
Signs of Humanity
L'homme et ses signes

Edited by/Édités par

Michel Balat and Janice Deledalle-Rhodes

General Editor: Gérard Deledalle

Volume II

Offprint

Mouton de Gruyter

1992

Aesthetics and Semiotics of Sport

Rafael Núñez Ramos

"Du zwingst mich / so zu sein / wie ich sein will"

Peter Handke¹

*"Quando tudo coincide no instante / O er torna-se anónimo
e a sua nulidade é substância / o fogo de nenhum ser é todo o ser
o particular torna-se impessoal / e as perspectivas convergem no horizonte"*

António Ramos Rosa²

Abstract

The study of sport and its internal rules, not its manifestations as spectacle, clearly shows its condition of game and its capacity to create the aesthetic experience. The player finds himself in a paradoxical situation: he has to "play seriously"; this situation produces a kind of perception in which thought cannot grasp experience, despite the fact the latter is present in the individual's body and conscience. Sport, as play, not a professional activity, favours all the other characteristics of the aesthetic experience: the constitution of different temporal and spatial dimensions, and a vivid, not conceptual, knowledge of oneself and one's relation with the environment.

Esthétique et sémiotique du sport

Se connaître soi-même et les autres sans l'intermédiaire du concept, tel est, semble-t-il, le but que l'homme peut atteindre au moyen de l'activité sportive, si l'on considère celle-ci dans l'infrastructure constitutive de ses règles internes, hors des compétitions et du professionnalisme où elle ne deviendrait qu'une ressource à se procurer de la renommée et de la fortune.

Sport et jeu

Le sport nous apparaît, donc, comme jeu, comme activité ludique, désintéressée, dégagée des lois du monde, tournée avec acharnement vers des visées futiles, dérisoires, arbitraires, d'aucune importance pour la vie, sans un but pragmatique évident. "Toutes les activités motrices qui semblent ne viser immédiatement un but vital peuvent être considérées comme des jeux", cette ancienne définition de Groos est encore utile à une première approche du jeu et du sport.

Sport, jeu et connaissance esthétique

Toutefois, on peut supposer qu'il y a un certain symbolisme dans le jeu et le sport, une certaine rentabilité dans l'action désintéressée qui expliquerait l'obstination de l'homme à s'y engager.

Même s'il semble dépourvu d'un but, le jeu du sport, tout comme le jeu de l'art, n'obéit pas moins à un besoin foncier, et anthropologique et psychologique, que l'on satisfait esthétiquement en tant qu'expérience de la vie, de soi et du monde, à des aspects changeants et à divers degrés de complexité. On dirait alors que, tout en possédant une visée en soi, il accomplit également un but vital (lorsqu'on fait du sport l'on vit sportivement, tel que nos officiels nous conviaient à le faire il y a quelques années). Il s'agit d'un manque d'intérêt intéressé, mais intéressé uniquement au fond, car -on essayera de le montrer- le jeu n'est pas possible si l'intérêt vital sous-jacent devient explicite et s'avère une motivation prioritaire.

Ceci étant, le sport est aussi une sorte d'art et l'activité sportive une expérience esthétique, connaissance physique, sensorielle des potentialités de l'individu et de l'interaction avec son entourage et les autres individus; métaphore de la vie, action métaphorique aux termes de laquelle il est possible de comprendre et de mieux éprouver ce que la vie est et peut être: jeu infini visant vers un horizon fuyant, continuellement renouvelé, qui provoque et qui surprend, jeu dont le but est d'en découvrir les règles, qui toujours sont en train de changer, et toujours impossibles à découvrir (Bateson 1972: 46).

C'est de sa condition de jeu que le sport, tout comme l'art, tiennent leur possibilité de produire l'expérience esthétique: c'est-à-dire, une façon de connaissance personnelle, subjective, directe, à peine médiatisée par des "a priori" conventionnels, qui a une très forte implication du sujet à ce qu'il connaît, une façon d'exprimer et de créer ce qu'il y a en nous de plus profond et de plus vrai.

Le paradoxe du jeu et la connaissance esthétique

Lorsqu'on joue, on se rapporte à deux différents niveaux logiques: le premier niveau (le jeu: rappelons-le activité motrice dépourvue d'utilité pratique) et le métaniveau qui le définit en tant que tel et qui l'encadre (le fait qu'on sait qu'on joue).

Inscrit dans un tel paradoxe, le jeu devient possible si le joueur l'assume et ne prétend pas le résoudre, s'il n'oublie pas qu'il partage une situation conventionnelle -pas vraie- et, en même temps, il l'oublie (Lotman 1970: 106-107). Dans le seul cas où il l'oublie, il peut se livrer au jeu (qui n'est pas sérieux) sérieusement; cependant, pour pouvoir jouer il faut vouloir jouer (Les joueurs jouent librement; s'ils *doivent* jouer, ils ne peuvent *jouer*. Carse 1986: 15); par conséquent, il faut aussi se rappeler qu'il s'agit d'une situation conventionnelle -pas vraie-. Le jeu est sérieux en soi, il faut le prendre au sérieux (jouer c'est prendre au sérieux le manque de sérieux du jeu: voilà l'illusion); mais, à être envisagé du dehors, d'un point de vue pratique, le jeu

n'est pas sérieux. C'est pourquoi, si l'on impose au jeu un but extérieur, utilitaire, sérieux, l'on en défait le paradoxe et détruit le jeu, pour qu'il devienne une tout autre chose (un métier, par exemple).³

C'est par son paradoxe fondateur que le jeu devient une source d'expérience esthétique. C'est parce que le joueur ne tient pas compte de ce qu'il s'agit d'une situation conventionnelle qu'il s'engage d'une façon naïve et spontanée dans le jeu (il confond carte et territoire) et se met en face de sa subjectivité et de son être le plus profond; mais il le fait tout en gardant sa liberté et sa connaissance, puisqu'il sait qu'il s'agit d'une situation conventionnelle. C'est-à-dire, le jeu place le sujet, de façon consciente, devant la possibilité de l'expression immédiate de lui-même à ses étages inconscients et même potentiels tout simplement ⁴.

Par le paradoxe, l'illusion, la tension entre la réalité psychique personnelle et la réalité extérieure le jeu devient quelque chose d'intrinsèquement excitant et précaire (Winnicott 1971: 77), qui reste ouvert au possible, à l'imprévu, à la nouveauté, et de même, ce sont ces facteurs-là qui provoquent une sorte de perception dans laquelle la pensée ne peut pas saisir l'expérience, celle-ci se trouvant, toutefois, présente dans le corps et la conscience de l'individu. J'appellerai expérience esthétique cette façon de réponse.

Le paradoxe du jeu permet au joueur de se renfermer dans un cadre espace-temps réservé qui le dégage du monde, de la "réalité" (au sens le plus cru de ce mot) et au sein duquel il accepte volontiers d'autres règles, celles qui permettront d'identifier chaque jeu et qui provoquent l'activité de l'individu et l'épanouissement de son esprit. "Tout jeu vient défini par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre presque illimité de parties": la condition sémiotique du sport, que nous avons contournée jusqu'à présent, se montre dans cette définition de Lévi-Strauss (1962: 55), car, dans l'ensemble des règles, nous percevons les éléments sociaux et communicables du sport, qui, toutefois, de par son caractère esthétique, nous apparaît plus proche de la communication artistique, où l'objet provoque la réponse personnelle, le récepteur est créateur, le sens n'est pas prédéterminé et, finalement, le nombre de parties est illimité aussi. L'on conçoit, donc, le sportsman non pas comme l'émetteur, mais comme le destinataire d'un procès communicatif dont le message sera constitué par les règles du jeu et dont le sens est produit et saisi par le joueur au cours de son activité.

Sport, temps et connaissance

Le sportsman se place dans le présent que la règle du jeu (et la règle est le jeu, on vient de le voir) réservent comme temps propre séparé du temps du monde; un temps mythique et rituel, comme celui de la poésie pour O. Paz, où entrent tous les temps et où tous les commencements sont contenus, temps vif où vraiment tout commence à chaque instant, car le jeu est en train de commencer à chaque coup, pendant que le but n'est pas encore atteint, tout en étant, néanmoins, présent comme but visé par tous les coups, et qui nous met hors du jeu dès qu'on y atteint: "faire un carton", "faire match nul" ne sont pas des visées de la pratique sportive. La finalité de chaque sport c'est ce que

sa règle établit comme telle (le but, le meilleur temps possible), et quand on y arrive, le jeu finit et il ne reste qu'à recommencer, à continuer la récréation du présent, puisque, dans le jeu, tout moment du temps est un commencement: il n'y a pas de mesure extérieure de la temporalité (Carse 1986: 119).

Le résultat, c'est-à-dire, l'avenir, manque d'importance pour le jeu sportif qui, par conséquent, recommence toujours sans passé. Voilà une des raisons qui éloignent le sport-spectacle de ses origines, du jeu. Dès qu'il possède un avenir, rendu évident par les primes, les classements, les commentaires, les inscriptions, les championnats, etc..., ses buts deviennent externes et la règle fondatrice du jeu, celle qui nous maintient tournés vers une finalité vaine, s'efface, ou, du moins, elle est délaissée ou déplacée.

Eloignement du jeu et du présent qui entraînent, finalement, un affaiblissement de la connaissance, car c'est justement une telle espèce de concentration dans l'instant (d'avoir en vue tout ensemble la fin et le commencement) qui renouvelle et ranime le pouvoir de perception de l'individu, le sentiment de son existence plénière dans l'acte de jouer. Il n'y a pas de transcendance aux actes sportifs, il n'y a pas de monuments éternels: ils constituent, comme les objets esthétiques selon Pimenta (1978: 119) des exemples éphémères d'une façon de connaître, des signes d'existence, de présence au monde.

Sport et connaissance de soi par rapport au monde

Et, enclos dans le présent cérémoniel, le sportsman range son corps pour maîtriser l'espace (le court), pour maîtriser l'objet (la balle), pour maîtriser l'adversaire, tout en maîtrisant, pourtant, son propre corps et l'accomplissant dans son interaction avec l'autre et avec le monde que le "lieu" de la pratique fonde, le corps faisant un avec eux dans l'immédiateté simultanée de leur présence.

Conjonction de corps et espace, le sportsman ne fait qu'un avec son milieu (Le terrain est un vrai rallongement de sa peau: où que Pelé aille, il va comme s'il emporte le terrain avec lui. Pignatari 1973: 80); et conjonction aussi dans l'espace d'individu et groupement: chaque corps avec son rythme particulier, chaque homme avec sa personnalité distinctive pourvoient l'équipe d'une physionomie et d'un rythme propres qui intègrent et harmonisent ceux des individus, tout en les respectant et les gardant.

Conjonction qui dépasse le groupement propre, puisqu'elle intègre aussi l'adversaire, qui est présent dans l'espace effectif et qui partage l'activité du premier non pas seulement en tant qu'altérité, mais aussi en tant que composant de la visée du jeu. C'est de la sorte que les participants au jeu du sport constituent un de ces systèmes de pensée et d'action que la cybernétique reconnaît, un système supérieur à l'individu qui y est compris, et que, pourtant celui-ci saisit comme quelque chose de personnel et de très étroitement lié à lui-même⁵ (Bateson. *La cybernétique du "soi": une théorie de l'alcoolisme* 1972: 361); donc, la connaissance, tout en étant personnelle et intime, esthétique, ne concerne pas l'individu en soi, mais l'expérience

subjective de son être parmi les autres, connaissance sensorielle, sentiment de sa liaison et de son unité avec le monde ⁶: Le retour à l'origine, au commencement du commencement: être soi-même tout en étant avec tous (Paz. 1973: 304).

Même si la lutte des uns contre les autres (ou de soi contre soi) caractérise formellement tous les sports, le sport en tant que jeu ne tient tant de l'*agôn*, désir de ressortir d'entre tous, pour employer les catégories de Caillois (1958) que du *ludus*, goût de surmonter des difficultés artificielles, et peut-être et surtout du *inlix*, désir de vertige, la seule véritable novation moderne dans ce champ, selon Caillois encore; or, dans le jeu authentique, infini, l'adversaire n'est pas plus quelqu'un qu'il faut vaincre (le vaincre entraîne l'abolition de la possibilité de jouer) mais plutôt un partenaire collaborateur à la formation des difficultés artificielles qui nous portent vers la lutte, cette fois-ci intérieure, entre la tendance au maintien de l'individualité et la propre borne et la tendance à la fusion et au débordement de toute borne qui définit le vertige selon Trías (1983: 23) (Jouer contre qui l'on sait vaincu d'avance n'a aucun intérêt). Sport, donc, comme fête, expérience du désordre, rassemblement d'éléments et de principes contraires pour provoquer la renaissance de la vie (Paz 1973: 39).

Les règles du jeu et la connaissance du sujet

L'activité sportive semble n'avoir rien d'imaginaire, puisque c'est le sportsman même qui l'accomplit sans d'autre dessein que faire du sport; toutefois, lorsqu'il accepte les règles du jeu qui le poussent à un but irréel, à une visée qui n'existe qu'au jeu et non pas dans la vie, le sportsman se place dans une sorte de monde de fiction qui lui fournit les conditions idéales à éprouver avec lui-même, à éprouver en lui-même le point où se localisent les limites de l'homme et la façon dont il est possible de les dépasser.

Intelligence intuitive et imaginative celle du sportsman qui, par son art, nous offre la surprise de la solution rapide, de l'anticipation expressive aux mouvements de l'autre, de la réponse qu'on appellerait mécanique, s'il n'y était pas l'imprévu de la stimulation qui la suscite et la rend créative et intelligente: révélatrice de la maîtrise de soi, de l'unité d'esprit et corps, de l'inscription de la mémoire dans la chair, qui nous mettent en mesure de nous adapter et de répondre de façon adéquate à des objets, des espaces, des temps et des actions d'autrui.

De ce point de vue, les règles du jeu ne sont pas plus des conventions arbitraires qu'il faut respecter par une prescription contraignante, mais des dispositifs à créer des situations où l'expérience pourra être enrichie. C'est pourquoi, tout comme le signe artistique, l'ensemble des règles du jeu doit être motivé; et cela non pas directement, par rapport au signifié dont elles sont les prétendus signifiants (puisque, on l'a vu, les résultats sont illimités), mais plutôt motivées entre elles, de telle sorte qu'une liaison entre toutes soit établie pour la formation d'un signe unique qui, toutefois, pourra être actualisé de façons nombreuses sans perdre pour autant sa spécificité. Quelque chose de pareil a été remarqué par Wittgenstein:

Mais le jeu doit être déterminé par les règles! Donc, si une règle du jeu établit que pour tirer au sort avant le commencement de la partie d'échecs il faut se servir des rois, alors cela fait partie essentielle du jeu. Que pourrait-on y opposer? Qu'on ne voit pas le *hic* à cette prescription (1958: §567),

qu'elle manque de motivation en son rapport aux autres règles.

Le *hic* du jeu tient, donc, à ces règles qu'on ne saurait changer sans le détruire, et il ne se trouve pas à l'écart dans le but qu'elles imposent, mais dans la situation où elles placent le joueur qui devra déployer son initiative, son imagination, son potentiel psychophysique, son intelligence, sa coordination organique... pour y atteindre. Ou encore, pour employer des termes de la théorie littéraire, la motivation interne des règles produit le ralliement de la forme (le but, l'ensemble même des règles parmi lesquelles il est) au fond (l'état où ces règles placent le joueur).

On comprend, maintenant, quelle est la force et le pouvoir d'attrait de ces objectifs absurdes et peu importants: rien n'est gagné à y atteindre, mais à essayer d'y atteindre. Le jeu c'est aller vers, mais y arriver nous met hors du jeu. Telle est la contradiction habituelle à tout jeu fini. Le but de but jeu étant de terminer le jeu par la victoire de l'un des joueurs, chaque jeu fini est joué pour que le jeu finisse. La contradiction consiste précisément en ceci que tout jeu fini est un jeu contre le jeu lui-même⁷ (Carse 1986: 34).

Une visée inventée - le but, le record... - pour une visée anthropologique - ce qu'on peut arriver à faire ("J'aimerais compter sur des hommes qui feraient avec leurs pieds ce que les joueurs de basket-ball font avec leurs mains", Maguregui), ce qu'on peut devenir, ce qu'on peut devenir en agissant, tel pourrait être la devise du vrai sportsman qui, pour autant, refuse la tricherie comme le vrai poète refuse la *cheville* ou le romancier le *deus ex machina*, car la tricherie (le doping, par exemple) peut être utile à accomplir un but *social*, économique, politique, mais elle défait le but interne du sport, qui n'est donné que par les règles qui l'établissent en tant que jeu; et c'est justement le besoin de rechercher une visée interne qui permettra qu'on puisse atteindre, à travers les parcours qu'elle nous impose, la visée externe de l'art: la connaissance vécue de notre propre complexité.

Notes

1. Tu me forces / à être / comme je veux être
2. Lorsque tout se rencontre dans l'instant / l'être devient anonyme / et sa nullité est substance / le feu de nul être est l'être entier / le particulier devient impersonnel / et les perspectives convergent à l'horizon.
3. Une analyse détaillée des paradoxes du jeu peut être trouvée dans Bateson: *Théorie du jeu et de la phantasie* (1972: 205-211); Winnicott (1971) analyse le paradoxe par rapport à la formation dans l'enfant de ce que l'auteur appelle phénomènes et espaces transitionnels, lesquels, dans le jeu, dessinent une zone qui n'est pas une réalité psychique interne (étant donné qu'elle se trouve hors de l'individu) mais qui n'est pas non plus le monde extérieur;

Mais le jeu doit être déterminé par les règles! Donc, si une règle du jeu établit que pour tirer au sort avant le commencement de la partie d'échecs il faut se servir des rois, alors cela fait partie essentielle du jeu. Que pourrait-on y opposer? Qu'on ne voit pas le *hic* à cette prescription (1958: §567),

qu'elle manque de motivation en son rapport aux autres règles.

Le *hic* du jeu tient, donc, à ces règles qu'on ne saurait changer sans le détruire, et il ne se trouve pas à l'écart dans le but qu'elles imposent, mais dans la situation où elles placent le joueur qui devra déployer son initiative, son imagination, son potentiel psychophysique, son intelligence, sa coordination organique... pour y atteindre. Ou encore, pour employer des termes de la théorie littéraire, la motivation interne des règles produit le ralliement de la forme (le but, l'ensemble même des règles parmi lesquelles il est) au fond (l'état où ces règles placent le joueur).

On comprend, maintenant, quelle est la force et le pouvoir d'attrait de ces objectifs absurdes et peu importants: rien n'est gagné à y atteindre, mais à essayer d'y atteindre. Le jeu c'est aller vers, mais y arriver nous met hors du jeu. Telle est la contradiction habituelle à tout jeu fini. Le but de but jeu étant de terminer le jeu par la victoire de l'un des joueurs, chaque jeu fini est joué pour que le jeu finisse. La contradiction consiste précisément en ceci que tout jeu fini est un jeu contre le jeu lui-même⁷ (Carse 1986: 34).

Une visée inventée - le but, le record... - pour une visée anthropologique - ce qu'on peut arriver à faire ("J'aimerais compter sur des hommes qui feraient avec leurs pieds ce que les joueurs de basket-ball font avec leurs mains", Maguregui), ce qu'on peut devenir, ce qu'on peut devenir en agissant, tel pourrait être la devise du vrai sportsman qui, pour autant, refuse la tricherie comme le vrai poète refuse la *cheville* ou le romancier le *deus ex machina*, car la tricherie (le doping, par exemple) peut être utile à accomplir un but *social*, économique, politique, mais elle défait le but interne du sport, qui n'est donné que par les règles qui l'établissent en tant que jeu; et c'est justement le besoin de rechercher une visée interne qui permettra qu'on puisse atteindre, à travers les parcours qu'elle nous impose, la visée externe de l'art: la connaissance vécue de notre propre complexité.

Notes

1. Tu me forces / à être / comme je veux être
2. Lorsque tout se rencontre dans l'instant / l'être devient anonyme / et sa nullité est substance / le feu de nul être est l'être entier / le particulier devient impersonnel / et les perspectives convergent à l'horizon.
3. Une analyse détaillée des paradoxes du jeu peut être trouvée dans Bateson: *Théorie du jeu et de la phantasie* (1972: 205-211); Winnicott (1971) analyse le paradoxe par rapport à la formation dans l'enfant de ce que l'auteur appelle phénomènes et espaces transitionnels, lesquels, dans le jeu, dessinent une zone qui n'est pas une réalité psychique interne (étant donné qu'elle se trouve hors de l'individu) mais qui n'est pas non plus le monde extérieur;

dans cette zone-là, l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes de la réalité extérieure et s'en sert par rapport à quelques aspects dérivés de sa réalité interne ou personnelle.

4. Cfr. Bateson (*Style, charme et information dans l'art primitif* (1972: 165): "Dans ce sens, l'art devient un exercice sur le fait de la communication à l'égard des espèces d'inconscience {...} une sorte de conduite ludique, dont la fonction est, parmi d'autres, de pratiquer et de perfectionner la communication de ce type-là", et Bosford, (1967: 64) "(le football) c'est un rite justement parce que le résultat - au contraire de la plupart des choses de notre monde actuel - demeure inconnu jusqu'au dernier moment. C'est un drame que l'on connaît tous, mais pour lequel aucun texte n'existe; donc, il devient extrêmement plus intense et exige une implication personnelle extrêmement supérieure. L'art, n'est-ce pas cela?" Sur les niveaux de l'inconscient. (vid. Bateson, *ibid*: 162-172).

5. C'est pourquoi, quand on regarde, par exemple, un match intéressant de n'importe quel sport d'équipe, on a l'impression qu'une volonté toute seule gouverne tous les mouvements. On dirait que les joueurs sont joués par le jeu. Selon Gadamer (1975: 149): tout *jouer est un être joué* et l'attrait du jeu, le ravissement qu'il provoque, tient justement à ce que le jeu devient le maître des joueurs.

6. Cf. Bateson, (*ibidem*: 167): "Le sujet du rêve et d'autre matériau du processus primaire est, en fait, liaison, au sens le plus restreint de liaison, entre soi et les autres ou entre soi et son milieu."

7. Cf. également Wittgenstein (1978: 168): "Supposons, toutefois, que le jeu soit d'une telle sorte que celui qui commencera pourra toujours gagner à l'aide d'une certaine ruse, toute simple. Mais on ne l'a pas deviné; il s'agit, donc, d'un jeu. Or, quelqu'un nous en prévient, et ça cesse d'être un jeu. Comment parviendrais-je à y voir clair? Eh bien, je pourrais dire: 'Et ça cesse d'être un jeu'. Plutôt: 'Et l'on voit, maintenant, que ce n'était pas un jeu'.

Cela veut dire, dirais-je, cela peut être compris ainsi: que l'autre ne nous a pas averti, mais plutôt, au lieu du nôtre, il a appris un tout autre jeu. Or, comment se fait que le vieux est oblitéré à cause du nouveau? Maintenant nous voyons une toute autre chose et nous ne pouvons pas continuer à jouer naïvement.

D'une part, le jeu consistait dans nos actions (coups de jeu) sur l'échiquier; et ces coups je pourrais les réaliser aussi bien qu'auparavant. Mais, d'une autre part, l'essentiel pour le jeu était mon dessein aveugle d'y vaincre, et cela je ne peux plus le faire à présent."

Références

- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind*. New York: Chandler Publishing Company, trad. par Ramón Alcalde (1985). *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Carlos Lohlé.
- Botsford, Keith (1967). "Para una estética del fútbol", *Mundo nuevo*, núm. 10: 59-64.
- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris.
- Carse, J. (1986). *Finite and Infinite Games*. New York: Macmillan Publishing Company, trad. par Guy Petitdemange avec la collaboration de Pierre Sempé (1988). *Jeux finis, jeux infinis*. Paris: Seuil.
- Gadamer, H.G. (1975). *Wahreit und Methode*. Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), trad. (1977). *Verdad y método*. Salamanca: Ed. Sígueme.
- Lévi-Strauss, C. (1962). *La pensée sauvage*. Paris: Librairie Plon, trad. par Francisco González Arámburu (1982). *El pensamiento salvaje*. México: F.C.E.
- Lotman, Y. (1970). *La structure du texte artistique*. Paris: Gallimard, trad. du russe par Anne Fournier, Bernard Kreise, Eve Malleret et Joëlle Yong sous la direction d'Henri Meschonnic (1973).

1154 Nuñez-Ramos, Rafael

- Paz, O. (1950). *El laberinto de la soledad*. México, Barcelona, Buenos Aires: F.C.E. (1986).
- (1973). *Los signos en rotación y otros ensayos*. Madrid: Alianza ed. (1986).
- Pignatari, D. (1973). *Contracomunicação*. São Paulo: ed. Perspectiva.
- Pimenta, A. (1978). *O silêncio dos poetas*. Lisboa: ed. A regra do jogo.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications, trad. par Floreal Mazía (1982). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Wittgenstein, L. (1958). *Philosophische Untersuchungen*. London: Basil Blackwell, trad. par Alfonso García Suárez et Ulises Moulines (1988). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: ed. Crítica.
- (1978). *Remarks on the Foundations of Mathematics*. Oxford: Basil Blackwell Ltd., trad. par Isidoro Reguera., Madrid: Alianza ed. (1987).