

PREMIÈRE PARTIE

CHAPITRE I : PROLOGUE DANS LE MYTHE	13
<i>Minos, 16. — Thésée, 19. — Dédale, 25. — Critique du mythe, 28. — Appendice, 42.</i>	
CHAPITRE II : INREMEABILIS ERROR	45
<i>Définition, 45. — Formes et types, 57. — Tracé et qualités requises, 55. — Représentation du parcours, 58. — Décryptage, 59.</i>	
CHAPITRE III : « NOMEN OMEN »	63
<i>« Labyrinthe », 63. — Troie, 69. — « Jherusalem », 73. — « Caerdroia », 74. — Julian's bower, 76. — « Maze » et « bower », 76. — Autres noms, 77.</i>	
CHAPITRE IV :	
LE TEMPLE SPÉCULAIRE	79
<i>Prémices, 79. — Labyrinthe de Hawara, 82. — Témoignages postérieurs, 86. — Appendice, 89.</i>	
CHAPITRE V : LA MAISON DU MINOTAURE	93
<i>Minoa, 93. — Le palais, 103. — Le taureau du Minos, 106. — Labyrinthe?, 110. — Gortyne, 114. — Figurations et monnaies, 116. — Autres labyrinthes, 119. — Malte, 120. — Appendice, 126.</i>	
CHAPITRE VI :	
ROCHES GRAVÉES ET CERCLES DE PIERRE	133
<i>Préliminaires, 133. — Les gravures rupestres, 133. — Le Minotaure dans le Val Camonica, 137. — Pourquoi les labyrinthes?, 144. — Encore les spirales, 145. — Cercles de cailloux au bord de la mer, 147.</i>	

CHAPITRE VII :

LE BON SAUVAGE DANS LE LABYRINTHE	161
<i>Le labyrinthe en ethnologie, 161. — La jeune fille de la lune, 163. — Tracés compliqués et portes de l'enfer, 164. — Zoulous et Cafres, 171. — Labyrinthes améro-indiens, 174.</i>	

DEUXIÈME PARTIE

CHAPITRE VIII :

MÉDITATION, DANSE ET TÉNÈBRES	181
<i>Symbole et mythe, 181. — Rêves d'angoisse, chemin empêché, pérégrination de l'âme, « iter mysticum », 190. — Caverne et maison des viscères, 204. — Centre, 213. — Danses et jeux, 221. — Terre et taureau, 233. — La bipenne, 237. — Appendice, 245.</i>	

TROISIÈME PARTIE

CHAPITRE IX : TESSELLES DE COULEUR	255
<i>Danses latines, 255. — Lars Porsenna, 257. — Pavements en mosaïque, 260. — Gemmes antiques et vêtements impériaux, 269. — Appendice, 268.</i>	
CHAPITRE X : SIÈGE DE TROIE ET PÈLERINAGE À JÉRUSALEM	271
<i>L'amour de l'allégorie, 271. — Dessins et poèmes, 274. — Jardins, 279. — Cathédrales, 282.</i>	
CHAPITRE XI : FÊTES, CHARMES, DÉLICES	303
<i>Effrayants détours, 303. — Peintres et graveurs, 308. — Gravures et calligraphies, 316. — Emblèmes et armoiries, 317. — Alchimistes et magiciens, 320. — Villes véritables et villes rêvées, 322. — Jardins, 325. — « Turf-Mazes », 340. — Le noble jeu de l'oie, 352.</i>	
CHAPITRE XII : EXPÉRIENCES ET JEUX	355
<i>Églises et jardins des XIX^e et XX^e siècles, 355. — Jeux d'enfants, 359. — Expérience sur l'âme, 361. — Circuits, 382. — Architectes, 383. — Peintres, 389.</i>	
CONCLUSION	397
BIBLIOGRAPHIE	405
PLANCHES HORS TEXTE	415
INDEX	417
TABLE DES ILLUSTRATIONS	427