

MARCELO TELES SATTIN

**A ARTE MÁGICA POTENCIALIZANDO A CRIATIVIDADE E ROMPENDO
BLOQUEIOS CRIATIVOS**

UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA

PORTO - PORTUGAL, 2014

MARCELO TELES SATTIN

**A ARTE MÁGICA POTENCIALIZANDO A CRIATIVIDADE E ROMPENDO
BLOQUEIOS CRIATIVOS**

UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA

PORTO - PORTUGAL, 2014

MARCELO TELES SATTIN

**A ARTE MÁGICA POTENCIALIZANDO A CRIATIVIDADE E ROMPENDO
BLOQUEIOS CRIATIVOS**

Dissertação apresentada como parte dos requisitos para a
obtenção do grau de Mestre em Criatividade e Inovação

RESUMO

Este trabalho procurou identificar como a arte mágica influencia nos modelos mentais de um ser humano, rompe seus bloqueios criativos e, conseqüentemente, potencializa a sua criatividade. Almejou também compreender como os modelos mentais de um indivíduo influencia na sua criatividade, investigando a força dos seus modelos mentais em suas características criativas até à sua influência no processo criativo humano.

Para isso, foram pesquisadas quatorze pessoas, considerando-se sete mágicos e sete sujeitos não mágicos, com faixa-etária entre 30 e 45 anos, e que possuem a auto-percepção de serem pessoas criativas. O processo de investigação foi realizado com um questionário de perguntas fechadas e respostas de múltiplas respostas. As respostas foram comparadas com as discussões realizadas sobre a teoria apresentada pelos diversos autores, objetivando alcançar o propósito desta dissertação.

Os resultados indicam que todas as características criativas do ser humano são intensamente influenciadas pelos seus modelos mentais, que impactam significativamente na sua forma de perceber os eventos externos dos quais ele tem contato.

Já a mágica não demonstrou significativa influência para a criatividade devido ao seu baixo impacto nos modelos mentais dos sujeitos pesquisados e também pela falibilidade em seus processos de auto-percepção. Faz-se necessário um processo de observação mais intenso e aprofundado visando observar comportamentos criativos dos entrevistados que validem suas percepções sobre eles.

Palavras-chave: criatividade, bloqueios criativos, modelos mentais, processo criativo, mágica, imaginação.

ABSTRACT

This study sought to identify how the magic art influences in mental models of a human being , breaks their creative blocks and therefore enhances their creativity. Longed also understand how the mental models an individual influences his or her creativity , investigating the strength of their mental models in their creative features to its effect on the human creative process .

For this, fourteen people were surveyed , considering seven magical and nonmagical seven subjects with age range between 30 and 45 years , who possess the self -perception of being creative people . The research process was conducted with a questionnaire of closed questions and answers of multiple responses . Responses were compared with the discussions on the theory presented by various authors , aiming to achieve the purpose of this dissertation .

The results indicate that all the creative features of the human being are strongly influenced by their mental models , which significantly impact on their way of perceiving external events of which it has contact.

Have the Magic no significant influence on creativity due to its low impact on the mental models of subjects surveyed and the fallibility also in the process of self - perception. It is necessary a more intense and thorough observation process aiming at observing creative behaviors of respondents to validate their perceptions about them .

Keywords: creativity, creative blocks, mental models, creative process, magic, imagination.

Esse trabalho é dedicado a:

Minha amada esposa e companheira Sibeles Levorin Sattin, que é e sempre será a minha fonte de motivação e inspiração para ser, não apenas um profissional melhor, mas um ser humano melhor.

Ao meu pai e à minha mãe, Henrique e Ivalda Sattin, que sempre me amaram e amarão, além de incentivaram os meus estudos e serem referências de pessoas de sucesso.

AGRADECIMENTO

Aos Professores Doutores Eduardo Paz Barroso, Stela Maris Sanmartin e David de Prado, que dedicaram tempo às aulas e me deram um “norte” neste trabalho e, em especial, ao Professor Doutor Eduardo Paz Barroso que pacientemente me estimulou e me inspirou na busca de novos e fantásticos desafios criativos.

Ao Professor Victor Mirshawka Júnior pela oportunidade concedida em iniciar e concluir este curso, além de me motivar a gostar deste tema.

Aos meus familiares, que de forma direta ou indireta contribuíram para o meu desenvolvimento.

Aos meus amigos, que acompanham a minha caminhada para um futuro ainda melhor.

E ao querido amigo e professor, Claudio Queiroz, que me inspirou e instigou a ser um profissional melhor.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	4
I CRIATIVIDADE	7
1.1 O que é criatividade	7
1.2 Características da pessoa criativa	11
1.2.1 Fatores de aptidão	11
1.2.2 Fatores Atitudinais	12
1.3 Processo criativo	14
1.4 A imaginação na criatividade	17
1.5 Bloqueios mentais à criatividade	27
1.5.1 Bloqueios perceptivos	28
1.5.2 Bloqueios culturais	29
1.5.3 Bloqueios emocionais	31
1.5.4 Bloqueios ancorados no inconsciente	33
1.5.5 Bloqueios enraizados semi-inconsciente.	34
1.5.6 Bloqueios associados com a consciência racional e social	35
1.5.7 Bloqueios da supraconsciência criadora humana	36
1.5.8 Crenças Irracionais	37
II MODELOS MENTAIS E CRENÇAS	41
2.1 O que são modelos mentais	41
2.2 O que são crenças	48
2.3 Como alterar modelos mentais	50
III CONCEITOS DE ILUSÃO	58
3.1 A ilusão sob a ótica da antropologia	58
3.2 A ilusão sob a ótica da mágica	60
3.2.1 O que é mágica	61
3.2.2 Modelos mentais na mágica	63
3.2.3 O mágico	66
IV PESQUISA	70
4.1 Objetivo da Pesquisa	70

4.2 Metodologia	70
4.2.1 Entrevista	70
4.2.2 Amostra	70
4.2.3 Perfil do entrevistado	71
4.2.4 Procedimento de coleta de dados	71
4.2.5 Instrumento de pesquisa	71
4.2.6 Procedimento de levantamento e análise dos dados	79
4.3 Resultados	79
V DISCUSSÃO	86
5.1 Discussões entre: Dados Teóricos X Hipóteses X Análise da pesquisa	86
CONCLUSÃO	101
BIBLIOGRAFIA	104
WEBGRAFIA	106
APÊNDICES	108
APÊNDICE A - Pesquisa realizada com mágicos	108
APÊNDICE B - Pesquisa realizada com não mágicos	113
APÊNDICE C – Tabela 3: Perguntas e resultados dos mágicos entrevistados	118
APÊNDICE D – Tabela 4: Perguntas e resultados dos indivíduos não mágicos entrevistados	122

ÍNDICE DE TABELAS E FIGURAS

Figura 1: Conhecendo a si mesmo	53
Tabela 1: Objetivos x Fundamentação teórica x Perguntas	73
Tabela 2: Conceitos x Perguntas x Resultado da entrevista	80
Tabela 3: Perguntas e resultados dos mágicos entrevistados	118
Tabela 4: Perguntas e resultados dos indivíduos não-mágicos entrevistados	122

INTRODUÇÃO

As competências de Criatividade e Inovação estão cada vez mais em pauta nas organizações, escolas, departamentos de esportes, artes e afins. Mais do que um luxo, essas competências tornaram-se essenciais às organizações e aos profissionais que integram o mercado, não apenas como fator de sobrevivência, mas também de diferenciação competitiva.

A criatividade, matéria prima para a inovação, entra neste mercado exigente com o propósito de expandir a mente do colaborador moderno para que ele enxergue novas e eficazes soluções, sejam elas corporativas, artísticas ou até mesmo pessoais.

De um lado surge a sociedade, esmagadora da criatividade humana, criando padrões e bloqueios criativos que paralisam o desenvolvimento da capacidade criativa do ser humano.

Por outro lado, utilizando-se da criatividade ao máximo do seu limite, mágicos possibilitam e concretizam o impossível, quebrando paradigmas e instigando a mente limitada do ser humano a viver a ilusão da mágica.

Por isso, nesta dissertação, pretende-se identificar como a arte mágica pode potencializar a criatividade do ser humano ao romper bloqueios criativos impostos pela sociedade e pela própria mente.

Para atingir esse propósito, esse trabalho pretende estudar o seguinte problema de pesquisa: “Como a "mágica" pode contribuir para estimular a criatividade e ajudar a ultrapassar bloqueios mentais?”

As hipóteses para os fatores envolvidos são: (1) Os modelos mentais influenciam na criatividade do ser humano; (2) A mágica ajuda a ultrapassar os bloqueios criativos do ser humano?; (3) A mágica estimula a criatividade do indivíduo que a pratica.

A justificativa para a realização deste trabalho é feita ao perceber que o ser humano tem um potencial criativo incrível, visto criações como o avião, computador, penicilina, telefone, entre outras. Porém, apesar desse potencial incrível, o ser humano também pode ser fortemente limitado por modelos mentais configurados pela influência da sociedade e reforçado pelo sistema fisiológico do cérebro. Esse trabalho busca compreender como a mágica pode interferir nos modelos mentais do ser humano e impactar produtivamente na criatividade, tornando a mágica uma excelente ferramenta de potencialização da capacidade criativa.

A metodologia utilizada para obtenção de dados será através da realização de pesquisas exploratórias e quantitativas respondidas por indivíduos mágicos e indivíduos não mágicos que trarão fundamentação, idoneidade e relevância para o projeto. O questionário utilizado apresentou perguntas fechadas de caráter investigativo, trazendo informações relevantes sobre a frequência com que os entrevistados vivenciavam os modelos mentais pesquisados. Os dados do questionário foram tratados de forma quantitativa, qualitativa e sistematicamente. A análise foi realizada integralmente, pois a população pesquisada é pequena.

Para esta dissertação, o trabalho está organizado em 7 capítulos: neste capítulo, intitulado “Introdução”, está sendo apresentada uma introdução aos modelos mentais e seus impactos na criatividade, além de seus objetivos para este trabalho.

No capítulo 1 são apresentados conceitos sobre criatividade, características da pessoa criativa, processos criativos, imaginação e bloqueios mentais. O objetivo deste capítulo é estudar o conceito de criatividade e todos os fatores que contribuem para que ela aconteça.

No capítulo 2 descreve-se o conceito de Modelos Mentais e Crenças, compreendendo suas origens, impactos e como alterá-los.

No capítulo 3 descreve-se o conceito de ilusão sob o ponto de vista da antropologia e da mágica, os modelos mentais dentro da mágica e o papel do mágico

No capítulo 4 é apresentada de forma detalhada, a metodologia de pesquisa empregada, a técnica utilizada para a tabulação dos dados coletados e os resultados obtidos pela pesquisa.

No capítulo 5, apresenta-se a discussão dos resultados obtidos através da pesquisa e sua comparação com a teoria apresentada nos capítulos 1, 2 e 3.

No capítulo “Conclusão”, apresenta-se a verificação das hipóteses e do cumprimento dos objetivos do trabalho.

I CRIATIVIDADE

Nesse capítulo serão apresentados os principais conceitos de criatividade que permitiram a elaboração da fundamentação teórica dessa monografia e embasarão a pesquisa a ser aplicada com o objetivo de validar ou não as hipóteses apresentadas no projeto. Para que a criatividade seja estudada de forma relevante, é preciso compreendê-la em seu sentido mais amplo, analisando-a desde seu nascimento até seus principais bloqueadores. Somente depois será analisada a influência dos modelos mentais na criatividade do ser humano.

1.1 O que é Criatividade

Alencar (2002, p. 15) define que a criatividade é pré-requisito para a inovação e está relacionada ao processo de pensar diferente por meio da geração de ideias. A criatividade acontece no nível do indivíduo e pode haver variações de níveis e estilos, proporcionando benefícios como liberação da tensão e aumento da produtividade. Já a inovação é a efetivação e concretização destas ideias, sendo assim utilizada no nível organizacional.

Já em suas próprias pesquisas, Alencar (2002) refere-se à criatividade como:

O processo que resulta na emergência de um novo produto (bem ou serviço), aceito como útil, satisfatório e/ou de valor por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo. Além disso, esse produto não necessita ser tangível, podendo ser desde uma ideia para um título de um livro até uma solução para problemas pessoais, porém o produto deverá ser considerado novo, pelo menos para a pessoa que o criou e ser “adequado às demandas da situação ou reconhecido como de valor na sociedade onde o indivíduo vive (ALENCAR 2002, p. 15)

A pesquisadora ainda ressalta que a criatividade tem a ver com processos de pensamento associados à intuição, imaginação, insight, invenção, inovação e originalidade e muitas vezes ocorre em momentos inesperados e não relacionados com o problema.

Alencar (2002, p.3) refere-se também à criatividade como um fenômeno que envolve uma interação dinâmica entre elementos relativos ao indivíduo como: valores e normas da cultura, oportunidade de expressar novas ideias, características da personalidade, habilidades de pensamento, ambientes e clima psicológico. A autora refere-se à criatividade como algo intrínseco e complexo ao ser humano e que envolve diferentes fatores internos e externos, que variam desde o perfil da pessoa até o meio em que está inserida.

Alencar, E. e Fleith, D. (2003) descrevem que a criatividade necessita de influência de fatores ambientais e considera “os momentos de criação como resultados de complexas circunstâncias sociais”. Para as autoras, a criatividade não é simplesmente um acontecimento do acaso.

Por seu turno, Gramigna (2007, p. 226 e 227) acredita que a criatividade envolve vários fatores: está atrelada à inovação com o objetivo de melhorar o sistema; implica em descobrir novas e efetivas formas de lidar com o mundo, resolver problemas e aumentar a influência; é algo tangível, podendo-se mensurar seus efeitos através dos lucros organizacionais; é um processo que deve ser gerenciado e administrado; aumenta a chance das empresas de renovarem suas práticas e processos; era percebida até pouco tempo com algo intangível e natural somente a gênios, gurus e artistas; é reconhecida com uma disciplina que pode ser desenvolvida e aprendida por todos os profissionais.

Gramigna (2007, p. 220 e 221) declara que a criatividade se manifesta em três níveis sendo eles:

- i. **Criatividade genial:** refere-se a grandes invenções que de alguma forma, melhoraram ou modificaram a vida de um relevante número de pessoas.

- ii. **Criatividade autêntica:** é considerada autêntica a criação de novos produtos e/ou serviços ou melhorias de sistemas já existentes. Cita-se como exemplos: computadores, telefone celular, fax entre outros.
- iii. **Criatividade cotidiana:** encaixa-se nesta categoria toda solução não usual de problemas do dia a dia.

Por outro lado, Rocha (2009) conceitua criatividade como a “arte de lançar novas ideias”, que devem ser moldadas e desenvolvidas de forma a gerarem valor. Para que isso ocorra, são necessários: uma mentalidade acolhedora, investimento alto, correr riscos e tecnologia da informação. A criatividade tem por objetivo ampliar a colaboração entre pessoas e acelerar a execução do processo e, segundo a autora, nasce em mentes abertas, receptivas e imaginativas, capazes de criar novos sentidos às coisas comuns e que são estimuladas pela paixão, fuga da rotina, ambientes propícios e por crenças de encontrar novas soluções.

Rocha (2009) ressalta que a criatividade necessita de inspiração e disciplina fundamentadas por processos e metodologias de forma a gerarem ações que resultem em inovação. Porém a criatividade é de difícil gestão, pois é um processo imprevisível, necessita de recursos financeiros, pessoas e o seu estímulo ocorre em local apropriado e acolhedor.

Sanmartin (2012) especifica a criatividade como uma necessidade humana, capaz de prover subsistência e significado para a vida. Hoje essa necessidade pela criatividade é resultado de um cenário atual de mudanças e que “clama por respostas diferentes”, mas também é fruto da falha existente no sistema educacional na formação de indivíduos com maior inteireza e eficiência para atuar nesse cenário.

As definições de criatividade, segundo Mel Rhodes (apud KNELLER, 1999, p.15), podem ser consideradas conforme quatro pontos de vista:

- i. **Da pessoa que cria:** considera questões fisiológicas e temperamento, atitudes pessoais, hábitos e valores.

ii. **Processos mentais:** “motivação, percepção, aprendizado, pensamento e comunicação”.

iii. **Influências ambientais e culturais:** toda influência externa produzida sobre o ser humano.

iv. **Produtos:** esculturas, poemas, teorias, pinturas e invenções. Este ponto de vista tem, de forma predominante, conduzido os estudos da criatividade, por serem populares e de fácil acesso e visto que é mais fácil a sua avaliação do que a avaliação da personalidade criadora.

Discussão entre as teorias dos autores: Alencar (2002); Alencar, E. e Fleith, D. (2003); Gramigna (2007); Rocha (2009); Sanmartin (2012); Mel Rhodes (apud KNELLER, 1999) sobre o conceito de criatividade.

Podemos concluir que a criatividade, segundo o ponto de vista dos diversos autores citados anteriormente, é gerar ideias que resultem em um produto, serviço e processo de valor, útil, tangível e original, de forma que contribua na resolução de problemas cotidianos, melhorando assim a vida de um número relevante de pessoas. Alencar (2002) considera que o resultado da criatividade pode ser um bem intangível. Gramigna categoriza a criatividade pelo impacto gerado pela ideia implementada. Sanmartin acrescenta que a criatividade tem a capacidade de suprir as necessidades humanas e gera significado para a vida.

A criatividade, segundo o ponto de vista dos autores, é um processo intrínseco resultado de um processo em mudanças que necessita de novas soluções. O processo criativo é influenciado pelos valores do sujeito, pelo ambiente, clima psicológico, motivação do indivíduo, temperamento, percepção, imaginação, características de personalidade, mentalidade aberta e acolhedora, inspiração, metodologia. Rocha (2009) acrescenta a necessidade de tecnologia da informação, alto investimento e capacidade de correr riscos como fatores fundamentais para a criatividade. Porém, a criatividade, apesar de possuir metodologia estruturada, ocorre na maioria das vezes por acaso e tem como a imprevisibilidade como fator dificultador.

Nota-se também que através desta perspectiva há uma possível complementariedade entre os quatro pontos de vista. Isso possibilita perceber que as criações artísticas são influenciadas pela personalidade do indivíduo e pelo meio em que um criador se movimenta, da mesma forma que essa criatividade permite influenciar o meio e também o indivíduo.

1.2 Características da pessoa criativa

Tão importante como compreender o conceito de criatividade, é necessário compreender as características que tornam uma pessoa criativa. Os fatores pessoais que definem a capacidade criativa da pessoa deve ser estudado de forma a compreender o que um sujeito criativo possui de diferente um outro sujeito não criativo.

Torre (2008, p. 28) explica que a criatividade cresce na liberdade, porém precisa ser orientada para não tornar-se improdutiva.

O autor divide as características de um indivíduo criativo em fatores de aptidão e fatores atitudinais.

1.2.1 Fatores de aptidão¹

Entre os diversos fatores mentais que caracterizam um indivíduo criativo, o autor destaca os seguintes:

i. “Fluência ou produtividade”: o autor explica essa característica do comportamento criativo como a capacidade de produzir ideias abundantemente.

¹ Aptidão: “Em psicologia, aptidão abarca tanto as capacidades cognitivas como as características emocionais e da personalidade. Desta forma, a aptidão está associada à inteligência e às habilidades inatas ou àquelas que são adquiridas no âmbito de um processo de aprendizagem”. Conceito de Aptidão. Disponível em <<http://conceito.de/aptidao#ixzz2zWP0q9nD>>. [Consultado em 21/04/2014].

Fundamental para esta etapa é a ausência de julgamento e imaginação do sujeito criativo;

ii. “Flexibilidade ou variedade”: tão importante quanto o indivíduo produzir uma grande quantidade de ideias é também que essas ideias geradas “recorram a categorias e diferentes tipos de respostas ou soluções (TORRE, 2008, p. 29). Na grande maioria, os problemas são mal resolvidos porque o sujeito somente percebe apenas uma face de seus variados aspectos. Essa flexibilidade de percepção faz com que uma pessoa criativa transite facilmente de uma ideia para outra sem gerar tensão mental. Essa forma flexível de se adaptar leva o ser humano a romper com os métodos convencionais pré-estabelecidos, trocando-o por outros pontos de vistas;

iii. “Originalidade”: Implica na criação de soluções e ideias pouco comuns e engenhosas, podendo ser caracterizadas como novidade;

iv. “Elaboração”: Essa característica é identificada pela necessidade da especificação de detalhes que contribuem na criação de uma ideia geral. Torre (2008, p. 30) explica que o hábito de observação contribui relevantemente para a apreciação das coisas;

1.2.2 Fatores Atitudinais²

Segundo Torre (2008, p. 32), o ser humano criativo somente será completo quando tiver as suas atitudes criativas desenvolvidas, e isso deve iniciar-se na infância.

² Atitude: “As atitudes são consideradas predisposições internas (do próprio organismo), estáveis e duradouras, para que as pessoas se comportem ou reajam de determinada forma em relação a outras pessoas, objetos ou situações específicas (...) Uma atitude comporta três componentes: representa uma tendência para agir de determinada forma (tendência de resposta manifesta), inclui uma crença ou um conjunto de crenças (componente ideacional) e, por último, comporta uma componente afetiva uma vez que uma pessoa tem sentimentos definidos acerca das pessoas, objetos ou situações com que a atitude está relacionada”.

Conceito de Atitude. Disponível em <[http://www.infopedia.pt/\\$atitudes;jsessionid=2-dV9QTs7SQj8SgPINBTdA__](http://www.infopedia.pt/$atitudes;jsessionid=2-dV9QTs7SQj8SgPINBTdA__)>. [Consultado em 21/04/2014].

2 “Sensibilidade aos problemas”: Muitos pesquisadores concordam com essa característica criativa, na qual o indivíduo busca, questiona, desconfia da resposta, enxerga falhas e problemas, indagando a todos que possam contribuir para a solução. Essa característica ilustra o comportamento de pessoas que acreditam que podem melhorar tudo o que possui e que conseguem identificar as exceções à regra;

3 “Tolerância”: Se caracteriza pela flexibilidade na administração e edificação do pensamento lógico e o incentivo a uma atitude tolerante a ambiguidade e à complexidade. Torre (2008, p. 34) se atreve a afirmar que esta característica é a mais difícil de se enquadrar num sistema constituído e fechado;

4 “Independência e liberdade”: A independência perceptiva frente ao meio lhe permitirá captar a diversidade de enfoques nas coisas. O indivíduo conquistará a sua independência quando for incentivado a olhar os fatos com amplitude de consciência e por outros ângulos, sem que seja imposto um ponto de vista específico.

5 “Curiosidade”: “a curiosidade é o melhor sintoma de inquietação e busca” (TORRE, 2008, p. 30). A criança se difere do adulto neste atributo pois a primeira mantém a sua curiosidade viva pelas coisas que a rodeiam. Já o adulto com seus paradigmas, demonstrando ser isento de incertezas e dúvidas, aniquilou em si a útil curiosidade que estimula à busca.

Discussão sobre a teoria dos autor Torre (2008).

O ser humano, para ser considerado criativo, necessita se enquadrar nas seguintes características: curiosidade, independência e liberdade, tolerância, sensibilidade ao problema, elaboração, flexibilidade ou variedade, originalidade, fluência ou produtividade. As características citadas por Torre, sejam elas no âmbito da aptidão ou da atitude, estão relacionadas à forma que o indivíduo percebe o meio externos ou até mesmo pela forma que ele se percebe. Dada essa informação, incluindo o conceito de atitude descrito no rodapé da página 10 no qual descreve a importância da crença na composição da atitude, conclui-se que os modelos mentais são fundamentais na criatividade do ser humano.

A conclusão dessa discussão nos leva a compreender que as características de uma pessoa criativa, analisando sobre o ponto de vista de Rocha (2009) e Sanmartin (2012) que relatam que o ser humano pode desenvolver a sua capacidade criativa é que, para que isso ocorra, é necessário iniciar com uma mudança de percepção sobre os eventos e sobre si mesmo.

1.3 Processo Criativo

Kneller (1999, p. 63) descreve o processo criador com cinco fases: primeira apreensão preparação, incubação, iluminação e verificação.

i. “Primeira apreensão”: O autor cita que, geralmente, “o momento da criação só ocorre após demorada preparação consciente seguida por intervalo de atividade não consciente. Antes porém, é preciso que nasça o germe da criação”. O nascimento de uma criação deve ter um insight, ou seja, não é uma inspiração mas sim uma noção de algo que precisa ser realizado;

ii. “Preparação”: constitui um processo rigoroso para identificação do problema e de investigação sobre informações relevantes à ideia que está nascendo. Torre (2005, p. 114) complementa Kneller explicando que nesta etapa ocorre uma imersão consciente no assunto que estimula a sua curiosidade ou alguma demanda externa. É preciso conhecer muito bem o assunto e estar disposto a cruzar seus limites para criar num campo específico;

iii. “Incubação”: após todo o trabalho de preparação realizado de forma consciente, entra em cena o trabalho do inconsciente. É preciso deixar, independente do tempo de permanência, as ideias “em repouso”, para que as inesperadas conexões sejam realizadas sem a interferência do intelecto literal e assim provocar a inspiração, explica Kneller (1999, p. 63). Torre (2005, p. 114) complementa relatando que, apesar da aparência inativa desta etapa, ela é fundamental por que nela se produz variadas informações e associações;

iv. “Iluminação”: apesar deste momento não ser encomendado, é o grande momento do criador pois é nesta fase que nasce a ideia, “a matéria prima da realização criadora”, a solução do problema, “o pensamento que completa a cadeia de ideias em que ele trabalha” (KNELLER 1999, p. 63). Kubie (apud TORRE, 2005, p. 114) explica que neste momento algumas ideias migram do pré-consciente para a consciência;

v. “Verificação”: O criador deve utilizar o intelecto e o julgamento para definir a validade dos fatores que compõem a ideia surgida, transformando a matéria-prima em um produto acabado. Esta tarefa pode durar anos, podendo, em alguns casos, “matar o entusiasmo do criador pelo que ele começou” (KNELLER 1999, p. 63);

O autor ressalta que o processo não funciona de forma unidimensional e constante, podendo haver variações na sequência das etapas.

“A criatividade sempre ultrapassará as fronteiras do tempo e das modas passageiras, porque surge do mais intrínseco do ser humano: sua natureza livre, imaginativa e transformadora” (TORRE 2005, p. 110). Para o autor, a necessidade de crescimento e liberdade do ser humano é o que o impede de ser transformado em um robô. O pensamento criativo permite imaginar novidades e soluções inéditas para problemas. Porém, como o processo de criação se desencadeia e como ele pode ser estimulado?

O autor explica que o ser humano recebe imagens do meio externo pelos sentidos e, é pelo *imagery*³, que ele as transforma em “conceitos flexíveis e utilizáveis em outras combinações desligadas das realidades originais” (TORRE 2005, p. 110).

Os três passos para uma construção criativa, segundo o autor, é o que ele denomina de “tríplice i”: **Imagem, Imagery, Imaginação**. Na construção da criatividade,

³ *Imagery*: palavra utilizada por Torre para explicar o processo de acionamento mental das imagens. “É o processo de dar vida, significado real, metafórico ou simbólico às imagens. Podem variar tanto as formas de ativação, quanto as de manipulação das imagens” Torre (APUD TORRE, 2005, p. 110)

a imaginação é responsável pela criação e pela transformação das “imagens eidéticas⁴” ou *imagery*, adaptando-as às necessidades da pessoa num determinado momento com o problemas que elas desejam resolver. É preciso conectar as imagens geradas por todo estímulo ou situações criadas com os problemas que precisam ser solucionados. Para o autor, não existe “sorte” para pessoas que estão preparadas e que se ocupam em solucionar problemas.

Torre (2005, p. 115) explica que um momento de inspiração não é programável e muito menos previsível e que cada indivíduo tem o seu momento mais propício para o surgimento das ideias.

Discussão sobre as teorias de Kneller (1999) e Torre (2005):

Face ao exposto por Kneller e Torre, percebe-se que o processo criativo é realizado por meio de uma metodologia estruturada: primeira apreensão, preparação, incubação, iluminação, verificação. Apesar de ser conduzida de forma lógica e racional, essa estrutura tem seu momento mais importante na iluminação, etapa não controlada e imprevisível, além de ser totalmente dependente da inspiração e da imaginação do sujeito.

Torre, por sua vez, relata que a criatividade é fruto da imagem, *imagery*, imaginação e preparação, o que impede do ser humano ter “sorte” no momento criativo.

Baseando-se no fato de que a inspiração não pode ser programada e muito menos previsível, o processo criativo pode durar pouco ou muito tempo para acontecer, sendo que o mesmo pode não acontecer pela impossibilidade de controle neste fator fundamental.

⁴ Imagens eidéticas: “são imagens claras e precisas de um objeto mostrado ou até mesmo de quadros inteiros que se mantêm durante muito tempo após a retirada dos objetos apresentados. Constituem um tipo mais complexo de memória sensorial”.
Conceito de Imagens Eidéticas. Disponível em
<http://www.din.uem.br/ia/a_correl/iaedu/mem_aprendizagem.htm>. [Consultado em 21/04/2014].

1.4 A imaginação na criatividade

Visto que a imaginação, segundo Torre, Alencar, e Rocha, é considerada matéria prima fundamental para a criatividade, neste capítulo estudaremos a imaginação, pelo ponto de vista científico e filosófico, para um melhor entendimento do seu impacto sobre a capacidade criativa do ser humano.

Imaginação é um processo criativo no qual um indivíduo utiliza-se da sua capacidade mental para “relacionar, criar, inventar ou construir imagens (...) e pode intervir tanto em fantasias como na criatividade artística e intelectual” define Ceia⁵.

Aristóteles⁶ (apud CEIA) explica que a mente humana pensa somente por meio de imagens. Para ele, imaginação (que está associada ao conceito de fantasia) é o processo mental pelo qual o ser humano cria imagens e representações de coisas que não existem em seu mundo, trazendo uma conotação de algo que escapa à realidade e não deve ser confundido com o conceito de “criatividade ou imaginação criativa”.

Relata Ceia que o pensamento moderno do século XVIII desvincula o conceito de imaginação ao conceito relacionado à fantasia proposto por Aristóteles, trazendo o entendimento de que a imaginação é uma das principais atividades da mente humana com grande poder criador e como uma atividade essencial da criação artística.

Já David Hume⁷ (1711-1776) definia a imaginação como o que acontece quando o indivíduo relaciona várias imagens em sua mente (apud CEIA). Portanto esta vinculação da imaginação à imagem não é de hoje e está relacionada com o agir humano e ao valor empírico.

Stort (1993, p. 43) define que é complexo definir a imaginação de forma racional sem desvirtuá-la pois se trata “de uma experiência unívoca, inequívoca, e nem totalmente lógica”.

⁵ CEIA, C. s.v. "Imaginação", E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>. [Consultado em 01/03/2014].

⁶ em De Anima (428a 1-4)

⁷ Enquiries Concerning the Human Understanding and Concerning the Principles of Morals (1777)

Se nós focarmos numa perspectiva psicológica, o dicionário de psicologia⁸ (apud STORT 1993, p. 44), define imaginação com dois conceitos: (1) Imaginação é o processo de pensamento, o qual, por meio de evocação mnemônica utiliza-se de dados oriundos de conhecimentos passados, com a possibilidade da criação de algo novo (chamado pelo próprio dicionário como “imaginação reprodutora”); (2) O outro conceito de imaginação é a construção de imagens a partir da concepção de imagens existentes de ocorrências de fora da nossa presença ou de objetos do mundo físico. As imagens aqui citadas são relacionadas aos sentidos humanos provenientes, na atual cultura, predominantemente da imagem visual sobre os demais sentidos.

Stort (1993, p. 45) explica que alguns autores conceituam imaginação diferenciadamente de fantasia. Para esses autores, fantasia é a criação desordenada de ideias enquanto a imaginação é conceituada como um processo de preparação voluntária de imagens mentais.

Seguindo ainda as sugestões de Stort (1993, p. 46) vemos que considera em seu livro o conceito de imaginação como “criações mentais subjetivas diante de situações frustradoras, experiência humana estreitamente ligada ao ato criador”, que cria novas sínteses por meio de imagens vivenciadas.

A autora concebe a imaginação como uma experiência humana e é exclusivo da percepção humana e com relação a ele. A imaginação move o homem a transformar a natureza e a criar cultura ao fazê-lo compreender a defasagem entre o sonhado e o construído. Segundo Held⁹ (apud STORT, 1993, p. 47), o imaginário origina-se da “superdomesticação do real ou, da superdomesticação da natureza”.

A imaginação, relata Stort (1993, p. 47), tem seu nascimento e seu embasamento nas experiências reais humanas e as ultrapassa ao perceber impossibilidades apresentadas no mundo real, ou seja, sentimentos e problemas da vida cotidiana e que tornam a imaginação mais familiar, mais próximas às nossas experiências. A imaginação, baseando-se numa relação espaço-temporal de épocas e

⁸ Pieron Henri, Dicionário de Psicologia, p. 225.

⁹ HELD, Jacqueline. O imaginário no Poder, p.25.

culturas diferentes, possui uma raiz objetiva que produz produtos característicos e diferentes entre si.

O primeiro passo para a resolução dos problemas humanos de forma racional, considerando que estes não se apresentam de forma lógica, é através dos sonhos e da imaginação.

Stort (1993, p. 48) propõe que, por meio de símbolos¹⁰, a imaginação explica um mundo repleto de desejos e materializa o irreal, utilizando o que não existe no mundo normal e conhecido. A imaginação sugere coisas que parecem impensáveis e que, no entanto, em algum momento já foi imaginado. “Este irreal assim o é no sentido estético¹¹ do que é apenas imaginável, não sendo visível aos olhos de todos, mas criado pela imaginação, pela fantasia de um espírito” . (STORT, 1993, p. 48)

Segundo a autora, no imaginário há um conexão entre sonho e realidade, na qual o sonho é contado como realidade e vice-versa. Neste imaginário, o autor recria a realidade, esta moldada pelo sonho.

Três elementos convergem e fundem-se na imaginação:

¹⁰ **Símbolos:** “Termo que designa, no contexto hermenêutico, o modo de funcionamento da linguagem que, por não ser puramente unívoca, suscita uma necessidade de interpretação (...). O símbolo é sempre linguagem, diz-nos o autor, não existe de modo nenhum, antes do homem que fala, mesmo que o seu poder “esteja sempre enraizado em algo de mais profundo”. E não existe símbolo sem interpretação. Isto é, o simbolismo só atua quando a sua estrutura é interpretada”.

CEIA, C: s.v. "Símbolo", E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>. [Consultado em 01/03/2014].

¹¹ **Estética:** “É a tradução da palavra grega *aisthetiké*, que significa "conhecimento sensorial", "experiência sensível", "sensibilidade". Foi empregada pela primeira vez para referir-se às artes pelo alemão Baumgarten, por volta de 1750, portanto em plena modernidade. Em seu estudo inicial, a estética se referia ao estudo das obras de arte enquanto criações da sensibilidade (isto é, das experiências dos cinco sentidos e dos sentimentos causados por elas), tendo como finalidade o belo. Pouco a pouco, substituiu a noção de arte poética e passou a designar toda investigação filosófica que tinha por objeto as artes ou uma arte. Do lado do artista e da obra, a estética busca compreender como se dá a realização da beleza; do lado do espectador e receptor, busca interpretar a reação à obra de arte sob a forma do juízo do gosto ou do bom gosto.

Como seu nome indica, a estética se ocupa preferencialmente com a expressão da sensibilidade e da fantasia do artista e com o sentimento produzido pela obra sobre o espectador ou receptor”.

Conceito e história do termo Estética. Disponível em <<https://sites.google.com/site/jphylosophya/3-ano/estetica/conceito-e-histria-do-termo-esttica>>. [Consultado em 25/03-2014].

i. Um fantástico cenário, construído com base em dados conhecidos e que possibilita ultrapassá-los;

ii. Um cenário real, no qual o indivíduo vive, habita, que cria raízes e no qual está sempre mais ou menos presente mas não de forma clara, mesmo que de forma inconsciente;

iii. Um cenário afetivo, que pode ser quase sempre um lugar da infância. Segundo a autora, este cenário é um lugar concebido e deformado, se necessário, sempre recriado sobre o enfoque dos sentimentos do indivíduo, das suas experiências como adulto e habitado por indivíduos amados no caminhar da vida.

Esses cenários acentuam o vínculo entre sonho e realidade associados num laço de afeto. São cenários que o ser humano utiliza no processo de imaginação, transferindo-se do mundo real para os cenários citados pela autora.

Stort (1993, p. 49) descreve, como relevantes funções da imaginação:

i. **“Função objetivadora e libertadora”**: A imaginação supre carências afetivas do indivíduo, revela desejos reprimidos, permite o indivíduo dominar mentalmente os objetos que lhe produzem angústia, compensando-lhe simbolicamente e, desta forma, o libertando afetivamente;

ii. **“Função comunicativa, de autoconhecimento e de conhecimento do mundo”**: Quando acessa sua imaginação, o indivíduo passa a ter contato com o seu autoconhecimento e conhece informações sobre seus anseios, limitações e necessidades. A mesma coisa acontece quando o indivíduo contata a imaginação de outro, passando a ter acesso a seus anseios, sua posição no mundo, seu coração, independente de épocas e culturas;

iii. **“Função crítica”**: A imaginação proporciona uma melhor percepção da realidade quando esta é percebida de um ponto de vista de fora e distante, descobrindo-a por total. Isso acontece quando a imaginação cria uma separação entre mundo objetivo e mundo idealizado, levando o indivíduo à reflexão sobre essa defasagem e estimulando o

seu lado crítico. A imaginação autêntica não distancia o indivíduo da realidade, mas sim lhe restitui ao ajuda-lo a quebrar hábitos rotineiros e a sair do esquecimento;

iv. **“Função de apoio ao desenvolvimento racional”**: A imaginação, quando bem treinada, controlada e manipulada com habilidade e distância, beneficia a racionalidade, ajudando a diferenciação entre o real e o fictício. A imaginação proporciona “ocasiões de reflexão e de discussão que permitem o indivíduo tornar-se mais lúcido e flexível em sua própria manipulação do real e do imaginário, do possível e do impossível” (STORT, 1993, p. 50). Possibilita ainda, segundo a autora, a reutilização de protótipos como começo para ponto de partida para experiências originais e agregadoras;

v. **“Função motivadora”**: a imaginação fomenta os sonhos, anseios, esperança e produz a fé do indivíduo. É ela a “responsável pelos sentimentos de interesse, de admiração e de amor do homem pela vida” (STORT, 1993, p. 50);

vi. **“Função criadora”** – A imaginação, diante de problemas, propõe elementos capazes de serem transformados em respostas. Ela permite ultrapassar o existente para originar o inexistente;

Alves (apud STORT, 1993, p. 51) qualifica a imaginação como a mãe da criatividade. Para o autor, a criatividade é uma “atividade humana que nos permite julgar a experiência e o mundo, modificá-los e fazê-los ressurgir a partir de novos fundamentos, segundo os valores humanos mais fundamentais”.

O autor, procurando trazer um entendimento aprofundado sobre a imaginação e a sua importância, descreve o que Stort considera como “elementos da imaginação”.

i. **“Magia”**: “A imaginação contém um elemento mágico” – a imaginação é uma “forma secreta de magia” e a magia é o mais antigo e profundo espírito da vida humana. O ser humano vivencia a realidade como fator contrário aos seus maiores desejos e jamais os renuncia, mesmo ao reconhecer sua impotência. “A magia surge então como uma expressão da esperança, como intenção de transformar o ausente no presente, como intento humano de buscar e de manter coerência em seus valores” (ALVES apud STORT, 1993, p. 51).

Freud (apud STORT, 1993, p. 51) considerou a imaginação e a magia como “expressões diferentes de um mesmo processo mental que se baseia na crença de que a realidade pode ser controlada pelo pensamento”. Segundo Freud, o pensamento tem como função descrever a realidade enquanto a ação manipula esta realidade. O autor considera incorreta toda descrição da realidade que não se mostra constatada e toda ação não efetiva.

Freud acreditava que a magia nascia na fantasia de onipotência do homem, já que ela não poderia ser classificada como realidade devido ao seu efeito pragmático.

Segundo a os estudos de Malinowski (apud STORT, 1993, p. 51) a origem da magia está na percepção do ser humano na sua impotência. A imaginação conjuntamente com a magia tem a sua origem quando o indivíduo tem suas ações frustradas e percebe que a não pode alcançar seus objetivos com a força de seus braços.

A magia, segundo Stort (1993, p. 52) tem sua importância ao criar o mundo baseado nas principais necessidades do ser humano. A magia é considerada como uma contestação do absurdo da situação real e vivida que coloca o homem no seu estado de impotência e que, por tornar impossível a capacidade criadora, motiva-o à concepção da magia.

A autora faz um paralelo entre a imaginação e a magia:

Da mesma forma, a imaginação é, em si mesma, mágica. Quando imaginamos, nomeamos nossos desejos, ultrapassamos o círculo fechado em que a realidade aprisiona-nos, impelidos que somos pelas aspirações mágicas que controlam a dinâmica da nossa consciência. Como a magia, a imaginação fala de desejos e aspirações frustrados do homem, de sua importância para a vida, da necessidade e da possibilidade de lutarmos por eles, de criarmos segundo os seus valores. (STORT, 1993, p. 52).

ii. **“Brincar”**: Segundo a Stort (1993, p. 52) há uma conexão entre o ato de brincar e a imaginação que será descrita a seguir. A autora relata que o brincar é um elemento lúdico que é um fim em si mesmo e gera prazer, alegria e denuncia a opressão.

Esses fatores levaram Freud (apud STORT, 1993, p. 52) a perceber semelhanças entre a dinâmica do brincar e a dinâmica da magia pois, além de estarem desconectadas da realidade, ambas satisfazem o homem com uma simples representação do desejo.

Já Alves (Apud STORT, 1993, p. 52) explica que por meio de jogos as crianças possivelmente apresentam uma imaginação sábia e livre das deformidades do mundo adulto. Para o autor, “a lógica do brinquedo implica uma negação radical da lógica dominante em nossa sociedade adulta e utilitarista” (Alves apud STORT, 1993, p. 52).

Segundo o autor, as crianças, quando brincam, estão conscientes de seus atos e de que são autores e atores de suas brincadeiras. Durante a brincadeira, elas estão no controle da situação e podem reconfigurá-la de acordo com suas necessidades e desejos. As crianças não se esquecem que seus jogos possuem procedência humana e possuem a liberdade para finalizá-los a qualquer momento.

Os adultos, relata o autor, vivenciam seus personagens na sociedade e se esquecem dos atributos humanos dos jogos, considerando-os como um destino, como algo incontrollável. “Não são autores nem criadores; convertem-se naquilo que fazem. Não são senhores da situação, mas são por ela dirigidos” explica Alves (apud STORT, 1993, p. 53). Para os adultos, o jogo é denominado como "verdade" e "realidade" e todos devem agir conforme as regras deste jogo. Para o autor, o jogo se repete, sendo o futuro uma simples “repetição e readaptação” das escolhas organizadas vividas no presente.

Stort (1993, p. 52) afirma que o brincar é um fator altamente estimulante para a imaginação, tanto do adulto como da criança. As crianças potencializam o brincar ao fugir da lógica humana, ao contrário dos adultos que vivenciam o “jogo” baseando-se em suas regras e papéis, tornando-se atores da vida ao invés de autores do seu destino.

Stort (1993, p. 53) descreve como o terceiro elemento da imaginação: a utopia.

iii. **“Utopia”**: Segundo a autora, “as utopias são sonhos sociais, como a magia e o jogo” e refletem o impossível vivido no presente.

O homem criativo, baseado na utopia, declara que a organização social, como elemento de imposição, repressão e controle, deve ser extinta para que o planeta torne-se um local para a “recuperação humana”. Nas utopias, o sujeito expressa seus desejos por liberdade, compreendida esta como o controle que o homem tem sobre a sua vida para dar o fim que bem lhe aprouver, “saindo da inércia natural do homem(...)para arquitetar seu universo humano”, descreve Stort (1993, p. 54)

Na sua abordagem filosófica, Sartre percorre, em sua obra *A Imaginação* (2009), as diferentes perspectivas e autores que abordaram a problemática da Imaginação.

O conceito de imagem é central para que compreenda melhor o conceito de imaginação:

A imagem é uma coisa corporal, é o produto da ação dos corpos exteriores sobre nosso próprio corpo por intermédio dos sentidos e dos nervos. Como matéria e consciência se excluem uma à outra, a imagem, na medida em que é descrita materialmente em alguma parte do cérebro, não poderia ser animada de consciência. Ela é um objeto, do mesmo modo que os objetos exteriores. É exatamente o limite da exterioridade. (SARTRE, 2009, p. 13)

Para o autor, imaginação, ou “conhecimento da imagem”, vem do entendimento aplicado à “impressão material” gerada no cérebro que permite o indivíduo ter uma consciência de imagem.

Sartre inicia a sua caracterização do conceito imaginação trazendo uma ilusão sobre uma folha posta à sua frente. Sartre olha para uma folha de papel colocado à sua frente e percebe suas características como sua extensão, formato, cor. É como se a folha existisse livremente, desligada de sua pessoa: a folha de papel existe enquanto objeto. Para Sartre (2009, p. 7), “de nada serve discutir se essa folha se reduz a um conjunto de representações ou se ela é e deve ser algo mais”. Para ele o relevante é que a folha de fato existe.

Ao virar sua cabeça para outro lado, Sartre invoca a imagem da folha, que se apresenta do mesmo extensão, cor, formato. O autor possui a consciência de que não possui a sua presença, porém se questiona se é a mesma folha. Sua resposta é “sim e não”. Sartre (2009, p. 8) explica que, ao enxergar a folha sem olhá-la diretamente, ela conserva uma identidade de essência, porém não possui uma identidade de existência. Isso ocorre pois ela existe apenas em imagem e não de fato.

As imagens, voluntárias ou não, se apresentam em períodos surgindo como algo diferente da sua presença física. O autor explica que a “folha em imagem e a folha e realidade são uma única folha em dois planos diferentes de existência”. (SARTRE 2009, p. 9)

Apesar disso, o autor relata que criar um conceito sobre imagem distingue-se de entender uma imagem como imagem.

Devido à dificuldade de compreensão da existência da imagem além da simples existência física, o indivíduo equivoca-se ao imputar à imagem uma identidade de existência e não uma identidade de essência.

Sartre (2009, p. 9) conclui que, por a imagem ser o objeto, ela existe como o objeto. Essa posição que torna a imagem uma cópia da coisa, o autor denomina de “metafísica ingênua da imagem”. O que seriam duas folhas de papel existentes em planos diferentes, tornam-se duas folhas semelhantes que existem no mesmo plano. Para o autor, os seu conceito de metafísica ingênua da imagem conclui-se ao definir a imagem de forma inferior àquilo que ela realmente representa.

O filósofo francês busca responder à sua teoria sobre a problemática da imagem por meio da filosofia e remete para “os grandes metafísicos do século XVII e XVIII” (SARTRE, 2019: 11). Descartes, Leibniz e Hume teorizam a imagem pela mesma percepção, porém essa unanimidade cessa na busca da relação entre imagem e pensamento.

Segundo a filosofia do pensamento cartesiano, percebe-se a imagem como o domínio da aparência, mas uma aparência substancial. No plano psicológico há um hiato entre a ideia e a imagem.

As imagens, segundo Sartre (2009, p. 20) “não têm outra função senão de preparar o espírito para fazer a conversão”, são sempre esquemas, símbolos, signos e nunca entram como dados reais no ato da ideação.

Discussão entre as teorias propostas por Ceia, Stort (1993), Held (apud STORT), Malinowski (apud STORT, 1993), Alves (Apud STORT, 1993), Freud (apud STORT), Aristóteles (apud CEIA), Sartre (2009):

Analisando os conceitos dos autores citados, imaginação pode ser considerada, compreendendo que a mente pensa por meio de imagens, como a capacidade mental para criar ou relacionar imagens. A imaginação nasce da experiência humana, da percepção humana de impotência e da sua fantasia de onipotência, na qual o homem acredita que pode controlar o mundo com o pensamento. Ela utiliza-se de símbolos para dar forma ao irreal, para explicar um mundo cheio de desejos, para perceber problemas do cotidiano e resolve-los. É um processo restritamente humano, fundamental para o processo criativo porém não deve ser confundida com a própria criatividade. A imaginação permite o ser humano julgar e modificar o mundo em que vive, criando um mundo fictício.

Stort traz o conceito de que a imaginação distingue-se em cenários que o homem frequenta: fantástico, real e afetivo. A autora também traz à luz as funções da imaginação: Comunicativa, de autoconhecimento e de conhecimento do mundo (conhecer os próprios anseios e os anseios das outras pessoas); Crítica (identificar a defasagem entre o real e o que se espera); Libertadora e “objetivadora” (suprir carências); Apoio ao desenvolvimento racional (aumenta a percepção entre o real e a fictício); Motivadora (fomenta sonhos), Criadora (traz soluções para problemas).

A autora traz também a imaginação fundamentada em três elementos: Magia (uma contestação da vida real relacionada às frustrações do homem); o Brincar

(elemento lúdico que traz alegria, denuncia a opressão e cria a “realidade”); e a Utopia (cria o impossível no presente).

Desta forma concluo que as funções da imaginação possuem grande relevância no autoconhecimento, na motivação do ser humano e na capacidade de solucionar problemas do dia a dia. O ser humano, por meio da imaginação, consegue manipular o irreal transformando-o em real, trazendo respostas e soluções inexistente para o existente. Além disso, o ser humano consegue suprir suas mais profundas necessidades e controlar situações angustiantes ao utilizar-se da imaginação. Por isso, a imaginação faz parte não apenas da capacidade cognitiva do indivíduo mas também dos seus mais profundos anseios.

Stort difere de Sartre no que tange a espontaneidade da criação de imagens mentais durante a imaginação. Stort relata que a imaginação produz voluntariamente essas imagens enquanto Sartre acredita que as imagens podem ser espontâneas ou não.

Apesar desta diferença, ambos os autores citados definem a imaginação como uma reprodução mental de imagens já existentes, ou seja, uma cópia da “coisa”, como define Sartre. Esta reprodução da imagem está relacionada à percepção do ser humano em relação à imagem observada.

1.5 Bloqueios mentais à criatividade

Início este capítulo citando a frase de Maslow mencionada por Predebron que explica que todo homem nasce criativo, porém sua criatividade é determinada pela sociedade na qual está inserida. “O homem criativo não é o homem comum ao qual se acrescentou algo; o homem criativo é o homem comum do qual nada se tirou” Maslow (apud PREDEBRON 1998, p. 34)

A criatividade, apesar de ser uma característica inata de todo ser humano, encontra diversos tipos de obstáculos que, em diversos momentos, chegam a inibir completamente a capacidade criativa do indivíduo. Afinal, o que limita a criatividade

humana, visto que todos nascem criativos? E se dermos ao termo criatividade uma acepção mais ampla, ela envolve diferentes tipos de condicionamentos que importa identificar.

Simberg é utilizado por Pearson como um relevante especialista em bloqueios criativos cujo trabalho vale citar para que se compreenda melhor os principais obstáculos encontrados pela criatividade.

Segundo Simberg¹² (apud PEARSON, 2012, p.40), os obstáculos à criatividade podem ser de três classes: perceptivos, culturais e emocionais.

1.5.1 Bloqueios perceptivos.

O autor destaca que esta casta de bloqueio está relacionada à dificuldade que o indivíduo tem de perceber e dimensionar o problema que se almeja solucionar. Este bloqueio pode ser ocasionado pelos fatores a seguir:

i. **“Dificuldade para isolar o problema”**. O autor explica que o ser humano tem dificuldade em compreender qual é a origem de seus problemas. É o que ocorre quando um aluno vai mal nos estudos porém desconhece a motivo. Esse tipo de dificuldade é a primeira barreira a ser superada, visto não ser possível resolver um problema sem delimitá-lo;

ii. **“Dificuldade causada pela demarcação excessiva do problema”**. Delimitar um problema não significa ignorar os fatores que o cercam. É relevante, para a resolução de um problema, considerar tudo que o cerca, seu contexto, suas causas e suas consequências;

iii. **“Incapacidade de definir termos relevantes”**. O ser humano possui dificuldade de manifestar um problema através de palavras, dificultando o trabalho em

¹² SIMBERG, Alvin L. Obstacles to creative thinking. In: DAVIS, A.: SCOTT, J.A. (eds). Training creative thinking. Nova York: Holt, Rinehart&Winston, 1971.

equipe no qual os participantes devem compreender e compartilhar a nomenclatura utilizada;

iv. **“Incapacidade de usar todos os sentidos para a observação”**. O ser humano é fascinado por imagens, deixando passar despercebidas outras informações relevantes que podem chegar a nós por meio de outros sentidos;

v. **“Dificuldade de perceber relações remotas”**. Considerado pelo autor como uma das principais chaves para a criatividade e também como um dos bloqueios mais danosos, o ser humano possui dificuldade em saber “aplicar uma solução válida em determinada situação a outras situações não relacionadas a ela” (SIMBERG apud PEARSON, 2012, p.42);

vi. **“Incapacidade de distinguir relações entre causa e efeito”**. O autor explica que o ser humanos tem dificuldade em fazer relações claras entre a causa e o efeito de um problema, debater e pesquisar sobre o assunto para chegar a uma conclusão sobre o mesmo. Um exemplo dado pelo autor que demonstra essa dificuldade é: “Só atraímos clientela de baixo poder aquisitivo porque nossos preços são baixos, ou nossos preços são baixos porque nossa clientela tem baixo poder aquisitivo?” (SIMBERG apud PEARSON, 2012, p.42).

1.5.2 Bloqueios culturais.

Segundo Simberg (apud PEARSON, 2012, p.42), o indivíduo tem a sua criatividade limitada, por meio a sua socialização no ambiente familiar, logo na infância. A tendência é que o *status quo* da criatividade cresça continuamente e proporcionalmente com o tempo, deixando o sujeito cada vez “menos criativo”.

A pressão pelo conformismo e comodidade crescem quando o assunto é o ambiente profissional. O funcionário deseja ter sua personalidade respeitada e ser percebido como alguém pertencente ao grupo e cumpridor de seus deveres e não como “desajustado”.

Como consequência desses fatores citados anteriormente, ambientes como família, escola, organizações e sociedade, acabam por proporcionar um ambiente pouco favorável à criatividade e criam bloqueios culturais descritos a seguir por Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43):

i. **“Desejo de adaptar-se a um padrão aceito ou preexistente”**: segundo o autor, o ser humano em sua infância não tem medo de parecerem ridículas. Conforme o tempo vai passando, o ser humano torna-se pressionado a seguir um padrão estipulado pela sociedade. Com isso surge ele passará a viver uma emoção que perdurará pelo resto de sua vida : o medo de ser visto como diferente. Este medo torna-se ainda maior quando o sujeito é um novato no grupo e está em busca por aceitação;

ii. **“Ênfase excessiva em aspectos práticos ou econômicos”**: O mundo atual vive numa época de urgência, onde impera a necessidade de solução de problemas imediatas. O grande desafio é que soluções criativas necessitam de tempos e não produzem o retorno financeiro esperado de imediato. Pessoas que almejam o sucesso imediato acabam por optar por sacrificar a criatividade em nome da objetividade, ressalta Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43);

iii. **“Polidez excessiva”**: “Nas empresas, funcionários que questionam os procedimentos estabelecidos nem sempre são bem recebidos”, ressalta Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43), deixando claro sobre a necessidade de lutar pelo direito de expressão e de formar líderes receptivos aos questionamento. Desta forma será possível vencer esse tipo de bloqueio cultural;

iv. **“Competição ou cooperação excessivas”**: O excesso de competição da empresa moderna influencia a criatividade dos membros de uma empresa, seja apenas pela pressão que exerce sobre os indivíduos como no sujeito que acredita que deve trabalhar somente em equipe e depende sempre da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho. A autonomia e a cooperação devem estar equilibradas e não no extremo, pois são prejudiciais;

v. **“Ênfase excessiva na razão ou na lógica”**: A criatividade para existir necessita de fantasia, imaginação e irracionalidade. A razão e a lógica dão sustentação às ideias criativas mas em excesso influenciam negativamente sua geração;

vi. **“Atitude de tudo ou nada”**: muitas pessoas que tem ideias criativas ficam esperando o momento perfeito para colocarem em prática: quando tiver dinheiro suficiente, quando tiver tempo sobrando. “É preciso, contudo, achar um equilíbrio entre o ideal e o factível, ajustando as soluções criativas a eventuais limitações de tempo ou recursos” idealiza Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43);

vii. **“Conhecimento de mais ou de menos”**: Indivíduos com pouco conhecimento numa determinada área terão maior dificuldade em serem criativos nesta área. O conhecimento excessivo também dificulta a criatividade. Profissionais com grande especialização numa área específica, por julgarem conhecer o assunto melhor do que ninguém, possuem dificuldade em aceitar pontos de vistas diferentes de pessoas de outras áreas;

viii. **“Crença de que não vale a pena permitir-se fantasiar”**: a criatividade, em diversas vezes, exige momentos de ócio, algo que é condenado pela sociedade. Muitos líderes infelizmente preferem um funcionário que trabalhe o dia inteiro, mesmo que seja de modo automático, a outro que utiliza grande parte do expediente para gerar ideias.

1.5.3 Bloqueios emocionais.

A criatividade, conforme Simberg (apud PEARSON, 2012, p.44) precisa de emoções como “paixão e inquietude” para nascer e não de emoções como medo, insegurança, soberba e raiva que “cegam” o sujeito perante oportunidades de inovar, formando os bloqueios emocionais citados a seguir:

i. **“Medo de estar errado”**: Esse tipo de medo é natural no ser humano e, em doses corretas, até bem-vindo, impedindo que o indivíduo invista em projetos

destinados ao fracasso. O bloqueio criativo aparece quando esse medo se torna excessivo, fazendo com que o indivíduo aborte uma ideia criativa antes mesmo de comunicá-la aos demais, com medo de parecer loucura ou ingenuidade;

ii. **“Apego à primeira ideia”**: Como o processo criativo é trabalhoso, muitas vezes o sujeito que está criando logo se cansa e deixa de procurar a melhor solução para se contentar com a primeira solução que lhe ocorre. Segundo o autor, o ideal é gerar uma grande variedade de soluções para potencializar o processo seletivo;

iii. **“Rigidez de pensamento”**: O ser humano rejeita a possibilidade de mudança por torna-se inflexível e teimoso ao manter seu padrão de comportamento e pensamento, nos quais já está acostumado a agir;

iv. **“Desejo de triunfar rapidamente”**: Simberg (apud PEARSON, 2012, p.45) relata que esse bloqueio é um reflexo de uma sociedade atual, com senso de urgência na busca pelo sucesso, que produz indivíduos ansiosos e impacientes na contemplação de um problema e na busca pela solução;

v. **“Amor à segurança”**: Como foi visto anteriormente, a criatividade está diretamente relacionada com a disposição para assumir riscos. Baseado nisso, as pessoas extrapolam o limite natural do apego a segurança e estabilidade colocando de lado projetos criativos que proporcionam riscos e incertezas;

vi. **“Medo dos superiores ou desconfiança dos colegas”**: Simberg (apud PEARSON, 2012, p.45) explica que “esse medo pode ter causas reais ou imaginárias. Nesse último caso, será um reflexo da baixa autoestima do indivíduo. O autor sugere, para qualquer uma das duas situações, a transformação num ambiente claramente propício à criatividade e à colaboração.

Nota-se que Simberg relata bloqueios criativos de todas as ordens, sejam eles emocionais, perceptivos ou culturais. Os bloqueios citados pelo autor estão num nível inconsciente no indivíduo, o qual não percebe sua existência e principalmente suas limitações criativas.

Já a análise dos bloqueios criativos formulada por Diez relacionam, entre outros aspectos, domínios inconscientes e imposições sociais, trazendo não apenas a descrição do bloqueio como faz Simberg, mas especificando sua origem, seu desenvolvimento e o seu impacto no ser humano.

Diez (p. 2) e descreve diversos fatores que bloqueiam a capacidade criativa do ser humano e que são divididos em 4 grupos descritos a seguir:

1.5.4 Bloqueios ancorados no inconsciente¹³

i. **“Medos e traumas de todos os tipos acumulado ao longo da existência”**: Segundo o autor, os medos paralisam o ser humanos, “congelando” a dinâmica corporal e deixando-os como que “sem vida e sem iniciativa”. Produz inibição mental e emocional que limita todas as possibilidades de liberdade de ação e pensamento;

ii. **“Os deveres e imposições dos maiores”**: O ser humano, seja no trabalho ou no lazer, se acostumou a obedecer ordens e a seguir orientações, desde a infância, dos pais, professores e chefes, que impõem penalidades caso não cumpram com as suas expectativas e ordens. “O sentido de dever limita as alternativas de pensamento e ação. Conduz o sujeito por um caminho que outros traçam” afirma Diez (p. 2);

iii. **“Os tabus, os mitos, os exemplos e modelos induzidos pelos contos de fadas e meios de comunicação em massa”**: Segundo o autor, essas informações estão fortemente enraizadas no inconsciente do ser humano originados em sua infância e que misturam-se com a imaginação de culturas de outras épocas. O autor cita o caso de

¹³ “Inconsciente: “ exprime o conjunto dos conteúdos não presentes no campo efetivo da consciência, isto num sentido 'descritivo' e não 'tópico', quer dizer, sem se fazer discriminação entre os conteúdos dos sistemas pré-consciente e inconsciente”.

Conceito de Inconsciente. Disponível em <<http://www.cfh.ufsc.br/~wfil/laplanche.htm>>. [Consultado em 08/04/2014].

contos como *Chapeuzinho Vermelho* e a existência de lobos perigosos que são contados às crianças;

1.5.5 Bloqueios enraizados semi-inconsciente.

i. **“Diretrizes enraizadas dos processos lógicos”**: Relata Diez (p. 2) que o ser humano busca uma compreensão racional e lógica do problema, buscando entender racionalmente sua origem, suas consequências e a sequência temporal de acontecimentos. Essa busca racional enraíza, de forma profunda e marcante, um meta-programa¹⁴ de fácil aprendizado orientado à compreensão e entendimento da realidade, ao invés de utiliza-la em próprio benefício;

ii. **“Organização sistêmica do conhecimento”**: o indivíduo possui dificuldade em perceber que a estrutura, a organização e o “esqueleto” das coisas possui uma conexão sistêmica com as experiências, com a vida, com as suas próprias necessidades e que tudo está relacionado. “É uma forma específica de alienação no processo de organização do conhecimento” sublinha o autor. Esta falha sistêmica foi introduzida nas escolas e em seus processos de ensino e aprendizagem, no qual o indivíduo necessita ser objetivo e, desta forma, não se envolver e não “perder” tempo em processos de investigação, tentativa e erro;

iii. **“A tendência para evocar e recordar lógica e ordenadamente aquilo que foi aprendido de forma rápida”**: O modelo de ensino atual é a memorização estruturada e ordenada do conhecimento transmitido nos livros. Quando solicitado, o indivíduo reproduz fielmente o conteúdo “estudado” de forma lógica e racional;

¹⁴ Meta-programa: orientações que regem as ações.

MACHADO, B. Professores trabalhando conflitos: uma proposta a partir do modelo caleidoscópico. Disponível em <http://filosofia.fflch.usp.br/sites/filosofia.fflch.usp.br/files/posdoc/projetos/2012_proj_beatriz_machado.pdf>. [Consultado em 01/03/2014].

1.5.6 Bloqueios associados com a consciência racional e social.

i. **“Hábito da resposta de pensamento, decisão e atividade de linguagem automática”**: Diez (p. 3) relata que provavelmente o hábito seja o “mecanismo mais consistente, enraizado e forte, que dificulta a flexibilidade, ductilidade e originalidade criativa”. Sem parar para pensar no que é dito ou no que é feito, o ser humano habituou-se a dar resposta fáceis e automáticas. Quando uma pessoa quer estabelecer novas perspectivas sobre um determinado assunto, ele se choca com os seus pensamentos habituais, dificultando novos pontos de vista sobre tal assunto. Tornam-se mais difíceis os processo de mudança de hábito quando se trata de processos de atividades corporais como caminhar, comunicação verbal, trabalho ou relacionamentos, trabalhos estes que fortalecem a resposta pré-determinada;

ii. **“A autoridade imponente ou impositiva daquele que manda e obriga”**: Pessoas que exercem papéis de autoridade como pai, professor, patrão, entre outros, tornam-se “mecanismos de orientação exterior de busca de respostas no cérebro, no coração e na determinação das outras pessoas” segundo Diez (p. 3) . Ao ser educado desta forma, o ser humano delega a outras pessoas a sua capacidade para o raciocínio, tomada de decisões e seus comportamentos, tornando este processo a base para o desaparecimento ou redução da “autonomia criativa e do triunfo da dependência inibitórios da própria responsabilidade de pensamento e ação” descreve o autor. Este obstáculo é de enorme gravidade para a responsabilidade ética e social do sujeito que sempre se apoia na dependência de pessoas com conhecimento, técnica ou poder de decisão. O sujeito abdica a autonomia e liberdade de criar, errar e acertar;

iii. **“A pena, referendo ou aprovação social”**: Segundo o autor, o ser humano vive numa sociedade com padrões, normas e regras estabelecidas de desempenho social ou profissional, que proporciona um impacto emocional por sentir-se aprovado e aceito ou reprovado e punido. Essa forma de socialização atrapalha atitudes criativas como “experimentação, iniciativa, tentativa e erro e a exploração de muitas outras possibilidades que não estão estabelecidas no ambiente social” ressalta Diez (p. 3). Esse processo torna-se difícil e doloroso de ser interrompido pois é

necessário romper os padrões e regras estabelecidos por pessoas em papel de autoridade ou representação social. Torna-se transgressor todo ser autêntico que rompe o padrão estabelecido em busca de novas probabilidades criativas;

iv. **“A ordem moral dos valores socialmente aceitos”**: o ser humano tem renunciado ao poder e à autodeterminação da sua capacidade criativa ao vivenciar a moral dos valores socialmente aceitos, que determinam o que é belo, bom e agradável perante a sociedade.

1.5.7 Bloqueios da supraconsciência criadora humana.

i. **“A existência de um pensamento primário e primitivo”**: O ser humano, segundo o autor, possui uma mente limitada e incapaz de enxergar além dos dados emitidos pelos sentidos humanos, tornando a realidade cambiante e superficial;

ii. **“A discriminação e segregação social”**: Diez (p. 4) descreve que o ser humano possui a sensação de se sentir diferente e sem uma forte ligação social com dos demais indivíduos, como se ele fosse de outro “planeta” ou de outra “raça”, fazendo-o sentir-se excluído e diferenciado por não querer ser confundido por outros “seres humanos e seres da natureza”;

iii. **“Eu sou diferente e segregado”**: O ser humano é tão diferente um do outro que não há dois seres iguais no mundo. Essa distinção impede o indivíduo de se conectar e colaborar com os demais, tornando-o independente. Segundo a sua percepção, ele não pode se “contaminar” com outros seres do mundo.

iv. **“A despersonalização por um excesso de autoafirmação da própria identidade”**: O desejo de realizar, de se sentir singular e de deixar um legado da sua marca pessoal são características que contribuem para um excesso de individualismo do ser humano, despersonalizando-o de suas características humanas;

v. **“O eu sólido, firme e inamovível”**: O autor explica que um dos bloqueios criativos do ser humano está relacionado ao autoconceito de imutabilidade, ou seja, um grande número de indivíduos acredita que não pode mudar sua personalidade apesar das novas exigências e mudanças ocorridas no meio externo, contrariando a dinâmica da renovação e a metamorfose criadora.

1.5.8 Crenças Irracionais

Ellis (1976, p. 64), conceituado psicanalista que introduziu ao mundo o seu conceito de Terapia Emotiva-Racional, explica as crenças irracionais ou filosofias que conduzem o ser humano a um comportamento “neurótico”. Segundo Ellis (1976, p. 15), comportamento neurótico é quando um indivíduo potencialmente inteligente age de forma derrotista e “imbecil”, representados pela ansiedade, depressão, magoados e hostis. Considerando essas características, de trinta a cinquenta por cento das pessoas frequentemente comportam-se neuroticamente.

O neurótico, segundo Ellis (1976, p. 21) geralmente aceita como verdade aquilo em que acredita e seu sentimento está em acreditar na sua desesperança. Segundo o autor, o neurótico não pode mudar alguma coisa que ele acredita que ser impossível mudar. Ele não conseguirá se tornar criativo se acreditar que não pode fazê-lo. Os neuróticos “agem de forma não inteligente, deixam de conseguir alguns dos seus objetivos mais desejados, e sabotam suas qualidades potenciais”. (ELLIS, 1976, p. 31)

A neurose não é consequência de acontecimentos infelizes, perigos ou frustrações vivenciadas, mas sim “dos pensamentos irrealistas e irracionais ou de nossas concepções das coisas e da maneira como elas supostamente precisa ou devem se apresentar”. (ELLIS, 1976, p. 70). Resumindo, o comportamento neurótico nasce principalmente dos pensamentos irracionais.

Ellis (1976, p. 64) lista as principais crenças irracionais que produzem o comportamento neurótico no ser humano. As crenças irracionais serão descritas

seguindo o padrão de seu livro que exemplifica exatamente o pensamento irracional do ser humano:

- Devemos receber aprovação e o amor de quase todas as pessoas por quase tudo que fazemos;
- Temos que demonstrar capacidade considerável e sucesso em aspectos relevantes ou então teremos nosso valor depreciado;
- Precisamos nos condenar por nossos erros e maus procedimentos;
- Devemos acusar outras pessoas pelos seus comportamentos inadequados e ficar perturbados pelos seus erros e “burrices”;
- Como algum fato afetou profundamente nossas vidas num determinado momento, indefinidamente este fato deve continuar nos afetando;
- Devemos conseguir aquilo que apreciamos e, caso não podemos, nos tornamos vítimas de uma catástrofe.
- Para não nos frustrarmos seriamente, podemos facilmente evitar confrontar as adversidades e responsabilidades da vida ao invés de enfrenta-las;
- Não temos controle das emoções visto que as reações emocionais são causadas por eventos externos;
- Devemos nos preocupar sempre com fatos potencialmente ameaçadores e a nossa ansiedade impedirá que eles aconteçam.

Discussão entre teorias de Simberg (apud PEARSON, 2012), Diez e Ellis (1976)

A conclusão é que tanto Simberg como Diez trazem bloqueios altamente enraizados no inconsciente do ser humano, tirando-lhe o poder da criatividade sem muitas vezes este sequer saber o motivo. Os bloqueios podem ser descritos com diversas origens: percepção do sujeito na concepção do real problema; influências socioculturais; traumas emocionais ocorridos durante o percurso da vida. É importante relatar que ambos os autores deixam claro que, o que foi alterado não foi a criatividade do indivíduo, mas sim a forma de se pensar sobre ela.

Enquadrando os bloqueios citados por Diez na distribuição feita por Simberg, podemos definir como bloqueios perceptivos:

- i. Dificuldade para isolar o problema;
- ii. Delimitação excessiva do problema;
- iii. Incapacidade de definir termos relevantes;
- iv. Incapacidade de usar todos os sentidos para a observação;
- v. Dificuldade de perceber relações remotas e sistêmicas;
- vi. Incapacidade de perceber relações de causa e efeito;
- vii. Incapacidade de utilizar o que foi aprendido de forma randômica e eficaz;
- viii. Incapacidade de trabalhar espontânea e conscientemente;
- ix. Incapacidade de perceber a realidade na sua totalidade e não de forma superficial e cambiante.

Podemos definir como bloqueios culturais:

- i. Ênfase excessiva em aspectos práticos e econômicos;
- ii. Ênfase excessiva na razão e na lógica;
- iii. Desejo de adaptar-se a um padrão aceito ou preexistente baseado nos valores sociais estipulados pela sociedade;
- iv. Polidez excessiva;
- v. Competição ou cooperação excessivas;
- vi. Atitude de tudo ou nada;
- vii. Conhecimento de mais ou de menos;
- viii. Crença de que não vale a pena permitir-se fantasiar;
- ix. Dependência da autoridade que manda para tomada de decisões e pontos de vistas;
- x. Crença de ser diferente, segregado e não poder se conectar.

Podemos definir como bloqueios emocionais:

- i. Medo de correr riscos, estar errado e de ser penalizado;

- ii. Traumas acumulados durante a existência;
- iii. Necessidade de aprovação, aceitação e autorrealização;
- iv. Apego à primeira ideia
- v. Desejo de triunfar rapidamente;
- vi. Amor à segurança;
- vii. Crença de imutabilidade e rigidez de pensamento em relação à mudança.

Analisando-se os bloqueios de Simberg (2012) e Diez juntamente com o a teoria de Ellis (1976), percebe-se que todos os promotores dos bloqueios criativos emocionais (traumas, medos, punição, entre outros) e culturais (necessidade de aceitação, ansiedade, senso de urgência no alcance do sucesso, entre outros) estão relacionados com as crenças irracionais citadas por Ellis (1976) e da percepção que o ser humano tem dos eventos ao seu redor. Veremos um exemplo a seguir;

Bloqueio: Crença de que não vale a pena permitir-se fantasiar;

Crença irracional: Devemos receber aprovação e o amor de quase todas as pessoas por quase tudo que fazemos;

O ser humano tem a sua criatividade limitada, ou torna-se um neurótico como denomina Ellis (1976), ao acreditar que a sociedade condena o ócio e, por isso, cria a crença de que não vale a pena fantasiar e investir tempo em momentos de ócio criativo. Como ele tem a crença de que precisa ser aprovado e ter o amor de quase todas as pessoas pelo que ele faz, ele se encaixará no padrão da sociedade para não ser reprovado, sacrificando assim o seu momento de ócio criativo.

Já os bloqueios perceptivos, como o próprio nome diz, necessitam da percepção do ser humano em relação à forma de abordar o problema, seja identificando a causa deste ou mesmo na forma de organizar o pensamento.

II MODELOS MENTAIS E CRENÇAS

Compreendendo o que Simberg e Diez abordaram sobre bloqueios criativos no qual relatam que houve uma alteração na percepção do ser humano em relação à criatividade, impactando na redução da capacidade criativa do indivíduo. Com o objetivo de compreender a percepção do ser humano em relação ao meio, estudaremos neste próximo capítulo os modelos mentais e crenças. Desta forma analisaremos como funciona o pensamento humano em relação ao funcionamento do mundo e dos eventos ao seu redor para melhor compreendermos o surgimento dos fatores bloqueadores da criatividade.

2.1 O que são modelos mentais

Baseando-se nos estudos de Simberg e Diez, nota-se que o ser humano teve a sua forma de pensar criativa alterada, ou por razões perceptivas, emocionais ou culturais. O cérebro do ser humano, apesar de nascer criativo, foi reprogramado tanto pela sociedade quanto pela sua estrutura fisiológica, para não trabalhar de forma criativa. Para um melhor entendimento sobre esse assunto, faz-se necessário o estudo aprofundado do conceito de “modelos mentais”, compreendendo assim a forma de pensar do ser humano e os motivos que o levam a não utilizar o potencial criativo que lhe é natural.

Segundo Wind, Crook e Gunther (2005, p. 37-39), definem como “modelos mentais” a estrutura complexa de sinapses, neurônios, neuroquímica e atividades elétricas que dá representação do mundo do indivíduo, ou seja, fornece significado do próprio mundo e de si mesmo.

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 37, 39, 57) relatam que o ser humano se relaciona com o mundo externo por meio dos sentidos, porém o cérebro frequentemente utiliza-se de poucas informações sensoriais, a maioria é descartada. Segundo os autores,

estímulos sensoriais como olhos e ouvidos de uma pessoas recolhem informações constantemente do meio externo, porém, o cérebro, além de não processar todas essas informações, utiliza-se de um “padrão interno” para representar a situação externa. “O que o fluxo de entrada de imagens na verdade faz é evocar outras experiências de nosso mundo interno. Isso não quer dizer que o mundo externo não existe (...) mas simplesmente que ignoramos a maior parte dele”. (WIND, CROOK e GUNTHER 2005, p. 39)

Os autores explicam que a “percepção não é um processo linear de recepção de informações, arquivamento e busca. Antes, é um processo muito complexo, interativo, subjetivo e evocativo”. (WIND, CROOK e GUNTHER 2005, p. 58)

“É como seu um visitante viesse à porta da frente e tocasse a campainha, e a pessoa que está dentro, com um rápido exame pelo olho mágico, formasse um perfil completo da pessoa que está ali, sem abrir a porta, por experiência, sabemos que temos a capacidade de fazer julgamentos rápidos das pessoas imediatamente - e que esses julgamentos às vezes estão errados. Entretanto, esse processo é extraordinariamente eficiente e eficaz, e é por isso que existem olhos mágicos nas portas. Diferentemente de um bebê, que está aprendendo a respeito do mundo, nós não precisamos tentar qualificar cada novo pedaço de informação. Dadas poucas linhas podemos preencher toda a imagem. Essa capacidade de reagir intuitivamente ao que vemos é crucial para rapidamente compreender e agir”. (WIND, CROOK e GUNTHER 2005, p. 58)

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 58) relatam que, durante a vida, o cérebro humano muda e se desenvolve, pois ele escolhe certas conexões sinápticas, reforça ou enfraquece-as, com o objetivo de criar as complexos neurais que definem o pensamento do indivíduo.

Esses modelos são remodelados por meio da educação, treinamento e experiência.

Por confiar na sua visão e em outros sentidos, o ser humano possui a crença, considerada uma das mais persistentes e limitadoras, de que o mundo percebido é o mundo real, ou seja, aquilo que o indivíduo vê não é o que ele realmente vê, mas sim o que ele pensa, algo que ele criou mentalmente. A realidade de um indivíduo é determinada pela sua mente e, em menor proporção, pelo mundo externo. Raramente este modelo de mundo é questionado, exceto quando o indivíduo é forçado a fazê-lo.

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 54) explicam que “os modelos mentais não apenas moldam o que vemos e como entendemos o mundo, mas também como agimos nele. Num sentido real, o que pensamos é o que vemos, e o que vemos é o que pensamos”. Conforme os autores, isso afeta os pensamentos e as ações do ser humano, define seus limites e suas oportunidades.

“Apesar de seu poder e de sua onipresença, esses modelos são virtualmente invisíveis para nós. Nem sequer percebemos que existem”, complementam Wind, Crook e Gunther (2005, p. 54).

Os modelos mentais surgem, como elemento principal de nosso pensamento e percepção, com elevada frequência em discussões de processos decisórios, aprendizado organizacional e pensamento criativo.

Os autores exemplificam o poder da mente para criar realidades ao citar o exemplo de “membros fantasmas”. São casos de pessoas que perderam um membro em acidente ou cirurgia porém, mesmo sem o membro estar lá, a pessoa continua a senti-lo.

Apesar desta experiência acontecer com poucas pessoas, os autores relatam que todo indivíduo já passou pela experiência de acreditar em algo e depois descobrir que estava enganado sobre tal fato.

“Essa é a base sobre a qual os truques de mágica frequentemente são feitos, enquanto somos conduzidos a ver determinada coisa, na verdade algo bem diferente está acontecendo. Somos surpreendidos e ficamos perplexos pelas mudanças nas maneiras pelas quais percebemos o mundo.” (WIND, CROOK e GUNTHER 2005, p.39)

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 58) concluem que o ser humano torna-se inconsciente de que seus modelos mentais representam suas ilusões criadas internamente. Muito pelo contrário, o ser humano aceita esses modelos como uma realidade externa e age congruente a essa crença. Sendo modelos bons, a mente humana frequentemente trabalhará com a real percepção da realidade externa. Porém, os autores alertam para mudanças relevantes ocorridas no mundo, tornando-o modelo utilizado inadequado para a atual situação “Descobrimos estar usando nossas roupas de caminhada quando somos jogados para fora do convés de um navio. O que precisamos nessa situação é de um traje de mergulho e um colete salva-vidas”. (WIND, CROOK e GUNTHER 2005, p.59)

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 59) explicam que os modelos mentais são refinados e modelados pela personalidade (genética), educação, constância de treinamento, influências pessoais e por outras experiências.

“No momento, parece cada vez mais provável que a natureza, na forma da genética, tenha um papel significativo na determinação de quem somos (...)Também parece haver uma considerável flexibilidade na mente humana para vencer as limitações da natureza”. (WIND, CROOK e GUNTHER 2005, p.59 e 60)

Os mesmos autores (2005, p. 54) ressaltam que os modelos mentais, por serem influenciados pela forma que o indivíduo percebe o mundo, influenciam também seus pensamentos e suas ações, impactando diretamente quase todos os aspectos de sua vida, desde sua carreira, relacionamentos, sucesso profissional e qualidade de vida em sociedade.

Os modelos mentais ajudam o ser humano a lidar com o mundo mas também limitam suas ações. Os autores fazem uma analogia citando o exemplo dos modelos mentais que transmitiam aos marinheiros a ideia de que a terra era plana, os modelos mentais do ser humano limitam o seu mundo também. Quando são modificados, abrem-se novas possibilidades de conhecer novos mundos.

“Até 1954, correr uma milha em quatro minutos era algo além da compreensão humana e assim, além do que o homem podia realizar. As pessoas acreditavam que esse era o limite físico real, um ser humano correr uma milha em quatro minutos. “A milha em quatro minutos...foi a meta e o sonho maior dos atletas e esportistas durante tantos anos” escreveu o corredor britânico Roger Bannister... Em maio de 1954, numa pista em Oxford, Bannister rompeu essa barreira, correndo uma milha em 3 minutos e 59,4 segundos. Dois meses depois, na Finlândia, a “milha milagrosa” de Bannister foi superada pelo seu rival australiano John Landy, que conseguiu um tempo de 3 minutos e 58 segundos. Dentro de três anos, 16 corredores quebraram esse recorde”. (WIND, CROOK e GUNTHER, 2005, p. 67 e 68).

O modelo mental comum na maioria dos corredores era de que uma milha em quatro minutos era impossível. Roger Bannister tinha total convicção de que este limite poderia ser superado.

Outro autor que estuda os modelos mentais e seus impactos no comportamento humano, Senge (1990, p. 201) relata que é conhecimento de todo gerente que uma grande fatia das melhores ideias nunca são colocadas em prática, “estratégias brilhantes não conseguem ser traduzidas em ação. Insights sistêmicos nunca se transformam em políticas operacionais”. O autor ressalta que novas ideias, muitas vezes comprovadas por experiências pilotos, podem gerar melhores resultados, porém a sua efetivação em larga escala nunca realmente ocorre.

O mesmo autor (Senge 1990, p. 201) relaciona a origem desses insucessos aos modelos mentais porque “conflitam com imagens internas profundamente arraigadas sobre o funcionamento do mundo, imagem que nos limitam a formas bem conhecidas de pensar e agir”.

Para o autor, os modelos mentais de um indivíduo definem o seu entendimento sobre o mundo e as suas ações.

O especialista há mais de trinta anos em modelos mentais e aprendizagem organizacional Chris Argyris, (apud SENGE 1990, p. 202) explica: “Embora não se

comportem [sempre] de forma coerente com suas teorias esposadas [aquilo que dizem], as pessoas comportam-se de forma coerente com suas teorias-em-uso [seus modelos mentais]”.

Segundo Senge (1990, p. 202), os modelos mentais podem ser caracterizados por generalizações simples ou podem ser teorias complexas, porém, o que é mais relevante para o autor é que eles são ativos, ou seja, moldam os comportamentos do indivíduo. Se uma pessoa possui a crença de que não se deve confiar nas pessoas agirá diferente de outra pessoa que acredita que as pessoas são dignas de confiança.

Esse impacto nos comportamentos acontece pois os modelos mentais afetam o que o indivíduo vê. O mesmo evento pode ser descrito de forma diferente por duas pessoas com diferentes modelos mentais, pois vêm diferentes detalhes.

O autor exemplifica relatando que, quando pessoas entram numa mesma festa, eles ficam expostos aos mesmos dados sensoriais, porém reparam em rostos diferentes, observando de forma seletiva dados diferentes.

“Os problemas dos modelos mentais não estão no fato de eles estarem certos ou errados — por definição, todos os modelos são simplificações. Os problemas com os modelos mentais surgem quando os modelos são tácitos — quando eles existem abaixo de nosso nível de consciência”. (SENGE 1990, p. 203)

Senge (1990, p. 204) explica que a inércia dos modelos mentais enraizados pode “sobrepular até os melhores insights sistêmicos”. O autor quer dizer que mesmo uma ideia de grande potencial pode ser destruída ou não vir a ser implementada por um modelo mental pobre e com muitas limitações.

Senge (1999, p. 218 e 219) explica que pessoas que praticam o estudo de comportamentos possuem habilidades de aprendizagem e que podem ser qualificadas como habilidades de reflexão. São as habilidades de um indivíduo de reduzir a velocidade dos próprios processos de pensamento, permitindo desta forma uma maior consciência de como os próprios modelos mentais são criados e de que forma eles

influenciam as próprias ações. Esse tipo de habilidade começa com o reconhecimento dos “saltos de abstração”, ou seja, a mente do ser humano se movimenta tão rapidamente que “salta” para as generalizações e nunca se pensa em testá-las, retardando desta forma a aprendizagem.

“A mente consciente não está bem equipada para lidar com um grande número de detalhes concretos. Quando vemos uma fotografia de centenas de pessoas, a maioria de nós terá dificuldade para lembrar de cada rosto, mas se lembrará de categorias — por exemplo, os homens altos, as mulheres de vermelho, os orientais ou os mais idosos”. (SENGE 1990, p. 219)

Segundo o autor, a mente racional do ser humano é predisposta a generalizar, ou seja, "abstrair" a partir de informações concretas, trocando muitos detalhes por conceitos simples e, a partir disso, racionalizar sobre esses conceitos.

Pelo fato do indivíduo não possuir a consciência desta mudança de conceitos particulares para conceitos gerais, sua aprendizagem torna-se limitada pois os saltos de abstração tornam-se paradigmas. O que era anteriormente uma hipótese passa a ser tratado como um fato.

O ser humano possui dificuldades em distinguir fatos reais e observáveis de generalizações distorcidas nascidas de suas observações. As generalizações e a realidade geralmente são baseadas em fatos, porém as generalizações são inferências. Essa incapacidade do ser humano em distinguir leva-o a jamais pensar na possibilidade de testar a generalização.

Procedendo agora à discussão entre teorias de Wind, Crook e Gunther (2005) e Senge (1990):

Segundo os autores, o ser humano utiliza um padrão interno para representar uma situação externa, ignorando grande parte de informações do meio externo. Além disso, os autores concordam que os modelos mentais de um indivíduo são onipresentes, invisíveis e, em grande parte, inconscientes e são eles que definem a realidade que esse indivíduo enxerga. Os modelos mentais são influenciados pelas experiências do ser

humano (família, religião, escola entre outros) e impactam também na sua forma de se comportar. Os modelos mentais de um indivíduo definem seus limites e também as suas oportunidades.

Os modelos mentais são representações, significados e entendimentos que o ser humano tem do mundo, determinados na maior parte pela mente e em menor pelas informações externas recebidas pelos cinco sentidos.

Wind, Crook e Gunther (2005) relatam que os modelos mentais surgem durante discussões de processos decisórios, aprendizados organizacionais e pensamentos criativos.

Senge (1990) traz o conceito de que os modelos mentais são caracterizados por simples generalizações até teorias complexas e que trazem problemas quando são inconscientes.

Pela dificuldade de questionar as generalizações distorcidas da realidade, o ser humano convive com paradigmas que o ajudam na sua convivência com o mundo mas também é limitado pelas próprias inferências que cria.

2.2 O que são crenças

Os modelos mentais podem ser descritos como “crenças”, ou seja, tudo aquilo que o ser humano acredita. São consideradas os seus paradigmas, suas “verdades incontestáveis”. Pesquisaremos também o conceito de crenças para uma complementariedade do conceito de modelos mentais e ampliação do entendimento de seus impactos na criatividade.

Queiroz e Leite (2011, p. 32) reforçam que as crenças são, em sua maioria, “processos inconscientes” e de difícil reconhecimento; São as crenças que definem a realidade de uma pessoa e as suas verdades como sendo absolutas e inquestionáveis. Os autores declaram que as crenças são como lentes que influenciam no olhar para a

realidade, podendo elas ser limitantes ou negativas, ou seja, que “que restringem, afastam e aprisionam”, mas também podem ser positivas, “que estimulam ou potencializam”.

“Apesar dos benefícios da crença positiva, ela é uma generalização, e também pode ser questionada.” (QUEIROZ e LEITE, 2011, p. 32)

A origem das crenças são as experiências vivenciadas e aprendidas pelo indivíduo ou da aceitação das crenças de instituições ou pessoas com os quais o indivíduo teve relações durante a sua vida: “família, professores, colegas, grupo religioso, empresa sociedade, mídia, etc”. (QUEIROZ e LEITE, 2011, p. 33).

O’Connor e Seymour (1996) referem-se às crenças como “generalizações que fazemos ao nosso respeito, acerca de outras pessoas e do mundo ao nosso redor. Elas são os princípios que orientam nossas ações. Geralmente, pensamos nas crenças como ‘tudo ou nada’ e achamos que as coisas nas quais acreditamos são sempre verdadeiras.”.

Dilts, Hallbom e Smith (1993, p.16), consideram que:

Os sistemas de crença são a grande moldura de qualquer trabalho de mudanças. No momento em que as pessoas estão vivas e podem assimilar informações, é possível ensiná-la a soletrar. No entanto se elas acreditarem que não podem fazer uma coisa, vão descobrir uma maneira inconsciente de evitar que a mudança ocorra.

Segundo Dilts, Hallbom e Smith (1993, p. 16), “as crenças em relação ao comportamento são uma estrutura muito importante, pois eles citam que, quando uma pessoa acredita realmente em algo, ela se comporta de maneira congruente a essa crença.”.

Nos tipos de crenças citados pelos autores encontram-se duas crenças relevantes para o tema abordado.

Dilts, Hallbom e Smith (1993, p. 16) ressaltam a crença denominada “expectativa do objetivo desejável”, que significa que o indivíduo acredita ou não que

um determinado objetivo pode ser atingido e a partir daí ele passa a ter ou não esperança.

Outra crença citada pelo autor é a “expectativa de auto-eficácia”, que significa que, além da pessoa acreditar que o objetivo é possível, ela acredita que têm o que é preciso para conseguir atingir esse objetivo. Do contrário que, quando uma pessoa acredita que não possui o necessário para alcançar seus objetivos, o sentimento que ela enfrenta é o de desamparo.

Da discussão entre as teorias de Dilts, Hallbom e Smith (1993), O’Connor e Seymour (1996), Queiroz e Leite (2011), conclui-se que o conceito de crenças é idêntico ao de modelos mentais e que elas geram influência direta no comportamento do ser humano. Dilts, Hallbom e Smith nos trazem dois conceitos de crenças que podem ser motivadoras ou limitadoras para o ser humano: a crença de que algo pode ser atingido ou não e a crença de que o indivíduo tem o que é necessário para atingir este objetivo ou não.

2.3 Como alterar os modelos mentais

Continuando a reflexão sobre estes autores, verifica-se que Wind, Crook e Gunther (2005, p. 41) explicam que, para um indivíduo se dedicar a pensar o impossível, é necessário perceber a relevância dos modelos mentais e a forma que eles definem limites e oportunidades, ou seja, reconhecer os fatores que o mantêm presos aos antigos modelos e encontrar formas e o momento exato de atualizar constantemente os seus modelos mentais, redefinindo o seu ponto de vista por meio de outros enfoques.

Cinco fatores, conforme relato de Wind, Crook e Gunther (2005, p. 60), moldam e remoldam os modelos mentais do ser humano:

Esses fatores, citados pelos referidos autores, no meu ponto de vista, são fundamentais para o processo criativo do ser humano visto que, utilizando as próprias palavras do texto em análise, “moldam e remoldam” os modelos mentais de uma

pessoa. Conforme foi citado anteriormente, os modelos mentais são criados durante a vida do ser humano em seu relacionamento com o mundo. Esses fatores que serão citados, são os fatores que influenciaram positiva ou negativamente na vida de um sujeito, estipulando os seus modelos mentais de como as coisas funcionam. Se eles influenciaram uma vez, segundo os autores, eles podem influenciar novamente, remodelando os modelos mentais negativos que paralisam a capacidade criativa do ser humano.

Esses fatores são:

i. **“Educação”**: A educação de um indivíduo modela, invisivelmente, seus modelos mentais a criar e a consolidar a sua percepção sobre o mundo. O autor explica que um cientista terá um relacionamento com o mundo diferente de um músico de jazz. O indivíduo busca se relacionar com pessoas que possuem experiências semelhantes, facilitando a sua entrada e convivência no ambiente.

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 62) explicam que há uma diferença entre se aprofundar no conhecimento de uma área específica e o aprendizado de modelos mentais, mudando de um modelo para outro. Esse tipo de aprendizado gera um novo ponto de vista fora do modelo original, proporcionando novos modelos que ajudarão a compreender a amplitude desse mundo. “Às vezes não precisamos simplesmente “afiar” a serra, precisamos jogá-la fora para pegar uma ferramenta mais potente” (WIND, CROOK e GUNTHER, 2005, p. 60).

ii. **“Treinamento”**: treinamentos específicos, realizados com o intuito de capacitar o ser humano para lidar com novas tarefas e transições, estão fortemente relacionados com educação. Treinamentos específicos como capacitar um artista a fazer uma escultura de metais é menos subjetivo do que a educação e mais facilmente modificável. Os autores alertam para o perigo do indivíduo cair, mesmo no treinamento, numa rotina difícil de sair, ainda que muitas mudanças relevantes aconteçam a sua volta.

iii. **“A influência de outros”**: todo ser humano é influenciado por pessoas de fora: familiares, amigos, conselheiros, professores, colegas de trabalho, entre outros. Essas influências externas, com suas filosofias de vida e pontos de vistas, afetam profundamente a maneira que o indivíduo encara seus desafios. Outros fatores que influenciam o ser humano são os livros lidos, as tendências que a sociedade apresenta e a cultura de massa.

iv. **“Recompensas e incentivos”**: O ser humano cria os seus modelos mentais baseados nas recompensas recebidas por mantê-los. Segundo o autor, essas recompensas podem ser tangíveis, como uma recompensa financeira, ou menos tangíveis, como aprovação social.

v. **“Experiência pessoal”**: Segundo (Wind, Crook e Gunther 2005, p. 61), os modelos mentais são formados e alterados por meio de experiências pessoais. Pessoas autodidatas, por criarem seu próprio estilo de aprendizado por meio de suas experiências pessoais, facilita a mudança de modelos mentais. Segundo os autores, o aprendizado pode ser feito por um processo de combinação de aprendizados, experiências e de um conselheiro especialista.

O ser humano desenvolve também a capacidade de “aprender a aprender” que o ajuda a potencializar o aprendizado de suas experiências. A forma como o ser humano lida e aprende com os erros, fracassos e sucessos podem influenciar profundamente na sua forma de lidar com novos desafios, afetando a sua percepção sobre o mundo pela vida inteira. “Alguns sentem seu mundo esmagado e limitado por esses insucessos, outros reagem desenvolvendo uma determinação em um impulso que os levam não apenas a vencer seus obstáculos atuais, mas também para novos níveis de sucesso” (WIND, CROOK e GUNTHER, 2005, p. 61).

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 71) explicam que os modelos mentais do ser humano são tão “poderosos, invisíveis e persistentes” que, por mais que eles não expliquem os fatos atuais, o sujeito persiste em encaixar suas experiências neles. Segundo os autores, a transformação do mundo de um sujeito começará com a mudança

na sua forma de pensar sobre ele. Quanto mais o indivíduo compreender as influências dos seus modelos mentais sobre determinado assunto, melhor ele poderá avaliar seus pontos fortes e suas limitações. O ideal, segundo o texto que temos vindo comentar (*Idem*, p. 76) é manter os modelos que permitem o indivíduo se comportar de forma eficaz e se livrar daqueles que o limitam desnecessariamente.

Wind, Crook e Gunther (2005, p. 88) explicam então o que é necessário fazer para alterar os modelos mentais de um sujeito:

i. **“Evitar bloqueios de conhecimento (ou bloqueio cognitivo)”**. Muitos indivíduos fixam-se num único ponto de vista em relação ao mundo que acabam “filtrando” todas as informações que possam confrontar com esse modelo e se tornam incapazes de enxergar outros pontos de vistas. Os autores explicam que um sujeito com formação em finanças tenderá a enxergar sempre os problemas relacionados com enfoque neste tema.

ii. **“Criar um sistema proativo de advertência”**: o ser humano precisa criar um sistema que identifica mudanças ocorridas em seu ambiente. Isso proporcionará uma forma eficaz de se evitar o bloqueio de conhecimento e o ajudará a reconhecer pequenas diferenças ocorridas em seu ambiente.

iii. **“Conheça a si mesmo”**: Explicitam Wind, Crook e Gunther (2005, p. 90) que o ser humano enfrentará uma vasta gama de dificuldades de acordo com a sua experiência e com seus modelos mentais. Pessoas com pouca experiência em geral tem a tendência de adotar rapidamente novos modelos mentais. Pessoas com maior experiência tenderão a permanecer com seus modelos mentais por períodos maiores. O autoconhecimento facilita o indivíduo na fuga de modelos mentais limitantes, seja pela inexperiência ou pela maturidade.

Indivíduos jovens e iniciantes possuem maior flexibilidade e abertura para novos pontos de vistas afinal estão formando seus processos e modelos mentais. Esse fato pode leva-los a propensão de oscilar entre modismos, levando-os a buscarem novos modelos simplesmente pelo fato de que são novos.

Já indivíduos e organizações mais experientes e maduras tem a tendência de se prenderem no status quo, levando-os a uma “predisposição a descartar novas oportunidade e tendências”. Pessoas mais maduras, por possuir uma vasta experiências em assuntos variados, possuem também um amplo repertório de modelos mentais que lhe foram úteis porém podem ser considerados como “benção ou uma maldição” explicam Wind, Crook e Gunther (2005, p. 91). Citam os autores que o fracasso de um sujeito aumenta na medida em que aumenta a sua dificuldade de lidar com novidades e quando diminui a sua capacidade de realizar atividades. (Figura 1)

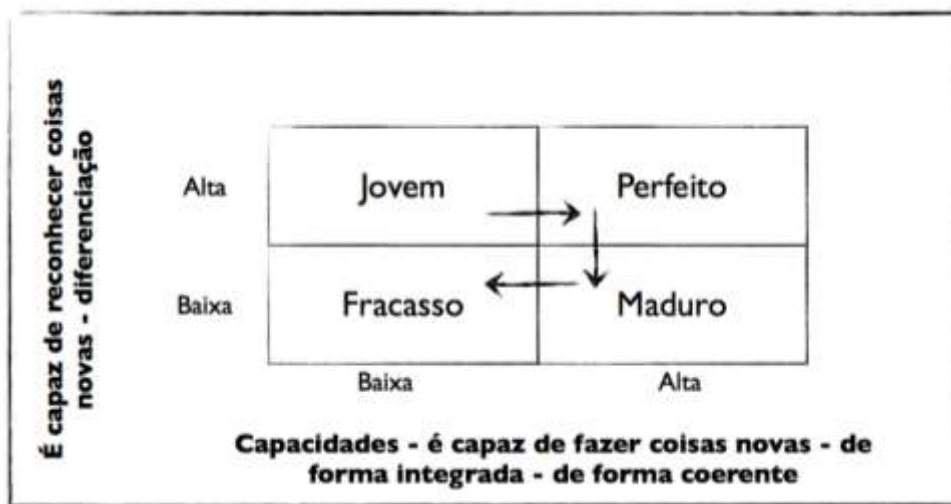


Fig 1. “Conhecendo a si mesmo”(WIND, CROOK e GUNTHER, 2005, p. 91)

Senge traz uma importante colocação sobre o conceito de modelos mentais e como questioná-los, de forma a ressignificá-los. A relação entre o questionamento proposto por Senge e os bloqueios criativos propostos no capítulo primeiro deste trabalho é de grande relevância para a alteração da percepção do indivíduo sobre a sua capacidade criativa.

Senge (1999 p. 221 e 222) explica que para se reconhecer e questionar uma generalização é necessário que o indivíduo explicitamente isole os dados que levaram a ela. Desta forma, ele deve responder a três perguntas:

- i. Qual é o mecanismo de funcionamento do mundo, de funcionamento da natureza da empresa, das pessoas de modo geral e de indivíduos específicos?
- ii. Essa generalização se baseia em quais dados?
- iii. Você está disposto a considerar que essa generalização pode ser incorreta? Essa última pergunta é extremamente importante pois se a sua resposta for negativa, não há motivos para continuidade no processo de mudança de modelo mental.

O autor explica que, quando o indivíduo realiza esse tipo de investigação e argumentação, significa que ele está disposto “a expor as limitações de seu próprio pensamento — ter a disposição de estar errado” (SENGE 1999 p. 229). Esse tipo de atitude motiva as outras pessoas ao redor a agirem da mesma forma.

Senge (1999 p. 229) cita também a importância da “Teoria esposada” versus “teoria em uso”. O autor explica que o aprendizado pode gerar novos comportamentos e não simplesmente no ganho de conhecimento. Baseando-se nisso, o autor reforça a importância de identificar a defasagem entre “teorias esposadas” e as “teorias em uso”.

Segundo Senge (1999 p. 229), “teoria esposada” é o modelo mental que o indivíduo afirma ter e normalmente acredita ter. Já o conceito de “teoria em uso”, segundo o autor, é o modelo mental real de um indivíduo, que transparece na prática. O indivíduo pode acreditar que aprendeu algo novo pelo simples fato de começar a utilizar nova linguagem e novos conceitos, porém o seu comportamento não demonstra alteração. O autor cita como exemplo um sujeito que declara acreditar que as pessoas são confiáveis (teoria esposada), porém jamais empresta dinheiro para os amigos e é extremamente cuidadoso com os seus bens (teoria em uso). Neste caso, a ação distingue-se do modelo mental. Essa defasagem, frequentemente, é ocasionada pela diferença de pontos de vistas e não pelo cinismo do indivíduo.

Para que aconteça o aprendizado e a mudança de modelos mentais é imprescindível o reconhecimento da defasagem entre a teoria esposada e a teoria em uso.

Ao se deparar com essa defasagem, Senge (1999 p. 230) propõe que o indivíduo responda a duas perguntas:

1. Essa teoria esposada é realmente importante?
2. Ela representa um detalhe importante na sua visão de futuro?

O indivíduo provavelmente precisará da ajuda de outra pessoa “implacavelmente compassiva” caso encontre dificuldades em enxergar as teorias-em-uso. Senge (1999 p. 230) comenta que a ajuda mútua é o maior ativo na busca do desenvolvimento de habilidades de reflexão.

Procedemos agora à discussão entre teorias de Wind, Crook e Gunther (2005) e Senge (1990):

O relato de Wind, Crook e Gunther deixam claro que os modelos mentais de uma pessoa podem ser reprogramados. O sucesso desta reprogramação está baseado na habilidade do indivíduo em reconhecer modelos antigos e na experiência de vida proposta a ele. Essa experiência pode ser por meio da educação, incentivos, influência de outras pessoas, treinamentos ou até mesmo de uma experiência pessoal de sucesso ou fracasso. Para o ser humano, é fundamental que ele ressignifique os seus modelos mentais, deixando os modelos que o ajudam e trocando os modelos que lhe atrapalha. Uma pessoa que acredita não ser criativa, ao passar por um treinamento de criatividade, poderá ter a sua percepção alterada e a sua capacidade criativa ampliada.

Wind, Crook e Gunther nos trazem importantes informações sobre fatores que influenciam a mudança de modelos mentais como: a importância de você buscar diferentes pontos de vista e um conhecimento generalista sobre determinado assunto para não ficar preso a uma única opinião; a relevância de compreender e perceber as mudanças que ocorrem no meio ao nosso redor; o autoconhecimento como fator de identificação dos modelos mentais limitantes; e por fim, a influência da maturidade nos modelos limitantes. Desta forma, a conclusão percebida é de que pessoas que tem conhecimento diversificado sobre vários assuntos, que buscam o autoconhecimento, que

percebem as mudanças em seu meio com facilidade e que são mais jovens possuem modelos mentais mais flexíveis para mudança do que as demais que não se encaixam nesta descrição.

Senge nos traz à reflexão de que a mudança de modelo mental de uma pessoa inicia-se com a pré-disposição do indivíduo em considerar que seus modelos mentais possam estar incorretos e que eles lhe limitam. Caso o contrário, o processo não terá sucesso. A teoria de Senge é identificar qual foi o fato causador da generalização e isolá-lo, mostrando ao sujeito que o fato isolado não representa o todo.

III CONCEITOS DE ILUSÃO

Baseando-se na necessidade humana de romper seus bloqueios mentais, a mágica é estudada nesta dissertação com o objetivo de ser considerada como um fator libertador dos bloqueios impostos pela sociedade e pela mente humana.

A mágica é a concretização do impossível. Se um papel for solto no ar, ele cairá no chão. A mágica faz com que esse papel flutue, perturbando os paradigmas impostos e estimulando a criatividade do ser humano. A mágica é a arte de iludir o ser humano.

Pelo lado antropológico, o ser humano necessita da ilusão. A ilusão mascara a realidade e expõe apenas o que o ser humano deseja expor. A ilusão cria um mundo melhor de se viver, afinal é um mundo ilusório.

Neste capítulo analisaremos a mágica como uma ferramenta sistemática de entretenimento que tem como objetivo iludir os modelos mentais do espectador fazendo-o enxergar a concretização do impossível.

Assim compreenderemos os modelos mentais que instigam tão fortemente essa necessidade do ser humano de viver uma ilusão e como a ilusão se transforma em mágica na sua mente manipulável.

3.1 A ilusão sob a ótica da antropologia

Neste capítulo, estudaremos a necessidade do ser humano de viver a ilusão no seu cotidiano, vivendo e acreditando numa limitada percepção do mundo.

Estudaremos algumas propostas de Debord (1997) na qual ele, contemplando a passividade do indivíduo e a sociedade do pós-guerra na década de 60 do século XX

que tornaram-se atemporais ao concretizar-se também na realidade da sociedade moderna, na qual o espetáculo sobrepõe-se ao real, ou seja, à vida humana.

O crítico, como ele mesmo se denomina, e filósofo Debord (1997, p. 13) relata que a vida é feita por imagens selecionadas, por uma realidade parcial e que não pode ser retornada, tornando-se objeto de mera contemplação. “A especialização das imagens do mundo se realiza no mundo da imagem autonomizada, no qual o mentiroso mentiu para si mesmo” declara o autor, referindo-se à criação do espetáculo pelo ser humano sem que este se aperceba desta sua produção. Para o autor, a vida tornou-se uma representação, um acúmulo de espetáculos, um bem transcendental que faz parte da realidade do homem sem que esse perceba.

Tudo se tornou espetáculo e que não há mais uma separação entre a vida real e a ilusão. O homem tornou-se um ser frágil que não discerne o espetáculo da realidade. O autor explica que a separação que existia durante a ilusão religiosa cedeu lugar à unificação do tempo e espaço, do aqui e agora, explica Debord (1997, p. 20)

O autor relata que a própria máquina do espetáculo produz o espetáculo, tornando-o alimento de si mesmo. Atualmente, a forma de produção e consumo é determinado pelo espetáculo, que por sua vez define a realidade. No espetáculo, segundo o autor, as relações sociais são constituídas por imagens, tornando insignificantes as experiências sociais. Desta forma, o indivíduo deixou de controlar o espetáculo e também sua própria vida, tornando-se o único consumidor de seu próprio espetáculo. Como consequência desta forma de agir inconsciente, o ser humano moderno tornou-se extremamente passivo e habitante de um mundo de aspectos indestrutível. “É o sol que nunca se põe no império da passividade moderna. Recobre toda a sua superfície da mundo e está indefinidamente impregnado de sua própria glória”. (DEBORD 1997, p. 17).

"O que aparece é bom, o que é bom aparece", ou seja, criou-se uma interdependência entre o ser humano e o espetáculo, no qual o indivíduo perde o livre arbítrio de dizer não.

Segundo o autor, o que é bom pode não ser visto e o que é visto pode não ser bom. Porém, na sociedade da ilusão e das aparências, o ser humano pode viver no vazio ao acreditar que nem toda aparência é benéfica. Por isso, escreve Debord (1997, p. 19): "À medida que a necessidade se encontra socialmente sonhada, o sonho torna-se necessário. O espetáculo é o sonho mau da sociedade aprisionada, que só expressa afinal o seu desejo de dormir. O espetáculo é o guarda deste sonho."

Discussão sobre a teoria de Debord (1997)

Debord considera que a sociedade moderna é uma sociedade que vive de imagens selecionadas da verdadeira realidade. As imagens selecionadas pelo indivíduo criam o espetáculo fantasioso e irreal de uma sociedade que se preocupa muito mais com o aparente do que com o que realmente é. Aprisionado por essa necessidade intrínseca e onipresente, a sociedade não consegue quebrar o círculo virtuoso, ao mesmo tempo em que se torna a própria espectadora desta ilusão, tornando o homem passivo e submisso a esta "teatralização."

3.2 A ilusão sob a ótica da mágica

Tão importante como compreender a necessidade do ser humano pelas ilusões, é compreender a mágica e seus princípios com o objetivo de estudar seu efeito, seus processos e o papel dos modelos mentais do espectador no processo mágico.

A mágica somente pode ser percebida pelos olhos de quem a vê como espectador. Há um processo mental da plateia que transforma o truque em mágica, a habilidade em ilusão.

Denominaremos como "mágica" todo conceito de mágica e/ou ilusionismo, visto que artisticamente eles são sinônimos e atendem à necessidade desta pesquisa.

3.2.1 O que é mágica

Considerado um dos maiores estudiosos de artes mágicas do Brasil, Ávila (2012, p. 7-15), conceitua a mágica como um tipo de arte¹⁵ que é denominada pela grande maioria dos mágicos como “A arte mágica” ou até mesmo como a “Rainha das Artes”. A mágica é percebida como habilidade técnica, um ofício, o que equivale a “um estado intermediário de arte (que exige talento) e de ciência (que requer conhecimento)”. (ÁVILA, 2012, p. 9)

A ciência e a arte complementam-se no momento de conceituar a mágica. A ciência define os processos escolhidos e as preceitos utilizados, muitas vezes psicológicos e úteis no reforço do efeito apresentado. Já a arte remete à emoção experimentada pelo espectador ao experimentar uma sensação surreal ao testemunhar diante de seus olhos um fenômeno sobrenatural. O autor conclui que a mágica unifica simultaneamente feições artísticas e científicas e que não pode ser analisada sobre uma única perspectiva, relata Ávila (2012, p. 10).

O termo “arte mágica” é utilizado pelo autor para conotar a mágica devido ao caráter artístico fortemente predominante na percepção do espectador, apesar de ser percebida também como ciência.

A mágica é algo subjetivo, que não pode ser carregado e nem comprado por uma pessoa. O ser humano pode carregar um equipamento, um baralho, um lenço, mas não pode carregar uma mágica, explica Ávila (2012, p. 15). Para ele, a mágica é explicada nestes termos:

“É a sensação do encanto, da maravilha, causada particularmente por presenciar um fenômeno completamente distante do mundo real. Abrem-se portas para um mundo completamente diferente, no qual não existem leis

¹⁵ A Arte Mágica, tal como é concebida nos dias de hoje, não é muito antiga. Apesar de existirem registros de números de prestidigitação milênios atrás, alguns inclusive em papiros, provavelmente o primeiro o primeiro livro que consta sobre números de mágica foi o De Viribus Quantitatis, escrito em italiano entre 1496 e 1508 por Luca Bartolomeo de Pacioli, um monge franciscano e matemático, com a ajuda de Leonardo da Vinci. Apenas no século XIX, pela influência do mágico francês Jean Eugène Robert-Houdin, considera-se o início da “Mágica Moderna”.

nem regras, no qual as pessoas podem acreditar em qualquer coisa, sem medo de ser criticadas. A mágica aproxima a mente de possibilidades infinitas de uma criança, que não duvida do impossível e não procura explicação para o que não pode ser explicado. (ÁVILA, 2012, p. 16)

A mágica somente existe no momento da atuação, enfim, ela precisa de uma plateia para existir, cita Ávila (2012 p. 39). Tal como no teatro. Não há teatro sem espectadores.

Para leigos, os termos “mágica” e “truques” são considerados sinônimos, porém é considerado pejorativo pelos mágicos, sendo a palavra “truque” uma “subvalorização” do conceito de “mágica”. A utilização da palavra “truque” pode ser utilizada para toda mágica sem o aspecto artístico, ou seja, todo efeito mágico desprovido de qualquer emoção e sentimento de encanto da plateia. Um truque provoca na plateia o desejo de descobrir o seu segredo, sendo comparado pelo autor a um quebra-cabeças, que instiga o anseio de ser solucionado. Já a mágica é “envolvida por uma atmosfera mágica, que abre portas para um mundo completamente diferente do conhecido, um mundo em que a imaginação torna realidade e no qual as pessoas são convidadas para entrar e simplesmente curtir”. (ÁVILA, 2012, p. 16)

Discussão do conceito apresentado por Ávila (2012)

A mágica, olhando pela ótica do autor, é uma arte complexa e completa que utiliza como base a ciência. A mágica tem como objetivo iludir a plateia. Para que isso ocorra, é necessário uma intensa e específica preparação do mágico, porém, a participação da plateia é fundamental para que a arte mágica aconteça. Não basta o mágico apresentar um número, a plateia precisa percebê-lo como algo marcante, emocionante e fenomenal. A palavra “impossível” deve ser obrigatória na mente do espectador imediatamente após o efeito apresentado.

3.2.2 Modelos mentais na mágica

Segundo Ávila (2012, p. 11) “o mágico é um mestre na arte de iludir por meio de efeitos reais de falsas verdades”.

O autor explica como o conceito de modelos mentais influenciam na mágica, em sua maioria de forma inconsciente, e em poucos momentos, de forma consciente. Relata o autor que a realidade é criada pelo ser humano, que acredita incontestavelmente nesta realidade.

O indivíduo é exposto a uma fração da realidade e, para suprir a necessidade de ter uma realidade completa, ele cria o que falta. O indivíduo percebe o mundo de forma incompleta e, por não conhecer a real realidade, cria modelos e conceitos para explicar o todo, que na verdade está distorcido e parcialmente fora do acesso humano.

Ávila (2012, p. 11) explica que “as pessoas percebem uma parte e criam o todo” utilizando-se de suas percepções do mundo, oriundas de suas experiências de vida e de seus relacionamentos passados. O ser humanos supõe sobre “como as coisas são ou serão é baseada em como as coisas foram”, sendo que apenas uma pequena parcela de indivíduos consegue romper esse modelo de pensamento.

O autor traz um exemplo de como os modelos mentais influenciam na mágica. Ele cita que a simples ação de colocar um baralho sobre a mesa pode gerar inúmeras suposições, que levam o ser humano a acreditar que:

- i. A cor do baralho é a mesma da caixa;
- ii. O baralho está completo, com cinquenta e duas cartas;
- iii. Não há duas cartas iguais;
- iv. Os dorsos das cartas são todos da mesma cor;
- v. Todas as cartas foram produzidas com o mesmo material, geralmente de papel.

Porém, nenhuma dessas suposições é fundamentalmente verdadeira. O ser humano cria esses paradigmas simplesmente “porque nunca viram um baralho azul dentro de uma caixa vermelha ou um baralho com cartas de face branca”. Desta forma, o ser humano se “auto-ilude” e faz o trabalho “mágico” sozinho, cabendo aos mágicos apenas mantê-las nessa “trilha da ilusão”, explica Ávila (2012, p. 11)

Esse é o motivo que leva mágicos competentes a compreenderem que frases como “eu vou usar aqui um baralho normal, com 52 cartas, todas vermelhas” não garantem à plateia que o baralho está completo e que todas as cartas são vermelhas. Pelo contrário, o mágico ao afirmar sobre determinado assunto provoca dúvidas na plateia, levando-a a duvidar e a desejar confirmar a veracidade da informação, desviando-a da “trilha da ilusão”. “Na arte da ilusão, omitir pode ter o mesmo valor de afirmar. Gestos são, muitas vezes, mais poderosos do que palavras” ressalta Ávila (2012, p. 11).

No ponto de vista do autor, esse processo espontâneo e intrínseco do ser humano criar uma falsa realidade é a razão pela qual a mágica funciona.

Buscando uma abordagem vista pelas óticas de Macknik, Martinez-Conde e Blakeslee com o objetivo de identificar o papel da mágica no cérebro e vice-versa. Com currículo propenso a contribuir significativamente, Macknik e Martinez-Conde são diretores do Laboratório de Neurofisiologia Comportamental do Instituto Barrow de Neurologia, na cidade de Phoenix, Arizona e também são membros da Academia de Artes Mágicas, em Hollywood; do Círculo Mágico, na Inglaterra; da Sociedade de Mágicos Norte-Americanos e, por final, da Confraria Internacional dos Mágicos. Blakeslee é colaboradora regular da seção de ciência do New York Times e autora de diversos livros.

Os três autores trouxeram abordagens científicas e práticas sobre a mágica, mostrando-nos uma percepção neurofisiologia do funcionamento do cérebro e que comprova a origem dos modelos mentais e suas limitações.

Macknik, Martinez-Conde, Blakeslee (2011, p. 14) explicam que o cérebro humano constrói a realidade, seja ela de qualquer natureza. O que o indivíduo “vê, ouve,

sente e pensa se baseia no que espera ver, ouvir, sentir e pensar” e que por sua vez, essas expectativas criadas baseiam-se em seus conhecimentos anteriores. “O que vemos no aqui e agora é aquilo que se revelou útil para nós no passado”. O ser humano tem um histórico de conhecimento a respeito das coisas: ele sabe que o rosto de uma pessoa geralmente é visto na posição vertical e que a gravidade exerce uma força previsível em tudo o que há na terra, ilustram os autores. Ao transgredir essas expectativas, há a possibilidade do cérebro demorar mais tempo para elaborar os novos dados, o ou o ser humano pode colocar o seu foco na transgressão. Por outro lado, quando a expectativa é atingida e não há surpresas, o sistema visual do ser humano permite escapar uma grande quantidade de detalhes ao seu redor. É o que acontece quando uma pessoa volta dirigindo o seu carro de seu escritório até a sua casa e não se lembra de detalhes ocorridos durante o caminho ilustram os autores.

Uma tese proposta pelos autores é que os complexos mecanismos cerebrais que estipulam as reações espontâneas, as percepções ilusórias e, até mesmo a consciência, definem a identidade do ser humano. Esses mecanismos evoluíram com o tempo ao mesmo tempo que permitiram o ser humano passar por diversos momentos históricos de adversidade, criação e invenção de elementos essenciais e cada vez mais elaborados.

O ser humano é resultado desta “jornada épica”, algo de valor inestimável para a humanidade. Macknik, Martinez-Conde, Blakeslee (2011, p. 15) explicam que “sem essas aptidões sensoriais, motoras e cognitivas inatas” o ser humano não poderia realizar tarefas comuns do dia a dia como dirigir automóveis, praticar esportes, estudar, entre outras. O ser humano tem a capacidade de realizar todas as suas atividades simplesmente porque ele é uma “máquina de previsões” e, sem esforços e com precisão, ele prevê quase todos os fatos que acontecerão em sua vida. Isso significa que tudo o que o ser humano experimenta é uma simulação.

De forma intuitiva e profunda, os mágicos compreendem que o cérebro humano cria sozinho a sua própria experiência simulada da realidade e exploram esse fato. Dentre as muitas ilusões criadas pelo cérebro para si mesmo, a “transcrição sólida, robusta e factual da realidade” se enquadra como apenas mais uma. Os autores trazem

para a reflexão do fato de que “o mesmo equipamento neural que interpreta os dados sensoriais reais é também responsável pelos sonhos, ilusões e lapsos de memória. O real e o imaginário compartilham uma fonte física no cérebro.”

“Ilusões de óptica são percepções visuais subjetivas que não correspondem à realidade do mundo que nos cerca” definem Macknik, Martinez-Conde, Blakeslee (2011, p. 14). Segundo os autores, quando um indivíduo vivencia uma ilusão de óptica, ele pode “ver algo que não existe, deixar de ver algo que existe ou ver algo diferente do que existe”. Na ilusão de óptica, os olhos relatam ao cérebro apenas uma fração daquilo que é observado. O restante é realizado pelo cérebro. As ilusões de óptica são de grande utilidade aos mágicos pois existe uma alteração da percepção do ser humano quanto aos atributos físicos dos fatos observados.

Discussão entre a teoria apresentada por Macknik, Martinez-Conde, Blakeslee (2011) e Ávila (2012):

A mágica, segundo os autores citados, utiliza-se dos lapsos do cérebro para facilitar a ilusão. O fato do cérebro criar uma “realidade” baseada numa fração de informações extraídas do meio externo facilita, mesmo que inconscientemente, o trabalho do mágico. Quanto maior conhecimento o mágico possuir sobre o funcionamento do cérebro e sua forma de receber informações externas, maior será a sua influência nos modelos mentais do espectador e sobre o efeito do número. A mágica não está nas mãos de quem a realiza mas sim nos olhos de quem a percebe.

3.2.3 O mágico

O mágico é, segundo a percepção do público, “uma pessoa que cria fenômenos impossíveis” (Ávila, 2012, p. 29)

Houdin¹⁶ (APUD Ávila, 2012, p. 29) descreveu que o mágico é ator representando um mágico. Isso por que o mágico, quando em cena, deve representar poderes fictícios, convencendo a plateia a respeito da sua arte. O mágico precisa acreditar na sua arte, adquirindo uma mente de possibilidades equiparada a de uma criança, que crê no impossível.

O mágico necessita ter a habilidade de simular a inexistência total de qualquer aparato secreto capaz de produzir o fenômeno apresentado. O mágico deve ter a habilidade de levar o espectador a “não duvidar do efeito e muito menos questionar sua falsidade” e também a não acreditar que ele possua poderes paranormais, o que seria tirar proveito da “ignorância do público leigo quanto às técnicas de ilusionismo”. (Ávila, 2012, p. 32)

Segundo o autor, o papel primordial do mágico é garantir o sigilo total sobre a execução do fenômeno mágico e ao mesmo tempo eliminar toda e qualquer possibilidade de explicação para a execução do fenômeno.

A profissão de mágico, segundo Ávila (2012, p. 35), é de extrema dificuldade por não permitir erros. A explicação para isso, segundo o autor, é que se um bom músico cometer um erro numa apresentação, este é considerado como natural e humano, enquadrando-o como um bom músico ainda. O mágico, ao cometer um erro, por menor que seja, deixa de ser um bom mágico. Ao se denominar “mágico”, a pessoa está comunicando que tem a capacidade de realizar feitos impossíveis. O erro cometido desmascara o impossível, destruindo a reputação do mágico.

Segundo estudos de Ávila, (2012 p. 54), o número de mágica é composto por quatro elementos: o método, o efeito, a apresentação e a estrutura:

¹⁶ Robert Houdin (1805-1871): Considerado o pai da mágica moderna, foi um relojoeiro que revolucionou a mágica no século XIX, tornando-se um ícone da mágica atual. História de Robert Houdin. Disponível em <<http://zephmeister.blogspot.com.br/2010/06/jean-eugene-robert-houdin-o-relojoeiro.html>>. [Consultado em 04/04/2014]

i. **Método:** é composto por técnicas mecânicas¹⁷ e não mecânicas¹⁸ utilizadas para viabilizar o fenômeno mágico e que deve estar oculto do ponto de vista da plateia. O espectador deve acreditar que “nenhum método foi utilizado” pelo mágico. A ausência do método inviabilizaria a prática da mágica. “Seria impossível fazer uma moeda sumir sem algum método que tornasse possível o fenômeno” explica Ávila (2012 p. 54).

ii. **Efeito:** “é uma parte do número acessível à plateia; é o que a plateia absorve” (ÁVILA 2012 p. 55). É a etapa da mágica que marca e permanece na mente do espectador. O efeito é composto por quatro elementos: personagem, fenômeno, propósito e prova.

iii. **Apresentação:** é a maneira que o mágico utiliza para apresentar o número ao público. Esta etapa utiliza-se de diversos fatores que incrementam a performance do mágico como o personagem utilizado pelo mágico, os equipamentos utilizado durante o número, ambiente criado, elementos musicais, entre outros elementos que, assim como o efeito, também são de acesso ao público.

iv. **Estrutura:** esta etapa é considerada pelo autor como o elemento mais delicado e de relevada importância pois influencia a percepção psicológica do público. É a estrutura que coordena e define: o motivo e a execução de cada movimento realizado pelo mágico; o porquê da utilização de cada equipamento empregado durante um número; o objetivo e o “exato momento de cada movimento”; a localização de cada componente a ser utilizado no número mágico.

Ávila, (2012 p. 55) explica que esses fatores que compõem um número mágico estão interligados e que são essenciais para que a mágica aconteça, dificultando a análise individual de cada um.

Discussão sobre a teoria apresentada por Ávila (2012):

¹⁷ Técnicas mecânicas: conjunto de habilidades manuais desenvolvidas pelo mágico para execução da mágica. (Ávila, 2012 p. 109)

¹⁸ Técnicas não mecânicas: englobam o “conhecimento cênico e psicológico sobre a mágica, sobre a plateia e sobre si mesmo” e não as habilidades manuais. (Ávila, 2012 p. 109)

Posso definir o mágico como o artista que produz a mágica. Ele precisa criar na plateia a ilusão de que a mágica existe, e não o truque. Sua simulação deve ser perfeita, de tal forma que o espectador não perceba o método, muito menos que há simulação. Ele não necessita conhecer o processo de crenças e modelos mentais do ser humano para produzir a mágica, mas precisar ser hábil na composição dos elementos que a compõe.

IV PESQUISA

4.1 Objetivo da Pesquisa

O objetivo desta pesquisa consiste em comprovar ou descartar as hipóteses levantadas nesta dissertação e que se referem ao papel da mágica influenciando os rompendo bloqueios criativos e estimulando a criatividade.

4.2 Metodologia

A metodologia utilizada foi a quantitativa com questionário de perguntas fechadas, análise das respostas do entrevistado e comparativo entre amostras pesquisadas. A metodologia completa está descrita a seguir.

4.2.1 Entrevista

Foram realizadas quatorze entrevistas, sendo que onze questionários foram respondidos via internet e três foram respondidos por meio de entrevista telefônica. Todas entrevistados foram contatadas para orientações sobre o questionário e a forma de preenche-lo, de forma a potencializar os resultados conseguidos.

As entrevistas realizadas encontram-se nos Apêndices A (pesquisas realizadas com mágicos) e Apêndice B (pesquisas realizadas com não mágicos).

4.2.2 Amostra

A amostra pesquisada foi de quatorze pessoas, dentre as quais sete mágicos profissionais e sete indivíduos não mágicos. Os dois grupos possuem uma auto-percepção de considerarem-se criativos.

4.2.3 Perfil dos entrevistados

Os entrevistados serão divididos em duas categorias: mágicos e não mágicos. A idade média da amostra está entre 30 e 45 anos, segmentando desta forma o público para maior efetividade da pesquisa.

Os mágicos contatados para a pesquisa são mágicos profissionais atuantes no mercado brasileiro. Apesar da raridade, um mágico do sexo feminino foi entrevistado potencializando os resultados da amostra pesquisada. Os indivíduos não mágicos pesquisados possuem empregos e sexos variados.

Importante considerar que esta pesquisa foi realizada com participantes que consideram-se criativos. O objetivo desta nuance é trazer informações de um grupo que, apesar da heterogenia das funções apresentadas, possuam o mesmo modelo mental sobre si próprio em relação à criatividade.

4.2.4 Procedimento de coleta de dados

A escolha dos entrevistados foi estratégica e não aleatória, pois o objetivo foi coletar dados relevantes para essa dissertação.

Foram realizados contatos diretos com os entrevistados que responderam espontaneamente à entrevista.

4.2.5 Instrumento de pesquisa

Foram utilizados, como instrumento de coleta de dados, dois questionários. O questionário para a amostra de mágicos possui trinta e cinco perguntas e o questionário para a amostra de não mágicos possui trinta e três perguntas. A diferença de duas

perguntas entre um questionário e outro está relacionado à percepção que o primeiro grupo tem sobre a mágica, experiência essa inexistente no segundo grupo (perguntas número quatro e cinco). Ambos os questionários baseiam-se na Escala de Likert¹⁹ possuem perguntas fechadas e respostas pré-montadas que indiquem a frequência que o entrevistado realiza a ação questionada. Somaremos as respostas, que variam de 0 a 6.

- 0 = Nunca – 0% das ocasiões
- 1 = Entre 1% e 30% das ocasiões
- 2 = Entre 30% e 50% das ocasiões
- 3 = Entre 50% e 80% das ocasiões
- 4 = Entre 80% e 99% das ocasiões
- 5 = Sempre – 100% das ocasiões

O instrumento utilizado foi elaborado com o objetivo de responder os objetivos propostos neste trabalho. O mesmo apresenta a Fundamentação Teórica X Questão X Objetivo da questão, conforme apresentado no quadro seguir:

¹⁹ A sugestão da Escala de Likert para esta pesquisa surgiu de uma orientação informal do Professor Doutor Carlos Giordano, professor da FAAP.

Tabela 1. Objetivos X Fundamentação Teórica X Perguntas

TEORIA x OBJETIVOS	CONCEITOS	PERGUNTAS
I. MODELOS MENTAIS		
<p>Senge (1999 p. 229) Objetivos: identificar o modelo mental sobre o próprio indivíduo pesquisado e perceber a defasagem entre discurso e prática.</p>	1. Analisar a autopercepção do indivíduo sobre sua capacidade criativa	1. Você se considera uma pessoa criativa?
	2. Segundo, “teoria esposada” é o modelo mental que o indivíduo afirma ter e normalmente acredita ter. Já o conceito de “teoria em uso”, segundo o autor, é o modelo mental real de um indivíduo, que transparece na prática.	2. Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?
		3. Quantos (novos produtos - bens ou serviços) você criou nos últimos 12 meses?
<p>Wind, Crook e Gunther (2005, p. 88) Objetivos: identificar o papel da mágica na criatividade do indivíduo.</p>	3. Fator necessário para alterar os modelos mentais de um sujeito: <ul style="list-style-type: none"> • “Evitar bloqueios de conhecimento (ou bloqueio cognitivo)”. Muitos indivíduos fixam-se num único ponto de vista em relação ao mundo que acabam “filtrando” todas as informações que possam confrontar com esse modelo e se tornam incapazes de enxergar outros pontos de vistas. Os autores explicam que um sujeito com formação em finanças tenderá e enxergar sempre os problemas relacionados com enfoque neste tema. 	4. A mágica influenciou na sua forma de solucionar problemas do dia a dia?
		5. A mágica influenciou na sua forma de perceber o mundo?
II. BLOQUEIOS PERCEPTIVOS		
	Dificuldade para compreender a causa do problema.	6. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?
		7. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?
	Delimitação excessiva do problema - dificuldade de considerar tudo o que cerca o problema, seu contexto, suas causas e suas consequências.	8. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?

<p>Simberg (apud PEARSON, 2012, p.40 - 45) Diez (p. 2-4) Objetivos: compreender os modelos mentais perceptivos dos entrevistados e identificar quais são os</p>	<p>Incapacidade de definir termos relevantes - o ser humano possui dificuldade de manifestar um problema através de palavras, dificultando o trabalho em equipe no qual os participantes devem compreender e compartilhar a terminologia utilizada.</p>	<p>9. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?</p>
	<p>Incapacidade de usar todos os sentidos para a observação - utilização excessiva da visão.</p>	<p>10. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?</p>
	<p>Dificuldade de perceber relações remotas e sistêmicas - perceber uma relação sistêmica em tudo o que há e saber "aplicar uma solução válida em determinada situação a outras situações não relacionadas a ela.</p>	<p>11. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?</p>
		<p>12. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?</p>
	<p>Incapacidade de perceber relações de causa e efeito - dificuldade em fazer relações claras entre a causa e o efeito de um problema, debater e pesquisar sobre o assunto para chegar a uma conclusão sobre o mesmo.</p>	<p>13. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?</p>
<p>Incapacidade de utilizar o que foi aprendido de forma randômica e eficaz - O modelo de ensino atual é a memorização estruturada e ordenada do conhecimento transmitido nos livros. Quando solicitado, o indivíduo reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional.</p>	<p>14. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?</p>	

<p>bloqueios mais influenciados incidentes e se há alguma relação entre a arte mágica e eles.</p>	<p>Incapacidade de trabalhar espontânea e conscientemente fugindo do hábito das respostas e das decisões automáticas - Provavelmente o hábito seja o “mecanismo mais consistente, enraizado e forte, que dificulta a flexibilidade, ductilidade e originalidade criativa”. Sem parar para pensar no que é dito ou no que é feito, o ser humano habituou-se a dar resposta fáceis e automáticas. Quando uma pessoa quer estabelecer novas perspectivas sobre um determinado assunto, ele se choca com os seus pensamentos habituais, dificultando novos pontos de vista sobre tal assunto. Tornam-se mais difíceis os processo de mudança de habito quando se trata de processos de atividades corporais como caminhar, comunicação verbal, trabalho ou relacionamentos, trabalhos estes que fortalecem a resposta pré-determinada.</p>	<p>15. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?</p>
	<p>Indivíduos com pouco conhecimento numa determinada área terão maior dificuldade em serem criativos nesta área. O conhecimento excessivo também dificulta a criatividade. Profissionais com grande especialização numa área específica, por julgarem conhecer o assunto melhor do que ninguém, possuem dificuldade em aceitar pontos de vistas diferentes de pessoas de outras áreas;</p>	<p>16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?</p>
		<p>17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?</p>
<p>III. BLOQUEIOS CULTURAIS</p>		
	<p>Indivíduos com pouco conhecimento numa determinada área terão maior dificuldade em serem criativos nesta área. O conhecimento excessivo também dificulta a criatividade. Profissionais com grande especialização numa área específica, por julgarem conhecer o assunto melhor do que ninguém, possuem dificuldade em aceitar pontos de vistas diferentes de pessoas de outras áreas;</p>	<p>16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?</p>

<p>Simberg (apud PEARSON, 2012, p.40 - 45) Diez (p. 2-4) Objetivos: compreender os modelos mentais culturais dos entrevistados e identificar quais são os bloqueios mais influenciados incidentes e se há alguma relação entre a arte mágica e eles.</p>		17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?
	Ênfase excessiva em aspectos práticos e econômicos - necessidade de urgência e objetividade nas soluções. O grande desafio é que soluções criativas necessitam de tempos e não produzem o retorno financeiro esperado de imediato.	18. Você considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?
	Ênfase excessiva na razão e na lógica - A razão e a lógica dão sustentação às ideias criativas mas em excesso influenciam negativamente sua geração.	19. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?
	Polidez excessiva - Criou se a cultura de que ser curioso ou questionador não é atitude de pessoas bem-educadas.	20. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?
	Competição ou cooperação excessivas - pressão exercida sobre os indivíduos que acredita que deve trabalhar somente em equipe e depende sempre da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho eliminando a autonomia. A autonomia e a cooperação devem estar equilibradas e não no extremo, pois são prejudiciais.	21. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?
	Atitude de tudo ou nada - muitas pessoas que tem ideias criativas ficam esperando o momento perfeito para colocarem em prática: quando tiver dinheiro suficiente, quando tiver tempo sobrando. “É preciso, contudo, achar um equilíbrio entre o ideal e o factível, ajustando as soluções criativas a eventuais limitações de tempo ou recursos”.	22. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para coloca-la em prática?
	Conhecimento de mais ou de menos - Indivíduos com pouco conhecimento numa determinada área terão maior dificuldade em serem criativos nesta área. O conhecimento excessivo também dificulta a criatividade. Profissionais com grande especialização numa área específica, por julgarem conhecer o assunto melhor do que ninguém, possuem dificuldade em aceitar pontos de vistas diferentes de pessoas de outras áreas.	23. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?

	<p>Crença de que não vale a pena permitir-se fantasiar - a criatividade, em diversas vezes, exige momentos de ócio, algo que é condenado pela sociedade. Muitos líderes infelizmente preferem um funcionário que trabalhe o dia inteiro, mesmo que seja de modo automático, a outro que utiliza grande parte do expediente para gerar ideias.</p>	<p>24. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?</p>
	<p>Crença de ser diferente, segregado e não poder se conectar - o ser humano é tão diferente um do outro que não há dois seres iguais no mundo. Essa distinção impede o indivíduo de se conectar e colaborar com os demais, tornando-o independente. Segundo a sua percepção, ele não pode se “contaminar” com outros seres do mundo.</p>	<p>25. O ser humano precisa ser o mais independente possível?</p>
IV. BLOQUEIOS EMOCIONAIS		
<p>Simberg (apud PEARSON, 2012, p.40 - 45) Diez (p. 2-4) Objetivos: compreender os modelos mentais emocionais dos entrevistados e identificar quais são os bloqueios mais influenciados incidentes e se há alguma relação entre a arte mágica e eles.</p>	<p>Medo de correr riscos, estar errado e de ser penalizado - Medos de todos os gêneros. O ser humano, seja no trabalho ou no lazer, se acostumou a obedecer ordens e a seguir orientações, desde a infância, dos pais, professores e chefes, que impõem penalidades caso não cumpram com as suas expectativas e ordens. “O sentido de dever limita as alternativas de pensamento e ação. Conduz o sujeito por um caminho que outros traçam”</p>	<p>26. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?</p>
	<p>Necessidade de aprovação, aceitação e autorrealização - o ser humano vive numa sociedade com padrões, normas e regras estabelecidas de desempenho social ou profissional, que proporciona um impacto emocional por sentir-se aprovado e aceito ou reprovado e punido. Essa forma de socialização atrapalha atitudes criativas como “experimentação, iniciativa, tentativa e erro e a exploração de muitas outras possibilidades que não estão estabelecidas no ambiente social” ressalta Diez (p. 3).</p>	<p>27. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?</p>
	<p>Apego à primeira ideia - Como o processo criativo é trabalhoso, muitas vezes o sujeito que está criando logo se cansa e deixa de procurar a melhor solução para se contentar com a primeira solução que lhe ocorre. Segundo o autor, o ideal é gerar uma grande variedade de soluções para potencializar o processo seletivo.</p>	<p>28. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?</p>

	Desejo de triunfar rapidamente - reflexo de uma sociedade atual, com senso de urgência na busca pelo sucesso, que produz indivíduos ansiosos e impacientes na contemplação de um problema e na busca pela solução.	29. Você sempre tem urgência na busca pelo seu sucesso?
		30. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras ideias?
	Amor à segurança - Como foi visto anteriormente, a criatividade está diretamente relacionada com a disposição para assumir riscos. Baseado nisso, as pessoas extrapolam o limite natural do apego a segurança e estabilidade colocando de lado projetos criativos que proporcionam riscos e incertezas.	31. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?
	Crença de imutabilidade e rigidez de pensamento em relação à mudança - Um grande número de indivíduos acredita que não pode mudar sua personalidade apesar das novas exigências e mudanças ocorridas no meio externo, contrariando a dinâmica da renovação e a metamorfose criadora.	32. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?
	Dependência da autoridade que manda para tomada de decisões e pontos de vistas - Este obstáculo é de enorme gravidade para a responsabilidade ética e social do sujeito que sempre se apoia na dependência de pessoas com conhecimento, técnica ou poder de decisão. O sujeito abdica a autonomia e liberdade de criar, errar e acertar.	33. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?
	Desejo de adaptar-se a um padrão aceito ou preexistente baseado nos valores sociais estipulados pela sociedade que determina o que é belo, bom e agradável - baseado no medo de ser visto como diferente. Este medo torna-se ainda maior quando o sujeito é um novato no grupo e está em busca por aceitação.	34. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?
	A despersonalização por um excesso de autoafirmação da própria identidade - o desejo de realizar, de se sentir singular e de deixar um legado da sua marca pessoal são características que contribuem para um excesso de individualismo do ser humano, despersonalizando-o de suas características humanas.	35. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?

A base para formulação das perguntas decorre dos conceitos apresentados no Quadro 1 deste capítulo. Captei a mensagem principal do conceito ao qual o autor se refere e a transcrevi em formato de questão. Os objetivos são identificar a percepção de cada entrevistado e entender como eles atuam em relação aos conceitos apresentados.

4.2.6 Procedimento de levantamento e análise dos dados

Foi utilizada, como método das análises das informações, a metodologia quantitativa, levando em consideração a quantidade de respostas dadas para uma mesma questão.

Foi levantada uma estimativa média para cada pergunta e grupo. Como cada grupo possui sete pessoas, excluiu-se a maior e a menor nota dada em cada pergunta, consideradas “fora da curva”, somou-se as demais notas (cinco) e dividiu-as por cinco, resultando na média de cada pergunta.

As perguntas similares realizadas para os distintos grupos foram comparadas e subtraídas, resultando assim na diferença entre a resposta fornecida pelos dois grupos.

Como o grupo a ser pesquisado é o constituído por mágicos, toda vez que subtração resultar num valor que demonstre defasagem para o grupo mágico, será utilizado o sinal de menos (-) na frente do mesmo.

4.3 Resultados

O Quadro 2 explicita os resultados conseguidos na pesquisa. Os conceitos descritos neste quadro juntamente com os seus respectivos autores foram citados no quadro 1, no capítulo 4.2.

Tabela 2: Conceitos x Perguntas x Resultados da Entrevista

CONCEITOS	PERGUNTAS	Mágicos	Não mágicos	diferença
I. MODELOS MENTAIS				
1. Analisar a autopercepção do indivíduo sobre sua capacidade criativa	1. Você se considera uma pessoa criativa?	3,4	3,4	0
2. Segundo, “teoria esposada” é o modelo mental que o indivíduo afirma ter e normalmente acredita ter. Já o conceito de “teoria em uso”, segundo o autor, é o modelo mental real de um indivíduo, que transparece na prática.	2. Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?	2,8	3,2	-0,4
	3. Quantos (novos produtos - bens ou serviços) você criou nos últimos 12 meses?	10	22	-12
3. Fator necessário para alterar os modelos mentais de um sujeito: • “Evitar bloqueios de conhecimento (ou bloqueio cognitivo)”. Muitos indivíduos fixam-se num único ponto de vista em relação ao mundo que acabam “filtrando” todas as informações que possam confrontar com esse modelo e se tornam incapazes de enxergar outros pontos de vistas. Os autores explicam que um sujeito com formação em finanças tenderá e enxergar sempre os problemas relacionados com enfoque neste tema.	4. A mágica influenciou na sua forma de solucionar problemas do dia a dia?	2,2		
	5. A mágica influenciou na sua forma de perceber o mundo?	3,2		
II. BLOQUEIOS PERCEPTIVOS				
Dificuldade para compreender a causa do problema.	6. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?	2,8	2,4	-0,4
	7. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?	2,4	3,2	-0,8
Delimitação excessiva do problema - dificuldade de considerar tudo o que cerca o problema, seu contexto, suas causas e suas consequências.	8. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?	2,8	3	-0,2

Incapacidade de definir termos relevantes - o ser humano possui dificuldade de manifestar um problemas através de palavras, dificultando o trabalho em equipe no qual os participantes devem compreender e compartilhar a terminologia utilizada.	9. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?	4,5	3,2	1,3
Incapacidade de usar todos os sentidos para a observação - utilização excessiva da visão.	10. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?	1,8	3,8	2
Dificuldade de perceber relações remotas e sistêmicas - perceber uma relação sistêmica em tudo o que há e saber "aplicar uma solução válida em determinada situação a outras situações não relacionadas a ela.	11. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?	2,8	2,4	0,4
	12. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?	3,8	3,6	0,2
Incapacidade de perceber relações de causa e efeito - dificuldade em fazer relações claras entre a causa e o efeito de um problema, debater e pesquisar sobre o assunto para chegar a uma conclusão sobre o mesmo.	13. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?	2,8	2	0,8
Incapacidade de utilizar o que foi aprendido de forma randômica e eficaz - O modelo de ensino atual é a memorização estruturada e ordenada do conhecimento transmitido nos livros. Quando solicitado, o indivíduo reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional.	14. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?	3,4	3,25	-0,15

<p>Incapacidade de trabalhar espontânea e conscientemente fungindo do hábito das respostas e das decisões automáticas - Provavelmente o hábito seja o “mecanismo mais consistente, enraizado e forte, que dificulta a flexibilidade, ductilidade e originalidade criativa” . Sem parar para pensar no que é dito ou no que é feito, o ser humano habituou-se a dar resposta fáceis e automáticas. Quando uma pessoa quer estabelecer novas perspectivas sobre um determinado assunto, ele se choca com os seus pensamentos habituais, dificultando novos pontos de vista sobre tal assunto. Tornam-se mais difíceis os processo de mudança de habito quando se trata de processos de atividades corporais como caminhar, comunicação verbal, trabalho ou relacionamentos, trabalhos estes que fortalecem a resposta pré-determinada.</p>	<p>15. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?</p>	<p>3</p>	<p>3,4</p>	<p>-0,4</p>
III. BLOQUEIOS CULTURAIS				
<p>Indivíduos com pouco conhecimento numa determinada área terão maior dificuldade em serem criativos nesta área. O conhecimento excessivo também dificulta a criatividade. Profissionais com grande especialização numa área específica, por julgarem conhecer o assunto melhor do que ninguém, possuem dificuldade em aceitar pontos de vistas diferentes de pessoas de outras áreas;</p>	<p>16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?</p>	<p>3,6</p>	<p>3,2</p>	<p>-0,4</p>
	<p>17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?</p>	<p>3,8</p>	<p>3,4</p>	<p>0,4</p>
<p>Ênfase excessiva em aspectos práticos e econômicos - necessidade de urgência e objetividade nas soluções. O grande desafio é que soluções criativas necessitam de tempos e não produzem o retorno financeiro esperado de imediato.</p>	<p>18. Você se considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?</p>	<p>3,2</p>	<p>3,2</p>	<p>0</p>

Ênfase excessiva na razão e na lógica - A razão e a lógica dão sustentação às ideias criativas mas em excesso influenciam negativamente sua geração.	19. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?	2	2,4	0,4
Polidez excessiva - Criou se a cultura de que ser curioso ou questionador não é atitude de pessoas bem-educadas.	20. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?	2,6	1,6	-1
Competição ou cooperação excessivas - pressão exercida sobre os indivíduos que acredita que deve trabalhar somente em equipe e depende sempre da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho eliminando a autonomia. A autonomia e a cooperação devem estar equilibradas e não no extremo, pois são prejudiciais.	21. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?	3,8	2,8	-1
Atitude de tudo ou nada - muitas pessoas que tem ideias criativas ficam esperando o momento perfeito para colocarem em prática: quando tiver dinheiro suficiente, quando tiver tempo sobrando. “É preciso, contudo, achar um equilíbrio entre o ideal e o factível, ajustando as soluções criativas a eventuais limitações de tempo ou recursos”.	22. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para coloca-la em prática?	2,2	1,4	-0,8
Conhecimento de mais ou de menos - Indivíduos com pouco conhecimento numa determinada área terão maior dificuldade em serem criativos nesta área. O conhecimento excessivo também dificulta a criatividade. Profissionais com grande especialização numa área específica, por julgarem conhecer o assunto melhor do que ninguém, possuem dificuldade em aceitar pontos de vistas diferentes de pessoas de outras áreas.	23. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?	4,4	4,2	-0,2
Crença de que não vale a pena permitir-se fantasiar - a criatividade, em diversas vezes, exige momentos de ócio, algo que é condenado pela sociedade. Muitos líderes infelizmente preferem um funcionário que trabalhe o dia inteiro, mesmo que seja de modo automático, a outro que utiliza grande parte do expediente para gerar ideias.	24. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?	1	1,2	-0,2

<p>Crença de ser diferente, segregado e não poder se conectar - o ser humano é tão diferente um do outro que não há dois seres iguais no mundo. Essa distinção impede o indivíduo de se conectar e colaborar com os demais, tornando-o independente. Segundo a sua percepção, ele não pode se “contaminar” com outros seres do mundo.</p>	<p>25. O ser humano precisa ser o mais independente possível?</p>	<p>3,8</p>	<p>2,2</p>	<p>-1,4</p>
<p>IV. BLOQUEIOS EMOCIONAIS</p>				
<p>Medo de correr riscos, estar errado e de ser penalizado - Medos de todos os gêneros. O ser humano, seja no trabalho ou no lazer, se acostumou a obedecer ordens e a seguir orientações, desde a infância, dos pais, professores e chefes, que impõem penalidades caso não cumpram com as suas expectativas e ordens. “O sentido de dever limita as alternativas de pensamento e ação. Conduz o sujeito por um caminho que outros traçam”</p>	<p>26. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?</p>	<p>1,2</p>	<p>2,4</p>	<p>1,2</p>
<p>Necessidade de aprovação, aceitação e autorrealização - o ser humano vive numa sociedade com padrões, normas e regras estabelecidas de desempenho social ou profissional, que proporciona um impacto emocional por sentir-se aprovado e aceito ou reprovado e punido. Essa forma de socialização atrapalha atitudes criativas como “experimentação, iniciativa, tentativa e erro e a exploração de muitas outras possibilidades que não estão estabelecidas no ambiente social” ressalta Diez (p. 3).</p>	<p>27. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>1</p>
<p>Apego à primeira ideia - Como o processo criativo é trabalhoso, muitas vezes o sujeito que está criando logo se cansa e deixa de procurar a melhor solução para se contentar com a primeira solução que lhe ocorre. Segundo o autor, o ideal é gerar uma grande variedade de soluções para potencializar o processo seletivo.</p>	<p>28. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?</p>	<p>2,6</p>	<p>1,4</p>	<p>1,2</p>
<p>Desejo de triunfar rapidamente - reflexo de uma sociedade atual, com senso de urgência na busca pelo sucesso, que produz indivíduos ansiosos e impacientes</p>	<p>29. Você sempre tem urgência na busca pelo seu sucesso?</p>	<p>3</p>	<p>2,8</p>	<p>-0,2</p>

na contemplação de um problema e na busca pela solução.	30. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras ideias?	2,6	2,4	0,2
Amor à segurança - Como foi visto anteriormente, a criatividade está diretamente relacionada com a disposição para assumir riscos. Baseado nisso, as pessoas extrapolam o limite natural do apego a segurança e estabilidade colocando de lado projetos criativos que proporcionam riscos e incertezas.	31. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?	3	2,8	-0,2
Crença de imutabilidade e rigidez de pensamento em relação à mudança - Um grande número de indivíduos acredita que não pode mudar sua personalidade apesar das novas exigências e mudanças ocorridas no meio externo, contrariando a dinâmica da renovação e a metamorfose criadora.	32. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?	2	0,5	-1,5
Dependência da autoridade que manda para tomada de decisões e pontos de vistas - Este obstáculo é de enorme gravidade para a responsabilidade ética e social do sujeito que sempre se apoia na dependência de pessoas com conhecimento, técnica ou poder de decisão. O sujeito abdica a autonomia e liberdade de criar, errar e acertar.	33. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?	2,6	1,8	-0,8
Desejo de adaptar-se a um padrão aceito ou preexistente baseado nos valores sociais estipulados pela sociedade que determina o que é belo, bom e agradável - baseado no medo de ser visto como diferente. Este medo torna-se ainda maior quando o sujeito é um novato no grupo e está em busca por aceitação.	34. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?	2,6	2,6	0
A despersonalização por um excesso de autoafirmação da própria identidade - o desejo de realizar, de se sentir singular e de deixar um legado da sua marca pessoal são características que contribuem para um excesso de individualismo do ser humano, despersonalizando-o de suas características humanas.	35. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?	2	0,5	-1,5

V DISCUSSÃO

5.1 Discussões entre: Dados Teóricos X Hipóteses X Análise da pesquisa

Para essa próxima etapa do trabalho, é relevante lembrar o problema e as hipóteses surgidas no início desta pesquisa.

Problema: Como a "mágica" pode contribuir para estimular a criatividade e ajudar a ultrapassar bloqueios mentais?

Hipóteses: (1) Os modelos mentais influenciam na criatividade do ser humano; (2) A mágica ajuda a ultrapassar os bloqueios criativos do ser humano; (3) A mágica estimula a criatividade do indivíduo que a pratica.

Hipótese 1: Os modelos mentais influenciam na criatividade do ser humano

Nesta discussão, cruzaremos as discussões realizadas no capítulo 1 deste trabalho sobre: Criatividade x Características da pessoa criativa x Processo criativo x Imaginação na criatividade x Bloqueios criativos x Modelos mentais, podemos analisar que:

Segundo discussão realizada sobre os temas citados, chegamos a conclusão que o processo criativo é influenciado por diversos fatores: clima psicológico, automotivação, humor, ambiente, imaginação, mentalidade aberta e acolhedora, inspiração e metodologia.

Chegamos também a conclusão que o ser humano criativo necessita possuir as seguintes características: curiosidade, independência e liberdade, tolerância, sensibilidade ao problema, elaboração, flexibilidade ou variedade, originalidade, fluência ou produtividade, considerando-se a teoria de Torre (2008).

Todas as características descritas por Torre são influenciadas por modelos mentais. Vamos analisá-las uma a uma, confrontando-as com a teoria de modelos

mentais, bloqueios criativos e imaginação na criatividade. Para não tornar essa pesquisa redundante, citaremos apenas um breve resumo de cada característica citada por Torre, descritas anteriormente no capítulo 1.2 deste trabalho.

i. **“Fluência ou produtividade”**: Capacidade de produzir ideias abundantemente. Fundamental: ausência de julgamento e imaginação. O julgamento é realizado com embasamento em crenças pessoais e na imaginação da pessoa em relação à uma determinada situação. Segundo Ellis (1976, p. 64), o ser humano acredita que precisa receber aprovação de quase todas as pessoas por quase tudo que faz. Diez (p. 3) explica que o ser humano abdica-se da sua criatividade para viver os valores morais estipulados pela sociedade e, aqueles que não se enquadram neles, sentem-se alienados. Desta forma, como forma de “agradar” a sociedade e se sentir inserido nela, o indivíduo, ao gerar ideias, julgará as suas ideias antes de expô-las com o objetivo de verbalizar somente as ideias que ele acredita serem socialmente aceitas. Já a imaginação, por ser uma reprodução de imagens existentes e percebidas, o ser humano somente imaginará as imagens que o seu cérebro selecionar por meio dos seus modelos mentais. Conclui-se então que esta característica criativa é integralmente dependente dos modelos mentais do indivíduo.

ii. **“Flexibilidade ou variedade”**: as ideias geradas devem recorrer a diferentes categorias e tipos de respostas ou soluções, de forma que o sujeito consiga perceber, por diferentes pontos de vistas, as várias faces do problema (TORRE, 2008, p. 29). Segundo o conceito de modelos mentais de Wind, Crook e Gunther (2005, p. 37, 39, 57), o ser humano descarta a maior parte das informações obtidas do meio externo. As informações selecionadas pelo cérebro são escolhidas baseando-se nos modelos mentais do sujeito. Consequentemente, o ponto de vista do sujeito e a percepção das variadas faces do problema também serão influenciadas pelos modelos mentais do sujeito, ressaltando ainda mais o impacto dos modelos mentais na criatividade do ser humano.

iii. **“Originalidade”**: Implica na criação de soluções e ideias pouco comuns e engenhosas, podendo ser caracterizadas como novidade. Baseando-se nas teorias

apresentadas nas teorias de Ellis e Diez, citadas na primeira característica desta discussão, o ser humano busca aprovação em tudo o que faz e que prefere se abdicar da sua criatividade ao invés de se sentir “excluído” da sociedade. Conseqüentemente, os modelos mentais do ser humano influenciam também nesta característica do sujeito criativo.

iv. “Elaboração”: Torre (2008, p. 30) explica que essa característica identificada pela necessidade da especificação de detalhes que contribuem na criação de uma ideia geral e que depende intensa e diretamente do hábito da observação. Como a observação influencia intensamente esta característica e esta é influenciada pelos modelos mentais, como já foi dito anteriormente, esta característica criativa também é influenciada pelos modelos mentais do ser humano.

Em relação aos fatores ligados à certa atitude, citados por Torre (2008, p. 32) – considerando que todo fator atitudinal é dependente de uma crença, como foi exposto nesta dissertação, conclui-se que toda atitude é influenciada pelo modelo mental do indivíduo.

v. “Sensibilidade aos problemas”: Essa característica exemplifica o indivíduo que acredita que pode melhorar tudo o que possui. Para isso, ele busca, questiona, desconfia da resposta, enxerga falhas e problemas, indagando a todos que possam contribuir para a solução. Segundo o conceito do bloqueio criativo denominado “polidez excessiva”, citado por Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43), as pessoas que são questionadoras e curiosas não são bem recebidas em empresas e sociedade. Considerando a teoria de Ellis de que o ser humano busca aprovação e aceitação, o ser humano muitas vezes abre mão da sua curiosidade em troca da aceitação no grupo. Além disso, o indivíduo que possui essa característica necessita “acreditar”, ou seja, ter crenças que pode melhorar tudo o que possui. Segundo o estudo realizado no capítulo 2 deste trabalho, os conceitos de crenças são idênticos ao de modelos mentais. Embasando-se nesta discussão, conclui-se que os modelos mentais também influenciam significativamente nesta característica criativa.

vi. “Tolerância”: Flexibilidade na administração e edificação do pensamento lógico e o incentivo a uma atitude tolerante à ambiguidade e à complexidade. Segundo Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43), o ser humano busca em excesso o uso racional e lógico do cérebro, descartando a imaginação, a fantasia e a irracionalidade. Já Ellis (1976, 0. 64) cita a crença irracional que o ser humano tem ao acreditar que deve acusar outras pessoas pelos seus comportamentos inadequados e ficar perturbados pelos seus erros e “burrices”, tornando-o intolerante a erros e à ambiguidade. Pelo uso excessivo da lógica pela intolerância fruto de uma crença irracional, nota-se que os modelos mentais do ser humano tem total influência nesta característica criativa. O próprio autor, como já foi citado anteriormente, atreve-se a declarar que esta característica possui enorme dificuldade de se encaixar no sistema constituído e fechado no qual vivemos.

vii. “Independência e liberdade”: A independência perceptiva, fruto de uma percepção ampla e de pontos de vistas variados, permitirá captar a diversidade de enfoques nas coisas. Seguindo o que foi citado anteriormente sobre o cérebro filtrar grande parte das informações recebidas do meio externo, esta característica criativa também é integralmente influenciada pelos modelos mentais do ser humano.

viii. “Curiosidade”: essa característica é fruto da inquietação e busca do ser humano. No indivíduo adulto, a curiosidade foi aniquilada pelos seus paradigmas cultivados e pela sua demonstração de ausência de dúvidas. Ellis (1976, p, 64) traz duas crenças irracionais que explicam a influencia dos modelos mentais nesta característica criativa: (1) o ser humano tem necessidade de receber aprovação e o amor de quase todas as pessoas por quase tudo que realiza e; (2) Para o ser humano não se frustrar seriamente, ele pode facilmente evitar confrontar as adversidades e responsabilidades da vida ao invés de enfrenta-las. Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43) traz também a teoria de que a sociedade rejeita pessoas com comportamentos questionadores e curiosos, confirmando o papel dos modelos mentais nesta característica criativa.

A conclusão dessa discussão deixa claro a influência dos modelos mentais em todas as características analisadas e que caracterizam uma pessoa como criativa.

Portanto, uma pessoa criativa dependerá de modelos mentais saudáveis sobre os eventos externos e principalmente sobre si mesmo.

Analisando o papel dos modelos mentais no processo criativo, nota-se que a imaginação é um fator relevante citado por Kneller (1999) e Torre (2005). Considerando a discussão realizada no tópico 1.4 do capítulo 1 desta dissertação, a imaginação é a capacidade mental para criar, relacionar e reproduzir imagens existentes. Utilizando-se o conceito de modelos mentais de Wind, Crook e Gunther (2005, p. 37, 39, 57), no qual o cérebro humano seleciona as imagens externas baseando-se nos modelos mentais do sujeito, a imaginação somente acontecerá sobre as imagens captadas pelo cérebro. Conclui-se desta forma que a imaginação também é influenciada pelos modelos mentais do ser humano.

Discussão da Hipótese 2 e 3: (2) A mágica ajuda a ultrapassar os bloqueios criativos do ser humano; (3) A mágica estimula a criatividade do indivíduo que a pratica.

Discussões realizadas sobre: Mágicas x Ilusão sobre o ponto de vista antropológico x Modelos mentais x Bloqueios criativos x Papel do mágico x Entrevistas com mágicos x Entrevistas com não mágicos.

Primeiramente faremos uma discussão geral entre as teorias relacionadas nesta discussão. Em um segundo momento, faremos uma discussão destas teorias com a análise das respostas do inquérito realizado pelos mágicos e pelos não mágicos.

Discussão entre as teorias sobre: Mágicas x Ilusão sobre o ponto de vista antropológico x Modelos mentais x Modelos mentais x Papel do mágico

Debord (1997) aborda que a sociedade moderna criou, por meio de imagens selecionadas da verdadeira realidade, um espetáculo fantasioso e irreal e preocupado com sua aparência. Nesta teatralização da vida fantasiosa, o homem tornou-se passivo e escravo dessa necessidade intrínseca e onipresente.

Essa percepção de Debord (1997) demonstra que é nato no homem o desejo, mesmo que inconsciente, de iludir e ser iludido, de perceber o mundo e transformá-lo segundo os seus modelos mentais.

Analisando as teorias de Ávila (2012) e Debord (1997), a vida é feita por uma seleção imperceptível de imagens por parte do homem, que enxerga uma realidade parcial e irreal. O homem vive uma representação despercebida da realidade, um espetáculo no qual não há separação entre vida real e ilusão.

Analisando-se os conceitos apresentados por Macknik, Martinez-Conde, Blakeslee (2011) e Ávila (2012), chegamos a conclusão de que a mágica não existiria se não houvessem modelos mentais limitadores. A mágica somente existe pelo fato do cérebro desenvolver modelos mentais que impedem o indivíduo de enxergar e questionar tudo ao seu redor. O espectador, por acreditar na mágica, vivencia a mágica por completo.

Já o mágico tem seu papel relevante na mágica, segundo Ávila (2012). Sem o mágico, a mágica não existe. Ele tem o desafio, mesmo que inconsciente, de utilizar os modelos mentais da plateia para transformar um truque em uma mágica. A plateia, por enxergar somente aquilo que o mágico lhe permite e por ter modelos mentais limitados, passa a enxergar a mágica como algo impossível e fascinante.

Analisando-se a discussão sobre modelos mentais realizada no capítulo 2, os modelos mentais influenciam intensamente na mágica. O ser humano, segundo as teorias de Wind, Crook e Gunther (2005) e Senge (1990) possuem modelos mentais onipresentes e inconscientes que são manipulados, consciente ou inconscientemente, pelo mágico que transmite ao espectador apenas aquilo que lhe é necessário para perceber a ilusão como mágica.

Na mágica, o ser humano, limitado por sua “seleção imperceptível de imagens”, seleciona, sem perceber, apenas as informações que são escolhidas conscientemente pelo mágico e que lhe são transmitidas, tornando-se cúmplice, sem sequer imaginar, do ato mágico. Segundo Debord, o homem tornou-se um ser frágil que

não discerne a mágica da realidade. Ao acreditar na mágica realizada pelas mãos do mágico, o espectador alimenta-se da própria ilusão e torna-se ainda mais refém da irreal realidade de que a mágica é uma verdade e não uma mera ilusão.

Não há indícios teóricos de que a mágica influencia nos bloqueios criativos do ser humano, tanto no mágico quanto no espectador. Nesta dissertação, buscamos compreender como a mágica influencia na criatividade do artista e não do público que o assiste.

Seguindo a premissa de que os modelos mentais influenciam diretamente a mágica e também a criatividade, analisaremos a pesquisa realizada com o objetivo de compreender a relação direta entre mágica x modelos mentais e mágica x criatividade.

Pergunta 1: Você se considera uma pessoa criativa?

Diferença entre respostas: 0

Discussão: ambos os grupos tiveram a mesma percepção sobre a sua capacidade criativa.

Pergunta 2: Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?

Diferença entre respostas: -0,4

Discussão: Não há uma diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade.

Pergunta 3: Quantos (novos produtos - bens ou serviços) você criou nos últimos 12 meses?

Diferença entre respostas: -12

Discussão: Segundo a teoria de Senge (1999 p. 229) sobre “teoria esposada” e “teoria em uso”, os dois grupos corroboraram suas percepções ao confirmar que possuem produtos (bens ou serviços) tangíveis ou intangíveis criados. Nota-se que o grupo de mágicos ficou 12 pontos abaixo do outro grupo, demonstrando uma capacidade criativa menor.

Perguntas 4 e 5:

4. A mágica influenciou na sua forma de solucionar problemas do dia a dia?

Diferença entre respostas: 2,2.

5. A mágica influenciou na sua forma de perceber o mundo?

Diferença entre respostas: 3,2

Discussão: O grupo percebeu que a mágica influenciou, em algumas ocasiões, na solução de problemas do dia a dia e também nos seus modelos mentais sobre o mundo. Podemos considerar que a mágica, de alguma forma, influencia na criatividade do ser humano, visto que ela influenciou na solução de problemas do dia a dia do mágico, o que confere com a teoria de Gramigna (2007, p. 226), que relata que a criatividade implica em descobrir novas e efetivas formas de lidar com o mundo e resolver problemas.

Perguntas 6, 7 e 8:

6. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?

Diferença entre respostas: -0,4

7. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?

Diferença entre respostas: -0,8

8. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?

Diferença entre respostas: -0,2

Discussão entre as perguntas 6, 7 e 8: apesar de pequena a discrepância, nota-se que o grupo de mágicos pesquisado possui um maior bloqueio em relação à compreender a causa do problema e considerar os fatores que o cercam.

9. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?

Diferença entre respostas: 1,3

Discussão: o grupo de mágicos possui a percepção de que consegue transmitir verbalmente, de forma mais eficaz, nuances do problema com as pessoas que o cercam.

10. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?

Diferença entre respostas: 2

Discussão: o grupo de mágico utiliza os demais sentidos, além da visão, no processo de observação, otimizando assim a percepção do meio externo e ampliando a quantidade de nuances observadas.

Perguntas 11, 12 e 13:

11. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?

Diferença entre respostas: 0,4

12. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?

Diferença entre respostas: 0,2

13. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?

Diferença entre respostas: 0,8

Discussão entre as perguntas 11, 12 e 13: Apesar da diferença irrelevante na diferença entre as médias, nota-se que o grupo de mágicos tem maior facilidade em perceber a relação sistêmica entre o problema e os demais fatores que o cercam.

14. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?

Diferença entre respostas: - 0,15

Discussão: O valor da diferença é irrelevante para que se possa identificar algum *déficit* neste bloqueio.

15. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?

Diferença entre respostas: -0,4

Discussão: Apesar da irrelevante diferença, nota-se uma maior dificuldade de fugir dos hábitos por parte do grupo de mágicos entrevistados em relação ao outro grupo.

Perguntas 16 e 17:

16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?

Diferença entre respostas: -0,4

17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?

Diferença entre respostas: 0,4

Discussão: Considerando que a diferença entre os resultados das questões é pequena e a nota média de cada grupo flutuou por volta de 3 e 4, não há indício de inflexibilidade e nem de flexibilidade na aceitação de outros pontos de vistas.

18. Você considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?

Diferença entre respostas: 0

Discussão: Não há diferença entre os dois grupos, o que demonstra que os dois grupos comportam-se igualmente neste item.

19. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?

Diferença entre respostas: 0,4

Discussão: A teoria de Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43) reforça que este bloqueio ocorre pelo excesso de lógica e razão aplicadas ao processo criativo. Como a nota média dos dois grupos flutuou próximo à nota 2, acredita-se que não influenciará como um bloqueio para a criatividade, já que é recomendado um equilíbrio pelo autor.

20. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?

Diferença entre respostas: -1

Discussão: O questionamento e a curiosidade, fatores determinantes para a criatividade segundo Torre (2008, p. 30), é percebida pelo grupo de mágicos entrevistados, com maior ênfase do que o outro grupo, como uma atitude de pessoas pouco educadas.

21. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?

Diferença entre respostas: -1

Discussão: O grupo de mágicos entrevistados acredita que a autonomia deve ser substituída, na maioria das vezes, pelo trabalho em equipe, porém este não deve ser considerado um bloqueio criativo, pois Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43) explica que é necessário haver um equilíbrio entre autonomia e trabalho em equipe.

22. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para colocá-la em prática?

Diferença entre respostas: -0,8

Discussão: Percebe-se que o grupo de mágico tem maior preferência para esperar o momento perfeito para colocar em prática uma ideia. Essa informação não pode ser considerada como um bloqueio visto que Simberg (apud PEARSON, 2012, p.43) explica que é necessário encontrar um equilíbrio entre o ideal e o factível, sendo o excesso prejudicial para a criatividade.

23. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?

Diferença entre respostas: -0,2

Discussão: Não é uma diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade.

24. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?

Diferença entre respostas: -0,2

Discussão: Não é uma diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade.

25. O ser humano precisa ser o mais independente possível?

Diferença entre respostas: -1,4

Discussão: O ser humano, ao se tornar independente excessivamente, torna-se segregado, segundo Diez (p. 4) e tem a sua criatividade limitada ao não desejar conectar-se e nem depender de outras pessoas. O grupo de mágicos entrevistados acredita que, na maioria das vezes, o ser humanos deve ter a maior independência ao invés da dependência e interação de outras pessoas.

26. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?

Diferença entre respostas: 1,2

Discussão: o grupo de mágicos está mais disposto a arriscar-se à seguir padrões estipulados pela sociedade, bloqueios estes citados por Diez e Simberg. O medo da punição neste grupo é menor no que no grupo de indivíduos não mágicos, facilitando assim a criatividade.

27. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?

Diferença entre respostas: 1

Discussão: seguindo a mesma linha da resposta anterior, o grupo de mágicos prefere fugir dos padrões estabelecidos pela sociedade do que ser reconhecida e aceita. Essa crença irracional que o homem possui, segundo Ellis (1976, p. 64), limita a capacidade criativa do ser humano.

28. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?

Diferença entre respostas: 1,2

Discussão: Segundo Simberg, o ser humano se apega à primeira ideia e não procura novas soluções devido ao apego e ao desgaste físico gerado pela busca da uma grande variedade de ideias. Segundo o resultado da pesquisa, o grupo de mágicos

entrevistados paralisam-se com maior frequência na primeira ideia sem considerar explorar novas ideias, resultando em uma maior limitação à criatividade.

29. Você sempre tem urgência na busca pelo seu sucesso?

Diferença entre respostas: -0,2

Discussão: Não é uma diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade.

30. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras ideias?

Diferença entre respostas: 0,2

Discussão: Não é uma diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade. A variação entre a pergunta 28 e esta ocorreu devido à variação nas respostas do grupo de indivíduos não mágicos. A média da resposta do grupo de mágicos não sofreu alteração.

31. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?

Diferença entre respostas: -0,2

Discussão: Não é uma diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade.

32. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?

Diferença entre respostas: -1,5

Discussão: a imutabilidade, para o grupo de mágicos entrevistados, ocorre com maior incidência do que para o outro grupo, tornando-se assim um obstáculo para a criatividade, segundo Diez (p.4).

33. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?

Diferença entre respostas: -0,8

Discussão: o grupo de mágicos prefere a dependência de uma autoridade na tomada de decisão com maior frequência do que o outro grupo, limitando a criatividade e a autonomia.

34. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?

Diferença entre respostas: 0

Discussão: Não há diferença relevante para que seja percebido como um bloqueio ou como estímulo à criatividade.

35. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?

Diferença entre respostas: -1,5

Discussão: O grupo de mágicos entrevistados acreditam que é necessário o individualismos, com maior frequência do que o outro grupo, para se deixar um legado singular neste mundo. Esse fator, resultante da necessidade de autoafirmação, segundo Diez (p. 4), despersonaliza o indivíduo de suas características naturais e o torna menos criativo.

CONCLUSÃO

O tema criatividade é extremamente intrigante, visto que a sua existência pode levar à criação de uma infinidade de objetos e produtos em domínios que vão desde a eletrônica mais sofisticada até as mais geniais obras de artes. Já a sua ausência, pode levar o ser humano a desmotivação e à paralisação frente aos problemas do dia a dia, tornando-o limitado e com pouca utilidade para o mercado de trabalho atual.

A mágica, conhecida como a “rainha das artes”, viabiliza a criatividade em produtos mágicos e perfeitos, tornando o possível em impossível, utilizando-se dos modelos mentais do espectador para enxergar e acreditar na realidade da ilusão.

A mágica, juntamente com os modelos mentais limitantes, foram analisados com o objetivo de compreender o problema pelo qual esse trabalho teve seu início: Como a mágica pode contribuir para estimular a criatividade e ajudar a ultrapassar bloqueios mentais?

Como resultado desta dissertação, dentre as três hipóteses levantadas no início deste trabalho, apenas uma foi confirmada pela fundamentação teórica. Já as outras duas hipóteses não puderam ser confirmadas tanto quanto pela fundamentação quanto pela pesquisa realizada. As hipóteses e suas confirmações estão descritas a seguir:

(1) Os modelos mentais influenciam na criatividade do ser humano.

Neste trabalho foram estudados diversos fatores relevantes que influenciam a criatividade, que variam desde a característica do sujeito criativo, passando pelo papel da imaginação na criatividade, processo criativo e finalizando nos principais bloqueios criativos herdados da sociedade.

Também foi estudado o conceito de modelos mentais e seus impactos no comportamento humano. Ao cruzar os dados, conclui que todos os fatores que estão ligados à criatividade e que influenciam nas características criativas do ser humano e no

processo criativo dependem inteiramente dos modelos mentais do indivíduo. Os bloqueios criativos, que limitam e até paralisam a criatividade do indivíduo, também são frutos de modelos mentais distorcidos e “neurótico”.

Indivíduos que possuem modelos mentais saudáveis terão maior capacidade criativa do que indivíduos com modelos mentais neuróticos e distorcidos.

Autores como Alencar e Mel Rhodes reforçam que fatores externos como clima e ambiente influenciam a criatividade do sujeito. Já o conceito de modelos mentais explica que o ser humano enxerga o externo baseando-se no interno, ou seja, em seus modelos mentais. Consequentemente, o ser humano reproduzirá a sua realidade fundamentada em seus modelos mentais, validando e legitimando a influência dos modelos mentais na criatividade.

(2) A mágica ajuda a ultrapassar os bloqueios criativos do ser humano.

A mágica é a concretização do impossível. É a transformação da ilusão no real. O ser humano, por sua vez, vive um fragmento de uma realidade sustentada por uma ilusão. Essa realidade fragmentada acontece devido ao seu relacionamento com o meio externo que se dá por meio dos cinco sentidos. Como o ser humano não consegue captar todas as informações que estão ao seu redor, ele filtrará as informações que mais lhe interessarem.

Na mágica, algo semelhante acontece. O ser humano, ao ver um fragmento da realidade mostrada pelo mágico, percebe a ilusão como mágica, acreditando no que os seus modelos mentais querem que ele acredite. Esses modelos mentais são manipulados pelo mágico que, consciente ou não, oferece ao espectador apenas a informação que será traduzida pelo cérebro com mágica.

Já o mágico é o personagem que viabiliza a concretização da mágica. Apesar da característica que ele possui de produzir o impossível, a entrevista realizado trouxe informações que derrubam a hipótese de que a mágica ajuda a ultrapassar os bloqueios criativos do ser humano. Um relevante fator corrobora isso. Senge, ao trazer o conceito

de “teoria esposada” e a “teoria em uso”, nos alerta para o seguinte fato: a percepção que o indivíduo mágico tem sobre ele pode ser totalmente diferente da prática do dia a dia. A sua auto-percepção é realizada com influência de seus modelos mentais, que podem distorcer a sua realidade. Para fazer uma avaliação legítima e que traga resultados reais, será necessário fazer uma pesquisa com acompanhamento diário do grupo a ser pesquisado.

(3) A mágica estimula a criatividade do indivíduo que a pratica.

Baseando-se no resultado da pesquisa realizada, a criatividade influencia de fato na capacidade do indivíduo solucionar problemas do dia a dia. Porém, nesta hipótese, esbarramos com a inconsistência apresentada na hipótese anterior, que não se sustente devido a possível discrepância entre dados percebidos pelos entrevistados e dados reais vivenciados pelos mesmos no dia a dia.

Desta forma, esta hipótese não pode ser confirmada nesta dissertação.

Conclui-se que, ao alargar o campo de referências bibliográficas e o leque de entrevistados, será possível retirarmos conclusões mais significativas sobre a relevância da criatividade para a transformação qualitativa da produção real e imaginária dos sujeitos nas sociedades contemporâneas. Convocar a mágica, com uma grande tradição cultural nas artes do espetáculo, no mundo do circo, e hoje em dia também em conteúdos audiovisuais no âmbito do entretenimento, para uma reflexão sobre suas influências nos bloqueios criativos, afigura-se-nos um contributo inovador cujas potencialidades esperamos ter evidenciado.

BIBLIOGRAFIA

ALENCAR, E. (2002). *A gerência da criatividade: abrindo as janelas para a criatividade pessoal e nas organizações*. São Paulo, Makron Books.

ALENCAR, E. e Fleith, D. (2003). *Criatividade: Múltiplas perspectivas*. Brasília, UNB.

ÁVILA, G. (2012). *A arte mágica: a percepção em perspectiva*. Brasília, Editora Kiron.

DEBORD, G. (1997). *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro, Contraponto.

DILTS, R., HALLBOM, T. e SMITH, S. (1993). *Crenças: caminhos para a saúde e o bem-estar*. São Paulo, Summus Editorial.

ELLIS, A. (1976). *Como viver com um neurótico em casa e no trabalho*. Rio de Janeiro, Editora Artenova S.A..

GRAMIGNA, M. (2007). *Modelo de competências e gestão de talentos*. São Paulo, Prentice-Hall.

KNELLER, G. (1999). *Arte e ciência da criatividade*. São Paulo, IBRASA.

MACKNIK, S., MARTINEZ-CONDE, S. com BLAKESLEE, S. (2011). *Truques da mente: o que a mágica revela sobre o nosso cérebro*. Rio de Janeiro, Zahar.

O'CONNOR, J. e SEYMOUR, J. (1996). *Treinando com a PNL*. São Paulo, Summus.

PEARSON, A. (2011). *Criatividade e inovação*. São Paulo, Pearson Prentice Hall.

PREDEBON, J. (1998). *Criatividade: abrindo o lado inovador da mente: um caminho para o exercício prático dessa potencialidade, esquecida ou reprimida quando deixamos de ser criança*. São Paulo, Atlas.

QUEIROZ, C. e LEITE, C. (2011). *O elo da gestão de carreira: o papel do empregado, da liderança e da organização*. São Paulo, DVS Editora.

ROCHA, L. (2009). *Criatividade e inovação: como adaptar-se às mudanças*. Rio de Janeiro, LTC.

SANMARTIN, S (2012). *Criatividade e inovação na empresa: do potencial à ação criadora*. São Paulo, Trevisan Editora Universitária.

SARTRE, J. (2009). *A imaginação*. Porto Alegre, L&PM.

SENGE, P. (1990). *A quinta disciplina: arte e prática da organização que aprende*. São Paulo, Nova cultural.

STORT, E. (1993). *Cultura, imaginação e conhecimento: a educação e a formalização da experiência*. São Paulo, Editora da Unicamp.

TORRE, S. (2008). *Criatividade aplicada: recursos para uma formação criativa*. São Paulo, Madras.

TORRE, S. (2005). *Dialogando com a criatividade*. São Paulo, Madras.

WIND, Y., CROOK, C. e GUNTHER, R. (2005). *A força dos modelos mentais: transforme o negócio da sua vida e a vida do seu negócio*. Porto Alegre, Bookman.

WEBGRAFIA

CEIA, C. s.v. "Símbolo", E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>. [Consultado em 01/03/2014].

CEIA, C. s.v. "Imaginação", E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9. Disponível em <<http://www.edtl.com.pt>>. [Consultado em 01/03/2014].

Conceito de Aptidão. Disponível em <<http://conceito.de/aptidao#ixzz2zWP0q9nD>>. [Consultado em 21/04/2014].

Conceito de Atitude. Disponível em <[http://www.infopedia.pt/\\$atitudes;jsessionid=2-dV9QTs7SQj8SgPINBTdA__](http://www.infopedia.pt/$atitudes;jsessionid=2-dV9QTs7SQj8SgPINBTdA__)>. [Consultado em 21/04/2014].

Conceito de Imagens Eidéticas. Disponível em <http://www.din.uem.br/ia/a_correl/iaedu/mem_aprendizagem.htm>. [Consultado em 21/04/2014].

Conceito de Inconsciente. Disponível em <<http://www.cfh.ufsc.br/~wfil/laplanche.htm>>. [Consultado em 08/04/2014].

Conceito de Metacognição: Disponível em <<http://pt.cienciaedaeducacao.wikia.com/wiki/Metacognição>>, [Consultado em 22/02/2014].

Conceito e história do termo Estética. Disponível em <<https://sites.google.com/site/jphylosophya/3-ano/estetica/conceito-e-histria-do-termo-esttica>>. [Consultado em 25/03-2014].

DÍEZ, D. Múltiples bloqueadores, desbloqueadores y estimuladores de la creatividad. Disponível em <http://www.creatividadcursos.com/moodle/file.php/59/Documentos/FUNDAMENTACION_PSICOLOGICA/Tema11/Tema_11._MBC._Multiples_bloqueadores_desbloqueadores_y_estimuladores_de_la_creatividad.pdf>. [Consultado em 18/02/2014].

DÍEZ, D. Criatividade científica aplicada. Disponível em <<http://educate.iacat.com/Biblioteca/David%20de%20Prado.%20Creatividad%20Cient%C3%ADfica%20Aplicada.%20IACAT-FAAP.pdf>>. [Consultado em 27/05/2014].

História de Robert Houdin. Disponível em
<<http://zephmeister.blogspot.com.br/2010/06/jean-eugene-robert-houdin-o-relojeiro.html>>. [Consultado em 04/04/2014]

MACHADO, B. Professores trabalhando conflitos: uma proposta a partir do modelo caleidoscópico. Disponível em
<http://filosofia.fflch.usp.br/sites/filosofia.fflch.usp.br/files/posdoc/projetos/2012_proj_beatriz_machado.pdf>. [Consultado em 01/03/2014].

APÊNDICES

APÊNDICE A - Pesquisa realizada com mágicos

Mágicos profissionais pesquisados - idade

Alejandro Muniz – 39 anos;

Anselmo Henrique Carvalho – 35 anos

Márcio Parma – 41 anos;

Mauro Moreno – 41 anos;

Michel dos Santos – 30 anos

Pablo Levinsky – 42 anos;

Simone Viana – 45 anos;

Questionário apresentado aos mágicos

Responda às perguntas com números de 0 a 5 de acordo com a frequência vivenciada em cada pergunta

0 = Nunca – 0% das ocasiões

1 = Entre 1% e 29% das ocasiões

2 = Entre 30% e 50% das ocasiões

3 = Entre 51% e 79% das ocasiões

4 = Entre 80% e 99% das ocasiões

5 = Sempre – 100% das ocasiões

1. Você se considera uma pessoa criativa?
0 1 2 3 4 5
2. A mágica influenciou na sua forma de solucionar problemas do dia a dia?
0 1 2 3 4 5
3. A mágica influenciou na sua forma de perceber o mundo?
0 1 2 3 4 5
4. Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?
0 1 2 3 4 5
5. Quantos (novos produtos - bens ou serviços) você criou nos últimos 12 meses? 10
6. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?
0 1 2 3 4 5
7. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?
0 1 2 3 4 5
8. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?
0 1 2 3 4 5
9. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?
0 1 2 3 4 5
10. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?
0 1 2 3 4 5
11. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?
0 1 2 3 4 5

12. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?
 0 1 2 3 4 5
13. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?
 0 1 2 3 4 5
14. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?
 0 1 2 3 4 5
15. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?
 0 1 2 3 4 5
16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?
 0 1 2 3 4 5
17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?
 0 1 2 3 4 5
18. Você considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?
 0 1 2 3 4 5
19. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?
 0 1 2 3 4 5
20. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?
 0 1 2 3 4 5
21. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?
 0 1 2 3 4 5
22. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para colocá-la em prática?
 0 1 2 3 4 5

23. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?

0 1 2 3 4 5

24. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?

0 1 2 3 4 5

25. O ser humano precisa ser o mais independente possível?

0 1 2 3 4 5

26. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?

0 1 2 3 4 5

27. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?

0 1 2 3 4 5

28. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?

0 1 2 3 4 5

29. Você tem urgência na busca pelo seu sucesso?

0 1 2 3 4 5

30. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras ideias?

0 1 2 3 4 5

31. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?

0 1 2 3 4 5

32. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?

0 1 2 3 4 5

33. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?

0 1 2 3 4 5

34. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?

0 1 2 3 4 5

35. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?

0 1 2 3 4 5

APÊNDICE B - Pesquisa realizada com não mágicos

Indivíduo não mágicos pesquisados – idade – profissão

Alexandre Pontel – 36 anos – professor de educação física;

Arlete Aparecida – 38 anos – consultora e empresária;

Carla Maria Gagliardi – 43 anos – corretora de imóveis;

Cristina Andrade – 42 anos – consultora de vendas;

Lácio Chiarelli Leonel – 45 anos – chefe de cozinha;

Henrique Jaques Bakos – 35 anos – ator;

Sibele Levorin – 40 anos – empresária.

Questionário apresentado aos indivíduos não-mágicos

O questionário apresentado a seguir difere-se do questionário apresentado aos mágicos apenas nas questões 2 e 3. Este questionário não utiliza as perguntas citadas pois as mesmas são relacionadas à profissão do mágico.

Responda às perguntas com números de 0 a 5 de acordo com a frequência vivenciada em cada pergunta

0 = Nunca – 0% das ocasiões

1 = Entre 1% e 29% das ocasiões

2 = Entre 30% e 50% das ocasiões

3 = Entre 51% e 79% das ocasiões

4 = Entre 79% e 99% das ocasiões

5 = Sempre – 100% das ocasiões

1. Você se considera uma pessoa criativa?
 0 1 2 3 4 5
2. Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?
 0 1 2 3 4 5
3. Quantos (novos produtos - bens ou serviços) você criou nos últimos 12 meses? 12
4. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?
 0 1 2 3 4 5
5. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?
 0 1 2 3 4 5
6. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?
 0 1 2 3 4 5
7. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?
 0 1 2 3 4 5
8. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?
 0 1 2 3 4 5
9. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?
 0 1 2 3 4 5
10. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?
 0 1 2 3 4 5

11. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
12. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
13. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
14. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
15. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
16. Você se considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
17. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
18. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
19. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
20. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para colocá-la em prática?
()0 ()1 ()2 ()3 ()4 ()5
21. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?

0 1 2 3 4 5

22. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?

0 1 2 3 4 5

23. O ser humano precisa ser o mais independente possível?

0 1 2 3 4 5

24. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?

0 1 2 3 4 5

25. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?

0 1 2 3 4 5

26. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?

0 1 2 3 4 5

27. Você tem urgência na busca pelo seu sucesso?

0 1 2 3 4 5

28. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras ideias?

0 1 2 3 4 5

29. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?

0 1 2 3 4 5

30. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?

0 1 2 3 4 5

31. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?

0 1 2 3 4 5

32. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?

0 1 2 3 4 5

33. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?

0 1 2 3 4 5

APÊNDICE C – Tabela 3: perguntas e resultados dos mágicos entrevistados

Mágicos entrevistados								
PERGUNTAS	Simone	Mauro	Márcio	Alejandro	Pablo	Henrique	Michel	Média
I. MODELOS MENTAIS								
1. Você se considera uma pessoa criativa?	3	4	4	3	1	3	4	3,4
2. A mágica influenciou na sua forma de solucionar problemas do dia a dia?	1	4	4	1	1	4	1	2,2
3. A mágica influenciou na sua forma de perceber o mundo?	3	3	5	4	2	4	2	3,2
4. Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?	3	4	4	1	0	3	3	2,8
5. Quantos (novos produtos - bens ou serviços) você criou nos últimos 12 meses?	10	12	3	13	7	12	13	10
II. BLOQUEIOS PERCEPTIVOS								
6. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?	3	3	3	3	1	2	3	2,8
7. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?	2	4	3	1	2	4	1	2,4
8. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?	2	3	3	1	2	4	4	2,8

9. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?	3	4	5	5		4	5	4,5
10. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?	2	4	2	1	1	3	1	1,8
11. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?	2	3	4	3	1	3	3	2,8
12. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?	3	4	4	5	3	4	4	3,8
13. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?	2	3	4	2	2	4	3	2,8
14. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?	2	4	3	5	2	3	5	3,4
15. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?	3	4	3	2	2	3	4	3
III. BLOQUEIOS CULTURAIS								
16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?	4	4	3	4	2	3	4	3,6

17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?	3	5	4	4	3	4	4	3,8
18. Você se considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?	3	4	3	3	2	4	3	3,2
19. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?	1	3	2	1	3	4	1	2
20. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?	0	2	5	2	2	4	3	2,6
21. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?	1	4	4	4	4	3	4	3,8
22. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para coloca-la em prática?	1	1	3	3	3	0	3	2,2
23. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?	5	3	4	5	3	5	5	4,4
24. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?	0	2	0	0	4	3	0	1
25. O ser humano precisa ser o mais independente possível?	4	3	2	5	4	4	4	3,8

IV. BLOQUEIOS EMOCIONAIS

26. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?	1	2	1	0	2	1	1	1,2
27. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?	2	1	2	3	2	1	3	2
28. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?	3	2	1	4	1	5	3	2,6
29. Você sempre tem urgência na busca pelo seu sucesso?	4	3	3	3	2	1	4	3
30. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras ideias?	3	2	1	5	2	4	2	2,6
31. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?	3	3	3	3	3	4	3	3
32. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?	2	2	0	3	3	1	2	2
33. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?	1	2	3	4	2	4	2	2,6
34. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?	2	3	1	3	3	3	2	2,6
35. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?	1	0	0	3	3	3	3	2

APÊNDICE D – Tabela 4: perguntas e resultados dos indivíduos não mágicos entrevistados

Indivíduos não mágicos entrevistados								
PERGUNTAS	Sibele	Henrique	Alexandre	Cristina	Arlete	Lácio	Carla	Média
I. MODELOS MENTAIS								
1. Você se considera uma pessoa criativa?	3	3	5	2	3	5	3	3,4
4. Você cria novos produtos (bem ou serviço), tangíveis ou intangíveis, aceitos como úteis, satisfatórios e/ou de valor por um número significativo de pessoas?	4	2	4	3	2	5	3	3,2
5. Quantos você criou nos últimos seis meses?	10	60	30	40	10	12	40	22
II. BLOQUEIOS PERCEPTIVOS								
6. Ao surgir um problema, você o resolve de imediato?	3	2	4	2	3	4	3	2,4
7. Ao surgir um problema, você investe tempo para compreender a sua origem?	3	1	2	3	4	4	4	3,2
8. Ao surgir um problema, você considera tudo o que o cerca, seu contexto, suas causas, suas consequências?	3	1	3	2	4	3	4	3
9. Você consegue expressar para a sua equipe os termos importantes do problema de forma verbal e eficaz, de forma que os integrantes da sua equipe compreendam a nomenclatura utilizada?	3	4	5	2	2	3	4	3,2
10. A visão é o sentido mais utilizado no seu processo de "observação"?	2	4	4	3	4	4	4	3,8

11. Uma solução aplicada numa determinada situação pode ser aplicada em outras situações, mesmo que não sejam semelhantes?	2	1	3	2	4	2	3	2,4
12. Você consegue perceber uma relação entre o problema e outros fatores externos ao mesmo (como a vida, experiências passadas, necessidades próprias)?	4	3	4	3	3	4	4	3,6
13. Para resolver qualquer tipo de problema, você sempre debate e pesquisa sobre o assunto com o objetivo de observar as relações entre causa e efeito?	2	1	3	1	2	2	4	2
14. Após estudar determinado assunto, você reproduz fielmente o conteúdo "estudado" de forma lógica e racional?	1	4	1	2	3	3	4	3,25
15. As suas decisões e respostas não são habituais e automáticas mas sim conscientes e pensadas?	3	3	4	3	2	4	4	3,4
16. Quando você tem uma opinião formada sobre um determinado assunto, você argumenta até tentar convencer a outra pessoa?	4	1	4	2	2	4	4	3,2
17. Você é uma pessoa aberta a novos pontos de vistas?	3	4	3	3	3	4	5	3,4
III. BLOQUEIOS CULTURAIS								
18. Você se considera o senso de urgência e a objetividade como fatores fundamentais para um processo criativo nos dias de hoje?	3	3	3	5	3	4	0	3,2
19. Você acredita que a lógica e a razão devem ser a base para um processo criativo?	1	1	1	4	4	2	4	2,4
20. Você acha que uma pessoa curiosa e questionadora é considerada educada?	1	3	0	2	2	3	0	1,6

21. Uma pessoa deve abrir mão da sua autonomia para trabalhar em equipe e, desta forma, depender da ajuda de outras pessoas para finalizar seu trabalho?	2	2	1	4	2	4	4	2,8
22. Uma pessoa, ao ter uma ideia criativa, deve esperar o momento perfeito (tempo sobrando, dinheiro suficiente, entre outros) para colocá-la em prática?	1	2	1	4	2	0	1	1,4
23. Um profissional, que possui grande especialização numa determinada área, deve defender o seu ponto de vista quando o assunto for dentro da área de sua especialidade?	4	4	5	3	3	5	5	4,2
24. Um profissional deve trabalhar incessantemente durante o dia inteiro, sem parar para ficar gerando ideias?	2	0	4	2	2	0	0	1,2
25. O ser humano precisa ser o mais independente possível?	2	4	3	3	2	3	3	2,2
IV. BLOQUEIOS EMOCIONAIS								
26. É melhor uma pessoa seguir regras e padrões ao invés de arriscar-se a ser punido por uma autoridade (pais, professores, chefes)?	2	1	1	2	4	5	3	2,4
27. É melhor uma pessoa ser reconhecida e aceita pela sociedade do que infringir regras e padrões estabelecidas pela mesma?	2	1	5	3	4	5	1	3
28. A primeira boa ideia que surge deve ser implementada?	1	1	1	2	3	0	2	1,4
29. Você sempre tem urgência na busca pelo seu sucesso?	2	3	3	4	4	3	2	2,8
30. Com o foco no seu sucesso, você prefere implementar a primeira ideia surgida ao invés de "perder tempo" tendo outras	2	1	2	4	3	3	2	2,4

ideias?								
31. Você prefere segurança à correr riscos e incertezas?	3	1	4	1	3	5	3	2,8
32. Apesar da constante mudança e novas exigências do mundo, você acredita que o ser humano é imutável?	0	3	1	0	2	0	0	0,5
33. Você gosta de tomar decisões com a orientação de uma autoridade sua (pai, mãe, chefe)?	1	2	1	4	3	2	1	1,8
34. As pessoas devem seguir os padrões estipulados pela sociedade para não se tornarem alienadas a ela?	2	2	2	3	4	4	2	2,6
35. O ser humano precisa se tornar individualista para deixar uma marca e se sentir singular neste mundo?	0	0	0	2	2	0	1	0,5