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 é um grupo seleto 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

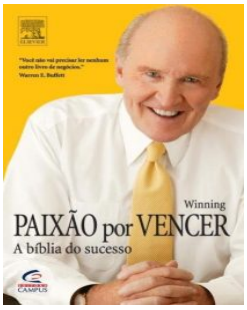
Sua criatividade é um recurso valioso que precisa ser estimulado. Você não pode simplesmente achar que ele vai durar pra sempre. Pelo contrário, exige um cultivo cuidadoso e ambiente certo para fluir. Se você não fizer isso, correrá o risco de deixar a sua criatividade aos caprichos do acaso.

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

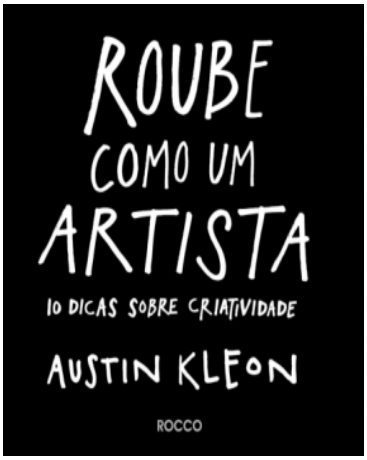
levaram ao topo do pódio, você vai conhecer no microbook do livro Paixão por Vencer.

Boa leitura e ótimos aprendizados!

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

Resumo do Livro Roube como um Artista, de Austin Kleon,

O assunto aqui é criatividade. No PDF do livro Roube como um Artista, você vai aprender como ser mais criativo, inspirando-se em ideias alheias. O autor parte do princípio de que, nos dias atuais, ninguém tem ideias 100% originais.



Isso soa estranho para você? Pois, segundo Austin Kleon, copiar seus artistas favoritos e se inspirar neles para começar seu próprio projeto é legal e vantajoso. O desafio é vencer a procrastinação e saber combinar ideias que já existem, criando algo "novo".

Você pode baixar o PDF aqui ao lado ou continuar lendo esse artigo.

Sobre Austin Kleon

Austin Kleon é o autor best-seller do New York Times de três livros ilustrados: Roube como um Artista, Blackout do Jornal e Show Your Work! Suas obras têm mais de um milhão de exemplares impressos e foram traduzidos para mais de 20 idiomas.

Os trabalhos de Kleon foram apresentados no NPR's Morning Edition e reconhecidos como "brilhante" pela New Magazine. O Atlantic o chamou de "positivamente uma das pessoas mais interessantes na Internet".

Você não precisa ter ideias originais

Artistas possuem um jeito peculiar de observar o mundo ao seu redor. Em vez de julgar em termos de certo ou errado, eles julgam se essas coisas são valiosas o suficiente para serem copiadas, afirma o PDF de Roube como um Artista. Ou seja, todos os artistas entendem que nenhum trabalho é original.

Quanto mais cedo você perceber isso, mais chances tem de melhorar sua arte e seu processo criativo. Embora essa ideia seja deprimente para algumas pessoas, pode dar esperança para outras.

Assim, o que você é hoje é uma mistura de suas interações com a vida. Ninguém jamais vai reinventar a roda. Não há nada de novo sob do sol. Então, pare de lutar, tentando criar ideias originais para seu trabalho.

Seja seletivo

O PDF de Roube como um Artista afirma que um artista é um colecionador, mas nem todas as ideias são dignas de coleção. Assim, apesar de serem “ladrões” bem-sucedidos, eles são exigentes. Ou seja, nem todas as ideias que aparecem em sua frente merecem seu tempo.

Existe um conceito na computação que se enquadra muito bem aqui. Trata-se do GIGO (Garbage in – Garbage out), que significa “lixo para dentro, lixo para fora”. Ou seja, todo dado que você coloca em seu computador é o que você vai receber de volta.

Nossos cérebros trabalham de maneira parecida, explica o autor de Roube como um Artista PDF. Acabamos nos tornando o que está a nosso redor. No entanto, sua tarefa principal como um artista é escolher as ideias que você quer que o influenciem e ignorar as outras.

Avance mais que os demais

Para ser melhor do que todos, vá mais longe do que eles. Google tudo para pesquisar, compre livros para construir sua própria biblioteca. Leia temas que o inspire. Visite a biblioteca e fique imerso. O que quer que você faça, não pare de aprender.

Tenha sempre à mão uma caneta e um bloquinho de anotações. Escreva nele as ideias que aparecem ao longo dos dias. Grave observações que você faz em um parque, no metrô ou em conversas. Tenha um arquivo onde você guarda todas as pequenas anotações que você "rouba". Abra seu arquivo sempre que precisar de inspiração.

Nada mata tanto a criatividade quanto a procrastinação

Não seja um artista que espera aprender quem você é antes de começar a trabalhar em seu projeto. Afinal, alerta o PDF de Roube como um Artista, só podemos nos descobrir quando estamos imersos em nosso trabalho criativo.

E mais, duvidar de você mesmo não é nenhum problema. Esse medo afeta todos os artistas. É chamado de síndrome do impostor, descrita como a “incapacidade de internalizar realizações”.

No entanto, o segredo está em não deixar que isso o atrapalhe. A princípio, pode ser que ninguém note seu trabalho e nem saiba o que você está fazendo. Porém, não deixe que isso o interrompa. Continue trabalhando e acreditando em você, até que veja a luz no fim do túnel.

Transforme seu local de trabalho em um teatro. Afinal, o que você veste enquanto trabalha é seu figurino. Suas ferramentas são seus materiais de trabalho, e o tempo é o roteiro. Comece

a atuar!

Plágio versus cópia

O PFD Roube como um Artista afirma que existe uma grande diferença entre plágio e cópia. Plágio é tentar passar o trabalho de outra pessoa como se fosse seu. A cópia, por sua vez, tem mais relação com a engenharia reversa. É como tentar desmontar um celular para descobrir como ele funciona, diz Kleon.

Segundo ele, geralmente nós aprendemos copiando, como no jardim de infância, copiando números e letras do alfabeto. Assim, uma abordagem sistemática de reprodução vai desenvolver sua criatividade: escolha quem você quer copiar e o que/como vai copiar, e estará no caminho para dominar a sua arte.

Escreva sobre as coisas que você gosta

Muitos jovens artistas, especialmente escritores, sofrem da chamada “deficiência de ideias”. Nesse caso, a dica do PDF de Roube como um Artista é: “ não escreva sobre o que você sabe. Escreva sobre o que você gosta. Escreva a história que você desejaria ler. Se todas as pessoas criativas que o inspiram fossem colaborar em um projeto, como ele seria? Você deveria estar escrevendo sobre isso.

Dê um tempo para o seu laptop – faça anotações à mão

“O computador traz o perfeccionista tenso em nós – começamos a editar as idéias antes de tê-las”, afirma Kleon.

Embora, certamente, não possamos mais viver sem eles, existe um perigo em confiarmos nos computadores para tudo em nossa

vida. De acordo com PDF de Roube como um Artista, eles surrupiam nosso autêntico sentimento de sermos criadores.

Os computadores, afirma Kleon, alienam e nos afastam do processo criativo. Sentar em frente à uma máquina não está só sufocando sua criatividade, mas, também, sua saúde. Você precisa voltar ao básico: construir coisas com suas mãos e com a sua cabeça.

Assim, esboce suas ideias, prenda coisas na parede, faça coisas que não envolvam aparelhos eletrônicos. Você vai se surpreender com a influência que isso tem em sua criatividade. Se você sentir que está começando a perder energia, volte para seu posto de trabalho digital.

Dê uma pausa para o seu cérebro também

No PDF de Roube como um Artista, você verá que ter alguns projetos diferentes, acontecendo ao mesmo tempo, é algo bom. Quando você se sentir cansado de se concentrar em um projeto, mude para outro… Às vezes, é preciso parar um pouco. Ou seja, toda pessoa criativa precisa descansar seu cérebro e não pensar em nada. Em certos momentos, evitar o trabalho é a melhor maneira de reorientar sua mente.

Compartilhe seu trabalho com outras pessoas

Um dos maiores traumas dos artistas é o medo de continuar desconhecido, obscuro. No entanto, o PDF de Roube como um Artista lembra que, para isso, existe uma pílula mágica que vai resolver o seu problema de vez e rapidamente.

Embora esse medo seja uma preocupação genuína, você não deve se preocupar com isso, pelo menos não a princípio. Afinal, continuar desconhecido pode ser libertador. Isso lhe dá uma liberdade de cometer erros, de experimentar e de criar trabalhos diferentes. Ou seja, aproveite o desconhecido, enquanto ainda pode.

Mas, quando você achar que é hora de sair da toca, o PDF de Roube como um Artista ensina uma fórmula simples:

1. Crie ótimas coisas – isso vai exigir de você muita prática e persistência. Você não vai se tornar um Da Vinci da noite para o dia.
2. Compartilhe com as pessoas – trata-se de algo muito fácil, atualmente. Você só precisa colocá-lo na internet e promovê-lo. Então, corra atrás de aprender como fazer isso da melhor maneira.

A internet se tornou uma incubadora de ideias. Assim, quando você mostra seu trabalho para outras pessoas, acaba aprendendo e se beneficiando muito no processo, garante o PDF de Roube

como um Artista.

No entanto, se você não está confortável em compartilhar os detalhes do seu trabalho, não precisa fazer isso. Compartilhe outras coisas, como um link para um artigo interessante, um meme engraçado, enfim, algo que mostre a seus fãs um vislumbre do seu trabalho. Apenas garanta que você esteja visível.

Tenha novas experiências

Deixar a rotina de lado pode trazer muita inspiração. Se você puder, saia de casa, de vez em quando, e vá a algum lugar diferente. Seu cérebro tem um hábito estranho de ficar muito confortável em ambientes familiares.

Para manter seu cérebro trabalhando da melhor forma, você vai precisar se mover de um ambiente confortável para um ambiente diferente com pessoas com uma cultura diferente. Viajar, por exemplo, revitaliza seu cérebro.

Encontre um lugar que o recarregue espiritualmente, socialmente e fisicamente.

Cerque-se de pessoas inspiradoras

Para sobreviver e prosperar, você precisa ser legal com seus amigos e dominar a arte de ignorar seus inimigos.

Você se lembra do princípio “lixo para dentro, lixo para fora”? Ele também se aplica para seus relacionamentos interpessoais. Se você está rodeado de pessoas que não possuem compromisso nenhum, você também vai ficar assim. Isso significa que você precisa ser seletivo sobre as pessoas com quem você se conecta.

Cerque-se de pessoas que o inspiram e o motivam e terá o céu como limite. Aprenda com essas pessoas. Seja curioso para verificar o que elas estão dizendo e o que elas estão lendo.

O PDF de Roube como um Artista dá uma dica: se você descobrir que é a pessoa mais talentosa em sua rede, encontre outro grupo para se relacionar.

Não interessa o que as pessoas pensam de você

Depois de criar seu trabalho e publicá-lo, não depende de você determinar como os outros reagirão a ele. Então, pare de procurar pela validação das pessoas.

Desde que você esteja fazendo o que ama, não precisa se preocupar com o que as pessoas dizem a seu respeito, lembra o autor do PDF de Roube como um Artista. Algumas vezes, você vai acertar em cheio no seu trabalho. As pessoas vão notar e vão enchê-lo de elogios. Em outras situações, você pode sentir vontade de desistir.

A melhor maneira de lutar contra isso, é manter um arquivo das suas conquistas, guardando, por exemplo, e-mails com elogios recebidos durante momentos em que seu trabalho foi muito bom. Ao reler essas mensagens, você se sentirá relevante novamente. Tente fazer isso, mas seja cuidadoso para não se prender ao passado.

Cuide do seu dinheiro

O PDF de Roube como um Artista chama a atenção para a necessidade de se gerenciar o seu dinheiro de maneira apropriada. Afinal, você não vai querer se estressar com suas finanças, pois, isso pode envenenar sua criatividade.

Você precisa ter disciplina para viver com seus meios. No entanto, pode levar um tempo até que sua arte lhe dê dinheiro suficiente para pagar suas contas. A dica, então, é manter o emprego, até que isso seja possível.

Um emprego formal mantém seu estilo de vida, enquanto você espera que sua arte seja reconhecida. Mas não é só isso. Ele lhe dá a oportunidade de conhecer pessoas e fazer conexões. Aprenda com as pessoas que você conhece, “roube” suas ideias e enriqueça sua criatividade.

O segredo para se equilibrar entre seu emprego formal e seu trabalho criativo é encontrar um emprego decente com um salário decente, que lhe dá energia suficiente para trabalhar

em seus projetos, quando você está com tempo livre.

Ter um cronograma regular é muito mais produtivo do que ter muito tempo livre. Descubra a que horas você está livre para fazer seu trabalho criativo e se mantenha determinado a terminar durante esse tempo, todos os dias.

5 frases de Roube como um Artista, PDF

Então, você curtiu o resumo do livro Roube como um Artista em PDF? Se você quer saber um pouco mais sobre o assunto, leia o microbook no 12min. Se preferir, acesse o audiobook.

O 12min, a sua plataforma de desenvolvimento pessoal, tem uma variedade de outras excelentes opções de leitura, dos mais renomados autores. Nós selecionamos uma sugestão, altamente inspiradora. Anote aí:

Em Busca De Sentido – Viktor Frankl

Viver em um campo de concentração nazista foi uma experiência brutal para centenas de milhares de prisioneiros, durante a Segunda Guerra Mundial. Viktor Frankl, autor do livro Em Busca de Sentido, é um dos sobreviventes dessa atrocidade, uma das maiores na história da humanidade. Isso ocorreu porque ele tinha um propósito, sua vida tinha um sentido e, assim, ele recusou-se a desistir. Imperdível!

Boa leitura!

Se esse post foi válido pra você, deixe o seu comentário e compartilhe as informações com os seus amigos!