

# Resumo do Livro Criatividade SA, de Edwin Catmull,



Você está preparado para uma viagem pela história de sucesso da Pixar? O livro [Criatividade SA](#) nos leva para dentro do mais lucrativo estúdio de animação dos dias atuais. Criado por Edwin 'Ed' Catmull, ao lado de [Steve Jobs](#) e [John Lasseter](#), em 1986, a Pixar vem encantando multidões com filmes como Toy Story, Monstros S.A e Procurando Nemo.

Mas quais são os ingredientes principais de todo esse sucesso? A resposta está em Criatividade SA. Trata-se de um livro para todas as pessoas que buscam alcançar um patamar mais elevado de criatividade e originalidade.

# Criatividade SA e a história da Pixar



Quando criança, Ed Catmull possuía grande admiração por Walt Disney e pelos profissionais que criavam animações feitas à mão. Fascinado por aquele universo, começou a pensar: se essas coisas são possíveis, utilizando métodos analógicos, até onde se pode chegar com a ajuda de um computador?

Por algum tempo, Ed Catmull guardou para si a ideia inédita da animação computadorizada. Foi assim até juntar-se à equipe do Instituto de Tecnologia de Nova York. Lá ele desenvolveu os tipos de gráficos e animações que os computadores eram capazes de fazer. O seu talento brilhou aos olhos do diretor de cinema George Lucas, da Lucasfilm. O resultado disso foi o contratou para conduzir a nova divisão computadorizada da empresa.

Na Lucasfilm, Ed Catmull trabalhou em novos efeitos especiais,

como as telas azuis, poderosos programas de renderização gráfica e um computador especial conhecido como Pixar Image Computer. O equipamento permitia aos cineastas combinarem filmagens de ação real com efeitos especiais feitos por computador.

Segundo o livro Criatividade SA, com o passar do tempo, Ed Catmull começou a sentir que seu sonho de criar um filme totalmente animado por computador não era compartilhado por George Lucas. Assim, decidiu procurar por [investidores](#).

A meta era abrir a própria empresa. E Ed Catmull de fato encontrou alguém interessado em sua ideia. Em 1986, Steve Jobs, da Apple Computers, comprou a equipe de Catmull e seu trabalho. A Pixar nascia, então, como uma companhia independente.

## Cultura de criatividade

A cultura da Pixar tem suas raízes na Universidade de Utah. Lá, o autor Ed Catmull estudou Física e Ciência da Computação. E ele aprendeu que, em um ambiente correto, liberdade gera criatividade.

O ambiente de trabalho promovia a autoexpressão e autonomia. Ou seja, as pessoas podiam trabalhar em seu próprio ritmo desde que as coisas fossem concluídas.

Essa liberdade era ótima na universidade, mas não combinava com o ambiente da Lucasfilm. Na empresa, muita liberdade significava que o time não possuía [foco](#) e o ritmo deveria ser o suficiente para cumprir os prazos.

Ed Catmull também aprendeu que é muito importante:

- Direcionar esforços para localizar os obstáculos do seu time de criatividade e a removê-los. Algumas vezes, descobria-se que o problema vinha da gerência e a melhor coisa a se fazer, então, era simplesmente retirar a

gerência do processo criativo.

- Ter um propósito. Para uma pessoa criativa, um propósito claro pode inspirá-la a seguir em direção a inovações e novas soluções para atingir seus objetivos.

Segundo o livro Criatividade SA, Ed Catmull descobriu sobre o valor do propósito no início da Pixar. E, em 1995, a empresa lançou Toy Story, um longa-metragem de animação totalmente computadorizado. O filme foi um grande sucesso, mas deixou Catmull se sentindo vazio. Agora, que ele havia alcançado seu objetivo, o que restava?

Catmull decidiu buscar, então, por um novo objetivo: fazer da Pixar um pilar de arte criativa, encontrando e removendo qualquer problema no caminho para a grandeza.

## Como lidar com problemas ocultos



O livro Criatividade vai direto ao ponto, ou seja, o primeiro passo para lidar com um problema é encontrá-lo. No entanto, essa é uma tarefa muito mais simples de falar do que fazer.

De acordo com Ed Catmull é complicado reconhecer processos novos e mais eficientes. Adicionalmente, à medida que nos tornamos mais rígidos em relação àquilo que acreditamos sobre o nosso meio, nossa mentalidade se torna menos flexível. Isso, portanto, atrapalha nossa habilidade de considerar alternativas.

Assim Criatividade SA apresenta oito técnicas que podem ajudá-lo a localizar problemas que normalmente você não seria capaz de enxergar. Veja:

1. Colaborar para identificar e solucionar os problemas faz com que todos de sua equipe trabalhem juntos, permitindo-lhes compartilhar perspectivas que normalmente não teriam.
2. Viagens de pesquisa são excelentes para inspiração e melhores ainda para se manter original. Podem ser algo simples, quanto uma volta pela cidade, para conseguir inspiração para um novo personagem. Ou, também, uma viagem distante para a Índia, para meditar.
3. Definir limites para saber quando parar de trabalhar em um projeto e concluí-lo. Isso ajudará a evitar o excesso de esforço ou o trabalho desnecessário. E, ainda, você poderá fazer um melhor uso dos recursos limitados de tempo.
4. Integrar a arte e a tecnologia ajuda em qualquer meio criativo.
5. Usar pequenos experimentos como um campo de treinamento para novas técnicas. Isso permite que você faça testes seguros e resolva qualquer questão, antes de utilizá-las em um trabalho real.
6. Aprender a ver as coisas como elas são o ajudará a ignorar o que você percebe sobre um objeto/situação. Ou seja, focar naquilo que realmente é.

7. Interrogar você mesmo depois de terminar um projeto, permitindo-lhe refletir sobre o que deu certo e o que deu errado. Ou seja, descobrir que pode ser feito de maneira diferente e aquilo que você deve repetir.
8. Comprometer-se a continuar aprendendo, sempre.

## **Apostando na sinceridade**

O que diferencia a Pixar de outros estúdios criativos? Simples. A empresa acha os obstáculos escondidos em suas operações diárias e trabalha para corrigi-los ou removê-los. Tudo isso, preservando o ambiente perfeito para aquilo que faz.

Mas, o que é um problema? O livro Criatividade afirma que é qualquer coisa que impede você e seu time de serem funcionais ou que atrapalhe o fluxo normal das boas ideias.

A Pixar sempre procura por problemas, encorajando os funcionários a serem sinceros. Mas Criatividade SA explica que a empresa separa a sinceridade (cujos valores são verdade e franqueza) da honestidade (que só valoriza a verdade).

Uma maneira bastante influente de promoção da sinceridade na Pixar é a reunião mensal, conhecida como 'Braintrust'. Trata-se de um grupo seletivo de líderes da Pixar que se encontram regularmente. O objeto principal dessa reunião é fornecer feedbacks honestos e, assim, acabar com a mediocridade.

Em um bom ambiente criativo, as ideias devem fluir livremente para gerar novos projetos, assim como manter os projetos atuais nos trilhos. Além disso, a sinceridade impede que as ideias ruins sigam em frente.

## **Lidando com os problemas comuns**

Cada pessoa é diferente e cada empresa é diferente. No entanto, Criatividade SA lembra que existem alguns problemas

comuns, que afligem as mentes criativas e impedem seu processo natural. É preciso solucioná-los.

Nesse caso, o primeiro passo é ter consciência de que o ser humano é resistente a mudanças. No entanto, elas estão na própria natureza do crescimento. Para avançar você precisa aceitar os desafios impostos ao estado atual (status quo).

Outro problema comum ocorre quando uma equipe tem seu foco em fazer alguma coisa rapidamente, em vez de fazer bem feito. Criatividade SA alerta que trabalhar apenas para cumprir prazos pode ter diversas desvantagens. Por exemplo:

- Em um esforço para satisfazer a demanda, surge a tentação de completar os projetos bem antes de estarem verdadeiramente concluídos. Projetos criativos precisam de tempo, reflexão e [feedback](#) para amadurecer. Lançá-los antes que eles estejam prontos pode arruinar o que poderia ter sido um grande sucesso.
- Quando prazos são a principal motivação em seu trabalho, esgota-se a energia criativa de uma pessoa. Assim, ela passa a criar trabalhos pobres e incompletos. Além disso, surge outro problema: o medo do fracasso. Qualquer um que está em um negócio criativo vai experimentar alguns fracassos em sua [carreira](#). Portanto, é útil estar pronto para utilizá-lo como uma experiência de aprendizado, absorvendo lições valiosas, para identificar onde os problemas estão e removê-los. Trabalhar simplesmente para evitar fracassos é perigoso e faz com que você esqueça porque começou o projeto.

## **Modelos mentais: armadura contra o que vem pela frente**



Na Pixar, as equipes não tentam prever futuras mudanças. Pelo contrário, eles simplesmente se certificam de que são capazes de lidar com elas à medida que surgem. Para isso, utilizam “modelos mentais” ou visualizações imaginárias das situações de trabalho. Ou seja, eles criam uma imagem clara de como irão lidar com as coisas.

Um dos melhores exemplos vem do produtor da Pixar, John Walker. Ele sente que seu trabalho é melhor explicado pela imagem de uma pirâmide de cabeça para baixo, equilibrando seu pequeno topo na palma da mão.

Como produtor, seu trabalho é o de gerenciar artistas e custos (o que ele imagina estar no topo da pirâmide). Mas os artistas com os quais ele trabalha e os fundos financeiros que ele influencia dependem das pessoas que estão em uma hierarquia superior à dele na Pixar.

Esse modelo ajuda Walker a focar em manter a base equilibrada



– gerenciando o que ele pode controlar. Assim, todo o resto é deixado para as pessoas acima dele. Isso o ajuda a se manter focado em seu trabalho e impede que ele gaste sua energia se preocupando com coisas fora de sua influência.

O modelo mental de Walker tem um propósito: ajudá-lo a reagir às futuras mudanças. Se o time de artistas sofre uma mudança drástica, ele sabe o que está sob seu controle e o que está fora de suas mãos.

Criar modelos mentais pode parecer inútil a princípio. Mas, quando bem feito, funciona como uma armadura que pode ser utilizada para protegê-lo de qualquer coisa que apareça em seu caminho.

## **Cultura criativa: além de diversão**

O verdadeiro poder para restaurar o processo criativo está na mente. É uma questão de mudar como você pensa e de trabalhar para remover obstáculos que estão no caminho de sua criatividade natural.

Mentalidades são difíceis de mudar e é difícil se desfazer de [hábitos](#), mas, com tempo, mudanças positivas podem acontecer.

Os princípios deste livro são apenas princípios. Se você tentar simplesmente copiar o sucesso da Pixar, etapa por etapa, falhará. Mas se você usar os princípios encontrados nesse livro como um guia, encontrará sucesso em seu processo criativo.

## **Conclusão**

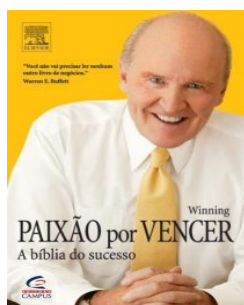
Sua criatividade é um recurso valioso que precisa ser estimulado. Você não pode simplesmente achar que ele vai durar pra sempre. Pelo contrário, exige um cultivo cuidadoso e ambiente certo para fluir. Se você não fizer isso, correrá o risco de deixar a sua criatividade aos caprichos do acaso.

A história da Pixar é mais do que apenas um exemplo inspirador. É uma jornada de descobertas, erros e sucessos, envolvendo algumas das mentes mais criativas que o cinema já viu.

Apesar de ser um amante da tecnologia, Ed Catmull sempre defendeu que acima dela está uma boa história. Assim, em Criatividade SA, o autor orienta cercar-se de pessoas mais inteligentes que você e tornar o ambiente favorável à inovação.

Se você quer conhecer mais sobre a história da Pixar, leia o microbook Criatividade SA no [12min](#). E você encontra, ainda, vários outros títulos superinteressantes, em diversas categorias. Veja uma dica altamente inspiradora que selecionamos pra você:

## [Paixão por Vencer](#) – Jack Welch



Se existem pessoas que conhecem muito bem a receita do sucesso, uma delas é Jack Welch. Ex-CEO da [General Electric](#) (GE), ele aposentou-se com o maior bônus da história: 417 milhões de dólares.

Durante os 20 anos à frente da GE, Jack Welch conduziu um crescimento estrondoso da empresa, passando dos U\$ 12 bilhões para U\$ 400 bilhões. Números pra ninguém botar defeito. Obsessivo pela vitória, Welch foi um supercompetitivo empreendedor, que entrou em campo com um único objetivo: vencer. E ele conseguiu.

As suas estratégias, no comando dessa indústria e que o

levaram ao topo do pódio, você vai conhecer no microbook do livro Paixão por Vencer.

Boa leitura e ótimos aprendizados!

Se você gostou desse post, compartilhe-o com os seus amigos! E aproveite para deixar aqui os seus comentários!