RBTCC e-ISSN: 1982-3541 Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva

ABPMC Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental

Arte e Comportamentalismo Radical: Um Estudo de Caso de *Walden Two*

Art and Radical Behaviorism: A Case Study of *Walden Two*

Arte e Conductismo Radical: Un Estudio de Caso de *Walden Two*

RESUMO: Em *Walden Two*, Skinner descreveu uma comunidade fictícia capaz de promover a felicidade de seus membros por meio de um planejamento cultural que se utiliza, dentre outros meios, da arte. *Walden Two* apresenta-se, então, como obra privilegiada para se investigar o comportamento artístico no comportamentalismo radical. O objetivo desta pesquisa teórica foi apresentar uma sistematização sobre a temática da arte em *Walden Two*, mediante busca e registro de trechos do livro contendo palavras-chave associadas às produções artísticas. Foram compiladas informações que permitiram destacar: as características das obras de arte, as variáveis descritivas do comportamento do artista e da audiência, e as funções ético-políticas do comportamento artístico. Argumenta-se que a arte, entendida como uma forma de controle social, deve ser considerada nas discussões ético-políticas sobre planejamento cultural.

Palavras-chave: arte, controle social, planejamento cultural, felicidade, cultura.

ABSTRACT: B. F. Skinner described in Walden Two a fictional community capable of promoting the happiness of its members through cultural design that uses the art among its strategies. Walden Two is then a privileged work to investigate artistic behavior in Radical Behaviorism. This theoretical study aims to present a systematization about art in Walden Two. Excerpts from the book containing key words associated with artistic productions were identified and registered, producing information about: the characteristics of artistic productions, the descriptive variables of artist and audience behavior, and the ethical-political functions of artistic behavior. As a kind of social control, the art needs to be considered in ethical-political discussions about cultural design.

Keywords: art, social control, cultural design, happiness, culture.

Autores

Gabriel Rodrigues Vitti[1]*

Carolina Laurenti[2]

[1] Universidade Estadual de Maringá

[2] Universidade Estadual de Maringá
Universidade Estadual de Londrina

Correspondente

* gabrielrodriguesvitti@gmail.com

Endereço institucional: Departamento de Psicologia (bloco 118, sala 04). Universidade Estadual de Maringá, Avenida Colombo, 5790 - Jardim Universitário – CEP: 87020-900 – Maringá-PR.

Dados do Artigo

DOI: 10.31505/rbtcc.v21i3.1377

Recebido: 03 de Dezembro de 2019
Revisado: 10 de Fevereiro de 2020
Aprovado: 28 de Fevereiro de 2020

Como citar este documento

Vitti, G. R., & Laurenti, C. (2019). Arte e Comportamento Radical: Um Estudo de Caso de Walden Two. Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva. *21(3), 332-349*. doi: https://10.31505/rbtcc.v21i3.1377

CC BY NC OPEN ACCESS

É permitido compartilhar e adaptar. Deve dar o crédito apropriado, não pode usar para fins comerciais.

RESUMEN: Skinner revela en *Walden Two* una comunidad ficticia capaz de promover la felicidad de sus miembros por medio de un planeamiento cultural que se utiliza, incluyendo otros recursos, el arte. *Walden Two* aparece entonces como un trabajo privilegiado para investigar la conducta artística en el conductismo radical. El objetivo de esta investigación teórica fue presentar una sistematización sobre arte en *Walden Two*. Mediante la búsqueda y registros de extractos del libro que contienen palabras clave relacionadas con producciones artísticas, fueran compiladas información para resaltar: las características de las obras de arte, las variables descriptivas de la conducta del artista y del público, y las funciones ético-políticas del comportamiento artístico. Entendido como una forma de control social, el arte debe considerarse en las discusiones ético-políticas sobre planeamiento cultural.
Palabras chave: arte, control social, planeamiento cultural, felicidad, cultura.

No verão de 1945, B. F. Skinner (1904-1990) começou a redigir *Walden Two* (WT), sua primeira tentativa teórica de aplicar os conceitos comportamentais derivados de estudos em laboratório para o âmbito cultural (Altus & Morris, 2009; Melo & Castro, 2015). Publicado em 1948, o livro narra a história fictícia de um grupo de pessoas que realiza uma excursão a uma comunidade experimental, que se utiliza de pressupostos científicos, sobretudo os da ciência comportamental, para construir uma sociedade mais igualitária, livre e feliz.

Apesar de ter sido publicado na década de 1940, o livro permaneceu desconhecido por cerca de 12 anos, chamando pouca atenção do público em geral (Altus & Morris, 2009; Rutherford, 2003). Foi somente com a publicação de *Beyond Freedom and Dignity*, em 1971, que o interesse pela obra cresceu exponencialmente, sendo impulsionado pelo cenário de insatisfação política, econômica e social da época (Rutherford, 2003). Ao analisar esses aspectos, Rutherford (2003) destaca que

> Em uma era caracterizada por uma crescente desilusão com o status quo e a insatisfação com os valores e costumes da sociedade dominante, a vida comunitária seduziu a muitos como potencial solução para as crises pessoais e ideológicas. Para algumas dessas pessoas, Walden Two ofereceu o projeto específico para tal alternativa. (p. 18)

O anseio por mudanças sociais estruturais, muitas delas defendidas pelos movimentos contraculturais e revolucionários da década de 1970, contribuiu para que as propostas adotadas em WT fossem cada vez mais estudadas e debatidas (Cruz, 2010; Rutherford, 2003). Afinal, a comunidade descrita na obra ilustrava a possibilidade de construir, por meio da aplicação de princípios científicos, um modo de vida alternativo àquele estabelecido na sociedade ocidental, valorizando a cooperação e a sustentabilidade em detrimento da competição e do consumo desmedido (Skinner, 1948/2005).

A sociedade projetada por Skinner é apresentada como um local capaz de estabelecer contingências para que os indivíduos possam conviver pacificamente, isto é, resolvendo os conflitos sociais existentes até então e, supostamente, evitando qualquer tipo de controle aversivo. Além disso, na medida em que WT se caracteriza como uma comunidade experimental, seus planejadores questionam quaisquer práticas tidas como imutáveis ou eternas. Em outras palavras, os códigos e normas do local podem ser alterados a qualquer momento,

o que permite que os planejadores da comunidade se concentrem em ações que potencializam o bem-estar e evitem sentimentos de raiva e desprazer (Skinner, 1948/2005).

Desse modo, é possível afirmar que um dos objetivos que prevalece em WT é a felicidade de seus habitantes. Nas palavras de Frazier, planejador e fundador da comunidade, "felicidade é nosso primeiro objetivo . . ." (p. 194), e "nossa riqueza é nossa felicidade" (Skinner, 1948/2005, p. 255).

Essa felicidade, porém, não é resultado de contingências acidentais ou do acaso. A tese defendida no livro é a de que uma sociedade justa, igualitária e satisfatória só poderá ser alcançada mediante a aplicação de princípios de uma ciência comportamental que seja capaz de promover ações benéficas para a cultura e seus indivíduos (Melo & Castro, 2015). Para atingir esse objetivo, há, na comunidade, uma série de planejadores e administradores responsáveis por projetar diferentes setores do local. Conforme explica Frazier,

> Existem administradores de alimentos, saúde, brincadeiras, artes, odontologia, laticínios, indústrias diversas, abastecimento, trabalho, creche, educação avançada, e dezenas de outros. Eles programam as atividades a serem realizadas de acordo com suas necessidades, e sua função é gerenciar, o que continuam fazendo após terem atribuído tanto quanto possível aos outros . . . . Ele [administrador] deve ter habilidade e uma preocupação real pelo bem-estar da comunidade! (Skinner, 1948/2005, p. 48)

O acesso à educação, saúde, alimentação e lazer são alguns dos fatores necessários para que a felicidade dos membros de WT possa ser alcançada. Mais do que isso, é interessante observar que, ao propor uma comunidade ideal, Skinner considera a arte como um dos aspectos basilares dessa sociedade, colocando-a, até mesmo, como um dos alvos principais do trabalho dos planejadores. As produções artísticas são deliberadamente planejadas e estimuladas em WT, o que parece se opor às críticas usualmente endereçadas ao comportamentalismo radical que o acusam de negligenciar atividades humanas complexas como as criações artísticas (e.g., Chomsky, 1959).

No entanto, se o comportamento artístico pode ser planejado e controlado, com qual propósito isso deveria ser feito? Quais benefícios aos indivíduos e à cultura seriam fomentados pela arte? Diante dessas indagações, WT destaca-se como obra privilegiada na investigação das possíveis funções desempenhadas pelas atividades artísticas no planejamento de uma cultura. Considerando esse panorama, o objetivo deste artigo é apresentar uma sistematização sobre a temática da arte em WT por meio de uma caracterização das principais produções artísticas presentes na obra; do exame das variáveis descritivas do comportamento do artista e da audiência; e da elucidação das funções ético-políticas do comportamento artístico naquela comunidade.

Método

Foi realizada uma pesquisa de natureza teórico-conceitual, que utilizou como fonte primária a obra *Walden Two*, analisando-a em seu idioma original, o inglês. Para o exame do livro, foi formulada uma lista de palavras-chave associadas à temática da arte, tendo como base o índice remissivo de WT elaborado por Knapp (1975). Além dos vocábulos elencados pelo autor, outros termos foram escolhidos a partir de uma leitura prévia da obra, o que permitiu identificar as palavras mais frequentes nos capítulos em que as produções artísticas eram mencionadas.

No total, foram selecionadas 23 palavras-chave, sendo elas: *art, artist(ic)*, *arts and crafts*, *audience*, Bach, Beethoven, *concert*, *entertain(ment)*, *fame*, *fashion*, *gallery*, *idleness*, *leisure*, *literature*, Mozart, *movie*, *museum*, *music*, *painting*, *picture*, *sculpture*, *talent*, *theater*. Cada termo foi pesquisado, por meio da ferramenta "Crtl+F", no arquivo digital da obra em formato PDF, e todos os

trechos contendo alguma das palavras selecionadas foram catalogados em uma tabela.

As entradas dessa tabela apresentavam três colunas, as quais foram utilizadas, respectivamente, para a inserção do número do capítulo e da página de cada trecho, a transcrição literal do excerto no qual os vocábulos selecionados foram mencionados, e a anotação de comentários que contribuíssem para análise ulterior. Com base nesse registro, as informações sobre o comportamento artístico em WT foram produzidas e compiladas a partir de duas estratégias de análise: 1) uma sistematização quantitativa das menções às palavras-chave selecionadas; e 2) a construção de eixos temáticos que permitiram elaborar uma descrição sistemática do comportamento artístico tanto em relação a seus produtos (tipos de obras de arte presentes em WT) quanto em termos de seus efeitos para o indivíduo e a comunidade.

Resultados e Discussão

As informações geradas por meio da aplicação das estratégias de análise mencionadas serão apresentadas de duas formas sucessivas: 1) uma descrição quantitativa da ocorrência das palavras-chave selecionadas; e 2) uma análise do comportamento artístico em WT, orientada por três eixos temáticos. São eles: produções artísticas de WT; variáveis descritivas do comportamento do artista e da audiência; e função ético-política do comportamento artístico em WT. Cada um desses eixos será descrito separadamente com o objetivo de dar relevo aos principais aspectos concernentes a cada um deles.

Descrição quantitativa das menções à arte em WT

As menções aos termos relacionados à temática da arte foram quantificadas registrando-se a ocorrência de cada uma delas ao longo dos 36 capítulos do livro, o que contribuiu para avaliar a importância atribuída às atividades artísticas em WT. A Tabela 1 apresenta o número de ocorrência de cada uma das palavras-chave, bem como a indicação dos capítulos e das páginas nas quais elas podem ser localizadas.

As 23 palavras-chave selecionadas foram mencionadas 217 vezes em todo o livro, sendo que os termos com maior número de ocorrência foram *art*, *music*, *artist(ic) e leisure* com, respectivamente, 28, 23, 20 e 19 menções. Conforme representado na Tabela 1, as palavras relacionadas às produções musicais, como Bach, Beethoven, *concert*, Mozart e *music*, somam o maior número de termos encontrados, com 47 menções[1]. Destaca-se também o elevado número de ocorrências dos vocábulos associados ao cinema e ao teatro (e.g., *theater*, *audience* e *movie*), com 33 menções, e à pintura e escultura (e.g., *gallery*, *museum*, *painting*, *picture* e *sculpture*), com 30.

A Tabela 1 mostra, outrossim, que as palavras-chave relacionadas à arte foram encontradas em 31 dos 36 capítulos de WT, sendo que apenas os capítulos 1, 2, 12, 13 e 34 não apresentaram nenhum dos vocábulos pesquisados.

O número de ocorrência dos termos associados à arte e a distribuição deles ao longo do livro demonstram que a temática da arte é bastante discutida na obra, o que assinala sua importância no planejamento cultural em WT.

As produções artísticas em *Walden Two*

A comunidade de Skinner apresenta diferentes tipos de obras de arte, sendo mencionados, ao longo de todo o livro, quadros e pinturas (e.g., p. 23, 24, 28, 40, 81, 142, 154, 231), esculturas (e.g., p. 81, 142, 229), teatro (e.g., p. 35, 198) e literatura (e.g., p. 30, 110, 125, 148, 185, 198, 301). É possível encontrar também

[1] Considerando que a análise de uma dada obra pode indicar os valores pessoais do autor e da cultura a qual ele pertence (Wolpert, 2005), o maior número de menções a termos relacionados às produções artísticas musicais pode ter relação com a própria educação e interesses musicais de Skinner, voltados sobretudo para a música erudita (ver Wiener, 1996, p. 12, 143).

passagens que tratam sobre moda (e.g., p. 29, 30, 66) e outras que descrevem cantatas e concertos sinfônicos, sendo, como já indicado, a música a categoria artística com maior presença ao longo do livro (e.g., p. 33, 34, 35, 75, 77, 81, 84, 154, 185, 186, 200, 236, 261, 265, 275, 300). Outros tipos de arte também são referenciados no decorrer dos capítulos, como cinema (e.g., p. 30, 35, 55, 168, 191, 192), dança (e.g., p. 168), desenhos e tapeçaria (e.g., p. 206).

As obras artísticas de WT não possuem um padrão característico único que seja capaz de descrevê-las de modo amplo e generalizado. As pinturas, as músicas, e todas as demais artes são descritas como originais, harmoniosas e diversificadas, uma vez que cada uma se aproxima de um estilo artístico diferente, além de serem utilizadas técnicas variadas e, em muitos casos, inovadoras (e.g., p. 23, 29, 30, 81, 82, 142, 185, 200).

Tabela 1.

Ocorrências das palavras-chave nos capítulos e páginas do livro Walden Two

Palavras-chave	Número de ocorrências	Capítulos	Páginas
Art	28	4, 5, 6, 8. 10, 11, 14, 15, 19, 20, 27, 29, 32	23, 30, 34, 48, 69, 71, 80, 84, 104, 114, 116, 142, 164, 212, 221, 237, 259, 275
Artist(ic)	20	4, 11, 15, 17, 19, 20, 26, 27, 29, 32	23, 80, 116, 135, 144, 154, 206, 222, 237, 259, 275, 276
Arts and crafts	3	15, 20, 26	110, 148, 203
Audience	9	6, 11, 22	36, 78, 80, 82, 83, 172
Bach	7	10, 11, 23	73, 75, 77, 82, 186
Beethoven	1	11	78
Concert	15	3, 6, 10, 11, 29, 31	20, 35, 75, 77, 78, 81, 82, 236, 265
Entertain(ment)	8	3, 6, 11, 14, 18, 20, 32	20, 36, 77, 106, 141, 163, 268
Fame	2	20	156
Fashion	5	5, 9, 14, 29	29, 30, 66, 101, 252
Gallery	2	4, 19	23, 142
Idleness	3	8, 18, 20	58, 139, 147
Leisure	19	3, 7, 8, 9, 10, 11, 20, 25, 26	15, 40, 50, 51, 54, 64, 69, 76, 80, 84, 148, 157, 165, 197, 203, 204
Literature	6	5, 15, 16, 20, 25	30, 110, 113, 125, 148, 200
Mozart	1	31	265
Movie	9	5, 6, 8, 21, 24, 35	30, 35, 56, 168, 191, 192, 295
Museum	3	19, 24, 32	142, 191, 273
Music	23	5, 6, 11, 15, 23, 25, 30, 31, 32, 36	33, 34, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 114, 185, 200, 201, 261, 266, 275, 300
Painting	5	4, 11, 20	23, 84, 154
Picture	15	3, 4, 5, 7, 16, 19, 20, 21, 26, 29, 32	19, 24, 28, 40, 124, 142, 144, 154, 168, 206, 259, 268
Sculpture	5	4, 11, 19, 28	24, 84, 142, 229
Talent	13	8, 11, 15, 17, 20, 24, 26, 27, 32, 33	50, 54, 80, 109, 117, 134, 148, 191, 203, 218, 274, 280
Theater	15	3, 6, 10, 11, 18, 25, 28, 29	20, 35, 37, 38, 75, 76, 77, 83, 84, 138, 198, 230, 236
Total	217		

Esse aspecto diversificado das produções artísticas pode ser identificado em alguns momentos da narrativa. A descrição das produções musicais, por exemplo, sugere que elas não seguem um único estilo estético, sendo encontradas menções a composições de músicos clássicos como Mozart (e.g., p. 265), barrocos como Bach (e.g., p. 73, 77, 186) e Handel (e.g., p. 186), românticos como Beethoven (e.g., p. 78) e Schumann (e.g., p. 200), e, até mesmo, música popular (e.g., p. 236).

Os personagens também relatam que as obras artísticas, como as pinturas, possuem tamanhos, cores e conteúdos variados, mantendo sempre uma qualidade profissional notória. Isso fica claro quando o personagem Burris, ao passear por um dos corredores do edifício principal da comunidade, observa que as pinturas ali expostas "eram surpreendentemente vigorosas e inovadoras, em muitos estilos, e, quase sem exceções, feitas com competência. Eu tinha visto muitas exposições profissionais menos interessantes do ponto de vista técnico e certamente muito menos empolgantes" (Skinner, 1948/2005, p. 23).

Outra passagem que ilustra o caráter multifacetado e arrojado das produções artísticas é encontrada em uma afirmação de Frazier, na qual ele defende que os avanços obtidos na área da música possibilitarão que WT desenvolva seu próprio gênero musical. Segundo o personagem, "nosso público cresce com nossos compositores. Naturalmente, vamos desenvolver nosso próprio gênero. É o alvorecer – o alvorecer, pelo menos, de uma Era de Ouro" (Skinner, 1948/2005, pp. 82-83).

As obras de arte parecem ocupar lugar central na vida cotidiana dos habitantes de WT, tendo, por conseguinte, um importante papel na organização social da comunidade. No entanto, a função social do comportamento artístico só pode ser descrita quando se observam as consequências que ele produz em determinado contexto (Skinner, 1953). Como declara Skinner (1970/1999), os "artistas pintam quadros por causa das consequências, e as pessoas olham para pinturas devido às consequências. Em termos tradicionais, pode-se dizer que *as consequências definem os propósitos da arte*" (p. 345, itálicos adicionados).

Partindo dessa concepção consequencialista, foram identificadas possíveis variáveis que controlam o comportamento do artista e de sua audiência em WT.

Variáveis descritivas do comportamento do artista

Os reforçadores do comportamento artístico

Qualquer indivíduo em WT, seja ele membro ou visitante, pode ser considerado um artista em potencial. Isso significa que todos os habitantes da comunidade estão virtualmente aptos a produzir algum tipo de obra de arte, tendo em vista que as contingências que controlam o comportamento artístico são planejadas para que qualquer um possa aprender e desenvolver tais habilidades.

O destaque dado ao planejamento das atividades artísticas em WT dá relevo à concepção analítico-comportamental, segundo a qual os talentos artísticos e as aptidões são entendidos como comportamentos aprendidos ao longo da história de vida do indivíduo (Skinner, 1974). Conforme sugere Frazier:

> Sabemos alguma coisa sobre as circunstâncias da vida de uma criança que lhe dão uma mente matemática? Ou que fazem com que ela seja musical? Quase nada! Essas coisas são deixadas ao acidente ou atribuídas à hereditariedade. Adoto uma visão mais otimista: podemos analisar o comportamento efetivo e projetar experimentos para descobrir como gerá-lo em nossa juventude. (Skinner, 1948/2005, p. 275)

Em outro momento, ao se referir às oportunidades de desenvolvimento artístico oferecidas em WT, o mesmo personagem declara que

> Se você mora em Walden Two e gosta de música, você pode ir tão longe quanto quiser. Não quero dizer alguns minutos no dia – quero dizer todo o tempo e energia que você pode dar à música e permanecer saudável. Se você quiser ouvir, há uma extensa biblioteca de registros e, claro, muitos concertos, alguns deles bastante profissionais . . . . Se você quer se apresentar, você pode obter instruções sobre quase todos os instrumentos de outros membros – que recebem créditos por isso. (Skinner, 1948/2005, pp. 81-82)

Ao afirmar que determinados habitantes recebem créditos de trabalho pelo ensino de instrumentos musicais, Frazier indica que há, em WT, indivíduos que trabalham profissionalmente com arte, os quais exercem, no escopo das quatro horas de expediente diário da comunidade, atividades relacionadas à educação artística, recebendo, em troca, créditos de trabalho.

Não obstante, é preciso ressaltar que a arte de WT não está restrita ao trabalho desses profissionais, uma vez que, como já indicado, as produções artísticas podem ser realizadas por todos os habitantes da comunidade, muitos deles com outras ocupações. Em determinado momento da narrativa, por exemplo, o personagem Burris encontra Frazier tocando piano juntamente com um quarteto de cordas em uma sala. Ao elogiá-lo, recebe como resposta "mero amador . . . mero amador! Há cinquenta pianistas em Walden Two que podem tocar melhor. E eles tocam . . ." (Skinner, 1948/2005, p. 202).

A passagem sugere que os créditos de trabalho não são os principais responsáveis por controlar comportamentos relacionados à arte em WT. Tampouco outros eventos potencialmente reforçadores comumente atrelados ao comportamento artístico, como fama, adoração, renome, e prestígio social, não parecem exercer influência significativa sobre o comportamento dos artistas. O planejamento cultural de WT envolve contingências nas quais o uso desse tipo de eventos reforçadores é minimizado. Frazier argumenta que

> Quando um homem consegue um lugar ao sol, outros são colocados na sombra. Do ponto de vista de todo o grupo, não há ganho algum, e talvez uma perda . . . Um triunfo sobre outro homem nunca é um ato louvável. Nossa decisão de eliminar o engrandecimento pessoal surgiu naturalmente do fato de que estávamos pensando em todo o grupo. (Skinner, 1948/2005, p. 156)

Se os indivíduos daquela sociedade não pintam, tocam ou escrevem devido àqueles reforçadores, quais consequências são produzidas por suas ações? Opondo-se ao uso preponderante de reforçadores artificiais, os planejadores de WT estabelecem contingências para que o comportamento do artista seja reforçado predominantemente por reforçadores naturais, isto é, pelas consequências que dependem direta e exclusivamente da realização de atividades artísticas. A melodia de uma música, bem como os traços e cores de uma pintura são alguns dos reforçadores produzidos pelo comportamento artístico (Skinner, 1970/1999).

Além disso, embora reforçadores positivos usualmente provoquem sensações de prazer e bem-estar, Skinner (1974) argumenta que os reforçadores positivos naturais[2] estão mais fortemente relacionados com esses sentimentos. Segundo ele, "um artista, compositor ou poeta 'natural' se comportará de maneira idiossincrática e estará mais propenso a sentir as condições corporais chamadas excitação ou alegria, associadas a reforçadores 'naturais'" (Skinner, 1974, p. 126).

[2] Não parece haver uma definição inequívoca de reforçador natural e arbitrário na Análise do Comportamento, e a distinção entre eles é ainda controversa (Dorigon & Andery, 2015). Para evitar ambiguidade, é pertinente explicitar que o termo "natural" não está sendo utilizado neste texto como sinônimo de reforçador primário. O termo descreve um tipo de consequência que é produzida diretamente pelo comportamento do indivíduo sem a intermediação de agentes externos à contingência, ou seja, sem a mediação de comportamentos de outros sujeitos (ver Moreira & Medeiros, 2019).

Voltando a WT, os sentimentos de prazer relatados pelos artistas ao longo da narrativa são alguns dos indicativos de que o comportamento desses indivíduos pode estar sendo controlado por um processo de reforçamento natural. Isso pode ser observado no momento em que Burris avista Frazier tocando piano com um quarteto de cordas. Embora Frazier cometa alguns erros no decorrer da melodia, a descrição do episódio sugere excitação e alegria em seu diálogo com os demais músicos. Ele diz "Obrigado! Obrigado! . . . Vocês são anjos! Anjos! . . . Por favor, deixe-me tocar de novo em breve . . . Se vocês soubessem o quanto isso significa para mim!" (Skinner, 1948/2005, p. 201). A solicitação de Frazier por uma nova oportunidade para tocar indica que seu comportamento artístico foi, muito provavelmente, reforçado pelas próprias consequências que produziu, como a melodia agradável da canção executada e a socialização com outros indivíduos.

Além de consequências reforçadoras positivas naturais, a ocorrência de comportamentos artísticos em WT é favorecida por outros fatores, que ganham relevo quando Frazier menciona algumas condições necessárias para que ações artísticas aconteçam na comunidade: "esse é o ponto. Condições certas, isso é tudo. Condições certas. Tudo que você precisa. (Desculpe-me.) Tudo que você precisa. Dê a eles uma chance, só isso. Tempo livre. Oportunidade. Apreciação" (Skinner, 1948/2005, p. 84). Essas três condições mencionadas por Frazier precisam, então, ser analisadas detalhadamente.

Condições necessárias para a ocorrência do comportamento artístico

Baseando-se no discurso de Frazier, três condições necessárias para a ocorrência do comportamento artístico se destacam: tempo livre, oportunidade e apreciação. Em relação à primeira delas, cabe salientar que a importância do tempo livre é discutida por Skinner em outros momentos de sua obra (e. g., Skinner, 1969/2013, 1986, 1970/1999). Ao analisar o comportamento artístico, por exemplo, o autor declara:

> Uma relação entre arte e tempo livre tem sido reconhecida há muito tempo. O homem primitivo teve que se livrar de uma constante preocupação com comida, abrigo e segurança antes que pudesse começar a decorar suas roupas, sua moradia, suas armas, e seu corpo, e finalmente criar coisas com nenhuma outra função além de serem decorativas. Quando civilizações alcançam o estágio no qual muitas pessoas desfrutam de tempo livre, frequentemente começam grandes períodos de arte. (Skinner, 1970/1999, p. 344)

Assim, a existência de longos períodos de tempo livre parece ser fator fundamental para propiciar a ocorrência de arte em WT. Como reconhece Frazier:

> Nós simplesmente evitamos o trabalho não criativo e desinteressante . . . O que pedimos é que o trabalho de um homem não sobrecarregue sua força nem ameace sua felicidade. Nossas energias podem então ser voltadas para a arte, a ciência, o jogo, o exercício de habilidades, a satisfação de curiosidades, a conquista da natureza, a conquista do homem – a conquista de si mesmo, mas nunca dos outros. Nós criamos o *lazer sem escravidão*, uma sociedade que não explora e nem faz guerra. (Skinner, 1948/2005, p. 69, itálicos adicionados)

Ao afirmar que sua comunidade fictícia possibilita a existência de um lazer sem escravidão, Skinner defende que o tempo livre dos moradores do local não é utilizado como meio de fuga ou esquiva de situações aversivas, uma vez que essas circunstâncias não parecem existir em WT[3].

[3] Embora Skinner tenha sugerido que o planejamento cultural de WT não utiliza nenhum tipo de controle aversivo, Martins, Carvalho Neto e Mayer (2017) criticaram essa tese argumentando que é possível encontrar na obra exemplos de contingências aversivas em diferentes trechos.

Contudo, o autor também argumenta que sem um planejamento cultural adequado, as pessoas com muito tempo livre podem também se comportar de modo pouco significativo no mundo, tendo em vista que nesses períodos os indivíduos não têm a necessidade de agir de nenhum modo específico (Skinner, 1969/2013). É neste ponto que Skinner assinala a segunda condição primordial para a produção de arte: a oportunidade. Com a ausência de condições propícias para agir de modo relevante, produzindo arte ou ciência, por exemplo, os indivíduos agem muito pouco, dormindo ou se tornando apenas espectadores da vida dos outros (Skinner, 1969/2013, 1986).

São esses comportamentos que WT se propõe a evitar por meio de seus planejadores e administradores. Embora tenham muito tempo livre, os habitantes do local não se sentem culpados e nem entediados, pois há contingências que estabelecem oportunidades diferentes para se fazer algo. Segundo Frazier, a despeito de terem abandonado o trabalho pesado, "não quero dizer que desejamos ser inativos – provamos que a ociosidade não é vantajosa. Mas o trabalho doloroso ou desinteressante é uma ameaça para a saúde física e psicológica" (Skinner, 1948/2005, p. 147).

Para promover oportunidades de ocorrência de comportamentos artísticos, WT utiliza-se de diferentes meios. Todas as pessoas, independentemente da idade ou do trabalho, possuem acesso a salas com materiais artísticos, podendo também participar de grupos de teatro, corais e orquestras (e.g., p. 34, 35, 75, 81, 82, 85, 200, 236). O fácil acesso a instrumentos musicais, e a presença de locais apropriados para a ocorrência de comportamentos artísticos são algumas das contingências que oferecem ocasiões propícias para agir artisticamente no tempo livre. Outras condições também são mencionadas, como a possibilidade de aprender teorias e técnicas artísticas sem a necessidade de instituições formais, e a exposição constante a espaços com presença marcante de obras de arte, como os corredores e as salas de jantar.

Além desses aspectos, WT parece abandonar práticas de controle coercitivo que possam, mesmo que indiretamente, suprimir as ações criativas. Isso pode ser verificado no seguinte trecho:

> Um bebê explora naturalmente tudo o que consegue, a menos que forças restritivas já estejam em ação. E essa tendência não morre, é inibida. Fizemos um levantamento sobre a motivação da criança não-inibida e descobrimos mais do que poderíamos usar. Nosso trabalho de engenharia era preservá-la, fortalecendo a criança contra o desânimo. (Skinner, 1948/2005, p. 114)

Assim, observa-se que práticas punitivas podem influenciar as ações artísticas, suprimindo a sua ocorrência. Nessa perspectiva, é fundamental que uma sociedade que favoreça a criação de obras de arte faça uso adequado da terceira condição relatada por Frazier: a apreciação.

Variáveis descritivas do comportamento da audiência

Os reforçadores do comportamento de apreciação

Se todos os habitantes de WT podem, em tese, produzir arte, todos também parecem estar capacitados para apreciá-la. Nas palavras de Frazier:

> Você não pode incentivar a arte apenas com dinheiro. O que você precisa é de uma cultura. Você precisa de uma oportunidade real para jovens artistas. A carreira deve ser economicamente sólida e socialmente aceitável, e os prêmios não farão isso. E você precisa de apreciação – *deve haver público, não para pagar as contas, mas para desfrutar*. (Skinner, 1948/2005, pp. 80-81, itálicos adicionados)

De maneira geral, o comportamento de apreciação pode ser compreendido como uma classe de ações com diferentes topografias, tais como: ir até locais em que as produções artísticas estão expostas; assistir teatros e concertos; ouvir música; olhar e tocar quadros e esculturas; fazer comentários; aplaudir; e, até mesmo, criticar produtos ou ações artísticas (Skinner, 1948/2005).

Burris, Castle, Bárbara e até mesmo Frazier são alguns dos personagens de WT que acompanham as produções artísticas constantemente, observando, assistindo e, em alguns casos, tecendo comentários e críticas. As impressões relatadas por eles são diversas, ainda que descrevam, repetidamente, a alta qualidade técnica e a beleza das criações. Ao caminhar pelos corredores, por exemplo, Burris afirma que

> notei muitas pinturas nos salões e salas de leitura, algumas em uma escala bastante ambiciosa. Havia também pequenas esculturas. Eu tinha aprendido que a maioria dos quartos individuais continha imagens de esculturas emprestadas de uma coleção comum. Minha turnê mostrou-se mais conveniente e, em muitos aspectos, mais agradável do que uma visita a um museu. Geralmente era possível colocar uma cadeira se eu quisesse passar algum tempo observando um trabalho em particular e, de alguma forma, eu sentia um prazer adicional com o fato de os quartos serem habitados. (Skinner, 1948/2005, p. 142)

A descrição de sensações corporais prazerosas daqueles que apreciam as produções artísticas parece indicar que o comportamento da audiência, assim como o do artista, produz, outrossim, consequências reforçadoras positivas. O caráter reforçador das obras de arte é explicado por Skinner (1970/1999), quando argumenta que

> Ela [uma pintura] é reforçadora porque se assemelha a coisas reais, mas estas são reforçadores por outras razões . . . Contingências de sobrevivência na evolução da raça humana têm feito da figura humana um importante reforçador visual, e ela é, claramente, assunto comum na arte de muitas culturas. Os alimentos tornam-se reforçadores por outras razões biológicas, e não surpreende que as pessoas, de vez em quando, penduravam quadros de frutas, peixes e caça em suas salas de estar. Retratos de pessoas que amamos ou admiramos nos permitem ver essas pessoas em sua ausência, e quando o jovem amante beija o retrato de sua amada, ele está apenas exemplificando, de maneira conspícua, o tipo de coisa que todos fazemos quando olhamos para um retrato: nos comportamos diante do retrato, até certo ponto, como nos comportaríamos diante da pessoa retratada. (Skinner, 1970/1999, pp. 346-347)

Assim, a história da arte e de suas inúmeras correntes estéticas pode ser compreendida como a trajetória dos diferentes reforçadores do comportamento do artista e de sua audiência ao longo da história da humanidade (Skinner, 1970/1999).

Além das consequências reforçadoras, outras condições também são indispensáveis para compreender os motivos pelos quais crianças, adultos, e demais membros da comunidade ou até mesmo visitantes desempenham o papel de audiência em contextos variados, seja nos corredores, nas salas de estudo ou nos quartos particulares dos moradores.

Algumas condições necessárias para o comportamento da audiência

Em WT podem ser identificadas diferentes condições que possibilitam a ocorrência de comportamentos de apreciação. Existem, por exemplo, locais específicos para o desfrute de espetáculos artísticos, como mencionado por

Frazier: "nosso teatro comporta cerca de duzentas pessoas. Essa é a nossa maior multidão. Quando acontece de uma peça ou filme interessar a todos nós – e isso é raro – ela é simplesmente repetida até que todos a vejam" (Skinner, 1948/2005, p. 35).

Além desses locais, outros contextos que ensejam comportamentos de apreciação foram identificados em WT. Em primeiro lugar, muitas das atividades artísticas existentes na comunidade são anunciadas em um quadro de avisos localizado em um dos corredores principais. Nele são expostos anúncios de peças de teatros, concertos e cantatas, os quais descrevem informações relevantes sobre cada evento, como o horário de início e o local de apresentação, constituindo situações antecedentes discriminativas para a emissão de comportamentos de apreciação.

Adicionalmente, outros aspectos da organização da comunidade favorecem a conduta da audiência. As obras de arte de WT, especialmente pinturas e esculturas, são expostas em locais com grande circulação de pessoas, de modo a diminuir o custo da resposta de apreciação. Corredores dos edifícios, salas de jantar e até mesmo os quartos individuais são alguns dos contextos em que a arte aparenta estar sempre presente, o que facilita o contato dos indivíduos com essas obras.

A diminuição do custo de emissão dos comportamentos da audiência também é empregada na organização das peças de teatro e das apresentações musicais em WT. Frazier defende, por exemplo, que os eventos teatrais sejam gratuitos e acessíveis, além de serem rápidos e sem exageros. Segundo ele

> Não faz sentido um longo concerto – não aqui, pelo menos . . . Na cidade, um concerto de cinquenta minutos seria impossível. Ninguém pagaria por ele . . . . o custo do ingresso é apenas uma pequena parte do que se paga por um concerto. Pense no transporte, no tempo consumido, muitas vezes com mau tempo também . . . Se alguém tiver de enfrentar todos esses problemas, nada menos que uma performance de duas ou três horas satisfará. (Skinner, 1948/2005, p. 78)

Os planejadores da comunidade procuram, então, minimizar as situações aversivas que costumeiramente devem ser enfrentadas para que o comportamento apreciador ocorra. Os membros da comunidade não precisam se preocupar com eventuais problemas no trânsito, por exemplo, e nem mesmo com longas filas nas portas do teatro ou preços de ingresso abusivos.

Todavia, é necessário ressaltar que as estratégias voltadas para a diminuição do custo de emissão das ações de apreciação não garantem necessariamente que os indivíduos irão se comportar como audiência. Nesse sentido, há a necessidade de uma educação capaz de tornar o comportamento dos indivíduos mais sensível à arte. Nas palavras de Skinner (1969/2013), "a educação pode fazer muito mais do que agora faz nessa direção. Ela pode ensinar as habilidades exibidas por artistas, músicos e artesãos. Pode construir um interesse sustentado na literatura, bem como nas artes e na música" (p. 80). Em determinado momento, Frazier apresenta indícios de que tal educação já esteja presente na comunidade, pois, segundo ele, faz parte dos princípios do local "incentivar as crianças em todas as artes e ofícios. Temos muito prazer em dedicar tempo para instruí-los, pois sabemos que é importante para o futuro de *Walden Two* e também para nossa própria segurança" (Skinner, 1948/2005, p. 110).

Parecem existir em WT práticas educacionais que propiciam o ensino de teorias e métodos artísticos ainda nos primeiros anos de vida das crianças. Entretanto, essa educação não se propõe a ensinar estilos ou características que devam ser, obrigatoriamente, seguidos pelos indivíduos. Trata-se de educar a sensibilidade das pessoas, promovendo uma alteração estéti-

ca nos interesses e predileções dos habitantes: "pense no efeito sobre nossas crianças! Expostas à música em seus próprios berços . . . tendo a chance de seguir qualquer e toda inclinação musical, com professores excelentes e entusiasmados, com plateias agradáveis e bem-humoradas aguardando suas primeiras conquistas" (Skinner, 1948/2005, p. 83).

Além de favorecer a ocorrência de práticas de apreciação, vê-se, no trecho citado, que uma educação estética também parece contribuir para a manutenção do comportamento dos artistas, como será analisado na sequência.

O efeito da audiência no comportamento do artista

Com base nos trechos sistematizados, foi possível identificar situações nas quais o comportamento de apreciação é consequência direta da emissão de ações artísticas. Quando Burris, Castle e Frazier assistem a apresentação de um coral no teatro, por exemplo, Burris afirma que, ao final da apresentação, "vi Frazier e Castle em ambos os meus lados aplaudindo energicamente – e Fergy, radiante de prazer e orgulho, curvando-se para a direita e a esquerda e virando-se para agitar as mãos entrelaçadas ao coral" (Skinner, 1948/2005, p. 85).

A reação de Fergy, regente do coral, aos aplausos corrobora a tese de que o modo como a audiência se comporta frente às produções artísticas pode afetar a probabilidade de ocorrência das ações do artista. O comportamento do produtor de arte, ou, mais especificamente, os seus produtos, parecem necessitar de pessoas que saibam contemplar, comentar, e criticar se necessário, aquilo que está sendo apresentado, sem que tais ações acarretem em punição ao artista. Contudo, mesmo que os comportamentos artísticos sejam afetados por consequências reforçadoras positivas sociais, elas não estão voltadas para promover o engrandecimento pessoal do artista.

Em WT, há apreciação sem engrandecimento. Os comportamentos de apreciação da audiência parecem ter a função de uma operação estabelecedora (ver Miguel, 2000), propiciando um ambiente social mais reforçador e não-punitivo, capaz de potencializar o valor reforçador dos eventos produzidos pelo próprio comportamento do artista. Ademais, os reforçadores sociais liberados pela audiência, como os aplausos, são contingentes ao comportamento artístico em pauta, não havendo outras manifestações de reconhecimento social para além dessa situação específica, e que poderiam dar ensejo ao engrandecimento individual. Isso porque, em WT, existem contingências programadas que não favorecessem a glorificação pessoal, como o incentivo à cooperação em detrimento da competição pessoal (e. g., p. 156-157) e a desvalorização da figura do herói (e. g., p. 222-223). Conforme esclarece Frazier:

> Somos contra a competição pessoal. Não incentivamos jogos competitivos, por exemplo, com exceção do tênis ou xadrez, onde o exercício da habilidade é tão importante quanto o resultado do jogo; e mesmo assim nunca temos torneios. Nunca destacamos nenhum membro para aprovação especial. Deve haver alguma outra fonte de satisfação no trabalho ou na peça, ou consideramos uma conquista bastante trivial. Um triunfo sobre outro homem nunca é um ato louvável. (Skinner, 1948/2005, p. 156)

Uma audiência que esteja educada esteticamente, como a de WT, estará mais bem preparada para reforçar o comportamento dos artistas, sem que, para isso, seja preciso venerá-los. O comportamento do artista e de sua audiência estão estreitamente relacionados, e tal relação deve ser considerada em uma sociedade que busque promover maior número de atividades artísticas. Entretanto, quais motivos justificariam

a produção de artistas e de obras de arte? Uma sociedade com maior número de pintores, escritores, atores, e músicos deveria ser almejada?

Função ético-política da arte em *Walden Two*

Ao propor uma comunidade fictícia regida por princípios comportamentais, Skinner defendeu que a ciência deveria ser utilizada para promover práticas culturais consideradas benéficas para o sujeito e sua cultura (Melo & Castro, 2015). Consequentemente, as ações dos planejadores e administradores do local deveriam ter como objetivo assegurar uma vida feliz aos indivíduos, sem que as atividades que propiciem essa felicidade ameacem a sobrevivência de todo o grupo (Skinner, 1948/2005). Como destaca Frazier: "a felicidade é o nosso primeiro objetivo, mas um impulso vivo e ativo em direção ao futuro é o nosso segundo" (Skinner, 1948/2005, p. 194).

Conforme argumenta Skinner (1974), a felicidade pode ser definida como "um sentimento, um subproduto do reforçamento operante. As coisas que nos tornam felizes são as que nos reforçam, contudo, são as próprias coisas, não os sentimentos, que devem ser identificadas e usadas na previsão, controle e interpretação" (pp. 70-71). As consequências reforçadoras positivas são fundamentais para uma vida aprazível, na medida em que produzem, de acordo com Skinner (1974), dois efeitos principais: um comportamental e outro corporal. O primeiro deles consiste no fortalecimento da ação, aumentando a probabilidade de ocorrência de um comportamento semelhante no futuro. Já o segundo é descrito como a produção de sensações corporais agradáveis e prazerosas, as quais desempenham importante papel na obtenção de bem-estar e satisfação (Skinner, 1986).

Embora sejam diferentes, Skinner (1986) argumenta que esses dois efeitos precisam ser considerados no planejamento de contingências voltadas a promover a felicidade dos indivíduos (Tamura & Laurenti, 2017). O autor exemplifica essa tese mostrando que a infelicidade das pessoas na sociedade ocidental não é explicada pela ausência de eventos prazerosos. Ao contrário, "o ocidente é especialmente rico em coisas que chamamos de interessantes, bonitas, deliciosas, divertidas e excitantes" (Skinner, 1986, p. 571).

O problema é que esses eventos prazerosos geralmente são disponibilizados sem qualquer relação de contingência com comportamentos relevantes ou úteis para o indivíduo e a sociedade. No ocidente, as pessoas ou não precisam fazer quase nada para produzir aqueles eventos, ou precisam emitir nada mais que o comportamento que estabelece o contato com eles, como apertar botões de televisão, telefones, computadores, ou simplesmente ver ou ouvir (Skinner, 1986). Nas palavras do autor

> Essas coisas tornam a vida cotidiana mais reforçadora, mas reforçam pouco mais do que o comportamento que coloca a pessoa em contato com elas. Imagens bonitas reforçam olhar para elas; comidas deliciosas reforçam comê-las; atuações divertidas e jogos excitantes reforçam assistir a eles; e livros interessantes reforçam lê-los – mas nada mais é feito. (Skinner, 1986, p. 571)

Embora mantenha considerável abundância de reforçadores positivos, WT parece se distanciar dessas práticas ocidentais na medida em que seus planejadores organizam contingências para que as pessoas não apenas apreciem as produções artísticas de outros moradores, mas também se engajem em comportamentos que as levem, por exemplo, a produzir suas próprias obras artísticas. Desse modo, o planejamento cultural em WT, seja favorecendo o próprio comportamento artístico que produz coisas belas e interessantes, seja favorecendo comportamentos de apreciação que colocam as pessoas em contato com coisas belas e interessantes,

vê na arte um importante meio de proporcionar felicidade aos indivíduos, tornando a vida cotidiana de seus habitantes mais reforçadora.

É no âmbito das discussões sobre a felicidade que se pode inferir, então, a função ética desempenhada pelo comportamento artístico e seus produtos na sociedade. Como descrevem Lopes, Laurenti e Abib (2018), de uma perspectiva pragmatista, a ética pode ser caracterizada como o campo da autorrealização, da vida virtuosa e, por conseguinte, da felicidade. Ao combinar os efeitos comportamentais e corporais do reforçamento operante, a arte assume um papel ético importante na sociedade de WT, pois possibilita a felicidade individual e impede que os sujeitos se tornem apáticos, entediados e, consequentemente, infelizes.

Todavia, vale destacar que a ética, pelo menos do modo como entendia Aristóteles, é indissociável da política, tendo em vista que a autorrealização individual só pode ocorrer em uma coletividade. Para Lopes, Laurenti e Abib (2018),

> Uma ética da sensibilidade, pautada na busca pela felicidade, só é possível de ser realizada em sociedade; trata-se da satisfação de desejos individuais *em grupo* e *com* o grupo. É no âmbito político, portanto, que se criam as condições favoráveis (ou desfavoráveis) à realização de um ideal ético. Por outro lado, a política também depende da ética, pois a realização de um desejo individual não pode se dar às expensas do desejo de outras pessoas. (p. 129)

Isso significa que, se a política se refere ao campo da vida comunitária que deve visar um convívio democrático e harmonioso entre diferentes indivíduos, não é possível separar os efeitos éticos e políticos do comportamento humano (Lopes, Laurenti, & Abib, 2018). A felicidade individual, mesmo em WT, deve estar em consonância com o bem de todo o grupo, não ameaçando a sobrevivência daquela cultura e de suas futuras gerações. Conforme afirma Frazier: "nós devemos sempre pensar no grupo todo" (Skinner, 1948/2005, p. 147).

As práticas artísticas em WT não só produzem felicidade individual como também contribuem para a sobrevivência daquela sociedade, na medida em que uma cultura que produz indivíduos felizes é aquela que, por um lado, diminui as chances de deserção, ataque ou revolta de seus membros contra si própria e, por outro, aumenta a probabilidade de transmissão de suas práticas. Em um prefácio para uma nova edição de WT publicado em 1976, Skinner destaca que "um mundo que se tornou belo e excitante por meio dos artistas, compositores, escritores e atores é tão importante para a sobrevivência quanto aquele que satisfaz as necessidades biológicas" (Skinner, 1948/2005, p. xiii).

Embora este ponto não tenha sido explicitamente discutido em WT, é possível conjecturar ainda que comportamentos modelados e mantidos no contexto das práticas artísticas (e.g., observar, planejar, testar, modificar, combinar, esperar, aperfeiçoar) integram, em alguma medida, repertórios de resolução de problemas do grupo (exploração da natureza, curiosidade), contribuindo para o fortalecimento da cultura. Frazier exemplifica esse ponto dizendo: "pode ser um interesse casual nos assuntos atuais ou na literatura ou nos esforços controlados e criativos do laboratório – em qualquer caso, representa a exploração desnecessária e prazerosamente seletiva da natureza" (Skinner, 1948/2005, p. 148). Em outro momento, Frazier reitera a importância desses comportamentos para a sobrevivência de WT, destacando que "não pode haver dúvida sobre o *valor de sobrevivência* do espírito investigador – da curiosidade, da exploração, da necessidade de dominar os meios, do desejo de controlar as forças da natureza" (Skinner, 1948/2005, p. 116, itálicos adicionados).

A relação entre a aprendizagem de habilidades artísticas e sua compatibilidade com repertórios úteis para a resolução de problemas do grupo foi descrita de maneira mais evidente em textos posteriores do próprio Skinner. Ao discorrer sobre o tempo livre, o autor argumenta que "as atividades de lazer não oferecem, por definição, muito apoio atual à cultura, mas têm influência no seu desenvolvimento futuro e na sua *capacidade de lidar com emergências*" (Skinner, 1969/2013, p. 80, itálicos adicionados). Em outro trecho, Skinner também defende que:

> A cultura é claramente fortalecida, no entanto, quando seus membros recorrem a outros tipos de comportamento de lazer. Artes, artesanato e jogos desenvolvem habilidades importantes. . . . O estudo não-científico do comportamento humano, como na história e na literatura, promove uma compreensão útil. (Skinner, 1969/2013, p. 80)

As práticas artísticas em WT oferecem, outrossim, contexto favorável para o desenvolvimento de habilidades individuais que serão úteis para a manutenção e perpetuação de uma das práticas culturais mais valorizadas naquela comunidade: a experimentação. Frazier elucida esse aspecto:

> O ponto principal é que nós estimulamos nossa gente a olhar cada hábito e costume tendo em vista um possível aperfeiçoamento. Uma atitude constantemente experimental com relação a tudo — é disso que precisamos. Soluções para problemas de todo o tipo se seguem quase milagrosamente. (Skinner, 1948/2005, p. 25)

Em tese, o fomento da arte em WT parece, portanto, contribuir para o cumprimento de dois objetivos principais do planejamento cultural na comunidade: a felicidade dos membros e a sobrevivência da cultura, ajudando a alcançar o tão almejado equilíbrio entre bem pessoal, bem dos outros e bem da cultura. Do ponto de vista ético, as atividades artísticas propiciam autorrealização individual (felicidade), na medida em que oferecem oportunidade para o indivíduo realizar seus talentos e capacidades, além de possibilitar a criação de obras que produzem prazer tanto para o artista quanto para os outros. Do ponto de vista político, a arte contribui para a sobrevivência da comunidade de WT, pois ao tornar a vida cotidiana mais reforçadora, diminui a probabilidade de os indivíduos se voltarem contra a cultura, aumentando também as chances de os habitantes transmitirem suas práticas para as gerações futuras. Adicionalmente, a realização de atividades artísticas requer o desenvolvimento de habilidades que poderiam também ser úteis na resolução de problemas do grupo, condição necessária para a manutenção e fortalecimento da cultura de WT.

Considerações finais

Ao incluir a arte no planejamento cultural em WT, Skinner (1948/2005) sugere que as práticas artísticas não deveriam ser ignoradas por uma proposta de ciência do comportamento. O objetivo deste artigo foi, então, apresentar uma sistematização sobre a temática da arte em WT, descrevendo não apenas as características das obras de arte ali mencionadas, mas também as condições necessárias para a ocorrência de comportamentos artísticos, destacando ainda as suas consequências individuais e coletivas, em termos ético-políticos.

Por meio da busca e sistematização de trechos do livro contendo palavras-chave relacionadas à arte, foi possível verificar que as produções artísticas são amplamente mencionadas em WT, uma vez que os 23 termos pesquisados foram mencionados 217 vezes na obra. No decorrer de todo o livro, destacam-se diferentes tipos de produções artísticas (tais como pintu-

ra, escultura, música, teatro, literatura e moda), as quais também apresentam extensa variedade de estilos estéticos e alta qualidade técnica.

A ocorrência de comportamentos artísticos em WT é explicada não só pelas consequências reforçadoras positivas, sobretudo naturais, produzidas por esse comportamento, como também por outras condições, como tempo livre, oportunidade e apreciação, favorecidas pelo planejamento cultural de WT. Com respeito à apreciação, em particular, há contingências específicas voltadas ao aumento da probabilidade de ocorrência das ações de apreciação, tais como a existência de estímulos discriminativos, a diminuição do custo de resposta e a educação artística. A audiência desempenha um papel importante na manutenção de comportamentos artísticos, não por meio do engrandecimento pessoal do artista, mas funcionando como uma operação estabelecedora motivacional que pode potencializar o efeito reforçador das produções artísticas para o artista. Com efeito, o comportamento artístico não pode ser entendido isoladamente, mas de modo articulado com a audiência como um sistema social.

Ao fomentar a arte, o planejamento cultural de WT promove a felicidade e o bem-estar dos membros da comunidade, cumprindo, assim, uma função ética. As ações artísticas também desempenham uma função política na medida em que uma comunidade que proporciona felicidade diminui as chances de deserções e ataques de seus membros contra sua própria cultura. Além disso, as características de um repertório artístico, como curiosidade e exploração, podem ajudar na resolução de problemas e, consequentemente, na sobrevivência daquele grupo. A arte parece, portanto, exercer uma função ética e política em WT, pois permite alinhar a autorrealização individual com a sobrevivência de todo o grupo (Lopes, Laurenti, & Abib, 2018).

Cabe salientar, porém, que as discussões apresentadas neste estudo encontram limitações. A primeira delas diz respeito à restrição da busca e análise sistemática das informações sobre a arte a uma única obra (WT). Uma investigação de outros textos e livros de Skinner poderia colocar em perspectiva as considerações aqui expostas, indicando eventuais continuidades ou acréscimos em relação às teses apresentadas em WT.

Além disso, é necessário ressaltar que a função ético-política da arte apresentada neste artigo baseia-se na aceitação das teses defendidas por Skinner ao longo da narrativa de WT. Todavia, é preciso salientar que existem, na literatura da área, leituras distintas que compreendem o funcionamento político da comunidade de modo diferente daquele defendido por Skinner (e.g., Abib, 2015). Por isso, as análises sobre a arte delineadas no âmbito deste trabalho poderiam ser ponderadas e revistas à luz dessas diferentes interpretações.

Outro aspecto que merece ser ressaltado é que o possível mau uso do reforçamento positivo, bem como seus efeitos nefastos representados pela noção de "escravo feliz" (ver Skinner, 1971/1976), não parecem ter sido considerados por Frazier em WT. Os planejadores da comunidade parecem ignorar que as consequências reforçadoras positivas, a despeito de proporcionarem sensações corporais de prazer e liberdade, também podem ser utilizadas para controlar, de modo sutil, o comportamento dos indivíduos, impossibilitando ações de fuga ou contracontrole, como protestos e revoltas (Skinner, 1971/1976).

Nesse cenário, se a arte produz felicidade por meio de contingências de reforçamento positivo, ela também poderia ser utilizada para ocultar eventuais controles opressivos em WT[4]. Não obstante essas limitações, este estudo permite concluir que

[4] Afastando-se de WT e adentrando à sociedade capitalista ocidental, o uso da arte como forma de controle social exploratório foi sistematicamente discutido pelos sociólogos Adorno e Horkheimer (1944/1985), mostrando que a produção artística pode funcionar a favor da geração de lucro, contribuindo para o acirramento da desigualdade social. Além disso, a arte, ao propiciar felicidade e bem-estar, pode operar como mecanismo privilegiado de alienação, eclipsando formas de controle social que geram iniquidade e opressão entre indivíduos em uma dada sociedade.

a arte desempenha uma função social importante no planejamento cultural de WT e, como tal, ela precisa continuar sendo considerada em discussões atuais sobre o assunto, atentando, sobretudo, para a possibilidade de a arte ser usada como estratégia para dificultar a identificação e o enfrentamento de controles exploratórios.

Referências

Abib, J. A. D. (2015) Skinner, democracia e anarquia. In C. Laurenti & C. E. Lopes (Eds.), *Cultura, democracia e ética: Reflexões comportamentalistas* (pp. 75-95). Maringá: Eduem.

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1985). *Dialética do esclarecimento* (G. A. Almeida, Trad.). Rio de Janeiro: Zahar. (Trabalho original publicado em 1944).

Altus, D. E., & Morris, E. K. (2009). B. F. Skinner's utopian vision: Behind and beyond Walden two. *The Behavior Analyst*, *32*(2), 319-335. https://doi.org/10.1007/BF03392195

Chomsky, N. (1959). A review of B. F. Skinner's verbal behavior. *Language*, *35*(1), 26-58. https://doi.org/10.2307/411334

Cruz, R. N. (2010). Possíveis relações entre o contexto histórico e a recepção do behaviorismo radical. *Psicologia: Ciência e Profissão*, *30*(3), 478-491. https://doi.org/10.1590/S1414-98932010000300004

Dorigon, L. T., & Andery, M. A. P. A. (2015). Estímulos reforçadores automáticos, naturais e arbitrários: Uma proposta de sistematização. *Acta Comportamentalia*, *23(3)*, 307-321. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274541187006

Knapp, T. J. (1975). An index to B. F. Skinner's "Walden two". *Behaviorism*, *3*(2), 222-228. Recuperado de https://www.jstor.org/stable/27758848

Lopes, C. E., Laurenti, C., & Abib, J. A. D. (2018). Política sem instituições. In *Conversas pragmatistas sobre comportamentalismo radical* (pp. 117-142). Curitiba: CRV.

Martins, T. E. M., Carvalho Neto, M. B., & Mayer, P. C. M. (2017). Walden two: Uma sociedade utópica não aversiva? *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva, 19*(1), 78-93. https://doi.org/10.31505/rbtcc.v19i1.953

Melo, C. M., & Castro, M. S. L. B. (2015). O conceito de sobrevivência das culturas e suas implicações para uma ética skinneriana. In C. Laurenti, & C. E. Lopes (Eds.), *Cultura, democracia e ética: Reflexões comportamentalistas* (pp. 43-73). Maringá: Eduem.

Moreira, M. B., & Medeiros, C. A. (2019). *Princípios básicos de análise do comportamento*. Porto Alegre: Artmed.

Rutherford, A. B. F. (2003). Skinner's technology of behavior in American life: From consumer culture to counterculture. *Journal of History of the Behavioral Sciences*, *39*(1), 1-23. https://doi.org/10.1002/jhbs.10090

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. New York: MacMillan.

Skinner, B. F. (2013). The environmental solution. In *Contingencies of reinforcement: A theoretical analysis* (pp. 63-81). Cambridge: B. F. Skinner Foundation. (Trabalho original publicado em 1969).

Skinner, B. F. (1974). *About behaviorism*. New York: Alfred A. Knopf.

Skinner, B. F. (1976). *Beyond freedom and dignity*. Londres: Penguin Books. (Trabalho original publicado em 1971).

Skinner, B. F. (1986). What is wrong with daily life in western world. *American Psychologist*, *41*(5), 568-574. https://doi.org/10.1037/0003-066X.41.5.568

Skinner, B. F. (1999). Creating the creative artist. In *Cumulative record: Definitive edition* (p. 344-352). Cambridge: B. F. Skinner Foundation. (Trabalho original publicado em 1970).

Skinner, B. F. (2003). The creative student.

In *Technology of teaching* (pp. 159-173). Cambridge: B. F. Skinner Foundation. (Trabalho original publicado em 1968).

Skinner, B. F. (2005). *Walden two*. Indianapolis: Hackett. (Trabalho original publicado em 1948).

Tamura, T. T., & Laurenti, C. (2017). Felicidade e prazer: Um diálogo entre Epicuro e Skinner. *Perspectivas em Análise do Comportamento*, *8*(2), 186-199. https://doi.org/10.18761/PAC.2016.050

Wiener, D. N. (1996). *B. F. Skinner: Benign anarchist*. Boston: Allyn and Bacon.

Wolpert, R. S. (2005). A multicultural feminist analysis of Walden Two. *The Behavior Analyst Today*, *6*(3), 186-190. https://doi.org/10.1037/h0100063