



## El pensamiento, el juego y lo terrible de la escritura

Darío González<sup>1</sup>

Universidad de Copenhague  
dariog@hum.ku.dk

**Resumen:** Este artículo vuelve sobre la relación entre pensamiento, juego y escritura. Se parte de la reflexión en torno al aparente contraste entre la inocencia del juego poético y la peligrosidad del lenguaje, para interrogar dos consideraciones que, aunque íntimamente relacionadas, suelen formularse de modo diferente: por un lado, la poesía como una actividad inocente que se despliega en el ámbito de lo peligroso; por otro, la escritura como un juego vano en el que se pone en juego algo terrible. La poesía es abordada como un *logos* excéntrico, que se resiste al devenir-razón de la palabra. Se aborda la pregunta acerca de la relación entre el arte y la seriedad de la vida. Por último, se ensaya una consideración acerca del tiempo del juego en la poesía, o incluso, del tiempo considerado como juego.

**Palabras clave:** Escritura – Juego – Filosofía – Lo terrible – Poesía

**Abstract:** This article reflects upon the relationship between thinking, playing and writing. It starts from the reflection around the apparent contrast between the innocence of the poetic game and the dangerousness of language, to interrogate two considerations that, although closely related, are usually formulated differently: on the one hand, poetry as an innocent activity that is unfolds in the realm of the dangerous; on the other, writing as a vain game in which something terrible is put into play. Poetry is approached as an eccentric *logos*, which resists the becoming-reason of the word. The question about the relationship between art and the seriousness of life is addressed. Finally, it proposes a consideration about the time of the game in poetry, or even, of the time considered as game.

**Keywords:** Writing – Game – Philosophy – The terrible – Poetry

---

<sup>1</sup> **Darío González** es Licenciado en Filosofía por la Universidad Nacional de Rosario, Doctor en Teología por la Universidad de Copenhague. Fue docente en las universidades de Rosario, Roskilde y Copenhague. Autor de *Idéalité et détermination* (París: L'Harmattan 1997), *El arte como interrogación* (Rosario: Nube Negra, 2020) y numerosos artículos sobre Kierkegaard, Nietzsche, Heidegger y Borges.

## 1. El oficio del poeta

En uno de sus estudios sobre la poesía de Hölderlin, Heidegger (*Interpretaciones*) interrogaba la posibilidad de conciliar dos afirmaciones aparentemente contrastantes. La primera, tomada de una carta que el poeta había escrito a su madre en 1799, se refería a la poesía como “la más inocente de todas las ocupaciones”. La segunda formaba parte de un bosquejo redactado poco después. Allí decía Hölderlin: “...se le ha dado al ser humano el más peligroso de los bienes, el lenguaje...” (55s; Hölderlin *Briefe* 311 y *Gedichte* 325).

Es probable que solo aquel que lee a Hölderlin desde la perspectiva de un pensador pueda reconocer en esas frases una tensión que merecería ser explicada. Pero los términos que la constituyen no se contradicen, sino que se implican el uno al otro. Tal como Heidegger plantea las cosas, se trata de esclarecer el vínculo entre la *inocencia* de la actividad humana que denominamos poesía y la *peligrosidad* de aquello que es materia y condición del poetizar: el lenguaje. Los filósofos pueden decirnos mucho acerca del lenguaje, de su relación con las cosas y con los pensamientos del sujeto que las conoce. En su aproximación a Hölderlin, sin embargo, Heidegger querría poder pensar la esencia del lenguaje específicamente a partir de la poesía. Y es allí, en la inocente tarea poética, donde el lenguaje se muestra como un “peligro”.

La interpretación de la primera frase sigue resultando decisiva. Hölderlin ha afirmado que el poetizar es una actividad inocente, la más inocente de todas. ¿Qué significa esto? Heidegger explica: “el poetizar aparece bajo la forma modesta del *juego*”. Es así como, “sin limitaciones, inventa su mundo de imágenes y permanece ensimismado en el reino de lo imaginario” (*Interpretaciones* 56; *Erläuterungen* 34s). La inocencia del poetizar es la inocencia de un juego. Al leer la frase, recordamos tal vez un fragmento de Heráclito en el que se dice que el tiempo (o el devenir, o su

eternidad) es un niño que juega. Repetido en los escritos de Nietzsche, ese fragmento nos habla de la inocencia del devenir. Entre la ocupación del poeta y la afirmación del puro devenir temporal hay, según parece, una mutua implicación que será preciso investigar.

Pero sigamos, aunque solo sea de manera provisoria, la argumentación heideggeriana: “Este juego escapa así a la seriedad de las decisiones que a cada momento son debidas, de un modo u otro” (*ibid.*).<sup>2</sup> La oposición entre *el juego* y *lo serio* es una constante en las discusiones referidas a este tema. Pero, en la frase citada, Heidegger aborda la noción de seriedad de un modo muy especial. La expresión “*schuldig machen*”, que el traductor vierte al castellano como “ser debido”, significa literalmente “hacer culpable”. La inocencia (*Unschuld*) es lo opuesto a cierta forma de culpabilidad o de endeudamiento. Estos términos parecen tener una significación inmediatamente moral. Pero es preciso ir más allá del terreno en el que suelen ser utilizados. En la conferencia “La pregunta por la técnica”, Heidegger recurre a una idea similar para aclarar el sentido del término griego *aition* (“causa”). La causa de algo es aquello a lo cual ese algo “se debe”. En este caso, otro traductor prefiere describir la relación causal como una relación de “responsabilidad”: “A lo que nosotros llamamos causa, los romanos *causa*, lo llamaron los griegos *aition*, aquello que es responsable de algo [*das, was ein anderes verschuldet*]” (*Conferencias 4; Vorträge und Aufsätze*, 10). Este último contexto de aplicación de la idea de deuda o de responsabilidad es particularmente importante, puesto que nos indica que, para comprender la inocencia del juego poético, deberíamos investigar qué se pone en juego en la interrogación por la causa o por la procedencia, en la pregunta acerca del origen o la fuente de la que algo brota.

Puede que aquello que Heidegger llama “poesía” no sea otra cosa que la evocación de una procedencia. La evocación poética, sin embargo, no nos

---

<sup>2</sup> En otra edición castellana (*Arte y poesía*), la frase reza: “Este juego escapa de lo serio de la decisión que siempre de un modo u otro compromete [*schuldig macht*]” (129).

remite a un fundamento. Esa infundada evocación es lo que Hölderlin califica como la más inocente de las ocupaciones. Pero el filósofo ha advertido también que, al definir la poesía como un juego inocente, todavía no hemos pensado cabalmente su esencia. Era preciso señalar algo más, a saber, que ese juego inocente se juega en la relación con algo peligroso, el lenguaje. El peligro del lenguaje consistiría en la posibilidad de que, en este, nos ocultemos una verdad, la verdad acerca de lo que nosotros mismos somos y de nuestro encuentro con las cosas. Y, puesto que el lenguaje es un fenómeno específicamente humano, ese peligro nos constituye de manera esencial. La referencia al peligroso trasfondo de la poesía reabre tal vez la posibilidad de señalar aquello que, en el juego poético, es, de todos modos, algo sumamente serio.

En la citada conferencia sobre la técnica, Heidegger vuelve a tratar la cuestión del peligro. En esa ocasión sostiene que es la estructura de la técnica moderna la que “pone en peligro al hombre en su relación consigo mismo y con todo lo que es”, y ello porque “desfigura toda mirada dirigida al acaecimiento propio del desocultamiento”. Podría decirse que el peligro consiste, en última instancia, en la posibilidad de perder de vista ese acaecimiento en el que el hombre y las cosas se revelan. Heidegger aclara: “Lo peligroso no es la técnica. No hay nada demoníaco en la técnica, lo que hay es el misterio de su esencia” (*Conferencias 12; Vorträge und Aufsätze 29*). Cabría efectuar esta misma aclaración respecto del lenguaje y del peligro que en él se manifiesta. Evitaremos desarrollar este punto. Pero sí vale la pena tener en cuenta que todas estas referencias a lo peligroso giran constantemente en torno al problema de “lo humano”. En su *Carta sobre el humanismo*, después de haber mencionado las tendencias humanistas del pensamiento alemán del siglo dieciocho —Winckelmann, Goethe, Schiller— Heidegger observa que, en cambio, “Hölderlin no forma parte de este ‘humanismo’, por la sencilla razón de que piensa el destino de la esencia del hombre de modo mucho más inicial [*anfänglicher*]...” (*Carta 22s; Wegmarken*

320). Pensar lo humano de manera más inicial significaría pensarlo en su relación con el lenguaje, pensarlo a partir de su permanencia en ese peligroso espacio en el que la poesía juega su juego.

## 2. La palabra excéntrica

El planteo de Heidegger nos ha permitido identificar una serie de temas cuya dilucidación requerirá una discusión más amplia. Esta excederá, en algunos puntos, el marco de la interpretación heideggeriana de Hölderlin. Sabemos que dicha interpretación asumía la forma de un diálogo entre el pensar y el poetizar. Pero lo que en ese diálogo se decidía era la relación del pensamiento filosófico con su propia tradición, con su propia historia. La historia en cuestión habría comenzado con el olvido o con la exclusión del juego que la poesía juega en el lenguaje. El juego de la poesía —juego que se realiza en un espacio amenazado por el peligro de la no-verdad— había sido denunciado ya por Platón. “Denunciado”, decimos, porque Platón no pensaba que ese juego fuese un juego inocente. Por el contrario, veía en la actividad poética como tal un peligro. Es cierto que la poesía a la que se alude en *La república* de Platón no es necesariamente aquella que menciona Hölderlin en su carta. Pero también allí se advierte la vinculación entre el juego poético y un peligro, en este caso el peligro de que el lenguaje pierda de vista la idea, que rompa su compromiso o desconozca su deuda con una idea o forma que, en términos platónicos, sería el origen o la causa, aquello a lo que la palabra “se debe”. Puede decirse incluso que el platonismo supo identificar aquello que, en el lenguaje, nos expone a ese riesgo. Es la *escritura*.

Se cita a menudo el pasaje en el que Sócrates, en uno de los diálogos platónicos, compara la escritura y la pintura:

Pues es eso, Fedro, lo terrible que tiene la escritura y que es en verdad igual a lo que ocurre con la pintura. En efecto, los productos de esta se yerguen como si estuvieran vivos, pero si se les pregunta algo, se callan con gran solemnidad. Lo mismo les pasa a las palabras escritas (*Fedro* 275d 366).

El peligro al que así se alude es de índole particular. “Pintura” es en este texto la traducción de *zoografía*, término griego que a nosotros nos hará pensar en un trazado o delineación de lo viviente. En ese conjunto de trazos, según la explicación socrática, lo representado perdería su vitalidad. De ahí su incapacidad de responder a las preguntas que podrían plantearsele, preguntas que serían las de un *logos* vivo, viviente en sentido propio. “La zoografía —observa Jacques Derrida— ha traído la muerte. Y lo mismo vale para la escritura” (*De la grammatologie* 413 ; Cfr. *La dissémination* 156s). “Lo terrible” del parecido que el grafema guarda con el zoo-grafema consistiría en esa confrontación de lo viviente con una imagen en la que se muestra como no-viviente. *Deinos*, “terrible”, puede ser interpretado como lo siniestro, lo extraño que nos inquieta justamente porque comunica la extrañeza de lo que creíamos propio.<sup>3</sup>

Se trata de comprender no solo el rechazo socrático de la escritura, sino también los motivos de ese rechazo, motivos que el diálogo solo indica de manera indirecta. Hemos observado que la palabra escrita es aquella en la que lo viviente puede descubrir su parecido con lo muerto. Y ese descubrimiento se produciría en un cierto silencio, tal vez en el silencio de una imagen que calla, que se rehúsa al habla. Pero *la palabra* a cuya expresión se rehúsa debe, de alguna manera, estar allí como principio de divergencia entre lo expresado y lo callado, desgarrada ella misma por la tensión entre un habla y una escritura que guarda silencio.

Lo terrible o siniestro, en este sentido, no es la escritura como tal, sino la indecible posición de una palabra que no es inmediatamente habla ni inmediatamente escritura, que no pertenece ni a los vivos ni a los muertos. La escritura se vuelve terrible cuando da lugar a una palabra que exigiría desbordar el espacio de lo escrito y que, sin embargo, no abandona ese espacio. Se vuelve terrible cuando articula una palabra que “nos habla” —que

---

<sup>3</sup> El peso del término “*deinon*” se aligera de algún modo en otras versiones castellanas. Cf. por ejemplo la traducción de Emilio Lledó: “Porque es impresionante, Fedro, lo que pasa con la escritura, y por lo que tanto se parece a la pintura” (*Diálogos* 275d 405).

nos interpela— en la letra muerta, y que, a la vez, “calla” cuando intentamos vivificarla en un acto de interpretación. Lo terrible es la inscripción de lo muerto en el espacio reservado a los vivos, o la inscripción de lo viviente en el espacio reservado a los muertos. Lo que la palabra escrita y la pintura tienen en común no es un simple silencio, la ausencia o la muerte de la palabra viva, sino su doble capacidad de hablarnos en silencio y de callar solemnemente cuando se les interroga. El Sócrates platónico condena la escritura, pero, al hacerlo, condena más precisamente aquello que en la escritura problematiza la simple distinción entre la palabra escrita y la palabra hablada.

Detrás de la oposición entre la voz y la escritura —*phoné* y *gramma*— lo que en este caso tiene lugar es el surgimiento de una palabra inclasificable. En realidad, la palabra inclasificable, reacia a la distinción entre lo hablado y lo escrito, es todavía de alguna manera un *logos* —no el *logos* constituido en centro, el *logos* del llamado logocentrismo, sino una palabra, un *logos* o un *verbum* necesariamente excéntricos—. Logo-céntrico, por el contrario, es el pensamiento en el que el verbo llega a ser rey, aquel que otorga un poder soberano a la inquietante dualidad de una palabra en la que se pronuncian a la vez la vida y la muerte.

La palabra excéntrica, palabra que se aleja de todo centro y se pone en relación con un afuera, no procede según la legalidad —es decir, la generalidad— de una lógica, sino que, en cada caso particular, se presta simplemente a un juego. Según el conocido mito platónico que Sócrates expone en el *Fedro*, un mismo dios egipcio habría inventado “el número y el cálculo”, “la geometría y la astronomía”, “el juego de damas y los dados, y también las letras [*grammata*]” (Platon *Fedro* 274c-d 364).

Este no es el único punto de contacto entre la escritura y los juegos. En otro pasaje corrientemente citado, Sócrates compara el discurso serio, responsable, el discurso inscrito en el alma del que aprende, con el trabajo de un labrador que ha de plantar unas semillas. Y entonces pregunta:

¿sembraría acaso en serio durante el verano y en un jardín de Adonis aquellas semillas por las que se preocupara y deseara que produjeran fruto, y se alegraría al ver que en ocho días se ponían hermosas? ¿O bien haría esto por juego o por mor de una fiesta...? (*Ibid.* 276b 367).

Todo lo que en estas líneas se dice sobre el juego, la fiesta y los jardines es una alusión a las Adonias, fiestas en honor de Afrodita celebradas por mujeres que reiteraban cada verano los lamentos de la diosa por la muerte de Adonis. Los “jardines” en cuestión eran unos simples tiestos o cacharros rotos en los que, como parte del rito, se depositaban algunas semillas. Los vegetales que allí pudieran brotar morirían pronto, tal vez a causa del calor estival. Un agricultor que plantara sus semillas en ese tiempo y en ese espacio no lo haría seriamente, sino solo como juego. La misma expresión “jardines de Adonis” llegó a utilizarse de manera general como indicación de algo trivial y pasajero. En ese sentido sugiere Sócrates que el escrito es como un jardín de letras (*Ibid.* 276d 368). Pero no olvidemos que, en esa misma metáfora, el juego del que se trata aparece doblemente connotado por su función ritual y por su evocación de la muerte de Adonis, el amado de una diosa. Ningún templo acogía la celebración de las Adonias, marginalizadas por la religión griega y consideradas a veces como una práctica de origen oriental.

A partir de Platón, el juego que la filosofía excluye es un juego sagrado. Este tiene poco o nada que ver con la religión o con las religiones en el sentido institucional del término. Su sacralidad consiste en que se juega en el límite que separa lo humano respecto de una divinidad. En el caso de las Adonias, el límite es más precisamente aquel que separa el mundo de los vivientes respecto del ámbito subterráneo de la muerte. Zeus había dispuesto que Adonis pasara parte del año junto a Perséfone, diosa de los infiernos. En alguna interpretación del mito, Adonis volvería cada año a la vida para reencontrarse con Afrodita. En la reelaboración de otro mito griego, será también Perséfone quien permita que Eurídice vuelva al mundo terreno junto a Orfeo. En el límite entre los dos mundos se juega el vano juego de la poesía,

juego en el que se juega con algo terrible. El canto es la conjunción de lo vano y lo terrible.

### 3. Pensar / Ver lo que no está

Maurice Blanchot relee en uno de sus libros el mismo pasaje del *Fedro* que citamos más arriba. Allí descubre una alusión al lazo que une la escritura a la palabra en la que se pronuncia lo sagrado. La palabra sagrada es, en cuanto tal, expresión de lo terrible.

Como la palabra sagrada, lo escrito viene no se sabe de dónde, es sin autor, sin origen y, por ello, remite a algo más original. Detrás de la palabra del escrito, nadie está presente, sino que ella da voz a la ausencia, del mismo modo que en el oráculo, en el que habla lo divino, el dios mismo no está nunca presente en su palabra, y es la ausencia del dios la que, entonces, habla. Y el oráculo, tanto como la escritura, no se justifica, no se explica, no se defiende: no hay diálogo con lo escrito y no hay diálogo con el dios. Sócrates se queda pasmado ante ese silencio que habla. (...) Lo que lo sorprende, lo que le parece “terrible” es, en la escritura como en la pintura, el silencio, silencio majestuoso, mutismo en sí mismo inhumano que trae al arte el estremecimiento de las fuerzas sagradas, esas fuerzas que, por el horror y el terror, abren lo humano a regiones extrañas (*La bête* 11-12, trad. propia).

Blanchot escribe estas líneas en un texto sobre René Char. La palabra poética, aquella en la que se suspende el endeudamiento del habla respecto de aquello a lo que supuestamente “se debe”, aquella en la que parecería romperse su relación con una causa u origen humano, expresa lo terrible del lenguaje. Lo terrible es la manifestación de la ausencia del dios, la repetición de su ausencia. Es terrible que esa ausencia, insistente, nos hable. Lo terrible es el duelo que se celebra en la palabra. Es terrible que podamos evocar lo irrevocable.

Se advertirá que hemos abordado hasta aquí dos consideraciones que, aunque íntimamente relacionadas, suelen formularse de modo diferente. De un lado, la poesía es una actividad inocente que se despliega en el ámbito de lo peligroso; del otro lado, la escritura es un juego vano en el que se pone en

juego algo terrible. En ambas falta el origen. Cabría conjeturar que la poesía es la escritura en la que una falta de origen remite —como sugeriría Blanchot— “a algo más original”, más original que la subjetividad del que habla o escribe. Decimos esto mismo cuando afirmamos que la poesía es una escritura en la que algo nos habla. Pero ese supuesto remitirse a un origen anterior al origen no es otra cosa que aquello que más arriba llamábamos evocación de una procedencia: no un simple retorno, no la rememoración de una patria, de un lugar originario, sino la repetición del movimiento que nos distancia del origen. La poesía reescribe esa distancia al evocar una procedencia.

Para determinar el tipo de juego que se juega en la poesía, sería preciso volver a la comparación socrática de la escritura y la pintura, entre el grafema y el zoografema. En la pintura, la puesta en juego de lo terrible es una puesta en imagen. Y es la imagen misma, es el zoografema el que delata la falta de un origen. El origen es precisamente aquello que carece de imagen. En una conferencia titulada *La imagen que nos falta*, Pascal Quignard reflexiona sobre una serie de pinturas. Nos bastará remitirnos particularmente a una de ellas. Es el fresco de la Casa de los Dioscuros que representa a Medea, “Medea meditando”. Todo el argumento del análisis se concentra en el sentido de ese “meditar” que, señala Quignard, guarda relación con el nombre de Medea.

Meditar es pensar. Cabe esperar que la interpretación de este fresco nos brinde alguna indicación respecto del tipo de relación que el pensar entabla con el juego y con lo terrible. ¿Cómo pintar la intimidad de la meditación, del pensamiento, el recogimiento pensante de un ser viviente? El pensamiento, dice Quignard en esa conferencia, es uno de los actos en los que el ser humano “ve lo que no está”. Los otros dos actos en los que esto sucede son el acecho y el sueño (*La imagen* 15). Recordemos que el autor se vale de esa pintura para reflexionar sobre una falta de imagen, falta que es tal vez característica de todas las pinturas, o en todo caso de las pinturas antiguas. Desde ese punto de vista, el fresco en cuestión es para Quignard

una pintura sobre la pintura, tanto como los poemas de Hölderlin eran para Heidegger poemas acerca de la poesía. En la imagen en la que aparece Medea meditando, están también los niños a los que dará muerte: “Casi al centro del fresco los dos niños, Mérmero y Feres, juegan a las tabas —los huesecillos en que se están convirtiendo” (22). Allí, “la imagen que nos falta” es la imagen de lo que sucederá. En su meditación, en el pensamiento que la desgarrar, Medea “ve lo que no está”. Pero lo interesante, también en este caso, es el juego de los niños, el inocente juego que no deja de remitirnos a algo terrible. Ese juego se muestra en el juego de la pintura: “Vemos los huesos de las falanges, vemos el gladio, vemos el vientre henchido, pero nada vemos de la carnicería. La imagen que está por verse (que está como debiendo ser vista) falta en la imagen” (25). En una pintura, la imagen que falta es la imagen que explicaría lo que vemos. Lo que falta, lo que no se da en la pintura, es la explicación que la mirada razonable solicita. Sócrates nos ha dicho ya que eso es lo terrible de la escritura y de la pintura. Pero la imagen contiene los indicios de aquello que no está, y esos indicios son las piezas de un juego.

La conferencia de Quignard fue publicada junto a unos apéndices entre los que se cuenta una “Nota sobre los huesecillos con que juegan Mérmero y Feres”. El juego que se juega con esos huesecillos —tabas, *astragaloi*— es un predecesor del juego de dados. Lanzados al aire para que cayesen sobre el dorso de la mano, se los utilizaba para leer el porvenir o para apostar sobre el número alcanzado. Quignard recuerda además que, en la *Medea* de Eurípides, Jasón le dice a Medea que está dispuesto a concederle, para ella y para los niños en el momento de su partida, una prenda (en griego: *symbola*, “símbolos”). Sería útil volver a pensar, por una parte, la relación entre el juego y los símbolos, y, por otra, la relación entre el juego sagrado y la fiesta. A fines de los años setenta, Gadamer publicó *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Los tres temas han ido anudándose también en nuestra discusión. Pero la importancia acordada a la noción de belleza impide que

Gadamer señale de manera directa lo inquietante de esa constelación conceptual.

Volvamos, entonces, al texto de Quignard. Entre los diversos tipos de objetos entregados como *symbola* en la antigüedad, estaban precisamente los astrágalos. En el fresco de la Casa de los Dioscuros, Mérmero y Feres juegan con los símbolos de un pacto, juegan inocentemente con la prenda de su propio abandono, al mismo tiempo que juegan con eso en lo que se están convirtiendo. Juegan con las piezas de un devenir, entre el terrible pasado que constituyó el abandono y el terrible futuro que constituirá su muerte. Ese “entre” es la forma de la inocencia. En medio de lo terrible, el juego abre una temporalidad en la que no parece haber causas y efectos, orígenes y fines, sino solo una serie de tiradas. Podríamos intentar definir ese tipo de temporalidad a partir de los términos que propone Quignard: diríamos entonces que es la temporalidad del acecho, del sueño y del pensamiento. Pero esta es también, de alguna manera, la temporalidad de la escritura en su inquietante proximidad con la pintura, temporalidad que no es la de la presencia, sino la de un “ver” en el que vemos lo que no está.

En otra de sus obras, Quignard explica qué es, en su opinión, “pensar”. Nos dice que este término tiene dos sentidos:

El primero es pedagógico: es hacerse prisionero del mundo lingüístico al adquirirlo con todas sus reglas (...). El segundo sentido de pensar (...) solo sobreviene en un segundo tiempo. Ese segundo tiempo no es necesario. Supone que se ha rebasado la etapa de la identificación lingüística de manera que se puede abolir en parte el señorío de la lengua sobre el alma. Supone la escritura... (*Critique* 22s).

Si la “meditación” en la que la pintura nos muestra a Medea es una especie de pensamiento, lo es seguramente según esta última acepción del término. La escritura, como la pintura, revela lo terrible del lenguaje en el inocente juego de sus símbolos. Leemos en ese mismo libro de Quignard:

Todo lo que desgarrar el lenguaje hace aparecer su abismo. Penetra a menudo en la instancia del instante, donde el tiempo mismo se desgarrar en todos los sentidos para manar en cualquier dirección.

El mundo se abre. Es así como el espacio se espacia en el espacio. Los seres y los colores avanzan juntos a la vez que se dispersan (58).

#### 4. El tiempo del juego

Hemos dicho que Mérmoro y Feres juegan su inocente juego “entre” lo terrible de un pasado y lo terrible de un futuro. Al utilizar ese término, pensamos, ante todo, en Nietzsche, especialmente en aquello que dice acerca de la historia, del tiempo y del juego en la segunda de sus *Consideraciones intempestivas*. Tras haber afirmado que el animal “vive de manera no histórica [*unhistorisch*], pues se aparta del tiempo de modo similar a un número que no deja como resto ninguna fracción fantástica y aparece completa y absolutamente como lo que es”, Nietzsche observa que el ser humano, por su parte,

intenta levantarse con todas sus fuerzas de ese gran y pesado lastre que es su pasado. (...) Por esta razón no puede sino emocionarle, como si de un paraíso perdido se tratase, ver un rebaño pastando o al niño que juega en confiada inconsciencia entre las cercas del pasado y el futuro sin tener aún que rechazar nada de su pasado. Sin embargo, ese juego un día tendrá que ser perturbado, pues demasiado pronto será invocado por el pasado. En ese momento aprenderá la palabra “fue”, esa máxima que aparece al hombre para recordarle, por medio de la lucha, el sufrimiento y el tedio, lo que es en el fondo su existencia: un *imperfectum* que nunca llega a realizarse de modo completo (*Sobre la utilidad 41; “Vom Nutzen” 249*).

Retengamos, al menos, este último punto: la experiencia del tiempo que aquí se expone es, por un lado, la experiencia de la incompletud del tiempo de una vida, y, por otro, la afirmación de una suerte de eternidad en el instante. Mérmoro y Feres juegan en esa eternidad. El sentido de la metáfora nietzscheana podría esclarecerse igualmente a partir de las observaciones de Heidegger explicadas al comienzo. El “pasado” —y, con él, la expectativa, la promesa o la exigencia de su cabal cumplimiento en el porvenir— es el tiempo de aquello que nos endeuda, aquello a lo que una existencia se debe. La suspensión de ese deberse sería la condición del poetizar. La poesía, ocupación inocente que se desarrolla en el tiempo del

lenguaje, estaría paradójicamente asociada a la búsqueda de otro tipo de temporalidad.

Pero, ¿es eso posible? La respuesta a este interrogante no es simple. La escritura poética supondría la posibilidad y la imposibilidad de aquello que Blanchot, utilizando una expresión difícilmente traducible, llamaba *le pas au-delà*, el “paso (no) más allá” del tiempo. El aforismo en el que lo nombra merece ser citado en su totalidad:

Tiempo, tiempo: el paso (no) más allá que no se cumple en el tiempo conduciría fuera del tiempo sin que dicho afuera fuese intemporal, sino allí donde el tiempo caería —frágil caída— según ese “fuera de tiempo en el tiempo” hacia el cual escribir nos atraería, si nos estuviese permitido, tras desaparecer de nosotros mismos, escribir bajo el secreto del antiguo miedo (*El paso* 29; *Le pas* 8).

Recordemos que la invitación a pensar el tiempo como juego, y, más precisamente, como el juego de un niño, proviene de Heráclito. Entre los fragmentos de este pensador, como hemos adelantado, hay particularmente uno que sigue llamando nuestra atención. Una de sus posibles traducciones reza: “El tiempo es un niño que juega a los dados; el reino es de un niño” (*Parménides* Fragmento 52 219). En otras versiones se lee “eternidad” en lugar “tiempo”. En cada caso se busca vanamente reflejar el sentido del término griego *aion*. Los especialistas advierten que este puede referirse simplemente al “tiempo de una vida”, e incluso a la “edad madura” o vejez de un ser humano. Se comprende en qué medida las maneras de pensar o de razonar del anciano pueden compararse a las de un niño, y es fácil percibir el sentido crítico que esa comparación puede cobrar en un contexto en el que el pensador habla de un reinado. Cuando Heráclito escribe: “de un niño es el reino”, no es imposible leerlo de este modo: un rey en su trono se comporta como un niño. Pero aun así quedan en pie preguntas insoslayables acerca del significado de ese tiempo vital y del juego que en él se desenvuelve. La traducción “eternidad”, aunque equívoca, responde a uno de los aspectos de la paradoja que encierra el término “*aion*”, puesto que se trata justamente de

pensar aquello que, en el tiempo de una vida humana, desborda ese mismo tiempo. El tiempo en el que jugamos, el tiempo que somos cuando jugamos, no es nuestro propio tiempo. Es, antes bien, el tiempo de lo extraño.

La expresión misma “tiempo de vida” no hace sino resaltar la importancia de este tipo de consideración. En una traducción poética del fragmento, Haroldo de Campos quiso preservar la parcial oscuridad de la expresión heraclítica: “*aion*/ vidatiempo:/ um jogo de/ criança/ (reinando / o Infante/ Infância)” (218). El neologismo “vidatiempo” nos hace pensar que este no es el tiempo “de” una vida vivida como mero encadenamiento de causas y efectos, de decisiones y compromisos, de orígenes y fines. El enigma del *aion* consiste en que ese tiempo no es el tranquilo transcurso de una existencia humana, sino un conjunto de fuerzas que la desgarran, que sitúan al viviente en el centro de una de-cisión. Eso, una vez más, es lo terrible, pero es también lo que posibilita el juego entre las cercas del pasado y del futuro.

La idea de Nietzsche referida a la “inocencia del devenir” puede desarrollarse a partir de su temprana interpretación de Heráclito:

¿Existe culpa, injusticia, contradicción y dolor en este mundo? ‘¡Sí!’, exclama Heráclito, pero solo para el hombre de inteligencia limitada que ve únicamente lo separado, y no la unidad. (...) Heráclito superará aquella dificultad cardinal —cómo es posible que el fuego puro pueda adoptar formas tan impuras— mediante una metáfora sublime. Un regenerarse y un perecer, un construir y destruir [*ein Bauen und Zerstoren*] sin justificación moral alguna, sumidos en eterna e intacta inocencia, solo caben en este mundo en el juego del artista y en el del niño. Y así, del mismo modo que juega el artista y juega el niño, lo hace el fuego, siempre vivo y eterno; también él construye y destruye inocentemente; y ese juego lo juega el *aion* consigo mismo (*La filosofía* 68; “*Die Philosophie*” 830).

Nietzsche no compara el juego con la escritura o con la poesía, pero sí con el arte en general. El juego del artista, como el del niño, es un juego inocente tanto en la construcción como en la destrucción. El arte, como el *aion*, acoge en su inocencia esos dos movimientos, solo en apariencia contrapuestos. Hölderlin, otro conocedor del espíritu trágico griego, decía que el lenguaje —

el más peligroso de los bienes— le fue dado al ser humano “para que creando, destruyendo y sucumbiendo [*schaffend, zerstörend, und untergehend*] (...) atestigüe lo que es...” (*Gedichte* 325, trad. propia).

¿Pero qué significa que, en el arte, es el *aion* el que “juega consigo mismo”? Para poder formular debidamente este interrogante deberíamos retrotraernos al comienzo de nuestra indagación. ¿Con qué se juega en este juego? En la poesía, en la fiesta sagrada, en el arte, se juega con algo terrible, con algo que debería ser contemplado seriamente. Nietzsche sugiere esto mismo cuando observa en otro de sus escritos de juventud:

Hay períodos en los que el hombre racional y el hombre intuitivo caminan juntos; el uno angustiado ante la intuición, el otro mofándose de la abstracción. (...) Allí donde el hombre intuitivo, como en la Grecia antigua, maneja sus armas de manera más potente y victoriosa que su adversario, puede, si las circunstancias son favorables, configurar una cultura y establecer el dominio del arte sobre la vida. (...) Ni la casa, ni el paso, ni la indumentaria, ni la tinaja de barro descubren que ha sido la necesidad la que los ha concebido: parece como si en todos ellos hubiera de expresarse una felicidad sublime y una serenidad olímpica y, en cierto modo, *un juego con la seriedad* (*Sobre verdad* 37, mi subrayado; “Über Wahrheit” 899).

El juego del arte es un juego con lo serio, e incluso con lo terrible de la existencia. En el arte, es la seriedad de la existencia la que, en algún sentido, juega consigo misma. Pero, en ese juego, nuestra propia existencia se nos vuelve extraña.

## **5. El juego y el descentramiento de lo humano**

Podemos repetir ahora nuestra pregunta: ¿Qué implica afirmar que el *aion* juega consigo mismo? Implica, fundamentalmente, que no es el ser humano el que juega este juego. Heráclito presta a la noción de “juego” una significación cosmológica. Nietzsche concluye: el ser humano “no asume en absoluto una posición privilegiada en la Naturaleza, cuya mayor representación es el fuego, metamorfoseado, por ejemplo en astro, en vez del

simple ser humano” (*La filosofía* 69s; “Die Philosophie” 831s). El anti-humanismo o meta-humanismo nietzscheano encuentra en Heráclito, especialmente en la noción heraclítica de juego, uno de sus argumentos decisivos. En el siglo veinte, y no solamente en el ámbito del estructuralismo y del así llamado post-estructuralismo, los lectores de Nietzsche podrán recurrir a ese mismo pensamiento para señalar la primacía del juego por sobre el jugador.

Lo que el juego de la escritura y su palabra excéntrica des-centran es precisamente la humanidad del que juega. Blanchot lo señalaba ya al interpretar la palabra poética como aquella en la que “fuerzas sagradas... abren lo humano a regiones extrañas”. El título del libro en el que lo afirmaba, *La bestia de Lascaux*, aludía a la fascinación de Char por las pinturas de las cavernas de esa región, las mismas que atraerían la atención de Bataille y, más tarde, de Quignard. Lo que este último autor llama “el acecho”, una de las formas del “ver lo que no está”, se relaciona con su interpretación de esas imágenes, solo visibles en la penumbra de un espacio subterráneo. Es obvio que este generalizado “retorno a Lascaux” pone en escena la tentativa de pensar algo así como el origen del arte. Bataille titula su ensayo: “Lascaux o el nacimiento del arte”. Allí observa que el arte nace en el mismo momento en que nace el juego (*Œuvres* 7ss). Pero se trataría siempre, de un modo u otro, de un nacimiento todavía-no-humano, puesto que su indagación nos conduce a esa zona en la que el ser humano comenzaría a diferenciarse del animal. Hemos visto que también Nietzsche, en la segunda *Intempestiva*, mencionaba la visión nostálgica del animal que pasta y del niño que juega entre las cercas del pasado y del futuro. Curiosamente, el así llamado nacimiento del arte no debe buscarse en un pasado, sino precisamente aquí, en un “entre” en el que lo humano vuelve siempre a enfrentarse con lo no-humano, en una relación de mutuo acecho.

No es casual que Nietzsche haya debido destacar nuevamente la necesidad del vínculo entre el juego y la seriedad en las páginas de su libro

*Humano, demasiado humano*. El título del aforismo 154 es *Jugar con la vida*.

Allí leemos:

Fue necesaria la levedad y la ligereza de la fantasía homérica para apaciguar y, por un momento, suprimir el ánimo desmesuradamente apasionado y el entendimiento demasiado agudo de los griegos. En ellos habla el entendimiento: ¡cuán áspera y cruel se muestra entonces la vida! No se engañan, pero intencionalmente contornean la vida en un juego de mentiras [*sie umspielen absichtlich das Leben mit Lügen*]. Simónides aconsejaba a sus compatriotas tomar la vida como un juego; lo serio les era demasiado conocido como dolor (la miseria humana es justamente el tema sobre el que los dioses quieren oír cantar), y sabían que solo a través del arte puede incluso la miseria convertirse en gozo (*Menschliches* 145s).<sup>4</sup>

La expresión “jugar con la vida” es una variación de aquello que en un escrito temprano se llamó “un juego con lo serio” (*Sobre verdad* 37; “Über Wahrheit” 899). La vinculación de los términos “vida” y “seriedad” nos remite a una conocida frase de Schiller: “La vida es seria, sereno es el arte” (*Wallenstein* 273). Wagner había interpretado a su manera este pensamiento. Aquí nos limitaremos a indicar que todo lo que Nietzsche escribe acerca del arte, del juego y de la seriedad en *Humano, demasiado humano* forma parte de un arreglo de cuentas con esa tradición estética e, indirectamente, con la concepción de lo humano que le es inherente. Pero la pregunta acerca de la relación entre el arte y la seriedad de la vida no ha perdido su importancia.

El aforismo inmediatamente anterior al titulado “Jugar con la vida” se refería a otra modalidad del arte, el arte que “vuelve pesado el corazón”. La lectura sucesiva de ambos aforismos nos sitúa ante la oposición entre la pesadez y la ligereza, tema que Nietzsche desarrollará más tarde en *Así habló Zaratustra*. Este predicará la levedad, y la levedad en sentido nietzscheano es cuanto menos tres cosas: es la danza, es la risa, es el juego. Tales son los principios que guían la superación de lo humano. Pero *Humano, demasiado*

---

<sup>4</sup> Las mismas ideas aparecían en un fragmento póstumamente publicado, cf. *Nachgelassene* 72.

*humano* es todavía un libro meditativo, puesto que allí se piensa lo humano como una instancia desgarrada, como algo serio que reclama un espacio de juego, y como un juego en el que se pone de manifiesto algo serio. Simónides instaba a tomar la vida —lo serio— como juego. En el aforismo 628, Nietzsche parece dar lugar a la exigencia aparentemente opuesta: “Seriedad en el juego” [*Ernst im Spiele*]. Tras evocar el sonido de las campanadas [*Glockenspiel*] que solía oír en Génova, dice haber recordado en esas ocasiones unas palabras de Platón: “lo humano en su conjunto no es digno de la mayor seriedad”. Nietzsche agrega entonces: “y sin embargo...” (*Menschliches* 354).<sup>5</sup> Olivier Ponton, que ha consagrado todo un libro a la filosofía nietzscheana de la ligereza, nos recuerda que ese “sin embargo” [*Trotzdem*] era el título que el mismo aforismo llevaba en el manuscrito que Nietzsche había enviado a la imprenta en 1878 (*Philosophie* 54).<sup>6</sup> Título o última palabra del aforismo, lo que esa expresión indica es la inevitable ambigüedad del juego cuando a este se lo piensa como juego de la vida consigo misma, como la inmanencia de una vida.

## 6. Filosofía y pensamiento del juego

Ponton descubre en Nietzsche una filosofía de la ligereza. Kostas Axelos lo ubica entre los pensadores del juego, o, más precisamente, “del juego (del tiempo) del mundo”. Las dos proposiciones dicen esencialmente lo mismo. Axelos llega a sugerir que ese juego es aquello que los pensadores a partir de Heráclito, de un modo u otro, siempre han intentado pensar (“Le métier” 175). Pero son justamente los pensadores del juego los que se preguntan hasta qué punto ese pensamiento es un pensamiento humano y racionalmente justificable. Hay un trabajo propiamente filosófico que

---

<sup>5</sup> Cf. Platón: “ninguno de los asuntos humanos es digno de gran inquietud”. Habría que prestar atención al contexto inmediato de esta frase platónica, pues se trata, en parte, del rechazo de aquello que dispone al alma “al recuerdo de lo acontecido y a las quejas” (*República* 604c 472). La crítica de la poesía imitativa —comparada también aquí a la pintura— sirve de marco a la discusión.

<sup>6</sup> Cf. Platón, *Leyes*, 803b, donde se dice: “Bien es cierto que las cosas de los hombres no son dignas de ser tomadas en serio, sin embargo, es necesario hacerlo” (*Diálogos* 38).

consiste en transformar la palabra —aquello que los griegos llamaban *logos*— en razón. La razón, el razonamiento, la búsqueda de razones o fundamentos, es algo humano, demasiado humano. El juego de la escritura se resistiría a ese devenir-razón de la palabra.

En uno de sus cursos, Heidegger hacía notar que, aun en la época de lo que hoy llamaríamos el racionalismo moderno, la formulación del principio de razón que hallamos en Leibniz (*nihil est sine ratione*, nada es sin razón) coexistía con la extraña proposición del *Peregrino Querubínico* de Angelus Silesius: “La rosa es sin por qué, florece porque florece”. En la medida en que elude el “por qué”, esta última frase no determina el ser (debidamente fundado) de la rosa, no nos dice nada acerca de qué sea esta flor, sino que se limita a nombrar lo que ella hace o aquello que se despliega en su intimidad. Cabe sostener también: solo nombra el juego en el que ella inocentemente insiste y subsiste. El juego de la rosa consiste en florecer. Heidegger lo diría de otro modo. Para él, es el ser mismo el que, “como fundante, no tiene fondo” y, “en tanto sin-fondo, juega ese juego que como destino nos dispensa el ser y la razón [*spielt als der Ab-Grund jenes Spiel, das als Geschick uns Sein und Grund zuspield*]” (*Der Satz*, 169, trad. propia). Este juego que, sin embargo, es aquello que el pensamiento intenta pensar, aparece indicado en la palabra de un poeta religioso. Heidegger había escrito en la misma página: “El ‘porque’ se hunde en el juego. El juego es sin ‘por qué’. Juega porque juega [*Es spielt, dieweil es spielt*]. Solamente permanece el juego: el más elevado y el más hondo. Pero este ‘solamente’ es todo, lo uno, único” (*Ibid.*).

El juego “juega porque juega”. Esta frase, en la que Heidegger emula a Angelus Silesius, dice algo muy próximo a aquello que Nietzsche había escrito sobre Heráclito: el *aion* juega consigo mismo. Pero la necesidad de pensar ese juego en cuanto tal fue cobrando una fuerza propia en las obras de Nietzsche. A partir de *Así habló Zaratustra*, su expresión tal vez definitiva es el pensamiento del Eterno Retorno. ¿Hasta qué punto es este un pensamiento filosóficamente pensable? En una breve nota titulada *Zaratustra y el*

*encantamiento del juego*, Bataille se planteaba la misma dificultad. Por un lado, le parecía que ese libro de Nietzsche contenía ciertas enseñanzas, ciertos conceptos. “Su enseñanza se refiere a dos cosas: El Superhombre, el Eterno Retorno”. Pero Bataille opina que el hecho de que esa sea justamente la “enseñanza” de Zarathustra nos obliga a buscar otra clave de lectura. Cree encontrarla en “la loca exaltación del azar y del *juego*, es decir, en el desprecio del mundo tal como el cálculo lo ha concebido y ordenado”. A la metáfora del juego se unen, en la misma página, las de la danza y la risa: “Zarathustra tiene tan poco que ver una enseñanza razonada como la danza tiene que ver con la marcha. Hay una portentosa distancia entre este libro y aquello por lo que corrientemente se lo toma: es la distancia que separa la marcha de la danza. Zarathustra solo puede ser captado en el encantamiento de la risa...”. De ahí la contundente conclusión de Bataille, aplicable no solo a un determinado libro, sino a toda tentativa de pensar el juego en el ámbito de la filosofía:

“Zarathustra no es un libro filosófico y, por lo demás, no puede haber una filosofía del juego. Una filosofía del juego solo podría ser tal si la filosofía pudiese ella misma ser un juego, cuando en realidad, de manera inevitable, es una empresa (“Zarathoustra” 492, trad. propia).

La oposición que Bataille desarrolla en esas líneas se apoya en toda una serie de motivos nietzscheanos. De un lado está el movimiento de la marcha rectilínea, del cálculo, de la acción que tiende a una meta; del otro, la danza como movimiento sin meta, y “el encantamiento del salto, que es el reír de la danza” (*Ibid.*). Pero puede que esa misma tensión recorra el discurso filosófico en general, precisamente como tensión entre una enseñanza y una escritura. Así puede entenderse también la relación entre los dos sentidos que Quignard reconocía en el término “pensar”: de un lado, el sentido “pedagógico” (enseñar, aprender); del otro, un pensar que supone la escritura (*Critique* 22s).

“No puede haber una filosofía del juego” —a menos que la filosofía misma pueda ser un juego—. En el trazo que separa los dos segmentos de esta

observación se insinúa la necesidad de una deconstrucción del pensamiento filosófico tal como lo conocemos. De un lado del trazo, la filosofía es marcha hacia una meta, razonamiento en pos de una conclusión, “empresa”, “cálculo”, “trabajo” (por ejemplo, el trabajo dialéctico de la autoconciencia); del otro lado, o, más bien, en el inacabado pasaje hacia allí, la filosofía no deja de sentirse atraída hacia aquello que se le escapa y que parece constituir, sin embargo, su propio centro. El “juego” que le es propio —su escritura— sería su manera de relacionarse con un centro vacío y con un origen perdido, incluso con la falta de su propio centro y con la pérdida de su propio origen. Esa es también la experiencia que deberíamos poder extraer de la lectura de Hölderlin a partir de aquello que Heidegger llamaba un “diálogo” con la poesía. Si hubiese, del otro lado del trazo, “otra” filosofía, tal vez la de los “filósofos del porvenir” de los que habla Nietzsche, esta no consistiría en el establecimiento y aplicación de nuevos conceptos, sino en la ejecución de otro tipo de movimiento. La danza, la risa, el juego, serían precisamente eso. Por ello no basta con suponer que el juego es lo opuesto a la seriedad. Se trata más bien de descubrir otra seriedad más allá de la seriedad aparente de las enseñanzas, y de descubrirla justamente a partir de ese movimiento en el que se pone en juego lo más serio.

## **Bibliografía**

Axelos, Kostas. “Le métier de penseur”. VV.AA. *La communication. Actes du XV<sup>e</sup> Congrès de la Association des Sociétés de Philosophie de Langue Française*. Montreal: 1971.

George Bataille. “Zarathoustra et l’enchantement du jeu”. *Œuvres complètes*, vol. 12, *Articles 2*, 1950-1961. París: Gallimard, 1988.

---. *Œuvres complètes*, vol. 9. París: Gallimard, 1979.

Blanchot, Maurice. *El paso (no) más allá*. Barcelona : Paidós, 1994. Traducción de Cristina de Peretti.

---. *Le pas au-delà*. París : Gallimard, 1973.

---. *La bête de Lascaux*. París : G.L.M, 1958.

Derrida, Jacques. *De la grammatologie*. París: Minuit, 1967.

---. *La dissémination*, París, París: Minuit, 1967.

Campos, Haroldo de. "Heráclito Revisitado". *Trans / Form / Ação*, 1 (1974): 218.

Gadamer, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, 1991. Traducción de Antonio Gómez Ramos.

Heidegger, Martin. *Carta sobre el humanismo*. Madrid: Alianza, 2000. Traducción de Helena Cortés y Arturo Leyte.

---. *Vorträge und Aufsätze. Gesamtausgabe*, vol. 1.7, Fráncfort del Meno: Klostermann, 2000.

---. *Conferencias y artículos*. Barcelona: Serbal, 1994.

---. *Der Satz vom Grund. Gesamtausgabe*, vol. 1.10. Frakfurt: Klostermann, 1997.

---. *Interpretaciones sobre la poesía de Hölderlin*. Barcelona: Ariel, 1983. Traducción de José María Valverde.

---. *Erläuterungen zu Hölderins Dichtung. Gesamtausgabe*, vol. 1.4. Fráncfort del Meno: Klostermann, 1981.

---. *Gesamtausgabe*, 1.9, Wegmarken. Fráncfort del Meno: Klostermann, 1981.

---. *Arte y poesía*. México: Fondo de Cultura Económica, 1958. Traducción de Samuel Ramos.

Heráclito. *Parménides – Zenón – Meliso – Heráclito: Fragmentos*. Barcelona: Orbis, 1983. Traducción de José Antonio Míguez.

Hölderlin, Friedrich. *Sämtliche Werke*, vol. 6.1, Briefe. Stuttgart: Kohlhammer, 1987.

---. *Sämtliche Werke*, vol. 2.1, Gedichte nach 1800. Stuttgart: Kohlhammer, 1970.

Nietzsche, Friedrich. *Sobre la utilidad y el perjuicio de la historia para la vida*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999. Traducción de Germán Cano.

---. *La filosofía en la época trágica de los griegos*. Madrid: Valdemar, 1999. Traducción de Luis Fernando Moreno Claros.

---. *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos, 1990. Traducción de Luis Valdés y Teresa Orduña.

---. “Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen”. *Werke, Kritische Studieausgabe*, vol. 1. Berlín: de Gruyter, 1988.

---. “Über Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne” y “Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben”. *Werke, Kritische Studieausgabe*, vol. 1. Berlín: de Gruyter, 1988.

---. *Menschliches, Allzumenschliches*, 1. *Werke, Kritische Studieausgabe*, vol. 2. Berlín: de Gruyter, 1988.

---. *Nachgelassene Fragmente*. *Werke, Kritische Studieausgabe*, vol. 8. Berlín: de Gruyter, 1988.

Platón. *República. Diálogos*, IV. Madrid: Gredos, 1986. Traducción de Conrado Eggers Lan.

---. *Diálogos*, vol. 3. Madrid: Gredos, 1988. Traducción de Emilio Lledó.

---. *Fedro. El Banquete – Fedón – Fedro*, Barcelona: Orbis, 1983. Traducción de Luis Gil.

---. *Leyes. Diálogos*, IX. Madrid: Gredos, 1999. Traducción de Francisco Lisi.

Ponton, Olivier. *Nietzsche – Philosophie de la légèreté*. Berlín: de Gruyter, 2007.

Quignard, Pascal. *Critique du jugement*. París: Galilée, 2015.

Schiller, Friedrich. *Wallenstein. Sämtliche Werke*, vol. 2. Munich: 1962.