



Management and Performance Associates – Outubro 2013

Pão + Carne = Sanduiche (Solução criativa para um problema)

O 4º Conde de Sandwich, um aristocrata inglês do século XVIII, costumava pedir ao seu criado que trouxesse a ele um pedaço de carne entre duas fatias de pão. Ele era apaixonado por essa comida porque permitia que continuasse jogando cartas enquanto comia. Lenda ou não, essa é uma maneira criativa de resolver um problema.

O subtítulo deste artigo define seu conteúdo e não requer muita apresentação. Nós estamos falando sobre como resolver um problema...de maneira criativa. Vamos definir:

1. O que é um problema?
2. O que é uma solução
3. O que é criatividade

Como a maioria das pessoas hoje em dia consulta a Wikipedia, nós fizemos o mesmo e encontramos que:

- **Problema** é uma dificuldade para alcançar um determinado objetivo
- **Solução** é a resposta a um problema, e
- **Criatividade** é a geração de novas ideias que normalmente produzem soluções originais

Portanto, podemos concluir que para resolver um problema de maneira criativa **tudo que se precisa é ter uma questão esperando por uma resposta, produto de ideias novas**. Simples, não? De jeito nenhum!!!

A resposta é negativa porque agir de maneira criativa e original, implica navegar por territórios desconhecidos. Nós não estamos acostumados a fazer isso. A maioria das pessoas prefere permanecer em sua zona de conforto e repetir o padrão conhecido, baseado no que funciona e no que foi provado.

O desafio ao solucionar um problema é parar de perguntar *o que funcionou no passado* e começar a perguntar *como abordá-lo de uma maneira diferente*. Experiência não leva a criatividade, necessariamente.

Se fosse possível examinar com um microscópio uma partícula da criatividade, nós encontraríamos os seguintes elementos: Originalidade, Surpresa, Utilidade e Beleza. Esses quatro elementos garantem que uma solução criativa seja facilmente distinguida do resto.

O sidecar foi amplamente utilizado nos anos 1940 e 1950. O grande exemplo de **Originalidade** era um veículo de uma roda anexado a uma motocicleta, transformando-se em um veículo de três rodas e capaz de transportar uma ou mais pessoas.

Não é preciso pensar em algo completamente inovador para causar **Surpresa** (como o primeiro voo controlado pelos irmãos Wright em 1903). Talvez o desafio de hoje seja causar surpresa com um produto desenvolvido fora de seus limites convencionais. Como? Relacionando, associando e recombinao ideias ou processos conhecidos de uma maneira desconhecida. Em 2005 um grupo de engenheiros orquestrado pelo Steve Jobs começou a investigar telas sensíveis ao toque, originando o iPhone em 2007. O iPhone foi – e continua sendo – um produto surpreendente.

Utilidade é simplesmente o atributo da solução do problema.

Beleza está nos olhos de quem vê e é totalmente subjetiva. Por outro lado, alguns estudos indicam que a maioria das pessoas

considera alguma coisa bonita se puder ser facilmente processada. É bonito se for fácil de ver e de entender. Como o iPhone.

Mas... o que significa ser criativo? Vendo de fora, o processo criativo parece ser restrito a umas poucas mentes iluminadas, pessoas com comportamento misterioso e aspecto não convencional. Obviamente isso é um mito, uma vez que todos têm o potencial de ser criativo. Por outro lado, nem todas as pessoas se preocupam – ou pelo menos tentam – desenvolver esse potencial. Outros, ainda, têm a percepção de que é fácil ser criativo, mas ... não é bem assim.

A criatividade vem com esforço e trabalho duro. Aqueles que desenvolvem a criatividade, individualmente ou em grupo, seguem quatro passos, em uma sequência bem definida. Os exemplos a seguir foram criados usando a metodologia proposta, não a marca de um novo produto, mas a reconfiguração de uma ideia existente:

Classe Executiva (criada quando as companhias aéreas começaram a separar tarifas cheias e com desconto para passageiros em Classe Econômica), **telefones celulares, TV a cabo, Caixa Eletrônico**. A metodologia:

1. Informação

O processo começa com a coleta extensiva de informações sobre o tema. Um problema não pode ser resolvido se tirado de seu contexto. Informação é matéria-prima para o processo criativo. Informação precisa amadurecer antes de ser usada.

2. Maturação

Não há soluções imediatas ou instantâneas. Toma tempo assimilar e processar informação. Há uma relação direta entre digestão de ideias e uma solução sólida. A famosa frase de Napoleão, “vamos devagar porque estou com pressa”, enfatiza a importância com o cuidado da preparação.

Tempo e processamento também vão provocar uma maior diversidade de pensamentos. Dê uma olhada neste vídeo de 2 minutos que relata a experiência com um grupo de crianças. O resultado alcançado em 10 segundos é claramente diferente quando é dado ao grupo 10 minutos para a mesma tarefa.

<http://youtu.be/VPbjSnZnWPO>

Na realidade corporativa, infelizmente, tempo é um luxo que não existe e que é tão importante para o processo criativo. Essa é mais uma razão para continuar lendo este artigo e implementar algumas ideias.

3. Inspiração

Informação, em um dado ponto de maturação, provoca outras ideias – geralmente não relacionadas à solução do problema – que surgem sabe-se de onde. A isso normalmente se dá o nome de inspiração. O ponto central aqui é ser capaz de “enxergar” e “conectar” as ideias. Se você não conhece a história da invenção do Velcro, vai se surpreender. Após retornar de uma caça com seu cão, George de Mestral notou um monte de sementes que se agarram às suas roupas e ao pelo de seu cachorro. Ele examinou esse material com um microscópio e observou centenas de “ganchos” que se agarravam em tudo como um laço. Não causa espanto que as pessoas o chamavam de louco durante os 10 anos que ele precisou para desenvolver o produto.

4. Articulação

É a etapa que devemos expressa-la de maneira conceitual, por meio de recursos visuais, metafóricos, lúdicos ou narrativos. Cada ideia tem sua maneira correta de ser apresentada. O desafio é encontra-la. Para isso, nada melhor dos os velhos e bons amigos “lápiz e papel”, para rascunhar, riscar, apagar, voltar a começar, até chegar à forma correta. Não é preciso saber desenhar para fazer isso (nem ter letra bonita!).



Convidamos você a colocar em prática esta metodologia na próxima vez que tenha que criar um produto, melhorar um processo, buscar novos clientes ou preparar uma apresentação.

Existem algumas coisas que - utilizadas com frequência – permitem manter o músculo criativo funcionando:

Mantenha o canal inspiracional aberto.

Ideias não “surgem”, elas são desenvolvidas. A musa inspiradora não existe. A musa nada mais é do que a conexão espontânea das ideias que não parecem estar relacionadas ou relacionáveis, e que trazem ar novo para o nosso pensamento. A originalidade é a combinação de ideias existentes, muitas vezes desconexas, vistas de ângulos diferentes. Portanto, o segredo é coletar informações de lugares conhecidos e que inspirem confiança, mas também de lugares não usuais.

Comece colecionando as ideias mais evidentes, o óbvio e mantenha-se aberto – e na busca – de intersecções, pontos em comum e superposições de tópicos que não se relacionem com o problema. Pense dentro e também fora da caixa. E quando uma ideia “louca” chega do nada, mantenha-se aberto a recebê-la e explorá-la. Para isso, deve deixar de “olhar” em volta e começar a “enxergar” o que está a seu lado. Sair do superficial e evidente e passar a um nível de conexões e questionamentos mais profundos.

Não navegue sozinho. Os gênios também precisam de uma equipe para dar impulso a sua criatividade. Lembre-se de que Michelangelo trabalhou com outros 13 pintores para terminar a Capela Sistina.

Mantenha sua mente aberta à diversidade de ideias, estilos, pensamentos e comportamentos. Compartilhe seus pensamentos com outros, entenda como as pessoas reagem a eles e, principalmente,

peça feedback. Duas cabeças pensam mais do que uma.

Nós gostaríamos de terminar este artigo coma famosa frase de Thomas Edison: **“Gênio é um por cento de inspiração e noventa e nove por cento de transpiração”**.

Até o próximo mês! Seu feedback é muito bem-vindo!