

**LEIBNIZ: JUEGO Y PRINCIPIO**

En el capítulo IV de *Le Pli* (1988), Deleuze se refiere a una suerte de *juego de los principios* que estaría presente en el tratamiento que el filósofo alemán del siglo XVII, G. W. Leibniz, da a los pilares que rigen el marco normativo de su sistema. En este punto Deleuze se apoya en la caracterización que realiza Ortega y Gasset, quien destaca el modo peculiar en que Leibniz se comporta respecto de los principios.

Ortega y Gasset declara no comprender cómo un autor que goza de uno de los rigores conceptuales más reputados de la tradición filosófica, pueda crear tantos principios y, además, definirlos a partir de fórmulas que privilegian la eficacia verbal por sobre la precisión. Inclusive, no se trata sólo de efectismo retórico, pues Leibniz habría descuidado también la tarea de organización y jerarquización que se sigue necesariamente de la elaboración de un sistema dotado de gran cantidad de principios. “Merced a esto, dice Ortega y Gasset, flotan en altitudes indeterminadas del sistema teórico, y no aparece nunca claro su rango relativo”. De ahí la aseveración orteguiana que interesa a Deleuze: “Leibniz juega con los principios, los quiere pero no los respeta” (1958 4).

Pero lo que fascina a Deleuze no es la gracia estilística del juego descrito por el filósofo español. En efecto, luego de describir la actitud lúdica de Leibniz, Ortega y Gasset cita en una nota al pie un ejemplo paradigmático de la falta de jerarquía entre principios que acusa más arriba (1958 4, n. 1). Se trata de la definición del principio de razón suficiente, el principio rector del sistema leibniziano, como corolario del principio lógico de identidad. El principio de razón suficiente de acuerdo a su formulación clásica —presente, entre otros lugares, en *Monadologie* (1714)— está encargado de dar cuenta por qué algo es y por qué es así y no de

otro modo (§ 32). Constituye, como tal, el principio mayor del sistema leibniziano. Mientras, el principio de identidad está encargado de determinar la inclusión del predicado en el sujeto, de acuerdo con la cual se justifica la verdad de las proposiciones (Couturat 1903).

Conforme caracterizado por Couturat, el principio de razón suficiente deriva de la inclusión del predicado en el sujeto, o sea, en alguna medida deriva del principio de identidad. Deleuze, en efecto, se interesa en esta cuestión y suscribe la tesis de reversibilidad entre uno y otro principio, propuesta por Couturat. Así, pues, el principio de identidad establece que una proposición idéntica, es decir, aquella donde el predicado está incluido en el sujeto, es verdadera. El principio de razón, por su parte, afirma que toda proposición es analítica y, por tanto, virtualmente idéntica. En este segundo caso se trata de la formulación lógica del principio de razón en que el principio se encarga de justificar de manera suficiente la inclusión del predicado en el sujeto para dar cuenta de su carácter idéntico (Couturat 1903 11-16).

Deleuze percibe que este *juego* no se produce simplemente entre los dos principios mayores, sino que engendra una especie de movimiento e inestabilidad generalizada en la organización del sistema. Caso a caso, Leibniz se ve en la necesidad de crear nuevos principios e introducir modificaciones en la jerarquía que los sostiene (Deleuze 1978 77-78). Lo que para Ortega y Gasset constituye un escándalo, para Deleuze representa el índice positivo de una filosofía en movimiento. Como ya indicamos, mientras uno acusa una falta de orden y jerarquía, el otro la celebra y la somete a análisis.

Otro aspecto donde se reitera dicha diferencia queda de manifiesto en la estrecha relación que Leibniz entreteje entre principio y caso. Un caso, de hecho, representa una instancia

A Cristóbal Holzapfel,  
el filósofo que juega



Natalia Babarovic,  
*Fútbol*, óleo sobre tela,  
80 x 100 cm, 2015

de prueba del principio. La sorpresa de Ortega y Gasset frente a esta irregularidad es justa, en la medida que contradice la condición de no demostrabilidad que ostenta por definición todo principio. Para Deleuze, sin embargo, esta constituye una característica que reafirma el carácter lúdico del sistema leibniziano. Cada caso exige la formulación de un nuevo principio y cuestiona, con ello, el orden relativo existente entre estos.

Una respuesta posible al cuestionamiento de Ortega y Gasset y, en parte, al entusiasmo de Deleuze, la encontramos, eventualmente, en el *Discours de Métaphysique*; opúsculo redactado por el pensador alemán en 1686 para someter sus ideas al juicio de un consagrado filósofo francés de la época, Antoine Arnauld. El parágrafo § 5 establece que Dios rige el mundo a través de una serie indefinida de decretos adecuadamente coordinados unos con otros. Sorprende el hecho de que los principios leibnizianos parezcan imitar, en este punto, la flexibilidad y abundancia de los decretos divinos. Arnauld, con quien Leibniz desarrolla una larga correspondencia acerca de las tesis del *Discours*, cuestiona de manera recurrente las eventuales contradicciones entre los decretos divinos. Pero Leibniz se mantiene firme y continúa justificando de manera variada, primero, la diversidad de decretos y, luego, la consistencia entre ellos (Leibniz 1986 104-113).

Cuando Leibniz justifica la consistencia entre decretos, llama la atención la referencia recurrente a la infinita sabiduría divina, la que no podría operar con razones específicas contradictorias entre sí. El autor, en consecuencia, no establece *a priori* los motivos específicos por los cuales tal o cual decreto está en consonancia con tal otro. Determinar tales motivos será tarea de la reconstitución incesante del sistema leibniziano. Ahora bien, ¿en la noble tarea de constituir un sistema que manifieste la gloria divina, el filósofo alemán no ha querido, justamente, imitar la sabiduría de Dios y, al imitarla, ha guardado para sí el secreto de la intensa movilidad del sistema y con ello ha hecho de la enunciación de principios *un juego*?

El *juego de los principios* que describe Deleuze consiste, sólo en segundo lugar, en un dinamismo jerárquico. En principio, este juego se define por la creación incesante de decretos específicos destinados a dar cuenta exhaustiva de los casos que exigen un nuevo marco normativo. Cada caso obliga a crear un nuevo dominio y un nuevo principio. Ahora bien, esta abundancia de casos dice relación para Leibniz con la multitud de acciones

y acontecimientos que colocan en entredicho los alcances de la razón. Desde los comienzos de la filosofía occidental este ámbito recibe una denominación específica y un tratamiento especial: se trata de la *contingencia*. No obstante, el ámbito de la contingencia para Leibniz no es el límite infranqueable de la razón. Al contrario, representa el medio donde la razón descubre el manantial donde realizarse de manera suficiente. Dicho de otro modo, la razón se identifica con su destino cuando no conoce límites y logra abarcar, inclusive, los dominios que le estaban vedados. El principio de razón suficiente evidencia, justamente, este delirio de la razón que se extiende allende cualquier límite y cuya tentativa consiste en multiplicar los principios de manera que sea posible instaurar una jurisprudencia universal (Deleuze 1988 90-92). Ahora bien, la exigencia de exhaustividad fuerza al propio principio de los principios a asumir una plasticidad que lo modula y transforma para atender el detalle de lo existente, en suma, para dar cuenta de cada caso. Tal vez la diferencia de este principio respecto de los que conocemos a lo largo de la tradición es que en su naturaleza eminente está contenida la posibilidad de una modulación que lo destituye incesantemente de su calidad de principio mayor.

### UN NIÑO QUE JUEGA

En el curso de 1955-6, dedicado a Leibniz, Heidegger sostenía que el Ser se destina como razón en la filosofía del pensador moderno. Resultado de un extenso proceso de incubación de la razón en occidente, la razón suficiente representa el cénit en que la inteligencia, queriendo dar cuenta de todo, inclusive de sí misma, hunde sus raíces en una falta de fundamento que abre camino al surgimiento del juego. El fundamento mayor de la razón occidental es, en el fondo, sin razón y, por ello, pierde jurisdicción en el preciso instante en que el niño de Heráclito juega y jugando crea al mundo (Heidegger 1991 XIII 154-156).

La referencia al niño de Heráclito, al final del curso, es ciertamente una provocación que quiere cuestionar la máxima leibniziana de acuerdo con la cual el mundo nace de un Dios que juega ajedrez (Heidegger 1991 XIII 154). Leibniz representa, para la teoría del juego moderna, la tentativa mayor de articulación entre pasatiempo y provecho racional de sus consecuencias. En efecto, en el juego un hábil higienista moral e ingeniero como él, ve no sólo la posibilidad de graficar algunas de

las propiedades de la razón divina, sino también de infundir en la población instancias de diversión reguladas que tengan por objeto crear instituciones diversas bajo el control estatal<sup>1</sup>. Tal como diagnóstica González Alcantud en su ensayo *Tractatus ludorum*, en la concepción de juego moderna es posible apreciar cómo la tentativa de articular la razón teológica se confunde con la razón de Estado. Un Dios que juega ajedrez y con ello define la variada gama racional de decretos que crean y organizan el mundo, no es ajeno a un Estado que instituye la lotería nacional y transforma al juego, de esta manera, en un asunto de interés público, eje de las principales tentativas de tributación moderna y de difusión de la moralidad (González Alcantud 1993 Cap. II).

En 1969, cuando Deleuze imagina un juego ideal que no tendría por modelo ningún ámbito ajeno a la propia virtualidad lúdica—que, en rigor, no encontraríamos más que en la encrucijada del pensar y del arte—, el blanco principal de las críticas a los juegos tradicionales lo representa la tentativa moralizante de Leibniz.

*Ya sea el hombre que apuesta de Pascal, o el Dios que juega al ajedrez de Leibniz, el juego sólo es tomado explícitamente como modelo en la medida en que él mismo tiene modelos implícitos que no son juegos: modelo moral del Bien o de lo Mejor, modelo económico de las causas y de los efectos, de los medios y de los fines. (Deleuze 1994 48)*

En efecto, el Dios que juega ajedrez y jugando crea al mundo está regido fundamentalmente por un principio económico tras el que se deslizan todas las consecuencias moralizantes de la propuesta leibniziana. El Dios de Leibniz, como sabemos, calcula y elige el *mejor* de los mundos posibles (Leibniz 1988 §5 13).

En 1988, en *Le Pli*, la recepción de Leibniz parece ser menos hostil. La razón teológica leibniziana cae en un episodio psicótico que multiplica los principios de acuerdo con cada nuevo caso y, con ello, se lanza en la ambiciosa tentativa de constituir una jurisdicción universal, una razón suficiente. Ahora bien, la razón suficiente no alcanza sus fines si no juega, si no adopta la plasticidad y movilidad que involucra recrearse a través de una serie indefinida de nuevas reglas y principios.

Al parecer, el Leibniz que Deleuze describe durante los años 80 sería el *jugador ideal* capaz de reinventar las reglas en cada nueva jugada. La

primera condición que define al juego ideal es, de hecho, la inmanencia de las reglas. Estas no preexisten al juego y, entonces, cada intervención en el juego constituye su propia regla. El parecido con la atención del caso a través de la constitución de nuevos principios asemeja ciertamente la tentativa leibniziana que antes, en 1969, Deleuze castiga en duros términos. Sin embargo, Leibniz está lejos de representar el ideal del juego. En efecto, el episodio psicótico se produce cuando la razón teológica no puede ya afirmar el azar. El juego del mundo se confunde en este caso con el juego del niño que afirma inocentemente el azar y que, con ello, realiza el lanzamiento de dados que, al mismo tiempo, organiza y perturba al mundo.

Heidegger, al citar el parágrafo 52 de Heráclito, no tiene a la vista necesariamente la cuestión del azar. Lo que le interesa en este caso es abrir espacio a la sinrazón que instituye, desde sí y lúdicamente, al principio supremo de razón suficiente. La traducción que conocemos reza así: “Aión es un niño que juega a los dados: de un niño es el reino”. Sin embargo, Heidegger proporciona una traducción relativamente diferente, en la que destaca el modo en que el juego constituye una instancia en la que el ser se destina y se instituye como razón. Su traducción vierte derechamente *aion* (eternidad) por *sino del ser* y, además, alude a un juego de tablas que no compromete la actividad del niño necesariamente con el azar.

Sino del ser, tal es un niño, que juega, que juega a juego de tablas; de un niño es el reino, es decir: el *arché*, el fundar que administra instituyendo, el ser para el ente. El sino del ser: un niño que juega. (Heidegger 1991 156)

Al final de la última lección, Heidegger pregunta cómo entrar en juego ¿En efecto, cómo hacer para responder al niño que juega? Deleuze en su lugar preguntará: ¿Cómo hacer para afirmar el azar y en consecuencia destituir, como hace el niño jugador, al Señor del juego? (1988, p. 90). El filósofo chileno Holzapfel, en su libro *Crítica de la razón lúdica* (2003), explora las posibilidades de tal afirmación. Como el mismo Deleuze de 1988 intuye, no se trata simplemente de una oposición entre juegos de azar y juegos de destreza. El juego de los principios ya supone una instancia heroica de máxima habilidad, todavía insuficiente, pero que cuestiona las coordenadas habituales conforme pensamos los juegos. Un juego de destreza elevado al infinito se transforma en un juego de vértigo. De ahí la caracterización del episodio psicótico de la razón que no cesa de crear

1. Tenemos a la vista aquí el diagnóstico que Deleuze realiza de uno de los planes de institucionalización del juego en un fragmento titulado *Pensamiento divertido (Drôle de pensée: touchant une nouvelle sorte de représentations, 1675)*. Cfr. Deleuze, 2006, Clase I, 15/04/1980. También hemos considerado el diagnóstico que realiza Couturat acerca de la relación de Leibniz con el juego, presente en la nota XVII de *La logique de Leibniz d'après des documents inédits*, 581-583.



Alejandra Prieto, *Tierras raras (Ouija)*, Imanes, madera, arduinos, sensores, y otros, 100 x 100 x 74 cm, 2014



Alejandra Prieto, *Tierras raras (Ouija)*, Imanes, madera, arduinos, sensores, y otros, 100 x 100 x 74 cm, 2014

principios frente a cada nuevo caso que desafía la inteligencia. Frenesí del principio, que como Holzapfel sugiere, requiere eventualmente de un análisis a partir de la clasificación de los juegos proporcionada por Caillois en su conocida obra *Les jeux et les hommes*<sup>2</sup>. La oposición simple entre destreza y azar propuesta en *Logique du sens* es puesta en jaque, en efecto, por el propio Deleuze, quien en 1988 multiplica los puntos de referencia para poder pensar el juego. El primado de reglas inmanentes y de la afirmación del azar que constituyen al juego ideal no están exentas, como lo refrenda la reflexión de 1969, de una actitud ética que afirma el azar y de un frenesí correlativo que garantiza la disolución de los límites entre, por un lado, juego, ficción e institución y, por otro, realidad. El juego ideal deleuziano, en efecto, no es una mera cosmología de un mundo sometido al caos. Es también una ética capaz de inventar y, como tal, de afirmar el azar.

#### EL JUEGO IDEAL, NUEVOS PRINCIPIOS

*Los caracteres de los juegos normales son pues las reglas categóricas preexistentes, las hipótesis distributivas, las distribuciones fijas y numéricamente distintas, los resultados consecuentes. Estos juegos son parciales por un doble motivo: porque no ocupan sino una parte de la actividad de los hombres, y porque, incluso llevados al absoluto, solamente retienen el azar en ciertos puntos, y dejan el resto al desarrollo mecánico de las consecuencias o a la destreza como arte de la causalidad. Es pues obligado que, siendo ellos mismos mixtos, remitan a otro tipo de actividad, el trabajo o la moral, de la que son la caricatura o la contrapartida, pero cuyos elementos integran también en un nuevo orden. (Deleuze 1994 79)*

En la décima serie de *Logique du sens*, 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 ideal. La propuesta consiste en que: (1) Las reglas sean inmanentes; (2) El azar sea afirmado sin los recortes a los que lo someten las reglas hipotéticas; (3) Las jugadas sean concebidas como momentos de un único acontecer; (4) Se produzca la virtualización de sus efectos, esto es, surja un juego sin ganadores ni perdedores.

Como comentamos, Deleuze propone que el juego ideal esté compuesto de reglas inmanentes, o sea, que cada lanzamiento invente su propia regla. Esto apunta a liberar las jugadas de las reglas trascendentes de las que deberían dar cuenta, pero, al mismo tiempo, representa una tentativa por poner de manifiesto la movilidad intrínseca del juego. Por el mismo motivo, en los juegos tradicionales el azar, cuando existe, es dividido por enunciados hipotéticos que lo determinan bajo la alternativa pérdida o ganancia. Esta situación determina negativamente el acontecer del juego, pues lo somete a la alternativa moral de lo mejor y lo bueno. Así también se oculta la inocencia e inconsciencia propias del jugar, al revelar sólo la dimensión relativa a la destreza y responsabilidad de los jugadores, encargados de administrar las consecuencias de sus lanzamientos de acuerdo con sus habilidades y con los principios de optimización.

Evidentemente, los recortes que encierran al azar realizan también una división ontológica entre jugadas, asumiendo que corresponden a las acciones de sujetos responsables y diferentes 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 movimiento, en la unidad del acontecer.

Ello también se vincula a una concepción peculiar de sistema que opera en Deleuze. No se trata, en rigor, de un conjunto caracterizado por la agrupación de elementos bajo un principio sintético común, sino por la movilidad constante de sus elementos internos, los que al transformarse cambian también la naturaleza del sistema. Cada cambio es un momento de una sucesión, cualitativamente distinto de los demás, pero que se identifica con ellos en la medida que se trata de momentos del mismo movimiento<sup>3</sup>. Las reglas continúan siendo necesarias, pero esta vez reflejan las transformaciones del movimiento. Por ello son inmanentes. En efecto, las reglas inmanentes van creando y transformando la naturaleza del conjunto a medida que se suceden nuevas jugadas.

*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 insuflando el azar a todo lo largo de cada una. (Deleuze 1994 80)*

2. Donde Caillois propone la existencia de cuatro tipos de juego de acuerdo con su función social: *agon* (competencia), *alea* (azar), *ilinx* (vértigo) y *mimicry* (imitación).

3. Concepción de la variación y de la multiplicidad que Deleuze recupera del maravilloso capítulo III del *Essai sur les données immédiates de la conscience* (1970) de Bergson.

Existe, así, un punto que articula simultáneamente las distintas jugadas dándoles lugar en la sucesión, esto es, distribuyéndolas. Pero por tratarse de una distribución que afirma el azar, éste se transpone y desplaza a través de cada jugada. A esto Deleuze lo denomina *distribución nómada*, porque se trata de un tipo de distribución que se va modulando en el propio recorrido de la serie de jugadas (1969 serie X).

**ARTE Y PENSAMIENTO**

El juego ideal, reitera Deleuze, es sólo pensable. Sus principios no podrían ser aplicados al mundo tal como éste se rige. Ahora bien, ello no significa que se trate de una *simple* ficción. De hecho, la ficción constituye la punta de lanza de la radicalidad del pensamiento, pues es la instancia donde éste descubre su destino junto al derrotero del arte. La ficción es, por excelencia, la instancia de contra-efectuación del pensar (1969 serie XXI). El pensamiento introduce una inquietud. No opera, en consecuencia, en la causalidad real (serie XIV). No constituye el motivo de efecto ninguno. Como destaca Deleuze, el pensamiento contra-efectúa, es decir, perturba, desestabiliza un efecto. Ello no significa que se instituya como una nueva causa. El pensamiento, en efecto, es demasiado ligero como para influir en el mundo. No lo produce, no lo transforma, se limita *solamente* a pervertirlo.

Esta perversión, como demuestra Deleuze a lo largo de toda la *Logique du sens*, implica una afirmación del sinsentido (series XI-XII). En el sintentido, el pensamiento parece descubrir su realidad esencial. El sinsentido representa el salto hacia el abismo en que tiene lugar la inconsciencia del pensar: inocencia y espontaneidad caótica del juego que dotan al pensar de toda su potencia expresiva y lo convierten en obra de arte. El juego ideal no es aquél en que se gana con el mejor argumento ni con un truco superior. El juego ideal no es arte de héroes. Por eso una habilidad superior, inclusive la que caracteriza al frenesí psicótico de la razón teológica, no es todavía condición del juego ideal. Teseo, quien mata al minotauro, por ejemplo, es un gran vencedor, pero no un gran jugador, porque no conoce el arte de la levedad y está muy distante de perder la conciencia y la responsabilidad que rige sobre sus actos. El peso de la venganza le impide ganar la inocencia del gran jugador (Deleuze 1993).

Un pensamiento capaz de afirmar el azar es aquel en cuyos meandros surgen las grandes ficciones de las se alimentan la inocencia y creatividad del arte. Hablando, precisamente, de insuflar el azar, Deleuze se refiere al relato *La lotería en Babilonia* de Borges. Este relato es particularmente importante a la hora de explicitar más detalladamente la forma en que el azar contamina, es decir, contra-efectúa al mundo.

*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 [...] 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 basta que el tiempo sea infinitamente subdivisible como lo enseña la famosa parábola del Certamen con la Tortuga. (Borges 1944, 47)*

Para Deleuze el tiempo del juego requiere una necesaria reformulación para hacer plausible una proposición como la de divisibilidad infinita de Borges y una articulación de las jugadas a través de la movilidad del azar. Aquí el autor francés recupera una distinción del antiguo estoicismo, según la cual el tiempo puede entenderse de dos formas: como *Cronos* o como *Aión*. *Cronos* refiere a la yuxtaposición de presentes en la que tiene lugar la causalidad que determina al mundo. *Aión*, por el contrario, es la interpretación del tiempo en la que nada se hace efectivo y todo acontece en pasado y futuro a la vez. Es, en rigor, el tiempo de la contra-efectuación del pensar y que, como tal, trasluce las operaciones que caracterizan al sinsentido (serie XI). Un tiempo que desafía la orientación (el sentido) sucesiva y se divide constantemente en direcciones contrarias, *Aión* es un tiempo que se manifiesta como una subdivisión infinita entre pasado y futuro. La eternidad del tiempo de *Aión* es, como propone Borges, esta infinita indivisibilidad y no la prolongación al infinito del tiempo presente.

Al mismo tiempo que constituye la inquietud que pervierte al mundo desde la delgada línea que no cesa de separarse, es también la instancia en que pasado y futuro se encuentran. El momento en que el jugador se expone, se entrega al juego y aprecia el instante desde el que observa un Zaratustra nietzscheano capaz de

afirmar el eterno retorno y decir sí. Sí al azar, sí al pensamiento vital y a la invención que tiene lugar en el juego ideal. Ideal porque no responde a la efectividad del mundo, ideal porque constituye la superficie sin espesor de los acontecimientos que se confunden con la ligereza del pensar que es, al mismo tiempo, arte.

*Por su subdivisión ilimitada en los dos sentidos a la vez, cada acontecimiento recorre todo el Aión, y se hace coextensivo a su línea recta en los dos sentidos. ¿Sentimos entonces la proximidad de un eterno retorno que ya no tiene nada que ver con el ciclo, la entrada de un laberinto, mucho más terrible por ser el de la línea única recta y sin espesor? El Aión es la línea recta que traza el punto aleatorio; los puntos singulares de cada acontecimiento se distribuyen sobre esta línea, siempre en relación con el punto aleatorio que lo subdivide hasta el infinito, y los hace comunicar por ello a unos y otros, los extiende, los estira a lo largo de la línea. (Deleuze 1969, 81) ●*

4. La descripción que proporciona Deleuze de *Aion* a lo largo de la serie X de *Logique du sens* (de la que reproducimos un trecho a continuación) constituye ciertamente una interpretación de la visión que Zaratustra narra en "De la visión y del enigma". Deleuze concentra aquí algunas de sus principales tentativas de lectura del eterno retorno nietzscheano: no entenderlo como un círculo, sino como una línea recta que bifurca pasado y futuro, y que, al mismo tiempo, en tanto línea recta, engendra la repetición de lo diferente. Deleuze concede, en este sentido, un papel fundamental al insulto que Zaratustra dirige al enano porque este entiende el eterno retorno en términos de una repetición circular (Nietzsche 1997 223-228).

**BIBLIOGRAFIA**

(Santiago 1982) es profesor Adjunto de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) en Foz de Iguazú, Brasil. Realiza Post-doctorado en la Universidade Estadual Paulista (UNESP) como becario de la FAPESP entre 2013 y 2015. Desarrolla su formación de Doctorado en Filosofía (2006-2011) con apoyo de CONICYT. Al mismo tiempo, entre los años 2004 y 2013, se consagra a una intensa actividad docente en diversas unidades de la Universidad de Chile, entre las que destacan la Unidad de Formación General, el Departamento de Estudios Pedagógicos y el Departamento de Psiquiatría y Salud Mental Norte.

**BIBLIOGRAFIA**

Bergson, Henri. *Essai sur les donnés immédiates de la conscience*. Paris: PUF, 1970 [1889].  
 Borges, Jorge Luis. "La lotería en Babilonia". *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 1944.  
 Caillois, Roger. *Les Jeux et les Hommes*, Paris: Gallimard, 1958.  
 Couturat, Louis. *La logique de Leibniz d'après des document inédits*. Paris: Félix Alcan, 1901.  
 - *Opuscles et fragment inédits de Leibniz*. Paris: Félix Alcan, 1903.  
 Deleuze, Gilles. *Logique du sens*. Paris: Minuit, 1969 [Deleuze, Gilles. *Lógica del Sentido*. Trad. Miguel Morey. Barcelona: Paidós, 1994].  
 - *Le Pli. Leibniz et le baroque*. Paris: Minuit, 1988 [Deleuze, Gilles. *El Pliegue. Leibniz y el Barroco*. Trad. José Vázquez. Barcelona: Paidós, 1989].  
 - "Mystère de Ariane selon Nietzsche". *Critique et clinique*. Paris: Minuit, 1993:126-144.  
 - *Exasperación de la filosofía*. Buenos Aires: Cactus, 2006.  
 González Alcantud, José. *Tractatus ludorum: una antropológica del juego*. Barcelona: Anthropos, 1993.  
 Heidegger, Martin. *La proposición del fundamento*. Trad. Félix Duque y Jorge Pérez de Tudela. Barcelona: Ed. del Serbal, 1991 [1952].  
 Holzapfel, Cristóbal. *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta, 2003.

Leibniz, G.W. *Monadologie*. Paris: Delagrave, 1881 [1714].  
 - *Discours de métaphysique et Correspondance avec Arnauld* (Introduction, texte et commentaire par Georges Le Roy). Paris: Vrin, 1988 [1686].  
 Nietzsche, Friedrich. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza, 1997.  
 Ortega y Gasset, José. *La idea de principio en Leibniz y la evolución de la teoría deductiva*. Buenos Aires: Emecé, Revista de Occidente, 1958.