

*françois  
zourabichvili*

**EL ARTE  
COMO  
JUEGO**

Prefacio de Jean-Luc Nancy

editorial  
**Cactus**  
Serie CLASES





Lento (♩ = 50) - temp

Colla parte  
Colla parte  
Solo ad lib.

Colla parte  
François Zourabichvili

## EL ARTE COMO JUEGO

in Tempo

7 7  
7 7  
3 3

Zourabichvili, François

El arte como juego / François Zourabichvili; editado por Joana Desplat-Roger; prefacio de Jean-Luc Nancy - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Cactus, 2021.

160 p.; 22 x 15 cm - (Clases; 19)

Traducción de: Pablo Rodríguez.

ISBN 978-987-3831-57-7

1. Filosofía del Arte. 2. Estética. 3. Arte. I. Desplat-Roger, Joana, ed. II. Nancy, Jean-Luc, pref. III. Rodríguez, Pablo, trad. IV. Título.

CDD 701.17



Título original: *L'art comme jeu*

Autor: François Zourabichvili

© Presses universitaires de Paris Nanterre, 2018

© Editorial Cactus, 2021

Traducción: Pablo Rodríguez

En la portada: *La consagración de la primavera*, de Igor Stravinsky (fragmento)

Impresión: Latingráfica SRL

ISBN: 978-987-3831-57-7

IMPRESO EN LA ARGENTINA | PRINTED IN ARGENTINA

🌐: [www.editorialcactus.com.ar](http://www.editorialcactus.com.ar)

✉: [info@editorialcactus.com.ar](mailto:info@editorialcactus.com.ar)

François Zourabichvili

**EL ARTE COMO JUEGO**

Texto establecido, anotado e introducido por Joana Desplat-Roger  
a partir de las notas originales de François Zourabichvili y de las notas manuscritas  
de sus estudiantes: Tanya Bonvin, Emma Breton,  
Joana Desplat-Roger y Sylvain Theulle

Prefacio de Jean-Luc Nancy

Traducción de Pablo Rodríguez

Editorial Cactus  
Serie Clases

Volumen 19





# ÍNDICE

Prefacio (por Jean-Luc Nancy).....	9
Introducción (por Joana Desplat-Roger).....	11
Argumentación de la propuesta del curso.....	19
<b>PRIMERA PARTE. CUATRO OBSERVACIONES INTRODUCTORIAS</b>	
Introducción.....	23
Primera observación. La estética tiene una dimensión vital para la filosofía en general .....	25
Segunda observación. El juego como modelo para comprender el arte .....	31
Tercera observación. La relación arte/juego no está cerrada.....	35
<Emergencia de la noción de juego en la producción artística> .....	35
<"El arte es un juego" no es una proposición nueva, pero fue mal planteada> .....	37
Análisis de un poema de Rimbaud .....	55
Extraer las lecciones del análisis del cuarteto: ¿Por qué recurrir a la noción de juego?.....	62
Cuarta observación. ¿Qué es la estética? .....	77
Conclusión. Algunas palabras sobre la marcha del curso.....	85

## **SEGUNDA PARTE. VISITA A HEGEL**

Introducción.....	93
<Estudio de la Estética de Hegel>.....	95
Estudio de un primer texto de Hegel, Esthétique, III, 54o .....	95
Estudio de un segundo texto de Hegel, Esthétique, I, 132-133 .....	101
Estudio de un tercer texto de Hegel, Esthétique, introducción.....	105
Conclusión: Hegel y el juego .....	111
<Crítica de Hegel: "jugar con" sus deseos> .....	119
Estudio del juego del carretel.....	119
Estudio de la palabra "deseo" .....	121
"Jugar es hacer" (Winnicott).....	127
La distinción entre el play y el game .....	131
Hacia el análisis del concepto de regla .....	139

## **CURSO ANEXO I. "¿EL ARTE FORMA PARTE DE LA VIDA?" ..... 143**

## **CURSO ANEXO 2. "EL ESPACIO PICTÓRICO ES UN MURO PERO TODOS LOS PÁJAROS DEL MUNDO VUELAN EN ÉL LIBREMENTE EN TODAS SUS PROFUNDIDADES". NICOLAS DE STAËL ..... 153**

## Prefacio

El pensamiento de François Zourabichvili manifestó su vigor, su vivacidad y su agudeza en los libros y los artículos que publicó. Un capítulo de *La Litteralité et autres essais sur l'art* [*La literalidad y otros ensayos sobre el arte*]<sup>1</sup> aborda la cuestión del “arte como juego”, que es el objeto del curso cuya transcripción nos brinda Joana Desplat-Roger. Un curso no es idéntico a un texto, por más proximidad que haya entre los contenidos intelectuales. El capítulo del libro es una conferencia de 2004, el curso data de 2005/2006: sería sabroso fijarse en el detalle de las variaciones, de las diferencias debidas por un lado a los avances de la reflexión y, por el otro, al pasaje de un congreso a un aula, siendo que ambos procesos, por cierto, están en su caso muy vinculados. Por lo menos, las notas de los estudiantes son testimonio de una enseñanza rigurosa, ordenada y expuesta y, al mismo tiempo, un pensamiento en acto. Algo que no asombrará a quienes lo conocieron: pocas veces hablaba de manera relajada, siempre era cuidadoso de “cambiar la confusión por la claridad”, como dice en el curso.

<sup>1</sup> En adelante, *La litteralité...* [N. del T.]

También se podría hacer de esta fórmula una marca característica, incluso de carácter, de su autor. Llevar lo confuso o lo oscuro a la claridad, a cualquier precio, con cualquier riesgo, podría haber sido para él una máxima: no simplemente por el hecho de que cualquier filosofía tendría que ser conforme a esto, sino en el sentido en que se trata para él de la claridad sensible (por lo tanto, ella misma de alguna manera confusa, como explica). El arte está a cargo de esa claridad y de su necesidad imperiosa, y es esta responsabilidad lo que debe comprender la filosofía a través del motivo del juego. Pero es también hacia esa necesidad donde la filosofía misma debe esforzarse en ir.

El autor lo muestra en particular en el pequeño “curso anexo”, dedicado a un cuadro, y también lo muestra en los acentos particulares que encuentra a propósito del cine y de la música, esto es, a propósito de los dominios o registros que mejor registran, para él, lo que designa como “autonomía de la expresión”. Veía con pasión los films de los que habla (y los otros), y además era pianista. Tenía experiencia en lo que denomina “ser traicionado por la expresión”.

Sin dudas, se vio llevado por un deseo potente, quizás desmesurado, a dejarse traicionar de este modo: a dejarse llevar más lejos de donde podía mantener el control, a dejar que la filosofía fuera alcanzada por el arte, o sea la palabra por el silencio.

Poder sentir algo de ese deseo mediante la lectura de esta transcripción de curso es la chance que brinda esta publicación y aquellas y aquellos que lo desearon y realizaron en el nombre de su presencia enseñante, esclarecedora. Y así es brindada a todos, comenzando por sus más próximos, que compartieron su presencia en vida, así como también su ausencia.

Jean-Luc Nancy

# Introducción

La publicación de un curso es un proyecto difícil de defender por varios aspectos.

En primer lugar, plantea el problema de la fijación de una palabra viva en un saber escritural, inanimado. Al menos eso es lo que muestra el mito de Theuth de Platón, que hace de la escritura un *pharmakon* potente, capaz de apagar un saber que, a pesar de todo, está bien vivo.

A esta primera dificultad se agrega un problema de orden ético que no ha cesado de perseguir a este proyecto: la estudiante que he sido, ¿es alguien legítimo para retranscribir esta palabra? Para postergar esta pregunta, esperé durante mucho tiempo que “alguien” viniera a reclamar nuestras notas del curso, a nosotros, sus antiguos estudiantes, para constituir su edición. Pues a pesar del enigma insondable sobre “quién” podría venir un día a golpear mi puerta, siempre estuve convencida de que el curso *El arte como juego* de François Zourabichvili debía hacerse público, cualesquiera fueran las condiciones de su publicación.

Esta convicción radica en la impresión de que nosotros, los estudiantes que seguimos de manera asidua este seminario de estética (en realidad no éramos más que una pequeña treintena, porque el

Departamento de Filosofía de la Universidad Paul Valéry de Montpellier era por entonces un departamento pequeño), tuvimos la oportunidad de asistir a un curso completamente inhabitual, que se destacaba respecto a los seminarios a los que habíamos asistido hasta entonces. Esta diferencia fue anunciada por François Zourabichvili desde sus primeras palabras introductorias: en este seminario, no se trataría de hacer historia de la filosofía, sino de *hacer* filosofía. Ahora bien, creo que fuimos capaces de captar muy rápidamente (al menos de manera intuitiva) qué entendía por “hacer” filosofía: François Zourabichvili nos invitaba a su laboratorio filosófico, nos dejaba percibir el conjunto de sus engranajes (los materiales utilizados, los ensamblajes, los hallazgos, quizás a veces algunos “fracasos”). La construcción de su pensamiento filosófico estaba en marcha: a veces fulgurante, otras veces a tientas, se materializaba frente a nosotros.

Por supuesto, el hecho de que este recorrido filosófico haya sido doblemente interrumpido —primero, por el movimiento estudiantil contra el CPE<sup>1</sup> (que vivimos, al menos la mayoría, con esa celebración sobreexcitada que caracteriza la experiencia de los grandes movimientos estudiantiles), y luego, de manera casi simultánea, y quebrando allí mismo esa exaltación colectiva, por la muerte de François Zourabichvili, sumado a la brutalidad de semejante interrupción— sin dudas acentuó (diría, dramatizó) la sensación que teníamos de haber vivido, siguiendo ese curso, una experiencia excepcional. En consecuencia, si hacía falta publicarlo, se trataba no solo de un curso inacabado, sino, lo que es más, de un curso *trágicamente* inacabado. La dimensión trágica que necesariamente acarrearba semejante proyecto era susceptible de ocultar, al menos en primera instancia, el interés propiamente científico de su publicación.

<sup>1</sup> La Ley de Contrato de Primer Empleo de Francia (*contrat première embauche*, CPE) era un paquete legislativo de flexibilización laboral que apuntaba fuertemente contra los derechos laborales de los trabajadores jóvenes. Alrededor de febrero de 2006 comenzó una ola de movilizaciones de trabajadores y estudiantes que culminó con la retirada del proyecto por parte del poder ejecutivo francés.

En estas condiciones, me hizo falta “jugármela”: establecer el texto sin saber si esto me permitiría algún día publicarlo. Permítaseme agradecer aquí a Jean-Luc Nancy, primer lector-filósofo del texto, que enseguida me alentó a continuar el trabajo emprendido.

Creo que el interés filosófico de este curso reside primeramente en la resonancia que en él se encuentra con el conjunto de los trabajos de François Zourabichvili. Esto es aún más sorprendente cuando se nota que esa resonancia descansa en una “presencia-ausencia”: aunque su nombre no está (casi) nunca citado explícitamente, el conjunto del curso parece remitir a Deleuze, o más precisamente a la manera en que François Zourabichvili lee a Deleuze. Si mis recuerdos de estudiante son exactos, el auditorio que componíamos en esa época no tenía conciencia alguna del deleuzianismo del pensamiento de François Zourabichvili. Esto pone en evidencia los diferentes niveles de aprehensión del curso: mientras que su aspecto didáctico permitía seguir paso a paso la puesta en relación de las nociones de arte y de juego, una lectura más especializada podrá señalar las numerosas referencias –aunque con frecuencia solo alusivas, a la manera de botellas lanzadas al mar– a conceptos forjados por François Zourabichvili a partir de su lectura de Deleuze.

“Literalidad”, “devenir estético de la filosofía”, “reconocimiento no mimético”, análisis de la “expresión”...: sería inútil enumerarlos aquí sin producir un verdadero trabajo de exégesis del texto. Detengámonos solamente en esta noción de “literalidad”, que inspiró el título del volumen póstumo *La literalidad y otros ensayos sobre el arte*<sup>2</sup>, y sobre el cual François Zourabichvili hace descansar implícitamente la proposición del “arte como juego”: Si *La Litteralité*... había sacado a la luz los fundamentos teóricos de lo que François Zourabichvili entendía por “literalidad”, el curso *El arte como juego* nos permitió *hacer* la experiencia de esta literalidad, aplicándola a la relación del arte con el juego.

<sup>2</sup> François Zourabichvili, *La Litteralité et autres essais sur l'art*, Paris, PUF, “Lignes d'art”, 2011. Sobre la cuestión de la literalidad, ver en particular los capítulos 1 a 3.

## La proposición “El arte es un juego” no es una metáfora

El título del curso *El arte como juego* parece un título simple, que aparenta anunciar una analogía entre dos nociones, de tal manera que el objeto “arte” podría esclarecerse a la luz del objeto “juego”. Sin embargo, suponer esta relación analógica entre dos nociones equivaldría a pensar el juego como una *metáfora* del arte, es decir como un modo de designación que representa el arte. Ahora bien, esta es justamente la lectura metafórica de la relación entre arte y juego que François Zourabichvili pretende cuestionar, oponiéndole una comprensión literal. Para captar mejor el cimiento teórico de esta noción de literalidad, hace falta volver sobre la crítica deleuziana del concepto de metáfora, que François Zourabichvili pone a la luz en su conferencia “La cuestión de la literalidad”<sup>3</sup>. El concepto de metáfora supone una línea de división entre un sentido propio y un sentido figurado que tienen una relación de semejanza. De esta manera, en el caso de la proposición “el arte es un juego”, el arte correspondería al sentido “propio” (pues sería el término que se busca explicar) y el juego al sentido “figurado” (porque es el término capaz de brindar una “figura” al arte). Sin embargo, la perspectiva cambia completamente si comprendemos el “como” de manera literal y ya no metafórica: en ese caso, ya no se supone una relación de analogía entre los dos, sino que se plantea una relación que sería *primera*, constitutiva de las dos nociones que no existen antes de ponerse en relación. Mediante la proposición “el arte es un juego”, el arte toma su sentido en su relación con el juego, y lo mismo pasa con el juego, que se constituye como juego en su relación con el arte. A propósito de eso, François Zourabichvili no deja de repetir, a lo largo del curso, que no se trata de partir de un concepto de juego que estaría determinado de entrada, sino de que el juego es un concepto a construir: construir simultáneamente los conceptos de arte y de juego, confrontándolos, tal es el sentido preciso del “hacer” de la filosofía tal como la entendía François Zourabichvili. Al crear esta relación arte-juego, experimentándola con nosotros, François

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 47.

Zourabichvili nos ofrecía vivir una experiencia propiamente filosófica, la de un “hacer” de la filosofía.

### El juego de la filosofía: un juego con apuesta [*enjeu*]<sup>4</sup>

Esto nos permite suponer que detrás de esta investigación sobre el arte y el juego se despliega una verdadera reflexión sobre el sentido del pensamiento filosófico. Esto no tiene nada de sorprendente porque, según François Zourabichvili, hacer estética implica interrogarse por las condiciones de posibilidad de la filosofía misma –lo que llama el “devenir estético de la filosofía”. Filosofar sería crear “una relación desconcertante, mezcla de atracción y de extrañeza, que no deja de volver al espíritu del pensador como un problema, como *el* problema”<sup>5</sup>: si la relación entre el arte y el juego se le aparece como un problema extraño y atrayente, es sin dudas porque implica una “apertura vertical”<sup>6</sup> del deseo. De esta manera, el juego del arte no es un juego inofensivo, sino que es un juego que nos compromete íntimamente, y en este sentido es un juego *vital*.

Pero este juego vital, ¿conciene a la filosofía de la misma manera en que concierne al arte? A decir verdad, François Zourabichvili solo evoca excepcionalmente la relación entre filosofía y juego, a pesar de que parece implicada en el conjunto del curso. Quizás desconfíe de la filosofía como juego porque ese juego tiene más chance de ser truco: “Siempre existe el riesgo de que la jugada que parece ganadora no sea más que una pseudo-jugada, y el juego, simple ilusión para convencerse de que jugamos. El juego del arte –como también el de la filosofía–

<sup>4</sup> Juego de palabras en francés: *un jeu avec enjeu*. El término *enjeu* tiene varios significados (encrucijada, desafío, lugar donde se juega algo, apuesta), pero aquí se refiere a lo que está en juego en el propio juego [N. del T.]

<sup>5</sup> François Zourabichvili, “¿Los conceptos filosóficos son metáforas?”, conferencia publicada en *La Litteralité...*, op.cit., p. 69.

<sup>6</sup> Ver el curso del 23 de febrero de 2006 de la presente obra.

tiene de particular que nunca da garantías de *jugarse verdaderamente*, y no de hacer como si<sup>7</sup>.

Para no ser un juego de engaños, el juego de la filosofía debe ser un juego con apuesta [*enjeu*], es decir, un juego capaz de poner en escena nuestros propios miedos. Por lo tanto, es un juego muy arriesgado en el cual la parte de riesgo es mucho más importante cuando mayor es la apuesta inicial. Me parece que, en algún sentido, nos reencontramos con el problema del “juego ideal” que plantea Deleuze en *Lógica del sentido*<sup>8</sup>, aunque curiosamente François Zourabichvili no lo mencione nunca. Hay sin dudas, por supuesto, una razón simple para esta ausencia: el juego ideal tal como lo entiende Deleuze está en el límite de lo que es un juego. Corresponde mejor a la hamaca de François Zourabichvili, que sufre un “desajuste en todos los sentidos” cuando no sigue más la lógica pendular; o también a esa extraña partida de croquet a la cual es invitada la pequeña Alicia de Lewis Carroll, durante la cual las bolas son erizos que orientan su camino a su antojo, y los arcos en círculo de los naipes vivientes siguen o evitan los erizos en función del lanzamiento del jugador<sup>9</sup>. Así, el juego ideal deleuziano no tiene nada de divertido, y está llamado a describir lo propio del juego del pensamiento. Sin embargo, ese “casi-juego”, ese juego “en el límite”, ¿no corresponde, al menos en parte, a la puesta en escena de nuestros miedos en la experiencia del *play* descrita por François Zourabichvili? Así, quizás podríamos interpretar la investigación zourabichviliana de una caracterización de las reglas del juego como una manera de conjurar el aspecto aterrador del juego sin reglas que se encuentra en las líneas de Deleuze.

<sup>7</sup> François Zourabichvili, *La Litteralité...*, op.cit., p.104.

<sup>8</sup> Gilles Deleuze, “Serie 10. Del juego ideal” en *Lógica del sentido*, Buenos Aires, Paidós, 2005.

<sup>9</sup> Ver *ibidem* y Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*, varias ediciones.

## Advertencia y método

Esta retranscripción del curso fue establecida en un primer momento a partir de tres versiones integrales de las notas de curso manuscritas de Tanya Bonvin, Joana Desplat-Roger y Sylvain Theulle, y completada con algunas notas suplementarias de Emma Breton. Las notas de Tanya Bonvin eran las más exhaustivas y sirvieron de base para la constitución de la versión inicial. Las demás versiones fueron introducidas a título de variantes, algunas significativas desde el punto de vista del sentido, y otras que dejan aparecer un simple cambio de formulación.

Solo en un segundo momento la familia de François Zourabichvili —a quien agradezco cálidamente por su confianza— me confió las anotaciones originales para poder llegar a esta retranscripción. Teniendo en cuenta que estas anotaciones originales no se presentaban bajo la forma de un curso lineal e integralmente redactado, sino como un conjunto de esbozos más o menos terminados sobre los diferentes puntos tratados en el curso, fueron empleadas de diversas maneras. Cuando estaban completamente redactadas, reemplazaron a las anotaciones de las estudiantes (ver el primer curso de introducción, así como el curso anexo titulado “¿El arte forma parte de la vida?”). A la inversa, secciones enteras de esta publicación están constituidas exclusivamente a partir de las anotaciones de las estudiantes, porque las notas originales de François Zourabichvili no estaban suficientemente desarrolladas (ver por ejemplo el análisis del poema de Rimbaud). Cuando las anotaciones de las estudiantes y las originales eran más o menos equivalentes, debí elegir: decidí privilegiar las versiones de las estudiantes porque eran públicas, a diferencia de las anotaciones originales que revestían un carácter privado. En todos los casos, las anotaciones originales me permitieron verificar a cada instante la validez de las anotaciones de los estudiantes, y los pocos elementos presentes en una sola versión de estudiante, pero ausente en las anotaciones originales, fueron prudentemente retirados. Las anotaciones originales fueron señaladas con un cambio de fuente, así como una abreviatura [F.Z.] que las precede. Los títulos insertados en el cuerpo del texto fueron dados por François Zourabichvili. Los subtítulos y los títulos entre <paréntesis en ángulo>

fueron agregados por mí, así como las notas a pie de página, que presentan los comentarios de la edición científica. Para facilitar la lectura, algunos pasajes fueron retirados y son señalados [entre corchetes].

Si la constitución de este texto ha sido el fruto de un trabajo largo y laborioso, la claridad de las notas manuscritas que me fueron confiadas lo ha facilitado ampliamente. Agradezco vivamente a Tanya Bonvin, Emma Breton y Sylvain Theulle por su escucha atenta, que hizo posible esta publicación. Finalmente, agradezco a Laurent Del Monte por su trabajo de relectura.

Joana Desplat-Roger

## Argumentación de la propuesta del curso<sup>1</sup>

[F. Z.] Dos paradigmas se disputan la estética desde su nacimiento: el juego y la expresión. Esto se evidencia en la disyunción inicial entre una estética del contenido (Hegel) y una estética del juego con los contenidos (Schiller). De todas maneras, esta disyunción no ha sido suficientemente reconocida y sopesada, como lo muestran, por un lado, las reconciliaciones filosóficas de lo verdadero con lo bello en el transcurso del siglo xx, aunque fuera a beneficio de una concepción renovada de la verdad (de Heidegger a Gadamer); y por el otro, el equívoco por el cual un número importante de artistas contemporáneos creen estar del lado del juego contra la expresión, mientras la reintroducen casi siempre por debajo de la mesa sin saberlo.

Este curso se propone experimentar las posibilidades, en la estética, de un paradigma bien entendido del juego: ¿en qué medida y hasta qué punto debemos pensar la obra de arte como juego, así como la experiencia, creativa o receptiva, que está ligada a ella? ¿En qué medida y hasta qué punto, recíprocamente, el concepto de juego se realiza en el pensamiento sobre el arte? Sin embargo, la cuestión del arte debe ser reformulada

<sup>1</sup> Esta introducción, redactada por François Zourabichvili, se encontraba en la presentación de diferentes cursos de licenciatura propuestos en el año académico 2005-2006 en la Universidad Paul Valéry-Montpellier III.

porque nunca se abandona fácilmente, en estética y en otros dominios, la relación con la verdad y con el conocimiento, y también porque la disyunción entre el juego y la expresión se desfigura a menudo en una alternativa reduccionista. Si es verdad que la obra nos remite siempre de alguna manera a nosotros mismos, esta reflexividad, ¿es en última instancia teórica o es del orden de una extraña práctica? ¿Cómo nos reconocemos en el arte: a través del modo mimético o del modo lúdico? ¿Es suficiente apelar a una expresividad juguetona, a un circuito donde el juego y lo verdadero se condicionarían mutuamente?

Esta interrogación, que convoca a todas las artes, sean literarias, plásticas, escénicas o audiovisuales, no por eso deja de encontrarse en su camino con el estatuto singular de dos de ellas, las artes notoriamente más lúdicas, el teatro y la música. Más allá de la problemática nietzscheana y de la cuestión de la ópera, lo que retendrá nuestra atención es el redescubrimiento, en el siglo xx, de una literalidad del juego, tanto en el teatro (de Meyerhold a Brecht y Brook) como en la música (de Debussy a Stockhausen, pasando por Stravinski). Pero, en definitiva, la pregunta más oscura que se abre con la cuestión del arte como juego es: ¿qué es la música?

## Bibliografía fundamental

Kant, Immanuel, *Crítica del juicio*

Schiller, Friedrich, *Cartas sobre la educación estética del hombre*

Hegel, Georg W. Friedrich, *Lecciones sobre estética*

Nietzsche, Friedrich, *El nacimiento de la tragedia*

Huizinga, Johan, *Homo ludens*

Winnicott, Donald, *Juego y realidad*

Gadamer, Hans-Georg, *Verdad y método*

Adorno, Theodor W., *Paralipómene* (complemento de *Teoría estética*)

Lotman, Iuri, *La estructura del texto artístico*

Derrida, Jacques, *La diseminación*

Schumann Robert, *Carnaval*

Debussy Claude, *Juegos*

Stravinsky, Igor, *La consagración de la primavera, Juego de cartas y Poética musical*

Xenakis Iannis, *Estrategia, Duelo – juego para 56 músicos divididos en dos orquestas con dos jefes*

Lutoslawski, Witold, *Juegos venecianos*  
Stockhausen, Karl Heinz, *Kreuzspiel*  
Berio, Luciano, *Sinfonía*  
Barnet, Boris, *La muchacha de la sombrerera*  
Renoir, Jean, *La regla del juego*  
Bresson, Robert, *El carterista*  
Antonioni, Michelangelo, *La noche*  
Tati, Jacques, *Las vacaciones del señor Hulot*  
Bodel, Jean, *El juego de San Nicolás*  
Marivaux, Pierre de, *El juego del amor y del azar*  
Puschkin, Alexandre, *La dama de picas*  
Hoffmann E. T. A., *Afortunado en el juego*, en *Cuentos fantásticos*  
London, Jack, *El juego*  
Dostoievski, Fiodor, *El jugador*  
Hesse, Hermann, *El juego de los abalorios*  
Zweig, Stefan, *24 horas de la vida de una mujer*  
Perec, Georges, *La vida modo de empleo*  
Meyerhold Vsevolod, "El teatro de feria", en *Escritos sobre el teatro*, tomo 1.  
Brecht. Bertolt, *Pequeño órgano para el teatro*  
Guénoun, Denis, *¿El teatro es necesario?*

NB: la estética no es una rama o una categoría de la filosofía que tendría al arte como objeto especial. Es el nombre de un giro de la filosofía cuando descubre, en la segunda mitad del siglo XVIII, que ya no se puede relacionar con ella misma sin el desvío de una meditación sobre el arte. Estética quiere decir: necesidad de pensar el arte para continuar filosofando y definir qué es la filosofía. La y el estudiante son entonces invitada e invitado a no demorarse sobre cierto juicio reciente según el cual la estética sería ante todo el nombre de un dominio absoluto de la filosofía sobre el arte. Por el contrario, son convidados a reflexionar sobre la base conjunta de sus lecturas filosóficas y su frecuentación de obras de arte, sin negar el abanico de las diferentes formas de discurso sobre el arte (escritos de los artistas, de los historiadores del arte, etc.). Las indicaciones de obras que daremos aquí solo conciernen al caso particular –aunque importante– donde el tema del juego se hace explícito.

