

THE ARCHTYPOLGY OF LONELINESS: ARAHNE, GORGONA-MEDOUSA, NARCIS, MIDAS

Adriana Cîteia

Assoc. Prof., PhD, Ovidius University of Constanța

Abstract: This study proposes to analyze the idea of metamorphosis through the solitude and isolation, from a perspective of post-jungian archetipology. The archetypes of Arahne, Gorgona, Narcis and Midas are structured by a direct metamorphosis as a defensive reaction to a crisis, a punishment or a gift. The return to the self was defined as a descending in an internal space, and as a physical dissociation from others. Incompatibility, disharmony and confrontation in a personal relationship with a God and with the others occupy the centre of the myths. The metamorphosis and the isolation makes the whole world and the relationships with the otherness, irrelevant.

Keywords: solitude, isolation, metamorphosis, archetipology.

Arhetipul este un reper original, un sistem de referență al inconștientului colectiv și personal, punctul zero, punctul motivant al unei serii comportamentale, plasat în timp real sau mitic (*chronos adylos*), atribuit unei divinități fondatoare sau unui erou întemeietor.

Arheologia termenului ar putea avea ca punct de plecare opera lui Philon Iudeul, *De officio mundi*¹, sensul său fiind acela de *imago Dei* în om.

În conținuturile colective ale inconștientului există tipare originare, imagini universale, din vremuri arhaice, care se transmit de la o generație la alta, influențând structura unei matrici culturale și identitățile individuale care o compun. Structura arhetipală a individului și

¹ Philo Iudaeus, *De officio mundi*, vol. I, p. 1-35, în *Philonis Iudaei summi philosophi...opera*, vol. I, II, Lyon, 1561, apud C.G. Jung, *Opere complete*, 1, *Arhetipurile și inconștientul colectiv*, Editura Trei, București, 2003, p. 15 și index.

comunității sau haplogrupului din care face parte se exprimă în formule conștiente, transmise prin tradiție, sub forma unui mesaj esoteric, dar și a miturilor și basmelor².

Așadar, arhetipul este un model, o matrice comportamentală. Structura arhetipală a omului antic și modern este proiectată într-un scenariu mitic care ascunde aventura descoperirii de sine cu ceea ce este moștenit, împrumutat, dar și cu ceea ce este propriu unui tip de identitate.

Patru mituri, aparent fără legătură prezintă patru impostaze ale incompatibilității cu ceilalți, ale retragerii în sine și suspendării oricărei forme de comunicare. Arahne își țese în singurătate pânza, Medousa Gorgona nu se poate privi și nu poate privi pe nimeni, decât în oglinda (în scutul) rațiunii, lui Midas îi este interzis să vorbească despre aventura întâlnirii cu Pan și Dionysos, iar Narcis nu aude nici o chemare din exterior.

I. Arahne

Mitul povestește că Lydiana Arahne era neîntrecută în meșteșugul torsului și țesutului. Potrivea lâna în caier, o răsucea în fire lungi și moi ca norii, cosea cu atâta îndemânare încât nymfele își părăseau podgoriile și apele ca să-i vadă pânzele minunate. Încrezătoare în talentul său, tânăra fiica a lui Idmon o provoacă la întrecere pe Athena. Preschimbată în bătrână, zeița o sfătuiește să-și ceară iertare pentru cuvintele prea îndrăznețe, dar Arahne refuză trufașă³.

Întrecerea începe: „ele împletesc între fire aur ușor și în alesăturile pânzei desfășoară povești vechi”⁴. Atena țese în colțurile pânzei sale patru metamorfoze: Rhodope și Haemus, odinioară muritori, transformați în munți, regina pigmeilor transformată în cocor, Antigona preschimbată în pasăre, fiicele lui Cecrops transformate în treptele unui templu. Marginile pânzei sunt brodate cu măslini, arborii sacri ai zeiței, „vestitori de pace”.

Arahne redă aventurile lui Zeus, metamorfozat în taur, vultur, ploaie de aur, flacăra, șarpe, păstor; legenda răpirii Europei, poveștile lui Asteris, Leda și Nykteida, metamorfozele lui Poseidon, Apollo și Dionysos.

² *Ibidem.*

³ Ovidius, *Metamorfoze*, ediția a doua revizuită, traducere și note David Popescu, VI, p. 179 și urm.

⁴ *Ibidem.*

Zeița rupe pânza Arahnei; înspăimântată, fiica lui Idmon încearcă să se spânzure, dar Athena rostește o formulă magică, stropind-o cu suc din planta Hekatei. Transformată în păianjen, Arahne își țese pânza la nesfârșit.

Cauza metamorfozei este un *hybris*- îndrăzneala de a provoca la întrecere o zeiță (în mitul lui Marsyas, cântărețul la flaut care l-a provocat la întrecere pe Apollo este jupuit de viu); pedeapsa este actul repetitiv al țeserii pânzei pe care oamenii o distrug mereu, dar și disprețul și teama foștilor semeni. Arahne este pedepsită la o eternă singuratătate: transformată în micul păianjen, nimeni nu o mai recunoaște.

Efortul repetat, inutil este în mitologia greacă și pedeapsa lui Sisif (condamnat pentru lipsa de ospitalitate, să împingă iar și iar o piatră uriașă până în vârful unui munte) sau a Danaidelor (condamnate de zei pentru neascultare, să umple cu apă, un vas spart).

Comună celor trei mituri este revolta împotriva divinității, a destinului. Sisif e axeinic ca Polifem (își ucide oaspeți), indiscret ca Midas (povestește tuturor despre răpirea Aeginei de Zeus), este un personaj-Trickster, în sensul homeric de șiret, *aimylometos* (îl păcălește pe Hades și „evadează” din Împărăția Umbrelor); Danaidele nesocotesc dorința tatălui lor de a se căsători cu fiii lui Aegyptos și îiucid în noaptea nunții. Actul repetitiv al pedepsei este asociat, în cele trei mituri cu dezamăgirea, iluzia, inutilitatea.

În mitul Arahnei, simbolul transformării este firul. Arahne imită tripla ipostază a Moirei: potrivește lâna în caier și toarce, asemeni lui Clotho, răsuțește ghemul propriului destin, ca Lahesis și încearcă să îl întrerupă ca Astropos, prin metamorfoza thanatică. Scurtul episod de la începutul legendei, în care Arahne toarce firul moale de lână și îl desfășoară, amintește de ghemul Ariadnei, desfășurat în Labirintul lui Minos: este momentul asumării încrezătoare, a propriului destin. Labirintul Arahnei este însă, fragil, efemer, construit repetat, ca unic loc de refugiu.

Firul simbolizează legătura dintre stările Ființei, dintre lumea de aici și Lumea de Dincolo⁵. Firul, ghemul, labirintul sunt arhetipuri iconice ale Sinelui. Firul Ariadnei este simbolul întoarcerii la lumină, al regăsirii de sine; firul Arahnei are sensul pierderii de sine.

⁵ Rene Guenon, *Simboluri ale științei sacre*, Editura Humantas, București, 1997, p. 359-369, 384-387.

Urzeala sugerează dezvoltarea în timp, dinamica viață-moarte. Țesătura terminată și destrămată repetat (motiv care apare și în povestea Penelopei) exprimă un ritm vital, alternanța început-sfârșit, cauză-efect.

Țesătura Arahnei, care o mânia pe Athena ar putea semnifica facultatea intuitivă și discursivă, esența întrecerii cu zeița înțelepciunii.

Firul cu care coase fiica lui Idmon, fir trecut prin urechea acului este simbolul unei *metairesis*- a unei traversări nepermise, din planul uman, în cel divin, dar și a unei stări de limitare a ființei, de definire a stării de existență ca act repetitiv, de dependență de un orizont de semnificații, imposibil de modificat.

Trecerea acului prin pânză este trecerea prin Lume spre o altă stare; este o modalitate de a defini moartea ca ieșire din lume, în raport cu o stare precedentă și (re)nașterea în raport cu starea următoare.

Arahne și Athena țes, meșteșugul lor având forța unui act ktiziologic; ele croiesc și delimitează lumi. Dacă în cazul zeiței actul demiurgic este firesc, în cazul unei muritoare este un *hybris*; firul leagă nivele cosmice, apropie lumea zeilor de cea a muritorilor, dar sensul acestui demers nu poate fi decât dinspre planul divin spre cel uman. Trecerea prin laț, gestul spânzurării semnifică eliberarea de o condiție limitativă (care pentru Arahne este un eșec, căci zeița intervine cu poțiunea magică a Hekatei).

Arahne alege pentru marginea pânzei sale, vechi motive dyonisiace-iedera și florile, imagini ale morții și renașterii, ale inițierii în misterele zeului.

În hermeneutica jungiană, actul țeserii poate semnifica

-jocul introiecție-proiecție, proiecția unui proces arhetipal, inconștient, pe pânza realității,

-,adaptarea la lăuntric” care implică individuația (dezvoltarea psihică individuală), în profundă contradicție cu compatibilitatea cu ceilalți. Individul trebuie să producă propriile valori⁶ (așa cum Arahne își produce propriul fir), să-și țesă pânza (contextul existențial), dintr-o nevoie

⁶ C. G. Jung, *Cartea Roșie*, Editura Trei, București, 2013, p. 208.

de autonomie care poate substitui absența din societate, care poate garanta solitudinea deplină, autosuficientă. Dezvăluirea de sine, proiectarea sinelui-labirint într-un act repetitiv, neinteligibil pentru ceilalți, proiectarea existenței individuale în existența generală este pedepsită cu disprețul, teama, incompatibilitatea cu exterioritatea.

Asocierea cu labirintul, ca arhetip al sinelui exteriorizat este posibilă prin combinarea a două simboluri: spirala și razele- infinitul realizat printr-un act repetitiv, de întrerupere și reluare a efortului afirmării de sine; veșnicia ca succesiune de acte efemere, ca victorie repetată a inteligenței creatoare asupra violenței⁷.

Pânza Arahnei are valoarea și rostul unei mandale: este o modalitate de întoarcere la sine și în sine.

II. Mitul Gorgonei este primul episod din aventura lui Perseu⁸. Rolul său pare a fi acela de a inaugura, odată cu uciderea monstrului, narațiunea eroică. Primul impuls este de a-i găsi Gorgonei un loc în bestiariul mitic grec, alături de Minotaurul lui Tezeu, de sirenele lui Odiseu sau de sfinxul oedipian. Uciderea Gorgonei devine astfel un moment necesar în structura monomitului eroului⁹.

Metamorfoza perseică are cel puțin două etape evidente:

-etapa thanatică, legată de intenția lui Polydectes (tatăl vitreg) de a-și ucide nepotul și

-etapa soteriologică, marcată de victoria eroului și ieșirea din ținutul Zeiței Noapții și a Zeului Morții.

Medousa, Euryale și Stheno- cele trei Gorgone sunt trei ipostaze ale culpabilității: Euryale-culpabilitatea sexuală, Stheno-culpabilitatea socială, Medousa-culpabilitatea spirituală născută din păcatul orgoliului¹⁰. A privi către Gorgona Medousa înseamnă a conștientiza propria culpabilitate. Recunoașterea greșelilor, confruntarea cu orice formă de *hybris* ca primă etapă în cunoașterea de sine, dar și ca debut al procesului catartic îl cufundă pe eroul pornit în aventura

⁷ J. Chevallier, A. Gheerbrandt, *Dicționar de simboluri*, vol. II, Editura Artemis, București, f.a., p. 193.

⁸ M. Carrouge, *La Mystique de surhomme*, Gallimard, Paris, 1948.

⁹ Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand faces*, Princeton University Press, 1973.

¹⁰ *Ibidem*.

descoperirii de sine în labirintul vieții interioare, inconștiente. Confruntarea cu propria culpabilitate suspendă relația cu lumea exterioară astfel încât personajul devine fie o *agalma*- o formă împietrită, o expresie a metamorfozei thanatice, fie un erou pornit în aventura salvării de sine.

Medousa nu poate privi spre nimeni și nu poate fi privită decât în scutul Athenei-zeița înțelepciunii. Victoria lui Perseu cu ajutorul lui Hermes și al Athenei (versatilitatea și înțelepciunea) este victoria rațiunii, a autocunoașterii, asupra iraționalului și abandonului de sine.

Postjungienii¹¹ au „descifrat” aventura eroului ca metaforă a dezvoltării eului. Mitul codifică trecerea eului individual prin diferite faze arhetipale de dezvoltare:

1. **faza ouroborică**- a omnipotenței infantile, a lipsei de diferențiere conștientă mamă-copil sau a defînirii acestei relații din sistemul de referință al continuității, împlinirii temporale. Ouroboros, șarpele hermetic care își prinde coada este simbolul ciclicității și înnoirii temporale;
2. **faza matriarhală**- dominată de aspectul matern al inconștientului, de imaginea arhetipală a Marii Mame, sinonimă cu iubirea, protecția, dar și cu pedeapsa (recognoscibilă și în mitul Cybellei și al lui Attis);
3. **diferențierea ca act eroic**- ieșirea din cercul ouroboric și instalarea situației conflictuale: în mitul lui Perseu, hotărârea lui Polydeuktes de a-l ucide pe erou și călătoria în ținutul lui Thanatos, pentru a o învinge pe Medousa;
4. **aventura eroică a separării de mamă**, sinonimă cu descoperirea de sine, exprimată în episodul uciderii Gorgonei cu ajutorul armelor magice: masca lui Hades, scutul Athenei, sandalele înaripate ale zeului Hermes (versatilitate hermetică, protecție thanatică, înțelepciune, curaj);
5. **identificarea animei**: Andromeda.

Așadar, lupta cu Medousa marchează momentul desprinderii de arhetipul matern, afirmarea eului eroic, amplificarea ego-conștiinței, momente fundamentale în procesul de individuare. Maturizarea eroului este desăvârșită de identificarea *animei* (Andromeda). Uciderea Gorgonei

¹¹A. Samuels, *Jung și post-jungienii*, Editura Herald, București, 2013, p. 121 și urm.

marchează transformarea eroului-copil în erou războinic, iar uciderea monstrului marin și salvarea Andromedei, metamorfoza eroului-războinic în erou salvator și cuceritor¹².

III. Midas¹³

Mitul A:

Etapele:

- *întâlnirea cu Silen*, rătăcit de cortegiul bahic și ospitalitatea lui Midas;
- *răsplata lui Dyonyssos*: zeul îi făgăduiește regelui frigian că îi va îndeplini orice dorință, iar Midas îi cere darul de a preface în aur tot de atinge;
- *hybris*-ul lăcomiei și consecințele sale: mâncarea și vinul se transformă în aur, iar regele nu se mai poate hrăni. Midas intră astfel în galeria regilor damnați, alături de Tantal și Erysihton;
- *Purificarea* în râul Pactolos.

Mitul B:

Etapele:

- *arbitrajul*: Midas este chemat de Apollo și Pan ca arbitru al unei întreceri muzicale;
- *alegerea*: Midas îl desemnează învingător pe Pan;
- *pedeapsa apollinică*: urechile de măgar pe care regele le ascunde sub o bonetă. Singurul care cunoaștea întîmplarea era un sclav, pe care regele l-a amenințat că îl va ucide dacă divulgă secretul; dar neputându-și respecta promisiunea, sclavul a săpat o groapă în pământ și a șoptit acolo că Midas are urechi de măgar...Din pământ a răsărit o trestie care, la adierea vântului povestea teribilul secret.

Urechile de măgar, ca *pars pro toto* și ca joc ambiguu răsplată dyonisiacă/pedeapsă apollinică sunt simbolul ignoranței și al impulsurilor instinctuale, iar pedeapsa apollinică a

¹² J. Campbell, *op. cit.*, p. 318-352.

¹³ Ovidius, *Metamorfoze*, ed.cit, XI.

metamorfozei îl plasează pe Midas în galeria făpturilor hibride patronate de Dyonisos și Pan. Spre deosebire de metamorfoza din mitul A (care pedepsește orgoliul), metamorfoza din mitul B (care pedepsește ignoranța) are accente ludice: Midas este plasat în cortegiul satirilor. Mitul B ascunde așadar, ideea de metamorfoză panikă, zeul hibrid al pădurii fiind asociat nu doar cu *deimia panike*- frica paroxistică, ci și cu *mania* (neburnia) și cu excesul nemotivat de veselie (unul din atributele lui Pan fiind *polygethes*-nespus de vesel¹⁴). Pan exprimă totalitatea ființei, cu latura sa hylică, ludică, versatilă (este un zeu Trickster, ca și Hermes), cu senzualitatea sa greu de stăpânit; asemeni lui Dyonisos, este un simbol al alterității, ieșirii din sine, înstrăinării și regăsirii de sine, al eliberării de normele cetății.

În ambele variante ale mitului, regele frigian constrâns să aleagă între măsură și nemăsură, între latura sa apolinică și cea dyonisiacă alege dyonisiacul, atitudinea panikă cu sensul său de sumă a tuturor trăirilor aflate la granița cu iraționalul.

Urechile lui Midas ar putea putea simboliza, într-o ipotetică variantă de exegeză a lui Teofrast¹⁵ facultatea auzului impregnat de emotivitate (*pathetikotaten*), variantă ce ar putea explica ireversibilitatea pedepsei din mitul B.

Favorizarea dyonisiacului este o necesitate catartică, de eliberare (gr. *frontis*) a individului de anxietatea tipică unei culturi dominate de *nomos* (lege, normă). Dyonisos și Pan sunt zeii care îmblânzesc contradicțiile și oferă bucurie tuturor. Această dimensiune polygetică este exprimată între limite bine definite: *omofagia*¹⁶ și *extasis*¹⁷- cele două modalități de contestare temporară a responsabilităților individuale și colective.

IV. Narcis

Definirea unei *metakosmia*- lume posibilă, localizată în sine și organizată conform unui sistem propriu de valori, impune rediscutarea conceptului de lume, din sistemul de referință al individualismului desăvârșirii, dar și din perspectiva pericolului alteralizării identitare. Limitele lumii interioare pot fi radical trasate, statice, caz în care izolarea devine închidere ermetică în

¹⁴ Homer, *Immuri*, traducere, prefață, note de Ioan Acsan, Editura Teora, București, 1998, p. 184.

¹⁵ *Apud* Er. Dodds, *Grecii și iraționalul*, Editura Polirom, Iași, 1998, p. 76.

¹⁶ R. Otto, *Sacrul: despre elementul irațional din ideea divinului și despre relația lui cu raționalul*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2002.

¹⁷ *Ibidem*.

sine sau pot fi dinamice, permeabile, condiționate de păstrarea relației cu exteriorul, cu „ceilalți”. Imposibilitatea comunicării directe, „față către față” determină metamorfoza lumii în „lumea mea” și a istoriei în „istoria mea”.

Narcisismul sugerează lipsa unui ideal moral sau utilizarea acestuia ca paravan pentru îngăduința de sine. Narcisismul poate fi înțeles și ca o formă de autodesăvârșire în opoziție cu exigențele societății, ca exil lăuntric, închidere în sine autocontradictorie, lipsită de un ideal moral. Înțelegerea strict personală a autodesăvârșirii are drept consecință instrumentalizarea comunității, ieșirea din rol, mutarea în sine și implicit, malformarea identității prin nerecunoașterea de către ceilalți.

Cele patru arhetipuri au în comun ideea de înstrănare de sine și/sau de ceilalți. Dacă în Antichitate modalitățile de exprimare a alterității radicale au fost *tyasul* dionisiac, cortegiul de satiri¹⁸, perimetrarea narcisică de sine, perimetrarea culpabilă de sine a Gorgonei Medousa, lumea medievală a tradus sentimentul pierderii de sine prin metafora Corabiei Nebunilor și a dansului cu moartea¹⁹. Alteralitatea este consecința unei prăbușiri axiologice, care nu distruge, ci transformă identitatea. Ființa hibridă a satirului se află la granița dintre ficționalizarea ludică și cea tragică a identității, fiind expresia unui maniheism identitar zgomotos, într-un spațiu aflat între sine ca subiect creator, și sine ca posibilitate de concentrare cognitivă a individului asupra lui însuși.

Personaje tragi-comice, silenii exprimă necesitatea asumării unei identități fictive, în procesul de catarsis individual. Ipostaza eroică a nebunului ca personaj constă în exteriorizarea a ceea ce este negativ, pentru a proteja ceea ce este normal, pozitiv. Ficționalizarea identității devine astfel un act terapeutic individual. Izolarea cortegiului dionisiac, a Gorgonei Medousa sau a lui Narcis în spații cu coordonate incerte (ca spațiul-oglină) este o măsură necesară menținerii stării de ordine atât în spațiul subiectiv cât și în cetate.

Masca satirului pledează pentru transrealitate, limbajul ei simbolic fiind alcătuit din ocultări și interdicții. Spectacolul alteralității, ca formă radicală de ficționalizare a identității are

¹⁸ Adelina Piatkowsky, *Jocurile cu satiri în antichitatea Greco-romană*, Editura Polirom, Iași, 1998, *passim*.

¹⁹ Johan Huizinga, *Amurgul Evului Mediu*, Editura Humanitas, București, 2002, p. 194-213.

ca momente esențiale un conflict original și un sacrificiu final, (sacrificiu de sine sau sacrificiul dublului) care conferă personajului dimensiunea eroică dorită.

Masca silenului este o formă de exprimare a rivalității cu sinele, a conflictului dintre tendința de imitare a unui model arhetipal și nevoia de autenticitate. Relația dintre imaginea de sine și dublul său este impusă de nevoia de refacere a unei unități primordiale pierdute²⁰ a ființei. Masca este un *double bind*²¹, un dublu imperativ, contradictoriu, o suprapunere de *mimesis* și *poiesis*. Satirul antic, ca și dansatorul medieval cu moartea exprimă alternanța tragică (styhomitică) între real și fictiv, fascinația alternanței între sinele real și *antimimon pneuma*²² (măștile identităților de rol). *Antimimon*, dublul monstruos specific alteralității este rezultatul ficționalizării provocate de ignorarea reciprocității²³. René Girard definește dorința mimetică drept cauză a *double-bind*-ului și a apariției „dublului monstruos”. Orice dorință mimetică poate declanșa conflictul interior între nevoia de imitare și nevoia de autenticitate. Suspendarea diferenței dintre identitate și reciprocitate, pe care Girard o numește, inspirat de vocabularul mitic-arhetipal *styhomitie*, produce autoimitare și apariția „dublului monstruos” sau ficționalizarea identității prin asumarea rolului „celuilalt”, ca rol dorit.

Aspectul hibrid al satirului este forma de exprimare a unui proteism de tip totemic²⁴, a conflictului primordial dintre natură și civilizație²⁵, a nevoii psihologice de exteriorizare a *antimimon*-ului monstruos. Personajul din spatele măștii se joacă amestecând enstaze temporale proprii, manifestându-se în integralitatea sa prin adoptarea atitudinii ludice. Jocul, rolul exprimă concurența cu sinele, polii tragici și comici ai propriei vieți²⁶.

Purtarea măștii în public, ca și a armurii cavalerului antrenat în turnir, poate fi considerată o formă de *epidexeis*, de prezentare-spectacol în fața celorlalți, de expunere la adăpostul identității de rol. Masca definește dialogul cu ceilalți drept ficțiune, *mimus*²⁷, farsă, dar poate fi și

²⁰ Platon, *Symposion*, Editura Humanitas, București, 1991.

²¹ René Girard, *Violența și sacrul*, Editura Nemira, București, 1995, p. 180-183.

²² “anti-sinele”, *Ibidem*, p. 78.

²³ René Girard, *op. cit.*, p. 171-179.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 1997, p. 214-224.

²⁷ Aristotel, *Poetica*, 1447 b.

forma agonală de exprimare a problemelor fundamentale ale existenței. Masca semnifică antilogia, ambiguitatea judecății umane și a identităților asumate în consecință²⁸.

BIBLIOGRAPHY:

1. Campbell, Joseph, *The Hero with a Thousand faces*, Princeton University Press, 1973
2. Carrouge, M., *La Mystique de surhomme*, Gallimard, Paris, 1948
3. Chevallier, Jean; Gheerbrandt, Alain, *Dicționar de simboluri*, vol. II, Editura Artemis, București, f.a
4. Dodds, Er., *Grecii și iraționalul*, Editura Polirom, Iași, 1998
5. Girard, René, *Violența și sacrul*, Editura Nemira, București, 1995
6. Guenon, René, *Simboluri ale științei sacre*, Editura Humanitas, București, 1997
7. Homer, *Imnuri*, traducere, prefață, note de Ioan Acsan, Editura Teora, București, 1998
8. Huizinga, Johan, *Amurgul Evului Mediu*, Editura Humanitas, București, 2002
9. Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Editura Humanitas, București, 1997
10. Jung, C. G., *Opere complete*, 1, *Arhetipurile și inconștientul colectiv*, Editura Trei, București, 2003
11. Jung, C. G., *Cartea Roșie*, Editura Trei, București, 2013
12. Otto, Rudolf, *Sacrul: despre elementul irațional din ideea divinului și despre relația lui cu raționalul*, Editura Dacia, Cluj Napoca, 2002
13. Piatkowsky, Adelina, *Jocurile cu satiri în antichitatea Greco-romană*, Editura Polirom, Iași, 1998
14. Platon, *Symposion*, Editura Humanitas, București, 1991
15. Samuels, Andrew, *Jung și post-jungienii*, Editura Herald, București, 2013

²⁸ *Ibidem*, p. 232-235.