

O JOGO DA ESCRITURA*

Celina Moreira de Mello**

Toda prática social se define como um sistema significante. A Semiologia articula seu discurso no espaço que se abre entre as práticas sociais assim definidas e as chamadas línguas naturais que lhe servem de modelo e em relação às quais tais práticas constituem uma linguagem em “segundo grau”. Cabe à Semiologia um trabalho de *formalização* ou seja, uma “produção de modelos”. Estes devem ser compreendidos, não como receitas ou camisas-de-força para a produção literária que designaremos como um conjunto pelo genérico nome de *texto*, mas como sistemas formais possibilitando uma reflexão teórica sobre o seu modo de funcionamento.

* Palestra apresentada por ocasião do IX-ENEL a 03.08.88, na UERJ.

** Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Considerando que a produção literária, o texto, de cada autor constitui um universo específico, uma "mônada", embora aberto à multiplicidade de influências que o atravessam, a abordagem semiológica de um texto deverá, forçosamente, permitir uma reflexão sobre o modo de funcionamento de tal produção.¹

... e eis por que, a meu ver, afirmar o texto enquanto espaço lúdico e não religioso, histórico, filosófico, moral, ou até temático, incomoda tanto. O que é gratuito incomoda. O que fazer com o que não reza, não explica, não ensina, não mostra, não modela? Essas dimensões do texto, essas recuperações do texto não me interessam. O que se pode tirar de um texto, o que se pode fazer com que um texto faça não me interessa. O que eu quero é fazer *meu* texto e de outros textos que não fiz enquanto instância de leitura, *aqui*, mostrar que mais do que feitos são artefatos lúdicos, o que se chama de "brinquedo".

Ora, para falar de lúdico de modo sério, há que se fazer referência a estudos "científicos", ciente de que o próprio da ciência é se ver sempre atropelada pela arte.

Um clássico destes estudos é o do holandês HUIZINGA: *Homo ludens*; ensaio sobre a função social do jogo (*Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*), que é de 1938. Trabalho de erudição, que traz uma impressionante síntese de tudo que se sabia até então a respeito do jogo mas onde há algumas reflexões que aqui apresento, por facultarem um curioso desenvolvimento posterior.

A primeira é a de que o jogo seria mais antigo do que a cultura: os animais jogam (o que descartaria de saída o jogo como algo que caracterizaria a Cultura em oposição à Natureza), eles jogam, da mesma forma que os homens, e os jogos teriam uma finalidade biológica.² Entretanto, ao percorrer em várias línguas os termos que indicam o jogo e suas diversas modalidades, em culturas totalmente estranhas umas às outras, Huizinga é obrigado a reconhecer que tais culturas, no seu universo semântico, apontam para um jogo, ou jogos que são o próprio do homem. Por exemplo: para os Gregos da Antiguidade clássica, o sufixo *-inda* caracteriza o jogo das crianças, a palavra *paidiá* indica o que é da criança, com uma conotação de puerilidade. O radical *athurô*, *athurma* contém a conotação de frívolo e fútil, enquanto que a palavra *agôn* significa competição e concurso.

Em sânscrito, *krídati* significa o jogo das crianças, dos adultos

¹ Conforme KRISTEVA, Julia. *La Sémiologie: science critique et/ou critique de la science*. In: BARTHES et al. *Théorie d'ensemble*. Paris: Seuil, 1968.

² HUIZINGA, Johan. *Homo ludens; essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard, 1951. p.15-17.

e dos animais, o movimento do vento e das ondas do mar e também a dança, sem uma noção explícita de jogo. *Divyati* é a palavra usada para jogos de dados, para o jogo em geral, e também para brincadeiras, jogos de linguagem. A raiz *lilâ* significa balançar-se, embalar-se, conota tudo que há de leve, despreocupado, alegre, fácil e insignificante no jogo. Também indica o fazer “como se”, ou seja jogos de fazer de conta, jogos de imitação, mas sempre conservando uma idéia de movimento.³

Como organizar tal diversidade?

Roger CAILLOIS, em sua obra *Os jogos e os homens; a máscara e a vertigem* (*Les jeux et les hommes; le masque et le vertige*), publicado em 1958, retoma o trabalho de HUIZINGA e tenta redefinir o que seriam jogos, assim como esboçar uma tipologia do jogo.

De acordo com Roger CAILLOIS, os jogos são atividades *livremente escolhidas*, que foram preferidas a outras atividades, que se desenvolvem num *tempo* e num *espaço* próprios, que são, assim como os próprios jogos, *regulados por convenções* mas cujo resultado é *incerto* além de *improdutivo* – não produzem, não geram nada, nem bens, nem riquezas de espécie alguma – e que supõem a consciência de uma *ficção*, de constituírem uma realidade paralela à vida comum e dela separada.

As características dos jogos são, pois: 1. liberdade de escolha; 2. separação de tempo e espaço; 3. incerteza de resultados; 4. improdutividade; 5. regulação; ficção. A classificação dos jogos proposta por Roger Caillois, entretanto, não é feita em função do instrumento do jogo, de seu local, do número de jogadores envolvidos, mas de seu “caráter fundamental”. Para CAILLOIS, há quatro tipos de jogos: os jogos de competição ou *Agôn*, os jogos de acaso ou *Alea*, os jogos de simulacro ou *Mimicry* e os jogos de vertigem ou *Ilinx*.

Dentro de cada categoria, os jogos organizam-se numa graduação entre dois extremos antagônicos: de um lado o princípio que CAILLOIS chama de *paidia* – do grego: toda a área de jogos da infância –, correspondendo a tudo que há de instintivo no jogo; do outro lado “o complemento e a educação da *paidia*, que ele disciplina e enriquece”⁴ ou *ludus* – do latim: jogos ritualizados – correspondendo ao que há de cultural no jogo.

O *Agôn* – do grego: competição e concurso – é o grupo que integra combates, competições, duelos, jogos de damas, de xadrez, de sinuca, etc., esportes em que há *adversários*.

Alea – do latim: jogo de dados – é uma competição em que o

³HUIZINGA, p.65-75.

⁴CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1958. p.79.

adversário é o próprio destino. Curiosa observação: “Os jogos de azar são jogos humanos por excelência. Os animais conhecem os jogos de competição, de simulacro e de vertigem.”⁵

Mimicry – do inglês: mimetismo – é a categoria que compreende todos os jogos de imitação dos animais, crianças, atores, carnavalescos e até o espetáculo que competidores oferecem ao público.

Ilinx – do grego: turbilhão, que deriva *ilingos*, vertigem – jogos que provocam a destruição da estabilidade da percepção e o pânico da consciência lúcida, assim como a aniquilação da noção de realidade. Jogos de vertigem física e moral, que Caillois associa ao gosto da desordem e da destruição. Aqui está o prazer que há em rodar, rodopiar, escorregar, balançar, dançar e em ser cada vez mais veloz no esquí, no volante de um carro, controlando um cavalo ou uma moto. . .

Tais categorias poderiam ainda combinar-se: competições, jogos de azar, jogos de vertigem, muitas vezes, constituem verdadeiros espetáculos, por exemplo. Mas consideremos uma característica que seria comum a todos os tipos de jogos: a improdutividade. Ao analisá-la, CAILLOIS⁶ opõe ao jogo a atividade artística que produziria a obra. Poderíamos recuperar a produção do texto – realização da obra chamada literária – enquanto jogo de escritura cujas regras, entre as quais podemos incluir a de se fazer num movimento para o leitor, supõem o *risco* de se tornar um produto, com valor determinado por regras de mercado?

No século XX, a noção de improdutividade remete inequivocamente para um fenômeno analisado por Marcel Mauss, cuja importância foi destacada por Huizinga, observação retomada por Lévi-Strauss e que fascinou toda a obra e as teorias de Georges Bataille: trata-se de um costume dos índios das tribos indígenas da costa noroeste da América do Norte chamado *potlacht*.⁷

O *potlacht* é um meio de fazer circular as mercadorias entre os grupos, que exclui o comércio. Trata-se:

... do dom solene de riquezas consideráveis, oferecidas por um chefe a seus rivais com a finalidade de humilhar,

⁵CAILLOIS, p.58-59

⁶CAILLOIS, p.35

⁷Conforme MAUSS, Marcel. *Essai sur le Don: Forme et Raison de l'échange dans les Sociétés archaïques*. In: ANNÉE SOCIOLOGIQUE, 1923-1924, p.30-186 e BATAILLE, Georges. *La part maudite précédé de La notion de dépense*. Paris : Minuit, 1967.

de desafiar, de honrá-lo. O donatário deve apagar tal humilhação e aceitar o desafio, ele deve cumprir com a *obrigação* assumida ao aceitar: ele só poderá responder, posteriormente, com um novo *potlacht*, mais generoso que o primeiro...⁸

Tal costume pode ser observado em vários outros grupos primitivos e encontramos resquícios destas práticas na nossa sociedade. O *potlacht* pode ser realizado durante determinadas cerimônias: iniciações, casamentos, funerais, ou então ser ele próprio uma cerimônia ou pretexto para uma festa. Pode assumir a forma de uma destruição ritual de riquezas: os *tinglit* matavam seus escravos, os *Tchoukchi* do Nordeste da Sibéria matavam seus cães, os índios americanos incendiavam aldeias ou jogavam ao mar lingotes de cobre.

Talvez a total produtividade, a impossibilidade absoluta de qualquer recuperação institucional seja a característica especificamente humana do jogo, qualquer que seja a modalidade a que este pertença.

Retomemos a afirmação de HUIZINGA de que o jogo é um traço do homem que se encontra no animal o que anularia, aqui, uma distinção entre Natureza e Cultura. Para este teórico, todas as Instituições teriam o jogo como origem, até mesmo aquela que se consagrou por sua seriedade: a Filosofia. Refere HUIZINGA⁹, que na cultura hindú, por ocasião dos grandes sacrifícios solenes, os brâmanes empenhavam-se em competições chamadas *gâtavidya* – conhecimento das origens – ou *brahmodya*, que corresponderia a “expressão do sagrado”. Deviam responder a perguntas sobre a origem do mundo. Por exemplo: “Interrogo-vos sobre a extremidade da terra; pergunto onde se encontra o umbigo da terra. Interrogo-vos sobre o esperma do garanhão; interrogo-vos sobre o cume da razão.”¹⁰ Para HUIZINGA, a filosofia nasceria aqui como um jogo: são as perguntas dos hinos védicos que conduzem às profundas sentenças dos *Upanishads*. O caráter sagrado do enigma revela-se no seu perigo: a resposta está ligada à vida daquele que responde. Quem não responder morre. E quem responder? Morre também? Como isso é possível? Não formulamos respostas, apenas perguntas.

⁸BATAILLE, Georges. *La part maudite précédé de La notion de dépense*. Paris : Minuit, 1967. p.126.

⁹Conforme HUIZINGA, op. cit., p.177-239.

¹⁰Citado por HUIZINGA, op. cit., p.178.

Também na Grécia dos sofistas, a Filosofia constitui uma competição e um espetáculo. Trata-se de vencer, senão em sabedoria, pelo menos na retórica, um adversário, num “combate” público.

Paradoxo do que seria o sofista, o esteta dos jogos da inteligência que se afastam cada vez mais do plano do sagrado para chegar à sabedoria suprema, num mero exercício de espetáculo e competição lúdica. O último dos grandes sofistas, Sócrates, é condenado por sua impiedade, por ter esvaziado tais jogos de qualquer conteúdo sacro. Ora, o Grande Ímpio é recuperado por Platão e transformado em fundação de um monumento metafísico que exclui o improdutivo do lúdico.

Derrida aponta a ruptura na tradição metafísica que constituem a obra de Nietzsche, substituindo os conceitos de ser e de verdade pelos conceitos de jogo, de interpretação e de signo; a obra de Freud, introduzindo na noção de homem a dimensão do inconsciente e a obra de Heidegger que destrói a determinação do ser enquanto presença. Destruída a séria busca da verdade resta o jogo, agora dessacralizado, da retórica, ou melhor da linguagem:

Se a totalização, então, não tem sentido, não é porque a infinidade de um campo não possa ser coberta por um olhar ou um discurso finitos, mas porque a natureza do campo – a saber, uma linguagem e uma linguagem infinita – exclui a totalização: esse campo é, com efeito, o de um *jogo*, quer dizer, um campo de substituições infinitas porque, em vez de ser um campo inesgotável, como na hipótese clássica, em vez de ser demasiado grande, lhe falta alguma coisa, a saber, um centro que detenha e funde o jogo das substituições ¹¹

É observando um jogo de substituições que encontramos Freud.

Em *Além do princípio de prazer* (1920), FREUD logo de início interrompe uma reflexão sobre neuroses traumáticas e neuroses de guerra para o que constitui, à primeira vista, uma digressão que anuncia da seguinte forma:

¹¹DERRIDA, Jacques. A estrutura, o signo e o jogo no discurso das Ciências Humanas. In: ALTHUSSER et al. *Estruturalismo*; antologia de textos teóricos. Lisboa: Portugalia Editora, [s.d.], p.117.

Nesse ponto, proponho abandonarmos o obscuro e melancólico tema da neurose traumática, e passar a examinar o método de funcionamento empregado pelo aparelho mental em uma de suas primeiras atividades *normais*: quero referir-me à brincadeiras das crianças.¹²

Deixando de lado a análise dos motivos que levam uma criança a brincar, FREUD propõe, a partir da observação de uma brincadeira inventada por um menino de um ano e meio, que “de modo algum era precoce em seu desenvolvimento intelectual”,¹³ que se considere o jogo a partir da produção de prazer que este envolve.

Esta criança de um ano e meio era o chamado “bom menino”, obediente, não mexia no que lhe era proibido, não incomodava os pais à noite e sobretudo “nunca chorava quando sua mãe o deixava por algumas horas.”¹⁴ Tinha apenas um hábito “ocasional e perturbador”, diz FREUD: o de apanhar os mais diversos objetos e arremessá-los para cantos ou para debaixo da cama o que obrigava aqueles que dele cuidavam a um certo trabalho para catar seus brinquedos. Ao arremessá-los, com evidente satisfação, emitia um longo “ó-o-o-ó” e tanto Freud quanto a mãe do menino concordavam ao interpretar tal som como expressando a palavra *fort* (que equivaleria em português a *embora* da expressão *ir embora*).

Temos aqui o ponto de partida para um dos conceitos mais fecundos da reflexão das chamadas Ciências Humanas no século XX, que envolve elementos de importância e complexidade tais como: mecanismos de substituição, tensão entre prazer e desprazer, simbiose mãe-filho e conseqüente separação, e processos de simbolização que definitivamente dissociam tais jogos do modo de brincar do animal. Mas, tal como o Édipo e a Horda Primitiva, tal relato (tornado conceito e a que se deu o nome de Fort/Da) constitui a meu ver um mito.

Ou seja, um relato em que pouco importa se é fictício ou real, que estabelece uma mediação entre dois contrários, de acordo com a definição de mito que Lévi-Strauss nos dá. Quais são aqui estes dois contrários e qual é a mediação que aqui se estabelece?

À primeira vista, o menino defronta-se com uma situação de oposição: a mãe ora está presente, ora está ausente. Temos então a oposição presença/ausência que é representada e mediatizada pelo

¹²FREUD, Sigmund. *Além do princípio de prazer*. Rio : Imago, 1975. p.23.

¹³FREUD, p.23.

¹⁴FREUD, p.24.

jogo. Representada em seu próprio movimento e anulada pela mediação que este movimento constitui.

Mas considerando-se a enunciação e não apenas o enunciado deste mito – e aqui a enunciação é Freud – podemos reconhecer *representação e mediatização* de um conflito.

Tentarei desenvolver, aqui, uma reflexão a partir da análise que Derrida faz de *Além do princípio de prazer*, no seu texto: Especular – sobre “Freud”, publicado em 1980 no seu livro: *La carte postale de Socrates à Freud et au-delà*; (O cartão postal de Sócrates a Freud e para além).

A presença/ausência com que se defrontaria Freud seria a da própria psicanálise. Freud faz a passagem da ausência ou inexistência da psicanálise para sua presença ou existência. Lembro a vocês, todos, as dificuldades com que Freud se defrontou para que tal existência fosse reconhecida e para proteger a Psicanálise dos constantes perigos que a ameaçavam. No próprio texto de FREUD, *Além do princípio de prazer*, Derrida aponta o movimento de representação da oposição e da representação do movimento de jogar e puxar a linha que chamei de mediação: no esquema argumentativo do capítulo alguma coisa se repete, na própria escritura de Freud.¹⁵

O que se repete, diz Derrida, “é o incansável movimento do especulador para rejeitar, afastar, fazer desaparecer, botar longe (*fort*), adiar tudo o que parece questionar o PP.”¹⁶

1. Depois de ter citado a neurose traumática, FREUD desiste deste argumento:

Neste ponto, proponho abandonarmos o obscuro e melancólico tema da neurose traumática e passar a examinar o método de funcionamento empregado pelo aparelho mental em uma de suas primeiras atividades *normais*; quero referir-me à brincadeira das crianças.¹⁷

2. Mas depois de relatar sua observação quanto ao jogo do fort/da, Freud afirma: “Nenhuma decisão certa pode ser alcançada pela análise de um caso isolado como esse.”¹⁸

¹⁵Conforme DERRIDA, Jacques. *La carte postale de Socrates à Freud et au-delà*. Paris: Flammarion, 1980. p.315.

¹⁶DERRIDA, p.316.

¹⁷FREUD, op. cit., p.23.

¹⁸FREUD, p.25.

3. Entretanto, FREUD tenta uma análise do caso, para novamente concluir: “Não seremos auxiliados em nossa hesitação entre esses dois pontos de vista por outras considerações sobre brincadeiras infantis.”¹⁹

4. No final do capítulo, depois de retomar o tema dos jogos de crianças e falar das pulsões imitativas da arte (*trieb* – traduzido por instinto, por ser a tradução brasileira uma tradução da tradução inglesa, mas o conceito de *trieb* é o de pulsão), FREUD conclui novamente:

A consideração desses casos e situações, que têm a produção de prazer como seu resultado final, deve ser entendida por algum sistema de estética com uma abordagem econômica a seu tema geral. Eles não têm utilidade para *nostros* fins, pois pressupõem a existência e a dominância do princípio de prazer; não fornecem provas do funcionamento de tendências *além* do princípio de prazer. . .²⁰

A relação entre o mito do *fort/da* e o capítulo em que tal mito é referido ilustra de modo magnífico o tipo de jogo que está *em jogo* no texto literário. Jogo de espelhos, em que um dos elementos *espelha* o texto numa estruturação que Gide foi o primeiro a chamar de *mise en abyme* por alusão a um elemento do brasão que representava o brasão como um todo.²¹ A arte do século XX de modo geral explora intensamente tal recurso que se reconhece facilmente quando domina toda a estrutura da obra como o teatro dentro do teatro – recurso usado por ANNOUILH, por exemplo, em *Le Directeur de l'Opéra* – o cinema dentro do cinema – como no filme de TRUFFAUT, *La nuit américaine* – o romance dentro do romance, como o romance de GIDE, *Les Faux Monnayeurs* – a pintura dentro da pintura . . . e aqui parece-me que o exemplo clássico é Velazques um quadro comentado por FOUCAULT²² e que finalmente, tal recurso era intensamente explorado pelo Barroco e que o teatro dentro do teatro evocará o *Hamlet* de SHAKESPEARE.

¹⁹FREUD, p.26.

²⁰FREUD, p.27.

²¹Conforme DÄLLENBACH, Lucien. *Le récit spéculaire*. Paris : Gallimard, 1977.

²²Conforme FOUCAULT, Michael. *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*. Paris : Gallimard, 1966.

Reconhecemos aí a força de *Mimicry* levada até a *Vertigem*, numa combinação tão ao gosto de Caillois. A intertextualidade seria, então, uma modalidade de *mise en abyme*, uma técnica literária que aponta o modelo imitado e o incorpora ao texto próprio fazendo desaparecer o rastro da citação.

Haveria ainda um infinito *jogo de observações* a fazer mas prefiro discutir um pouco com vocês. Concluiria, então, dizendo que na literatura francesa, a modernidade aponta insistentemente para o lúdico como uma das dimensões que privilegia ao refletir sobre o texto literário. Dos surrealistas aos “nouveaux romanciers”, os jogos de escritura tornam-se cada vez mais sutis e sofisticados chegando a transformar o texto num objeto especular feito da tensão entre sua linguagem e sua metalinguagem. O texto enquanto espaço lúdico/objeto lúdico tornou-se um tal lugar-comum que a produção de textos a partir de determinadas regras de composição, tais como romances policiais ou romances “água com açúcar”, passaram a ser uma rentabilíssima operação editorial e até um exercício escolar de redação coletiva.

Não se trata, entretanto, de descobrir o lúdico da escritura, como um traço “novo” da literatura, mas de afirmar, contra o monumento institucional chamado Literatura, que o lúdico é a dimensão primeira da linguagem.

Caberia, aqui, lembrar o que Michel PICARD chama de “responsabilidade da Escola na dicotomia que geralmente se opera entre literatura e jogo.”²³ E acrescenta:

... a Escola, evidentemente, não pode ser vista como separada do conjunto de nosso universo cultural. Ora, parece agora necessário afirmar, ou reafirmar, que tal dicotomia nem sempre existiu mesmo no contexto de nossa própria sociedade, ao contrário. As modas têm, às vezes, um efeito positivo, que consiste em ressaltar, retrospectivamente, seu objeto “da moda”. Esqueceu-se, aos poucos, talvez à medida que a era industrial impunha, de forma mais ditatorial, os seus valores e que a “gratuidade” compensadora do divertimento respondia à “seriedade” do trabalho, *que todas as formas daquilo que hoje chamamos de literatura foram, outrora, consideradas como jogos*, num dado momento de sua história.²³

²³PICARD, Michel. *La lecture comme jeu: essai sur la littérature*. Paris : Minuit, 1986. p.195.

Afirmando o lúdico enquanto dimensão *fundadora* da linguagem, o texto aparecerá, então, como um espaço de jogo, jogo de escritura e jogo de leitura, em que o sujeito se inscreve ao traçar tais cortes no branco do papel ou ao perder-se e reencontrar-se nos meandros de sua leitura. O texto é o lugar de um contrato entre uma escritura e uma leitura, e a noção de contrato recobrirá, aqui, a noção de *game* – jogo regulado, que tem regras, convenções cujo respeito por ambas as partes contratantes geram um sentimento de segurança, jogo em que todos ganham, ganham aquilo que BARTHES chama de “prazer do texto” diante do que é “legível”.

Mas por trás do *game*, se um texto além de ser o lugar de uma escrita for também o lugar de uma escritura, haverá aberta – hiância – a possibilidade do *playing*, da leitura que gera o “gozo do texto”, do risco que se corre diante do “escritível” da oscilação do Sujeito fragmentando-se e tecendo-se, simulando que pode competir com o acaso para fugir à vertigem da impossibilidade de seu ser real.

RESUMO

O conceito de jogo, analisado à luz da antropologia, facultamos percorrer o jogo de substituições que, das origens da filosofia aos primórdios da psicanálise, evidencia o descentramento do Sujeito. O jogo da escritura e o jogo da leitura, para além da classificação proposta por Roger CAILLOIS – Agôn, Mimicry, Alea, Vertigem – aparecem não somente como um contrato, mas como o espaço de uma oscilação do Sujeito, fragmentando-se e tecendo-se, simulando que pode competir com o acaso, para fugir à vertigem da impossibilidade de seu ser real.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 1 BATAILLE, Georges. *La part maudite précédé de La notion de dépense*. Paris : Minuit, 1967.
- 2 CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes; le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1958.

- 3 DÄLLENBACH, Lucien. *Le récit spéculaire*. Paris : Gallimard, 1977.
- 4 DERRIDA, Jacques. A estrutura, o signo e o jogo no discurso das Ciências Humanas. In: ALTHUSSER et al. *Estruturalismo: antologia de textos teóricos*. Lisboa : Portugália Editora, [s.d.], p.101-123.
- 5 _____ *La carte postale de Socrates à Freud et au-delà*. Paris : Flammarion, 1980.
- 6 FOUCAULT, Michel. *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*. Paris : Gallimard, 1966.
- 7 FREUD, Sigmund. *Além do princípio de prazer*. Rio : Imago, 1975.
- 8 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard, 1951.
- 9 KRISTEVA, Julia. La Sémiologie: science critique et/ou critique de la science. In: BARTHES et al. *Théorie d'ensemble*. Paris : Seuil, 1968.
- 10 MAUSS, Marcel. Essai sur le Don: Forme et Raison de l'échange dans les Sociétés archaïques. In: *Année Sociologique*, 1923-1924, p.30-186.
- 11 PICARD, Michel. *La lecture comme jeu: essai sur la littérature*. Paris : Minuit, 1986.