



JOGO: Diálogo do Homem com o Invisível

Jeferson José Moebus Retondar*

RESUMO

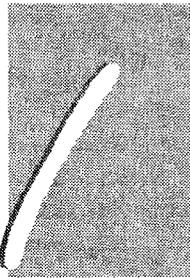
Refletir o jogo como possibilidade simbólica a partir da tensão vida-morte, vitória-derrota, tomando o acaso como elemento fundamental e motivador dessa tensão.

ABSTRACT

The objective of this paper is to reflect the "game" as a symbolical possibility inside of the tension between "life-death" and "victory-defeat", taking the accident as a fundamental and inducemental element of this tension.

* Professor Assistente de Educação Física da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Introdução



nício minhas reflexões com uma especulação: A vida como acontecimento, como possibilidade misteriosa, é um caos para nós, ocidentais.

A vida como jogo, tomada em sua radicalidade, é angustiante e caótica para aquele indivíduo que organiza sua vida baseado no cálculo, nas certezas científicas e em crenças absolutas do pensamento religioso. Viver a vida como jogo é, antes de tudo, compreender que só jogando (ou vivendo) é que se pode extrair da vida aquilo que realmente ela nos pode oferecer. Nem antes nem depois do agir a vida se torna jogo; ela só se impõe enquanto tal quando no próprio movimento do jogado, do vivido, do experimentado, embalado pelo mistério que é ser sujeito no mundo.

Marx (1974), em seus *Manuscritos econômicos e filosóficos*, nos ensina que o homem não determina a natureza, da mesma forma que a natureza (*physis*) não é capaz de determinar o homem. Somente na interrelação entre ambos que o homem se produz enquanto natureza humana.

Nesse sentido, não há uma natureza bela em si mesma, mas antes um olhar desejante que, ao se relacionar com a natureza, constrói uma possibilidade de representação de beleza. A natureza não é um dado, uma coisa externa ao próprio homem. Ela é o mistério que, ao ser apreendido pelo olhar humano, se transforma em mundo humano. É um olhar

contemplativo, mas não daquele que fica extasiado, parado, passivo diante do belo já dado, mas contemplativo no sentido de olhar devagar, de perseguir aquilo que se está querendo ver, dentro das possibilidades que a própria imagem natural física oferece. É um olhar humano, pois *constrói* o mundo no próprio ato de ver.

Significa dizer que é na ação, no movimento de forças contrárias, que a vida se abre como possibilidade de acontecimento embalado pela liberdade do sujeito enquanto construtor do mundo.

Tomar as rédeas do destino é então pautar a vida na coragem, na ousadia, na liberdade da ação. Saber que muitas vezes o caminho para se atingir um fim está para além de estratégias prévias e de projeções utópicas, mas antes, se dá concretamente no decorrer do próprio processo de construção do percurso. Ratificando: nem antes, nem depois da ação.

Acredito que a vida é antes de tudo movimento. Movimento como entende Heráclito (In Leão, 1991), isto é, como unidade de forças contrárias, muito bem ilustrado pelo filósofo através das imagens do arco e da lira, que existem enquanto unidades remetidas a uma identidade por forças contrárias que atuam em seu interior. Essas forças tencionam ao mesmo tempo para fora e para dentro, possibilitando, ao arco (tensão para fora) projetar a flecha (tensão para dentro), da mesma forma que ocorre com a lira, que extrai harmonia da diversidade de notas e sons. Numa perspectiva mais ampla, é o movimento de construção e des-construção da realidade, da permanente tensão entre forças contrárias que misterio-

samente tende ao infinito, construindo e desconstruindo o mundo tal qual aquela criança que constrói e destrói repetidas vezes o seu castelo de areia pelo simples prazer de construir e destruir, sem qualquer juízo moral, sem qualquer finalidade externa à própria ação.

O mistério da vida não pode ser desvendado (embora muitos acreditem que possam fazê-lo), mas tem de ser vivido para ser apreendido enquanto humilde possibilidade de acontecimento. O fundamento da vida em última instância sendo o mistério, o acaso, o inusitado, se apresenta aos nossos olhos sob a forma de jogo. Ou seja, não são as regras, a evasão da realidade, a predominância para o lúdico ou para o agonismo, ou a tensão entre estes, que a nosso ver fundamentam radicalmente o jogo e a vida. Antes, é o acaso, o indeterminado, o mistério que o próprio jogo sugere e que encontra-se longe de qualquer relação determinística, seja da racionalidade ou da fé, enquanto arautos da verdade.

O jogador pode ter a crença de que o jogo vai ser positivo para ele; pode também tentar sistematizar uma diversidade de argumentos técnicos e lógicos que, segundo ele, indicam uma lógica do jogo, mas jamais tanto a crença quanto a razão serão capazes de dizer com certeza o que é o jogo e como ele se desenvolverá numa partida. É só jogando que o jogador vai aos poucos descobrindo o próprio jogo enquanto possibilidade de satisfação ou não, de construção e desconstrução... Em outros termos, é só vivendo para a ação que o sujeito constrói a sua história enquanto ser vivente de fato.

É comum no cotidiano se considerar os fatos imprevisíveis como sendo

desígnios de deuses e demônios. O discurso científico, muitas vezes, temendo o silêncio, a impossibilidade das respostas diante do inusitado, fabrica verdades alentadoras para a própria legitimidade do seu discurso arrogante. O que é incomum, portanto, é a aceitação do acaso, do imprevisível, como sendo inerente ao próprio domínio da vida. Daí não ser gratuita a epígrafe de Jean Lacroix que consta no capítulo primeiro de *L'Imagination Symbolique*, de Gilbert Durand (1964), sobre uma concepção filosófica ainda hegemônica no Ocidente: *O positivismo é a filosofia que, no mesmo movimento, suprimiu Deus e clericalizou todo pensamento*. Ou seja, tudo é e deve ser passível de uma explicação para poder ser controlado, dominado pelo homem na sua luta incessante contra a aceitação de sua fragilidade diante do mistério da vida.

É muito provável que seja possível, no desenvolvimento de uma nova pesquisa, relacionar a quantidade de fatos inesperados recorrentes na vida do indivíduo ou de um conjunto de indivíduos (cidades, países etc.) a uma busca proporcional dos homens às crenças, aos mitos, às verdades científicas, enfim, a uma explicação, de preferência lógica, como mecanismo de proteção à fragilidade do homem diante da vida enquanto possibilidade de desenvolvimento em grande medida fundada no acaso.

E, continuando na esteira especulativa, pois este artigo não tem a pretensão de inferir verdades, mas antes exercitar o pensamento em relação aos temas jogo e jogar, acredito que o leque imenso dos argumentos e opiniões que pautam os discursos que tentam dar conta

do acaso, do inusitado, do imprevisível, do mistério enquanto elemento participante da realidade humana, reside na luta do homem contra o não-movimento. Este sendo a única verdade de fato para a qual o homem está fadado, isto é, a morte.

É como nos diz Sartre (1983 a, 1983 b, 1983 c, 1986, 1970, 1990) em algumas de suas reflexões. O homem é uma paixão inútil, mas não no sentido de passividade, de inércia, que remeteria o homem apenas a aguardar o derradeiro fim, mas antes de chamar a atenção deste mesmo homem para o seu aprisionamento angustiante frente à idéia da morte, da finitude, da qual tenta escapar de todas as maneiras, mas que jamais conseguira superar. Por outro lado, esta é a única verdade concreta que encontra-se enraizada em sua existência. Daí, longe desta consciência gerar passividade, ela busca no negativo as forças para lançar o homem à frente, com toda radicalidade daquele sujeito construtor de possibilidades de existência, apesar e a partir da consciência de aprisionamento da sua finitude.

O que é significativo para nós, nessa máxima sartreana, é o fato de que na luta incessante do homem contra a finitude, contra a morte, que pode acontecer a qualquer momento, em qualquer lugar e a qualquer um, é que provavelmente se radica a necessidade espiritual do homem de jogar, isto é, de se colocar em jogo, jogando: para poder brincar por alguns instantes de ser Deus, de controlar, ou melhor, de tentar superar a si e aos outros, construindo a crença de que pode controlar o mistério do próprio jogo, da própria vida.

Nesse sentido, estou tentado a crer que a negação, a luta contra a idéia da morte, da finitude, passa pela afirmação da idéia de jogo enquanto movimento incerto, onde tudo pode acontecer, e que aparentemente o jogador acredita poder controlá-lo, calculá-lo, dominá-lo para minimizar a sua pequenez diante da grandeza do mistério.

Colocar-se em jogo, ao mesmo tempo que é uma brincadeira de controlar o acaso (a morte), é por outro lado a experimentação de viver a vida intensamente, como mistério. Eis aí a meu ver, o jogo enquanto unidade de forças contrárias que se harmonizam num estado de tensão permanente entre alegria de ganhar e tristeza do perder, liberdade e necessidade, espontaneidade e condicionamento, imortalidade e perecibilidade, vida e morte.

A Onipotência do Jogador ou o Medo do Acaso

Em outro estudo por mim desenvolvido (Retondar, 1995), analisei o sentido de onipotência do jogador. A crença de que o jogador é capaz de controlar o mistério, o acaso no jogo, se impôs enquanto o sentido predominante, que perpassou todos os outros sentidos que emergiram em nossa pesquisa enquanto representações básicas que fundamentam, na sua radicalidade, o jogador a jogar.

O jogador acredita que pode se comunicar com os deuses. Nessa investigação identifiquei que na grande maioria das vezes o jogador, para entrar em

no jogo, necessita construir um mundo ficcional para poder minimizar a sua incapacidade real de domínio do acaso, do mistério que enreda e fundamenta o próprio jogo. Pois é com o sucesso, com a crença do proveito positivo que extrairá do jogo, que o jogador se permite lutar contra algo que desconhece, isto é, a aventura do desenrolar da própria ação enquanto possibilidade de acontecimento.

Acredito que, quanto maior for a *visibilidade* por parte do jogador da presença do acaso no jogo, provavelmente maior será a sua necessidade de recorrer ao mundo onírico, mítico-religioso, ficcional, em uma palavra, ao imaginário, a fim de garantir para si a certeza imaginária do resultado, ou a superação marcante da presença do acaso. Como por exemplo nos jogos ditos de azar ou alcatórios onde se percebe predominantemente a presença explícita do acaso. Daí, muitas vezes, poderemos observar que o jogador transforma qualquer sinal, sonho ou fato do cotidiano em pistas indicativas e reveladoras de como, onde, em quem ou em quem jogar na busca aventureira da wazu superação do acaso, do imprevisível, do inusitado em favor do controle, do domínio do jogo, sua maior vitória.

Mas se os jogadores constroem a crença de que estão em contato com os deuses e que estes fornecem pistas *seguras* para o seu sucesso, o que dizer dos sucessivos fracassos que estes mesmos indivíduos experimentam no jogo da vida? Não seria uma indicação de que estes jogadores deveriam desmistificar seus próprios mitos? Se estivéssemos analisando a realidade sob a perspectiva

de causa e efeito, no mínimo seria um absurdo lógico não considerar a resposta positiva, isto é, que os jogadores desmistificariam seus mitos e parariam de jogar após terem conseguido o tão sonhado dinheiro (ou outro objeto de desejo), isto é, eles não voltariam mais a jogar, pois seu intento foi alcançado. Entretanto, a crença do jogador é tão forte que ele vê no fracasso, no insucesso, no azar do jogo, não o fracasso dos deuses em ajudá-lo, mas antes a sua própria incompetência em associar devidamente os sinais recebidos com o jogo. Assim, em última instância, quem errou foi ele, o jogador, por não conseguir decodificar o código divino. Significa dizer que, se a sorte é a confirmação da existência dos deuses no jogo, o azar é a confirmação da incompetência do jogador em decodificar a mensagem desses deuses. A fé se mantém intacta, inabalável. No mundo do jogo é a produção imaginária do jogador que prevalece sobre a racionalidade, e não o contrário.

O acaso é o elemento fundante do jogo. Força misteriosa que leva o homem sempre a *jogar mais uma vez*, a perseguir o seu misterioso objeto que nunca será atingido. Daí a incansável luta do homem para superar o insuperável, para perseguir o indizível, isto é, aquilo que se capta, que se vivencia, mas sem saber enunciar o que se sente sobre ele.

O jogador luta contra algo que não conhece, não domina; mas, ao mesmo tempo, ele precisa acreditar que conhece, que domina. Ele joga com a idéia de domínio para poder momentaneamente se ver grande diante do mistério da própria vida, que o jogo em grande medida materializa, pois, como dissemos ante-

riormente, o jogo tem no acaso o seu maior fundamento. O jogador não suporta a idéia de que joga e é jogado pelo movimento do jogo, do acaso, da morte; de que não é capaz de controlar a sua própria existência na totalidade.

O jogo e o jogar se confundem em um único ato. Unidade que traz em seu interior as forças da idéia da vida como mistério e da vida socialmente codificada, pré-estabelecida, ordenada. O jogador não deixa de ser um Ser social quando entra em jogo. O que ocorre é que momentaneamente ele aprofunda no movimento do jogo uma nova possibilidade de experimentar sua sensibilidade numa outra dimensão da realidade, uma forma nova de Ser no mundo velho, ou uma possibilidade de construção de um mundo novo para acolher essa nova sensibilidade.

Nesse sentido, a evasão não é fuga, mas antes deslocamento horizontal da realidade, isto é, do lugar socialmente codificado para a esfera do mundo imaginário, local onde a liberdade talvez se apresente com maior força, pela própria contradição ora com a sociedade pautada numa vida social onde os indivíduos vivem com pouca liberdade. Daí fazermos nossas as palavras de Benjamin (1994), quando diz que a dimensão altamente significativa do jogo para o jogador certamente não é suficiente para que este mude o mundo, mas provavelmente pode mudar a sensibilidade daqueles que um dia poderão mudar o mundo, já que no jogo vive-se cem vidas em uma só. E quem vive cem vidas em uma só, em alguns momentos, de alguma forma, busca extrair da sua existência intensidade; busca viver de maneira a extrair dela o

possível, pois sabe que um dia ela cessará. Na medida em que a finitude poderá vir de maneira inesperada, imprevisível, lançada ao sabor do acaso, é que o movimento do jogo se impõe enquanto uma das possibilidades de, ao mesmo tempo, o indivíduo intensificar a vida, e no mesmo movimento, minimizar a idéia da morte através da luta travada com o acaso.

É no jogo e em jogo que o jogador desafia o destino inadiável, o outro e a si mesmo. Ele luta para controlar o jogo, para descobrir as cifras secretas desse fenômeno tão envolvente e misterioso que o remete sempre ao *mais uma vez*, em diferentes manifestações nas diferentes culturas. (1) Daí seu afã entusiasmado quando vence, se supera ou experimenta esteticamente o momento mágico do jogo: ele grita, vibra, treme, se arrepia, rompe momentaneamente com as normas sociais de conduta, entra em transe, homem beija homem, os indivíduos se tocam sem pudor, se abraçam sem preconceito: é a suspensão momentânea da realidade promovida pelo jogo. O jogo é muito sério para quem joga.

A Eternização do Homem no Mundo: a luta entre a vida e a morte no jogo

O que está em jogo na superação ou vitória de um jogador em relação ao adversário, ou à tarefa a ser cumprida, não é a imagem do derrotado nem o limite superado no sentido aparente, isto é, empírico do termo, mas antes a representação simbólica da superação do acaso, isto é, da inevitabilidade da presença se

da morte. O jogador, ao vencer, não vence a própria imagem aparente oposta a si, mas vence a si próprio: ele afirma a vida em detrimento da morte. Acredito que em última instância o homem quer ser infinito, imperecível, ele quer de alguma forma se eternizar no mundo nem que seja por algumas horas, minutos ou segundos. O homem de alguma forma sabe que cada passo à frente é também um passo para baixo (da terra você veio, para a terra voltarás), e isso, ao mesmo tempo que o motiva a viver, contraditoriamente o angustia para a própria vida. Mas creio que é na dialética entre a vida e a morte, o perecível e o imperecível, a certeza e o acaso, que a vida se afirma enquanto jogo de tensão de opostos. Pois, da mesma forma que no mundo da vida, no jogo jogar é viver e morrer a cada instante.

Uma das passagens mais bonitas que li sobre o jogo e o jogar foi escrita por Dostoiévsky em *Um jogador* (1952). Na sua luta pelo dinheiro rápido e ascensão social, ele nos diz que o jogador é antes de tudo um corajoso, um verdadeiro cavaleiro. Pois, segundo argumenta, ele tem de ser no mínimo muito homem para enfrentar o mistério do desconhecido (o autor se refere a sua trajetória enquanto jogador de roleta). Lutar contra o que já conhecemos é mais fácil, repetir os comportamentos socialmente estabelecidos e previstos é tranquilo, controlável, pois é pura imitação e não causa pânico, insegurança, medo. Não há nada de imprevisível, nada que não se possa calcular ou esperar do outro; em outros termos, é previsível se movimentar nesse mundo. O difícil, entretanto, é lutar contra algo que você não conhece, aventurar-se no desconhecido, construir, você

mesmo, caminhos e descaminhos, colocar-se como centro das decisões e, ao mesmo tempo, perceber pequeno (já que suas decisões são sempre apesar de...), frágil diante do mistério a que o acaso, o destino cego, pode remetê-lo. Talvez seja por isso que é mais comum as pessoas terem medo do escuro, daquilo que não se pode controlar e não do claro, daquilo que encontra-se sobre controle.

Nesse sentido, se permitir entrar em jogo é antes de tudo um ato de coragem, de ousadia e determinação que apenas uns poucos ousam assumir. Pressupõe acionar o movimento de construção e des-construção, de perdas e *ganhos*, pois ganhar é sempre perder um pouco, como seu contrário também é verdadeiro. O fenômeno jogo e as produções imaginárias produzidas pelos jogadores fazem desse movimento um fenômeno eminentemente humano, pois simbólico. É uma ação humana que se dialetiza entre o visível e o inverificável, o significado e o indizível, a claridade e a escuridão, a vida e a morte.

O jogo é um mistério. Mistério que jamais será desvendado (no sentido de se identificar qual ou quais os sentidos que motivam o homem a jogar), pois se um dia o for ele cessará para o próprio homem. Este não terá mais a necessidade de jogar, de perseguir o objeto fantasmático do jogo, de preencher alguma coisa que falta à sua existência mas que ele não sabe muito bem o que é, e que talvez por isso seja o que tanto o excita a perseguir o desconhecido. A ausência do acaso, do mistério do e no jogo é a sua própria desvirtuação, pois então ele torna-se mero exercício, repetição utilitária, mimetismo.

O jogo perde a graça para quem joga quando se autodefine como certeza. Deixa de ser jogo, passa a ser no mínimo um exercício ou imitação forçada. Uma criança que supera uma outra ou a si mesma várias vezes se cansa, o jogo torna-se entediante, pois já não é mais jogo, não traz novas possibilidades, se distancia do *élan* enigmático e sedutor do acaso.

O jogo suscita desafio, agonismo e ludismo. São as forças contrárias que garantem a unidade através da permanente tensão daquilo que chamamos jogo. Não acreditamos que possa existir um jogo que seja jogado de forma puramente lúdica ou puramente competitiva; o que pode haver é a predominância de um desses elementos no decorrer de um determinado jogo, com determinados jogadores específicos. A mais alta forma de competição traz consigo o seu contrário (a pilhéria, o gracejo, o desvio), da mesma forma que a mais singela brincadeira, aquela descompromissada com qualquer resultado ou finalidade externa ao próprio jogo, faz emergir a presença da tensão, da superação, do querer vencer, do reconhecimento da competência do jogador para si mesmo ou para os outros.

Para nós, a luta incessante entre agonismo e ludismo, predominando um, ora predominando o outro, é a luta da própria vida querendo se afirmar pelo seu contrário, enquanto movimento de construção da realidade. Se viver é um desafio, um estado constante de superação, é porque o mistério da própria existência não é mera retórica, mas concretude latente. Se o jogo é por nós entendido enquanto movimento de luta entre a vida e a morte, é porque em última instância

essa luta se dá embalada pela concretude do acaso. Daí o jogo poder ser objeto de compreensão enquanto manifestação da vida em intensidade na luta contra o perecível, contra a finitude, contra a morte, única verdade que o homem possui de fato. Mas, na medida em que o jogador não consegue alcançar plenamente seu objeto de satisfação integral (o controle da vida e, conseqüentemente, da morte), ele sempre torna a recomeçar, num movimento infinito onde a ilusão momentânea da vitória o remete a *mais uma vez*, da mesma forma que *acerteza* da derrota o impele a tentar de novo.

É na incansável e insaciável luta pela eternização no mundo que o jogador joga como quem está realizando a última tarefa de sua vida. Absorvido por inteiro, de forma intensa e total, ele se coloca numa outra esfera da realidade, onde a sua produção imaginária alimenta a beleza e a miséria que o jogo pode suscitar para ele, abrindo sempre novas possibilidades de Ser no mundo.

Breves Considerações Finais: cavalheiro mas não Deus

Arriscamos dizer que o jogador é antes de tudo um homem de fé. Ele precisa acreditar que controla o mistério do jogo; que é grande o bastante para poder vencer o acaso, tal qual Hermes de Trismegisto (2), e, conseqüentemente, o fundamento inevitável da realidade da morte; no jogo ele precisa jogar consigo mesmo, daí criar a onipotência que não tem para atenuar a sua consciente (mas não de todo assumida) pequenez diante

do mistério da vida. Se, por um lado, isto demonstra a fragilidade do homem ocidental em relação à dificuldade de não apreender a vida como possibilidade de acontecimento, como mistério, por outro lado é muito provável que dessa angústia (entre vida e morte) nasça a força para que ele, ao jogar, perceba que a vida inevitavelmente está também fundada na mesma força que impulsiona o jogo, o acaso, o mistério. O que poderá remetê-lo a um olhar menos onipotente, arrogante, dominador da realidade, suscitando uma convivência menos traumática com o inevitável diante do imprevisível, o mistério.

É possível que, ao se permitir jogar, ele entenda que no jogo ele também é jogado pelo próprio movimento que detonou. Que a grandeza cavalheiresca reside menos na luta pelo controle da realidade, e mais em assumi-la como acontecimento. Ou seja, que ele ao jogar é sujeito construtor de novas sensibilidades e possibilidades do agir, mas que esse agir não é o suficiente para torná-lo um Deus, mas antes um homem que se projeta no mundo e que se faz a si próprio a cada nova jogada.

Notas

¹ Numa perspectiva classificatória do jogo, Caillois (1980) divide os jogos em quatro categorias: competição (agôn), sorte (alea), simulacro (mimicry) e vertigem (ilinx), que, encontram-se presentes em todas as culturas. O que irá variar, respeitando a diversidade das culturas, é o predomínio de uma dessas categorias de jogos. Mas o jogo, este estará lá sempre presente.

² Conta a mitologia que Hermes, filho de Zeus e Maia, assim que nasceu foi colocado enfaixado no vão de um salgueiro, árvore sagrada, símbolo da fecundidade e da imortalidade. Assim que veio à luz, Hermes desatou-se das faixas, demonstrando seu poder de ligar e desligar.

Após ter furtado um rebanho, ofereceu uma novilha aos deuses, dividindo-a em doze pedaços, embora os imortais fossem apenas onze. É que Hermes, naquele momento, acabava de se autopromover imortal.

Bibliografia

- BENJAMIN, W. *Jogo e prostituição*. In: *Obras escolhidas III - Charles Baudelaire: Um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense.
- CAILLOIS, R. (1980). *Os jogos e os homens - a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A. (1994). 8.ed. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- DOSTOIÉVSKY, F.M. (1952). 3.ed. *Um jogador*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- DURAND, G. (1964). *L'imagination symbolique*. Paris: Quadrige.
- Enciclopédia de mitologia*. (1973). São Paulo: Abril Cultural.
- LEÃO, E. C. (1991). *Os pensadores originários: Anaximandro, Parmênides, Heráclito*. Petrópolis: Vozes.
- MARX, K. (1974). *Manuscritos econômico-filosóficos*. São Paulo: Abril Cultural. (Coleção Os Pensadores).

- RETONDAR, J. J. M. (1995). *Alguns sentidos do ato de jogar*. (Dissertação de Mestrado). Rio de Janeiro : Universidade Gama Filho.
- SARTRE, J. P. (1983a). 4.ed. *Os caminhos da liberdade 1 - A idade da razão*. Rio de Janeiro : Nova Fronteira.
- _____. (1983b). 2.ed. *Os caminhos da liberdade 2 - Sursis*. Rio de Janeiro : Nova Fronteira.
- SARTRE, J. P. (1983c). *Os caminhos da liberdade 3 - Com a morte na alma*. Rio de Janeiro : Nova Fronteira.
- _____. (1986). 4.ed. *A náusea*. Rio de Janeiro : Nova Fronteira.
- _____. (1970). *As palavras*. São Paulo : Difusão Européia do Livro.
- _____. (1990). *Verdade e existência*. Rio de Janeiro : Nova Fronteira.