

A FORMULAÇÃO EXPERIMENTAL DO IMAGINÁRIO E SEUS MODELOS*

Yves DURAND

Quando se toma por objeto de estudo a imagem, seu campo (o Imaginário) e a suposta função psíquica (a imaginação), a escolha pode oscilar entre três grandes concepções clássicas¹. Pode-se, inicialmente, resolver a questão negando-se a imaginação como função psíquica, assimilando-a à recalcada face do espírito, de que conhecemos somente a Lógica ou a Razão, rejeitando-se a fantasia criadora e o sonho². Pode-se, inversamente, eludir a questão da existência de uma função imaginante. Para isso basta assimilar imaginação e memória: é a tese da imaginação reprodutora. Pode-se, enfim, conciliar os anieriores pontos de vista e atribuir à imaginação um valor produtor de novas realidades (imaginação criadora). Dessas teses clássicas reteremos que o Imaginário, implicitamente reconhecido, define-se situando-se, por um lado, entre o domínio da memória e, por outro lado, dos processos racionais. Destarte é a imaginação privada de qualquer traço de fantasia e espontaneidade porque, em última instância os fatos e a ela atinentes reduzem-se, seja à evocação da realidade percebida, seja à atividade combinatória do espírito inventivo.

Tais teses abrem o caminho para uma concepção da imaginação dotada de características que tornam possível defini-la como verdadeira função do psiquismo. É preciso, entretanto, para aí se chegar, atribuir o devido "valor" psicológico, e importância, a todos os fatos provenientes da vida mental inconsciente e da espontaneidade lúdica ou criadora de imagens e símbolos. Isso implica ligar os fatos da imaginação aos processos de pensamento que *deformam* a realidade percebida. Pode-se realmente observar que:

a) a noção de imagem remete à de *figuração*, implicando uma *mudança perceptiva da realidade* em função de esquemas pessoais pregnantes. O estudo da imagem refere-se, realmente, ao de um distanciamento entre a cópia funcional, dada pela percepção, e a representação mental.

* Texto traduzido de CIBOÉ 1 (Cahiers du Centre de Recherches sur l'Imaginaire): *Methodologie de l'Imaginaire*. Paris, Lettres Modernes/Minard, 1969, p. 151 e segts. Por José Carlos de Paula Carvalho, Professor Assistente Doutor do Departamento de Administração Escolar e Economia da Educação da Faculdade de Educação da USP.

b) as construções imaginárias não se inscrevem num gratuito jogo de representações caracterizando-se, ao contrário, por uma dimensão *teleológica*, que verdadeiramente visa à transformação da realidade. Aqui é preciso, entretanto, lançar mão de um *sistema significativa de referência* que possibilite acender ao *sentido* (uma hermenêutica).

Frente a tais considerações, parece ser pertinente o uso de "imaginário" para qualificar domínios onde:

1. o distanciamento com o percepto seja absolutamente evidente (por exemplo, o raciocínio matemático).
2. o recurso à compreensão simbólica seja absolutamente necessário (por exemplo, processos afetivos e inconscientes).

De fato, o Imaginário abarca a *totalidade do campo antropológico da imagem*, que se estende, indistintamente, do Inconsciente ao Consciente, do sonho e da fantasia ao construto e ao pensado, em suma, do Irracional ao Racional. Certamente que essa definição não contribui muito para elucidação de nosso objeto de estudo; tem, entretanto, a virtude de fazer lembrar que os múltiplos domínios do Imaginário dependem do espírito humano. Do mesmo modo, toda abordagem antropológica depara-se com uma gigantesca metáfora onde, certamente, patamares podem ser isolados para a pesquisa (sociedade, arte, família, "ego", Édipo, etc.), onde, entretanto, tudo parece convergir, fundindo-se e, enfim, confundindo-se.

Apesar disso, exatamente por onde toda pesquisa parece estar definitivamente bloqueada, é que o especialista do Imaginário haure os motivos de esboço de seu método porque, para ele, "*ao nível da representação, todas as metáforas são iguais*". Essa observação é fundamental: as práticas psicológicas e psicopatológicas cotidianas mostram que "o mito pessoal" do indivíduo, na realidade, é composto por categorias funcionais várias que, não obstante, a nível simbólico, pertencem a esferas homogêneas da vivência. A consequência metodológica (aliás pragmaticamente extraída pelo clínico que lida e trabalha tanto sobre o fantasma como sobre o real): o campo eletivo de estudo do Imaginário é constituído pelo *símbolo* enquanto marca da "*incessante troca existente, ao nível do imaginário, entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as pressões objetivas provenientes do meio cósmico e social*".

Procurando "compreender" o símbolo, a maioria dos especialistas concorda que o termo sempre envolve a idéia de uma reunião de um "sentido" e de uma "imagem", ou seja, de fato a reunião de um aspecto "vivenciado" (o sentido) e de um componente "espacial" (a imagem). Inversamente não é, pois, de se estranhar que as pesquisas antropológicas centradas na análise do símbolo finalmente desemboquem, por excesso de especialização, em duas perspectivas

opostas correspondendo seja, como no estruturalismo, a uma hipóstase de imagens mentais do "mundo", que definem todas as estruturas possíveis, seja, como na psicanálise, a uma busca obsessiva de significado e, por fim, vemos que, nos meandros dessas reflexões recíprocas — exatamente nos pontos onde é preciso "preencher" as lacunas do método inicial —, aparecem noções ou imagens que, por essência, pertencem à teoria oposta (papel da causa primeira e universal, que é a proibição do incesto para Lévi-Strauss, e a descrição muito "física" do "aparelho psíquico" e da estruturação dos instintos de base em Freud).

Tais observações permitem-nos compreender que a problemática central da pesquisa aplicada aos símbolos está na escolha do nível de estudo, visto como tal escolha sempre pressupõe uma opção metodológica privilegiando ou uma perspectiva *estrutural*, ou uma pesquisa ligada à *elucidação do sintoma*.

Entretanto uma via intermediária pode ser entrevista: nenhuma pesquisa melhor que a do "trajeto antropológico", de Gilbert Durand, para ilustrar com perfeição essa orientação metodológica. Com efeito, "*tal posição antropológica (...) nada ignora das motivações sociopetas ou sociofugas do simbolismo*", orientando seus propósitos no sentido "*da psicanálise, das instituições rituais, do simbolismo religioso, da poesia, da mitologia, da iconografia ou da psicologia patológica*".

A maior dificuldade da antropologia de G. Durand provém de sua posição privilegiada. Situada na confluência das demais perspectivas, ela se priva da pureza respectiva dos métodos: que ela se oriente no sentido de um método estrutural (noção de "isomorfismo dos símbolos no âmago de sistemas míticos ou de constelações estáticas"), e o autor nos previne sobre o caráter sintomático e não-quantitativo dos "modelos" obtidos; que ela busque um sentido profundamente humano para a função imaginante, e logo os conceitos psicanalíticos são abandonados por uma concepção mais extensa da Natureza humana.

O problema está em saber se o preço da aparente alteração teórica consentida justifica-se metodologicamente...

Noutro domínio, "riscos" parecidos espreitam a posição piagetiana: sempre situada entre a Lógica (rumo a que se orienta o sentido do desenvolvimento) e o Real (por onde deve passar tal desenvolvimento), sua pesquisa pode parecer, por vezes, para os "verdadeiros" matemáticos, impura na formalização, sendo entretanto demasiado sistemático para os psicólogos da afetividade. Entrementes, ninguém duvidará da fecundidade de suas investigações. Ora, em Piaget, a pertinência da estratégia experimental está na ambigüidade do nível "físico" escolhido que permite, simultaneamente, a referência à realidade e à abstração de esquemas lógicos.

Pelo que diz respeito ao estudo do Imaginário, a experiência prova que a escolha da perspectiva do "trajeto antropológico" abre pistas

para pesquisas cujo valor é atestado pela própria prática psicológica. De fato, partindo dos trabalhos de G. Durand — e sobretudo desde a teoria exposta em sua Tese —, elaboramos um modelo experimental destinado a submeter essa teoria à prova dos fatos. A seguir esse modelo foi transformado em teste, cujos resultados constituem-se em argumentos a favor da validade da teoria.

Nesse artigo não desenvolveremos, entretanto, senão de modo breve, o estudo empírico dos fatos obtidos com o auxílio desse modelo experimental. Limitar-nos-emos à exposição do *método*, que implicitamente seguimos quando de nossas pesquisas. Procuraremos mostrar o *funcionamento* de um método do Imaginário.

O percurso levar-nos-á, inicialmente, à *definição dos fatos "simbólicos"* sobre que operamos. Num segundo momento, exporemos como é possível realizar um *modelo experimental*. Terminaremos, enfim, descrevendo os *principais modelos de utilização prática e teórica* do método vislumbrado.

I. ELEMENTOS DE MÉTODO

I. *Definição dos Fatos*

As discussões sobre a existência dos fatos particularmente se referem à pesquisa em psicologia experimental. Diremos que um "fato" psicológico é isolado quando é possível, como observa Fraisse, incluí-lo num conjunto de relações reiteráveis. No complexo e mal-definido domínio abarcado pelo "Imaginário", a posição do psicólogo — e sobretudo daquele que pretende se situar numa perspectiva objetiva e experimental — é, certamente, bastante delicada. Porque, ao contrário do filósofo, e mesmo do psiquiatra, ele hesita em aventurar-se por domínios onde os fatos são flutuantes, ambíguos, contraditórios mesmo, e sobretudo onde os meios para produzi-los, em condições aceitáveis segundo uma abordagem experimental, são particularmente limitados.

Além disso, os eminentes especialistas do estudo do símbolo definem esse conceito central da função imaginária através de qualidades que parecem exatamente opostas à estabilidade — a certa dose de "morte" — característica de um fato que se deseja estudar objetivamente. Parece que o problema essencial metodologicamente posto pelo estudo experimental da função simbólica seja o seguinte: como codificar, descrever e conhecer objetivamente os fatos relativos à função simbólica (que se postula a priori) sem destruir o objeto de estudo?

I. 1. *Natureza dos Símbolos*

Não é de fácil definição o domínio do simbolismo porque, não só a função simbólica se afigura, à primeira vista, totalmente subjetiva,

mas ainda porque, antes de tudo, o símbolo é ambíguo, ambivalente ou mesmo plurivalente. Dentre a infinidade de pesquisas, duas orientações podem ser retidas para se evidenciar a natureza do símbolo: a concepção psicanalítica e a concepção do estruturalismo.

Para a psicanálise, todo símbolo significa a expressão de um desejo reprimido. Freud destaca sobremaneira a “constante relação” que une o símbolo àquilo que ele representa e procura, assim, conhecer os dados associativos do símbolo. Se Freud se interessa pela permanência dos conteúdos simbólicos encontráveis em domínios diferenciados (sonhos, mitos, religião, etc.), ou pela observação de fantasmas originários (cena originária, sedução, etc.), é porque com isso visa distinguir claramente o símbolo suscetível de ser interpretado pelas associações do sujeito, do símbolo que comporta uma raiz significativa universal. De modo prático, para Freud o conhecimento simbólico torna-se possível graças à *limitação do campo do simbolizado* (corpo, pais, nascimento, morte e sobretudo sexualidade) assim como pela *univocidade da gênese simbólica* (todo símbolo significa a expressão figurada de um desejo inconsciente ou de um conflito). Em outras palavras, em Freud o símbolo é um sintoma; não é “aberto”, e sempre remete ao “fechamento”, ou seja, à limitação do significado.

Entre o determinismo freudiano-desembocando numa exagerada simplificação das motivações simbólicas — e o absoluto indeterminismo das extremadas concepções estruturalistas — chegando à negação da realidade de uma função simbólica —, abre-se o espaço para uma perspectiva suscetível de realçar com profunda fidelidade a natureza simultaneamente subjetiva e plurivalente do símbolo. É fato que, de um símbolo considerado isoladamente, nada se possa dizer, senão dele dar o *sentido funcional*, ou seja, usual (uma roda é “algo que roda”); sempre persistirá uma franja de incerteza quanto à particular significação que um sujeito possa dele dar (roda de veículo, roda do Destino, etc.). A incerteza é dirimida pelo contexto, vale dizer, desde que o símbolo seja incluído num subconjunto significativo mais amplo. Mas o *jogo dos subconjuntos* não é ilimitado: o sentido deve ser buscado, nos limites dos balizamentos empíricos.

Um dos objetivos da pesquisa aplicada ao símbolo deve ser a definição de tais limites por meio de uma análise objetiva dos subconjuntos significantes de símbolos.

1.2. *Método de Convergência Simbólica*

As pesquisas de G. Durand situam-se nas precedentes molduras teóricas constituindo-se, assim, numa introdução a uma metodologia experimental: realmente o autor desenvolve um método — chamado de “convergência simbólica” — cujo fundamento coincide com nossas preocupações metodológicas. Tal método consiste em afirmar que

somente a consideração de um agrupamento relacional de símbolos — isto é, sua disposição em certa rede — permitirá um conhecimento plausível dos mecanismos imaginários. Em outras palavras, a “função” imaginária corresponde à estrutura que emerge através da disposição, do agrupamento, das relações existentes num conjunto de símbolos. Dentro dessa abordagem, as estruturas são definidas pela repetição de agrupamentos isomorfos. Vale dizer que o fenômeno da “redundância” ou da repetição temática própria a cada relato ou grupo de relatos significa a constituição isomorfa do eixo — ou da polaridade — simbolizador.

Todo símbolo, na realidade, nada é senão um sintoma de que, a priori, nada se pode dizer podendo-se, entretanto, descrever empiricamente os subconjuntos significantes aos quais pode se integrar. Somente no interior de mais ampla mensagem semântica é que seu conteúdo verdadeiramente se torna preciso, quando então um sujeito poderá a ele atribuir uma *forma* e uma *função*. Paradoxalmente é ao nível do símbolo isolado que todas as aberturas indefinidas são possíveis, ao passo que ao nível do discurso significativo acontece certo fechamento. Assumindo tal posição, G. Durand inverte as posições habituais da psicanálise e do estruturalismo.

I.3. *Exemplo de Método de Estudo: o AT-9*

As preocupações essenciais da perspectiva experimental consistem em obter, a partir de fatos, testemunho da existência de uma função simbólica, tentando defini-los através de redes de relações que os unam.

Esse método supõe que se obtenha:

- por um lado, a criação de mensagens compostas de símbolos;
- por outro lado, uma disposição, uma organização desses símbolos nas mensagens.

Como nos ensina a psicanálise, o sonho constitui a mensagem simbólica por excelência. Entretanto, o conteúdo simbólico do sonho não poderia ser objeto de uma análise estritamente experimental. Essa — certamente com todas as implicações de perda da “espontaneidade” — supõe um meio codificado e estandardizado de coleta de fatos que justifiquem a comparação, a generalização e, assim, o estabelecimento de leis. Nesse espírito deveremos situar o método que utilizamos.

Esse método é um “teste” experimental composto de 9 estímulos simbólico (ou arquetipos) que se propõe como fonte de partida para a dupla construção de um desenho e de um relato. Apresenta-se assim: dá-se ao sujeito uma folha de desenho dupla, com formato 21 por 27 cm; no alto da página 2 — e horizontalmente — está o seguinte

texto: "Compor um desenho com: uma queda, uma espada, um refúgio, um monstro devorador, algo de cíclico (que gira, que se reproduz, que progride), um personagem, água, um animal (ave, peixe, réptil, mamífero), fogo"; na página 3: "Explicar seu desenho". Deve-se, na consigna, insistir sobre a necessidade de se realizar uma síntese dos 9 elementos propostos e, a seguir, elaborar um relato dizendo "o que acontece" no desenho. Aliás, um curto texto deve estar impresso na primeira página tornando-se preciso o que se pede. Além disso, o sujeito deve trabalhar com lápis e sem borracha; o tempo limita-se a 30 minutos desde a consigna dada ao sujeito deixando-se, entretanto, o tempo necessário à completa realização. Finalmente um questionário, destinado a colher todas as informações complementares, é distribuído quando foram concluídos o desenho e o relato. (Ver Apêndice II)

Por meio dessa técnica se obtém (ver as ilustrações desse artigo):

- fatos simbólicos materializados por uma *imagem* (desenho) e um *sentido* (relato).
- a organização desses fatos num subconjunto significante: há, para os sujeitos, busca de uma *coerência simbólica* visando-se a conferir a unidade solicitada nas consignas do teste.
- o procedimento de simbolização graças ao questionário.

O interesse do teste está no procedimento experimental e na perspectiva estrutural em que se insere: os fatos simbólicos são *documentos* sobre os quais podem ser efetuadas todas as operações de *classificação, codificação, comparação*. Obtém-se, enfim, tais fatos dentro de "micro-universos" semânticos, assim sendo possível analisar os processos de estruturação simbólica.

Cabe considerar, entretanto, certos pontos importantes, sobretudo:

- os fundamentos da escolha dos estímulos;
- os resultados obtidos;
- os fatores de variação da prova (habilidade gráfica, nível mental, etc.);
- a validade do modelo.

O capítulo subsequente vai nos ajudar a precisar, de modo sucinto, esses diferentes aspectos.

II. CONSTRUÇÃO DE UM MODELO

1. Da Teoria ao Modelo

A teoria das "estruturas do Imaginário" compreende dois aspectos fundamentais: o primeiro diz respeito ao *dinamismo criador* das estruturas; o segundo refere-se ao *inventário* dessas estruturas.

1.1. O PRINCÍPIO CONSTITUTIVO da imaginação consiste, segundo G. Durand, em representar, figurar, simbolizar os rostos do Tempo e da Morte visando-se dominá-los. O *desejo* fundamental da imaginação humana é a *redução* da angústia existencial ligada a todas as experiências “negativas” do tempo com relação às quais o autor de “As estruturas do Imaginário” destaca sobremaneira a agressividade devoradora, a noite e a água terrificantes e a queda catastrófica. Em outras palavras, a “função” da imaginação, assim postulada, define-se por meio de duas “sub-funções” fundamentais:

- inicialmente, é função criadora de imagens do “objeto nefasto” constituído pela Morte e pelo Tempo mortal;
- depois é — em relação com tal “objeto nefasto” — criadora de imagens de vida que triunfam sobre a morte. Convém, entretanto, anotar que essas imagens não são heterogêneas, mas provém de esquemas primários fundamentais.

1.2. AS ESTRUTURAS do Imaginário correspondem às modalidades de agrupamento e de origem das imagens de vida precedentes. Distribuem-se segundo três grandes orientações: *esquizomorfa* (ou heróica), *antifrásica* (ou mística), *dramática* (ou sintética). Para cada uma dessas estruturas, certas imagens são peculiarmente importantes. Assim, por exemplo, a função do gládio, para a estrutura esquizomorfa, a imagem do habitáculo, para a estrutura mística, os esquemas cíclicos ou progressistas, para a estrutura sintética. (N.T. Ver o Quadro da Classificação Isotópica das Imagens, Apêndice I).

Em resumo, a teoria nos diz “como algo se estrutura” e “aquilo que estrutura”. Além disso, como “aquilo que estrutura” é uma relação idêntica em todos os casos (*desejo* de resolver a angústia), compreende-se que uma *simulação* da teoria torne-se possível por meio de um modelo que comporte estímulos simbólicos simultaneamente capazes de *colocar o problema da angústia* e de propiciar os meios de *resolução dessa angústia*.

A escolha dos 9 estímulos simbólicos do AT-9 responde a tal hipótese. Podem ser distribuídos da seguinte forma:

- a) Estímulos que suscitam o problema do Tempo, da Morte, da Angústia em geral: a *queda* e o “*monstro devorador*”.

Sem detalhar os porquês da escolha desses dois arquétipos diremos, entretanto, que foram isolados em virtude do caráter simultaneamente funcional e atual de seus semantismos.

De fato:

- a queda é um arquétipo fisiológico exemplar, continuamente reforçado por uma cultura.

APÊNDICE I — Quadro da Classificação Isotópica das Imagens (G. Durand)

REGIMES ou POLARIDADES	DIURNO ESQUIZOMORFAS ou Heróicas	NOTURNO SINTÉTICAS ou Dramáticas	MÍSTICAS ou Antifrásicas
ESTRUTURAS do IMAGINÁRIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. idealização e "recou" autístico 2. diairetismo (Spaltung) 3. geometrismo, simetria, gigantismo 4. antítese polémica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. "coincidentia oppositorum e sistematização" 2. dialética dos antagonistas, dramatização 3. historicização 4. progressismo parcial (cíclico) ou total 	<ol style="list-style-type: none"> 1. desdobramento e perseveração 2. viscosidade, adesividade antifrásica 3. realismo sensorial 4. ministurização
PRINCÍPIOS de explicação/justi- ficação ou LÓGICAS	<p>Representação objetivamente heterogeneizante (antítese) e subjetivamente homogeneizante (autismo).</p> <p>Princípios de EXCLUSÃO, de CONTRADIÇÃO e de IDENTIDADE</p>	<p>Representação diacronica que liga as contradições pelo fator tempo.</p> <p>Princípios da CAUSALIDADE, especial/FINALIDADE E EFICIÊNCIA</p>	<p>Representação objetivamente homogeneizante (perseveração) e subjetivamente heterogeneizante (esforço antifrásico). Princípios de ANALOGIA e de SIMILITUDE</p>
REFLEXOS DOMINANTES	<p>Dominante POSTURAL, com os derivados manuais e o auxílio das sensações à distância (visão, audifonação)</p>	<p>Dominante COPULATIVA com os derivados motores rítmicos e auxílios sensoriais (kinésicos, etc.)</p>	<p>Dominante DIGESTIVA com os auxílios cenestésicos, térmicos e derivados tácteis, olfativos, gustativos</p>

APÊNDICE I (Continuação)

REGIMES ou POLARIDADES	DIURNO		NOTURNO		MÍSTICAS ou Antifrásicas
	ESQUIZOMORFAS ou Heróicas		SINTÉTICAS ou Dramáticas		
ESQUEMAS "VERBAIS"	DISTINGUIR		RELIGAR		CONFUNDIR
Arquétipos "epítetos"	Separar ≠ Mis- turar	Subir ≠ Descer (cair)	Crescer Progreðir	Voltar Refazer	Descer, Possuir, Penetrar
Arquétipos "substantivos"	Puro ≠ Impuro Claro ≠ Sombrio	Alto ≠ Baixo	Adiante Futuro	Atrás Passado	Profundo, Calmo, Oculto
	Luz ≠ Trevas Ar ≠ Miasma Arma ≠ Laço Batismo ≠ Impu- reza	Apice ≠ Abismo Céu ≠ Inferno Chefe ≠ Súdito Herói ≠ Monstro Anjo ≠ Animal Asa ≠ Réptil	Fogo-fátuo Filho Arvore Germe	Roda Cruz Lua Andrógino Deus plural	Microcosmo Crianga Animal prolífico Cor Noite Mãe Recipiente
Dos Símbolos aos Sistemas	Sol, Azul, Olho do Pai, Runas, Mantra, Armas, Clausura, Circuncisão, Tonsura, etc.	Escada, Betilo, Campanário, Zigurat, Água, Cotovola e Pomba, Júpiter, etc.	Calendário, Aritmologia, Astrobiologia Iniciação, Renasçido, Orgia, Messias, Pedra Filosofal, Música, etc.	Sacrifício, Dragão, Espiral, Caracol, Urso, Cordeiro, Lebre, Isqueiro, Roca, etc.	Ventre, Come- dor-Comido, Kobolds, Dátilos, Osiris, Elixires, Gemas, Melusina, Vãu, Capa, Copa, Caldeirão, etc.

- o “monstro devorador” condensa uma ampla gama de significações (cf. ref. 39) podendo-se aplicar tanto ao ser humano (tornado monstruoso) quando às figurações difusas da angústia (cf. os múltiplos monstros “periódicos”).

b) Estímulos destinados a propiciar um meio de se resolver a angústia segundo o esquema das três grande estruturas arquetípicas de G. Durand: a *espada*, o *refúgio*, *algo de cíclico*.

Esses arquétipos devem servir como ponto de partida funcional para os temas *heróico* (espada), *místico* (refúgio), *sintético* (algo de cíclico).

c) Estímulos complementares.

- o *personagem*: sua função é a de ser o ator central, o herói em torno do qual será articulado o mito e ao qual poderá o sujeito eventualmente se identificar.

- a *água*, o *animal*, o *fogo*. Tais estímulos foram considerados visando-se completar a gama dos elementos propostos para a construção do universo mítico. Sua plurivalência simbólica permite ao sujeito acrescentá-los na síntese construída a título de reforço semântico.

2. *Estudo da Validade do Modelo*

O modelo experimental responde a duas finalidades:

a) Constituir um conjunto de estímulos portadores de informações simbólicas variadas capazes de serem “tratadas” de modo a realizarem uma síntese. Essa síntese será projetada em dois planos:

- plano espacial, onde as noções estímulos, apresentadas sem ligação, serão representadas e graficamente religadas;
- plano da “vivência”, onde as representações poderão ser organizadas, pelo discurso, no tempo.

O modelo deve fazer emergir uma *rede de relações entre os estímulos*. A análise dessa rede constitui o *objeto teórico* de estudo do modelo (modalidades das “convergências” simbólicas).

b) Realizar uma simulação eficaz da teoria de base. A escolha dos 9 estímulos responde a tal alvo. Essa escolha envolve, lembramo-lo, uma intenção de *colocar o problema fundamental do Tempo e da Morte, permitindo construir soluções para tal problema*.

No plano temático, as respostas aos estímulos do modelo devem aparecer como mecanismos de defesa frente à Angústia, ao Tempo e

à Morte. Tal nível compreende o *objeto prático* de estudo do modelo (verificação experimental da teoria).

2.1. *Validade Teórica do Modelo*

A construção de um modelo visando à obtenção de agrupamentos isomorfos de símbolos — assim, viabilizando o aparecimento das “estruturas” —, apoiando-se, como é o caso, na escolha teórica, reputada pertinente, de símbolos, jamais poderia ser feita desconsiderando-se a distribuição de certa *energia simbólica*. Pode-se, realmente, imaginar o duplo obstáculo à elaboração do referido modelo:

- a) uma heterogeneidade de respostas implicando uma impossibilidade de classificação;
- b) um único tipo de resposta não trazendo qualquer informação.

A referência à noção de “sistema”, definida em termos físicos, traz esclarecimentos úteis nesse sentido.

Pode-se dizer que os 9 elementos do modelo têm como alvo serem associados sob os efeitos de uma “energia” imaginária de modo a fazer emergirem certas formas de organização (heróica, mística, sintética). Em outras palavras, postula-se uma correspondência, uma informação, ou seja, um “acoplamento” possível entre o grupo dos 9 elementos do modelo e as “estruturas imaginárias”. Isso implica que os 9 elementos não sejam escolhidos ao acaso mas constituam um “sistema” capaz de informar as “estruturas imaginárias” pressupostas. Dá-se, em física, o nome de sistema a uma coleção de elementos se um “invariante” persiste quando evoluem tais elementos. Pelo que diz respeito ao nosso modelo, vimos que a “dependência” introduzida no “sistema” dos 9 elementos construídos situa-se ao nível *existencial* (defesa contra o Tempo mortal).

Quais são as condições de existência de um sistema?

Para S. Lupasco, todo sistema é função de duas forças antagonistas, uma força de ligação (homogeneização) e uma força de dissociação (heterogeneização). A “resistência” do sistema é proporcional à *relação de antagonismo* que une ambas as forças.

Transpostas para o plano existencial, as noções precedentes podem ser concebidas como dois sistemas antagonistas da vida: força de ligação (ou princípio de inércia existencial, chamado de princípio de conservação), força de separação (ou princípio de dispersão e de mudança).

A distribuição dos símbolos num modelo parece, pois, obedecer a uma cautela de equilíbrio: *ambas as ordens de simbolismo, da conti-*

nidade e da dispersão, devem ser representadas. No AT-9 encontramos expressas:

- uma informação do simbolismo da *dispersão* (especialmente o monstro: 39,2%; o fogo: 12,9%; a queda: 12,5%);
- uma informação do simbolismo da *continuidade* (os demais elementos) e também o fogo e as quedas “anódinas”.

Um estudo abrangendo 834 protocolos evidenciou globalmente que, em média, 30% dos símbolos do AT-9 são “tratados” por meio de um simbolismo da dispersão, 70% exprimindo um simbolismo da continuidade.

2.2. *Validade Prática do Modelo*

Trata-se da concordância entre os dados da teoria e os fatos colhidos graças ao modelo.

No que tange ao AT-9, não se trata, nos limites dessa exposição, de analisar detalhadamente esse ponto. Dele demos conta noutro texto. Não daremos, também, senão os documentos necessários aos desenvolvimentos teóricos adiante propostos.

A experimentação empreendida com o auxílio do AT-9 embasa-se em mais de 10.000 protocolos, de todos os níveis, de todas as idades, e dos dois sexos. Confirma, sem ambigüidades, a teoria das “estruturas imaginárias”. Observam-se três principais categorias de estruturação do modelo:

2.2.1. *Agrupamentos da série heróica*

Nessas soluções a ação heróica domina o conjunto da composição; ela constitui o “fraseado”. A estrutura do tema dispõe-se em torno de três elementos essenciais: o *personagem*, a *espada*, o *monstro*. (Ver, ao final, Figuras 1 e 2). O monstro é valorizado: se for enorme, sua função é a de ser um grande obstáculo existencial para o personagem. Contra o perigo vital, que é representado pelo monstro, o personagem escolhe o combate. Utilizará, assim, a espada, que é “dada” no texto do modelo.

Em torno dos três arquétipos de base, que *orientam* a estrutura de síntese efetuada pelo sujeito, integram-se os outros seis estímulos segundo diversas modalidades que vão contribuir seja para reforçar a temática “heróica” seja, ao contrário, para minorar sua intensidade. A Figura 1 é exemplo de solução heróica.

Pode-se observar a perfeita coerência simbólica. Todos os símbolos “participam” da mensagem heróica (queda d’água tumultuosa;



Figura 1

TEMA "HERÓICO-INTEGRADO"

Relato: nada

O autor simplesmente anota ter representado um mito conhecido, que lhe possibilitou "integrar todos os elementos propostos".

Nota: Observa-se uma execução de rara perfeição. Assim, realmente o relato pareceria de menor importância mas, como também ele observou, o que pareceu essencial ao autor desse modelo foi algo de ordem lógica (coerência significante dos elementos propostos).

Composição realizada por um rapaz de 25 anos, diplomado pela Escola Politécnica.

e ave de rapina espreitando o combate, etc.), exagerando as distâncias refúgio-gruta; fogo nas fauces do monstro; animais: cavalo do herói e ave de rapina espreitando o combate, etc.), exagerando as distâncias trágicas entre os protagonistas, formando uma espécie de "cenário mítico".

Entretanto, todas as soluções da série heróica não se caracterizam por tão notável isomorfismo simbólico. Pudemos, assim, dentro dessa série, distinguir quatro sub-categorias: os temas *super-heróicos*, *heróicos-integrados*, *heróicos-impuros* e *heróicos-atenuados*.

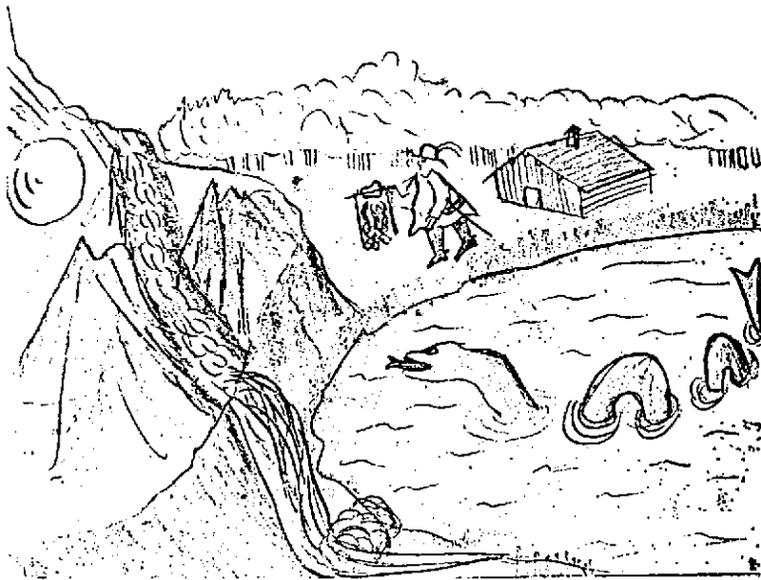


Figura 2
TEMA "HERÓICO-ATENUADO"

Relato

Do ápice de uma montanha cheia de neve, uma avalanche rumo às nevadas de uma geleira. Desse rio de gelo sai uma torrente que se espalha, produzindo uma catarata, até um lago desaguadouro. Aqui um enorme monstro devorando um peixe olha atentamente um mosqueteiro, que coze sua comida num fogo de lenha ao lado de sua cabana.

Nota: O elemento cíclico é figurado pela avalanche que rola.

Composição realizada por um rapaz de 17 anos, com nível escolar III^o (BEPC).

Essa classificação empírica estriba-se num duplo critério de isomorfismo formal e temático. Particularmente os temas *heróicos-atenuados* deixam transparecer uma possibilidade de simbolismo não-heróico (repouso, tranqüilidade momentânea), apesar de a tonalidade geral do fraseado persistir sob o modo "heróico".

Globalmente, o traço comum às quatro categorias observadas está na existência de uma *força de coesão heróica* caracterizando-se por uma vivência orientada para o combate, a separação, a purificação, (o Bem contra o Mal), a hipóstase das dificuldades existenciais. Além

disso, essa força de coesão apresenta uma variação de intensidade traduzindo-se por uma maior ou menor homogeneidade dos agrupamentos simbólicos.

2.2.2. *Agrupamentos da série mística*

As soluções qualificadas de "místicas" denotam uma atmosfera de repouso, equilíbrio, harmonia. O personagem não é mais um herói, como nos temas precedentes, mas participa de "espaços" de onde desapareceram as dificuldades existenciais: integra-se a paisagens bucólicas, transformando-se em inofensivo pescador ou solitário andarilho. O "fraseado" da sinfonia de imagens torna-se facilmente pastoral. A estrutura dos temas místicos define-se pela organização do *espaço*. O refúgio, que é o elemento básico, por vezes esmaece em prol da Natureza sendo, entretanto, em ambos os casos, fundamental viver um espaço apaziguado.

Partindo-se dessa simbólica do espaço, os 9 elementos do modelo vão ser "tratados" de modo a integrarem-se coerentemente. Tal realização defronta-se, entretanto, com as dificuldades representadas pelos estímulos "monstro" e "espada" (Ver, ao final, Figuras 3 e 4). Realmente, ambos os elementos envolvem simbolismo funcional "marcado". Para integrá-los numa temática de repouso e paz, é necessário suprimir-lhes o simbolismo funcionalmente heróico. É o que está realizado no exemplo da Figura 3, onde pode ser visto um perfeito isomorfismo simbólico. Para tanto, o autor do modelo reduziu o monstro e a espada ao estado de "metáfora-emblema", para que não perturbassem a "serenidade" constitutiva da solução escolhida.

Todas as soluções de série mística não se caracterizam, entretanto, por tão notável coerência simbólica. Pudemos distinguir quatro subcategorias: os temas *super-místicos*, *místicos-integrados*, *místicos-impuros* e *lúdicos*.

Como para as construções da série heróica, a classificação empírica da série mística depende de um duplo critério de isomorfismo formal e temático. Particularmente nos temas "lúdicos" transparece a tendência para um simbolismo não-místico (heróico) podendo se atualizar na série mística: o heroísmo aí se encontra como um "jogo".

Globalmente, o traço comum às quatro categorias observadas está na existência de uma *força de coesão mística*. Essa força de coesão "cristaliza" uma atmosfera de repouso, bucólica e pastoral, de atenuação das dificuldades existenciais. Retenha-se, enfim, que tal força de coesão apresenta uma variação de sua intensidade manifestando-se por uma maior ou menor homogeneidade dos agrupamentos simbólicos.



Figura 3

TEMA "MÍSTICO-INTEGRADO"

Relato: nada

O sujeito deu as seguintes explicações verbais:

- o "monstro devorador": é significado pela "guerra" inscrita no jornal "Canard Enchaîné"
- a "espada": figurada pelo subtítulo do jornal (manchete: Mobilização Geral)
- "queda": o chapéu
- "refúgio": hotel ("auberge")
- "elemento cíclico": carro de Apolo ("Char d'Apollon")
- "água": bebida
- "animal": cavalos que puxam o carro
- "o fogo": a guerra

Globalmente: síntese bastante coerente e perfeito isomorfismo no plano simbólico.

Composição realizada por uma jovem de 25 anos, diplomada pela Escola Central de Paris.



Figura 4
TEMA "MÍSTICO-LÚDICO"

Relato

Lição de esgrima ao ar livre. Durante as férias. Enquanto isso, sobre uma cascata, um passarinho deixa-se pegar por uma serpente. No campo, um cavalo pasta sobre a relva.

Composição realizada por uma jovem de 24 anos, nível escolar CEP.

2.2.3. Agrupamentos da série "sintética"

Observa-se, nesse grupo de respostas, uma dupla atualização, heróica e mística; não se trata, entretanto, de uma categoria "bastarda", a lembrar um tema heróico ou um místico. Trata-se completamente de outra situação, que se define por uma estrutura espaço-temporal, que simultaneamente se revela no desenho e no próprio relato. Aqui o "fraseado" supõe uma integração entre o espaço místico e a ação heróica. É dinâmico, abrindo-se para a alegoria. A observação empírica (Ver, ao final, Figuras 5 e 6) evidencia dois tipos fundamentais de resposta:



Figura 5
TEMA SINTÉTICO "POLIMORFO"

Relato

O desenho mostra o início da vida sobre a terra e sua continuação. A grandiosidade da catarata está ao lado da grandiosidade do monstro, que cospe fogo, e que devora tudo que encontra no seu caminho. O homem que pesca opõe como defesa a espada. O ciclo da vida continua: no canto há uma criança e um túmulo. O desenho resume bem a existência de um homem, do nascimento à morte. O homem se alimenta: a pesca, e possui um abrigo. Defende-se contra os vários ataques (aqui simbolizados pela espada e pelo monstro), e depois morre.

Esses objetos abstratos simbolizam a vida de um homem. Aqui está a natureza: animais e água.

Composição realizada por um rapaz de 16 anos, de nível BEPC.

a) as respostas sintéticas "polimorfias"

Essas soluções caracterizam-se pela atualização alternada e sucessiva das polaridades heróica e mística ligadas por um relato, geralmente longo e detalhado. É preciso destacar que tais construções organizam-se sobre *esquemas de retorno*. Aqui, o elemento "cíclico" desempenha sua função de estímulos ao nível do relato, introduzindo um dinamismo e um ciclo. A Figura 5 ilustra esse tipo de solução; observa-se que o importante é, por um lado, o *desenvolvimento*, no tempo,

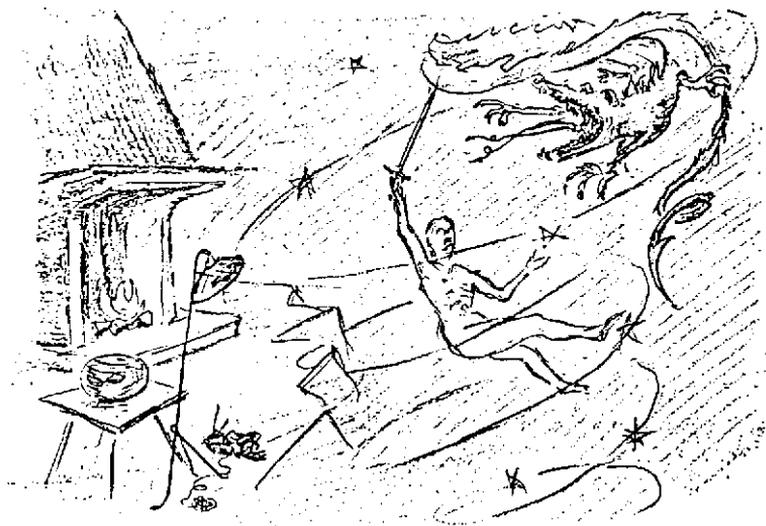


Figura 6

TEMA SINTÉTICO "BIPOLAR"

Relato

O homem arrisca se perder querendo atingir o limite do desconhecido com as únicas armas de que dispõe: a espada, o fundo do conhecimento que, enrolado sobre si mesmo, sempre o atrai. Mas por que não busca sua felicidade na tranquilidade de um lar, onde tudo é calmo, quente, luminoso?

Nota: "queda": a queda do próprio homem
 "elemento cíclico": o movimento do monstro
 "água e animal": aquário

*Composição realizada por um rapaz
 de 36 anos, empregado de escritório.*

de uma vivência e, por outro lado, a assimilação, pela reflexão, de um certo sentido da vida confluindo para a atualização de um *esquema cíclico capaz* de manter o controle do destino humano.

b) as respostas sintéticas "bipolares"

Nessas soluções, há a conjunta atualização, e simultânea, das polaridades heróica e mística. Também aqui o relato é o necessário complemento do desenho (o que não acontece nas soluções tipicamente heróica ou mística). Tal relato provém, antes de mais nada, da "exposição" filosófica em sujeitos — como no exemplo da Figura 6 —

que querem dar uma resposta a um destino, a um chamado, a uma força que os impele a *superar* as situações estritamente existenciais.

Entretanto, todas as soluções da série sintética não se caracterizam por uma "pureza" filosófica ou alegórica, notáveis nos dois exemplos referidos. Em inúmeros casos persistem elementos existenciais (i.e., "pessoais", "projetivos") que contribuem para retardar (ou bloquear) o pleno acesso ao mito. Assim é que distinguimos quatro sub-categorias sintéticas.

Globalmente, o traço comum às sub-categorias, detectadas nas molduras da estrutura sintética, está na existência de uma *força de coesão sintética*, que se caracteriza por uma "percepção" dinâmica das imagens e do mundo, completada por uma "vivência" simbólica ou alegórica dos conteúdos significantes.

3. *Estudo dos Fatores do Modelo*

Lembremos, a situação experimental comporta:

- a) a realização de um desenho e de um relato a partir de 9 palavras-estímulo destinadas a suscitar um "cenário" mítico;
- b) um questionário a ser preenchido a partir das referidas execuções anteriores.

Tal situação solicita as faculdades mais desenvolvidas (poder de criação e de síntese); supõe o conhecimento elaborado da linguagem e um meio de expressão pouco habitual para o adulto: o desenho. Pode-se prejulgar que implica um razoável nível intelectual ou uma particular aptidão para o desenho. Por conseguinte pode ser que as estruturas imaginárias detectadas em nossa pesquisa refiram-se só a certos grupos de sujeitos. Além disso é preciso cuidar da incidência do sexo, do condicionamento cultural, etc. sobre os tipos de respostas obtidas. Não é possível analisar cada um desses aspectos nas dimensões desse artigo.

APÊNDICE II — Questionário AT-9

(Obs.: A linguagem do texto deve ser adaptada de acordo com o grupo)

I. *Responda de modo preciso às seguintes questões:*

- A. Sobre que idéia você centrou sua composição?
- B. Você foi eventualmente inspirado? Através de que (leitura, filme, etc.)?

C. Entre os 9 elementos do texto de sua composição, indique:

1. os elementos essenciais em torno dos quais você construiu o desenho;
2. os elementos que você teria vontade de eliminar; por quê?

D. Como acaba a cena que você imaginou?

E. Se você tivesse que participar da cena composta, onde você estaria? o que você faria?

II. *No quadro seguinte, você deve especificar:*

1. Por meio de que você representou os 9 elementos do texto (coluna A).
2. O papel, a função, a razão de ser de cada uma de suas representações (coluna B).
3. O que simboliza, para você, cada um dos 9 elementos do texto (coluna C).

Elemento	A. Representado por	B. Função	C. Simbolizando
Queda			
Espada			
Refúgio			
Monstro			
Cíclico			
Personagem			
Água			
Animal			
Fogo			