

# O tema da iniciação no mito de Teseu: um olhar a partir do imaginário educacional

The initiation theme in the myth of Theseus: an imaginary educational glance

Alberto Filipe Araújo – Universidade do Minho (Braga – Portugal)  
Iduína Mont’Alverne Chaves – Universidade Federal Fluminense – Niterói  
José Augusto Ribeiro – Universidade do Minho (Braga – Portugal)

## RESUMO

O artigo trata do tema da iniciação no mito de Teseu na perspectiva do imaginário educacional. Abordará primeiramente o tema da iniciação e das suas características mais importantes, para em seguida se debruçar sobre o percurso iniciático de Teseu, e numa última parte refletir sobre o papel da viagem iniciática na *trans-formação* do indivíduo. Procura-se com este estudo enfatizar a importância do tema da iniciação na formação do indivíduo, bem como mostrar que toda a iniciação carece, em última instância, de um “fio de Ariadne” para orientar os habitantes nos labirintos da vida.

Palavras-chave: Mito de Teseu. Iniciação. Educação.

## ABSTRACT

The article's theme is the initiation in the myth of Theseus dealt in the perspective of educational imaginary. At first, it will tackle the theme of initiation and its more important characteristics and afterwards it will see Theseus's initiatory journey and, lastly, it will reflect on the role of the initiatory journey in the individual's trans-formation. The article endeavors to emphasize the importance of the theme of initiation in the individual's formation, as well as to show that any initiation lacks, in the last resource, an “Ariadne thread” in order to direct the inhabitants in the labyrinths of life.

Keywords: Myth of Theseus. Initiation. Education.

## INTRODUÇÃO

“Penetrar num labirinto e regressar dele, tal é o rito iniciático por excelência, e no entanto toda a existência, mesmo a menos movimentada, é suscetível de ser assimilada ao caminhar num labirinto”.

Mircea Eliade, 1977, p. 452.

O estudo do tema da iniciação, como símbolo do regime noturno do imaginário e tipificado pelas suas estruturas sintéticas na perspectiva de Gilbert Durand, que ele comporta, constitui mais uma etapa, do esforço remitologizador, ou seja, do reencantamento do mundo na tradição do Círculo

de Eranos, com Carl Gustav Jung, Karl Kérényi, Erich Neumann, Gilbert Durand, Mircea Eliade, Henry Corbin e tantos outros (DURAND, 1983; HAKL, 2001; ORTIZ-OSÉS, 2012; WASSERSTROM, 1999), em que o imaginário educacional nunca está longe em virtude de não haver mito ou símbolo sem uma orientação formadora (*bildung*).

A iniciação aparece como um tema da maior importância filosófica, antropológica, religiosa e educacional face a um mundo desencantado, órfão de deuses enquanto narrativas instauradoras de sentido existencial (POSTMAN, 2002). Daí a necessidade de evocarmos a figura heroica de Teseu para ilustrar a pregnância simbólica (Ernst Cassirer) da iniciação entendida não como um mero batismo, mas como um comprometimento profundo capaz de transmutar um destino. Por ela o neófito percorre um conjunto de etapas – sacrifício-morte-túmulo-ressurreição – que lhe vão revelando os segredos e os dramas da existência (DURAND, 1992), dependendo sempre do livre-arbítrio do iniciado de assumir, ou não, de optar, ou não, pelos ensinamentos que toda a iniciação comporta.

Neste contexto, o presente estudo é constituído por três partes: a primeira trata da “iniciação”; a segunda parte analisará do “percurso iniciático de Teseu” e a terceira debruçar-se-á sobre a “viagem iniciática como via trans-formadora (*umbildung*)”. Pensamos, assim, que com as três partes agora mencionadas dar-se-á uma perspectiva, na tradição remitologizadora e do imaginário educacional, do tema da iniciação enriquecedora quer no seu sentido antropológico-hermenêutico-religioso, quer no seu sentido educacional.

## DA INICIAÇÃO

Teseu, enquanto arquétipo do herói, representa o desejo da imortalidade tão característico do homem de hoje e de sempre. Teseu é um herói mítico que para aceder a esse estatuto carece de enfrentar um conjunto de provações visíveis ao longo da sua biografia por nós narrada parcialmente. Um enfrentamento de obstáculos, dificuldades e de provas sobre-humanas, lembrando muito especialmente a sua descida ao labirinto para combater o Minotauro cretense, que a iniciação torna inteligível aos olhos do profano.

### Da iniciação heroica

Mircea Eliade (1976, p. 12) define a iniciação como

um conjunto de ritos e de ensinamentos orais que implica a modificação radical do estatuto religioso e social do sujeito a ser iniciado. Filosoficamente falando, a iniciação equivale a uma mutação ontológica do regime existencial. [...] ela revela, a cada nova geração, um mundo aberto para o transhumano, um mundo transcendental.

Neste sentido, espera-se que o neófito, no final das suas provações, assuma um outro estatuto existencial: “ele tornou-se um outro” porque “teve uma revelação religiosa do Mundo e da existência” (ELIADE, 1976, p. 12, 23). É pois pela iniciação que o sujeito se integra na comunidade humana e no mundo dos valores espirituais. Deste modo, o neófito apreende paulatinamente, isto é, ao longo do

seu percurso iniciático, um conjunto coerente de tradições míticas veiculadoras de dada “concepção do mundo”. Normalmente esta concepção é devedora duma história sagrada exemplar na medida em que “narra como as coisas foram sendo, mas ela também funda todos os comportamentos humanos e todas as instituições sociais e culturais” (ELIADE, 1976, p. 13).

A iniciação tem, portanto, como objetivo transmitir aquilo que se passou no Tempo primordial e não explicar-lhe nem a genealogia dos deuses, nem a criação do homem e do mundo. Daí que o momento central de toda a iniciação, de acordo com Eliade (1976, p. 16) seja “representado pela cerimónia que simboliza a morte do neófito e o seu regresso entre os vivos. Mas ele ressuscita como um homem novo, assumindo um outro modo de ser. A morte iniciática significa simultaneamente o fim da infância, da ignorância e da condição profana”. Assim sendo, a morte iniciática representa o “começo” de uma nova vida espiritual que se traduz na preparação de “um modo de ser superior” (ELIADE, 1976, p. 18), o que significa viver uma existência humana englobante e plena: “A iniciação equivale portanto a uma revelação do sagrado, da morte, da sexualidade e da luta pela subsistência. Só se é realmente um homem depois de ter assumido as dimensões da existência humana” (ELIADE, 1976, p. 94).

A História das Religiões distingue três grandes categorias – ou tipos – de iniciação: “ritos de puberdade”; “ritos de entrada numa sociedade secreta” (confrarias secretas) e o tipo de iniciação mística. Todavia, aquilo que nos interessa aqui destacar é aquele tipo de iniciação que se opera mediante os “ritos de puberdade”, também conhecido por “ritos de adolescência” ou por “iniciação de grupo etário” (“initiation de classe d’âge” como os especialistas a designam): esta compreende “os rituais colectivos pelos quais se efectua a passagem da infância, ou da adolescência, à idade adulta e que são obrigatórios para todos os membros da sociedade” (ELIADE, 1976, p. 24). Este tipo de iniciação – a da puberdade – começa por um acto de ruptura: a criança ou o adolescente é separado da mãe, e esta separação faz-se, por vezes, de um modo bastante brutal. Os noviços saem do mundo profano, o universo maternal, para acederem, mediante a experiência das trevas, da morte e da proximidade dos Seres divinos, ao mundo sagrado. A passagem de um mundo ao outro implica a experiência de uma morte ritualizada, ou seja, a condição do sujeito aceder a uma nova vida passa necessariamente por ele esquecer (diríamos mesmo recalcar), em definitivo, a sua existência anterior. Por outras palavras, o noviço deve abandonar para sempre o mundo infantil, com a irresponsabilidade que o acompanha, para aceder a uma existência superior, isto é, aquela enriquecida com a tradição mítica da tribo: “aquela onde a participação do sagrado é possível” (ELIADE, 1976, p. 38).

Nesta perspetiva, a experiência da morte e da ressurreição iniciáticas – características fundamentais em todas as espécies de iniciação – produzem uma modificação ontológica radical no neófito, como também lhe revelam a sacralidade da existência humana e do mundo: “que o homem, o Cosmos, todas as formas da Vida, são a criação dos Deuses ou dos Seres sobre-humanos” (ELIADE, 1976, p. 56). É pois pela acção dos ritos de puberdade, ou de adolescência, que o adolescente se torna um adulto, ou seja, se afirma como membro de pleno direito da comunidade à qual pertence. Como membro iniciado que é, conhece aquilo que de mais significativo se passou no Tempo primordial (“in illo tempore”), e que ele é suposto imitar e reactualizar, bem como os aspectos mais importante da existência: a revelação do sagrado, a morte, a sexualidade e a luta pela subsistência. Compreende-se assim que a iniciação, como nos diz Mircea Eliade, seja uma experiência marcante

na vida das comunidades tradicionais ou das sociedades pré-modernas: ela “é uma experiência existencial fundamental visto que graças a ela, o homem torna-se capaz de assumir plenamente o seu modo de ser” (ELIADE, 1976, p. 27).

O mitologema do labirinto aparece pois como o cenário específico da iniciação heróica em que o iniciado, graças a ajuda providencial dispensada pelos deuses, humanos, ou objectos mágicos, consegue paulatinamente vencer ou superar os diversos obstáculos que vai encontrando ao longo do seu percurso de vida: infância – adolescência – idade adulta. O triunfo da prova-provação iniciática assume a forma de consagração do iniciado pelos membros da sua comunidade: ele é elevado ao estatuto de herói como herói e, conseqüentemente, de imortal. O que significa, portanto, que uma experiência iniciática bem-sucedida permite ao iniciado aceder a uma nova modalidade de ser, dotar-se de um estatuto ontológico radicalmente outro:

Os rituais labirínticos em que se baseia o cerimonial de iniciação têm justamente como objectivo ensinar ao neófito, no decurso da sua vida neste mundo, a maneira de penetrar, sem se perder, nos territórios da morte. O labirinto, tal como as outras provas iniciáticas, é uma prova difícil que nem todos podem vencer. De certa maneira, a experiência iniciática de Teseu no labirinto de Creta equivalia á expedição ao Jardim das Hespérides em busca dos pomos de ouro, ou à do velo de ouro de Cólquida. Cada uma destas provas se resumia [...] em penetrar vitoriosamente num espaço dificilmente acessível e bem defendido, no qual se encontrava um símbolo mais ou menos transparente do *poder*, da *sacralidade* e da *imortalidade* (ELIADE, 1977, p. 451, grifo do autor).

### Iniciação, morte e renascimento

O mitologema do labirinto<sup>1</sup> está normalmente presente nos mitos das mais variadas tradições culturais (veja-se o caso que nos serve de exemplo: o mito de Teseu da Grécia antiga), nos quais se inscrevem ritos iniciáticos, nomeadamente os já referidos ritos de puberdade. Porém, e antes de continuarmos o desenvolvimento do sentido da iniciação, importa destacar os múltiplos significados do labirinto que, enquanto “símbolo primário” (RICOEUR, 1976), não escapa à multivocidade semântica: a figura do labirinto é o protótipo simbólico (arquétipo, *Urbild*) da vida-morte-vida; símbolo arcaico do inconsciente coletivo (Jung), e como tal representa um primeiro sofrimento (um “sofrimento da infância” – Bachelard) como um dos traços mais significativos do arcaísmo da psique; um fenómeno psíquico da viscosidade; símbolo que engloba tudo aquilo de difícil apreensão ao olhar humano e sem capacidade resolutive; ininteligibilidade (pela impossibilidade de se ter

<sup>1</sup> Eliade (1987, p. 137) escreve na sua *Provação do Labirinto* o seguinte: “Um labirinto é a defesa, por vezes mágica, de um centro, de uma riqueza, de uma significação. Penetrar aí pode ser um ritual iniciático, como o vemos pelo mito de Teseu. Esse simbolismo é o modelo de toda a existência que, através numerosas proações, avança para o seu próprio centro, para si mesmo, para o Atman, para empregar o termo indiano”. O labirinto propriamente dito vem-nos da civilização babilónica, onde terá sido encontrado o primeiro tipo de labirinto ou labirinto de via única (considerado o protolabirinto por excelência) estruturado em torno da espiral (FREITAS, 1975, p. 103-125). Karl Kerényi (2006) relaciona a espiral com a constelação simbólica da descida “intestinal” ao mundo inferior (ou infernal), ao reino dos mortos: “A espiral indicaria a passagem da vida à morte e, portanto, em sentido inverso ou centrífugo, a passagem iniciática da morte à vida, a uma nova vida eterna” (FREITAS, 1975, p. 106; KERÉNYI, 2006, p. 52-60). Assim, o labirinto que nos ocupa, aquele ligado às aventuras lendárias de Teseu, não é o labirinto de via única, que consiste num percurso ininterrupto em espiral, mas um tipo de labirinto que apresenta uma entrada e múltiplos corredores sem saída – o labirinto de via múltipla ou “multicursivo”. Este labirinto, invenção de Dédalo arquiteto, cientista e inventor, é um labirinto mnemónico, já é um labirinto que corresponde a um estádio civilizacional mais avançado (o grego): “Deste modo a imagem, de alguma forma coletiva e universal, do labirinto em espiral ou de via única é substituída por uma forma individualizada; um certo saber instintivo e ancestral dá lugar a uma forma de saber ‘todo de experiência feito’, penosamente reconstituído pela investigação, pelos artifícios da lógica, pela acumulação das memórias” (FREITAS, 1975, p. 147).

dele uma visão panorâmica); defesa de um “centro” portador de um sentido sagrado; anunciador de algo precioso e/ou secreto; dança mimética dos meandros do labirinto; emaranhados e armadilhas da obscuridade; categoria abstrata de caminho tortuoso em que a ajuda para o percorrer se torna necessária; entrecruzamento de caminhos (alguns dos quais sem saída); um complexo de salas e passagens fáceis de serem atingidas, mas quase impossíveis de serem deixadas; sistema mágico de defesa de uma cidade (fortificada ou não); casa, fortaleza, situadas no “centro do mundo” contra o inimigo exterior e as influências maléficas (espíritos hostis, o demônio, o intruso e a morte); defesa real de um “centro”, pois um labirinto que estivesse defendendo uma cidade, um túmulo ou um santuário, estaria protegendo um espaço mágico-religioso inacessível aos não-iniciados e dificultando igualmente a invasão de inimigos; encenação de inserção e afirmação social; lugar de culto à fecundidade (par terra-touro); apelo à exploração; templo ctônico; percurso míope; o lugar da contradição; a inteligência astuciosa que o viajante exerce para escapar a infinitas deambulações; combinação de dois motivos, espiral (o infinito perpetuamente em devir) e trança (o infinito do eterno retorno); símbolo de perfeição geométrica; equivale ao Ouroboros fragmentado que se torna necessário reunir em bocados com o objetivo de novamente instaurar a unidade primordial; “Caminho de Jerusalém” inscrito/gravado nos pavimentos das catedrais enquanto substitutos da peregrinação à Terra Santa (símbolo do centro sagrado) e dos demais Lugares Sagrados (veja-se o exemplo do labirinto da catedral Chartres, com os seus círculos concêntricos que se encaixam uns nos outros com uma variedade infinita, e das igrejas de Sens, Reims, Auxerre, Saint-Quentin, Poitiers e Bayeux) (CIRLOT, 1981; CHEVALIER; GHEERBRANT, 1994; BIEDERMANN, 1996; SANTARCANGELI, 1974; FREITAS, 1975; BACHELARD, 1986; MARTINEZ OTERO, 1991; KERÉNYI, 2006).

Voltando ao tema da iniciação, não podemos deixar de mencionar que os ritos de puberdade, onde os temas do labirinto, da gruta, da cabana iniciática, do monstro devorador aparecem, pressupõem o simbolismo iniciático do “regressus ad uterum”. Este tipo de simbolismo convoca as seguintes imagens arquetípicas: penetração no ventre da Grande Mãe (Terra Mãe), corpo de um monstro marinho, ou não, cabana, gruta, labirinto, floresta. Estas imagens exprimem “o eterno psicodrama de uma morte violenta seguida de renascimento” e simbolizam o Inferno, a Noite Cósmica, a Morte iniciática: “se a cabana [leia-se também labirinto] é o ventre do monstro devorante, onde o neófito é triturado e digerido, ela é também um ventre alimentador onde ele é engendrado de novo” (ELIADE, 1976, p. 90). Neste sentido, a cabana iniciática [leia-se também labirinto] representa, além do ventre do Monstro, o ventre maternal onde o neófito regressa a uma espécie de estado embrionário para de novo renascer: “Esta regressão não é de ordem puramente fisiológica, ela é fundamentalmente cosmológica”, trata-se não de um nascimento literal, mas de “uma regressão provisória ao mundo virtual, pré-cósmico – simbolizado pela noite e pelas trevas –, seguida de um renascimento homogêneo a uma ‘criação do mundo’” (ELIADE, 1976, p. 89).

O que leva naturalmente Mircea Eliade a afirmar que os símbolos da morte iniciática e aqueles ligados ao renascimento são complementares: “A morte iniciática torna-se a condição *sine qua non* de toda a regeneração espiritual e, no final de contas, da sobrevivência da alma e mesmo da imortalidade. [...] Morrendo ritualmente, o iniciado participa do estatuto sobrenatural do Fundador do Mistério” (ELIADE, 1976, p. 276). O labirinto aparece deste modo como o cenário idílico da morte iniciática. É esta que faz com que o homem “natural” se torne um outro, porque a viagem iniciática ao “outro lado” da vida ajudou-o a perceber e a comungar dos mistérios somente acessíveis aos

deuses ou aos antepassados míticos. Neste sentido, ele torna-se um “homem verdadeiro” porque, mediante a morte iniciática, não só se assemelha a um Ser sobre-humano como adquiriu uma espécie de passaporte, ou de senha, para aceder a um mundo aberto para o transhumano, para um mundo transcendental (ELIADE, 1976).

Compreende-se assim que a descida perigosa numa gruta, ou a entrada num labirinto, ambos símbolos da matriz, boca ou do útero da Terra Mãe, constituam o tema iniciático do retorno perigoso ad uterum porque visam obter a imortalidade e a longevidade. O drama que a iniciação por *regressus ad uterum* comporta não é de modo algum negligenciável, pois o tema do novo nascimento, tratando-se de uma prova-provação iniciática, não está de modo algum isenta do perigo da morte:

Aquilo que caracteriza todas as formas desta regressão perigosa *ad uterum*, é que o herói inicia-a vivo e na sua condição de adulto, quer dizer que ele não morre e também não regressa a um estado embrionário. Aquilo que está em causa é por vezes excepcional: trata-se simplesmente de obter a imortalidade. [...] (ELIADE, 1976, p. 117-118).

O tipo de iniciação focado – o rito iniciático do “*regressus ad uterum*” – acaba por ser uma modalidade dos ritos de puberdade através dos quais os jovens “acedem ao sagrado, ao conhecimento e à sexualidade, em suma, tornam-se verdadeiramente seres humanos”. Trata-se de uma iniciação especializada que certos indivíduos principiam com o objectivo de “transcender a sua condição humana e tornarem-se protegidos dos seres sobrenaturais ou mesmo seus semelhantes” (ELIADE, 1976, p. 271). Todas estas categorias de iniciação utilizam cenários e temas que se assemelham. Neste contexto, pode-se perceber o papel que a prova-provação do labirinto assume na iniciação dos adolescentes aos mistérios do sagrado e das tradições ancestrais. A entrada no labirinto, enquanto símbolo da Terra Mãe, significa, como já foi dito, uma regressão perigosa *ad uterum*. Se aquele que entra no labirinto ainda é um adolescente, um efebo, quando dele sai, já é um ser metamorfoseado em adulto. Dito de outro modo, o jovem faz-se adulto, integra a comunidade adulta de pleno direito, pela iniciação sob a forma de ritos de puberdade.

Alguns destes ritos, como são o caso de determinados ritos de adolescência na Antiguidade clássica, elegem o labirinto como seu cenário iniciático. O labirinto retoma e amplifica o papel religioso que as cavernas ou as grutas tinham no paleolítico: “penetrar numa caverna ou num labirinto, equivale a uma descida aos Infernos, dito de outro modo a uma morte ritual de tipo iniciático” (ELIADE, 1996, p. 144). Quando tal sucede, essa iniciação de tipo heróico comporta uma entrada, descida perigosa (*regressão ad uterum*), no seio ou nas entranhas da terra Mãe, onde o adolescente, ou o efebo, sofre um processo lento de maturação e de transformação, para regressar, e tal nem sempre acontece, dessa prova-provação como um iniciado, ou seja, como um homem espiritual no sentido que Mircea Eliade lhe confere. Em resumo: o iniciado que sai são e salvo da prova iniciática do labirinto re-nasce para o começo de uma vida nova mais autêntica porque mais próxima da sacralidade, da espiritualidade e da imortalidade.

O que é realmente importante sublinhar, é que esta descida ou entrada num labirinto representa sempre o início de um itinerário que conduz invariavelmente ao centro (quadrado ou circular), como sucedâneo do “centro do mundo”, que o labirinto é suposto proteger: o labirinto era um estranho palácio dotado de um complexo entrelaçado de corredores diretos, curvilíneos

e de múltiplas encruzilhadas onde uma pessoa se perdia desde que nele entrava para nunca mais regressar, excepto se fosse um predestinado, ou seja, um herói (CAMPBELL, 2007):

O itinerário que conduz ao 'centro' está cheio de obstáculos, e, no entanto, cada cidade, cada templo, cada habitação se acha no centro do universo. Penetrar num labirinto e regressar dele, tal é o rito iniciático por excelência, e no entanto toda a existência mesmo a menos movimentada, é susceptível de ser assimilada ao caminhar num labirinto (ELIADE, 1977, p. 451-452).

### **Itinerário de vida e morte e transformação existencial e ontológica**

O exposto reenvia para o segundo grupo de tradições, atrás mencionado, que nos fala da dificuldade, e por consequência no mérito, que o herói possui em poder penetrar e regressar do centro do labirinto. Deste modo, e para o alcançar, o herói empreende uma aventura física e psicológica de grande significado arquetipal e cultural que se traduz numa jornada simultaneamente de proeza física (em que o herói pratica actos de coragem), sociocultural (visa a afirmação do estatuto de herói) e psico-espiritual (o herói acede ao templo da tradição – digna somente do iniciado – e regressa dotado de novos poderes e de novas mensagens): o herói nessa jornada enfrenta desafios de vida e de morte, onde a morte iniciática dá lugar à ressurreição e o seu retorno à vida é sempre um acontecimento digno dos maiores elogios. Não é pois por acaso que Joseph Campbell (2007), na sua obra *O Herói de Mil Faces*, saliente que o herói é aquele personagem que abandona o seu ego infantil durante uma aventura perigosa, renascendo para o mundo com um dom que é o de transformar a realidade à sua volta. A esta luz o significado e a amplitude simbólica da iniciação heróica, como parte integrante dos ritos de puberdade ou de adolescência, com o cenário iniciático do labirinto que lhe está associado, adquire uma importância acrescida, porquanto

o labirinto constitui uma prova iniciática *post-mortem*: ele situa-se entre os obstáculos que deve afrontar o morto – ou, noutros contextos, o herói – na sua viagem ao além. A característica que deve ser destacada, é que o labirinto representa como uma 'passagem perigosa' para as entranhas da Terra Mãe, passagem onde a alma do morto arrisca ser devorada por um monstro feminino [e lembramos aqui a simbólica do touro] (ELIADE, 1976, p. 135).

O adolescente, enquanto produto da "natureza", por intermédio do símbolo do labirinto penetra, regressa novamente ao seio maternal, ao útero da Mãe, e este retorno à Mãe não é mais do que o regresso à Grande Mãe ctoniana (matriz ctónica), à Noite cósmica, ao reino dos mortos, aos Infernos que o ventre de uma Gigante, de uma Deusa, de um monstro marinho, uma gruta, ou um labirinto simbolizam:

Penetrar vivo neste corpo gigantesco equivale a descer aos Infernos, a desafiar as provas reservadas aos mortos. O sentido iniciático deste tipo de descida aos Infernos é claro: aquele que consegue uma tal proeza, não teme mais a morte, ele conquistou uma espécie de imortalidade do corpo, fim de todas as iniciações heroicas desde Gilgamesh (ELIADE, 1976, p. 138).

A iniciação heroica, que é aquela que focaliza a nossa atenção pela sua ligação à figura mítica de Teseu e ao mitologema do labirinto, embora pressuponha o rito iniciático de *regressus ad uterum*, contudo ela não implica, como dissemos anteriormente, o regresso simbólico do iniciado ao estágio embrionário. O que importa pois aqui sublinhar é que na iniciação heróica, o personagem, para sair vitorioso deve combater os monstros e os demónios infernais, enquanto manifestações da Deusa da morte, da Magna Mater enquanto Mãe ctoniana e Dominadora dos mortos. Porém, a iniciação assume contornos dramáticos porque esse combate pressupõe sempre uma descida aos Infernos, uma entrada do neófito, vivo e são, no labirinto, no interior de um monstro, no ventre de uma Deusa ou então no ventre da Mãe, donde o sujeito só é realmente herói se regressar são e salvo, a fim de iniciar uma nova vida como adulto (domínio da “cultura”): “O retorno à Mãe significa, em todos os contextos, o retorno à Grande Mãe ctoniana. O iniciado nasceu uma segunda vez do seio da Terra Mater” (ELIADE, 1976, p. 133). Como o outro mundo (o além, o “au-delà”) é o lugar da redenção, da transmutação, do renascimento, da ciência e da sabedoria, tal significa pois que o iniciado quando de lá volta é realmente outro, quer do ponto de vista existencial e ontológico, quer do ponto de vista psicológico.

## O PERCURSO INICIÁTICO DE TESEU

A importância da iniciação na formação do herói revela-se fundamental quer do ponto de vista da sua existência individual, quer do ponto de vista de paradigma civilizador. Teseu pertence ao grupo dos heróis civilizadores, ou seja, fundadores de uma ordem social, como aliás a sua biografia ilustra<sup>2</sup>: ele funda a cidade, instaura a democracia, manda construir os principais monumentos de Atenas, cunha a moeda e instaura as Panateneias, que são as festas que celebram a unidade política de Ática, e os Jogos Ístmicos para celebrar Posídon, entre outros gestos civilizadores.

### A iniciação do herói

A biografia de Teseu inscreve-se no quadro lato dos ritos de passagem, que compreende a infância, a 1ª adolescência, a 2ª adolescência. Os ritos de adolescência da antiguidade helénica, bem estudados por H. Jeanmaire (1939) na sua obra *Couroi et Courètes*, ajudam-nos a compreender a natureza e o sentido desses mesmos ritos de passagem que englobam já os ritos arcaicos de iniciação da juventude: ritos que “marcam simultaneamente a saída da infância e a entrada numa nova fase de existência (JEANMAIRE, 1939). No caso concreto de Teseu, ele, na qualidade de *país*, oferece a Apolo, conforme a tradição, uma parte do seu cabelo. Este gesto aponta que o jovem Teseu se encontra no limiar da 1ª adolescência: ele é já um *meirákion* (16 anos), ou seja, um *país prothebos* em que ainda é visível o aspecto feminino típico da adolescência. Todavia, quando embarca para Creta, integrando o grupo dos jovens destinados a pagar o tributo a Minos, Teseu já é um *néos*, um efebo no sentido ateniense do termo (2ª adolescência). Durante a travessia, ele é designado, pelo poeta Baquilides (520 a 450 a. C.), como *heros*. Finalmente, quando Teseu regressa triunfalmente a

<sup>2</sup> Cf. APÊNDICE A.



Atenas, ele não é mais um efebo, mas sim um adulto: ao longo do percurso marítimo o estatuto de Teseu foi paulatinamente mudando, nomeadamente com o episódio do mergulho ritual em que ele recupera o anel lançado à água pelo rei Minos, culminando com a sua vitória sobre o Minotauro. O seu regresso, simultaneamente legitimado pelo lado real (filho de Egeu) e pelo lado divino (filho de Posídon), representa a assunção da sua condição de adulto e de herói ateniense, enfim de um eleito reconhecido e aclamado pela sua comunidade.

Neste contexto, o mitologema do labirinto, e os episódios a ele associados, deve ser encarado à luz de uma experiência ritual de iniciação que o conduz da sua situação de efebo à de adulto: “a provação do labirinto inscreve-se do ponto de vista semântico no percurso isotópico da maturidade que, conduzindo ao poder, encontra o seu fundamento no tema da formação político-cívica” (CALAME, 1990, p. 242). Também Eliade (1976), na sua obra *Initiation, rites, sociétés secrètes*, salienta o contributo que os ritos de puberdade desempenharam na formação cívica dos jovens atenienses enquanto facto político-cultural e religioso:

Para nos limitar à Grécia, à sua época histórica, os ritos de puberdade apresentam-se sob a forma atenuada de educação cívica, comportando, entre outros aspectos, a introdução não dramática dos jovens na vida religiosa da cidade. No entanto, as personagens e os cenários mitológicos que regem este conjunto de cerimónias cívicas conservam ainda a recordação de um estado de coisas mais arcaico, que se assemelham com a atmosfera na qual se desenrolam os mitos de puberdade (ELIADE, 1976, p. 235).

A este respeito, é importante lembrar que a iniciação, aliás como é comum a todo o fenómeno cultural, é inseparável do contexto histórico-social e religioso que a produz: o da antiguidade helénica no nosso caso (JEANMAIRE, 1939; CALAME, 1990; ELIADE, 1996; LÉVÊQUE, 2003). Como não é possível neste estudo expor as diversas facetas do contexto que serviram de base aos vários tipos de iniciação, nomeadamente que tiveram na origem da iniciação heróica, contentamo-nos tão-somente de sublinhar a importância que o culto das deusas, das Grandes Mães tinha na vida religiosa cretense, pois ele certamente nos ajudará a compreender os traços arcaicos ainda presentes nos ritos de adolescência da Grécia antiga: “um grande número de grutas foi – em Creta – consagrado às diversas divindades autóctones. Certos ritos, mitos e lendas, associados a estes lugares prestigiosos, foram integrados mais tarde nas tradições religiosas dos Gregos” (ELIADE, 1996, p. 144). De facto está documentado, por inúmeras fontes, que os cretenses adoravam deusas ligadas à Terra-Mãe, com os cultos agrários e de vegetação que essa adoração implicava. Associado ao culto ctónico, nomeadamente ao culto da antiga Deusa Mãe (neolítico, com o aparecimento da agricultura), encontra-se o touro (como animal sagrado), com uma simbólica coincidente com as características deste mesmo culto: simboliza as dimensões masculina e feminina da Deusa Mãe (divindades lunares mediterrânico-orientais), veicula as ideias primordiais de fertilidade, de morte, de vitalidade e de renovação, é simultaneamente lunar (ritos de fecundidade – água) e solar (ritos de virilidade – fogo), encarna as forças ctonianas e os elementos da tempestade e da chuva, animal consagrado aos deuses Posídon e Dioniso (BIEDERMANN, 1996; CHEVALIER; GHEERBRANT, 2005). Numa palavra, podemos dizer que o touro simboliza a vida infinita no sentido que os gregos atribuíam a “zoë” (KERÉNYI, 2002, p. XVII-XXII), e esta vida infinita

era bem simbolizada quer pelas deusas Deméter, Afrodite e Ártemis, como pelos deuses Posídon e, especialmente, Dioniso que simboliza, segundo Karl Kerényi, “a imagem arquetípica da vida indestrutível” (ELIADE, 1996, p. 371-387; ISLER-KERÉNYI, 2007).

Após a descrição das principais características da religião cretense, com o politeísmo de deusas que lhe é próprio e com o acento nos pares sexualidade-fecundidade, deusa-criança divina e renascimento-morte, capta-se o sentido esotérico profundo (místico-religiosos) que animam os ritos ligados à figura mítica de Teseu. Deste modo, os ritos de iniciação, que caracterizam o mito de Teseu, encontram uma explicação mais nítida se os fizermos derivar quer do cenário mítico-ritual, já atrás descrito e analisado, quer dos cultos agrários (característicos das religiões agrárias) subsumidos pelo culto das deusas (as Grandes Mães) que a imaginação criadora dos poetas, mitógrafos e teólogos gregos denominaram de Hera, Ártemis, Atenas, Deméter, Afrodite, para somente citar as principais, adoradas nos quatro centros religiosos da Grécia clássica: Delfos, Délos, Eleusis e Olímpia:

Muitos dos episódios da saga de Teseu são, de facto provas iniciáticas; assim o seu mergulho ritual no mar, prova equivalente a uma viagem ao além, e precisamente no palácio submarino das Nereidas, fadas por excelência, *courotrophoi* [no original]; assim a penetração de Teseu no labirinto e o seu combate com o monstro, tema exemplar das iniciações heróicas; assim, enfim, o rapto de Ariadne, uma das múltiplas epifanias de Afrodite, no qual Teseu termina a sua iniciação por uma hierogamia (ELIADE, 1976, p. 235-236).

Teseu encarna, de acordo com Campbell, o paradigma da aventura heróica enquanto aventura arquetípica: partida, realização e retorno<sup>3</sup>. Partiu de Trezena, deixando sua mãe<sup>4</sup> (à semelhança de Parsifal), em direcção a Atenas, tendo pelo caminho ultrapassado vários obstáculos, para realizar uma das suas façanhas mais emblemáticas que foi a de matar o Minotauro que habitava o labirinto cretense, tendo em seguida, graças ao fio de Ariadne, regressado são e salvo. Com esse gesto heróico ele libertou Atenas do tributo ao rei Minos e salvou as gerações jovens destinadas a servir de alimento ao Minotauro. Teseu só se afirmou realmente como herói quando superou o medo e isso impulsionou-o a acreditar mais na vida e, por conseguinte, a tornar-se mais corajoso: “Esta é a iniciação fundamental de toda a aventura heróica: destemor e realização” (CAMPBELL, 1991, p. 166). Por outras palavras, se Teseu, num primeiro momento, venceu o seu temor da morte, já num segundo momento aparece como aquele que resgata a vida dos jovens que o acompanhavam para o sacrifício, bem assim como as gerações futuras. Com efeito, Teseu regressa ao mundo social na qualidade de herói, mas, e do ponto de vista espiritual, também mais rico porque se assume como aquele tipo de herói que, ultrapassando a fatalidade do destino, opta, isto é, age por impulso da sua consciência.

Percebe-se assim que ninguém possa ter a ilusão de sair indemne da provação do labirinto, pelo facto de que a entrada nele, por parte do neófito, comporta já um valor iniciático. O que significa que aquele, nomeadamente Teseu, que atinge o centro do labirinto se transmuta, porquanto a

<sup>3</sup> A aventura heroica é uma aventura arquetípica: “Na essência, pode-se até afirmar que não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos. Um herói lendário é normalmente o fundador de algo, o fundador de uma nova era, de uma nova religião, uma nova cidade, uma nova modalidade de vida. Para fundar algo novo, ele deve abandonar o velho e partir em busca da ideia semente, a ideia germinal que tenha a potencialidade de fazer aflorar aquele algo novo” (CAMPBELL, 1991, p. 150).

<sup>4</sup> Teseu abandona sua mãe em busca do seu pai: “os rituais das primitivas cerimónias de iniciação têm sempre uma base mitológica e relaciona-se com a eliminação do ego infantil, quando vem á tona o adulto, seja menina ou menino. [...] O menino, primeiro, tem de se separar da própria mãe, encontrar energia em si mesmo, e depois seguir em frente. É disso que trata o mito do ‘jovem, vá em busca do seu pai’. Na Odisseia, Telémaco vive com a mãe. Quando completa vinte anos, Atena chega até ele e diz: ‘Vá em busca do seu pai.’ Este é o tema em todas as histórias. Às vezes é um pai místico, mas às vezes, com na Odisseia, é o pai físico” (CAMPBELL, 1991, p. 151).

chegada ao centro do labirinto implica uma mudança ontológico-existencial. Esta mudança, que se opera da vida para a morte e desta para a vida, é crucial para se perceber o percurso iniciático de Teseu: “de uma vida à outra, do mundo das aparências ao das essências, da bestialidade carnal (o Minotauro) à humanidade espiritualizada (Teseu)” (SANTARCANGELLI, 1974, p. 219). O centro que o labirinto protege, outrora habitado pelo monstro mítico (o Minotauro), é o lugar, como o lembra Lima de Freitas, geométrico do sagrado. Ele simboliza simultaneamente uma realidade fascinante e tremenda, somente reservado ao iniciado, ao herói que só se torna digno de aceder ao segredo sagrado, ao *mysterium magnum* que o próprio centro encerra, depois de vencer as sinuosidades e demais obstáculos (luta com monstros: o caso do lendário Minotauro).

Por outras palavras, o labirinto, com os seus corredores muito complexos, guarda no seu centro um quadrado onde acontece a luta entre Teseu e o Minotauro. Esta descrição simboliza bem até que ponto o caminho da iniciação é longo, perigoso e difícil, tendo somente Teseu triunfado graças ao “fio de Ariadne” ou à sua coroa luminosa que ela terá recebido de Dioniso:

Por outro lado conhecemos, desde o mito de Teseu e do Minotauro, outro tipo de labirinto que apresenta múltiplos becos sem saída, alternativas enganadoras capazes de desorientar e perder todo aquele que procure o centro, de modo a tornar-lhe impossível reencontrar a saída sem recorrer a um estratagema mnemónico similar ao usado por Teseu com o socorro de Ariadne. Trata-se, neste caso, de um tipo de labirinto que inclui na sua própria estrutura um factor de escolha e numerosas possibilidades de erro; ao contrário da espiral, através da qual se cumpre um destino, um *fatum* [no texto] que não sofre excepções e se impõe colectivamente, deixando ao possível herói mítico a única alternativa de triunfar ou perecer na prova que o espera no ponto central, o labirinto com que Teseu se defronta antepõe riscos suplementares, antes mesmo da confrontação central com o monstro (FREITAS, 1975, p. 105-106).

A iniciação de Teseu é uma catábase, uma descida ao mundo dos Infernos em que o herói progride em direcção ao centro com um objectivo claro, o de matar o Minotauro e regressar triunfante da sua aventura. Todavia, permite-nos chamar a atenção de que o seu percurso revela, por um lado, a necessidade que o herói tem em confrontar-se com as forças do caos e da morte e, por outro a sua necessidade em matar a bestialidade (a *hybris*) que nele habita, para recuperar a condição de “homem novo” e atingir a sabedoria imemorial da beatitude heroica (SANTARCANGELI, 1974)<sup>5</sup>. É neste sentido que vai a interpretação de Raymond Christinger (1981) quando este afirma, em *Le voyage dans l'imaginaire*, que o labirinto representa um itinerário noutra mundo. O que significa, portanto, que o modelo clássico de labirinto, seja ele quadrado ou circular, é o lugar onde se experiencia e ultrapassa as provações, com grande coragem, com o objectivo do iniciado ser no final aclamado como herói, enfim como o “eleito”. A descida e o percurso labiríntico é o sucedâneo de uma morte iniciática e de um segundo nascimento que articula dois níveis: o infernal e o supra-terrestre:

<sup>5</sup> Sobre a estrutura simbólica do Monstro, atente-se às palavras de Paolo Santarcangeli na sua obra clássica *Le livre des labyrinthes*: “il [le monstre] devient le symbole de l'autre, de notre côté d'ombre, de la bestialité qui se trouve en nous, l'anti-Thésée; et par là, l'être de l'obscurité qui doit périr pour que vive l'homme, se libérant lui-même du tribut infamant qu'il devait payer aux ténèbres. Il est facile de découvrir le sens de cette lutte dans les ténèbres, car elle finit avec la victoire de l'homme supérieur, du héros – et n'oublions pas que dans le langage des mystères on appelait 'héros' l'adepte, l'initié, celui qui, grâce précisément au processus de l'initiation, a obtenu le droit à la vie éternelle –; c'est une victoire sur l'*hybris*, où l'être hybride composé d'homme et de bête, représente tout le côté animal que l'homme doit tuer en lui-même pour arriver à la sagesse, à la connaissance et, en un mot, à la béatitude du héros. 'Victoire, donc, de l'esprit sur la matière et, en même temps, de l'éternel sur le périssable, de l'intelligence sur l'instinct, du savoir sur la violence aveugle. La victoire de Thésée sur le Minotaure est la victoire de Thésée sur lui-même, le baptême de l'homme nouveau dans le sang du Taureau-homme' (M. Brion, Leonardo, p. 201)” (SANTARCANGELI, 1974, p. 236-237).

O labirinto é um lugar tenebroso porque parece que a passagem, a viagem deve realizar-se na obscuridade. Mas estas trevas somente incomodam o profano; o iniciado é iluminado pela coroa de Ariadne que o guia e lhe permite encontrar uma saída. [...] Ora o labirinto é por definição um lugar obscuro onde se opera uma criação que culmina num nascimento ou num re-nascimento, por exemplo uma iniciação. Como explicar então que na gesta de Teseu é um gesto de morte e não um gesto de vida que é realizado no coração do labirinto? (CHRISTINGER, 1981, p. 92, 97).

Constata-se assim que a prova iniciática do labirinto, aparentando-se a uma travessia das trevas ctônicas, termina num novo nascimento em que o herói surge, como uma espécie de Messias, anunciando novas esperanças sejam elas sócio-políticas ou espirituais. Mircea Eliade, a este propósito, salienta que uma das qualidades do herói é a sua criatividade, a qual se estende aos mais variados domínios da acção humana, de que o exemplo é a fundação e a organização de uma cidade, veja-se o caso de Teseu considerado como o fundador mítico de Atenas (ELIADE, 1996). No entanto, o que não é demais sublinhar, é que a condição para que um herói seja criativo é a sua passagem pelo inframundo de que o mitologema do labirinto é expressão e, conseqüentemente o mito de Teseu. Este mito

reafirma a necessidade de descer ao 'céu inferior' e proceder, mais uma vez, ao sacrifício do toiro: repetição da espiral descendente que mergulha nas entranhas da Terra-Mãe, antes de renascer para uma nova consciência – ascensão ao 'céu superior' aludida no voo mítico de Dédalo. O eixo inferior-superior ou inferno-céu, que é o eixo dos trânsitos transcendentais, pode ser homologado ao eixo espiral 'digestiva' – estrela polar, isto é, à passagem iniciática do âmbito da espiral urano-escatológica-infernal ao âmbito da estrela imóvel, do fixo luminoso, e portanto a um processo final de cristalização em mandala (FREITAS, 1975, p. 182).

O mito de Teseu, tendo o labirinto como um dos seus mitologemas principais, representa idealmente o renascimento mítico-simbólico ao qual acede o herói através de ritos iniciáticos mais ou menos complexos. Pelo mito, o neófito não somente prova a necessidade vital de superar os obstáculos físicos como também se afirma psico-socialmente como herói: “Encontrando a via que se abre para a vida, física, espiritual e social, o homem acede ao conhecimento, conscientemente. [...] Do labirinto sai um homem verdadeiro” (CHRISTINGER, 1981, p. 99).

## A VIAGEM INICIÁTICA COMO VIA TRANS-FORMADORA (*UMBILDUNG*)

A trans-formação do indivíduo carece sempre da viagem iniciática, sob a direção, ou não, de um Mestre, de um Guia, de um Sábio, que em muito passa pelo mundo da vida, pela vida no mundo para lembrar aqui *Os Anos de Aprendizagem de Wilhelm Meister* de Goethe (1795-1796). Como nos formarmos sem o contributo da viagem encarada já como uma *perigrinatio*, ou seja, como uma espécie de uma jornada sagrada)? Não é todo o indivíduo um “homo viator” (Gabriel Marcel)? Poderá a educação reduzir-se à sua formalidade, esquecendo a sua vocação originária que consiste precisamente em conduzir cada um dos indivíduos à sua humanidade?

## A perspectiva educacional da iniciação

A iniciação, enquanto experiência arquetipal típica de toda a existência humana autêntica, não é exclusiva do homem tradicional, pois está sempre ao alcance do homem de hoje reactivar, em determinadas condições existenciais e em determinadas etapas da vida, o seu esquema arcaico. Compete assim a uma pedagogia remitologizadora ensinar a reactivar este esquema arcaico da iniciação para que o sujeito possa ultrapassar as suas crises existenciais num esforço de recuperar novamente a confiança perdida na vida, a sua vocação, o seu destino, enfim aprender a olhar a morte como um “novo nascimento”. A iniciação visa pois realizar o desejo da transmutação espiritual sentida pelo ser humano de todos os tempos e de todas as culturas. Ele sente o apelo da mudança e da transformação, é habitado, diríamos, por uma nostalgia de uma renovação iniciática, para se tornar um homem mais realizado, logo mais verdadeiro o que significa mais espiritual: “Aquilo que se sonha e espera nesses momentos de crise total, é de obter uma renovação definitiva e total, é de obter uma renovação [*renovatio* no original] que possa transmutar a existência. É a uma tal renovação [*renovatio* no original] que culmina toda a conversão religiosa autêntica” (ELIADE, 1976, p. 282). A este respeito, Eliade diz-nos que o homem moderno, independentemente da sua crença, experiência, em determinados momentos da sua existência, uma nostalgia por uma renovação de tipo iniciático. Esta renovação possui como principal objectivo encontrar “um sentido positivo da morte, de aceitar a morte como um rito de passagem a um estágio de ser superior. [...] a iniciação confere à morte uma função positiva: a de preparar um ‘novo nascimento’, puramente espiritual, o acesso a um modo de ser que escape à acção devastadora do Tempo” (ELIADE, 1976, p. 282). É precisamente esta capacidade que a iniciação tem em eufemizar a morte e de ultrapassar as garras do tempo, que leva Eliade, por um lado, a afirmar que a valorização religiosa da morte ritual ajudou a superar o medo da morte física e a fortalecer a crença da imortalidade espiritual do ser humano e, por outro, Gilbert Durand a afirmar que compete à função eufemizante da imaginação combater o tempo e doar um sentido à morte:

Longe de defender o tempo, a memória, como o imaginário ergue-se contra as figuras do tempo, e assegura ao ser, contra a dissolução do futuro, a continuidade da consciência e a possibilidade de voltar, de regressar, além das necessidades do destino. [...] A vocação do espírito é insubordinação à existência e à morte, e a função fantástica manifesta-se como a patroa desta revolta. [...] O sentido supremo da função fantástica, dirigido contra o destino mortal, é portanto o eufemismo. Quer dizer que existe no homem um poder de melhorar o mundo. Mas esta melhoria não é, de modo algum, uma vã especulação ‘objectiva’, visto que a realidade que emerge à sua medida é a criação, a transformação do mundo da morte e das coisas, assimilando-o à verdade e à vida. [...] Luta contra a podridão, exorcismo da morte e da decomposição temporal, tal nos no parece realmente, no seu conjunto, ser a função eufemizante da imaginação (DURAND, 1992, p. 468-472).

Deste modo, a caminhada heróica, que reveste os contornos de uma aventura arquetípica, de Teseu, com os ritos de iniciação que lhe estão associados, não terá como último, ou mesmo primeiro, objectivo o “de domesticar o tempo e a morte e de assegurar ao longo da vida, aos indivíduos e à

sociedade, a perenidade e a esperança” (DURAND, 1992, p. 471)? Todavia, cabe a cada um de nós, tal como o fez Teseu, saber encontrar o seu centro de liberdade, de vocação e de destino, e a partir daí ser capaz de agir por si na linha de cada um, como nos diz Píndaro, “tornar-se naquilo que é” de acordo com o ideal de humanidade, com as imagens que a suportam, que cada sujeito transporta.

Por fim, o desiderato de toda a educação, que se pretende iniciática, deveria, seguindo os ensinamentos do labirinto, criar condições para que aprendamos a aprender, e a melhor compreender, a profundidade que somos. Somente a compreensão do sentido de profundidade que a imagem matricial do labirinto comporta nos poderá ajudar a romper com as máscaras sob as quais nos escondemos aos outros e a nós mesmos. Torna-se pois tão importante, como urgente, romper esse muro que nos impede de aceder “à consciência do infra-eu, espécie de cogito subterrâneo, de um subsolo em nós, o fundo do sem fundo” (BACHELARD, 1986, p. 260). Este “fundo do sem fundo”, lembrando o mito em Fernando Pessoa, “um nada que é Tudo”, reenviando igualmente para o inconsciente coletivo de Jung, para a tradição de *memoria* agustiniana, parece-nos bem ilustrado pelo mitologema, ou símbolo do labirinto, que, através da sua função iniciática, conduz-nos para os insondáveis caminhos da trans-descendência, na feliz expressão de Gaston Bachelard (1986, p. 60). Entre a anábase e a catábase decide-se muito da nossa formação (*bildung*), que acontece sempre na e pela transformação (*umbildung*) do eu nos labirintos da vida, em que os fios de Ariadne estão sempre à espreita, embora, tantas vezes, carecendo de uma pedagogia da escolha e de um mestre que a saiba eleger.

E tendo presente o ensinamentos de John Campbell (1991), devíamos incitar o sujeito pós-moderno a recuperar as imagens arquetípicas, sob a forma de mitologemas, que trazem consigo. São pois os temas míticos que ajudam os seres humanos a melhor compreender o seu destino mediante o poder dos mitos, visto que eles “são infinitos na sua revelação” (CAMPBELL, 1991, p. 163). Por outras palavras, são eles que nos ajudam a fazer face à velhice, à doença e à própria morte enquanto temas fundamentais para o homem e para mulher de sempre. E não trazem também eles consigo o ideal da saga do herói que é, como nos lembra Joseph Campbell, a aventura de estarmos vivos?

### Da importância do fio de Ariadne para a formação do indivíduo

No tocante ao mitologema do labirinto, ele, ao reenviar para o mito de Teseu, está a ampliar o horizonte e compreensão do mistério e desafios que encerra (FREITAS, 1975). Por isso, pensarmos que não nos podemos ater tão-somente ao registo heroico de Teseu, sendo também fundamental perceber o papel crucial desempenhado por Ariadne, filha do rei Minos de Creta, que, ao apaixonar-se por Teseu, lhe forneceu o fio indispensável ao seu triunfo: se Ariadne, em termos junguianos, simboliza a *anima* inconsciente, já o fio por si entregue simboliza a ponte (as estruturas sintéticas do regime noturno do imaginário – Gilbert Durand) entre o sentido da vida (regime diurno do imaginário – Gilbert Durand) e o a-sentido das forças inconscientes que forram a psique humana (regime noturno do imaginário – Gilbert Durand). O “fio de Ariadne” assume-se, assim, como uma imagem simbólica pregnante porquanto é por ele que Teseu renasce para uma nova consciência (representando a humanidade espiritualizada), ainda que a morte de Minotauro (como símbolo dos instintos mais primários, bestialidade carnal, instinto, afetividade, sinal de poderosas emoções) lhe

acarrete consequências funestas, além, claro está, de ser igualmente simbólico de um certo ocidente racionalista, positivista e desmitologizador.

O “fio de Ariadne”, inseparável do labirinto e do Minotauro, confronta-nos com o emaranhado de possibilidades alternativas, umas com saída, outras com becos, em que ele se assume como instrumento de salvação crucial<sup>6</sup>. Neste sentido, devíamos não seguir o exemplo heroico de Teseu, mas antes integrar, numa linha de co-implicação dinâmica, na nossa esfera diurna (consciência) o lado sombrio, a *hybris* que Minotauro simboliza e, por outro, recuperar a memória divina rompida na sequência das gestas heroicas de Prometeu e de Teseu<sup>7</sup>. Pois só assim, é que cada um de nós, enquanto peregrinos de labirintos interiores e exteriores (formas do mundo e da vida), poderemos ter alguma esperança de resolver a complexidade dos desafios crescentes que ora se nos deparam, ora nos atormentam. Para isso, contudo, é nossa tarefa recuperar, de modo incessante, a memória do centro: “Teremos, sem dúvida, de ‘reinventar’ o centro, oculto no fundo da nossa amnésia e defendido por um Minotauro que se nutre do que possuímos de mais precioso. Não basta a coragem de uma espada, necessitamos da coragem de um espelho” (FREITAS, 1975, p. 150). E nada melhor do que recuperar o centro mediante o fio condutor de Ariadne que nos conduz no labirinto de Dédalo que é, como aliás é conhecido, um labirinto de via múltipla, “multicursivo” ou de “dupla espiral”. O referido fio é, quanto a nós, um símbolo hermesiano (Hermes, o deus que conduz as almas para o domínio do além), visto que conduz o herói da vida a uma morte iniciática, para em seguida o fazer de novo renascer para a vida: “o fio de Ariadne é o fio do discurso. Ele é da ordem do sonho narrado. É um fio do retorno” (BACHELARD, 1986, p. 215). O fio de Ariadne simboliza portanto a confiança do regresso e a necessidade da descoberta quer de nós mesmos, quer de outras realidades, numa espécie de mundo supraterrrestre, como a vida depois da morte enquanto símbolo da ciência e da sabedoria.

No entanto, para se aceder a este nível de consciência individual de natureza intelectual e existencial, que representa já uma modificação radical em relação à consciência mítica tradicional (GUSDORF, 1953), a educação terá a nosso ver que revestir um carácter iniciático. Por isso, deve encarar o labirinto como um símbolo de realização espiritual, ou seja, todo aquele que entra no labirinto perde a sua vida para ganhar um novo estatuto existencial e espiritual. Contudo, esta realização espiritual não se opera sem dificuldade, pois para a alcançar torna-se necessário superar quer etapas físicas, quer provações espirituais mais ou menos dolorosas. Um antídoto às dificuldades experienciadas nos labirintos existenciais recebe o nome de viagem iniciática, encarada esta como uma psicogogia, na medida em que, sob o signo de Hermes, deve ensinar ao educando modos

<sup>6</sup> O fio de Ariadne, segundo Joseph Campbell, não deve ser somente encarado como um mero instrumento físico, isto é, um mero rolo de fio enrolado que Teseu vai desenrolando à medida que penetra no labirinto, e depois o segue de volta, até encontrar a saída, mas também com um compromisso psicológico. Teseu contou com Ariadne para resolver o seu imbróglio, assim como o aluno/discípulo pode contar com as pistas (fio de Ariadne) dadas pelo professor/mestre. Este, à semelhança do herói, não lhe deve mostrar a verdade em si (caso tal fosse possível!), mas antes indicar-lhe os diferentes caminhos que a ela conduzem: “Mas precisa de ser o seu caminho [o do aluno/discípulo], não o dele [o do professor/mestre]. O Buda não lhe pode dizer exatamente como se livrar dos seus medos pessoais, por exemplo. Alguns professores podem prescrever exercícios, mas talvez não sejam os que funcionem para você. Tudo o que um professor tem a fazer é sugerir. É como um farol que assinala: ‘Há pedras ali, navegue com cuidado. Lá adiante, porém, há um canal’. O grande problema na vida de qualquer jovem é encontrar modelos que sugiram possibilidades [...] A mente tem muitas possibilidades, mas não podemos viver senão uma vida. O que faremos de nós mesmos? Um mito vivo pode oferecer-nos modelos atuais”, além do professor/mestre ter como sua principal tarefa orientar os seus alunos “no sentido de desenvolverem as imagens que têm de si mesmos” (CAMPBELL, 1991, p. 165-166).

<sup>7</sup> Na linha de Joseph Campbell (1991, p. 161) “é o herói, ao defrontar-se com o poder das trevas, vencê-lo e matá-lo, como Siegfried e São Jorge fizeram quando enfrentaram o dragão. Mas, como Siegfried aprendeu, é preciso provar o sangue do dragão para incorporar alguma coisa do seu poder. Quando matou o dragão e provou do seu sangue, Siegfried ouviu a música da natureza. Ele transcendeu a sua humanidade e uniu-se novamente aos poderes da natureza, que são os poderes a vida, dos quais somos afastados por nossas mentes”.

dele integrar a sua *Sombra* (Jung), que representa os aspetos escondidos, recalçados, nefastos da consciência, na sua personalidade. A Sombra não é apenas, como muitos acham, o lado negro, e oposto, do Eu consciente, pois ela possui também qualidades instintivas e intuições criadoras: “O Eu e a sombra, na realidade, ainda que distintos estão também inextricavelmente ligados um ao outro, como o pensamento e o sentimento” (HENDERSON, 1987, p. 118). Dai que seja uma falsa vitória, e muito aparente, o herói matar o dragão ou o Minotauro, no caso de Teseu, porque este gesto exprime claramente “o tema arquetípico do triunfo do Eu sobre as tendências regressivas” (HENDERSON, 1987, p. 120). O que importa pois é que o herói compreenda que a Sombra existe e que ela representa uma fonte de energia importante e criativa que o pode ajudar a fortalecer o seu Eu: “É-lhe necessário que o herói se entenda com as forças destrutivas se ele se quiser tornar muito forte e temível para vencer o dragão. Por outras palavras, o Eu só pode triunfar a partir do momento em que ele dominou e assimilou a sombra” (HENDERSON, 1987, p. 120).

Somente a reinvenção, por parte de uma filosofia do imaginário educacional, do gesto de escutar o murmúrio das imagens fundamentais e primeiras que nos habitam, de que o arquétipo do labirinto é um feliz exemplo, poderá romper o lado petrificante, cristalizante e angustiante que o labirinto, enquanto poliedro, comporta (BACHELARD, 1986). Dito de outro modo, somente uma caminhada em direção às camadas mais profundas do nosso ser, em direção ao seio da Grande Mãe (diria JUNG, 1995; NEUMANN, 2003) nos poderá conduzir à superação da dialética petrificante-petrificado e a comungar de novo com a vida infinita que percorre as mais diversas formas da existência. Para isso, a educação, concebida como viagem iniciática, deve recuperar, por um lado, as dimensões meta-cultural e trans-histórica presentes na iniciação enquanto experiência da “morte ritual e a revelação do sagrado” (ELIADE, 1976, p. 273) e, por outro, cruzando-se com a temática do “romance de formação”, que faz precisamente da viagem, enquanto itinerário cosmopolita e iniciático, um meio para recuperar a experiência da alteridade do mundo para que o sujeito se torne capaz de se tornar um outro (BERMAN, 1983).

## APÊNDICE A – Biografia de Teseu

Teseu, cuja etimologia do seu nome é obscura, é o mais importante dos reis míticos de Atenas, além de se afirmar como um herói semidivino devido à sua dupla paternidade humana (Egeu (“Ondas”) e divina (Posídon, o deus do mar), assim como o deus Apolo figurava como seu protetor. Teseu nasceu no *Genetion*, perto de Trezena e passou a sua infância com a sua mãe Etra (filha de Piteu, filho de Pélops (lívido, pálido)), com seu avô Piteu (persuadir, convencer), rei lendário de Trezena na Argólida (Peloponeso), visto que seu pai Egeu partiu para Atenas, tendo escondido sob uma enorme pedra um símbolo de reconhecimento da sua paternidade: a sua espada (que provinha já dos seus antepassados) e as suas sandálias (reenvia para a raiz grega de *symbolon*, que implica união de duas coisas: Egeu reconheceria aquele que um dia ostentasse a sua espada e as suas sandálias). Esses cuidados em identificar o filho derivam do facto de seus 50 sobrinhos, os Palântidas (filhos de seu irmão Palas) cobiçarem o trono de Atenas que não tinha sucessor, visto que Egeu governava por ser o irmão mais velho dos quatro, mas não tinha filhos. Teseu foi educado até aos 16 anos pelo seu



avô materno, que o iniciou nas artes musicais e gímnicas, e por Quírom que lhe ensinou a arte de caçar (noutras versões aparece o nome de Cónidas como seu educador que será reverenciado, com o sacrifício de um carneiro, na véspera da época das festas Teseias, em honra de Teseu). Cumprindo os seus 16 anos, e de acordo com a tradição, dirigiu-se a Delfos para oferecer a Apolo, o deus protetor dos *kouroi*, o primeiro cabelo cortado depois de alcançar a sua idade viril. Este gesto, já uma modalidade do ritual de iniciação, significava que ele abandonava a sua adolescência para se tornar um guerreiro. A oferenda do seu cabelo a Apolo não lhe bastou, ele quis igualmente saber a sua verdadeira identidade que lhe foi revelada pela Pitonisa a voz humana do deus Apolo): “és filho de dupla estirpe, da terra e do mar”. Em seguida, e tendo confrontado a sua mãe Etra com a sua revelação, foi conjuntamente com Etra recuperar a espada e a sandálias de seu pai Egeu. Assim, Etra contou-lhe quem era seu pai e o que se esperava dele. Nessa altura percebeu qual era realmente o seu destino, tendo deixado sua mãe e avô, que não obstante lhe terem recomendado que seguisse o caminho junto ao mar, pois o interior da Ática, na época, era cheio de perigos, seguiu exatamente a direção de Atenas pelo interior. Teseu, no seu caminho até Atenas e à semelhança das façanhas de Hércules que ele tomou por modelo aos 7 anos de idade, teve que se confrontar ora com malfeitores, ora com animais monstruosos (outra modalidade do tema da iniciação do herói): o bandido Perifetes (o que fala por rodeios), que atacava, em Epidauro, os viajantes com uma clava/muleta de bronze (?); Sínis (significa destruir), que amarrava suas vítimas, perto de Cencreis, entre dois pinheiros vergados e depois cortava a corda que prendia as árvores; a porca antropófaga Féia (cinza-escuro) de Cromion, que já havia comido muitos homens foi eliminada por um golpe de espada; Cirão (duro), que obrigava os viajantes a lavarem seus pés no alto de um rochedo, perto de Mégara na região chamada das Rochas Cirónicas, e depois empurrava-os lá de cima; Procrustes (ferir previamente), que “ajustava” os viajantes ao tamanho de um determinado leito, esticando-os, se eram muito baixos, ou cortando-lhes os pés, se eram altos demais (na estrada entre Mégara e Atenas); finalmente encontrou Cércion (que significa bordão/cajado), originário de Eleusis, que obrigava os peregrinos a lutarem com ele, mas sempre os venciam, esmagando-os. Assim, a jornada heroica de Teseu, confrontando-se com monstros e bandidos, constitui em si uma forma de iniciação e de prova dos seus atributos heroicos postos à prova pela feiticeira Medeia (ciumenta do poder e da coragem do herói semidivino), a fim de impedir que Teseu chegasse vivo a Atenas. Todavia, Medeia não conseguiu alterar o Destino do herói, bem como da sua chegada a Atenas: Teseu antes de entrar na cidade foi-se purificar nas águas do rio Cesifo (pai de Narciso) e foi banhado pelas Fitálicas (filhas de Fítalo - fazer nascer). Em Atenas o rei Egeu, já idoso, estava sob a influência da feiticeira Medeia (que tinha fugido de Corinto após o assassinato de 4 pessoas), que tentava acabar com a famosa esterilidade do rei, assim como o rejuvenescer através de encantamentos, de poções mágicas e de incensos. Teseu chegou ao palácio no oitavo dia do mês de Cronos (o *héctombéon*: “o mês das festas da hecatombe”), e já era conhecido pelas suas façanhas, ainda que o rei Egeu ignorasse que ele era o seu filho. Porém, Medeia, sabendo da identidade do herói, instigou-o a matar/capturar um touro bravo, que vivia perto de Atenas, conhecido pelo touro de Maratona (provavelmente o touro que Hércules havia trazido de Creta e soltado, perto de Micenas, por ordem do rei Eristeu) que devastava a planície de Maratona e semeava o terror: não seria já este episódio uma prefiguração da sua expedição a Creta? Teseu capturou-o, levando para Atenas, tendo sido aclamado pelo povo que o

cobriam de folhas de árvore. Mais tarde, ele sacrificou o touro à Apolo de Delfos ou, e acordo com outras versões, tê-lo-á consagrado a Posídon par acalmar a cólera do deus ou então tê-lo-á sacrificado na Acrópole de Atenas. Para festejar tal façanha, realizou-se um banquete no palácio real, Medeia colocou veneno no vinho e ofereceu-o a Teseu que, ao mesmo tempo, retirou a sua espada (deixada há 16 anos atrás em Trezena, com Etra) fosse para seu conforto ou para cortar a carne que e lhe era servida. Nesse momento, o rei Egeu, ao reconhecer a espada e as sandálias do herói, reconheceu o filho e o saudou com gritos de júbilo e de alegria, abraçando-o e chorando. Medeia, face a este súbito desenlace, foi expulsa do reino de Atenas (ou terá simplesmente escapado), tendo voltado para Cólquida onde ela se terá reconciliado com a sua família. Em seguida, Teseu, ao tomar conhecimento que seus primos, os cinquenta Palântidas, pretendiam usurpar o trono de seu pai, decidiu matá-los, tendo sido reconhecido por todos como o único e legítimo herdeiro do trono de Atenas. Seguidamente, Teseu tomou conhecimento do terrível e pesado tributo imposto por Minos (rei de Creta e filho de Zeus-touro e de Europa) à cidade de Atenas em virtude do seu filho Androgeu ter perecido no combate contra o touro de Maratona. Minos, para se vingar da morte do filho, resolveu declarar guerra, com a sua poderosa esquadra, contra Atenas, da qual saiu vencedor. Durante a guerra uma peste enviada por Zeus contra os atenienses provocou a derrota de Egeu, o que levou o rei Minos a exigir todos os 9 anos, e esta já seria a terceira vez, que 14 jovens atenienses (7 moços e 7 raparigas) fossem enviados para Cnossos (Creta), onde seriam colocados no palácio do labirinto para serem devorados pelo Minotauro (o filho monstruoso de Parsífae: meio touro, meio homem), um tributo que somente cessaria se alguém conseguisse eliminar o Minotauro e, conseqüentemente, sair do labirinto. Mas donde surgiu esta figura denominada Minotauro? Minos, rei de Creta, solicitou a Posídon, deus do mar, um touro para que pudesse provar seu poder aos adversários. O deus fez sair do mar um touro branco que Minos devia oferecer em sacrifício ao deus, como agradecimento. Admirado com sua beleza, o rei guardou-o no seu rebanho e sacrificou um semelhante em seu lugar. Posídon, enfurecido, pediu à deusa Afrodite que despertasse em Parsífae, esposa de Minos, um desejo incontrolável, uma paixão devorante e culposa, pelo touro. Parsífae pediu a Dédalo que construísse uma vaca oca de madeira para que ela pudesse colocar-se dentro e consumir, por fim, o seu ardente desejo. Dessa união, nasceu Astérios, também chamado Minotauro, monstro com cabeça de touro e corpo de homem. Minos, assustado com o nascimento do monstro, encarregou Dédalo, seu arquiteto, da construção de um palácio que, com o seu complexo emaranhado de salas e de corredores, se assemelhava a um labirinto, daí a designação de palácio-labirinto. Nele aprisionou o Minotauro que era alimentado de carne humana. Neste contexto, Teseu ofereceu-se para ir no grupo sorteado das vítimas (à exceção dele) por estar convencido de que era seu dever lutar com o Minotauro, tendo para isso apresentado os seus argumentos a Egeu, seu pai. Paralelamente, Teseu foi ao templo de Apolo para lhe pedir que o protegesse, tendo-lhe oferendado um ramo de oliveira envolto de um pano de lã branca. Paralelamente, e seguindo um oráculo do deus de Delfos, pediu igualmente proteção a Afrodite, sacrificando-lhe uma cabra transformada de imediato num bode (daí a invocação da deusa como Epitragia). Depois, acompanhado pelo povo, desceu até ao porto de Fálera onde se despediu de seu pai e dos seus amigos, tendo embarcado, acompanhado dos emissários de Minos (ou mesmo com o próprio Minos), num navio com velas negras como símbolo vivo da tristeza dos atenienses. Todavia, antes da expedição partir, o rei Egeu entregou ao piloto

do barco uma vela branca para ser içada caso a expedição fosse coroada de êxito. Nesta viagem o piloto era Nausítoos, da ilha de Salamina. Do grupo fazia parte Menestes, neto de Ciro que era rei de Salamina, e também Eribeia filha de Alcátoos rei de Mégara. Numa das variantes do mito, Minos teria vindo pessoalmente buscar os catorze jovens e na viagem de volta apaixonou-se por Eribeia. Esta pediu auxílio a Teseu que desafiou Minos para uma prova. Minos lançou um anel no mar e disse que deixaria a jovem em paz se ele conseguisse buscá-lo. Com a ajuda de Posídon ele trouxe o anel de volta. Chegados a Creta, Teseu foi acolhido por Minos com todas as honras devidas a um filho de um rei. Durante o banquete, celebrado à noite em sua honra, e sob a influência do vinho, o nosso herói contou todas as suas proezas, sendo escutado atentamente pela filha do rei Minos de nome Ariadne que não resistiu apaixonar-se por ele. Findo o banquete, ela apressou-se a pedir conselho a Dédalo sobre o modo de ajudar Teseu a escapar a uma morte inevitável. Depois de aconselhada, ela deu ao herói uma espada de duplo gume e um novelo de lã (rolo de fio que poderia também ter sido, segundo outras versões do mito, uma coroa luminosa), acompanhado de um conjunto de instruções, que ele deveria utilizar para sair novamente do Labirinto. Paralelamente, ela fê-lo jurar que ele em reconhecimento da sua ajuda a esposaria e a levaria com ele para Atenas. Assim munido, entrou Teseu, ao amanhecer, acompanhado dos restantes jovens, no Labirinto que graças ao fio de Ariadne não só matou o Minotauro (segundo algumas variantes com um cacete de couro que lhe ficara da sua vitória sobre Perifetes ou somente com as mãos), como também conseguiu sair ileso com os jovens do palácio-prisão. Vitorioso, empreendeu a viagem de regresso a Atenas, acompanhado dos jovens e de Ariadne, fazendo escala na ilha de Dia (outros dirão Naxos) onde Teseu abandonou Ariadne. De acordo com outra versão, ele tê-la-á abandonado, em Dia/Naxos, não por infidelidade, mas pelo facto do deus Dionísio lhe ter ordenado em sonho que a deixasse para que ele a pudesse desposar (como presente de núpcias para Ariadne, Dionísio deu-lhe uma coroa luminosa, forjada e cinzelada por Hefesto). A próxima escala foi na ilha de Delos, onde Teseu e os jovens que escaparam da morte realizaram uma dança circular, que imitava a sinuosidade labiríntica, chamada *geranos* ou dança dos grous/dança da grua: uma cadeia de dançarinos, que se seguram pelos punhos, é dirigida pelas duas pontas, representando estas Teseu e Ariadne: a cadeia ondula, dobra-se e serpenteia de tal maneira que todos os desvios do labirinto são simulados e acompanhados de mugidos até à vitória em que os dois condutores do bailado se juntam. Em seguida, Teseu oferece um sacrifício ao deus Apolo (nascido em Delos, assim como Ártemis), e consagrará, num espaço denominado Afrodisião, um *xoanon* (uma estátua) de Afrodite, esculpida põe Dédalo, que lhe terá sido oferecida por Ariadne e que esta, por sua vez, a levará depois para o mar. Depois desta escala, e com a alegria do triunfo e na ansiedade de chegarem a Atenas para anunciarem a boa nova que ele e os seu companheiros estavam sãos e salvos e que a cidade estava finalmente liberta do odioso tributo, tanto Teseu como o piloto do barco esqueceram-se de içar a bandeira branca. Egeu, pensando que a expedição falhara, lançou-se ao mar (daí o nome do mar que banha a Grécia) e morreu afogado. Neste contexto, a chegada do herói, e dos restantes jovens, foi um misto de alegria e de tristeza pela morte trágica do rei Egeu (DIODORE DE SICILE, 1997, p. LIX-LXII; APOLLODORE, 2003, p. 203-209; PLUTARQUE, 2001, p. 15-23; SÉCHAN, 1912, p. 225-239; STEUDING, 1916-1924, p. 678-760, MARTÍNEZ GARCÍA, 2006; LÉVÊQUE, 2003, p. 363-403; CALAME, 1990, p. 69-139, 185-288).

## REFERÊNCIAS

- APOLLODORE. **La Bibliothèque**: un manuel antique de mythologie. Trad. du grec sous la dir de Paul Schubert. Vevey: Édit. de l'Aire, 2003.
- BACHELARD, Gaston. **La terre et les reveries du repos**. Paris : Librairie José Corti, 1986.
- BERMAN, Antoine. *Bildung et Bildungsroman*. **Le Temps de la réflexion**, Paris: Gallimard, v. 4, p. 141-159, 1983.
- BIEDERMANN, Hans. **Encyclopedie des symboles**. Trad. de Françoise Périgaut *et al.* Paris: Le Livre de Poche, 1996.
- CALAME, Claude. **Thésée et l'imaginaire Athénien**: légende et culte en Grèce Antique. Lausanne: Payot, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. de Adail Ubirajara Sobral: S. Paulo: Cultrix/Pensamento, 2007.
- \_\_\_\_\_. **O poder do mito**. Trad. de Carlos Felipe Moisés. 2. reimp. São Paulo: Palas Athena, 1991.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário dos símbolos**. Trad. de Cristina Rodriguez e Artur Guerra. Lisboa: Teorema, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Dictionnaire des symboles**. Paris: Robert Laffont, 2005.
- CHRISTINGER, Raymond. **Le voyage dans l'imaginaire**. Paris: Stock + Plus, 1981.
- CIRLOT, Juan-Eduardo. **Diccionario de símbolos**. Barcelona: Editorial Labor, 1981.
- DIODORE DE SICILE. **Mythologie des Grecs: bibliothèque historique**. Livre IV. Trad. par Anahita Bianquis. Paris: Les Belles Lettres, 1997.
- DURAND, Gilbert. Le génie du lieu et les heures propices. **Eranos-Jahrbuch**, v. 51, p. 243-277, 1982.
- \_\_\_\_\_. **Les structures anthropologiques de l'imaginaire**: introduction à l'archétypologie générale. 11<sup>e</sup> édi. Paris: Dunod, 1992.
- ELIADE, Mircea. **Histoire des Croyances et des idées religieuses I**: de l'âge de la pierre aux mystères d'Eleusis. Paris: Payot, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Initiation, rites, sociétés secrètes**. Paris: Gallimard, 1976.
- \_\_\_\_\_. **A provação do labirinto**: conversas com Claude-Henri Rocquet. Trad. de Luis Filipe Bragança Teixeira. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1987.
- \_\_\_\_\_. **Tratado de história das religiões**. Trad. de Natália Antunes e Fernando Tomaz. Lisboa: Edições Cosmos, 1977.
- FREITAS, Lima de. **O Labirinto**. Lisboa: Arcádia, 1975.
- GUSDORF, Georges. **Mythe et métaphysique**: introduction a la philosophie. Paris: Flammarion, 1953.
- HAKL, Hans Thomas. **Der verborgene Geist von Eranos. Unbekannte Begegnungen von Wissenschaft und Esoterik. Eine alternative Geistesgeschichte des 20. Jahrhunderts**. Bretten: Scientia Nova, Verlag Neue Wissenschaft, 2001.
- HENDERSON, Joseph L. Les myths primitifs et l'homme moderne. In: JUNG, C. G. (Dir.). **L'Homme et ses symboles**. Paris: Robert Laffont, 1987. p. 104-157.

ISLER-KERÉNYI, Cornelia. **Dionysos in Archaic Greece: an understanding through images.** Translated by Wilfred G. E. Watson. Leiden-Boston: Brill, 2007.

JEANMAIRE, H. **Couroi et courètes. Essai sur l'éducation spartiate et sur les rites d'adolescence dans l'antiquité hellénique.** Lille: Bibliothèque Universitaire, 1939.

JUNG, Carl Gustav. **Les Racines de la conscience.** Trad. par Yves Le Lay. Paris: Buchet/Chastel, 1995.

KERÉNYI, Karl. **Dioniso: imagem arquetípica da vida indestrutível.** Trad de Ordep Trindade Serra. São Paulo: Odysseus, 2002.

\_\_\_\_\_. **En el laberinto.** Trad. de Brigitte Kiemann y María Condor. Barcelona: Ediciones Siruela, 2006. [O 1º capítulo, intitulado «Estudios sobre o labirinto: o labirinto como reflexo linear de uma ideia mitológica», que a edição espanhola compreende é a trad. de Labyrinth-Studien. Labyrinthos als Linienreflex einer mythologischen Idee. In: KERÉNYI, Karl (Hg.). Werke in Einzelausgaben. Bd.1. München: Albert Langen-Georg Müller, 1966. p. 226-273 que reenvia para a obra de 1941, também intitulada Labyrinth-Studien. Labyrinthos als Linienreflex einer mythologischen Idee (Um estudo sobre o labirinto. O labirinto como reflexo linear de uma ideia mitológica). Amsterdam/Leipzig: Akademische Verlagsanstalt Pantheon].

LÉVÊQUE, Pierre. **Dans les pas des dieux grecs.** Paris: Tallandier, 2003.

MARTÍNEZ GARCÍA, Óscar. **Teseo: las aventuras del héroe del laberinto.** Madrid: Aguilar, 2006.

MARTÍNEZ OTERO, Luis Miguel. **El Laberinto.** Barcelona: Ediciones Obelisco, 1991.

NEUMANN, Erich. **A grande mãe: um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente.** Trad. de Fernando Pedroza de Mattos e Maria Sílvia Mourão Netto. São Paulo: Cultrix, 2003.

ORTIZ-OSÉS, Andrés. **Hermenéutica de Eranos: las estructuras simbólicas del mundo.** Barcelona: Anthropos, 2012.

PLUTARQUE. **Vies Parallèles I.** Trad. par Robert Flacelière et Émile Chambry. Paris: Robert Laffont, 2001.

POSTMAN, Neil. **O fim da educação: redefinindo o valor da escola.** Trad. de Cassilda Alcobia. Lisboa: Relógio D'Água, 2002.

RICOEUR, Paul. **Finitude et Culpabilité II: la symbolique du mal.** Paris: Aubier/Montaigne, 1976.

SANTARCANGELI, Paolo. **Le livre des labyrinthes: histoire d'un mythe et d'un symbole.** Trad. de Monique Lacau. Paris: Gallimard, 1974.

SÉCHAN, Louis. Theseus. In: DAREMBERG, Ch; SAGLIO, Edm (Dir.). **Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines.** Paris: Librairie Hachette, 1912. t. 5. p. 225-239.

STEUDING. Theseus. In: ROSCHER, W. H. (Herausgegeben von). **Ausführliches Lexicon der Griechischen und Römischen Mythologie.** 5 Band (T). Leipzig: Verlag und Druck von B. C. Teubner, 1916-1924. cols. 678-760.

WASSERSTROM, Steven M. **Religion after religion: Gershom Scholem, Mircea Eliade and Henry Corbin at Eranos.** Princeton: Princeton University Press, 1999.