

El Juego Ideal

Por Gonzalo Montenegro Vargas

El juego se ha caracterizado por ser un tema de localización marginal en la reflexión filosófica. Ajeno a la seriedad de la que son portadores temas como la substancia, la razón y la ética ha quedado muy disminuido e incluso, por épocas, en total olvido. Es más, para ciertos filósofos donde un desarrollo mayor del juego pudiera haber constituido el centro de su pensamiento, no hacen más que dedicarle breves capítulos que sirven sólo de tránsito hacia nuevas temáticas. Así ocurre, por ejemplo, en Deleuze para quien el juego pensado como juego ideal pudo haber integrado una amplia gama de reflexiones desde sus primeras obras monográficas hasta sus últimas reflexiones estéticas y políticas. No obstante, el juego sólo es estudiado con profundidad en un capítulo de su obra *Lógica del sentido*. Pero, a pesar de los silencios del autor, nosotros, al hacernos cargo de su obra, bien podemos hacer del juego un excelente instrumento metodológico que permita reconstruir, evaluar y situar su obra; porque, además de la capacidad integradora del juego mismo, la *Lógica del sentido* constituye una obra importante en la producción filosófica del autor: se trata a todas luces del primer intento por reflexionar de manera independiente poniendo en práctica las enseñanzas que ha recogido muy selectivamente de la historia de la filosofía. Así las cosas, pensar el juego ideal en Deleuze plantea inequívocamente el tema de la articulación de todo su pensamiento y de eso en cierta forma nos hacemos cargo en este estudio.

El objetivo de este trabajo tiende a establecer y profundizar las conexiones que tiene el juego ideal con el resto de los tópicos presentados en la *Lógica del sentido*; intentando explicar el significado que circula a través de las distintas series y sus conexiones con aspectos importantes de la historia de la filosofía y la literatura.

I. EL JUEGO IDEAL

Deleuze propone un resumen de las características esenciales de los juegos tradicionales y a la luz de éstas esboza las cuatro características que serían propias del juego ideal¹. En ellas Deleuze muestra temas que están muy entroncados en los tópicos de su reflexión filosófica futura como los de inmanencia y distribución nómada; además, se deja ver

¹ Regla inmanente – afirmación del azar – distribución nómada – pensable como sinsentido.

en este estudio una marcada tendencia metodológica a constituir parejas de conceptos que le permitan sentar posiciones, en este caso la del juego ideal (postura propia) y del juego tradicional (postura a atacar)²

Como primer asunto de reflexión Deleuze propone que el juego ideal esté compuesto de **reglas inmanentes**, esto es, que en el jugar cada tirada o jugada invente su propia regla. La proposición de Deleuze apunta a liberar las tiradas de las reglas trascendentes que obligan de manera presupuesta a que cada tirada dé cuentas de la regla que se está utilizando. De esta forma coloca a las jugadas y al jugar en un estado ontológico que se mantiene al margen del fundamento (las reglas) y que obliga a pensar el juego de manera pre-óntica, ajena al mundo efectivo gobernado por la razón suficiente³. Por ello es que tanto en Deleuze como en Heidegger hay la intención de tratar al juego de manera ideal o esencial lo más cercanos a la autenticidad pura del jugar. Así es como el **juego ideal** no es una simple clasificación del diagnóstico del sinsentido que desarrolla Carroll en sus novelas, sino que un intento por caracterizar y pensar el juego en su forma pura, que Deleuze asume como una auténtica afirmación del azar y el desarrollo de una sucesión pura expresada en un punto aleatorio.

En los juegos tradicionales el azar, cuando existe, es dividido por enunciados hipotéticos que lo determinan bajo la alternativa pérdida o ganancia; situación que determina negativamente el acontecer del juego subsumiéndolo en una especie de alternativa moral que determina lo mejor y lo bueno, y ocultando la inocencia e inconsciencia del jugar al revelar sólo la dimensión de la destreza y responsabilidad de los jugadores. Por ello, Deleuze apuesta por un juego en que exista una **afirmación total de azar**⁴ que lo lleva a formular una concepción organizativa de las jugadas distinta a la implícita en el juego tradicional. Evidentemente, determinado el azar se procedía a hacer también una división ontológica entre jugadas, asumiendo que corresponden a las acciones de sujetos responsables y distintos entre sí; sin embargo, afirmar el azar significa en primera instancia asumir que existe una dimensión que atraviesa las acciones de los hombres y las organiza en un solo gran conjunto ontológicamente uno del acontecer, y esta dimensión es el azar. Basta recordar la forma adoptada por el

² Deleuze al pararse ante la historia de la filosofía solía tomar una posición rebelde contra la tradición (Cfr. *Lógica del sentido*, Apéndice I), postura acompañada de una impronta metodológica. En ella distingue generalmente una postura tradicional que opone a una personal. Véase, por ejemplo, la oposición que desarrolla en *Nietzsche y la filosofía* entre una fuerza activa y otra pasiva.

³ Sostendremos a lo largo es este estudio que Deleuze piensa en un ámbito sustraído a la razón suficiente habitado por el juego, el sinsentido y seres sin estatus ontológico entitativo; ámbito que denominamos pre-óntico.

⁴ Está aquí implícito el rastro de Spinoza, para quien la determinación de límites es una negación. De esta forma lo que Deleuze desestima es la negación del azar al proponer su afirmación.

conjunto de jugadores, jugadas e instrumentos durante el juego de croquet (cap. 8) en *Alicia en el país de las maravillas* de Carroll. Todos los involucrados se desenvuelven nada más que por la afirmación del azar donde el conjunto tiene una vida que le es propia y que no admite parcelaciones, ni siquiera la que intentamos arriba entre jugadores, jugadas e instrumentos; pues ello ocurre sólo al mirar este juego a la luz del croquet tradicional. En el croquet de la reina cualquier elemento del conjunto – Deleuze diría constelación – va creando reglas en constante movimiento, así las cartas, que representan los aros por los que pasan las bolas, se movían a gusto y con total impredecibilidad cambiando así las reglas y el acontecer de todo el juego.

Lo último está también ligado estrechamente a una concepción especial de conjunto que tiene Deleuze, esta es la constelación. Por ella Deleuze entiende un conjunto caracterizado esencialmente no por la agrupación (juntar cosas), sino por la movilidad constante de sus elementos internos que al transformarse cambian también la naturaleza de la constelación. Así es como en el croquet de la reina el comportamiento de las cartas (aros) y de los puercos espín (bolas) modificaban en cada asomo de espontaneidad la naturaleza total del juego, manifestando que se trata del juego ideal, ontológicamente uno.

De ello que las tiradas no sean numéricamente distintas, pues corresponden a sucesiones de un mismo jugar y les toca, más bien, ocupar lugares determinados cualitativamente en la constelación. Es decir, se trata de diferencias cualitativas que se suceden en una misma unidad ontológica; porque *"las tiradas son sucesivas unas respecto de otras, pero simultáneas respecto a este punto [el punto aleatorio] que cambia siempre la regla que coordina y ramifica las series [o tiradas] correspondientes"* (*Lógica del sentido*, p. 79), nos dice Deleuze. O sea, existe un punto que articula simultáneamente las distintas jugadas dándoles lugar en la sucesión, esto es, distribuyéndolas. Pero por tratarse de un punto aleatorio este se transpone y desplaza a través de cada jugada expresando el azar – alea o punto aleatorio, o sea, expresándose a sí mismo – como acontecimiento del tirar o realizar una jugada. A esto Deleuze lo denomina **distribución nómada** porque se trata de un modelo de distribución muy distinto al centralizado o sedentario.

Así, por ejemplo, la distribución de riquezas en los estados modernos, a través de los impuestos, impone una recolección dirigida hacia un punto central desde el cual se lleva a cabo la repartición. En este caso la regla (que predetermina márgenes de riqueza a partir de los

cuales se paga impuesto) atrae primero hacia sí y luego reparte desde sí. Por el contrario en el juego ideal el punto aleatorio recorre a las tiradas y se va determinando como regla en las jugadas mismas, con lo que cada jugada crea su propia regla. Así, la distribución nómada consiste no en realizar algo (como el Estado que recolecta y distribuye) sino en el acontecer sucesivo de cambios en la constelación debido a la creación de reglas que está teniendo lugar con cada nueva jugada, y que puede ser atribuido al azar o punto aleatorio y por ello nombrable como distribución.

De esta forma Deleuze va dando cuerpo a su concepción pura del juego que, vemos, consiste en la expresión auténtica del azar (alea)⁵ y, además, agrega Deleuze es sólo **pensable como sinsentido**. Esto resulta evidente en el hecho de que el juego descrito arriba es imposible de llevar a efecto y por esto es sólo pensable. *"Porque afirmar todo el azar, hacer del azar un objeto de afirmación, sólo el pensamiento puede hacerlo"* (Lds, p. 80).

Ahora bien, es sólo pensable como sinsentido puesto que es ésta la realidad esencial del pensamiento, saltar hacia el abismo en que tiene lugar su propia inconsciencia, hacia la inocencia y espontaneidad caótica del juego para dotarlo de su potencia expresiva y convertirlo en obra de arte; porque el juego ideal no es aquél en que se gana al argumentar, al hacer el mejor truco, sino el que acontece cuando el pensamiento logra afirmar totalmente el azar y constituir constelaciones expresadas en obra de arte. Es decir, la obra humana que está al margen de las determinaciones morales (modelo de lo mejor o hipótesis de ganancia o pérdida) y económicas (distribución sedentaria), que se configura por ello como improductiva y sinsentido.

En el desarrollo de la descripción del juego ideal, Deleuze apunta un rasgo que puede resultar un tanto problemático, el habla de **insuflar el azar**. Aparentemente Deleuze estaría incurriendo en un grave error cual es el plantear una dimensión cuantitativa del azar y, por consecuencia, del devenir – que en la Lds están estrechamente asociados. Baudrillard sosteniendo esa postura desarrolla una dura crítica a Deleuze, atribuyendo el error a una confusión entre el juego y el deseo:

⁵ En su libro *Crítica de la razón lúdica*, nuestro profesor Holzapfel sostiene también que el juego de alea o azar (siguiendo la clasificación de Caillois), es el más originario y auténtico a partir del cual se hacen posibles los otros tipos de juego (mimicry, illinx, agon).

"...la idea de un crecimiento exponencial del devenir equivale a convertirlo en una especie de función energética, directamente sacada de la confusión con la noción de deseo" (De la seducción, p. 137).

Creemos que la dificultad presentada no es menor y requiere una profundización de la noción de intensidad, con la que está emparentada la intensificación y el insuflar del azar. Deleuze, creemos, hace uso implícito de la noción de intensidad bergsoniana⁶; pues, como veíamos, la constelación de jugadas es una sucesión de tiradas donde cada una constituye una intensidad (o diferencia cualitativa) que manifiesta la especificidad cualitativa con que se transforma el punto aleatorio que recorre la serie de jugadas. Así **intensificar** quiere decir sobretodo tirar y jugar libremente, o sea creando reglas, para transformar y enriquecer cualitativamente la constelación de tiradas involucradas en el juego ideal. De ello que la polémica entre Deleuze y Baudrillard, creemos, se traslada al ámbito político donde hay preocupaciones divergentes. Para Deleuze hacer política es desarrollar iniciativas nómades que ejerciten la libertad, por lo que sus preocupaciones filosóficas apuntan siempre a pensar los momentos pre-ónticos en que el sinsentido va transformando al mundo del sentido y de las reglas⁷. Mientras, para Baudrillard toda iniciativa liberadora aparece como contrapartida (porque se opone) y, a la vez, productora de la ley⁸; preocupándose, más bien, de la seducción como fenómeno improductivo en que los hombres se entregan totalmente a lo otro.

Precisamente hablando de insuflar el azar es que Deleuze se refiere al cuento *La lotería en Babilonia* de Borges. Este relato es particularmente importante a la hora de explicitar más profundamente el sentido en que el juego es azar puro.

"si la lotería es una intensificación del azar, una periódica infusión del caos en el cosmos, ¿no convendría que el azar interviniera en todas las etapas del sorteo y no en una sola? ¿No es irrisorio que el azar dicte la muerte de alguien y que las circunstancias de esa muerte no estén sujetas al azar" (Ficcionario, p. 173).

"En la realidad el número de sorteos es infinito. Ninguna decisión es final (...). Los ignorantes suponen que infinitos sorteos requieren un tiempo infinito; en realidad

⁶ Tenemos a la vista el *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia* de Bergson, especialmente los capítulos I y II.

⁷ De ahí su admiración por personajes como el revolucionario (*Lds*, 8ª serie) y del traidor (cfr. *Diálogos*), para quienes la libertad se desarrolla ajena a toda ley (o regla en Deleuze). Son, si lo planteamos en términos del juego político, los jugadores por excelencia puesto que ponen en juego constantemente sus vidas; manteniéndose al margen de regla alguna que permita darles determinación entitativa, tanto en lo ontológico como en lo político. O sea, no alcanzan la calidad de entes políticos, es decir, ciudadanos

⁸ Piensa no ingenuamente que la revolución es una universalización de la ley. Sabemos que su época de reflexión está fuertemente marcada por los sucesos revolucionarios de universalización del capital y la salida a la luz de la experiencia soviética que acabó extendiendo la ley al extremo del control totalitario.

basta que el tiempo sea infinitamente subdivisible como lo enseña la famosa parábola del Certamen con la Tortuga" (Ibíd., p 173-174).

Para Deleuze el **tiempo del juego** requiere una necesaria reformulación para hacer plausible una proposición como la de Borges (divisibilidad infinita) y una articulación de las jugadas a través de la forma del azar expresada en el punto aleatorio. Es a este respecto que Deleuze recupera una noción del antiguo estoicismo según la cual el tiempo puede resumirse en dos versiones: Cronos y Aión. El primero refiere a la yuxtaposición de presentes en la que tiene lugar la efectividad del mundo real, es decir, se desenvuelven los entes existiendo conforme a principios y fundamentos claros y distintos. Por el contrario, Aión es la otra interpretación del tiempo en que nada se hace efectivo (nada existe) y todo acontece en pasado y futuro a la vez. Deleuze al hacerse cargo de esta segunda interpretación intenta llevarla hasta sus últimas implicancias. En principio, Aión es un tiempo que se manifiesta como una subdivisión infinita entre pasado y futuro, donde se suceden sólo acontecimientos que se deslizan por la superficie de los cuerpos. De esta forma, lo que se plantea toma una gran importancia para pensar el **acontecer** y la dimensión ontológica (que hemos llamado pre-óntica) del **sinsentido**; logrando de paso comprender la naturaleza del azar y con ello las formas distributivas de los acontecimientos en el juego ideal

II. EL ESTOICISMO Y LOS ACONTECIMIENTOS

En el estoicismo entes de la más variada naturaleza (alma, sonidos, causas, etc.) fueron concebidos como cuerpos. A primera vista, diríamos que todo lo real es concebido corporalmente, pero plantean, además, que sobre la superficie de los cuerpos subsisten cuasi-entes llamados incorporeales que resultan de la combinación de los cuerpos (son sus efectos), y que jamás alcanzan un estatus ontológico suficiente como para decir que se constituyen en entes. Ni siquiera para decir que existen, pues sólo **insisten** o **subsisten** sobre la superficie de lo ente.

Dentro de los incorporeales los más importantes para Deleuze son los expresables (*exprimables*), que resultan ser los acontecimientos (*événements*)⁹ o atributos que circulan sobre los cuerpos. Un **atributo** es para los estoicos un **acontecimiento singular** expresado

⁹ Para Deleuze es importante establecer una diferencia clara entre hecho (*fait*) y acontecimiento – no así para Bréhier – puesto que a partir de ella él puede comenzar a desarrollar su filosofía del acontecer, que es radicalmente ajena a la temporalidad cronológica de los sucesos o hechos.

por un verbo y que se dice con respecto a un cuerpo; o sea, es expresión del acontecer de los cuerpos y no de sus accidentes o características. Así, un verbo expresa atributos cuando tiene lugar el acontecimiento especial de que un cuerpo (palabra o sonido) sea significado por otro para expresar algo que le ocurre (acontecimiento); y es sólo en este sentido en que cabe hablar genuinamente de acontecimientos expresables como los atributos incorporeales de los cuerpos. Se trata, entonces, de efectos de superficie singulares trazados sobre los cuerpos cuando tiene lugar el acontecimiento de la significación¹⁰. Ahora bien, esta significación refiere principalmente el signo destinal expresado en un acontecimiento y no un contenido lingüístico relacionado con un concepto universal.

La significación o efecto que acaece sobre un cuerpo lo hace en un tiempo especial, el tiempo de Aión (2ª serie). Es decir, los acontecimientos no son una serie de hechos presentes yuxtaponibles, sino una sucesión pura de singularidades que bifurcan el tiempo incesantemente entre pasado y futuro; y lo bifurcan porque Aión no sólo representa un **espejo** (como en Alicia) sino que lo es de manera radical.

En *Alicia a través del espejo*, hay un espejo que juega el rol de instancia de transposición entre dos mundos radicalmente distintos: uno el de la efectividad de los entes (Cronos) y el otro un mundo maravilloso lleno de sorpresas y regido por un tiempo extraño, sinsentido, que circula siempre en los dos sentidos a la vez. Así, por ejemplo, la reina blanca (cap. 5) le manifiesta un evidente rechazo a Alicia por poseer una memoria sólo hacia el pasado, "*vivir marcha atrás*", y no también hacia el futuro. Las consecuencias de ello se hacen evidentes cuando en distintas situaciones Alicia no alcanza a comprender que de lo que se trata, en definitiva, es que los habitantes del espejo se desenvuelven en un tiempo sin presentes y que desdobra el acontecer como un espejo, en ambos sentidos; simultáneamente hacia el pasado y hacia el futuro. Por ello es que se celebran los no-cumpleaños y que "*la regla es: mermelada mañana y mermelada ayer ... pero nunca hoy*" (p. 97). O sea, los acontecimientos importantes, pues lo son para Alicia el comer y el celebrar, tienen lugar sobre la superficie de los entes presentes (o efectivos), en el espejo que de manera paradójica hace que las cosas se comporten sinsentido (o en ambos sentidos a la vez).

¹⁰ Cfr. Bréhier, *La Théorie des incorporels dans l'ancien stoïcisme*, cap. 2.

Este espejo, al introducir imágenes en el mundo y multiplicarlo, tiene espacio en la realidad pero no a través de entes fundamentados y efectivos o de hechos cronológicos, sino, al contrario, gracias al instante de la **contraefectuación**. Deleuze, denomina instante a la forma de hacerse presente en el mundo efectivo los acontecimientos de trastorno e inversión de los entes (que insisten en el tiempo de Aión), y que consiste en la contraefectuación. Esta contraefectuación se constituye de los acontecimientos que introducen e intensifican el azar en el mundo, desplomando su constitución efectiva para poblarla de acontecimientos singulares que se desarrollan según las misteriosas formas relacionales y temporales del azar, es decir de manera lúdica. Como auténtica expresión del surgimiento e insistencia de los acontecimientos, el azar desarrolla una distribución muy peculiar en términos lógicos.

Como veíamos el tiempo de los acontecimientos actúa como una subversión de los entes cronológicos (tiempo de Cronos) que se ve expresada temporalmente como Aión. Ahora bien, las relaciones trazadas entre las distintas tiradas del juego dejan ya entrever la naturaleza lógica de las distribuciones adoptadas por los acontecimientos. El conjunto de jugadas puede ser entendido como una sucesión o serie de intensidades – o de nombres, que es como Deleuze va a nombrar lógicamente a las intensidades – conformando una constelación a la que es legítimo denominar juego. Igualmente ocurre con los acontecimientos incorporeales. Ahora bien, al entenderlos como serie, éstos están sujetos a un fenómeno distributivo que depende de la relación paradójica que articula dichas series.

Entrando en este punto, Deleuze habla de una **instancia paradójica**¹¹ que coordina y disimila las series, puesto que ésta en sí misma se encuentra descentrada (11ª serie) – razón por la que es nómada – y ello porque se trata de un fenómeno paradójico que insiste en las series lógicas: el sinsentido. De esta manera, podemos pensar en la relación de los cuerpos (o entes efectivos) y los acontecimientos incorporeales; que, en definitiva, plantea la cuestión del consignarse del destino en los acontecimientos azarosos. Esto es, cómo a la luz de la cosmología estoica y la lógica del sentido¹² se puede replantear la relación entre el destino y el azaroso acontecer humano.

Ya algo adelantábamos, cuando decíamos que la significación del acontecimiento lo es con respecto al destino y no a un concepto universal. Pues bien, como signos destinales los

¹¹ Formulación lógica del sinsentido, paralela a la existencial, el azar.

¹² A pesar de que la instancia paradójica pertenece al sinsentido, son las investigaciones en la lógica del sentido las que llegan a su elucidación y hacen posible la formulación de dicha instancia.

acontecimientos corresponden a los efectos que circulan sobre la superficie de los cuerpos y a los que está destinado expresar la unidad de las causas (que es como entienden el destino los estoicos). En este caso la relación causal está dislocada al ser recorrida por una instancia paradójica que transpone la unidad de las causas, o destino, en efectos que son los acontecimientos. Así es como el destino se asigna a cada acontecimiento y hace de este un signo del acontecer cósmico. No como un dato susceptible de relacionar causalmente con otros porque la relación entre acontecimientos no es causal, sino sólo la de ser signos del mismo destino. Y como signos del mismo destino es que se presiente una relación entre los acontecimientos, pero ésta no alcanza jamás regularidad alguna, ni causa, ni conocimiento; porque entre ellos no hay sino el sinsentido del azar. Por ello, es que la reina blanca (*A través del espejo*, cap. 5) presiente el futuro y se adelanta a él¹³. Vislumbra signos en el acontecer de su mundo que le hablen¹⁴ del pasado y del futuro. Pero cuando tiene lugar el acontecimiento, éste en sí mismo carece de sentido, como paradójicamente ocurre en el almacén de la cabra donde:

"lo más raro de todo es que cuando [Alicia] intentaba examinar detenidamente qué había en el algún estante para ver de qué se trataba, resultaba que estaba siempre vacío a pesar de que los que estaban a su alrededor parecía estar atestados y desbordando de objetos." (Op. Cit., 102).

Como vemos la forma en que se suceden o devienen los acontecimientos en el mundo, el instante, conlleva por sí misma la contraefectuación o sinsentido (falta de significado o contenido, aquí estantería vacía); así como también como sinsentido se revela el azar. Por su parte el destino, que como asignación en los acontecimientos, es dado ver a quienes subsisten en el tiempo de Aión, los que tienen memoria en ambos sentidos, como la reina.

Hemos visto que el juego ideal muestra lúdicamente diversas facetas de la realidad donde emergen diversas determinaciones del sinsentido: lógicamente instancia paradójica, distributivamente como punto aleatorio y existencialmente como azar. Esta última dimensión es particularmente importante, por cuanto, está en estrecha relación con el sentido que cobra el acontecer humano para quienes, precisamente, lo viven azarosamente en carne propia. Es

¹³ Ver ejemplo del pinchazo con la aguja (Carroll, *A través del espejo*, cap. 5)

¹⁴ Esto no está muy lejos de la concepción que esboza Heidegger del destino (cfr. *La proposición del fundamento*, pág. 152) en que en tanto *fatum* es una sentencia del ser.

cierto que con el imperio del cálculo ha quedado velada la relación azarosa y destinal de los acontecimientos, reducida a probabilismo matemático el azar y superstición el destino. Pero no deja de calar hondo en quienes acatan la **sentencia de la fortuna**, porque en ello consiste precisamente llevar el juego a sus más altas consecuencias que, vemos, alcanzan una fuerte resonancia ética.

Si nos detenemos a pensar la frase “sentencia de la fortuna” veremos la relación en que quedan engarzados – no resueltos – azar y destino. No es preciso, creemos, trazar soluciones o conciliaciones que transformen el problema azar / destino en incapacidad epistemológica (azar = incapacidad de ver el destino) porque resolverlo significaría admitir que jamás ha existido, o bien, ponernos en el hipotético punto de vista de los dioses. Ambas soluciones evitan el encuentro con lo propio y auténtico de la relación entre azar y destino que es el sinsentido, pues se tiende a mirarlo según el modelo de la razón y el sentido; del conocer relativo en relación con el absoluto: hombre y Dios. Pues bien, en el sinsentido hay sólo presentimientos que anuncian, murmullan los acontecimientos de la vida humana y volverse para escucharlos requiere de una apuesta mayúscula sólo posible si la vida misma está ya en juego, abierta al acontecer asignado por destino. “*Sólo en la medida en que el hombre es llevado a este juego [...] es capaz de jugar él de verdad...*” (Op. Cit., p. 176)¹⁵, nos dice Heidegger.

“..si [...] al oír las proposiciones de este juego {y las transposiciones de éste}, entramos en el juego [...] ¿cómo hacerlo” (Heidegger, Op. Cit., p. 179)

Una entrega ética al cómo de la vida y sus devenires extraños, a menudo imperceptibles, otras veces incómodos, consiste así en la afirmación ética del azar; aquella en que se pone en juego la vida individual, responsable y consciente, para desarrollar un sentir y escuchar esenciales que se abran a la sentencia de la fortuna e incorporados a ella resuenen en la inocencia (que es inconsciente e irresponsable) de vivir en el acontecer cósmico que es uno y múltiple a la vez¹⁶

¹⁵ Cfr. también Heidegger, *La proposición del fundamento*, pág. 152.

¹⁶ Creemos que es en este punto cúlmine hay un feliz encuentro (agenciamiento diría Deleuze, Cfr. *Rizoma*) entre Deleuze, Heidegger y Nietzsche. Deleuze haciéndose cargo del *amor fati* nietzscheano como afirmación del azar y Heidegger comprendiendo profundamente la vida humana como puesta en juego.

BILIOGRAFIA

- Bergson, Henri; *Ensayo sobre los datos inmediatos de la conciencia*, trad. Domingo Barnés, Ed. Librería Francisco Beltrán, Madrid, 1925
- Borges, Jorge Luis; *Ficcionario*, Ant. Por Emir Rodríguez Monegal, Fondo de Cultura Económica, México, 1985.
- Bréhier, Emile; *La Théorie des incorporels dans l'ancien stoïcisme*, Libraire Philosophique J. Vrin, Paris, 1970.
- Carroll, Lewis; *Alicia en el país de las maravillas*, trad. Jaime de Ojeda, Ed. Alianza, Madrid, 1994.
- *A través del espejo*, trad. Jaime de Ojeda, Ed. Alianza, Madrid, 1973.
- Deleuze, Gilles; *Lógica del Sentido*, trad. Miguel Morey, Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 1994.
- *Rizoma*, trad. José Vásquez, Ed. pre-textos, Valencia, 1997.
- *Diálogos*, trad. José Vásquez, Ed. pre-textos, Valencia, 1980.
- Heidegger, Martin; *La proposición del fundamento*, trad. F. Duque y J. Pérez de Tudela, Ed. del Serbal, Barcelona, 1991.
- Holzapfel, Cristóbal; *Crítica de la razón lúdica*.
- Séneca, Lulio Anneo; *De la providencia* (en) *Diálogos*, trad. Carmen Codoñer, Ed. Altaya, Barcelona, 1997.
- Brun, Jean; *El estoicismo*, EUDEBA, Bs. Aires, 1968.