

## Inovação = Criatividade + Serendipismo

Antonio Mendes da Silva Filho \*

*“All our knowledge has its origins in our perceptions.”*

Leonardo da Vinci

As organizações são motivadas para produzir riquezas no seu sentido mais amplo. Para tanto, três ingredientes inter-relacionados são essenciais: criatividade, inovação e ser humano. Desses três ingredientes, o ser humano é o primordial. Mas, lidar com o ser humano, nas mais variadas tipos de relacionamentos é sem dúvida o maior problema que você pode se deparar. Neste artigo, o aspecto comportamental humano é deixado de lado e o foco recai sobre como a criatividade pode ser usada para fomentar iniciativas de inovação. E, afirmo que ser criativo é ser criança. É preciso dar oportunidade às pessoas. [1], [2], [3], [4] e [5].<sup>1</sup>

A primeira página do primeiro capítulo do famoso livro “O Pequeno Príncipe” de Antoine de Saint Exupéry contém um diálogo entre uma criança e um adulto, quando então uma figura que, aparentemente, lembra um chapéu lhes é apresentada. Ambos são questionados sobre o que é aquela figura. O adulto, prontamente, diz que se trata simplesmente de “um chapéu”, enquanto que a criança, quase num piscar de olhos, diz que é “um elefante dentro de uma cobra”.

Pra quem ainda não leu o livro, trata-se de fato de um elefante dentro de uma serpente. Interessante observar, neste simples exemplo, a diferença de percepção dos dois personagens do livro,

dois seres humanos. Exemplos parecidos acontecem no dia-a-dia das pessoas pelo fato do ser humano procurar, de imediato, saber ou reconhecer aquele objeto. Quando já adulto, o ser humano utiliza-se de sua memória (ou, mais especificamente, de sua memória de longo prazo) que contém informações das experiências por ele vivenciadas. Tal recurso é usado quando você, por exemplo, observa um objeto um rosto ou uma paisagem. Isto compreende a *cognição humana*, que é o processo pelo qual tomamos conhecimento das coisas ou, em outras palavras, como ganhamos conhecimento. Isto inclui compreensão, memória, raciocínio, atenção e *criatividade*.

### **Entendendo a criatividade**

*Mas, por que um adulto não percebe o elefante dentro da serpente?*

Porque, como no personagem do livro, ao capturar uma nova imagem, um adulto procura utilizar-se de informações do ambiente e de conhecimento prévio já armazenado em sua memória. Portanto, a figura do chapéu é a primeira que lhe é recuperada da memória (onde ele tem seu conhecimento prévio armazenado). Já uma criança está desprovida do processo de construção daquilo que se observa. Ela, simplesmente, observa e detecta um objeto e o percebe como é. Pode-se dizer que a criança é mais liberta e expressa sua percepção da forma mais natural.

A criança é o melhor exemplo de criatividade. Ela usa a imaginação de forma acentuada, sonhando, fantasiando, fazendo devaneios, vislumbrando e arquitetando novas idéias que geram novas idéias ou soluções.

*Todos nós somos criativos.* Você consegue descrever uma pessoa criativa? Em uma de minhas palestras, um participante me questionou se todas as pessoas eram criativas. Respondi-lhe: - Todos somos criativos.

A criatividade é algo intrínseco ao intelecto humano. O que ocorre é que alguns são mais ou menos criativos, por exercitar mais ou menos essa característica tão inerente do ser humano. Muitas vezes esse exercício não ocorre por falta de oportunidades que se tem na vida pessoal e profissional. Note que para isso acontecer, você precisa “dar asas a imaginação” e ser criança. Agora, pergunto:

*Você costuma ter momentos de criatividade?*

Responda as questões abaixo. Elas contemplam um conjunto de características da criatividade e servem de auxílio verificar sua criatividade. Você costuma no seu dia-a-dia:

- Apresentar soluções originais a problemas e situações com as quais se deparam.
- Procurar formas alternativas de ver e examinar fenômenos observados, bem como de formular problemas e questões.



- Ter a habilidade de fazer associações incomuns entre idéias aparentemente não relacionadas.
- Apresentar várias soluções a problemas com os quais se deparam.
- Ter habilidade analítica de explorar problemas, procurando entender suas partes e o todo.
- Ter habilidade de adaptar-se a novas situações, enxergar oportunidades e disposição de buscar soluções inovadoras.
- Estar interessados em melhorar, adaptar e/ou modificar idéias e produtos já existentes.
  - Apresentar soluções que soam imprevisíveis, futurísticas e esquisitas.
    - Contra-argumentar soluções dadas ou apresentadas por professores ou profissionais especializados.
- Exibir uma espécie de humor não compreendida pelos demais.
- Reorganizar um conjunto de idéias de modo a apresentar uma idéia ou produto inovador.
- Ter a facilidade de lidar com a complexidade, vislumbrando formas de conceituar idéias difíceis e produtos complexos.
- Ter ousadia e disposição para assumir riscos em busca de

soluções para problemas que tenha em mãos.

- Ter curiosidade e apresentar comportamento investigativo, fazendo questões que possam ajudá-los saber mais sobre um problema ou produto.
- Usar a imaginação de forma acentuada, sonhando, fantasiando, fazendo devaneios, vislumbrando e arquitetando novas idéias que possam gerar novas idéias ou produtos.

Perceba que as situações acima pressupõem que a pessoa tenha oportunidade de exercitar o processo criativo. Entretanto, as exigências de praticidade de seu cotidiano parecem não combinar com a criatividade. A praticidade requer uma lógica de execução de atividades que limitam a dinâmica do

processo criativo. O grande físico Albert Einstein, certa vez, disse:

“I think and think for months, for years; 99 times the conclusion is wrong, but the hundredth it is right”.

Note que as corporações eram esperadas oferecer oportunidades para que a praticidade necessária ao cotidiano não pudessem restringir o lado criativo de seus colaboradores. Você tem tido essa oportunidade?

E, se a criatividade vir acompanhada de serendipismo (i.e. a habilidade de fazer de descobertas por acidente e sagacidade)?

**Inovação = Criatividade + Serendipismo**

Isso significa continuar aprendendo sempre.



\* **ANTONIO MENDES DA SILVA FILHO** é Professor e consultor em área de tecnologia da informação e comunicação, é autor dos livros *Introdução a Programação Orientada a Objetos com C++*, *Arquitetura de Software e Programando com XML*, todos pela Editora Campus/Elsevier, e Doutor em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco.

<sup>1</sup> [1] *Intelecto Humano: Liderança Requer Compromisso e Compleição*, disponível em <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/13040/6859>

[2] *Criatividade em ação: reclusão na busca do momento criativo*, disponível em <http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/13040/6859>

[3] *Criatividade em ação: dados, determinação e desejo na tomada de decisão e solução de problemas*, disponível em <http://www.espacoacademico.com.br/081/81amsf.htm>

[4] *Inovação requer criatividade e informação*, disponível em <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/10793/5843>

[5] *O valor da criatividade no ambiente corporativo*, disponível <http://www.espacoacademico.com.br/051/51silvafilho.htm>