

L'enfant joueur et les jouets dans la théorie de la connaissance de Walter

Benjamin

- A. Chausovsky (Argentine)

Introduction

Le jeu joue un rôle d'importance dans la philosophie contemporaine. Il a été le protagoniste des écrits de Schiller, Nietzsche, Wittgenstein et Gadamer. D'après Pierre Missac, « le rapport entre Benjamin et le jeu sera toujours essentiel et il se placera au cœur même de sa pensée » (Missac, 1997: 79). Nuancé, le jeu parcourt le travail sur le *Trauerspiel* (1928), l'article "Sur la politisation des intellectuels" (à propos du livre de Kracauer « Les employés », 1929) et "Brèves ombres" (1933). Également, il se glisse au paragraphe VI de la version de 1935 de l'article « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », ainsi que dans les citations de Fourier concernant le projet sur les *Passages*. Tant chez Kafka que chez Baudelaire, Benjamin perçoit une certaine « espace de jeu » qui s'écarte de la catastrophe perpétuelle propre à la mythologie moderne.

Il faut ajouter que Benjamin s'est spécifiquement occupé du jeu enfantin et du monde des jouets. Les jouets sont, précisément, les grands apatrides des disciplines légitimées. La Philosophie esthétique ou l'Histoire de l'art ne leur permettent pas de franchir leurs frontières facilement. Du fait que l'Histoire s'est dressée à partir des récits des adultes, l'enfance et les jouets ont partagé une place méprisée. Même la reconnaissance à Benjamin dans sa célébrité posthume (Cfr. Arendt) n'a pas suffi à attirer une plus

grande attention sur ses écrits consacrés aux jouets.

Le présent travail se propose d'étudier la place qu'occuperaient les réflexions de Walter Benjamin sur le jeu enfantin et les jouets dans sa théorie de la connaissance. Pour ce faire, il dégagera l'alinéa « Chantier » de *Sens unique*, afin de détacher les axes : A) Le jeu enfantin, les jouets et l'imitation, B) Les connexions entre montage, jeu enfantin et jouets ; et C) Le jeu enfantin et les jouets dans la recherche des traces de la Protohistoire du XIXe siècle.

“Chantier”

« La terre est pleine des objets les plus incomparables qui s'offrent à l'attention et à l'activité des enfants (...) Les enfants en effet ont une propension particulière à rechercher tous les endroits où s'effectue de manière visible le travail sur les choses (...) Ils reconnaissent dans les résidus le visage que l'univers des choses leur présente à eux seuls. Ils les utilisent moins pour imiter les œuvres que pour instaurer une relation nouvelle, changeante, entre des matières de nature très différente, grâce à ce qu'ils parviennent à faire dans leur jeu. Les enfants créent ainsi eux-mêmes leur monde des choses, petit monde dans le grand » (Benjamin, 2007a: 149-150).

A) Le jeu enfantin, les jouets et le mimétisme

Le déplacement subtil des résidus du milieu (et de l'histoire) définit le microcosme enfantin, qui n'est pas tout simplement une copie du monde adulte mais un mimétisme qui le met en cause (en jetant de la lumière sur l'écart entre ce qui est et ce qui pourrait être). Dans l'« Histoire culturelle du jouet », en 1928, Benjamin signale que « l'imitation (...) est propre au jeu » (Benjamin, 1974: 71). Ces mots éloignent le philosophe berlinois d'auteurs dont Piaget –qui situe l'imitation dans un stade préalable au jeu dans *La formation du symbole chez l'enfant-* et ils anticipent le rapport que Benjamin établira plus tard entre jeu et mimétisme et imitation.

Quelques articles écrits par Benjamin en 1933 révèlent son attention sur le poids cognitif de l'imitation : “*Mummerehlen*” (qui fait partie d'*Enfance berlinoise*, illustre sur l'affinité que l'auteur supposait partager avec Kafka, « Doctrine de la ressemblance » et « Sur la faculté mimétique ». Ces deux derniers, qui sont des versions différentes d'un même texte, se recoupent en ce qu'ils caractérisent le jeu enfantin comme étant une école du sens ontogénique de la perception et de la production de ressemblances.

En produisant des ressemblances, même devant les couleurs autour de lui, l'enfant ne se constitue pas en subjectivité tyrannique prétendant dominer son milieu. La mise en cause de la violence subjectiviste traverse toute l'oeuvre de Benjamin, depuis sa critique précoce de la philosophie kantienne, en passant par ses remarques sur l'« illumination profane » dans son écrit sur le surréalisme ou celles qui affirment que « chaque geste enfantin est une innervation créatrice exactement en

rapport avec l'innervation réceptive » (Benjamin, 1974: 84), et enfin jusqu'à sa charge contre l'historicisme dans *Sur le concept d'histoire*.

La faculté mimétique persiste dans le langage sous son élément onomatopéique, étroitement lié aux objets et non défini comme un instrument constitué par un ensemble de signes conventionnel et arbitraire. Dans sa philosophie du langage, Benjamin (Witte, 1990: 39-40), chercha à conjuguer les pôles matériel et spirituel, tâchant de saisir l'essence du langage « en connexion immanente avec la judaïsme. D'après ce que Benjamin a exposé dans *Sur le concept d'histoire*, il est possible de considérer « les enfants en tant que représentants du paradis » (Benjamin, 1996: 93) –figure qui contrecarrerait celle du XIXe siècle comme enfer et catastrophe permanente. Le langage des enfants serait intimement lié au modèle adamique des noms, de la pure connaissance, dont la clôture avec la Chute a dérivé vers la conception du langage comme moyen utile d'information ; « le langage du paradis a été blessé par la Chute, et le balbutiement du langage humain, où les mots *tendaient* vers les objets, n'a pas pu ressaisir la connaissance du particulier renfermée dans le nom. Les mots ont perdu leur adéquation au contenu. » (Benjamin, 1999b: 189-190).

Dans la Modernité, la Chute atteindrait son instance culminante avec le scientisme – basé sur la philosophie positive-. Sa condition de possibilité serait l'abandon du monde situationnel concret, signalé comme la réussite maximale du développement phylogénétique et ontogénétique de la cognition humaine. Depuis le regard de Benjamin, les conquêtes cognitives de la raison deviennent des défaites éminentes si

elles oblitérent la sensibilité. Tel que Benjamin l'apprécie chez Goethe dans *Le concept de la critique de l'art dans le romantisme allemand* et dans « Petite histoire de la photographie » : il existe une délicate empirie qui est déjà une théorie.

Certes, constate Benjamin dans le livre sur le *Trauerspiel*, le langage adamique est loin du jeu et du arbitre sur les objets. Néanmoins, la notion de jeu dans l'écrit mentionné diffère de ses appréciations sur le jeu enfantin.

Benjamin affirme dans "Denkbilder" que "sans aucun doute, les phrases qu'un enfant construit à partir des mots ressemblent plus aux textes sacrés qu'au langage quotidien des adultes » (Benjamin, 2011: 158). Les textes sacrés, où le courant linguistique est non scindable de celui de la révélation (Benjamin, 1999b), concentrent le potentiel harmonique préalable à la Chute. Dans la *restitutio in integrum*, l'apokatastase, le tikum –qui, tel que le jeu enfantin, renverse les hiérarchies- le langage traduit sans faire violence au mutisme de la nature et des objets. Avec son actualisation, un modèle harmonique – ou de la société sans classes- est restitué, sans renier la connaissance construite par l'humanité.

On peut affirmer que la condition de possibilité du mimétisme est la différence, puisque l'imitation implique l'impossibilité d'égaliser. Ainsi, la perception de ressemblances suppose qu'il n'y aurait pas d'objets capables d'être soumis à des généralisations. Pour sa part, la production de ressemblances expose le milieu autrement. Le mimétisme, par conséquent, montre le quotidien comme quelque chose d'étrange ; il met en cause le monde donné.

La faculté mimétique est délimitée cependant par les prétentions que les adultes posent dans les jouets. Dans « Jouets et jeu », Benjamin exprime que « le jouet n'est pas l'imitation des outils des adultes, il est affrontement, moins de l'enfant avec l'adulte que plutôt à l'envers. Qui fournit les jouets aux enfants si ce ne sont pas les adultes ? Et même si l'enfant aura la liberté de repousser les choses, plusieurs des jouets les plus anciens (balles, cerceaux, couronne de plumes, cerf-volant) lui auront été imposés, pour ainsi dire, comme effets de culte qui bien plus tard seront devenus des jouets ; grâce à leur force pour toucher à l'imagination, ils pouvaient certainement le faire » (Benjamin, 1974: 75).

Ces quelques lignes, qui pourraient bien être mises en dialogue avec l'article de l'an 1921 « Le capitalisme comme religion (et, en conséquence, avec « Eloge de la profanation » de G. Agamben), nous permettent de nous demander sur les potentialités insurrectionnelles du jeu enfantin.

B) Les connexions entre montage, jeu enfantin et jouets

On peut conjecturer que Benjamin considère le jeu enfantin comme le modèle constructif fondamental du montage littéraire qui constitue le projet sur les *Passages*. Le 15 mars 1929, dans une épître à Scholem, il affirme –avec des mots pareils à ceux de "Denkbilder"- que « le travail sur les Passages est en rapport avec la réussite de la plus grande des concrétions d'une époque, telle qu'elle apparaît encore et encore dans les jouets (...) Le jeu dans lequel les enfants construisent une petite phrase à partir des mots donnés. Ce jeu semble avoir été fait

pour ordonner des marchandises en exhibition » (Buck-Morss, 2001: 288). L'agencement des marchandises, ou des jouets sur les étalages des magasins, a été étudié aussi par Benjamin dans le paragraphe "Jouets" de *Sens unique* et dans la « Promenade des jouets à Berlin » de ses essais radiophoniques.

Les marchandises dérivées vers les enfants sont libérées dans le jeu de leur caractère utilitaire et elles sont douées, au moyen du montage, d'une signification inédite, produisant ainsi un acte de sauvetage des objets singuliers. Ainsi, la nouveauté apparente qui cache le toujours-égal, toujours-de-même, serait éliminée. Depuis le regard benjaminien, tel procédures permettraient de rétablir le potentiel révolutionnaire immanent aux objets, qui a été rogné par la fantasmagorie mercantile et par leur transmission entre générations comme patrimoine culturel. Au moyen d'une sorte de collage –qui, d'après Aragon, « a lieu avec indigence de moyens » (Benjamin, 2007b: 82)-, l'enfant crée son monde en miniature. De cette manière, il apparaît comme la préfiguration du flâneur qui inspecte les vitrines urbaines et anticipe –avec son « espace de jeu »- le surréalisme, qui a son petit cosmos à Paris et trouve dans le jeu son procédé créatif primordial.

Le jeu enfantin –ou l'élan de jeu qui connecte la raison et l'imagination, d'après Schiller-, repousserait le caractère irrécusable du réseau culturel du capitalisme. Les énergies des enfants pourraient même détruire les délimitations que les adultes prétendent imposer à son microcosme. Quant aux impositions des jouets, Benjamin affirme que « peut-être aujourd'hui sommes-nous déjà en mesure

de surmonter l'erreur fondamentale de considérer la charge imaginative des jouets comme déterminante du jeu de l'enfant ; en réalité, il se passe plutôt à l'envers. L'enfant veut traîner quelque chose et il devient cheval, il veut jouer avec du sable et il devient boulanger, il veut se cacher et il est voleur ou gendarme » (Benjamin, 1974: 70). L'auteur, comme Vygotski et Winnicott –qui délègue aussi le jeu avec des résidus des adultes-, remarque ici le trait paradoxal du jeu enfantin, qui accepte et transgresse en même temps le donné par la mise en acte de l'imagination.

Dans le jeu enfantin est produite une sorte de citation des objets, qui sont débarrassés de leur contexte et sauvés avant de succomber à la tyrannie de l'utile. Les enfants produisent un montage de matériaux apparemment incongrus et qui leur rendent le regard (lire la définition d'aura dans les textes sur Baudelaire). En ces termes, la notion benjaminienne d'idée (qui, observe Adorno, est substituée en *Sens unique* par l'expression « image mentale » présenterait une certaine proximité au jeu enfantin, car elle indique le réagencement d'éléments du milieu : « les éléments de la réalité empirique quittent le champ auquel ils appartiennent actuellement –corrompu par l'apparent (*Schein*) et constitué comme une fausse unification- et ils entrent, rédimés, dans une nouvelle constellation : cette rupture du continuum et le réagencement des éléments qui, désagrégés comme des éléments cosiques (*dinglich*), se voient libérés de l'apparence, est le lieu de médiation entre le monde idéal et le monde phénoménique » (Vedda dans Benjamin, 2012b: 17).

Le jeu de l'enfant –même si, d'après Piaget, est la loi suprême de l'enfance- se montre comme un petit état d'exception (Agamben, 2009; Huizinga, 2007; Löwy, 2005, ce dernier soulignant que le vrai état d'exception aurait une préfiguration ludique), comme une suspension des règles du monde conventionnel du conformisme adulte. Le jeu constitue une pause créatrice qui renverse les hiérarchies et arrête le continuum de l'histoire.

Didi-Huberman indique que “celui que fait ‘éclater le continuum de l'histoire’ apparaît soutenu (...) par l'énergie enfantine de quelqu'un qui (...) fait de l'histoire (...) l'élément de tout son travail. Ce que Peter Szondi a très bien appelé ‘l'espoir dans le passé’ dans Benjamin, pourrait bien être considéré comme un jeu –perturbateur- avec la mémoire. Un jeu. C'est-à-dire *une série rythmique de mouvements, de sauts* » (Didi-Hubermann, 2008: 151-152). Didi-Hubermann affirme que Benjamin se base sur “Morale du joujou”, de Baudelaire, soulignant l'acte destructif et constructif à la fois qui définit le jeu enfantin comme le patron de la production des images dialectiques. « La phénoménologie du jouet aura permis à Benjamin *via* Baudelaire de mieux articuler le double régime temporel de la même image, cette dialectique en suspens productrice d'une visualité en même temps ‘originale’ (*ursprünglich*) et ‘entrecoupée’ (*sprunghaft*), en même temps turbulente et structurelle : consacrée au *démontage* de l'histoire ainsi qu'au *montage* d'une connaissance plus subtile et plus complexe du temps » (Idem: 185).

Ces caractéristiques deviennent centrales tant dans la proposition épistémologique critique que dans la politique de

Benjamin. Elles mettent en évidence le petit arrêt de la catastrophe continue, le sauvetage des objets dans l'instant de danger imminent avant de capituler face au mandat du capital. Benjamin manifeste : « cette résolution d'arracher l'humanité à la dernière minute de la catastrophe qui la menace en permanence a été pour Blanqui, plus que pour tout autre politicien révolutionnaire de son époque, tout ce qu'il y a de précieux » (Benjamin, 2005b: 39). La soumission, l'*acedia* devant la catastrophe sous-jacente au progrès du capitalisme, peut être compensée par le montage, qui dresse les grandes constructions à partir des éléments les plus petits.

C) Le jeu enfantin et les jouets dans la recherche des traces de la Protohistoire du XIXe. siècle

Dans *Enfance Berlinoise*, Benjamin évoque que “dans la bibliothèque scolaire, je trouvais les livres que j'aimais le plus (...) Leurs feuilles étaient marquées par les traces des doigts qui les avaient tournées” (Benjamin, 2012a: 81). L'attention sur les traces apparaît en opposition à la distraction qui accompagnerait le développement des grandes multitudes urbaines à la fin du XIXe siècle. Dans les traces habite le passé opprimé et le silence de ce qui n'a pas été.

Egalement, les traces ne se manifestent que devant ceux qui perçoivent l'occultation propre au fétichisme de la marchandise. Benjamin, dans son article “La révélation du lapin de Pâques ou Brève théorie sur les cachettes », soutient que « cacher veut dire : laisser des traces. Mais invisibles (...) Les cachettes les plus ingénieuses sont celles les plus exposées. Les meilleures sont celles qui sont évidentes (...) A jouer fair-play le matin du

dimanche de Pâques : à cacher tout de sorte qu'il puisse être découvert sans avoir à déplacer aucun objet" (Benjamin, 2011: 125). La quête dans le petit et le banal, méprisée tant par le scientisme que par le bon sens, contient une charge cognitive, esthétique et politique. L'enfant au jeu apparaît comme l'analogie du chroniqueur qui « raconte les événements sans faire de différence entre petits ou grands événements » et qui prouve que « rien de ce qui a une fois été produit ne sera jamais considéré perdu pour l'histoire ».

L'exploration de l'insignifiant pourrait être placée au coeur de la théorie de la connaissance benjaminienne. Dans l'avant-propos épistémologique critique au travail sur le "*Trauerspiel*", le philosophe remarque : « le rapport entre l'élaboration micro- logique et la dimension du tout graphique et du tout intellectuel met en évidence que le contenu de vérité ne peut être saisi qu'en plongeant dans les détails d'un contenu objectif avec la plus grande exactitude (Benjamin, 2012b: 62, 63). La proposition habilite à mettre le regard en mouvement sans opposer unilatéralement le particulier au général.

Les détails gardent les traces de ce qui s'est passé une fois ou des insurrections non produites. Dans le *Passagenwerk*, Benjamin cite : « le paysage tout à fait transformé du XIXe siècle peut encore être vu de nos jours, au moins dans ses traces » (Benjamin, 2005a: 480). La clé de la Protohistoire du XIXe siècle se trouve dans ses gestes involontaires, dans les traces d'un territoire qui n'est pas apparent au regard distrait. Les traces sont nécessairement paradoxales : elles sont présentes seulement pour témoigner de ce

qui est absent. Comme les ruines, elles ne sont que des sédiments de ce qui a été.

L'enfant saisit ce qui l'entoure et il inspecte ses traces. Agamben signale que, comme figure proche de celle du joueur, se trouve celle du collectionneur. A propos du jeu de l'enfant, Benjamin affirme : « Chaque pierre que il trouve, chaque fleur cueillie et chaque papillon attrapé sont déjà pour lui l'amorce d'une collection, et tout ce qu'il possède en général constitue à ses yeux une seule et unique collection (...) A peine est-il né qu'il est chasseur. Il chasse les esprits, dont il flaire la trace dans les choses ; entre les esprits et les choses il passe des années, pendant lesquelles les hommes restent absents de son champ de vision. La vie et pour lui comme dans les rêves » (Benjamin, 2007a: 182). Il se peut probablement de relier les personnages de l'enfant et du flâneur –préfiguration du détective, du chasseur urbain-, qui explorent des traces offertes par le milieu.

Theodor W. Adorno, dans une lettre datée le 5 juin 1935, fait référence à Benjamin à propos de son travail sur *La nuit, un cauchemar*, de Maupassant. « Là, on parlait de la ville comme un territoire de chasse ; surtout, le concept du chasseur jouait là un rôle important » (Adorno y Benjamin, 1998: 102). La réponse de Benjamin remarque : « ce que vous affirmez sur la ville comme territoire de chasse est excellent » (Idem: 107).

Les traces deviennent protagonistes de la conformation de l'espace public dans la Modernité. En observant le XIXe siècle, Benjamin affirme que « le contenu social originaire des histoires de détectives est l'estompement des traces dans la grande ville (...) Depuis Louis Philippe, nous trouvons chez la bourgeoisie l'effort pour se

dédommager de la perte de la trace de la vie privée dans la grande ville. Elle essaie de le faire au dedans de ses quatre murs (...) Inlassable, il prend les traces d'une série d'objets (...)» (Benjamin, 1999a: 59, 61). Le manque de traces dans les grandes villes a accompagné l'augmentation des foules d'habitants indifférents entre eux et le refuge illimité à l'intérieur. Le privilège du privé sur le public, du économique sur le politique, est exprimé par le mode d'étaler les traces dans la ville.

Comme un détective en miniature, l'enfant se sert de jouets optiques pour observer son milieu. Avec eux semblent être ébauchées les premières intentions pour la production du *Passagenwerk*. Le 25 février 1928, Benjamin partage avec Kracauer qu'il n'« aurais pu rédiger ce que j'envoie ci-joint [l'article 'Altes Spielzeug' (...)] si ce travail parisien n'était précisément très proche au noyau de mon intérêt par les jouets. Lorsque vous trouverez mentionnés les dioramas, les boîtes magiques, etc., vous savez ce que vous devez en penser» (Benjamin, 2005: 895).

Les jouets optiques, précurseurs de la photographie et du cinéma, concentreraient les potentialités de modifier la perception et de produire de nouveaux mondes. Loin d'habituer l'enfant à l'ensemble des shocks que l'envahirait dans l'espace urbain, ils contribueraient avec l'appréciation du quotidien comme étrange. La création d'images qui gigantisent le petit et qui rapetissent le géant les définit comme des éléments de remarquable importance.

Didi-Hubermann met en valeur la quête dans l'« *inconscient du temps*, un principe dynamique de la mémoire dont

l'historien doit devenir à la fois récepteur – le rêveur- et interprète. Mais, comment le faire ? En jouant, encore, dialectiquement : en jouant sur deux casiers à la fois. L'inconscient du temps nous rejoint dans ses traces et dans son travail. Les traces sont matérielles : des vestiges, des dépouilles de l'histoire, des contre-motifs ou contre-rythmes, des 'chutes', des 'irruptions', des symptômes (...) anachronismes dans la continuité des 'faits du passé' » (Didi-Hubermann, 2008: 155). Suivre les traces n'est pas le procédé excentrique d'un philosophe inclassable. C'est l'action qui permet de guetter les conditions de possibilité de la politique. Le cortège des puissants n'obtient pas sa victoire en cachant les histoires des opprimés, mais en effaçant leurs traces –ou les fait apparaître au profit des vainqueurs-.

Coda

Dans le scénario contemporain, les enfants sont la cible des industries culturelles, qui font du jeu un moyen utile d'amusement pendant le temps libre. Le marché prétend imposer les habitudes du conformisme adulte aux jeux individuels et collectifs, tous deux appréciés par Benjamin. La distraction, qui est le revers de la soumission au monde établi, a déjà défini la figure du joueur au hasard du XIXe siècle, étudiée par le philosophe allemand dans ses travaux sur les Passages et sur Baudelaire.

Dans le jeu enfantin, la perception et l'action s'unissent de telle sorte que le milieu peu être modifié, en le renouvelant, sans le dominer. En ces termes, nous pourrions nous demander sur la notion de technique, à partir du modèle enfantin, tel que Benjamin souligne de Fourier. De toute façon, même avec les tensions et les

contradictions que les réflexions benjaminienes sur les jeux enfantins et les jouets peuvent présenter, il faut noter que le sauvetage des potentialités et du savoir ressenti, propres à la cognition enfantine, constitue une tâche tant épistémologique que politique.

Ce travail est partie d'un Projet de Recherche (PIP - Conicet) «La lecture de la Modernité chez Walter Benjamin. Entre la catastrophe perpétuelle et la puissance critique d'une nouvelle Illustration» dirigé par Francisco Naishtat.

Bibliographie

- G. Agamben (2009a), **Profanaciones**, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- W. Benjamin (1974), **Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación**, Nueva Visión, Buenos Aires.
- W. Benjamin (1990), **Diario de Moscú**. Taurus; Madrid.
- W. Benjamin (1998b). **Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV**. Ed. Taurus. Madrid.
- W. Benjamin (1999a), **Poesía y Capitalismo. Iluminaciones II**, Taurus, Madrid.
 - W. Benjamin (1999b), **Ensayos escogidos**, Coyoacán, México.
 - W. Benjamin (2005a). **El libro de los Pasajes**, Akal, Madrid.
 - W. Benjamin (2005b). **Parque Central**, Ediciones Metales pesados, Santiago de Chile.
- W. Benjamin (2007a), **Sens unique**, Maurice Nadeau, Mayenne.
- W. Benjamin (2007b), **Sobre la fotografía**. Pre-textos; Valencia.
- W. Benjamin (2011), **Denkbilder**, El cuenco del plata, Buenos Aires.
- W. Benjamin (2012a), **Escritos franceses**, Amorrortu, Buenos Aires.
 - W. Benjamin (2012b), **El origen del Trauerspiel alemán**, Gorla, Buenos Aires.
- W. Benjamin y T. W. Adorno (1998), **Correspondencia 1928-1940**, Trotta, Madrid.
- S. Buck-Morss (2001), **Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el Proyecto de los Pasajes**, La balsa de la medusa, Madrid.
- G. Didi-Huberman (2008), **Ante el tiempo**, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- J. Huizinga (2007), **Homo ludens**, Alianza, Madrid.
- M. Löwy (2005), **Walter Benjamin: Aviso de incendio**, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- P. Missac (1997), **Walter Benjamin. De un siglo al otro**, Gedisa, Barcelona
- L. Vygotski (2009), **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**, Crítica, Buenos Aires.
- D. Winnicott (2011), **Realidad y juego**, Gedisa, Buenos Aires.
- B. Witte (1990), **Walter Benjamin**, Gedisa, Barcelona.

