LOUREIRO, Altair Macedo Lahud (Org.).  **O velho e o aprendiz: O imaginário em experiências com o AT-9.** São Paulo: Z ou K, 2004.

Sobre o teste do AT-9

Trata-se de um teste criado por Yves Durand sobre a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand. Com este teste, Y. Durand valida, com o que ele chamou de “modelo experimental” de pesquisa, a teoria referida; constrói um instrumento capaz de levantar/conhecer imagens individuais ou grupais; um instrumento que permite tornar evidente dados profundos relacionados com a interferência externa. O teste AT-9 é composto de uma parte desenhada (o desenho), de uma parte escrita (o discurso), de um quadro síntese e de um pequeno questionário. O desenho e o discurso (narrativa) constroem-se estimulados por nove palavras-chave, nove elementos (estímulos arquetípicos). Estes elementos são: Queda – Espada – Refúgio – Monstro Devorador – Algo Cíclico – Personagem – Água – Animal e Fogo. A escolha dos elementos/estímulos não se deu aleatoriamente. Y. Durand selecionou os nove elementos, considerando seus significados mais profundos, para servirem de motivação ao traçado gráfico e discursivo, representativos da trama criada pelo sujeito. Cada elemento representa um significado próprio.

A Queda é um schème, “mais que um elemento arquetípico”, que atualizado chega ao arquétipo vertigem; lembra o traumatismo do nascimento, designa a situação existencial do homem, a angústia humana, e representa, mais facilmente, o fim, a morte, do que a origem, a vida. A significação dada à queda, no Velho Testamento, lembra o pecado original. Cair significa perder o equilíbrio, descer, ir ao fundo. Lembra a angústia humana (Durand, Y., 1989: 50)16. O Monstro Devorador17 representa a noite inquietante, o tempo angustiante e simboliza a morte (Durand, Y., 1989: 52). A Espada,18 no regime diurno, cobre os três níveis de agrupamentos de imagens simbólicas que compreendem as estruturas heróicas/esquizomorfas do imaginário: símbolos ascensionais, símbolos espetaculares e símbolos dieréticos (Durand, Y., 1989: 54-55). O Refúgio, pertencente ao regime noturno das imagens, remete às estruturas místicas, antifrásicas e diz respeito a um imaginário oposto ao precedente; simboliza a proteção e o aconchego, pode representar lugar protetor, guardado, íntimo, recipiente, feminilidade maternal, embarcação, tumba, etc. A imagem da figura materna representa o refúgio primordial, o feto no útero materno; a mãe terra pode referir-se ao túmulo19 (Durand, Y., 1989: 57, 58 e 60). Num micro universo heróico, o elemento refúgio pode levar a respostas opostas ao de tipo místico. Para o imaginário heróico, o refúgio será sempre um lugar de “refúgio contra” um perigo, enquanto para o imaginário místico, ele (o refúgio) é uma imagem de recipiente, símbolo de bem-estar e da vida em paz, conforme um sentido arquetipal. Algo de Cíclico (que gira, que se reproduz, ou que progride) é um estímulo que, no mais das vezes, sugere o imaginário sintético, mas G. Durand (*Apud* Durand, Y., 1989: 60, 62 e 63) lembra ser possível colocá-lo tanto no regime diurno como noturno das imagens. Segundo Y. Durand (1989: 63), “a idéia de progresso parece comandar a escolha do arquétipo cíclico”. Pode algo ciclico se localizar em um micro universo heróico, místico ou sintético. A estrutura mítica, caracterizada pela harmonia dos contrários, pode ser sugerida por um “schème” cíclico e um arquétipo cíclico, apesar de não explicitado claramente, pode ser percebido (no viés das estórias nos protocolos heróicos.20 A Água, o Animal e o Fogo são considerados elementos complementares no Teste AT-9, com significados polivalentes. A água: dormente, parada, perigosa, é considerada por G. Durand, quando este analisa os símbolos nictomorfos. O medo da água, seus aspectos tenebrosos, características inquietantes (água negra, hostil), mortuária, convite a morrer, convite a uma viagem sem retorno, lembra fatalidade. O sangue menstrual, a imagem do corpo feminino, que a água sugere, é considerado elemento nefasto, no aspecto negativo do elemento água. No entanto, a água pode ser límpida e sugere então a estrutura esquizomorfa, heróica, como gotas de água que lembram a pureza, a purificação do mundo. A água mítica, que remete à estrutura antifrásica, é a simbolizada pelo líquido aminiótico – água protetora; enquanto a água que identifica a estrutura sintética é a da chuva, do ciclo das águas, promessa de crescimento vegetal e as águas da história diluvial21 (Durand, Y., 1989: 65). O Animal é um estímulo que, conforme o contexto, pode remeter a uma estrutura heróica, como representação de certos pássaros, aves de rapina, águia (a pomba é mística) ou a uma estrutura mística, como certo peixes; ou ainda à estrutura sintética, como uma serpente desenhada (ciclo temporal, mudança de pele). O Fogo, como a água e o animal, também tem polivalência de significação simbólica. O fogo purificador faz parte do simbolismo heróico; o calor, indispensável à nutrição, é isomorfo da estrutura mística (“calor doce”, fogo significando calor sexual, rituais iniciáticos, ou passagem da vida para a morte”); remetendo à estrutura sintética, encontramos o fogo epifânico (fogueira de São João), símbolo de Deus, renascimento, mediador entre natureza e cultura; pode contribuir e acentuar seu semantismo angustiante de destruição, de fim, de morte, quando em forma de cataclisma: “incêndios, vulcões, guerras, seca, sol devorador e tenebroso e instabilidade do tempo” (Durand, Y., 1989: 66). O personagem é o ator da estória criada, o agente da trama realizada no micro-universo, expressado no desenho; pode ser homem simples, um herói, um pastor, um cavaleiro medieval, caçador, pescador, andarilho; pode ser masculino ou feminino, e ser representado no plural (mais de um). O personagem pode também ser representado por um homem mau, legendário, conforme a “poliformia, e a polissemia” no quadro da experimentação (Durand, Y., 1989: 49). A postura do personagem no desenho – se em pé, sentado curvado – bem como sua localização – próxima ou distante dos demais elementos – serão indicadores, para a identificação da estrutura do universo mítico construído. Geralmente num micro-universo heróico, o herói está em pé, com a espada em riste.

A leitura do universo mítico se dará no conjunto, gráfica e semanticamente registrado no teste, deste nove elementos arquetípicos – considerados estímulos à imaginação, para representar, de forma adequada ao grau da angústia do passar do tempo e medo da morte, as imagens simbólicas e posições interligadas, demonstrativas da estrutura do imaginário, seja heróica, mística, sintética, ou defeituosa (Rocha Pitta: 129-132). Os agrupamentos ou universos míticos se categorizam como Esquizomorfos ou Heróicos, quando o elemento espada tem o papel significativo, tanto de luta, como de separação; Antifrásicos ou Místicos, quando o elemento refúgio sobressai-se na simbolização da paz e da harmonia, e Dramáticos ou Sintéticos, depois chamados por G. Durand de Disseminários, quando não há a oposição entre a característica heróica e mística e se evidencia um duplo universo existencial ou simbólico.

Portanto, os elementos “espada”, “refúgio”, e “coisa cíclica”, além do “personagem”, numa primeira leitura, são importantes para a condução à descoberta e classificação do universo mítico em Heróico, Místico ou Disseminatório. Os demais elementos completam o sentido, formando o universo mítico no quadro criado pelo sujeito-autor, expresso no protocolo do teste.

Y. Durand procura compreender como se dá a organização interna do conjunto das mensagens míticas, considerando, como na teoria do imaginário, os dois regimes: diurno e noturno e os três modos de estruturação dos universos míticos: esquizomorfos, antrifrásicos e sintéticos, já explicitados anteriormente com G. Durand. É sobre o “trajeto antropológico” que incide a busca das imagens, a identificação das estruturas, pois a permuta entre as exigências exteriores do social, sedimentado na cultura – que parece querer os homens todo iguais – e os sonhos, ou “loucuras” internas, íntimas e silenciosas, que diferenciam os indivíduos – se expressam nos símbolos. Da troca entre estes dois pólos (já explicitados) resultam os símbolos – “termo que comporta sempre a idéia de reunião de um ‘sentido’ e de uma ‘imagem’; de um aspecto ‘vivido’ (o sentido) e de um comportamento ‘espacial’ (a imagem)”. Daí a construção do teste com uma narrativa (sentido) e um desenho (imagem: representação imagético-simbólica).

Um universo mítico nem sempre pode ser considerado rigidamente em uma das três categorias apresentadas (Heróica, Mística ou Sintética). Assim sendo, Y. Durand subdivide as estruturas como segue.

A Estrutura Heróica pode se atualizar em quatro níveis (Durand, Y., 1989: 83-92): a) Super-heróico (o combate é realizado por todos os elementos); b) Heróico integrado (o monstro aparece hiperbolizado, o combate está presente, mas pode-se vislumbrar o refúgio); c) Heróico impuro (o tema heróico é o predominante, mas existe falta de lógica na colocação de alguns elementos – os regimes diurno e noturno são considerados); d) Heróico descontraído (falta a coerência simbólica, pois símbolos místicos se agregam aos heróicos e à tensão heróica diminui).

A Estrutura Mística é subdividida por Y. Durand (1989: 92-102) em: a) Super-mística (personagem goza a paz da natureza, Monstro e Espada – elementos característicos da esquizomorfia – não aparecem. O cenário, resultante da composição do desenho e da narrativa, inspira a tranquilidade pura); b) Mística integrada (impressão de coerência simbólica, mas algo esquizomorfo pode ser integrado ao cenário e à história); c) Mística impura (aparece um monstro caricaturado – a situação pode ser jocosa, mas a angústia da morte está ali); d) Mística lúdica (combate de brinquedo – o sujeito cria uma situação de brincadeira que exige a luta – torna presente a necessidade de “separar” ou de “combater”, mesmo que de brincadeira).

A Estrutura disseminatória, ou sintética, pode se expressar de maneiras diferentes: bipolar (os temas anteriores se atualizam, ao mesmo tempo, numa sincronia), e polimorfa (a ação acontece no correr do temo, historicamente, diacronicamente, numa trama histórica). Y. Durand (1989: 238-242) fala da estrutura sintética com quatro subestruturas: a estrutura histórica, a estrutura progressista, a estrutura de harmonização dos contrários e a estrutura dialética, e assume a dificuldade de um só estímulo para as quatro estruturas, o que levou Y. Durand a subdividir inicialmente a estrutura (Sintética, Dramática ou Dissiminatória) em quatro possibilidades: bipolar simples, polimorfa real e polimorfa simples (Rocha Pitta: 36), o que mais tarde reformula, sugerindo as categorias: Duplo Universo Existencial Diacrônico ou Sincrônico (antes polimorfo simples e bipolar simples), Universo Sintético Simbólico Diacrônico Cíclico ou Progressista e Universo Simbólico Sincrônico, de forma Dualista ou de Mediação (Rocha Pitta: 102-122).

Os universos míticos sintéticos são identificados como sintético simples “enquanto se trata de um desenrolar existencial único; reais, quando a narrativa exprime uma consideração simbólica-alegórica da narrativa existencial, a qual se torna um pretexto à explicitação de um “schème” temporal (cíclico, progressivo, etc.)” (Rocha Pitta: 102-122).

Aparecem, nos protocolos do teste, alguns micro-universos míticos, que fogem às categorias propostas. Por isso, para Y. Durand, esses protocolos são considerados como de “Estruturação Defeituosa” e se apresentam sob quatro formas diferentes (Rocha Pitta: 129-132): a) desestruturados reais (onde os elementos são desenhados e enumerados ou escritos por eles mesmos, sem nenhuma ligação); b) subgrupos não estruturados (não ligados entre si, mas podendo ser estruturados como subgrupos); c) pseudo-desestruturados (os elementos parecem espalhado, mas a história os junta, na sua maioria, ou mesmo todos, numa síntese, em que cada elemento comporta um valor simbólico, senão alegórico). Quando não se desenvolve um mecanismo de defesa, apesar da angústia se expressar, a subcategoria será: d) unificada, mas de estrutura temática não formulada.

Para se processar a análise do conteúdo representacional (imagético-simbólico) nos protocolos do teste, pode-se efetuar vários tipos de análises. Entre estas análises, sugeridas por Y. Durand, estão a análise Elemencial ou Morfológica, a Análise Actancial, a análise Funcional e a análise Estrutural.22

O conteúdo imagético simbólico, contido nos micro-universos míticos dos protocolos preenchidos, poderá ser lido auxiliado por cada um dos tipos de análises propostas por Y. Durand; pode-se, no entanto, adotá-las de forma complementar para melhor ou, mais ainda, justificar os resultado, quer dizer, facilitar o levantamento/conhecimento do imaginário.

Em cada um dos trabalhos/pesquisas relatados a seguir pelos pesquisadores autores nos capítulos/experiências que se seguem, tanto a teoria de base aqui sucintamente apresentada, como as noções e especificidades maiores ou mais relevantes do teste, para cada estudo/pesquisa, serão retomadas. Nesta retomada os detalhes utilizados na análise dos dados serão mais bem explicitados, oferecendo assim a complementação necessária ao maior entendimento do assunto, da linha de pesquisa assumida e da heurística culturanalítica adotada: o AT-9.

O teste AT-9, criado por Yves Durand, é considerado, como diz G. Durand, um dos “florões” da Escola de Grenoble; o teste propõe, ao sujeito que realiza a prova, “iscas semânticas” (Durand, 1988; 39), os estímulos arquetípicos para o deflagrar do processo de imaginação e seu consequente explicitar/emergir híbrido/simbiotizado – composto de pulsões internas e de pressões externas, de desejos e de deveres -, em representações imagético-simbólicas: do imaginário. Referindo-se ao AT-9, G. Durand diz: “este teste não apenas constitui um diagnóstico psiquiátrico excelente como confirma os resultados teóricos que havíamos criado pessoalmente para as ‘estruturas’ do imaginário: todo imaginário humano articula-se por meio de estruturas plurais e irredutíveis, limitadas a três classes que gravitam ao redor dos processos matriciais do ‘separar’ (heróico), incluir (místico) e ‘dramatizar’ (disseminador), ou pela distribuição das imagens de uma narrativa ao longo do tempo” (Durand, 1998: 40).

Na folha de papel entregue ao sujeito da prova, no alto, aparece a ordem solicitando que seja desenhada, a partir de nove elementos dados, uma história. Em uma folha seguinte a ordem é para que a história imaginada, já desenhada, agora seja contada em forma de discurso/narrativa. O desenho realizado contém elementos reveladores da estrutura mítica presente no micro-universo representado pictoricamente; a posição em que o personagem é desenhado – se de pé, com o braço, ou os braços levantados, enfim, uma posição ereta, brandindo a “espada”, o que sugere um enfrentamento, principalmente quando o monstro está desenhado próximo ao referido personagem -, sugere a presença de um universo mítico com estrutura esquizomorfa/heróica. Se o personagem está em posição curvada, acocorado ou deitado, enfim em posição que lembra repouso, aconchego, ou recolhimento, este fato remete à possível representação de um universo mítico antifrásico/místico. Quando aparece um desenho, um cenário trespassado, cortado pelo desenho/presença de algo que o divide, com alguns elementos desenhados de um lado, e outros elementos desenhados de outro lado, tudo leva a crer que se está na presença de um micro universo mítico sintético/disseminatório/dramático, podendo, possivelmente, ser reconhedico, com Yves Durand, como um duplo universo existencial (DUEX), que poderá ser diacrônico ou sincrônico, conforme o tempo, os momentos, em que acontece a ação: se ao mesmo tempo ou em tempos sequenciais diferentes. Outras possíveis dicas, oferecidas pelo desenho, podem ser retiradas da localização dos elementos no quadro: da proximidade, ou da distância, entre os mesmos.

Além da observação atenta do aspecto pictórico do teste, o discurso, a narrativa, a história contada/criada/imaginada pelo sujeito-autor do teste, traz em si informações valiosas para a análise mítica do conteúdo dos protocolos do teste. No traçado semântico, no discurso, estarão presentes os elementos do teste de forma articulada deixando transparecer a angústia maior ou menor do passar do tempo e o consequente medo da morte.

A prova se completa com a realização de um pequeno questionário destinado a recolher informações que possam oferecer precisões sobre algum, ou alguns fatos nebulosos contidos no protocolo do teste, e de um quadro onde, na primeira coluna, o sujeito-autor registrará as imagens com as quais representou cada um dos nove elementos do teste; na segunda coluna explicitará a função que ele atribuiu aos elementos e, na terceira e última coluna, escreverá os simbolismos considerados, por ele, relativos à cada um dos nove elementos do AT-9.

Como lembra Yves Durand, em recente publicação sobre metodologias do imaginário, organizada por Joel Thomas, “ser um indivíduo humano é, notadamente, tomar consciência de uma condição existencial feita do destino mortal” (Y. Durand *apud* Thomas, 1998: 281) e, como afirma Gilbert Durand, o imaginário é a arma que é dada ao ser humano para vencer o medo da morte e a angústia do passar do tempo. Essa angústia se configura, se expressa no discurso e no desenho realizado pelo sujeito-autor do teste; o medo da morte e a maneira de considerá-la, enfrentando-a, lutando contra ela – dissipando as trevas, perseguindo a luz -, ou despistando-a, enfemizando-a, como se ela não existisse, ou fosse um brinquedo – harmonização dos contrários.

Olívia, uma das personagens criadas por Érico Veríssimo, em romance, obra clássica da literatura brasileira, “Olhai os lírios do campo”, lembra que um amigo seu costumava dizer que “(...) a vida é como uma travessia transatlântica (...). Os passageiros são das mais variadas esécies. Uns passam a viagem a se preparar para o desembarque no porto de seu destino, outros não têm nenhuma esperança no porto de chegada e procuram passar da melhor maneira possível a travessia” (Veríssimo, 1973: 96:97). São formas diferentes de entender a vida e a morte. A idéia de vida ou morte, que impregna as composições e os desenhos do teste, evidenciam a maneira de ser, a visão de mundo de cada um e dos grupos, oferecendo assim pistas para o seu entendimento, compreensão e organização.

Gilbert Durand, em *As estruturas Antropológicas do Imaginário,* apresenta o que cada uma destas diferentes atitudes significa, apresentando uma organização das estruturas do imaginário, pois, conforme a maior ou menor aceitação da inexorável realidade da finitude humana e que as imagens constelam em torno de um ou de outro “nó” aglutinador (das imagens). As peculiaridades de cada uma destas estruturas fornecem pistas para a organização dos grupos, com a consideração da dimensão simbólica.

1. Paisagem mental são “modos de pensar, sentir e agir”.

2. Arquétipo, segundo Jung: “é uma forma, uma estrutura inata, que permite a um conteúdo se exprimir em imagens”. Para Y. Durand: “é um conceito intermediário entre o schème e o símbolo. Do schème ele conserva o substrato gestual e do símbolo apresenta a duplicação representativa de uma intencionalidade cultural.” (Durand, Y. *L’Explorations de L’Imaginaire. Introduction à la Modalisation des Univers Mythiques.* Paris. L’espace Bleu, 1988. P.p. 33 e 43. Com a noção de trajeto antropológico G. Durand concebe o arquétipo de forma fenotípica, forma modificada da concepção junguiana (genotípica).

3. DURAND, G. As Estruturas Antropológicas do Imaginário. Op. Cit. 45: Estrutura: uma “forma transformável” desempenhando o papel de protocolo motivador para todo um agrupamento de imagens, e suscetível, ela própria, de se agrupar numa estrutura mais geral” a qual ele chama ‘Regime’, classificando-o em regime diurno e regime noturno, os quais não podem ser considerados como “agrupamentos rígidos de formas imutáveis”. A questão que G. Durand coloca é: saber se os regimes resultam do próprio indivíduo, com suas características, bem como se as suas possíveis alterações têm algo a ver com social, com o exterior.

4. DUMÉZIL. “com a tônica no caráter funcional e social das motivações, do ritual, dos mitos e da própria terminologia”. PIGANIOL – “ênfase na diferença das mentalidades e dos simbolismos que decorrem do estatuto histórico político de ocupante e ocupado”. Noções de projeto antropológico nas reflexões de R. Bastide (relação do sociológico e da psicanálise). JEAN PIAGET analisa o símbolo do ponto de vista do psiquismo individual, vendo na inteligência a “operatividadeque permite ao indivíduo lidar com a realidade de modo adaptativo e construtivo”. in DURAND, G. op. Cit. P. 26 e 27.

5. O autor (DURAND, 1989: 179) identifica no regime diurno os simbolismos: teriomorfos (animais), nictomorfos (trevas) e catamorfos (queda).

6. Yves Durand coloca no teste AT-9, o elemento (estímulo arquetípico) ESPADA, como provocador de resposta do tipo heróica (esquizomorfa).

7. É bom lembrar, mais uma vez, que “a imaginação é dinamismo organizador e que esse dinamismo organizador é fator de homogeneidade na representação”: daí a preocupação com o imaginário dos grupos para melhor entender e atuar na organização. BACHELARD,