

CRIATIVIDADE E RECEPÇÃO: SUJEITO RECEPTOR E RECEPTOR SUJEITO

Prof.a Dra. Eunice Vaz Yoshiura
Mestrado em comunicação - Universidade Paulista – UNIP –SP

Partindo da concepção de receptor como sujeito capaz de produção do sentido, este artigo aborda a recepção estética a partir da concepção de William Blake, conhecido escritor e pintor da segunda metade do século XVIII e início do século XIX. Busca-se, em um primeiro momento, identificar no processo interno do sujeito, suas tendências perceptivas e modos de produção de sentido na recepção de produtos visuais, para a seguir estabelecer relações com a criatividade. Nesse sentido, relata-se o desenvolvimento de experiências vividas por sujeitos em situação de recepção estética. Os resultados apontam na direção de que uma recepção de produtos visuais com produção de sentido mais qualificada se dá em indivíduos mais criativos.

Palavras-chave: Recepção estética; sujeito receptor; percepção visual; criatividade.

Receptor como sujeito produtor de sentido

A superação de duas vertentes teóricas que nortearam os estudos da recepção na comunicação — “a concepção de ideologia da teoria marxista, que superestima a estrutura, deduzindo daí o que ocorre com os receptores e os efeitos da teoria condutivista, que equaciona o problema com base numa relação de causa e efeito, um simples mecanismo de estímulo-resposta” (JACKS, 2002: 152) permitiu que se começasse a considerar o receptor como produtor de sentido.

Canclini (1985: 43) adverte que as duas concepções citadas acima se ressentem da falta de elaboração dos processos psico-sociais em que se formam as representações e práticas dos sujeitos.

Buscando caminhar nessa direção, consideramos examinar como se dá a percepção de indivíduos moradores de centros urbanos nos nossos dias. Isto é, seus modos de perceber a imagem em termos visuais e audiovisuais. Para isso, partimos da concepção de William Blake (1757-1827), notável artista tanto na

pintura quanto na literatura, a quem recorreu Frank Barron, em um artigo referente á pesquisa em que buscava identificar características que distinguissem as pessoas criativas das comuns. A despeito dos séculos que nos separam, sua sensibilidade, e acuidade para identificar tais fenômenos, pode nos ser útil para indicar caminhos de investigação.

William Blake referiu-se a quatro formas de perceber as coisas do mundo segundo diferentes graus de uso da imaginação.

A *visão simples*, para ele, é somente o que a vista física comum permite ver: o mundo que o senso comum, baseado no uso limitado dos sentidos, afirmaria como real. Uma árvore é uma árvore, uma mancha de tinta é uma mancha de tinta, o céu é azul.

A *visão dupla* é o ato de imaginação com limites; uma formação de nuvens parece dois leões lutando ou um elefante empurrando um caminhão; uma mancha de tinta “poderia ser” dois bailarinos, um pássaro voando, ou um monge de joelhos orando.

Na *visão tripla* não vemos a coisa em si mesma, como na visão simples, nem a coisa tal como poderia ser, se fosse um pouco ou mesmo bastante diferente, como no caso da visão dupla, mas a vemos como um símbolo. Para exemplificá-la, recorre ao texto da apresentação do coro celestial no final da ópera Fausto:

*Todas as coisas são transitórias,
Nos são enviadas como símbolos;
A insuficiência terrena
Aqui chega a ser.¹*

E afirma que o símbolo apresenta uma realidade transcendida e é o meio pelo qual se busca uma visão superior da realidade. Assim amplifica o mundo real por

¹ Texto traduzido pela autora.

meio de um ato de imaginação. O símbolo, o jogo, o sonho são então manifestações da visão tripla.

A *visão quádrupla*, entretanto, vai mais adiante. É a visão do místico, do vidente, do profeta; é uma visão impregnada de intenso sentimento de horror, temor, êxtase, ou desolação. Uma passagem do próprio William Blake pode ilustrar bem esse modo de perceber:

Quanto a mim mesmo, afirmo que eu não contemplo a criação aparente, que é para mim um estorvo e não Ação... _"Como ?, perguntar-se-á. "Quando o Sol se eleva, você não vê um disco de fogo redondo, semelhante a uma guinéa?" Oh, não, não... Eu vejo uma Legião Infinita de Hostes Celestiais cantando "Santo, Santo, Santo é o Senhor Todo Poderoso". Eu não pergunto a meu Olho Vegetariano ou corpóreo mais do que poderia perguntar a uma Janela a respeito de uma Visão. Eu vejo através dele e não com ele.²

Tendo como horizonte metodológico a abordagem fenomenológica da experiência vivida, trabalhamos com um grupo de 12 alunos de um curso de pós-graduação stricto sensu da cidade do interior paulista Araraquara, na Universidade Estadual Paulista - UNESP, sendo 4 do sexo masculino e 8 feminino, com idades variando entre 23 a 52 anos.

Para registrar as tendências perceptivas foi criado um instrumento, que consistiu no conjunto de formas soltas em cartão rígido, obtidas a partir de evoluções do raio de um círculo. Cada sujeito recebeu um conjunto de formas originadas do círculo para organizar como quisesse. Em seguida todos os outros participantes da experiência diziam como percebiam aquela forma, sendo o último o próprio autor.

² Texto traduzido pela autora. Guinéa é uma moeda antiga.

Cada sujeito teve, portanto 12 oportunidades para expressar seu modo de perceber as composições organizadas com as peças obtidas da figura do círculo (11 pelos seus colegas e uma por si próprio). Foram consideradas, portanto, 144 respostas no total.

Todas as respostas de todos os sujeitos foram registradas e classificadas segundo as quatro visões apontadas por William Blake. Do total, apenas 3 respostas foram classificadas como visão simples, isto é, *aquilo que é*. No caso, foram consideradas nesta categoria as respostas: “formas curvas”, “peças recortadas de cartolina” e “formas abstratas”. A maioria das respostas incidiu sobre a visão dupla, em que se percebe *o que parece* (132 respostas), como por exemplo, “o rosto de um menino”; “um palhaço”. Foram computadas 7 respostas com visão tripla —o que simboliza, tais como: “movimento”; “explosão”; “alegria”. Houve apenas 2 respostas consideradas como de visão quádrupla, a visão poética: “o sonho de um gigante” e “pesada leveza”.

Mapeando a criatividade

Para possibilitar que fossem estabelecidas relações entre as tendências perceptivas e as características criativas dos sujeitos, foram obtidos índices relativos a fluência, flexibilidade e originalidade com a realização, pelos mesmos, de tarefas de figuras incompletas extraídas da bateria de testes de Minnesota, desenvolvida pela equipe de Paul Torrance (1976: 245-244).

O termo *fluência* indica a quantidade de elementos figurativos produzidos pelo indivíduo, durante um determinado tempo.

A *flexibilidade* refere-se à versatilidade, isto é, ao número de vezes que o indivíduo altera o rumo que confere a sua expressão ao produzir elementos figurativos, durante um determinado tempo.

Originalidade designa a característica do indivíduo relativa à qualidade de ser incomum do elemento figurativo criado, perante os criados pelos demais participantes do grupo.

Trata-se de características da personalidade criativa, identificadas por Guilford a partir de sua *análise fatorial* da inteligência. No decorrer de suas pesquisas, construiu um modelo teórico para a *estrutura do intelecto*, composto de fatores nos planos de conteúdos (figural, simbólico, semântico e comportamental), de operações (cognição, memória, produção divergente, produção convergente e avaliação) e de produtos (unidades, classes, relações, sistemas, transformações e implicações).

Guilford e seus colaboradores desenvolveram uma meticulosa série de tarefas, aplicadas em estudantes de colégio, por diversos grupos, inclusive o de seu laboratório. Sendo muito extensa essa bateria, em geral apenas uma parte das tarefas é utilizada.

Desde 1950 Guilford seguiu modificando sua conceitualização das capacidades de pensamento criativo e as tarefas utilizadas para avaliá-las. Em 1960, ele e Merrifield sumariaram essas modificações. Esse trabalho foi baseado no arcabouço da *estrutura do intelecto*.

Anteriormente Guilford formulara a hipótese de que as capacidades de pensamento envolvidas na criatividade eram aquelas por ele definidas como produções e transformações divergentes. Posteriormente incluiu as capacidades de *redefinição*, que compõem a categoria de *produção convergente* de sua *estrutura do intelecto*, e as de *sensibilidade a problemas*, que fazem parte da categoria avaliação.

Os fatores identificados por Guilford e Merrifield, em 1960, podem ser assim relacionados: *sensibilidade a problemas*, *flexibilidade espontânea figural*, *flexibilidade adaptativa figural*, *fluência de palavras*, *fluência expressional*, *fluência ideacional*, *flexibilidade espontânea semântica*, *fluência associacional*,

originalidade, elaboração semântica, redefinição figural, redefinição simbólica e redefinição semântica (TORRANCE, 1976:52-56).

Nossa opção pelos testes da bateria de Minnesota deve-se à incontestável profundidade e consistência do trabalho efetuado por Guilford, e por possibilitar a consideração das diversas especificidades características do pensamento criativo.

As tarefas empregadas foram escolhidas por sua relativa simplicidade e pelos aspectos de semelhança. São especificamente: tarefa dos círculos e das linhas paralelas.

Compondo o instrumento de medida (tarefas da bateria de testes de Minnesota), foram utilizadas tarefas constituídas de estímulos visuais: 42 círculos dispostos numa folha de papel sulfite tamanho ofício (tarefa dos círculos), e 42 pares de linhas paralelas dispostos em duas folhas do mesmo tipo (tarefa das linhas).

Os testes foram xerocopiados e aplicados na ordem referida: em primeiro lugar foi proposta a tarefa dos círculos e em seguida, a tarefa das linhas (anexos 1 e 2).

As instruções dadas iniciaram-se com a explicação aos alunos a respeito da finalidade dos testes: verificação do crescimento criativo de cada um após o curso. Foi pedido que colocassem o nome nas folhas. Foram lidas em voz alta e explicadas as instruções datilografadas na folha do teste. Esclarecidas todas as dúvidas, foi dado o sinal para início, e, cronometrados dez minutos, foram recolhidas as tarefas. Somente depois de terminada a primeira, foi entregue o material da segunda. Novamente fez-se a leitura das instruções e foram esclarecidas as dúvidas, antes de marcar o tempo de realização.

A possibilidade de serem utilizadas mais de uma figura para compor um único desenho só foi colocada quando questionada por algum dos sujeitos.

No critério de avaliação adotado, considerou-se o produto criado como meio de inferir características das pessoas que os fizeram.

A identificação da característica de *fluência* baseou-se na quantidade de desenhos feitos; a de *flexibilidade*, no número de vezes que a expressão do sujeito muda de categoria e a de *originalidade*, no índice de freqüência das respostas em relação ao grupo.

As formas de avaliação das características de fluência e flexibilidade correspondem às indicadas por Yamamoto (1964, apud MARIN, 1976:55-56).

A identificação da *fluência* foi feita pela quantificação dos desenhos feitos. Assim, a pessoa que fez 15 desenhos, obteve escore 15. Não foram aceitos os que deixavam de utilizar a figura da forma proposta (quando as linhas da figura não eram usadas ou apenas se empregava parte delas). Os escores de fluência, flu^1 e flu^2 , representam as médias aritméticas dos resultados obtidos nas duas tarefas do pré e do pós-teste, respectivamente.

Com relação à *flexibilidade*, a quantificação foi feita classificando os desenhos nas categorias *Vida-Natureza (V)*, *Ornamental-Doméstico (O)* e *Científico-Mecânico (C)*.

Na categoria *V*, incluíram-se os desenhos que se referem a aspectos da vida ou da natureza orgânica ou inorgânica (rosto, árvore, flor, etc.); a categoria *O* abrangeu o que se refere a objetos domésticos ou ornamentais não dotados de movimento ou energia (mesa, vaso, sorvete, etc.); na categoria *C*, foram classificados os desenhos referentes a objetos científicos e mecânicos ou outros que utilizam energia (relógio, lente, liquidificador, etc.).

Classificados os desenhos, procedeu-se à quantificação do número de vezes que o sujeito variou a categoria, no sentido e na ordem comum de leitura: em linhas da esquerda para a direita e do alto para baixo da página. Por exemplo, na seqüência: rosto, flor, coração, relógio, menino, gato, sapato, verificam-se quatro variações de categoria: a primeira corresponde a rosto, flor e coração, a segunda a relógio, a terceira a menino e gato, e a quarta a sapato; isto obteria o escore 4.

Os escores de flexibilidade, fle^1 e fle^2 , representam as médias aritméticas dos resultados obtidos nas duas tarefas do pré e do pós-teste, respectivamente.

Quanto à *originalidade*, foi determinada pela atribuição de pontos aos desenhos, conforme a frequência com que ocorreram na totalidade dos desenhos feitos pelo grupo dos sujeitos da experiência. Dessa forma, realizado o levantamento dos desenhos feitos por todo o grupo, verificou-se o número de ocorrência de cada um deles, e atribuiu-se *nenhum* ponto às respostas com frequência igual ou superior a 20%, *um* ponto às de 5 a 19%, *dois* pontos às de 2 a 4% e *três* pontos a todas as outras respostas. Foram conferidos pontos-extras aos desenhos realizados ocupando duas ou mais das figuras do teste. Assim, a combinação de duas figuras recebeu mais 2 pontos; a de três a cinco figuras, mais 5 pontos; a de seis a dez, mais 10 pontos; a de onze a quinze, mais 15 pontos; a de onze a quinze, mais 15 pontos e a de mais de quinze figuras, 20 pontos a mais.

Essa avaliação da originalidade baseia-se na forma realizada por Torrance (1972:31-34).

Buscou-se então verificar os escores obtidos em fluência, flexibilidade e originalidade figural pelos sujeitos que forneceram as repostas enquadradas nas visões tripla e quádrupla, segundo William Blake. Esse confronto permitiu constatar que tais sujeitos eram os que conseguiram os mais altos escores nessas características criativas.

Considerações finais

A experiência vivida pelos sujeitos da experiência de percepção de figuras abstratas e produção de sentido mostrou que foram raras as respostas categorizadas como visão simples — que aponta aquilo que o objeto é — e como visão quádrupla — o modo poético de ver.

De forma proporcionalmente ainda quase insignificante, menos de 10% do total das respostas incidiu sobre a visão tripla, a que transcende o concreto, abstrai e utiliza o pensamento global ao apreender e expressar termos que simbolizam

sentimentos ou ações. Os sujeitos autores de tais respostas foram os que se distinguiram com relação às características criativas de fluência, flexibilidade e originalidade figurativas.

A grande maioria das respostas contemplou a visão dupla, que se refere àquilo que parece uma outra coisa, da mesma forma que uma nuvem pode parecer um elefante, por exemplo.

Refletindo um pouco a respeito do porque de tão grande incidência nessa categoria, pode-se chegar à conclusão de que tal foco nas aparências é perfeitamente condizente com a realidade em que vivemos nesta nossa sociedade midiática brasileira, em cujos lares muitas vezes falta o pão, mas está sempre presente, pelo menos, um televisor.

Nesta nossa cultura globalizada, cresceu o domínio da imagem e prevaleceu o poder midiático na destituição de valores tradicionalmente consagrados e na constituição de novos mitos, que colocam ênfase na forma e na aparência e estimulam a mentalidade consumista a ponto de transmutar valores e reconfigurar todo o sentido do viver do homem pós-moderno. É o apontam inúmeros pesquisadores, entre os quais, destacamos Malena Contrera, que assinala inclusive a implicação desse estado de coisas para o pensamento criativo:

Coloca-se, dessa maneira, a seriedade da crise da função estética vivida por nossa sociedade, que se evidencia quando esta propõe uma comunicação social que cada vez mais absolutiza o uso da mídia terciária, reduzindo nossa complexidade _ verdadeira trama de interconexões vivas e pulsantes _ a esteticismos imagéticos que seguem estereótipos estabelecidos, pequenas receitas tecnocráticas para que o sistema se agüente em seus esquemas de poder, sem dar brechas à emergência de novas conexões, de novos arranjos possivelmente mais criativos (CONTRERA, 2002: 69).

Tal enunciação nos remete à expressão contida no título deste artigo — receptor sujeito. E igualmente, à luz dos resultados aqui referidos, nos possibilita compreender o porquê da massiça preferência dos sujeitos pelas aparências, em

detrimento das elaborações simbólicas na produção de sentido. Outras investigações são necessárias, mas temos aqui a indicação de um sinal de alerta para a necessidade de se empreenderem esforços no sentido de se promover a figura do receptor com sujeito produtor de sentido e assim, de sua história.

Referências Bibliográficas

BARRON, F. Percepción y actitud. In DAVIS, A.G. e SCOTT, J. A. (orgs) *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires: Paidós, 1975, p. 48-62.

CANCLINI, N.G. *Cultura transnacional e culturas populares: bases teórico-metodológicas para la investigación*. Mimeo, Bogotá, IPAL, 1985.

CONTRERA, M. S.. *Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia*. São Paulo: Annablume: FAPESP, 2002.

GUILFORD, J. P. Creativity: its measurement and development. In PARNES, S. J. & HARDING, H. F. (orgs.), *A source book for creative thinking*. Nova York: Scribner 1962.

JACKS, Nilda. Pesquisa de recepção e cultura regional. In SOUSA, M. W. (org.) *Sujeito, o lado oculto do receptor*. São Paulo: Brasiliense, 2002.

MARIN, A. J. *Educação, arte e criatividade: estudo da criatividade não-verbal*. São Paulo: Pioneira, 1976.

TORRANCE. E. P. *Criatividade: medidas, testes e avaliações*. São Paulo, Ibrasa, 1976.

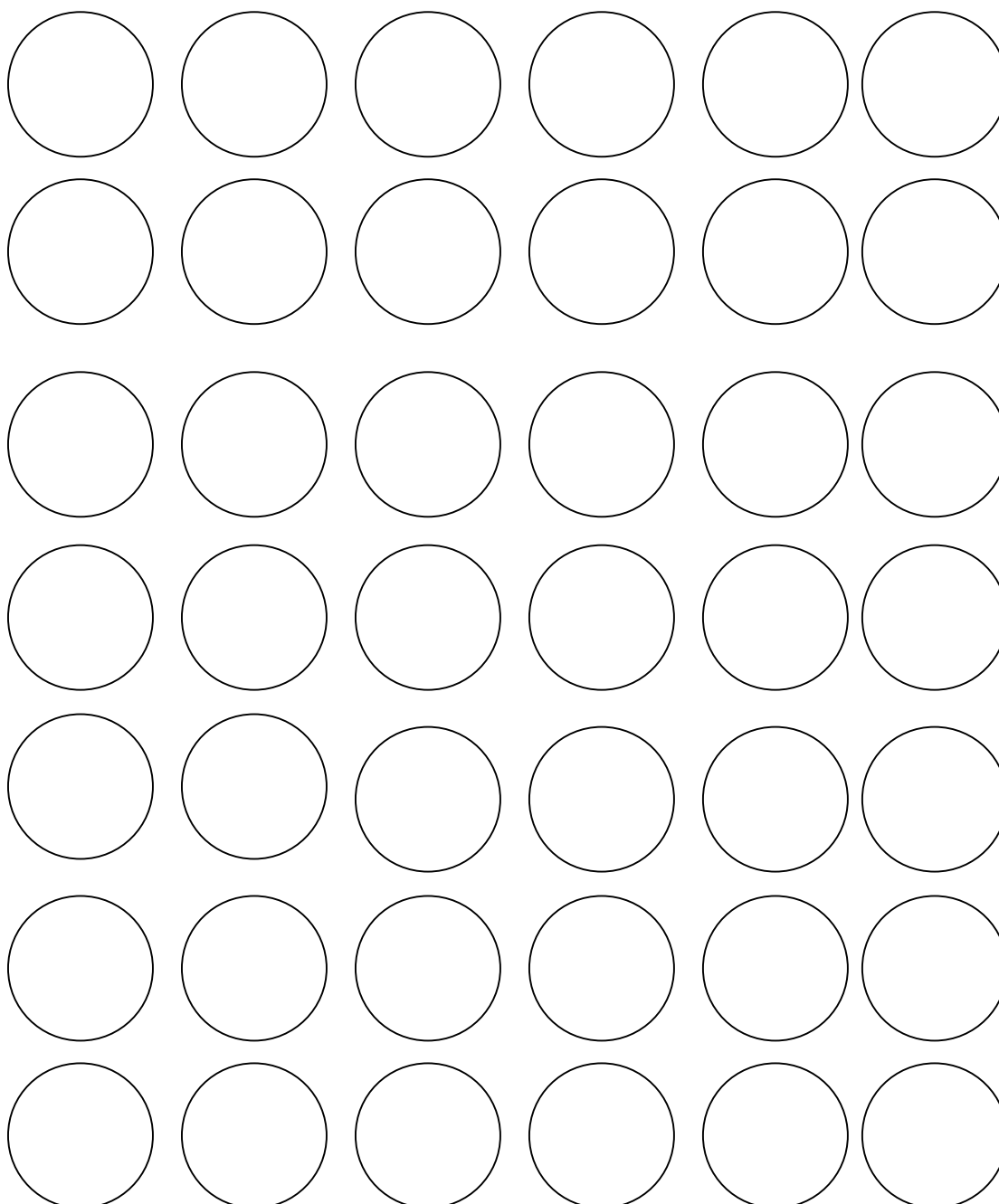
YOSHIURA, E. V. *Desenvolvimento criativo: uma proposta metodológica e sua verificação*. Dissertação de mestrado. São Paulo: ECA-USP, 1982.

NOME: _____

Anexo 1

TAREFA DOS CÍRCULOS

Em 10 minutos veja quantos objetos você pode fazer cós círculos abaixo. Os círculos devem ser usados como parte importante de qualquer coisa que você queira. Com lápis ou esferográfica coloque linhas nos círculos para completar seu desenho. Suas linhas podem ser dentro do círculo, fora dele, ou então dentro e fora. Faça tantas coisas quantas puder. Coloque nomes ou títulos em cada objeto desenhado.



NOME: _____

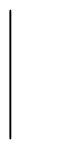
Anexo 2

TAREFA DAS LINHAS

Em 10 minutos veja quantos objetos ou figuras você pode fazer com os pares de linhas abaixo e as da outra página. Os pares de linha devem ser a parte mais importante do que for fazer. Com lápis ou esferográfica complete os pares de linhas para formar sua figura. Você pode colocar coisas entre as linhas, sobre elas, dentro ou fora das mesmas. Coloque nomes ou títulos nos espaços próprios. Faça tantas figuras quantas puder.



1. _____



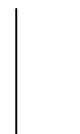
2. _____



3. _____



4. _____



5. _____



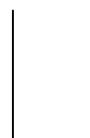
6. _____



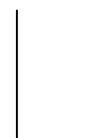
7. _____



8. _____



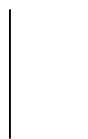
9. _____



10. _____



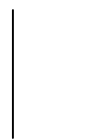
11. _____



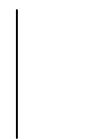
12. _____



13. _____



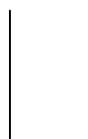
14. _____



15. _____



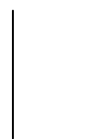
16. _____



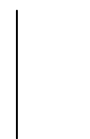
17. _____



18. _____



19. _____



20. _____



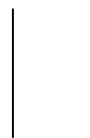
21. _____



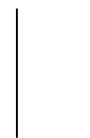
22. _____



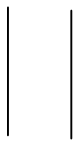
23. _____



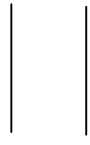
24. _____



25. _____



26. _____



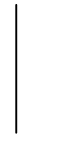
27. _____



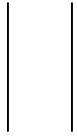
28. _____



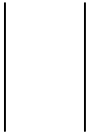
29. _____



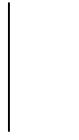
30. _____



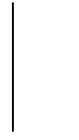
31. _____



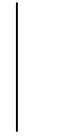
32. _____



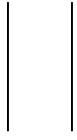
33. _____



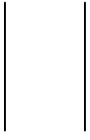
34. _____



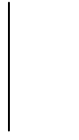
35. _____



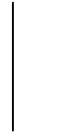
36. _____



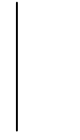
37. _____



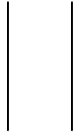
38. _____



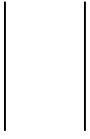
39. _____



40. _____



41. _____



42. _____

NOME: _____

