

## **SOBRE INTELIGÊNCIA CRIATIVA**

Por: Daniel Quintana Sperb

O Design tem impactado o mundo dos negócios e **tornado a criatividade o mais importante ativo da economia para geração de inovação**. Sendo assim, **a criação de condições mínimas para o exercício da criatividade é pré-condição para a sobrevivência no mundo dos negócios**.

**A crise econômica que vivemos é um problema de desenho criado na revolução industrial**, com uma economia predominantemente centrada no produto e não no serviço. Quando o Design nasceu nessa época, foi incorporado ao modelo como elemento estético que visava o aquecimento da economia, mexendo no desejo e no bolso das pessoas com o **conceito de obsolescência planejada, herança da era industrial que carregamos até hoje como *status quo* de muitas organizações**.

Coexistimos com a **predominância da instabilidade, da imprevisibilidade, da incerteza e das relações complexas entre os agentes econômicos e sociais**. **Não podemos resolver problemas complexos com a mesma lógica mecânica que os criaram** e este impasse está nos impondo uma nova forma de pensar. Modelos de negócios que se desenvolveram em uma economia industrial estão expirando devido a incompatibilidade com a era do conhecimento, baseada na nova ordem da economia criativa.

Klaus Krippendorff já dizia que o paradigma de projetar produtos funcionais para produção em série morreu com a Escola alemã de Ulm no final da década de 60. Na VALKIRIA INTELIGÊNCIA CRIATIVA, não projetamos apenas produtos, comunicação visual e branding, mas sim, estratégias, visando novas práticas sociais por meio de modelos de negócios inovadores. **O Design não é mais a cereja do bolo no final do processo, nem mesmo a farinha no início. O conceito de Design que praticamos questiona a própria receita** do bolo.

**Estamos vivendo a ascensão da classe criativa**, o empoderamento do **sujeito criativo como agente catalisador de mudança nas organizações**. O imperativo da inovação impõe novos questionamentos, não com relação a inovar ou não, mas sim com relação a como inovar. Inovação contínua depende de cultura. **O estabelecimento de rotinas de forma a promover a geração, captura e gestão do conhecimento**, representa um bom começo.

*"A crise econômica que vivemos é um problema de desenho criado na revolução industrial".*

*"Não podemos resolver problemas complexos com a mesma lógica mecânica que os criaram".*

*"Estamos vivendo a ascensão da classe criativa, o empoderamento do sujeito criativo como agente catalisador de mudança nas organizações".*

**Steve Jobs** defendeu que inovação nada tem a ver com o tamanho do seu investimento em Pesquisa e Desenvolvimento, não tem a ver com dinheiro. **Inovação tem a ver com as pessoas que você tem, como você as gerencia e quanto você obtém.**

A descrição de Jobs reitera a importância das pessoas enquanto catalisadores da criatividade e vai ao encontro do psicanalista alemão-americano **Erich Fromm**, quando relatou que a **criatividade exige coragem para deixar de lado a segurança**. Cultivarmos nosso conhecimento do pensamento original e da resolução de problemas exige perder um pouco do controle sobre esse conhecimento, apenas o suficiente para obter um novo ângulo, uma nova perspectiva, um novo cenário.

Kasparov defende que **libertar-se do pensamento dogmático é muito mais fácil de dizer do que fazer**. A **originalidade exige muito trabalho e ousadia**. **Invocar a imaginação não é uma contradição à necessidade de disciplina**. **Criatividade e ordem devem reinar juntas para servir de guia ao cálculo**.

O conceito de Inteligência Criativa é da década de 80 e foi proposto como um dos elementos da Teoria Triárquica, de **Robert Sternberg**. **Ele apresentou a tríade composta por pelas inteligências: analítica, criativa e prática**. **A junção e o equilíbrio dessas três inteligências**, conferem a capacidade mental para emitir um comportamento contextualmente apropriado, em um contínuo experiencial que exige ou a **resposta à novidade** ou a **automatização do processamento da informação**, envolvendo metacomponentes, componentes de **execução** e componentes de **aquisição** de conhecimento.

A **inteligência criativa** é uma atitude perante a vida. Situa-se no quadro de uma **tomada de decisão**, em que se **opta por aceitar correr riscos, desafiar a maioria, ultrapassar obstáculos e fazer coisas que os outros não estão dispostos a fazer**. Exige coragem. E exige **tolerância à ambiguidade**. Estes não são traços meramente intelectuais e jamais obtiveram tanta importância como nos dias de hoje.

*"a criatividade exige coragem para deixar de lado a segurança".*

*"Criatividade e ordem devem reinar juntas para servir de guia ao cálculo".*

*"A inteligência criativa é uma atitude perante a vida. Situa-se no quadro de uma tomada de decisão, em que se opta por aceitar correr riscos, desafiar a maioria, ultrapassar obstáculos e fazer coisas que os outros não estão dispostos a fazer".*

Bruce Nussbaum define a **Inteligência Criativa como uma qualidade social** que **alavanca** a nossa **criatividade** ao **aprendermos com os outros** e agindo de forma **colaborativa**. Ela gera a **capacidade de enquadrar problemas de maneiras novas e criar soluções originais**.

O conceito de Inteligência é amplo e **já foi explorado por muitos pesquisadores. Na teoria de Howard Gardner, as inteligências são múltiplas e correspondem a diferentes conteúdos** (interpessoal, intrapessoal, lógica, linguagem, espaço, música, corpo, natureza, existencialismo). **Já na teoria de Sternberg, o comportamento se dá através de processos** (analítico, criativo e prático). Dominar esses processos e qualificar esses conteúdos significa empoderar as pessoas frente a atual economia criativa onde, conforme disse Marty Neumeier, a estabilidade é uma fantasia, **o talento triunfa sobre a obediência, a imaginação vence o conhecimento e a empatia derrota a lógica**.

---

#### **Daniel Quintana Sperb**

É sócio fundador e diretor de estratégia e inovação da empresa global de Design e Inovação, Valkiria Inteligência Criativa, bem como Doutorando em Engenharia de Produção pela UFRGS, Mestre em Engenharia de Produção pela UFSM, Especialista em Educação pela ULBRA e Graduado em Desenho Industrial/Design pela UNIFRA. É Consultor em Educação Superior Ad Hoc do Ministério da Educação MEC/INEP, professor nas áreas de Inovação e Design Estratégico em cursos de MBA na ESPM (Porto Alegre) e no UNILASALLE (Canoas). Em 2011 foi homenageado pelos serviços prestados à Comunidade Gaúcha pelos Bancos Sociais da FIERGS. Em 2012 recebeu o Prêmio BORNANCINI - Case Design Estratégico. Além de ter atuado como consultor em Design pelo SEBRAE, possui experiência no desenvolvimento de trabalhos em Design e Ergonomia para Empresas como Randon, Fras-le, Suspensys, Castertech, Mastertech, Jost, Master, Comil, Stara, Stahar e Prodttare.

VALKIRIA Inteligência Criativa - VLK.IC  
Gaspar Martins 109 - Bairro Floresta  
CEP: 90220-160 - Porto Alegre/RS  
Contato: +55 (51) 3557-0162  
[www.facebook.com/valkiriatic](http://www.facebook.com/valkiriatic)  
[www.valkiriatic.com.br](http://www.valkiriatic.com.br)

*"uma qualidade social que alavanca a nossa criatividade ao aprendermos com os outros e agindo de forma colaborativa. Ela gera a capacidade de enquadrar problemas de maneiras novas e criar soluções originais".*

*"o talento triunfa sobre a obediência, a imaginação vence o conhecimento e a empatia derrota a lógica".*