividade de cada indivíduo; sendo assim, a Criatividade se encontra no cotidiano em suas várias ocasiões e diferentes ambientes, o que a torna um fenômeno comum e complexo ao mesmo tempo.

De acordo com Alencar (1986), ainda não há um consenso referente às possíveis definições de Criatividade, seja sobre sua relação com a inteligência e como uma habilidade peculiar.

A Criatividade é indiscutivelmente, um fenômeno gerador de discordância entre as abordagens teóricas, já que possui múltiplas facetas e é conceitualizado sob diversos prismas. Devido a sua complexidade, a Criatividade é habitualmente estudada: “1- do ponto de vista da pessoa criativa, 2- do ponto de vista do processo criativo, 3- do ponto de vista do produto criativo e, 4- do ponto de vista das influências ambientais” (SAKAMOTO, 2004, p. 23).

Os estudos sobre a pessoa que cria incluem a fisiologia, atitudes pessoais, personalidade, cognição, hábitos e valores. Os processos criativos, via de regra, são estudados em termos de fases sequenciais e seus elementos mentais englobam aspectos mobilizadores do ato criativo, como: percepção, pensamento, comunicação e aprendizagem. Os produtos criativos, como teorias, invenções, pinturas, esculturas, poemas etc., são resultados originados de processos criativos e devem

seguir critérios de originalidade e usabilidade. Finalmente, as influências ambientais da Criatividade, levam em conta a cultura e outros aspectos do meio ambiente (KNELLER, 1965). Consideramos que existem condições favoráveis – individuais e ambientais – à emergência criativa nas atividades cotidianas, artísticas e científicas que configuraram uma espécie de atmosfera criadora.

Wechsler (1998) define inicialmente a Criatividade pelo termo latim *creare* que significa “fazer” e, ainda, segundo o termo grego *krainen* que se refere ao “realizar”. Assim, a própria palavra indica uma interpretação que ressalta a ação ou a realização criativa.

Embora as definições englobem parcialmente o termo, a Criatividade possui um estreito vínculo relacionado ao fator de inovação, em que a novidade é um núcleo essencial. Podemos afirmar assim, que há criação quando o indivíduo exprime algo que seja novo para ele. Para Mead (s.d. apud KNELLER, 1965) quando alguém pensa ou pratica algo que é novo para si, realizou um ato criador. Porém, não somente a novidade torna algo criativo, a relevância também deve ser considerada. O produto criativo surge como resposta a situações de necessidade, sendo importante também o seu caráter adequado e eficaz para uma determinada demanda.

De acordo com Ciornai (s.d. apud CHIESA, 2003), criar proporciona admiração, prazer e encanto a quem o realiza, sendo o belo, uma oportunidade para entrar em contato com as próprias potencialidades, com sua força potencial, com sua beleza interior, trazendo a vida em evidência, mostrando novos caminhos para os sentimentos negativos, como raiva e revolta, e ainda, apontando para os aspectos positivos de cada um.

Para Chiesa (2003, p. 30), “caminhar criativamente, é ter a possibilidade de concretizar, de dar forma às sensações, aos sentimentos ou às imagens que estão inconscientes ou reprimidas.” E a materialidade das expressões “podem transmutar, transformar ou transcender”.

Ostrower (s.d. apud CHIESA, 2003), considera que a Criatividade envolve toda a sensibilidade do ser humano e, assim, criar é dar forma a algo novo, compreendendo, relacionando, ordenando, configurando e, principalmente, atribuindo significado. Desde a criança, em qualquer idade, o ser humano cria, em qualquer fase do desenvolvimento, já que ao fazê-lo está formando uma nova compreensão de ações futuras, fazendo contato com o mundo; desta forma, abre-se para a vida e evolui interiormente.

Segundo Wechsler (1998, p. 31):

Na psicanálise freudiana, o comportamento criativo é equacionado, muitas vezes, como substituto e continuador das brincadeiras infantis. Assim sendo, da mesma forma que a criança resolve seus problemas através de jogos, dramatizações ou desenhos, também o adulto elaboraria seus conflitos através da produção criativa.

A Criatividade é uma das principais vias que a mente inconsciente utiliza para solucionar seus conflitos. Para os psicanalistas freudianos, a Criatividade e a neurose provêm de uma mesma raiz, que é o conflito inconsciente. Porém, no processo criativo as defesas são menores, o que acaba permitindo que os impulsos criadores, solucionadores dos conflitos, transportem o limiar da consciência (KNELLER, 1965).

Freud (s.d. apud ABRAN, 1999) entende a Criatividade como manifestação do mecanismo psicológico da sublimação. Para ele, é a estratégia que o aparelho psíquico utiliza para transferir uma pulsão de satisfação biológica que não encontra via de realização e, assim, tem sua satisfação numa pulsão socialmente valorizada e aceita. A Criatividade pode ser observada, neste sentido, na elaboração de obras artísticas, nas práticas das profissões, nos estudos e nos esportes e nas brincadeiras infantis. O brincar da criança é uma das

formas mais comuns de expressão da Criatividade, quando ela compartilha seus conflitos e desejos, expressa e elabora seus sentimentos.

Klein (s.d. apud HINSHELWOOD, 1992) por sua vez, associa a Criatividade com a reparação – um mecanismo psicológico decorrente da tentativa de abordar as consequências de impulsos destrutivos. Para a autora, no processo de desenvolvimento emocional do bebê, a ansiedade e a culpa geradas pela destrutividade, introduzem a necessidade de restaurar possíveis danos causados a objetos, interna ou externamente. O esforço criativo manifesta-se de modo a compensar os danos causados imaginariamente, de modo reparatório.

Já Winnicott (s.d. apud ABRAN, 1999), entende o processo criativo como sendo inerente ao indivíduo e afirma que suas primeiras manifestações podem ser observadas na relação mãe-bebê. Segundo ele, a Criatividade é um potencial saudável, que é inato e primário, que inicialmente se expressa como a ilusão que o bebê vivencia em seu desenvolvimento afetivo quando experimenta a onipotência. Assim, a Criatividade irá depender da resposta materna ao bebê, pois quando apresentada de forma facilitadora permite um desenvolvimento progressivo de um *Self* que se constitui como genuíno e é denominado Verdadeiro *Self*.

Para Bion (s.d. apud HINSHELWOOD, 1992) criar está diretamente ligado ao pensamento, pois é durante o processo de pensar que acontece a dissolução de velhas ideias e, assim, novas formulações podem acontecer. Conforme o psicanalista, conflitos psíquicos momentâneos provocam uma reestruturação do pensamento com novas ideias num movimento sintetizador associado ao desenvolvimento emocional.

Para os neopsicanalistas, como Kris (s.d. apud WECHSLER, 1998, p. 31), “a criatividade teria como fonte principal o pré-

consciente e não o inconsciente”. Portanto, numa primeira fase do processo criativo, o ego relaxaria havendo o predomínio do inconsciente e o abandono do plano lógico e racional e numa segunda fase, ocorreria de maneira consciente, a elaboração dos conflitos e ideias do pré-consciente. De acordo com o psicanalista, o talento do artista depende da autonomia em relação ao seu conflito original, do quanto ele foi elaborado, já que este conflito é o que lhe determinou para a escolha e interesse em determinada área. Sendo assim, para o autor, é através de reações elaboradas diante de uma situação traumatizante que nascem os artistas, já que uma produção criativa faz aumentar a distância entre a descarga afetiva e sua origem (a situação traumática).

Kubie (s.d. apud WECHSLER, 1998), outro neopsicanalista que contribuiu com o estudo da Criatividade, destaca uma significativa ligação com a flexibilidade, pois para ele, é preciso liberdade de pensamentos e impulsos para que se possa aprender com as experiências e, assim, surgirem associações livres que desbloqueiam o inconsciente e possibilitam ideias criativas.

Otto Rank (s.d. apud WECHSLER, 1998) descreveu em sua teoria, três diferentes tipologias de personalidade: 1- o tipo criativo que admite seus desejos e corajosamente se expressa através de práticas artísticas e criativas, 2- o tipo adaptado que busca satisfação levando em conta padrões sociais estabelecidos, 3- o tipo neurótico que fica submerso em suas angústias e conflitos.

Sakamoto (1990) propõe que Criatividade e Crise emocional mantêm um diálogo íntimo, visto que a Criatividade parece suscitar um momento crítico e a Crise por sua vez, pode gerar experiência e produção criativa.

De acordo com Sakamoto (1990, p. 22),

A definição de Crise Emocional de modo geral, apresenta concordância entre estudiosos e profissionais [...], ao

considerá-la como um estado temporário de perturbação aguda no funcionamento habitual da personalidade.

Para Caplan (1964), a crise caracteriza-se como um período transitório que tanto pode se voltar para o desenvolvimento e crescimento do indivíduo (o que acontece em decorrência da Criatividade), como para o desencadeamento de um distúrbio mental, recorrente do desequilíbrio emocional. Assim, “entendemos que a concepção da Crise [...] resgata à natureza da mente humana suas características construtivas e integradoras” (SAKAMOTO, 1990, p. 23).

A Crise Emocional muitas vezes se mostra relacionada ao estado de loucura, devido a seu aspecto perturbador e transformador, e por constituir um tema inseparável da questão da identidade. A doença mental apresenta-se como um estado alterado manifestado por sintomas, que pode significar uma desorganização mental e com algum grau de perturbações do funcionamento da personalidade.

Segundo Michel Foucault (s.d. apud PEREIRA, 2002) “A doença só tem realidade e valor de doença no interior de uma cultura que a reconhece como tal”. Isto é, não há como ser compreendida a loucura, quando levada em conta isoladamente, é preciso, antes de tudo, uma comparação relacionada a uma maneira de ser que necessariamente seja considerada habitual.

Nas palavras de Pereira (2002, p. 42),

Não faz muito tempo, na África, ainda, era possível falar de culturas em que a loucura era a expressão de uma imensa sabedoria. Nas sociedades africanas e árabes, o louco era o eleito de Deus e da Verdade.

Se considerarmos a forma que a loucura é vivenciada em contextos sociais diferentes do nosso, veremos que a ligação entre loucura e patologia não é universal. Nas sociedades arcaicas, o fenômeno da anormalidade era tido como sagrado,

não sendo negado por sua essência diversa, porém não reconhecido como patológico. A partir da visão da Psiquiatria clássica, os tranSES passaram a ser interpretados plenamente como patológicos e preocupantes. Contudo, as coletividades humanas elaboram seus próprios modelos de loucura, que significa que o indivíduo enlouquece de acordo com um quadro previsto pela cultura a qual pertence e não por si mesmo.

Fonseca (1990) afirma que Manuel D´Assunção, pintor, referia que era no auge de seus acessos depressivos que atingia sua maior força abstracionista, como se a tristeza e a dor se transformassem em criação. Essa problemática da genialidade e loucura é mencionada por Foucault (apud FONSECA, 1990) que afirma: “há uma continuidade entre a loucura e a obra produtiva”. De certa forma, são extremamente complexos os processos e motivações que condicionam as diversas atividades criativas, e vemos que uma instabilidade emotiva pode se constituir como fonte de inspiração para algumas das produções artísticas.

Conforme as definições de Sakamoto (1990), a palavra Crise do grego “*Krisis*” significa *mudança* e pode ser entendida como um estado mental alterado do habitual com caráter de perturbação temporária e manifestações no mundo exterior. Tal experiência de mudança é geradora de outras mudanças, ou seja, a Crise ao mesmo tempo é um estado transformado e transformador que se apresenta como uma possibilidade de reorganização do mundo interno e de produção criadora.

Klein e Lindermann (1961), consideram que Crise provém de um estado emocional que se modifica diante de uma situação de perigo que exige alterações nas expectativas do indivíduo em relação a si mesmo e aos outros. Já Waldfogel e Gardner (1961) mencionam a Crise como sendo decorrente de um “continuum interno – externo”, pois surge de causas inteiramente internas (fatores intrapsíquicos) ou de situações externas. Simon (1983) completa que a Crise acontece quando

se entra em contato com uma situação nova e desconhecida, que representa uma alteração no espaço vital formado pelo mundo interno e externo do sujeito.

Embora a literatura destaque o fator desencadeante como importante elemento perceptível na configuração da Crise, é fundamental observar que o estado crítico se instala quando existe uma ausência de significado subjetivo consciente sobre a situação vivida pelo indivíduo. Pode-se então concluir, que de acordo com as palavras de Sakamoto (1990, p. 27), “o desencadeamento da experiência de crise se deve à mobilização de elementos ou relações inconscientes que possuem um valor energético” ou subjetivo substancial “mas não possuem uma forma correspondente, conforme a designação de Jung”.

Para Caplan (1964), durante a Crise, o indivíduo pode apresentar sucessivas tentativas para solucionar o problema, que muitas vezes são seguidas por sentimentos negativos como culpa, angústia, medo, vergonha e, ainda, pela sensação de impotência e incapacidade por encontrar dificuldades na solução de seus conflitos. A presença da dor também é enfatizada por Klein e Lindermann (1961) durante o estado de Crise, já que é algo que impulsiona, provoca mudanças e incentiva a pessoa a vencer seus problemas.

Simon (1983) afirma que a sensação básica vivenciada na Crise é a de angústia, proveniente não somente da ausência de soluções para o novo, mas principalmente, pela projeção e identificação desse novo com fantasias ameaçadoras relacionadas a figuras inconscientes. O autor acrescenta ainda, que durante tais experiências, a depressão e culpa são predominantes, bem como sentimentos de inferioridade, insegurança e inadequação, relacionados com o medo de não suportar as pressões, de não resolvê-las e desagregar-se.

Quanto ao desfecho da Crise, afirma Simon (1983) que sua elaboração requer um ato de criação. Assim, para que aconteça

de maneira favorável, o desfecho depende do conhecimento de aspectos não conscientes sobre o dinamismo psicológico da experiência crítica, que tenham relevância para o sujeito.

Nas palavras de Sakamoto (1990, p. 38):

A observação do processo de elaboração da Crise corrobora a hipótese de relação entre o processo criativo e o estado subjetivo de ausência temporária de significado consciente. Pode-se dizer, que o desconhecido na sua condição de vir a ser mobilize forças inconscientes e capacidades potenciais que permitem ampliar as fronteiras da existência pessoal. Parece ser um convite à auto-realização ou à liberdade de ser e viver na plenitude possível da vida humana.

A Criatividade pode ser o principal ingrediente que no desfecho da Crise mobiliza o despertar de novas possibilidades psíquicas e amplia a bagagem de experiências.

Atmosfera Criativa, Arte e Criatividade

Para Winnicott (1975), a Criatividade é um potencial inato que contribui para o desenvolvimento do indivíduo, através da estruturação da identidade pessoal e do relacionamento com o mundo real. Ela é responsável pelo sentimento pessoal de que a vida tem valor, é significativa – especialmente estimulada pelo impulso espontâneo presente na Criatividade.

Segundo o autor, a Criatividade se apoia no desenvolvimento emocional e se estrutura na relação do *Self* com o ambiente, que deve ter uma qualidade “suficientemente boa”. O ambiente suficientemente bom reúne as condições indispensáveis de amparo e proteção capazes de oferecer suporte ao desenvolvimento pessoal.

Winnicott (1975) propõe uma “área intermediária de experimentação” do viver humano, na qual a Criatividade se expressa. Ela se configura a partir da sobreposição das

realidades interna e externa e é denominada Espaço Potencial – local em que se manifestam o viver criativo, a ciência, a cultura e a experiência religiosa.

De acordo com Sakamoto (1999, p.38),

A experiência cultural, refere ainda Winnicott, ‘não é um sonho’ mas é ‘denominada pelo sonho’, portanto não pode ser ‘situada na realidade psíquica interna’ e ‘não se pode dizer que seja parte dos relacionamentos externos’, mas depende tanto da ‘vida no mundo, em que as relações interpessoais constituem a chave até mesmo para o uso do ambiente não-humano’, quanto da ‘vida da realidade psíquica pessoal’.

Winnicott (1975) entende a Criatividade como uma experiência relacionada ao fazer, que está apoiada nos sentimentos de ser e de existir, que possibilita o sentimento de autonomia e autenticidade, típicos do criar. A Criatividade para Winnicott (1975) é a continuidade durante a existência, da experiência infantil da capacidade de representar o mundo.

A experiência criativa para o autor requer uma atmosfera afetiva para sua ocorrência, que está relacionada a um estado interior de dissociação em relação às preocupações egóicas que proporciona um estado de relaxamento, capaz de se comunicar a aspectos genuínos do Eu. Para Winnicott (1975), esta capacidade humana está diretamente ligada à possibilidade da pessoa em tolerar o estado primordial de não-integração de sua personalidade. O estado mental não-integrado se distingue do estado desintegrado e decorre da vivência de segurança e proteção recebidos no início da vida. O estado de não-integração corresponde a um estado emocional de relaxamento e abertura a novidades. O receio frente à desintegração da personalidade impede o surgimento da pré-condição para o impulso criativo, por bloquear a confiança necessária para que se vivencie o repouso, o relaxamento e o sonho (SAKAMOTO, 1999).

O grau de segurança em si e nas próprias capacidades permite viver a experiência criativa de modo que o indivíduo se entregue a um estado de regressão temporária ou de não-integração psicológica. Nestas condições de relaxamento podem haver fatores criativos facilitadores como: a liberdade de expressão, a espontaneidade, a integração de elementos inusitados ou a novidade, essenciais à ocorrência ou manifestação do potencial criador.

Fonseca (1990, p.12), com base no pensamento humanista de Carl Rogers, define Criatividade afirmando que:

todo indivíduo dispõe sempre de forças suficientes para seu desenvolvimento criativo, isto é, para a aquisição de uma cultura e para a sua adaptação ao meio. Essas forças só se desenvolvem, porém, cabalmente se as relações desse indivíduo com o meio forem de autenticidade e de empatia.

Para o mesmo autor, todo ser humano possui Criatividade, que se expressa pelo desejo da libertação de si mesmo. Refere que “Goethe afirmava que a arte, nas suas diversas formas, incluindo a forma poética, representava a superação da própria vida” (FONSECA, 1990, p. 13).

Segundo André Mairaux (apud FONSECA, 1990, p. 25) a criação, especificamente na arte

Percorre, em regra, todas as experiências da consciência, desde os elementos sensoriais até a inteligência e a abstração. E, manejando a emoção estética, através de toda a gama dos sentimentos, domina as categorias do Belo.

A Arte conhece a intensidade mais profunda dos afetos e todo artista se abandona a seu impulso, quando a pratica. Uma análise psicológica dessas experiências, segundo Fonseca (1990), revela que o artista frequentemente se volta para a profundidade da sua realidade interior, de onde arranca os temas que servem de base à criação e escala uma a uma as

vias de sua consciência, permitindo que a sua inspiração desabroche numa mensagem universal, rica de simbolismo e significação.

O artista e outros gênios criadores exprimem-se na plena liberdade e espontaneidade da sua imaginação, podendo criar novos símbolos e canalizar por novos caminhos a sua inspiração (FONSECA, 1990). Todo indivíduo criador, em geral, está a procura do absoluto, numa tentativa de identificação com valores considerados imutáveis ou eternos.

A Arte tenta se aproximar do intocável, tentando atingir o inatingível. Portanto, o artista precisa deixar suas antenas abertas para receber os estímulos, que favorecem o resultado criativo. A Arte tem como função antecipar o que vai acontecer, renovando, curando, inspirando, excitando e estimulando o pulsar da vida e do viver.

Considerações Finais

A Criatividade está na base da evolução da humanidade e atualiza o potencial humano inerente ao seu desenvolvimento. Enquanto ação integradora, a Criatividade manifesta e amplia as possibilidades de realização humana, estando presente em todos os aspectos da vida humana e na convivência social.

A Arte é uma das áreas mais antigas de conhecimento acumulado da humanidade, espelha em sua peculiar potência criadora, a fantástica capacidade de construção e comunicação humana.

Até o Renascimento, a expressão artística era essencialmente apoiada na produção realista da beleza, em que o artista deveria retratar o belo com a harmonia de proporções e de aparências que se identificassem com a perfeição dos arquétipos platônicos. A Arte nesta época parecia subordinada a um contexto de inspiração religiosa que permitia expressar a insatisfação humana e a aspiração do homem em poder

libertar-se dessa insatisfação. Através da inspiração humana, a Arte impunha o religioso à contemplação (FONSECA, 1999).

No período do Renascimento (a partir de 1453), a Arte começa a se libertar dessa influência religiosa e passa a representar um importante papel no desenvolvimento das culturas e das relações entre os diversos grupos sociais. Leonardo da Vinci pode ser considerado o primeiro grande libertador das influências religiosas. Demonstrou ter uma excepcional capacidade para captar a profundidade do sentimento humano e ao mesmo tempo, a estrutura e função dos fenômenos naturais, demonstrando com igual maestria os problemas da linguística e das funções mentais ao nível cerebral, bem como as nuances da expressão facial das emoções (FONSECA, 1999). Da Vinci valorizou e universalizou as concepções antropológicas da Ciência e da Arte, reduzindo o sentido mítico e religioso e realçando o significado lúdico e social. Fonseca (1999) afirma que do ponto de vista artístico, Da Vinci se prendeu aos cânones das proporções e aos padrões de beleza e aparência platônicos, provavelmente porque em seu talento predominavam os fatores de Criatividade do tipo científico.

Somente mais tarde, após uma longa evolução, é que a Arte conseguiu romper esses limites e pôde expandir seus padrões a diversas perspectivas, chegando até o chamado belo-horrível, cuja riqueza interior também se mostra suscetível de admiração. Para Fonseca (1999), Goya é considerado artista mais típico dessa ruptura, recusando os padrões de beleza e de qualquer agrado ao olhar, sabendo retirar da vulgaridade, do horrível e dos recalcamientos humanos, motivos da mais profunda inspiração. Assim sendo, esse impulso inovador dos renascentistas favoreceu o estreitamento, a harmonia e a intimidade entre as diversas expressões criativas (FONSECA, 1999). Hoje as técnicas matemáticas, recursos computacionais e os sofisticados processadores de linguagem são utilizados

por muitos artistas no auxílio de suas criações. Através de uma diversidade de opções estéticas, a Arte tornou-se a forma de comunicação capaz de transmitir de geração para geração todo o significado das mensagens a que aspira a liberdade humana.

A Criatividade na Arte corresponde à capacidade de estabelecer relações até o limiar do não conhecido, de inventar novas relações com o sujeito ou com o objeto. Essas relações irão constituir o conteúdo de um novo conhecimento, elaborado, definido e apreciado a partir de conceitos e estruturas psicológicas, da intuição, do pensamento e da imaginação, condicionado ou precipitado por certas circunstâncias pessoais ou ambientais.

Michelangelo é um ótimo modelo de artista quando ficou fechado a pão e água durante 20 meses na capela Sistina, enquanto sua imaginação recriava o mundo nas paredes e no teto daquela construção. São inúmeros os casos de personalidades em que uma enorme força interior o impele para situações de grande emotividade e que frequentemente se transformam em motivações criativas (FONSECA, 1999).

O artista no momento da inspiração sente que prendeu em suas mãos um pedaço da eternidade, seja através do verbo, da melodia, da produção plástica; sua criação permite a comunhão entre os homens, deixando o eco de uma ligação entre as várias gerações. Assim, o criador expressa, através da sua inteligência e sentimento, a riqueza de sua criação para que seja a mais autêntica e fiel para que consiga reproduzir ou identificar a realidade imaginada.

A Criatividade está na base da produção de todo conhecimento e constitui a ação fundamental do fazer científico, artístico e do cotidiano do ser humano.

A discussão apresentada trouxe ao debate a importância da consciência sobre a potencialidade realizadora da Criatividade, que inclui inúmeros aspectos da vida psíquica

relativa a seus estados subjetivos, dos quais dependerá diretamente a produção criadora: a personalidade do artista, sua história, seus objetivos, sua autoconfiança, sua capacidade de se manter emocionalmente aberto ao novo, seus recursos cognitivos.

O estudo da Criatividade permite conhecer um pouco mais sobre a vida humana e seu desenvolvimento, incluindo valores e sentimentos voltados ao fazer criativo e artístico. Especialmente relacionada à Arte, o processo criativo deve destacar a atmosfera que promove as condições ambientais favoráveis para a ocorrência criadora.

O estado de autoconfiança que dá suporte ao relaxamento mental que promove uma abertura ao novo, mostra-se uma condição relevante para a existência da espontaneidade e liberdade de expressão da produção criadora. O estado mental de não integração psíquica equivale à condição de abertura ao novo e favorável à emergência do impulso criativo.

Segundo as ideias de Winnicott (1975), os aspectos ambientais específicos e facilitadores que oferecem suporte aos estados subjetivos, que promovem a Criatividade, estão relacionados ao Espaço Potencial e são determinados pela realidade interna e externa simultaneamente.

A produção artística, nesta perspectiva, ocorre neste espaço de experiência no qual a inspiração surge aos artistas tanto do interior de sua subjetividade quanto do meio que o circunda; nem sempre esta dicotomia pode ser perceptível de modo lógico e distinto. A inspiração surge do centro desta sobreposição de realidades – do interior e do exterior – que a Arte tampouco o artista pode identificar, como genuína expressão da individualidade ou conteúdo de sua realidade coletiva.

O estado desprendido de despreocupação e ausência de ansiedade, segundo Winnicott (1975) favorece a manifestação das próprias capacidades, para que se possa viver a experiência

criativa de modo que se entregue a um estado regressivo e temporário de não-integração psicológica.

O presente estudo aponta para uma interessante continuidade em busca de uma ampliação dos dados discutidos, cujo aprofundamento poderá beneficiar o conhecimento de processos criativos e seus estados subjetivos facilitadores.

Referências

ABRAN, J. *A Linguagem de Winnicott*. Rio de Janeiro, Revinter, 1999.

CAPLAN, G. *Princípios de Psiquiatria Preventiva*. Tradução de Cabral, A. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

CHIESA, R. F. *O diálogo com o barro: O encontro com o criativo: Uma intervenção em arte-terapia*. Dissertação (Mestrado em Distúrbios do Desenvolvimento) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2003.

FONSECA, A. F. *A Psicologia da Criatividade – À luz de quatro gênios*. Lisboa, Escher, 1990.

GHISELIN, B. *The Creative Process*. Berkeley: University of California Press, 1952.

HINSHELWOOD, R. D. *Dicionário do Pensamento Kleiniano*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1992.

KLEIN, D.; LINDERMANN, E. *Prevention of mental Disorders in Children*. New York: Basic Books Inc., 1961.

KNELLER, G. F. *Arte e Ciência da Criatividade*. Tradução José Reis. 2 ed. São Paulo: IBRASA, 1971.

PEREIRA, J. F. *O que é loucura*. 10. ed. São Paulo: Brasiliense, 2002.

SAKAMOTO, C. K. *A criatividade sob a luz da experiência: A busca de uma visão integradora do fenômeno criativo*. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999.

_____. *Livres associações sobre o estado de crise emocional: Perspectivas de Compreensão Psicodinâmica da Capacidade*

Criativa. Dissertação (Mestrado em Psicologia Clínica) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1990.

_____. *O Gênio Criador*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

SIMON, R. *Psicologia Clínica preventiva*. São Paulo: Vetor, 1983.

WECHSLER, S. M. *Criatividade: Descobrimdo e Encorajando*. 2 ed. Campinas: Psy, 1998.

WINNICOTT, D. W. *O Brincar e a Realidade*. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Ambientes Criativos e o Desenvolvimento Humano – a Comunidade Monte Azul*

Este capítulo propõe retratar grupos, pessoas, projetos, ideias e soluções criativas, que representam para nós uma interessante oportunidade de reflexão sobre a sociedade e a Criatividade nos dias atuais. Escolhemos abordar a Criatividade sob o ponto de vista do ambiente, por sua especial pertinência neste início de século XXI que evidencia uma realidade de inúmeros propósitos e feitos criativos a partir de novas formas de organização de grupos sociais, de hábitos de convivência e de comunicação, com o avanço de tecnologias que possibilitam uma interação humana em dimensão global e tempo real.

O ambiente é extremamente importante no viver humano, na medida em que dá suporte aos processos da constituição e do desenvolvimento da pessoa e também, porque é ele o espelho que dá transparência à própria evolução humana ao mostrar a criação do mundo humano em suas inúmeras produções materiais de natureza pessoal, intelectual, artística, cultural e social. O ambiente revela a capacidade criativa com a qual o homem constrói o seu mundo e nos permite identificar fatores determinantes nele presentes, capazes de representar as condições necessárias e suficientes na obtenção de resultados criativos.

Csikszentmihalyi (1998) é um autor que estuda a Criatividade dando ênfase à importância do ambiente e afirma que ela não deve ser entendida como “pensamento criativo”, pois ocorre “na interação entre os pensamentos de uma pessoa e um contexto sociocultural”; ele afirma que Criatividade é “um fenômeno sistêmico, mais que individual”

* Publicado no livro “Crisálida - o libertar da imaginação criadora” organizado por Regina Célia Giora, pela Cabral Editora e Livraria Universitária, 2013.

(CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 41). Nesta perspectiva, o autor ressalta que costuma perguntar “onde está?” ao invés de “que é?” a Criatividade (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 46).

A visão do autor concebe uma perspectiva de entendimento da Criatividade centrada na experiência de intercâmbio do indivíduo com o ambiente, no prazer que a caracteriza e na qualidade “autotélica” que significa que o criar possui “um fim em si” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 103). O autor menciona ainda que esta experiência não pode ser ensinada ou aprendida e que possui uma característica singular do ponto de vista do indivíduo, que consiste em seu “estado de fluxo” (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, apud OGATA, 2012, p. 14) que lhe confere qualidades diferenciadas em relação às demais experiências, tais como: “uma poderosa fonte de energia mental que nos motiva para a ação e direciona nossa atenção”, compatibilizando “o máximo de nossas habilidades com atividades desafiadoras, mas atingíveis” (OGATA, 2012, p. 14).

Csikszentmihalyi (1998), nesta ótica de pensamento, afirma que determinados ambientes promovem a Criatividade e que embora “não haja provas” os relatos das pessoas criativas mostram que elas não são indiferentes às características dos ambientes físicos em que se encontram quando produzem (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 166). Por outro lado, refere o autor que a “sintonia” com o ambiente, isto é, quando ele reflete “necessidades” e “gostos” ou reflete a “individualidade” e permite o “ritmo” próprio, existem as condições necessárias para a Criatividade pessoal (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 176-178).

Ao elaborar sua teoria sobre a Criatividade, o autor menciona que a experiência autotélica depende da existência de fatores que estão relacionados à atribuição de significado à existência, ou sentido de vida. Neste ângulo de análise afirma que ter em mente o sentido da vida, requer estabelecer propósitos, unificar significados em projetos de vida e concretizar resoluções (CSIKSZENTMIHALYI, 1992).

Ter um sentido de vida significa estabelecer uma “meta final” que seja “convicente o bastante para merecer o investimento de energia psíquica de uma vida inteira” (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 304). Isto quer dizer, “objetivos nítidos, regras claras para a ação e uma maneira de levar à concentração e ao envolvimento” (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 305). Continua o autor: “Alguém que conhece seus desejos e trabalha com o propósito de realizá-los é uma pessoa cujos sentimentos, pensamentos e ações têm uma congruência interna” (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 307-308) e possui uma “consciência autônoma” que a possibilita se integrar “com outras pessoas e com os valores universais” (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 313). A concretização de metas segundo o autor requer solucionar conflitos e criar uma “ordem interior” que pode ser alcançada pelo autoconhecimento, que é “um remédio tão antigo que seu valor é facilmente esquecido” (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p. 318). Para a materialização de metas, a definição de um projeto de vida pode se constituir um recurso eficaz que unificará os propósitos e poderá garantir a conclusão de objetivos. Entretanto, esta afirmação envolve inúmeras e delicadas considerações, na medida em que os incontáveis projetos de vida imaginados pelas pessoas podem ser autênticos ou não, complexos, apresentar desvantagens pessoais e nem sempre ser coerentes com as necessidades de bem-estar e saúde, ou alinhados a valores sociais (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 326-336).

Estes fatores entendidos como os pilares fundamentais para a construção das bases pessoais da Criatividade individual podem sugerir a compreensão de fatores que influenciam projetos bem sucedidos de associação de indivíduos, que se dedicam à construção de realidades compatíveis com o bem-estar e o desenvolvimento humano. Nesta ótica, encaminharemos uma discussão acerca da Associação Monte Azul, que é uma instituição com finalidades beneficentes, existente na cidade de São Paulo, que nos possibilita examinar

aspectos determinantes no estudo de ambientes criativos e nos inspira à reflexão sobre a construção de sociedades mais saudáveis, em que o exercício da solidariedade não é uma mera frase de efeito frente situações de crise, mas é uma ação criativa presente no cotidiano.

Comunidade Monte Azul – breve história e propósito

A Comunidade Monte Azul está localizada na região sul da cidade de São Paulo e inicialmente era caracterizada como uma favela que foi se construindo em torno de uma nascente de água. A comunidade teve seu início na década de setenta e segundo depoimentos de antigos moradores, foi constituída de migrantes originários dos estados nordestinos, Minas Gerais e Paraná, que buscavam na cidade paulistana uma alternativa para a garantia de sobrevivência (CRAEMER et al., 2008).

Em 1975, uma atividade inédita de cunho educativo e social marcou o início de transformações na vida de algumas crianças da favela Monte Azul, evento que serve de marco e nascimento do projeto social que culminou com o estabelecimento da Associação Monte Azul em 1979. A professora Ute Craemer, de uma escola particular das proximidades da favela, propôs uma atividade de intercâmbio entre seus alunos e algumas crianças da comunidade Monte Azul, que passou a ocorrer semanalmente em sua casa, em duas tardes recreativas. As crianças compareciam em sua casa e faziam atividades juntas – brincavam, desenhavam, ouviam estórias, faziam teatro, aprendiam tricô e compartilhavam suas experiências.

Este evento que teve início em 1975, conta a professora Ute, emergiu da tentativa de diminuir o preconceito de seus alunos em relação às crianças da favela e mediante o pensamento de que os alunos poderiam ajudar as crianças e ensiná-las o que haviam aprendido. A professora explicando a seus alunos as condições de privação e limites existentes na vida material

e social das crianças da favela, perguntou a seus alunos o que eles acreditavam que poderiam fazer para ajudar estas crianças. Relata a professora, no entanto, que a aproximação entre seus alunos e as crianças da favela não foi o primeiro fato mobilizador do trabalho socioeducativo com os moradores da comunidade. O que, primeiramente, despertou sua iniciativa foi uma pergunta que ela frequentemente ouvia à porta de sua casa, pronunciada por várias crianças da comunidade: “Tem alguma coisa para dar?” (CRAEMER et al., 2008, p. 29). Ute Craemer (2008, p. 32) afirma que foi o “destino” lhe fez a pergunta “Tem algo pra dar?” e que este questionamento despertou uma inquietação que já existia dentro de si – “Como diminuir o abismo que existe entre as classes sociais” ou “como criar contatos humanos entre estes dois ‘Brasis’ que dificultam tanto a tarefa do povo brasileiro de construir sua cultura de tolerância [...]?”.

A primeira ideia foi “criar pontes entre crianças, jovens e adultos de classes sociais diferentes” (CRAEMER et al., 2008, p. 32) e com as atividades recreativas entre as crianças que já durava três anos, outras atividades se sucederam, como aulas de bordado e trabalhos manuais, oferecidas por voluntários. Em 25 de janeiro de 1979, foi fundada a Associação Comunitária Monte Azul, com a inauguração de uma casa (de madeira) destinada a oferecer permanência a crianças em horário complementar à escola regular, que fora construída com o dinheiro de uma doação. Neste período eram atendidas cento e dez crianças em idade escolar e havia também: dois grupos de Jardim da Infância, um grupo de trabalhos manuais e um curso noturno de marcenaria.

Hoje, com seus trinta e três anos de existência, a Associação Monte Azul tem uma história de mudanças determinantes em vários setores: no plano estrutural administrativo com a criação de comissões de trabalho com finalidades específicas de gestão, no plano legal tornando-se em 1997 uma instituição

beneficiante com certificação pública, no plano financeiro com o estabelecimento de convênios com órgãos públicos (nacionais e internacionais), parceria com empresas e entidades nacionais e internacionais e, a ampliação de seu campo de ação social por meio de melhorias no ambiente físico (canalização de esgoto, pavimentação de ruas, construção de ambulatório médico e de outras creches e escolas etc.) e na atuação socioeducativa (pré-escola com divisão e especialização de atendimento a faixas etárias, Centro da Juventude, Escola-Oficina Social, Programa de Saúde da Família, Programa de trabalho voluntariado a estrangeiros etc.).

A Associação Comunitária Monte Azul é, na realidade brasileira e internacional, um modelo de referência bem sucedida como projeto de transformação socioeducativa, que atrai inúmeros visitantes (locais e internacionais) a cada ano que desejam conhecer suas bases culturais, espirituais, políticas e educacionais, para tentar compreender quais são os pilares que a sustentam de modo consistente e exemplar.

Com a iniciativa e liderança da professora Ute Craemer, que é uma pedagoga da linha Waldorf e o convênio com a Clínica Tobias, que tem uma prática médica antroposófica, a comunidade Monte Azul se estruturou apoiada na visão filosófica de Rudolf Steiner, que concebe o ser humano com um ser integral dotado de capacidades vinculadas a um sentido de vida, que valoriza a realização pessoal e a vida comunitária social. Nestes termos, a Associação Comunitária Monte Azul alicerça o conjunto de suas ações a diretrizes voltadas ao bem comum e ao desenvolvimento de cada indivíduo. Esta direção filosófica pode explicar a coerência e coesão da Associação e o enfrentamento bem sucedido das diversas crises, ao lado da organização saudável de seus inúmeros núcleos de prática educativa, que somam atualmente mais de cinco mil famílias (VENERANDO, 2009).

Fatores geradores do ambiente criativo na Associação Monte Azul

A Associação Comunitária Monte Azul “é um organismo vivo”, define sua fundadora em entrevista (CRAEMER et al., 2008, p. 37). Esta afirmação pode ser entendida como o ponto de partida da presente análise, na medida em que revela a essência do fenômeno criativo, que é a sua condição de processo e sua vinculação com a vida, o *vir-a-ser* característico do viver humano.

Ambientes humanos necessariamente devem ter características humanas e costumam traduzir anseios e revelar conquistas evolutivas da espécie, que se tornou a mais numerosa do planeta. Contudo, nem sempre os ambientes humanos mostram as melhores *performances* de nossas capacidades ou a prática de nossas possibilidades afetivas construtivas e nossa consciência ética. Podemos contemplar ambientes empobrecidos de recursos mínimos de sobrevivência física, outros deteriorados por falta de regras justas de direitos e deveres sociais, outros limitadores da convivência democrática e solidária, enfim, os ambientes humanos dependem para alcançarem o *status* que os qualifiquem como adequados, saudáveis, politicamente corretos, empreendedores e/ou facilitadores de desenvolvimento humano, da existência de fatores que possam garantir o estabelecimento de suas bases construtivas ou criadoras.

Uma favela é um ambiente humano que mostra inúmeras características desfavoráveis ao bem estar individual e coletivo, e na atualidade, é assunto de debate das políticas públicas em todo mundo.

A comunidade Monte Azul que era inicialmente uma favela, é uma Associação Comunitária legalmente instituída que apresenta uma identidade clara enquanto grupo social e como tal, define em primeiro lugar, a pertinência de seus membros mediante uma igualdade de direitos e deveres. Menciona a

pedagoga Ute Craemer (2008, p. 38) quando menciona a visão democrática de inclusão social dos moradores da comunidade:

Desde o começo, achamos de suma importância incluir, treinar, instruir, formar e compartilhar com as pessoas da favela as responsabilidades, preocupando-nos com o crescimento pessoal das pessoas.

Assim sendo, justifica a pedagoga, que a “mistura de dons, de experiências de vida, de vivências, de capacidades intelectuais e práticas e esta convicção que todos têm muito com o que contribuir, e de maneira preciosa”, é o que torna a Associação um conjunto organizado e inovador, “que dá certo” (CRAEMER et al., 2008, p. 38).

A concepção ideológica da Associação Monte Azul permite resgatar as ideias de Csikszentmihalyi (1998) sobre a existência de propósito ou sentido da vida, como fator determinante à criatividade. Na Associação fica evidente a busca do bem estar coletivo que parte da premissa da troca social e de sua permanente presença no processo contínuo da convivência cotidiana. Nesta definição de propósitos de desenvolvimento humano, a Associação Monte Azul edificou suas práticas educacionais oferecidas à criança, ao adolescente e ao adulto, e ampliou em sua existência, a geração de resultados para atender um maior número de dificuldades e necessidades de seus moradores. Atualmente, o aperfeiçoamento de seus modelos socioeducativos atrai parcerias como o programa oficial de assistência à saúde da família (PSF) em sua região.

A Associação Monte Azul tem um propósito, sua *alma* é a conscientização da possibilidade de superação do que falta na experiência do viver, o que suas crianças há décadas atrás, foram capazes de levar para fora dos muros da favela, ao perguntarem “Tem alguma coisa para dar?” (CRAEMER et al., 2008, p. 29). A realidade é uma aliada importante da força humana criadora porque espelha falhas e convida à superação.

As potencialidades humanas que materializam a transformação de adversidades e limites podem ser despertadas segundo Csikszentmihalyi (1998), com a elaboração de projetos de vida e sua concretização.

A Associação Monte Azul teve início com o gesto unificador de uma professora que se questionou sobre o que era possível fazer frente à desigualdade social que discrimina e separa pessoas e impede a integração de potencialidades antagônicas e complementares. Sua majestosa existência é notável como uma comunidade que tem controle da incidência da violência social, que combate e mantém baixos índices de gravidez precoce e expande seu território de conhecimento para o exterior do país com o programa de voluntariado anual (CRAEMER, 2008). A realidade da Associação Monte Azul instiga-nos muitas perguntas sobre seu interessante ambiente criativo. O eixo filosófico de seu projeto empreendedor aparente na definição de seus valores institucionais parece constituir o alicerce do desenvolvimento de seu ambiente criativo, na medida em que assegura a valorização do potencial de realização individual e coletiva. O respeito ao ser humano como individualidade, é o valor central da Associação, que está associado ao potencial transformador de si e do outro, e vinculado à confiança no outro, à solidariedade e liberdade (CRAEMER, 2008, p. 148).

O ser humano capaz de gerar transformações em si e no mundo (Craemer, 2008), é a tradução sintética da potencialidade criativa que pode ser identificada em cada pessoa e na coletividade. A Associação Comunitária Monte Azul com sua definição de valores humanos não mostra dúvidas sobre as condições necessárias à construção de seu ambiente criativo e próspero; nunca perde de vista a unidade peculiar de seu conjunto que é a individualidade humana, mas a coloca no contexto de seu grupo social. Ela exercita a máxima que, evoluir e compartilhar são propósitos magnos que expandem a ação criativa!

Referências

CRAEMER, Ute et al. *Transformar é possível* – A Associação Comunitária Monte Azul entre desafios e conquistas. São Paulo: Petrópolis, 2008.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi. *A psicologia da felicidade*. Tradução Denise Maria Bolanho. São Paulo: Saraiva, 1992.

_____. *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós, 1998.

OGATA, Alberto José N. Os amplos benefícios de um estilo de vida saudável. In: _____ et al. (org.) *Profissionais saudáveis, empresas produtivas*. Rio de Janeiro: Elsevier, SESI, 2012.

VENERANDO, Daniela. Da guerra à favela. *Revista Contigo*, São Paulo, p.106-108, 26 outubro, 2009.

Brincar e o Desenvolvimento Humano*

Introdução

Cada dia mais em nossa realidade atual, comunicar ideias e debater pontos de vista sobre temas em estudo revestem-se de maior responsabilidade. Seja porque a sociedade em rede digital potencializou a disseminação da informação, seja porque a maior liberdade de expressão e veiculação tornou a comunicação uma prática ampliada nem sempre criteriosa. Vivemos um momento de grande expansão da comunicação em nível internacional, em que se tornou possível buscar qualquer conteúdo informacional de modo imediato e sem barreiras mediante o acesso à *internet*, em seus numerosos depositários de dados.

A *internet* modificou a base de nossas concepções e relações sobre o viver e o conviver. A sociedade se transformou extraordinariamente em função da conectividade global em tempo real e vem ampliando sua realidade com novos elementos que emergem, tais como: a cultura da convergência, a inteligência coletiva, a cocriação como ferramenta de inovação, para citar alguns exemplos.

Neste cenário em que o desenvolvimento humano é simultaneamente fonte de mudanças tecnológicas e seu produto, convidamos a pensar as atividades humanas lúdicas que apresentam uma densidade de análise científica interdisciplinar mediante novos hábitos e costumes das pessoas, nas diferentes idades. Os avanços da tecnologia transformaram o cotidiano – o *smartphone* hoje em todo o mundo é o produto que supera no consumo da população, qualquer eletrodoméstico. As crianças desde a idade pré

* Artigo traduzido. Publicação "Play and human development" no *Boletim da Academia Paulista de Psicologia*. São Paulo, v. 38, n. 95, p.251-258, 2018.

escolar já possuem telefones celulares que são meios de comunicação e de entretenimento.

Considerando este cenário ampliado de complexidades na apreciação do viver do ser humano e o ciclo da vida, buscaremos discutir o Brincar – suas definições, significações e interface com o desenvolvimento humano, tendo em vista a peculiaridade do tema, o contexto da sociedade em rede e o horizonte de preocupações humanísticas que vêm crescendo nos campos científicos e sociais. A preocupação com a perspectiva de futuro de nossa espécie e a garantia de vida sustentável em esfera planetária é um assunto que perpassa muitos propósitos de pesquisa sobre o desenvolvimento do ser humano e o ambiente, na atualidade, é também foco de interesse internacional que motivou a instituição da Agenda 2030 proposta pelas Organizações das Nações Unidas – ONU.

O Brincar como expressão genuína de espontaneidade do ser humano não apenas na infância, retrata a interação entre o indivíduo e seu ambiente e o exercício da capacidade criativa. Constitui-se de nosso ponto de vista, tema instigante para refletirmos sobre os padrões estabelecidos de relacionamento e entretenimento na sociedade atual.

O estado da arte acerca do Brincar reúne estudiosos de excelência e autores de referência, em nossa história da construção do conhecimento científico, que ofereceram contribuições extraordinárias sobre o que é Brincar. Dentre os autores que a consideram uma expressão genuína da criança, ou sua maneira de agir e se comunicar, encontramos Sigmund Freud (1856-1939), Melanie Klein (1882-1960), Arminda Aberastury (1910- 1972), Françoise Dolto (1908-1987), para citar alguns; entre aqueles que a definem como atividade associada ao desenvolvimento cognitivo e aprendizagem, temos Jean Piaget (1896-1980) e Lev Vigotsky (1896-1934); entre os estudiosos do Brincar como sinônimo de criatividade e expressão de potenciais temos autores como Donald Winnicott

(1896-1971), Jacob Moreno (1889-1974), Johan Huizinga (1872-1945) e Mihaly Csikszentmihalyi (1934-).

Huizinga (2001, p. 3) menciona que o “lúdico” ou o jogo é “mais antigo que a cultura” e como envolve prazer, transformou-se em uma necessidade no contexto do existir humano. Acrescenta que embora envolva uma satisfação peculiar relativa à sua própria realização, possui um caráter “desinteressado” porque não está vinculado a demandas da vida real (HUIZINGA, 2001, p. 11). Afirma o autor: “trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2001, p. 11).

Freud (1969) faz alusão à natureza da ação lúdica e vai referir o Brincar como a atividade da criança em que ela cria um mundo próprio, ou um estado de suspensão da realidade tal qual um escritor criativo que é um “sonhador em plena luz do dia”, também o faz (FREUD, 1969, p. 154). Afirma o pai da psicanálise que “a alegria de um artista em criar, em dar corpo a suas fantasias, ou a do cientista em solucionar problemas ou descobrir verdades, possui uma qualidade especial que, sem dúvida, um dia poderemos caracterizar em termos metapsicológicos.” (FREUD, 1969, p. 98). Estas experiências adultas que têm correspondência com o Brincar da criança na visão freudiana, estão diretamente relacionadas à vida imaginativa e submetidas aos processos de sublimação dos instintos, claramente presentes no debate acerca da abordagem do sofrimento humano e busca de alívio, ou sobre as raízes do processo civilizatório descrito em “O Mal-Estar na Civilização”, obra de 1929 publicada em 1930.

Podemos afirmar que Brincar é uma atividade de expressão da singularidade do ser humano, que a cada fase da vida assume características distintas e representa matizes do desenvolvimento humano. O Brincar se mostra de diferentes maneiras nas diversas idades, contudo apresenta uma forma básica que o caracteriza – é motivado pela espontaneidade e segue o curso da exposição interativa; pode ser associada

a uma manifestação do potencial criativo que é inerente ao estar vivo e consiste na abordagem do indivíduo ao ambiente, segundo Winnicott (1975).

No presente artigo iremos discutir o Brincar como atividade humana que apresenta uma estrutura básica de ação ou interação social, que se manifesta de diferentes maneiras ao longo da vida. Em seguida, compartilharemos uma tentativa inicial de organizarmos as manifestações do Brincar nas diferentes idades, suas características e interfaces psicossociais relacionadas ao ciclo vital. Finalmente, apresentaremos reflexões sobre o Brincar na atualidade e suas implicações na construção de capacidades, que impactam o futuro e estado de devir do existir humano.

O desafio de pensarmos sobre o que é Brincar e a criatividade a ele associado, que pode ser traduzido como a capacidade de desenvolver capacidades, inerente ao ser humano, é uma tarefa que esperamos exercitar de modo introdutório nesta oportunidade, porque temos em vista que indagarmos sobre o Brincar na contemporaneidade, constitui exame minucioso, dado uma sociedade que inclui uma indústria cultural a serviço do consumo do entretenimento em massa. O Brincar em sua essência, dá lugar ao inesperado e genuíno impulso criativo, que inaugura novas possibilidades de ser e de criar o mundo, o que por definição, persiste na direção contrária do que é reprodutivo e alienante.

O Brincar como atividade de espontaneidade

O Brincar pode ser analisado sob vários ângulos. Do ponto de vista de um observador externo pode ser descrito como algo fácil de entender, dado sua percepção direta. Sua descrição pode se ater a modalidades da brincadeira realizada (suas categorizações, como por exemplo: tradicional, regional, pedagógica, corporal, intergeracional etc.), sobre as habilidades motoras envolvidas, bem como podemos considerar as

relações sociais nele implicadas – cooperação, competição ou ambos os fatores etc. Podemos ainda, comparar *performances* entre participantes nas situações do Brincar ou observar a destreza individual de quem brinca, seja criança ou pessoa de outra idade. São inúmeras as perspectivas de descrição, mas o Brincar é sempre uma atividade peculiar que expõe a bagagem individual e o contexto cultural – expressa a singularidade de quem brinca e as práticas sociais e a identidade cultural de uma coletividade.

Sob o ângulo de um processo interno, a compreensão do Brincar impõe uma dificuldade – a do estudo indireto acerca dos objetos investigados, já que se trata do universo da subjetividade. O Brincar é uma vivência de grande amplitude que reúne várias dimensões psicológicas. O Brincar pode ter suas raízes primárias em motivações afetivas, pode incluir processos cognitivos, envolver funções perceptivas, relacionar centros cerebrais e processos psicológicos relativos à memória, fala e ações motoras.

Brincar é uma atividade interativa do ponto de vista da relação do indivíduo com o ambiente, que sincroniza o corpo e suas características a fatores psíquicos e manifestações comportamentais que expressam significados individuais, sociais e culturais.

Em Winnicott (1975), encontramos uma conceituação abrangente e original em que as óticas apresentadas anteriormente – a visão de um observador externo ou o prisma de uma fenomenologia da atividade, são desconstruídas e substituídas por uma definição em que a ação flui o potencial criativo e reúne simultaneamente as dimensões interna e externa da realidade, que se sobrepõem. Ao explicar o que é o Brincar ou a experiência criativa, o autor propõe um novo conceito teórico, o da “3ª área da experiência humana” que denominou Espaço Potencial ou Espaço Transicional (WINNICOTT, 1975).

Afirma Winnicott (1975, p. 145) que este “lugar” deve ser compreendido “em sentido abstrato” e é aquele “em que permanecemos a maior parte do tempo enquanto experimentamos a vida”. Nele, segundo o autor, podemos localizar a experiência criativa que pode ser exemplificada no Brincar em qualquer idade, na arte, na experiência religiosa, na ciência e em todo viver imaginativo. Refere Winnicott (1975, p. 76) sobre o Espaço em que o potencial criativo acontece:

Essa área do brincar não é a realidade psíquica interna. Está fora do indivíduo, mas não é o mundo externo. A criança traz para dentro desta área da brincadeira objetos ou fenômenos oriundos da realidade externa, usando-os à serviço de alguma mostra derivada da realidade interna ou pessoal. Sem alucinar, a criança põe para fora uma amostra do potencial onírico e vive com essa amostra num ambiente escolhido de fragmentos oriundos da realidade externa. No brincar, a criança manipula fenômenos externos à serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimentos oníricos.

Afirma ainda o autor, que “Brincar é fazer.” (WINNICOTT, 1975, p. 63) e “sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos [...] na escolha das palavras, nas inflexões de voz e, na verdade, no senso de humor” (WINNICOTT, 1975, p. 61), isto porque o Brincar é o mesmo que atividade humana criativa que inclui uma qualidade “não-intencional” da atividade (WINNICOTT, 1975, p. 82).

Contudo, este “fazer” para Winnicott (1975), que é uma possibilidade de comunicação do Eu, ou um encontro com a realidade pessoal, paradoxalmente está vinculado à busca de realização de seu potencial criativo, mas não deve estar submetido a este objetivo. O objetivo da experiência criativa deve ser viver a experiência de maneira autêntica e espontânea de ‘ser’ e ‘fazer’, que revela o Eu e caracteriza o Brincar ou atividade criativa.

Csikszentmihalyi (1998, p. 103) refere a esta característica da experiência criativa que denomina 'autotélica' ou que possui "um fim em si mesma", o fator que irá definir seu conceito de criatividade ou "experiência ótima" (CSIKSZENTMIHALYI, 1998, p. 139). A "experiência ótima" é aquela dotada de um "estado de fluxo" que a diferencia das demais ações porque "direciona nossa atenção, compatibilizando o máximo de nossas habilidades com atividades desafiadoras" (OGATA, 2012, p. 14). "Os jogos, as atuações artísticas e os ritos religiosos são bons exemplos de tais "atividades fluídas"." (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 14). Contudo, complementa o autor, que "qualquer atividade pode produzir a experiência ótima de fluir" na medida em que "tem objetivos concretos e regras manejáveis", "possibilitam o ajuste das possibilidades de atuar com nossas capacidades", "proporcionam informação clara sobre como estamos fazendo" e "eliminam as distrações e tornam possível a concentração" (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 13-14). Conclui o autor: "O segundo grupo de condições que permitem fluir é interno, de cada pessoa. Algumas pessoas contam com a estranha habilidade de combinar suas capacidades com as oportunidades que as rodeiam." (CSIKSZENTMIHALYI, 2008, p. 14).

Brincar é a ação que por sua genuína peculiaridade de expressar a individualidade, constitui de modo único e singular o Eu em sua dimensão subjetiva, como manifestação de capacidades, contudo depende de um elemento central – a espontaneidade.

A ação de Brincar que parte da iniciativa espontânea da atividade lúdica, não se reduz, contudo, apenas ao Brincar livre – ação que é o maior exemplo de espontaneidade. É importante lembrar que espontaneidade não é tampouco, sinônimo de impulsividade.

Para Moreno (2012, p. 163) "Usa-se com frequência o termo "espontâneo" para descrever indivíduos cujo controle sobre suas ações está diminuído", mas esta definição é inadequada.

Segundo a etimologia, a palavra 'espontaneidade' precede do latim 'sponte' que quer dizer "de livre vontade" (MORENO, 2012, p. 163), o que significa o oposto da ideia apresentada. Esta definição permite estabelecer uma "relação entre estados de espontaneidade e funções criativas" enquanto a impulsividade pode ser entendida como uma atividade do "campo da patologia da espontaneidade" (MORENO, 2012, p. 45 apud SILVA, 2010, p. 2).

É interessante complementar que

A espontaneidade é erroneamente considerada, com frequência, algo que está mais vinculada à emoção e à ação do que ao pensamento e ao repouso [...] A espontaneidade pode estar presente numa pessoa tanto quando pensa como quando sente, ao descansar tanto quanto ao dedicar-se a determinada ação. (MORENO, 2012, p. 163).

Para Moreno (1993), espontaneidade e criatividade estão intimamente ligadas na medida em que "a espontaneidade é o catalisador" da criatividade (MORENO, 1993, p. 11 apud SILVA, 2010, p. 8). "Definir a espontaneidade", entretanto, é "um desafio", porque é necessário apreendê-la "a partir de determinadas manifestações de cada indivíduo ao nível dos comportamentos, da expressão dos sentimentos e da expressão oral"; muitas vezes o "estado de prontidão" para a ação que a constitui, é substituído pelo resultado que ela gera (KIPPER; HUNDAL, 2005, p. 120 apud SILVA, 2010, p. 10).

Espontaneidade é um estado subjetivo ou de "livre vontade" que segundo Kipper (1967, 1986 apud SILVA, 2010, p. 10) possui ao mesmo tempo, "ausência de premeditação" e um "elemento de direcionalidade". Esta "direcionalidade" inerente à espontaneidade, de nosso ponto de vista, pode ser identificada por meio de seu potencial de originalidade ou de proposição do novo, presente na qualidade criativa da ação. Nas palavras de Sakamoto e Antunes (2017, p. 202):

As ações espontâneas são aquelas que possuem a possibilidade criativa de reinaugurarem o fazer humano. [...] trazem o inesperado impulso criativo que lhes permitem introduzir elementos inusitados e construir cenários novos e originais.

Estudar o elemento da espontaneidade como fator estruturante do Brincar nas suas manifestações, pode contribuir para o avanço do conhecimento sobre as bases das atividades lúdicas ou criativas e o extraordinário potencial de transformação do ser humano e sua capacidade de construir o mundo.

O Brincar nas diferentes idades e suas características no ciclo da vida

Parece uma ideia demasiadamente ambiciosa, ainda que introdutória, apresentar o Brincar nas diferentes idades, propondo parâmetros, exemplos de atividades e funcionalidades. A proposta que segue, portanto, tem o objetivo de compartilhar reflexões e despertar críticas construtivas e não deve ser compreendida como um conjunto de afirmativas dadas como conclusivas. Nosso interesse é atrair olhares que nos ajudem a buscar um aperfeiçoamento do tema.

Para melhor visualizarmos uma possível disposição do ciclo da vida e o Brincar nas diferentes idades, iremos nos apoiar nas fases apresentadas na Teoria do Ciclo Vital Completo que propõe Erik Erikson (1998).

Nesta Teoria encontramos dilemas sociais a cada etapa, possibilidades de desenvolvimento de virtudes ou forças básicas e características que nos estimulam a pensar atividades lúdicas para cada período.

O esboço de organização de um ponto de partida para elaborar uma Teoria do Brincar no Ciclo Vital encontra-se condensado na Tabela 1 que apresentamos a seguir.

Tabela 1 – Aspectos do Ciclo Vital para Erik Erikson e elementos do Brincar

Estágio vital - Caracterização Dilema VIRTUDE	Relações Eu - Mundo	Brincar e Espontaneidade – expressões	Foco do ser & fazer / Modos do Brincar
I. Primeiro ano - Oral - sensorial <i>Confiança básica X Desconfiança básica</i> ESPERANÇA	Dependência máxima de cuidados do outro, período inicial de construção do Eu	Exploração ativa de si e do mundo imediato, curiosidade permanente e espontaneidade primária	Interesse por objetos em geral, por sensações de movimento e experimentação no espaço; Brincar com o próprio corpo
II. Infância inicial - Anal - controle <i>Autonomia X Dúvida</i> VONTADE	Independência em relação ao outro. Atenção a consequências de ações. Manipulação do ambiente e autocontrole	Teste de limites (de si e do outro), início da intencionalidade das ações. Espontaneidade “suspensa”	Controle e derivados como p.ex. equilíbrio, previsibilidade etc., constituem motivação preferida. Brincar repetitivo
III. Idade lúdica - Genital (descoberta) <i>Iniciativa X Culpa</i> PROPÓSITO	Família é o principal grupo social e oferece modelos de atitudes (papéis) e comportamentos	Interatividade e diversidade, percepção do diferente na relação com o outro. Iniciativa pode se opor à espontaneidade	Interesse por situações afetivas e competitivas, percepção comparativa, conflito admiração X rejeição
IV. Idade escolar - Latência <i>Competência X Inferioridade</i> AUTO-COMPETÊNCIA	Amigos passam a ser relevantes e a razão intercede na motivação	Jogos de regras são apreciados em lugar do Brincar livre; o que é adequado ou “certo” é preferido	Inclusão da lógica indutiva; relações de competição dão lugar à cooperação; Brincar em equipes
V. Adolescência - Período que segue a Puberdade <i>Identidade X Confusão</i> FIDELIDADE	Busca de pertencimento a grupos e exercício de Liderança nos grupos. Insegurança frente grande quantidade de opções	Quem Eu sou? – está na base das expressões da pessoa. Busca de autonomia e autenticidade com espontaneidade	Variabilidade nos modos de ser. Brincar no cotidiano é típico nas artes, esportes e atividades afins

(continua)

(conclusão)

Estágio vital - Caracterização Dilema VIRTUDE	Relações Eu - Mundo	Brincar e Espontaneidade – expressões	Foco do ser & fazer / Modos do Brincar
VI. Idade Adulta jovem - Genitalidade <i>Intimidade X Isolamento</i> AMOR	Amizades sig- nificativas, vida amorosa e esco- lhas relativas ao projeto de vida são o foco de atenção interativa com o ambiente	Intencionalidade dá base a experi- ências de troca. Reciprocidade im- porta. Espontanei- dade pode surgir no humor, ou no trabalho criativo	Responsabilidade por ações sociais. Formas de Brincar ligadas ao entrete- nimento
VII. Idade Adulta média - Criatividade <i>Geratividade X Estagnação</i> CUIDADO	Relacionamentos criativos em várias áreas – lazer, fa- mília, trabalho etc. Trocas	Liberdade do Eu e consequência pos- sível de inovação. Alta incidência de espontaneidade	Ajudar os outros é prioridade e doar de si representa uma forma de inte- ragir e Brincar
VIII. Velhice - Unidade do Eu ou Identidade consolidada <i>Integridade X Desespero</i> SABEDORIA	Relações seletivas com o mundo. Visão do tempo peculiar. Racionali- dade e afetividade aguçadas	Espontaneidade volta a ser acen- tuada. Doação de uma <i>expertise</i>	Brincar ou ativida- de prazerosa inclui valor afetivo, o ou- tro faz prevalecer a escolha pelo grupo

Fonte: Aspectos do Gráfico 1 do Ciclo Vital segundo Erik Erikson (1998, p. 32-33) – Etapas e sua caracterização psicossocial, Dilemas e Forças Básicas.

A Tabela 1 foi baseada no Gráfico 1 proposto por Erik Erikson (1998, p. 32-33) em sua Teoria do Ciclo de Vida Completo, na qual ele apresenta oito fatores relacionados aos oito estágios evolutivos do nascimento à velhice. Dentre os fatores selecionados pelo autor, reproduzimos os quatro primeiros do Gráfico 1, sendo que “dilemas” e “virtudes” ou forças básicas, são dois elementos distintos porém vinculados, relativos a cada estágio, que são apresentados juntos na Tabela 1.

Aos fatores de Erikson (1998) acrescentamos três novos elementos que ampliam a perspectiva de debate acerca de atividades e aspectos envolvidos na expressão do Brincar nas diferentes fases da vida.

O desenvolvimento humano ao longo do ciclo vital apresenta uma sequência ordenada de aquisições que mesclam capacidades específicas, que são conquistas individuais frente a realizações esperadas para cada fase etária. Estes avanços evolutivos mostram a nosso ver, como a criatividade engendra as expansões de construção contínua do Eu e traduz expressões características de cada etapa. Na infância, contemplamos, por exemplo que

A criança, quando inicia a fala, brinca com sua voz, [...] até que desenvolve a linguagem e o tom emocional da comunicação oral. Ao adquirir a marcha, brinca com o corpo [...] desafiando a manutenção do equilíbrio físico [...] até que se torna capaz de [...] agilidade e destreza motora. A criança que exercita o jogo do relacionamento social experimenta o ato de tomar a iniciativa do convite ao envolvimento afetivo e arrisca a recusa do contato interpessoal, investe nas identificações subjetivas das diversificadas relações que estabelece com os outros [...] brinca com a imitação dos papéis sociais. A criança que desenvolve as mais diversas habilidades, entre elas a da escrita e leitura [...] põe à prova hipóteses sobre o seu entendimento do mundo, duvida da veracidade dos fatos, e ao mesmo tempo vai construindo crenças de si mesma, crenças sobre as pessoas com quem convive [...] (SAKAMOTO, 2008, p. 272).

Ao longo da vida podemos contemplar inúmeras ações entre expressões de capacidades e experimentações diversas relacionadas ao cotidiano, cujos núcleos psicossociais Erikson (1998) baseou sua Teoria do Desenvolvimento Psicológico.

Como exercício de ilustração ao que estamos tentando dar forma, poderíamos exemplificar a fase da adolescência ou estágio V de Erikson (1998) em que o centro do desenvolvimento encontra-se na consolidação da identidade em contraste à crise de identidade e confusão de papéis. Nesta etapa, o próprio Eu ocupa o interesse maior do adolescente,

contudo na medida em que a autodefinição se solidifica nas relações sociais, o grupo adquire relevância, o que explica o estabelecimento e manutenção de inúmeras turmas em que os jovens participam. Nas trocas afetivas e intelectuais no interior destes pequenos grupos ou na filiação a grupos maiores (fãs de bandas musicais, por exemplo), os jovens colocam em teste aprovações e reprovações sobre ideias, decisões e comportamentos, atribuindo ao grupo o papel de legitimador de posicionamentos. O que é Brincar nesta fase de vida? É lançar-se nas experiências de relacionamento nos pequenos grupos que se reúnem para praticar esportes; é cultivar o aprendizado e desenvolvimento artístico (música, poesia, pintura etc.); é integrar-se aos grupos que apreciam games e jogar com pessoas do mundo inteiro pela internet – para citar alguns exemplos. Em síntese, é buscar novas formas de associação e de escolha de relacionamentos afetivos e, também, definir distanciamento emocional de pessoas e grupos específicos.

O Brincar na juventude permite aos indivíduos nos diferentes contextos, terem experiências pessoais em relação a seus limites e possibilidades e perceberem uma grande diversidade de modos de ser e se relacionar que servem de substrato para comparações e escolhas. Brincar na adolescência é dar lugar a interesses egocêntricos em um espaço coletivo de convivência que permita uma expressão do Eu e uma observação de outros Eus, em igual situação de busca e condição de exposição social.

O momento da adolescência é o período em que germinam as experiências iniciais de liderança e lealdade que tendem a ser genuínas e que futuramente poderão desabrochar propósitos que caracterizarão projetos de vida apoiados nas forças básicas do cuidado e geratividade, dirigidos a causas sociais.

O Brincar na fase de vida adulta, por outro lado, além da maior diversidade de escolhas pessoais da etapa em inúmeros campos de experiência, requer que observemos as mudanças

de hábitos e costumes, naturais nas sociedades que também evoluem. Hoje, o Brincar para os adultos invadiu o ambiente do ciberespaço e da cibercultura e se mostra ampliado de modo intenso em relação ao século passado. Para dar um exemplo, podemos pensar sobre um artesão que pode cotidianamente expressar sua potencialidade criativa na plataforma Pinterest e se revelar como um influenciador exemplar de tendências artistas em sua área. Seu ofício não se mostra modificado em essência mas a divulgação e modo de socialização de seu trabalho e produtos se encontram transformados de modo incomparável, se considerarmos o século anterior. Este profissional hoje, além de ter acesso à clientela de modo ágil e eficaz, é capaz de influenciar milhares de pessoas que jamais irá conhecer pessoalmente mas que o mantém como ator social de prestígio.

Abordar as múltiplas formas do Brincar durante a etapa de vida dos adultos é um propósito que deve ocupar um novo e exclusivo trabalho, que poderá ter lugar oportunamente.

O Brincar na atualidade – reflexões finais

A história humana estimula preciosas observações em relação aos significados que emergem dos modos de viver e do relacionamento que o ser humano estabelece com seus pares e o contexto social.

Huizinga (2001) chama a atenção para perdas e ganhos dos aspectos lúdicos nas mudanças que ocorreram no decorrer do tempo em nossa história. Refere o autor que houve uma ‘transição do divertimento ocasional para as existências de clubes e da competição organizada [...] esta sistematização e regulamentação cada vez maior [...] implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras.’ (HUIZINGA, 2001, p. 219). Acrescenta o autor, que a profissionalização elimina o “espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação” (HUIZINGA, 2001, p. 219). Por outro lado, a

“vida econômica” ganha “um certo elemento esportivo” pois introduz uma competitividade que visa o sucesso e o lucro e, então, “a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio” (HUIZINGA, 2001, p. 222).

Em nosso século XXI contemplamos grandes mudanças a partir da criação da internet, que constituiu uma nova paisagem social e introduziu novos hábitos que não possuem precedentes na linha do tempo de nossa evolução humana. As possibilidades de comunicação com diferentes culturas e de relacionamento social sem contato presencial concreto mas real, modificou a maneira de viver e pensar o viver, em que o Brincar expandiu as bases da criatividade no cotidiano.

O relacionamento humano ganhou uma ampliação global e resignificou o paradigma do tempo e do espaço, cujos parâmetros sempre nortearam a experiência e o existir humano. A natureza da cibercultura e o território do ciberespaço removeram as fronteiras geográficas e têm caracterizado o ambiente da realidade digital como lugar criativo por excelência, na atualidade.

Autores como Maslow (1982), Winnicott (1975) e Csikszentmihalyi (2008) referem a perda da consciência das coordenadas do espaço-tempo na experiência criativa e mencionam esta característica como elemento peculiar da criatividade. Este fator tão presente na realidade virtual pode explicar inclusive o fascínio que o ambiente da internet provoca em seus usuários. Estar conectado ao ciberespaço e ter acesso à realidade global por intermédio das possibilidades tecnológicas é parte inerente da vida cotidiana de pessoas produtivas em todo o planeta hoje. Estar conectado à internet é “perder” as referências norteadoras concretas de espaço-tempo e adquirir novos parâmetros como o “glocal” que

[...] é o sítio no qual estamos quando não nos encontramos nem no local nem no global. Quando, por exemplo, visitamos um museu virtual, não estamos literalmente na cidade,

na localização desse museu; porém também não nos encontramos na cidade onde nosso corpo físico se encontra, pois não estamos vivenciando o ambiente desta localidade, mas sim o ambiente global da localização do museu que nos recebe pelo virtual, aquele que se apresenta por meios virtuais que foi teletransportado pela tecnologia. (ANTUNES; SAKAMOTO, 2015, p. 384)

Brincar hoje, pressupõe portanto ter consciência de uma experiência cuja natureza criativa pode ser percebida em uma dimensão virtual que não é a realidade concreta mas é uma de suas dimensões e, não é puramente potencial, já que permite manipulação concreta. Estamos diante de uma nova constituição de mundo cujas características possibilitam acréscimos exponenciais para as capacidades humanas, que hoje, inclusive, operam “fora da caixa craniana”, auxiliadas por inúmeros equipamentos e recursos tecnológicos (SANTAELLA, 2004, p. 221); nos dias de hoje, para mencionar um exemplo, nossa memória usual conta com um armazenamento expandido de informações que se encontram em aparelhos celulares, *notebooks*, *tablets* etc.

Neste cenário, Brincar representa reunir espontaneidade e originalidade a possibilidades criativas além do hibridismo, isto é, constituídas a partir de uma mestiçagem múltipla de fatores de diversas ordens. A internet mostra-se uma importante protagonista nesta situação já que permite ser definida como uma área modelar na sociedade atual, que pode ilustrar o conceito de Espaço Potencial proposto por Winnicott (1975), isto é, uma área em que indivíduo e ambiente, embora claramente distintos, mostram-se vinculados em extrema interdependência criadora.

Considerando que evoluir é um processo contínuo na existência humana, que atravessa períodos distintos de progressão influenciados por fatos marcantes (por exemplo: a revolução industrial, revolução eletrônica, revolução digital

etc.), podemos contemplar saltos evolutivos decorrentes de inventos e mudanças nas estruturas de pensamento que explicam a eclosão de novas motivações e capacidades.

Brincar, cada dia mais, é uma ação caracterizada como experiência que protagoniza o futuro. Brincar é produzir e proteger a cultura, desvendar o potencial humano e contemplar a incessante expansão de capacidades humanas que derivam de sua criatividade.

Referências

CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi. *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós, 1998.

_____. *El Yo Evolutivo – una psicología para un mundo globalizado*. Barcelona, Espanha: Kairós, 2008.

ERIKSON, Erik H. *O Ciclo de Vida Completo*. Tradução de M. A. V. Veronese. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneio. In: _____. *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*. v. IX, p. 149-162. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

_____. *O Mal-Estar na Civilização*. In: _____. *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*. v. XXI, p. 73-171. Tradução de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

HUIZINGA, Joan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de J. P. Monteiro). São Paulo: Perspectiva, 2001.

KIPPER, D. A. The canon of spontaneity–creativity revisited: the effect of empirical findings. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama and Sociometry*, n. 59, p. 117-127. Heldref Publications, 2006.

KIPPER, D. A.; HUNDAL, J. The Spontaneity Assessment Inventory: the relationship between spontaneity and non-spontaneity. *Journal of Group Psychotherapy, Psychodrama & Sociometry*, n. 58, p. 119-129. Heldref Publications, 2005.

MAASLOW, Abraham. *A coragem de criar*. Tradução de A. S. Rodrigues. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

MORENO, Jacob L. *Who shall survive? Foundations of sociometry, group psychotherapy and sociodrama*. New York: Beacon House, 1993.

_____. *Psicodrama*. Tradução de A. Cabral. São Paulo: Cultrix, 2012.

OGATA, A. J. N. Os amplos benefícios de um estilo de vida saudável. In: _____ et al. (org.) *Profissionais saudáveis, empresas produtivas*. Rio de Janeiro: Elsevier, SESI, 2012.

SILVA, N. A. M. V. A. *Espontaneidade e impulsividade: definições, avaliação e relações mútuas*. Lisboa, 2010, 48 p. Dissertação (Mestrado). Higher Institute of Applied Psychology. Disponível em: <<https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/4240/1/13791.pdf>>. Acesso: 08 set. 2020.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. O Brincar da criança – criatividade e saúde. *Boletim da Academia Paulista de Psicologia*, v. XXVIII, n. 02, p. 267-277, 2008.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue; ANTUNES, Janaina Quintas. Fator Ludens – Brincar e a construção da herança cultural. In: GIORA, Regina C. F. A. (org.). *Criatividade e Inovação na Arte, na Ciência e no Cotidiano*, p. 201-209. Taubaté, SP.: Cabral Editora Universitária, 2016.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue; ANTUNES, Janaina Quintas. Criatividade e Ciberespaço – convergência para além do hibridismo. *Anais do 2º. Congresso Nacional Mackenzie Letras em Rede: Tradição e Inovação*, v. 1, p. 381-389. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2015.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2004.

Criatividade, Sociedade e a Produção Científica*

Apresentação

Desde 1985 nos dedicamos ao estudo da Criatividade. São quase 20 anos que vêm nos dando a oportunidade de estabelecermos uma certa intimidade com o assunto.

Abordarmos o tema vinculado à produção científica se deve ao fato de considerarmos bastante útil para o pesquisador, o conhecimento aprofundado de sua experiência criadora. Poder saber um pouco mais sobre a experiência em si, pode a nosso ver, contribuir ao processo, enriquecendo tanto a experiência pessoal do pesquisador quanto a produção ou o resultado criativo de seu trabalho.

A produção científica é um grande empreendimento pessoal e sociocultural. Só existe, caso um ser humano a ele se dedique e de maneira que o fazer científico se mostre como um ofício de doação, construindo-se passo a passo enquanto experiência humana, que resiste à muitas exigências e pressões.

A Criatividade está na base da evolução de nossa humanidade e atualiza nosso potencial de desenvolvimento humano. Enquanto ação integradora, a Criatividade manifesta e amplia incansavelmente, as possibilidades de realização humana, estando presente em todos os espaços de vida e convivência social. A Criatividade está na base da produção do conhecimento e constitui a ação fundamental do fazer científico.

* Conferência proferida no II Fórum Local “Universidade e Cidadania” na Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2003.

Fazendo uma analogia com as palavras do poeta Mario Quintana (1987) que menciona ser a amada, um pretexto para o amor, consideramos o objeto de estudo para o cientista, um pretexto para a sua busca de conhecimento sobre o ser humano e/ou sobre a vida humana ou sobre o mundo que habitamos; é um pretexto para o envolvimento do pesquisador, com a possibilidade desafiadora de desvendar os mistérios sobre a sua humanidade. Neste sentido, a produção do conhecimento científico está à serviço da curiosidade do ser humano sobre si mesmo e/ou o mundo que o rodeia e o pesquisador, no exercício de sua atividade criativa, integra o seu Eu à aguçada percepção que desenvolve sobre o mundo e seu tempo. Nesta perspectiva, consideramos que se o cientista puder melhor compreender a sua experiência criativa, poderá se beneficiar conquistando no exercício de sua produção, resultados que transcendem o produto formal de seu projeto. O cientista poderá com sua maior familiaridade em relação a sua experiência criadora, alcançar maior tranquilidade frente à suas buscas de soluções, tolerando melhor os desafios e dificuldades existentes no percurso, bem como devido o seu intenso envolvimento afetivo com o trabalho, encontrar respostas originais para as questões que estabeleceu. Consideramos assim, que uma experiência de trabalho emocionalmente produtiva presente no fazer científico, pode permitir que hajam condições favoráveis para que o potencial criativo do pesquisador melhor se expresse, ou que o impulso criador encontre no processo, um caminho de manifestação genuíno.

A Atmosfera Criativa da Produção Científica

Para um melhor entendimento sobre os conceitos que iremos apresentar sobre a criatividade, vale à pena, antes, retomarmos uma visão mais global de seu campo de estudo.

A criatividade vem sendo habitualmente estudada a partir de quatro aspectos de manifestação do fenômeno criativo:

a pessoa criativa, o processo criativo, o produto criativo e a situação criativa. Neste prisma de estudo, bastante importante em termos da busca de aprofundamento ao conhecimento de cada um destes aspectos de expressão do potencial criativo, podemos apreciar em paralelo a complexidade do fenômeno criador e identificar a necessidade de compreensão do acontecimento criativo em seu conjunto, como um todo articulado que reúne a pessoa, o processo, o produto e a situação envolvida. Encontramos assim, na experiência criativa, um caminho ao entendimento mais integrado do fenômeno, na medida em que na experiência podemos verificar a reunião dos quatro aspectos estudados.

Na tentativa de melhor compreendermos a produção criativa, encontramos a possibilidade de formularmos um conceito de suporte presente na experiência criadora que denominamos como Atmosfera Criativa e foi derivada do pensamento de Winnicott (1975). Em sua Teoria da Brincadeira, ele menciona um Clima que permeia a experiência criativa e decorre de um sentimento de confiança e um estado de relaxamento, capaz de permitir que o impulso criativo se manifeste. Para o autor, o sentimento de confiança que é fruto das primeiras experiências de cuidado e proteção vividas no início da vida, encaminha a existência de um estado de relaxamento que está associado à qualidade “não-intencional” da experiência. Menciona o autor que se a expressão criativa estiver à serviço de alguma ansiedade ou se constituir uma defesa psíquica, estará impedida de se conectar com as fontes genuínas de construção do Eu. Em síntese, para o autor, o sentimento de confiança e o estado de relaxamento oferecem as condições necessárias à ocorrência do impulso criativo ou do gesto espontâneo (WINNICOTT, 1975).

Nesta perspectiva, formulamos algumas condições psicológicas favoráveis que sustentam o acontecimento criativo e que definimos como três vértices que sustentam a Atmosfera Criativa: 1- um “estado emocional” peculiar que denominamos

de Estado Mental Crítico ou Criativo (SAKAMOTO, 1990) e corresponde ao estado “não integrado” da personalidade proposto por Winnicott (2000) que é característico dos períodos precoces do desenvolvimento emocional e antecede o estado integrado da personalidade; 2- um “envolvimento afetivo” intenso, que denominamos como um “sentimento de apropriação” que permite o exame cuidadoso ou crítico da situação (SAKAMOTO, 1999) e que na concepção de Winnicott (2000) corresponde à atitude de “devotamento” característico da mãe que cumpre o papel de oferecer um suporte de cuidados e segurança ao bebê, na medida em que ele possui uma dependência extrema e vital; 3- uma “condição psíquica” global que equivale ao conjunto de recursos necessários ao trabalho de elaboração psíquica (SAKAMOTO, 2001) e que reúnem as capacidades de análise, síntese e julgamento pessoal associado à bagagem de experiências.

A Atmosfera Criativa pode ser compreendida como a situação que envolve o acontecimento criativo na sua dimensão concreta e na sua realidade subjacente e, que congrega os aspectos aparentes e inconscientes na relação de relacionamento do indivíduo e seu mundo. Pode ser observada de modo flutuante e indireto nos diferentes pormenores apresentados no acontecimento criador e de modo direto por intermédio da observação da experiência por seus integrantes.

A proposição do conceito de Atmosfera Criativa que inicialmente foi por nós articulada na situação da relação terapêutica, foi teoricamente adaptada para a situação de ensino-aprendizagem na relação entre o aluno e o professor e atualmente, está sendo adaptada para a realidade da produção científica, na relação do pesquisador e seu projeto de estudo.

Neste sentido, distinguimos em todo relacionamento criativo, três ordens de fatores facilitadores, quer sejam, a) da parte de um paciente, aluno ou pesquisador; b) de parte de um terapeuta, professor ou orientador; e, c) de parte do vínculo terapêutico, pedagógico ou científico. Consideramos

ainda, que a situação relacional no contexto da produção do conhecimento científico, pode ser ampliada tendo em vista o pesquisador no relacionamento com um orientador (numa relação de orientação acadêmica e científica), tendo em vista o pesquisador numa relação de apoio e fomento à pesquisa com um órgão mantenedor de subsídio financeiro e, finalmente, tendo em vista o pesquisador no seu relacionamento com seu projeto.

Consideramos que se um pesquisador puder compreender os fatores envolvidos na Atmosfera Criativa que permeia sua produção científica, ele poderá usufruir de sua experiência construtiva desvendando também aspectos não previamente imaginados e mesmo, aspectos interessantes de sua pessoa, que podem enriquecer os resultados formais de seu estudo.

Considerações Finais

O conceito de Atmosfera Criativa pode auxiliar o exame e a compreensão da situação criadora tanto por parte tanto do sujeito da experiência, quanto daquele que participa do processo no papel de facilitador. Pode trazer uma abordagem mais abrangente ao fenômeno criativo, uma vez que situa a experiência humana em seu contexto pessoal e socio-cultural, restituindo a importância da condição de relacionamento humano aos fenômenos da vida humana.

Embora o conceito proposto mereça ser melhor elaborado, inclusive particularizando-lhe os aspectos de sua área de aplicação (na clínica psicológica, na situação de ensino-aprendizagem, na produção científica), pode desde já oferecer interessantes possibilidades de entendimento do fenômeno criador.

Na produção científica, o conhecimento sobre a criatividade de parte do pesquisador, pode inegavelmente trazer vantagens advindas da consciência que o estudioso pode ter sobre suas motivações e sobre suas percepções tanto do objeto

estudado quanto de singularidades de seu processo criador. Estas informações adicionais, de nosso ponto de vista, podem influenciar favoravelmente os resultados das produções científicas, pelo direcionamento natural que explicitam nos estudos, ou mesmo, pelo aprofundamento que estimulam, quando não representam a garantia da transposição de alguns obstáculos do processo. Consideramos portanto, que a possibilidade de compreendermos a natureza do fenômeno criativo no contexto da produção científica, pode representar interessante bônus ao empreendimento da pesquisa científica e representar acréscimo efetivo à produção do conhecimento.

Referências

- QUINTANA, M. *Diário Poético*. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- SAKAMOTO, C. K. *Livres Associações sobre o Estado de Crise Emocional – uma perspectiva de compreensão psicodinâmica da capacidade criativa*. São Paulo, 88p. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 1990.
- _____. *A Criatividade sob a Luz da Experiência – a busca de uma visão integradora do fenômeno criativo*. São Paulo, 294p. Tese (Doutorado) – Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 1999.
- _____. A Utilização de Indicadores Criativos em Psicoterapia Breve. *Psicologia: Teoria e Prática*. São Paulo, v.3, n.1, p.23-34, 2001.
- WINNICOTT, D. W. *O Brincar e a Realidade*. Tradução de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanete Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- _____. *Da Pediatria à Psicanálise: Obras Escolhidas*. Tradução de Davy Bogomoletz. Rio de Janeiro: Imago, 2000.

Criatividade, Inovação e o Futuro*

Introdução

Vivemos um momento ímpar na história, em que soluções consideradas arrojadas que mudaram concepções sistêmicas e hábitos de comportamento (por exemplo nos ambientes de trabalho, o modelo horizontal de liderança), se tornaram insuficientes para dar suporte aos novos desafios do século XXI. Não basta hoje, haver amplo diálogo entre as pessoas para enfrentar os desafios humanos, é necessário associar sensibilidade na percepção significativa das situações à análise apurada das carências materiais da realidade e das deficiências humanas, além de incluir um novo eixo de preocupação – o asseguramento do futuro para as próximas gerações. A mentalidade mundial cada dia mais tende a pensar de forma coletiva e preocupada com as gerações futuras.

O desafio de sobrevivência enfrentado por grupos e organizações mostra uma ameaça jamais observada no cenário produtivo, já que no momento o panorama da situação é global e sua realidade complexa está enraizada em fatores tanto materiais quanto humanos – uma dualidade intrínseca à sociedade contemporânea.

A sobrevivência de qualquer organismo social, hoje, seja uma organização de trabalho ou uma iniciativa de grupo, depende significativamente da capacidade para “reinventarem a maneira de pesquisar, produzir e comercializar seus produtos ou serviços ao lado da construção de uma percepção sensível

* Apresentado no 1º. Encontro de Grupos de Pesquisa da FAPCOM – 20 e 21 de agosto de 2018. Publicado no E-book “Diálogos entre a Comunicação, Filosofia e Tecnologia: Reflexões sobre tecnologia, religião e sociedade nas práticas comunicacionais contemporâneas” organizado por Alessandra de Castro Barros Marassi e Wesley Moreira Pinheiro, pela Editora Paulus, 2019.

de suas qualidades e limites.” (SAKAMOTO; KARACHE, 2014, p. 117).

A visão preventiva sobre os problemas cotidianos e as possíveis deficiências à médio e longo prazo, mostra-se inevitável. Neste horizonte, emerge a importância do capital humano capaz de operar com sua inteligência e criatividade, as estratégias de abordagem e a construção de respostas que recriam a realidade da vida produtiva que podem atender as demandas de necessidades presentes e futuras.

Criatividade humana pode ser a palavra chave da realidade do século XXI, na medida em que ela explica a complexidade do viver nas suas variadas dimensões – social, cultural, profissional, pessoal e espiritual. Ela identifica o capital humano como a fonte de recursos por excelência, capaz de alavancar as conexões geradoras de mudanças que garantem a continuidade de processos, sejam eles de ordem individual ou coletiva frente os dilemas críticos enfrentados no mundo humano.

É chegada a hora de desmistificar o potencial criativo inerente ao viver humano e adotar conceitos que nos permitam inserí-lo em discussões relevantes, que possam ter impacto sobre a compreensão da vida na dimensão do presente e da expectativa de futuro; a Criatividade implica trazer o futuro, em perspectiva, ao momento presente.

Neste artigo serão abordados os conceitos usuais acerca da Criatividade e da Inovação e a importância de relacionar estes objetos de estudo a diversas áreas do conhecimento. Ao final serão compartilhadas considerações sobre a as interações entre Criatividade, Inovação e o futuro, que sempre é uma discussão atual.

Conceitos do campo em discussão

O debate conceitual sobre Criatividade e Inovação mostra-se um ponto de partida fundamental para escolhermos

definições que nos permitam operacionalizar articulações teóricas e práticas no campo em discussão.

O campo de estudo da Criatividade tem apenas 70 anos, mas já avançou em relação a afirmações acerca de sua natureza complexa e ausência de consenso sobre uma conceituação única. Os estudos da Criatividade frequentemente se organizam em função de aspectos de sua manifestação, são eles: - a pessoa, - o processo, - o produto, - as circunstâncias de sua ocorrência (SAKAMOTO, 2000).

No conjunto do conhecimento científico sobre a Criatividade encontramos importantes autores que trouxeram contribuições relevantes ao campo em estudo, entre eles, encontramos: - Osborn (1987) que propôs o renomado *brainstorming* – a técnica mais difundida sobre a geração de ideias; - Torrance (1976) que propôs o conceito de “pensamento divergente” favorável ao processo criativo e que caracteriza uma modalidade cognitiva contrastante ao “pensamento convergente” que é típico do processo analítico dedutivo; - De Masi (2000) que desenvolveu o conceito de “ócio criativo” e que a partir de uma visão crítica do sistema produtivo capitalista propõe uma discussão sobre as condições propícias à Criatividade; - Gardner (1996), respeitado pesquisador da Inteligência na Universidade de Harvard nos Estados Unidos, que apresenta contribuições teóricas sobre a Criatividade a partir do estudo de sete grandes gênios da Humanidade e ressalta a presença do papel de “apoio afetivo”, “apoio intelectual” ou ambos na vida das personalidades analisadas; - Winnicott (1975), pediatra e psicanalista, que propôs uma teoria da Criatividade a partir de uma visão do desenvolvimento emocional relativo aos primeiros anos de vida, que está apoiada em conceitos básicos acerca do potencial criativo e da experiência criativa, relacionados à construção do Eu ou *Self* (matriz geradora ou individualidade); - Csikszentmihalyi (1998), psicólogo húngaro que é professor da Universidade de Harvard (EUA), que afirma que a Criatividade é um fenômeno sistêmico,

fruto da interação da pessoa com o ambiente em que ela vive e que por este motivo, considera relevante perguntar “onde está?” a Criatividade, ao invés de “o que é?”, na medida em que o ambiente é um elemento chave que dá suporte ao processo criador.

No Brasil, temos duas pesquisadoras pioneiras no campo da Criatividade: Eunice Soriano de Alencar da Universidade Federal de Brasília, que possui extenso número de pesquisas sobre Criatividade principalmente voltada à área da Educação e Solange Múglia Wechsler da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, que trouxe uma grande difusão do estudo da Criatividade com seu livro publicado em 1993.

Segundo Sakamoto (2000), a Criatividade pode ser considerada a capacidade humana mais requintada que o ser humano possui e desenvolve. Para a autora é importante lembrar a necessidade de sua construção, mediante estimulação, na medida em que todo ser humano é dotado de potencial criador, mas não são todos aqueles que desenvolvem amplamente sua capacidade.

Abordar a capacidade criativa como elemento que compõe a bagagem de recursos pessoais mostra-se especialmente relevante em tempos de crise. Neste horizonte de análise, vale à pena desconstruirmos o mito de que criativos, são alguns poucos indivíduos privilegiados. Em nosso entendimento, o potencial criativo é ‘privilégio de todo ser humano’ e o que de fato nos surpreende são aqueles indivíduos que desenvolvem de modo diferenciado o seu potencial.

É necessário disseminarmos o pensamento de que a capacidade humana criativa é universal e permeie o cotidiano do existir humano; a cada um cabe manifestá-la, aprimorá-la e solidificá-la. Quando o entendimento coletivo sobre a capacidade criativa do ser humano se instalar, estará criada uma cultura da Criatividade que poderá modificar as concepções sobre o poder humano criativo de realização individual e coletivo.

A Criatividade está na base da construção da singularidade de cada um como ser único e também é a atividade humana que dá substrato aos processos da construção do mundo (WINNICOTT, 1975); ela é responsável por tudo que o ser humano com suas necessidades e engenhosidades elaborou, adaptou e aprimorou, porque por trás de tudo que foi construído pelo homem encontra-se sua capacidade de criar.

Consideramos que a capacidade criativa depende para entrar em ação, de fatores que estão vinculados ao indivíduo e aqueles relacionados ao ambiente. São relevantes: a bagagem pessoal que reúne o conhecimento específico – *expertise* com a correspondente experiência prática, as competências pessoais (p. ex. a maturidade emocional) e a motivação ou interesse de quem cria. Em relação às condições do ambiente que servem de suporte ao processo, são importantes: o clima apoiador de equipe de trabalho (ou seu correspondente), os recursos materiais disponíveis, as características das situações como por exemplo uma crise local, os recursos intelectuais de colaboradores, o apoio institucional quando houver um órgão envolvido e, outros elementos que configuram o contexto ambiental que interfere na Criatividade.

O cenário produtivo na atualidade possui áreas de empreendedorismo que fomentam o potencial criativo de pessoas, grupos e instituições. Existem atualmente, campos de destacado poder criativo em função de seus processos e produtos, como a Economia Criativa, que no Brasil ganhou em 2012 uma Secretaria no Ministério da Cultura (criada pelo Decreto 7743, de 1º de junho de 2012), iniciativa inspirada com a criação no Reino Unido em 1997 de um Ministério do Setor Criativo para distinguir áreas tradicionais da Economia de áreas de produção criativa (SERAFIM ET AL., 2013).

A Economia Criativa concentra um campo em que as

atividades, bens e serviços culturais apresenta como processo principal um ato criativo gerador de valor simbólico

(o valor do bem criativo se encontra na capacidade humana de inventar, de imaginar, de criar, seja de forma individual ou coletiva), elemento base da formação do preço, e que irá resultar na produção de riqueza cultural e econômica. (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2011 apud SERAFIM ET AL., 2013, s.p).

A Economia Criativa não se limita à área cultural e inclui a arquitetura, o design, a moda, as mídias, a biotecnologia, a tecnologia da informação e comunicação (SERAFIM ET AL., 2013).

OSEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, que trabalha para orientar o desenvolvimento de negócios, afirma que a Criatividade pode ser traduzida em ativo econômico, incorporando valor econômico aos produtos ou serviços culturais e de inovação (CARTILHA DE ECONOMIA CRIATIVA, 2014).

A Economia Criativa contrasta com a Economia tradicional, no sentido de que enquanto a última destaca a escassez de matéria prima para a produtividade, a Economia Criativa ressalta a abundância produtiva (LEITÃO, 2011 apud SERAFIM ET AL., 2013, s.p.) pois se baseia na sustentabilidade social na qual a “matéria prima” é constituída por uma inteligência criativa que multiplica possibilidades a cada novo projeto.

Esta visão inspiradora sobre a abundância implicada na Criatividade corrobora a perspectiva de Csikszentmihalyi (1993) que em sua ótica, muda o foco do indivíduo e porque não dizer, do individualismo vigente nos dias atuais, ao destacar as relações interpessoais ou os laços humanos que conectam as pessoas e a comunidade humana no evento criativo.

Cabe lembrarmos ainda, que esta característica de fecundidade aliada à Criatividade é apoio gerador de Inovação. Criatividade e Inovação são constructos intimamente relacionados e algumas vezes, são considerados sinônimos, embora não o sejam.

Criatividade é ação e identifica o processo de elaboração criativa. Inovação é produto (ou serviço), um resultado concreto da atividade criadora. Alencar (1998) afirma que a Criatividade é fundamental para a produção inovadora, ou seja, sem Criatividade não há Inovação na medida em que o resultado inovador é fruto do fazer criativo.

A Inovação por sua vez, além de depender do processo de elaboração criativa também precisa contar com conhecimento específico, acumulado e atualizado. Não há resultado inovador fruto de inspiração imaginativa, a menos que faça parte do empreendimento criador uma *expertise* que colabore com o processo criativo.

Alencar (2007) propõe um Modelo para o desenvolvimento da Criatividade que reúne cinco elementos: 1- redução de bloqueios, 2- traços de personalidade, 3- habilidades de pensamento, 4- domínio de técnicas e bagagem de conhecimento, 5- clima psicológico. Para a autora, estão entre os traços de personalidade favoráveis ao processo criativo: iniciativa, independência, autoconfiança, persistência e flexibilidade. E, fazem parte do clima psicológico: confiança na capacidade das pessoas, apoio à expressão de novas ideias, incentivos à produção criativa, promoção de atividades e oportunidades de atuação criativa.

Criatividade e Inovação – reflexões acerca do futuro

O século XXI em sua complexa arquitetura de relações globais que instituiu a partir da internet, a lógica digital em sua comunicação e trocas interpessoais múltiplas, desafia o ser humano a desenvolver seu potencial criativo, aprimorar competências consolidadas e ter em vista que inovar representa construir o futuro.

Adaptar-se – capacidade humana de grande magnitude – que garantiu que o homem pudesse cultivar modos de vida

em diferentes territórios e climas no planeta, nos dias atuais representa adquirir uma *performance* ampliada para aderir a circunstâncias socioculturais de extensa abrangência. Adaptar-se hoje significa para o ser humano, muito mais que alcançar uma temperatura corpórea adequada para sobreviver fisicamente ao clima do entorno; significa, por exemplo, elaborar um entendimento sobre hábitos e costumes e, traduzir este refinado conhecimento sociocultural em comportamentos consonantes à individualidade, de modo que ao mesmo tempo opere um modo de ser, uma visão de mundo e um estilo de sociabilidade.

Do ponto de vista psicológico, o futuro é uma abstração já que é uma realidade por vir, destituído de materialidade, é uma potencialidade porque não é uma realidade concreta. Deste ponto de vista, nem sempre ele pode ser imaginado, inserido, tampouco revelado, dependendo daquele que o imagina. O futuro quando pode ser pensado, se mostra associado a expectativas e planejamentos. O futuro é uma dimensão da realidade, que depende de certas condições mentais para ser considerado. Uma criança pequena não compreende o que seja o futuro. Uma criança maior pode ter a uma noção de tempo a partir de sua experiência presente, mas terá dificuldade de compreender o sentido de futuro, por exemplo, não compreenderá suas responsabilidades projetadas para o dia seguinte a ponto de organizá-las com antecedência. Só os jovens a partir da adolescência média, com suas capacidades intelectuais ampliadas pelo recurso do pensamento conceitual e capacidade de abstração, pode entender a ideia de futuro e a partir deste entendimento, construir uma compreensão sobre o processo de viver que reúna a dimensão do que passou, do que está posto no presente e do que é concebido no futuro (PIAGET, s.d. apud CUNHA, s.d.).

É importante saber que o desenvolvimento de capacidades intelectuais que alcançam o entendimento da abstração

(representação conceitual de objetos, fatos e relações causais) é fundamental para a compreensão da noção de futuro e suas implicações sobre o nosso viver. Sem este recurso não podemos fazer planos para viver, nossas escolhas não incluem o tempo futuro. Observamos muitas pessoas que vivem o cotidiano sem planos, embora tenham sonhos.

Sonhos são desejos. Podemos sonhar com tudo aquilo que queremos sem nos preocuparmos com uma materialização. Embora imaginemos quão felizes ficaríamos com o desejo realizado, pode não haver necessariamente uma ideia de concretização, que implique planos para realizarmos nossos sonhos. No sonho há em essência, a imaginação e o ato de desejar.

Para a realização de um sonho, necessitamos mais que imaginar, é necessário transformar imagens em ações, ou projetar um processo criador que se expande ao futuro. Quando fazemos isso, uma nova dimensão é instituída – o da possibilidade de gerar uma realidade nova, ainda por vir.

Criar é colocar em prática um processo construtivo capaz de gerar resultados, novas realidades. A transposição do campo da teoria para a prática mostra o fazer criativo, gerador de novidades, que apresenta o aperfeiçoamento da capacidade humana capaz de promover inovação.

Parece ficar evidente que os fatores inerentes aos ambientes criativos são: a riqueza da diversidade humana e a importância do 'diferente', o valor da bagagem pessoal de experiências vividas e a premissa de que todos podem oferecer contribuições aos grupos humanos. Para os ambientes criativos tanto os processos individuais quanto os coletivos possuem importância sem que uns excluam a outros e os processos de intercâmbio, devem estar alicerçados em valores humanos como a confiança no outro, a liberdade e a solidariedade (SAKAMOTO, 2013).

Para que a Criatividade resulte um diferencial inovador em produtos e serviços, são necessárias condições propícias ou

favoráveis, como por exemplo “autonomia para [...] explorar possibilidades com liberdade” (SAKAMOTO; KARACHE, 2014, p. 125).

Para Sakamoto e Karache (2014, p. 126):

A Criatividade, embora inerente à vida e ao desenvolvimento humano, ainda constitui um campo de estudo que apresenta lacunas teóricas e que demanda pesquisas, principalmente em relação ao ambiente produtivo das empresas.

Criar pode ser compreendido como a ação humana que dá expressão ao significado atribuído ao viver, já que o sentido da vida requer estabelecer propósitos, unificar projetos e materializar soluções com objetivos claros e uma maneira de estabelecer o envolvimento afetivo para alcançar as metas escolhidas ou a direção para o futuro.

Se criar é viver, em sua plenitude possível, cultivar ambientes criativos é cuidar das bases da vida! Promover a existência de ambientes acolhedores em que a confiança mútua pode ser mantida como valor humano, representa cultivar espaços de existência geradores de inovação.

Criatividade e Inovação não são processos manipuláveis, mas são possibilidades que alocadas em experiência, individual ou coletiva, podem ser favorecidas. De acordo com as condições circunstanciais do ambiente em que se inserem, Criatividade e Inovação são ocorrências factíveis e na medida em que o foco destes processos é a geração de novidades que inaugura cenários futuros, o criar inovador sempre será um anúncio do amanhã. O futuro, que é antes de mais nada, uma ideia, no presente se materializa nos processos inovadores de criação. Novidades trazem o futuro para o momento atual ou projetam o presente no amanhã!

Referências

ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. Criatividade no contexto educacional: três décadas de pesquisa. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*. Brasília, v. 23, n. especial, 45-49, 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ptp/v23nspe/07.pdf>>. Acesso em: 27 jul. 2018.

_____. *Como desenvolver o potencial criador – um guia para a liberação da criatividade em sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1992.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *A Psicologia da Felicidade*. Tradução de Denise Maria Bolanho. São Paulo: Saraiva, 1992.

_____. *Creatividad: El Fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós, 1998.

CUNHA, Marcus Vinicius da. *Piaget – Psicologia Genética e Educação*. Disponível em: <<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/141/3/01d08t02.pdf>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

DE MASI, Domenico. *O ócio criativo*. Tradução de Léa Manzi. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

GARDNER, Howard. *Mentes que criam – uma anatomia da criatividade observada através das vidas de Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham e Gandhi*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

OSBORN, Alex F. *O poder criador da mente – princípios e processos do pensamento criador e “brainstorming”*. Tradução de E. Jacy Monteiro. São Paulo: IBRASA, 1987.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. *Criatividade: uma visão integradora*. Psicologia: Teoria e Prática. São Paulo, v.3, n.1, 50-58, 2000.

_____. Ambientes criativos e o Desenvolvimento Humano – a Comunidade Monte Azul. In: GIORA, Regina Célia Faria Amaro (org.). *Crisálida – o libertar da imaginação criadora*. Taubaté: Cabral Livraria e Editora Universitária, 2013.

_____; KARACHE, Leocádia Aparecida. O futuro no presente na área de Negócios: reflexões acerca da Criatividade e

Inovação. *Revista FATEC Sebrae em debate: gestão, tecnologias e negócios*. São Paulo, v.1, n.1, p.145-154, 2014.

SEBRAE. ECONOMIA CRIATIVA - Capacitação de Empreendedores Criativos. *Projetos Culturais: como elaborar, executar e prestar contas*, 2014. Disponível em: <[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/\\$File/5443.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/61942d134ba32ed4c25a6439578715ce/$File/5443.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2020.

SERAFIM, Maurício C. et al. *Economia Criativa ou Indústria Criativa: Delimitação de um Conceito em Construção*. Disponível em: <<https://dokumen.tips/documents/economia-criativa-ou-industria-criativa.html>>. Acesso em: 10 set. 2020.

TORRANCE, E. Paul. *Criatividade: Medidas, Testes e Avaliações*. Tradução de Aydano Arruda. São Paulo: IBRASA, 1976.

WECHSLER, Solange Múglia. *Criatividade: descobrindo e encorajando*. Campinas: Editorial Psy, 1993.

WINNICOTT, Donald Woods. *O brincar e a realidade*. Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Cleusa Kazue Sakamoto

Doutora em Desenvolvimento Humano pelo Instituto de Psicologia da USP, Mestre em Psicologia Clínica (USP) e Psicóloga (USP) especializada na área Clínica. É pesquisadora e autora de inúmeros artigos científicos e capítulos de livros, organizadora de publicações de impacto na área da Criatividade e Inovação. É colaboradora parecerista ad hoc de Revistas científicas; Membro da Diretoria da Associação de Psicologia de São Paulo (uma das pioneiras em publicações no campo da Psicologia no Brasil); Membro do Conselho Consultivo da Associação Brasileira de Brinquedotecas – ABBri e Membro do Grupo de Trabalho “Brinquedo, Aprendizagem e Saúde” da ANPEPP – Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Psicologia. É Vice-Presidente da Associação para a Cultura, Educação e Sustentabilidade – ACESSO, uma instituição cujo primeiro projeto social foi premiado na sede da Organização das Nações Unidas. É Diretora Editorial da Gênio Criador Editora.