

DELEUZE Y LA SUBJETIVIDAD LÚDICO-ESTÉTICA

Santiago Díaz*

*El tiempo es un niño que juega con los dados;
el reino es de un niño.¹*

RESUMEN

Juegos y verdad; habitar, los juegos vinculares de ficción; afirmar, los juegos inmanentes del azar; agenciar, los juegos intensivos de la individuación; devenir-jugador. Estos son los pasos que este documento se analiza para entender la postura de Deleuze sobre la cuestión de la subjetividad recreativos y estéticos. Así que usted puede ver que el efecto *lúdico-estético* es el modo en el que el individuo se abre (*habitarafirmar-agenciar*) espacios de indiscernibilidad que le presten la necesidad de un silencio creativo de nuevas voces.

Palabras-clave: Deleuze. Subjetividad. Lúdico-estético.

1 INTRODUCCIÓN: JUEGOS Y VERDAD

En medio de fuertes críticas a las estructuras estables y los densos fundamentos, Foucault construye el concepto de *juegos de verdad*² a partir de la propuesta nietzscheana que postula la verdad como una ficción interpretativa que no escapa a las confrontaciones anónimas³ y los efectos del poder. Efectivamente, lo que es verdadero pasa por una *ficción*⁴ elevada al privilegiado estatuto de verdad y sostenida en el tiempo se vuelve legalidad. Los *juegos de verdad* configuran una forma ontológica variable que despliega un complejo entramado de producción de saberes, emergiendo un determinado enunciado como verdadero y sosteniéndolo como tal en medio de una maquinaria intrincada de fabricación y difusión. Esto permite sostener una verdad en el tiempo y afirmarla como algo incuestionable, e incluso dogmáticamente imperceptible. Precisamente, los *juegos de verdad* rigen el modo de producción de los enunciados y las reglas de fundación de su legitimidad⁵. Por ello, el juego como *producción abierta* tiene un fuerte registro social, en tanto que *sería necesario producir*

* Professor de Filosofía da Universidad Nacional de Mar del Plata, UNMdP, Mar del Plata, Argentina. E-mail: edupellejero@gmail.com

*certezas y creencias fundadas en la acción de dispositivos de poder, que darían legitimidad a la verdad, y mediante los cuales esta última se inscribiría en los cuerpos de los individuos a través de procesos de subjetivación*⁶. En efecto, es posible establecer una relación en el horizonte conceptual del pensamiento deleuziano que vincule la verdad y la subjetividad bajo este concepto de *juego*, a partir de considerar la filosofía como una actividad creativa, y específicamente, creadora de conceptos. El carácter creativo que ostenta este pensamiento filosófico arremete contra el *a priori* de la identidad, la voluntad de verdad, el acto de reconocimiento y la pretendida necesidad de fundamentación que la historia de la filosofía ha sostenido como base de su actividad. Contrariamente, se postula que la filosofía ofrece trazar un *plano de inmanencia* en el cual se establezcan *personajes conceptuales* para motivar la creación de conceptos (siempre filosóficos) que brinden sentido a los nuevos problemas planteados. Este pasaje de una imagen de pensamiento *dogmática*⁷, o bien *trascendente*, a esta forma de filosofía *inmanente* y creativa es presentado por Rajchman bajo un modelo lúdico en tanto que el pensamiento filosófico es libre en sus acciones, *no ya cuando todos están de acuerdo y acatan las reglas de juego sino, por el contrario, cuando ni las reglas ni los jugadores se conocen de antemano y van surgiendo de los conceptos nuevos que se crean y de los problemas nuevos que se plantean*⁸. Entre tanto, se intentará sostener que dicha propuesta inmanente de la filosofía requiere una forma específica de comprender la subjetividad que sintonice con el modelo filosófico mencionado. En este sentido, se destacará la configuración de una subjetividad *lúdica* desde el *habitar*, el *afirmar* y el *agenciar* en consonancia con la propuesta deleuziana de entender el modo de subjetivación como la formación de *singularidades pre-individuales e individuaciones no-personales*⁹, en el marco de una ontología de la diferencia. “*El juego del mundo ha cambiado singularmente, puesto que ha devenido el juego que diverge. Los seres están desgarrados, se mantienen abiertos gracias a las series divergentes y a los conjuntos imposibles que los arrastran afuera, en lugar de cerrarse sobre el mundo composable y convergente que expresan por dentro.*”¹⁰

2 HABITAR, LOS JUEGOS VINCULARES DE FICCIÓN

En sus estudios sobre Hume¹¹, Deleuze destaca la importancia de la perspectiva humeana a la hora de desmistificar los supuestos que sostienen las grandes ideas metafísicas que la historia de la filosofía ha creado. Entre los conceptos capitales que Hume transgrede se encuentra la noción de sujeto. Efectivamente, para Hume el sujeto es un *haz de percepciones*

diferentes, que se suceden entre sí con rapidez inconcebible y están en un perpetuo flujo y movimiento¹². Deleuze afirma que el sujeto se define por un movimiento hacia el exterior y un movimiento de desarrollo a sí mismo, esto es, un doble movimiento de superación e invención sobre lo dado.

En definitiva, por estos horizontes ronda la pregunta que guía el trabajo deleuziano sobre el filósofo inglés: *¿qué hace a un sujeto?* En el Hume de Deleuze se ve que lo que hace al sujeto es la forma en que éste *inventa y cree*¹³, esto es que el sujeto tensiona fuerzas creativas, constitutivas y sistémicas, con relación al mundo heterogéneo y caótico que lo circunda¹⁴. Pero se advierte también que el acto de creatividad que es constitutivo del yo, es el modo en que el sujeto se da a sí mismo la “forma”, la cual es elaborada bajo una síntesis que realiza la imaginación sobre lo dado¹⁵. Con esto, el movimiento que aúna (*contracción*) la colección de sensaciones conforma momentáneamente un sistema artificial y funcional que le permite al sujeto constituirse *en* lo dado¹⁶. De ahí que Deleuze afirme que la funcionalidad de la creencia en Hume establece un cierto convencionalismo que descarta la posibilidad de error para establecer a la ilusión como un enemigo del pensamiento¹⁷. Ciertamente, la creencia instituye un territorio en que las relaciones diferenciales se brindan congestionando pasivamente distintos heterogéneos, y en esa contracción, que en el sujeto, converge en un estado sensitivo/contemplativo que le permite dar cuenta no sólo de sí mismo sino de la emergencia de un objeto en su campo afectivo¹⁸. Consecuentemente, la creencia, forma sensaciones por *contracción* y es ella misma un efecto de la síntesis pasiva que efectúa el sujeto¹⁹. Deleuze explica en *Différence et répétition*²⁰ que la síntesis recientemente mencionada es principalmente temporal y gestionada por la imaginación, permitiendo contraer *hábitos* que ligen el presente (experiencia pura) con el pasado y el futuro²¹. De esta forma, el empirismo trascendental se manifiesta como un atomismo heterogéneo en el que se presentan *partes atómicas pero con transiciones, pasos, tendencias que llevan de unas a otras. Estas tendencias engendran hábitos*²². Dichos hábitos colaboran para tejer conexiones transitorias y proyectivas sobre lo dado y permitiendo –si se realiza una reducción abstracta– consolidar una imagen de mundo exterior, que es determinada por un proceso de contigüidad y separación que trae como correlato la subordinación de lo diverso a la condición *homogeneizante de un punto de vista único*²³, o mejor dicho, el rasgo objetivo del mundo exterior. En resumen, el sujeto tiende (*tendencia*) creativamente (por *invención y creencia*) lazos permanentes de sedimentación sistémicas con el mundo (*superación de lo dado*),

desplegando sus líneas intensivas para *capturar* las fuerzas que lo conformen y que lo consoliden en el tiempo (*hábitos*) como sujeto individuado.

Habitar, entonces, es lo propio del sujeto. Formar ficciones²⁴ por hábitos reiterados en un mundo indeterminado, *ficcionar* sobre sí mismo y sobre el mundo, eso es *habitar-lo*. El yo *se habita* (como espacio y como acción), *se repite*, *se juega* entre los medios habitables y en las efectuaciones sucesivas. “*Tengo exactamente la consistencia de mis hábitos; mis acciones y reacciones suponen la contracción previa de un medio, que desde entonces yo soy. Esto se llama, en sentido propio, habitar, y el cogito deleuziano es un Yo Habito...*”²⁵.

3 AFIRMAR, LOS JUEGOS INMANENTES DEL AZAR

La subjetividad se genera a partir de *habitar* tanto en un espacio actual y efectivo como un espacio virtual, y mediante la creencia sobre el mundo el sujeto no solo superar lo dado sino que además *afirma* la inmanencia de todo lo existente.²⁶ Este acto afirmativo requiere de un soporte ontológico que no se presente en un plano de trascendencia sino, antes bien, en un fondo de inmanencia. Ya en *Nietzsche et la philosophie*²⁷, Deleuze asociaba al pensamiento dialéctico con un pensar del *esclavo*²⁸, en tanto que determina el poder afirmativo y productivo a la representación del poder intervenido por la negación. En efecto, el *resentimiento* se asume como la negación de la potencia afirmativa que la vida ostenta y constituye un horizonte trascendente a este mundo en el que están depositadas todas las esperanzas y al cual van dirigidas todas las acciones a favor de recompensas. Entre tanto, el azar junto con la vida quedan apartados de lo que su fuerza activa le permite realizar, en virtud de la capacidad de separación que las fuerzas reactivas poseen. Posteriormente, en *Différence et répétition*, se denuncia las formas malintencionadas de utilizar la afirmación como una reterritorialización de la fuerza identitaria que suscita una acción. Se ve cómo los *obreros de la filosofía*²⁹ se encargan de integrar lo negativo en una afirmación que hace retornar lo idéntico para la conservación de todas las figuras, las formas, las tradiciones y las costumbres que se almacenan en una memoria común. El accionar afirmativo e indiferente que marca Nietzsche respecto de los actos del *burro de carga*³⁰, es visto como una afirmación pero en este caso marcada por el *nihilismo*. La afirmación que se requiere, la propia del *niño*, del *übermensch*, es la que se posiciona más allá de la identidad y se abre a la multiplicidad heterogénea que constituye el despliegue del mundo. El eterno retorno nietzscheano es lo que afirma con un Sí plural y abierto a la totalidad de las efectuaciones que en el mundo se

realizan, afirma la multiplicidad sin totalización, la variación sin regularidad, el azar indeterminado. En esto existe en el pensamiento deleuziano, como remarca Mengue³¹, un primado ontológico de lo afirmativo sobre lo negativo, como expresión de un sistema abierto: “*Afirmar no es llevar sobre sí, sino todo lo contrario: descargar aligerar. Ya no es lo negativo lo que produce un fantasma de afirmación, como un ersatz. Es el No que resulta de la afirmación: es a su vez la sombra, pero más bien en el sentido de consecuencia...*”³²

Afirmar tan solo es posible en un sistema abierto que permita establecer conexiones múltiples entre multiplicidades fortuitas y *diferentes*³³; multiplicidades que son afirmación del devenir del ser, en su univocidad no totalizante³⁴. Contrariamente al carácter preestablecido que los sistemas cerrados proponen, el pensamiento deleuziano, afirma la totalidad del ser en devenir, o mejor, afirma el ser del devenir como azar absoluto que involucra todas las movidas posibles en un mismo acto. Con esto, e inspirado en Mallarmé³⁵, Deleuze acude al modelo de un juego de dados, de tirada de dados para explicar este modo de afirmación. Lo propone como un juego en el que el azar se afirmaría íntegro en cada jugada, creando sus propias reglas en cada expresión necesaria, porque es la necesidad la que se afirma en el azar, y en este único lanzamiento (numéricamente uno pero formalmente múltiple) se afirma el devenir como

futuro inseparable de las repeticiones que reafirman el azar y lo hacen *retornar eternamente* por entero. Este modo de *afirmar* excluye la finalidad, la causalidad y las probabilidades en *provecho de correspondencias no causales entre los acontecimientos*³⁶.

Deleuze sistematiza con mayor detalle este juego inmanente de *afirmación* del azar en la décima serie -“Del Juego ideal”- de *Logique du sens*³⁷. En ella brinda una caracterización de juegos *parciales*, los cuales tienen los siguientes principios: a) La preexistencia de reglas categóricas; b) Dichas reglas determinan hipótesis condicionales de orden fáctico; c) que organizan el desarrollo del juego dentro de lanzamientos determinados y finitos; y d) los resultados se ordenan bajo la alternativa “victoria o derrota”³⁸. Estos juegos son parciales porque implican un breve espacio dentro de las actividades humanas y, principalmente, porque la distribución de las tiradas es mecánica y pendiente del orden causal de las consecuencias, es decir, una *distribución sedentaria*. Esta modalidad no alberga el azar más que en breves momentos del juego, luego todo se torna mecánico y causal³⁹. Por tanto, Deleuze propone imaginar nuevos principios que permitan al juego volverse *puro*, -principios, por cierto, de raigambre muy nietzscheana- estos podrían ser: a) Que no haya reglas preexistentes, donde cada tirada invente sus propias reglas; b) que el azar no esté determinado

por un número finito de tiradas, sino que cada tirada afirme *todo* el azar; c) que la distinción cuantitativa de las tiradas se torne cualitativa, esto equivaldría a que cada tirada sea una modalidad diferente de una sola y misma tirada, ontológicamente una⁴⁰; y por último d) un juego sin vencedores ni vencidos, *juego de inocencia y carrera de conjurados en el que la destreza y el zar ya no se distinguen*⁴¹. Con estos nuevos principios el juego se torna *ideal*, es decir que puede ser pensado pero no realizado y su operatividad se remite a una *distribución nómada*⁴² y no sedentaria de los lanzamientos. En este sentido, juego y pensamiento se ligán en una constelación de singularidades distribuidas en una *tablero liso*⁴³, inmanente y fluctuante; juegos de pensamiento *puro* en el que se distribuyen singularidades y se *afirma* la potencia de un pensamiento creativo que brinda consistencia al caos⁴⁴, pero sin detenerlo ni sedimentarlo, sino que lo eleva al infinito en cada nuevo acontecimiento lúdico.

En verdad, Jugar el juego de la inmanencia es *afirmar* la totalidad de lo que sucede en una sola tirada de *los dados*⁴⁵, es *devenir-jugador* sin causas ni finalidades, tan solo pura afirmación de lo que acontece con la dignidad que todo ello implica. Es *Amor fati*, como compromiso con el devenir, es decir, el mayor y más sincero compromiso de *afirmar* la vida⁴⁶.

4 AGENCIAR, LOS JUEGOS INTENSIVOS DE LA INDIVIDUACIÓN

Ante las constantes estratificaciones y sedimentaciones de las estructuras, Deleuze (y Guattari) elaboran el concepto de *agencement*, para brindar una forma distinta de concebir los órdenes subjetivantes, sociales y ontológicos. Así como la afirmación evidenciaba las estrictas determinaciones del sistema dialéctico, el *agenciamiento* denuncia las condiciones de homogeneidad y dualidad de las estructuras en tanto que establecen órdenes causales, teleologías y dualidades representacionales. Opuestamente, el agenciamiento anuncia la infinidad de relaciones heterogéneas que se establecen entre multiplicidades variables, no progresivas sino a-paralelas, impersonales y asubjetivantes, *co-funcionando como simbiosis, como simpatía*⁴⁷ entre heterogéneos.

El agenciamiento se ha propuesto, inicialmente⁴⁸, como una forma de refundar una teoría de la expresión que no mantenga las distancias propias de la representación (entre significante y significado) sino que establezca flujos semióticos vinculados a los flujos extrasemióticos y las prácticas extra-discursivas, a partir de un *co-funcionamiento* entre estos y no la relación unilateral del significante y el significado, del representante y del

representado, de la afirmación y la negación⁴⁹. En efecto, el agenciamiento se expresa al interior de lo dado como una conjugación no imágenes ni de metáforas sino de vecindades, de acontecimientos, de conexiones reales entre los flujos variables (semióticos, materiales y sociales⁵⁰); así como el pensamiento que interviene creativamente *en medio* del mundo, ambos se efectúan al interior de una inmanencia pura⁵¹.

Ahora bien, lo propio del agenciamiento es conjugar un *estado de cosas*, de cuerpos entrelazados que hacen circular afecciones, con *enunciados*, con nuevas formas gestuales, en una simbiosis que los implica recíprocamente de modo no causal ni subordinación⁵². Entre ellos se diagrama un plano de consistencia que los *agencia* haciendo intervenir una *maquina abstracta*⁵³ que actúa sobre los flujos de descodificación y de desterritorialización, y que los mueve a devenir en una variación constante: “...lo único que uno hace es agenciar signos y cuerpos como piezas heterogéneas de la misma máquina... un acontecimiento que se estira o se contrae, un devenir en infinitivo...”⁵⁴. Con esta dinámica, el agenciamiento se expresa en una doble valencia que converge series de multiplicidades no subjetivas ni cosificantes, sino que se presentan como agentes colectivos de enunciación y estados maquínicos de efectuación⁵⁵. De este modo, la teoría de la expresión articulada por Deleuze y Guattari permite pensar una lógica de lo múltiple intensivo, en tanto que los límites de los enunciados y de las cosas se fusionan y expresan en un estado incorporeal puro⁵⁶.

La lógica de lo múltiple propone que una multiplicidad⁵⁷ se defina por sus dimensiones y su naturaleza dependa de las variaciones que éstas registren. Dichas dimensiones son inmanentes y se tensionan, expanden y contraen en tanto se vean afectadas por las variaciones de la exterioridad. Esto establece un flujo de conexiones entre conjuntos de singularidades⁵⁸ heterogéneas que insistentemente se afectan y que transforman su naturaleza en cada cambio, en cada segmento, en cada nueva vibración⁵⁹, a medida que aumentan sus conexiones⁶⁰. Ahí el agenciamiento se establece como el efecto de variación y aumento de dichas dimensiones, constituyendo momentáneamente un conjunto individuado que se denomina *haecceidad*, que se define *por una longitud y una latitud, por velocidades y afectos, independientemente de las formas y de los sujetos que sólo pertenecen a otro plan.*⁶¹ Toda *haecceidad* es una individuación compuesta por un conjunto de afecciones variables que afectan y son afectadas por otras formas individuadas externas, y que entre ellas se abren espacios o regiones de actividades diferenciales de intensidad. Esta diferencia de intensidad es cuantitativa y por tanto varía por grados, pero de modo diferencial y continuo, es decir, por oscilaciones intermitentes e indiscernibles: “Hay un juego natural de haecceidades,

grados, intensidades, acontecimientos, accidentes, que componen individuaciones totalmente diferentes de la individuación de los sujetos bien formados que las reciben.”⁶² Este juego natural se erige como un campo intensivo preindividual de singularidades que se interconectan azarosamente en un entramado indiscernible, multilineal y simbiótico⁶³.

Asimismo, el modo de individuación que el agenciamiento permite es una forma de captura de fuerzas intensivas que generan una contracción transitoria en la que los términos de dos o más series heterogéneas generan un bloque asimétrico, un *bloque de devenir*⁶⁴, una coexistencia de resonancias comunicantes, a-paralelas y no identitarias. Dicha alianza conecta series disyuntas mediante *zonas de indiscernibilidad*⁶⁵ o de vecindad indiscernible, que es lo que posibilita la simbiosis⁶⁶ en tanto plano molecular que desterritorializa las formaciones molares de las series. Esto produce un modo de individuación por modulación *allí donde un campo preindividual de individuación (cara intensiva) su diferencia de intensidad inicial por disparidad*⁶⁷.

Estos juegos intensivos de individuación⁶⁸ expresan un modo de subjetivación que semeja un campo de fuerzas magnéticas, en el cual las intensidades (bajas o altas) actúan sobre sí mismas y se experimentan como fuerzas que se afectan a sí mismas y a su entorno, estableciendo un campo de individuación y *no personas o identidades*⁶⁹. Ciertamente, en el agenciamiento se presenta un primer espacio de individuación (*territorialización*) como contracción de intensidades, y un segundo espacio en el que las fuerzas se despliegan por las zonas de indiscernibilidad (*desterritorialización*) como intensificación de las fuerzas constitutivas.

En este incremento, la subjetividad se experimenta afectivamente a sí misma como modulación intensiva de la inmanencia vital. Es en este *devenir-imperceptible*⁷⁰, que las fuerzas desterritorializantes se despliegan, que la subjetividad como individualidad no personal⁷¹ afirmará la multiplicidad del mundo como totalidad expresiva de *una vida*.

Finalmente, toda subjetividad es producida por agenciamientos⁷²; *agenciar* es habitar un espacio heterogéneo de encuentros (*heterotopía*) en el que se extraiga de las desterritorializaciones *lo que hace retornar afirmativamente a la vida*⁷³. Agenciamiento *lúdico*, es devenir-jugador de los juegos inmanentes intensivos que afirman *una vida* en su expresión más creativa, como una *suerte de niño que juega contra el cual no se puede hacer nada...*⁷⁴

5 DEVENIR-JUGADOR

La filosofía deleuziana es *rizomática*, se expresa *agenciando, habitando y afirmando* sin jerarquías ni estratificaciones, una cartografía selectiva de espacios estériles (agujeros negros) y espacios fecundos (*líneas de fuga*)⁷⁵. De ahí que la vida en su singularidad, la vida que es filosófica, individual y colectiva, tiene esos espacios lúdicos que intensifican una (*auto*)creación interior, un plegamiento afectivo que com-plica (*complicatio*) la interna y momentánea multitud individuada con la fertilidad de una desterritorialización *u-tópica* en un *afuera* como voz explicativa de la univocidad del Ser, de la *inmanencia lúdico-vital*.

El modelo *lúdico*⁷⁶ captura (*agencia*) los espacios de indiscernibilidad en los que la subjetividad deviene, *afirmando* el azar y *habitando* territorialidades (hábitos heterotópicos) constantemente variables que lo constituyen en el flujo permanente de la vida como una modalidad fluctuante y móvil del devenir vital. Consecuentemente, la subjetividad *lúdico-estética* se presenta como una individuación inmanente, abierta y autocreativa (*heterogénesis*) en la cual se van estableciendo *juegos* de verdad, *juegos* de sentidos, *juegos* vitales a partir de territorializaciones y desterritorializaciones que permanentemente van constituyendo agenciamientos intensivos imperceptibles. El modo de subjetivación que se despliega en la forma *lúdico-estética* se torna una repetición variable desubjetivante. Es el acceso a esa *cuarta* persona del singular⁷⁷, el *infinitivo* que *afirma* el acontecimiento y su expresión eterna, que precede y que abre su potencialidad al porvenir, en un espacio *liso* de velocidad absoluta; un *devenir-desierto*⁷⁸ habitado por muchedumbre y poblaciones, por las cuales se pierde el rostro, la imagen y la figura a causa del viento que arrasa.

Finalmente, el efecto *lúdico-estético* es el modo en el que el individuo se abre (*habitarafirmar-agenciar*) espacios de indiscernibilidad que le presten la necesidad de un silencio creativo de nuevas voces⁷⁹. Nietzsche deviene-jugador-artista en el *Santo decir Sí* del niño⁸⁰, en su *olvido* como espacio de indiscernibilidad de su adultez, trazando líneas de fuga en los *nuevos comienzos* y haciendo que el azar *retorne* al estallar en infinitas y plurales formas.

“La correlación de lo múltiple y de lo uno, del devenir y del ser, forma un juego. Afirmar el devenir, afirmar el ser del devenir son los dos momentos de un juego, que se componen con un tercer término, el jugador, el artista o el niño. El jugador-artista-niño, Zeus-niño: Dionysos, al que el mito nos presenta rodeado de sus juguetes divinos. El jugador se abandona temporalmente a la vida, y temporalmente fija su mirada sobre ella...”⁸¹

ABSTRACT

Games and truth; inhabit, relational fiction games; affirm, games of chance inherent; solicitation, intensive games of individuation; becoming-player. These are the steps discussed here to understand Deleuze's stance on the issue of recreational and aesthetic subjectivity. So you can see that the aesthetic effect of leisure is the way in which the individual open spaces that provide the need for creative new voices silent.

Keywords: Deleuze. Subjectivity. Recreational and aesthetic.

-
- ¹ Heráclito de Éfeso, en *Fragments*, Tr. Luis Farre, Bs. As.: Hyspamérica, 1984, § 52, p. 219.
- ² Cf. Foucault, M.: *Microfísica del Poder*. Madrid: Las Ediciones de La Piqueta, 1992, pp. 191-192; *La Verdad y las Formas Jurídicas*, Barcelona: Gedisa, 2000, p. 15.
- ³ Cf. Nietzsche, F.: *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos, 1998.
- ⁴ Cf. Foucault, M.: *Microfísica del Poder*. Op. Cit., pp. 165.
- ⁵ Birman, Joël: *Foucault y el psicoanálisis*. Bs. As.: Nueva Visión, 2008, p. 17.
- ⁶ *Ibíd.*, p. 18.
- ⁷ Cf. Deleuze, G.: *Proust y los signos*. Barcelona: Anagrama, 1972, pp. 177-185 (PS); Deleuze, G.: *Nietzsche y la Filosofía*. Barcelona: Anagrama, 2008, pp. 146-156 (NF)
- ⁸ Rajchman, John: *Deleuze. Un mapa*. Bs. As.: Nueva Visión, 2007, p. 43
- ⁹ Deleuze, G.: *Deux régimes de fous*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2003, p. 328 (DRF)
- ¹⁰ Deleuze, G.: *El pliegue: Leibniz y el barroco*. Bs. As.: Paidós, 2008 p. 108 (Pli)
- ¹¹ Deleuze, G.: *David Hume, sa vie, son oeuvre, avec un exposé de sa philosophie*. (con André Gresson). Paris: PUF, 1952; Deleuze, G.: *Empirisme et subjectivité: Essai sur la Nature humaine selon Hume*. Paris : PUF, 1953 (- *Empirismo y subjetividad*. Barcelona: Gedisa, 2002 –ES-)
- ¹² Hume, D.: *Tratado de la naturaleza humana*. Bs. As.: Hyspamerica Ediciones, 1984, I, IV, 6, 252 (p. 400)
- ¹³ ES, p. 92.
- ¹⁴ Lo dado es definido como: “...el flujo de lo sensible, una colección de impresiones e imágenes, un conjunto de percepciones...sin identidad ni ley” Cf. ES, p. 93.
- ¹⁵ ES, p. 108
- ¹⁶ *Ibíd.*, p. 92
- ¹⁷ Deleuze, G.: “Préface pour l’édition américaine de *Empirisme et subjectivité*” en DRF, pp. 341-342; Cf. Rajchman, John: *Deleuze. Un mapa*. Op. Cit., p. 39
- ¹⁸ Cf. Sauvagnargues, A.: *Deleuze. Del animal al arte*. Bs. As.: Amorrortu, 2006, pp. 20-21
- ¹⁹ Villani, A.: *La guêpe et l’orchidée. Essai sur Gilles Deleuze*. Paris: Éditions Belin, 1999, p. 45. “*Mais dès cette première synthèse, qui reste au plus près des singularités divergentes dans un plan indéfini, mais commence de les contracter, l’esprit passif sera conservé et demeurera jusqu’à l’issue des opérations synthétiques comme « sujet larvaire », plus propre à accueillir d’emblée les saccades jaillissantes du nouveau. La future usine des agencements produits par le désir a pour socle cette première synthèse temporelle, contractive-connective.*”
- ²⁰ Deleuze, G.: *Différence et répétition*. Paris: PUF, 1968. (*Diferencia y Repetición*. Bs. As.: Amorrortu, 2009, pp. 119-133 –DR-)
- ²¹ ES, p. 101.: “*la imaginación se define aquí como un poder de contracción: placa sensible, retiene el uno cuando el otro aparece. Contrae los casos, los elementos, los sobresaltos, los instantes homogéneos y los funde en una impresión cualitativa interna de un certo peso...*”
- ²² Deleuze, G.: “Préface pour l’édition américaine de *Empirisme et subjectivité*” en DRF, pp. 341-342.
- ²³ Zourabichvili, F.: *Deleuze. Una filosofía del acontecimiento*. Bs. As.: Amorrortu, 2004, p. 49
- ²⁴ Rajchman, John: *Deleuze. Un mapa*. Op. Cit., p. 23.
- ²⁵ Zourabichvili, F.: *Deleuze*,. Op. Cit., p. 96
- ²⁶ *Ibíd.*, p. 90. “*Creer en este mundo es afirmar la inmanencia*”
- ²⁷ Deleuze, G.: *Nietzsche et la philosophie*. Paris: PUF, 1967.

- ²⁸ NF, p. 19
- ²⁹ Es la forma que en define Nietzsche a Kant y Hegel, por conservar y reproducir una enorme masa de juicios de valor establecidos. Cf. DR, p. 97, n. 15.
- ³⁰ Nietzsche, F.: “De las tres transformaciones” en *Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie*. Tr. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza, 2000, p. 55.
- ³¹ Mengue, P.: *Deleuze o el sistema de lo múltiple*. Bs. As.: Las Cuarenta, 2008, p. 109
- ³² DR, p. 98
- ³³ *Ibíd.*, p. 96. “*En su esencia, la diferencia es objeto de afirmación, es ella misma afirmación. En su esencia, la afirmación es diferencia.*”
- ³⁴ NF, p. 38-39
- ³⁵ NF, p. 50-52. Pese a que en Mallarmé, según Deleuze, el lanzamiento de dados está impregnado de *nihilismo*, es decir que la tirada (*Necesidad*) se consigue si se anula el azar.
- ³⁶ Zourabichvili, F.: *Deleuze*, Op. Cit., p. 100
- ³⁷ Deleuze, Gilles: *Logique du sens*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1969 (Deleuze, G.: *Lógica del Sentido*. Barcelona. Editorial Planeta-De Agostini, 1994 –LS-)
- ³⁸ Cf. LS, p. 78
- ³⁹ *Ídem.*
- ⁴⁰ “...todas son las formas cualitativas de un solo y mismo tirar, antológicamente uno...” *Ibíd.* p. 79
- ⁴¹ *Ídem.*
- ⁴² DR, pp. 72-73
- ⁴³ Deleuze, G. & Guattari, F.: *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia, Pre-Textos. 1997 (MM): “...lo liso es la variación continua...” (p. 487) “...donde se produce todo devenir...” (p. 494)
- ⁴⁴ Cf. Deleuze, G. & Guattari, F.: *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama, 1993, pp. 39-62 (QF)
- ⁴⁵ El “Juegos de dados” podría entenderse muy arriesgadamente como “Juego de lo dado en su multiplicidad, en su pluralidad”.
- ⁴⁶ “...Y lo que se afirma a través de cada frágil combinación es una capacidad de vida, con una fuerza, una obstinación, una perseverancia en el ser sin igual.”. Deleuze, G. & Parnet, C.: *Diálogos*. Madrid: Editora Nacional, 2002, p. 13 (D)
- ⁴⁷ D, p. 65
- ⁴⁸ Deleuze, G. & Guattari, F.: *Kafka. Por una literatura menor*. México: Ediciones Era, 1990, pp. 117-126. (K)
- ⁴⁹ Mengue, P.: *Deleuze*, Op. Cit., p. 115.
- ⁵⁰ MM, p. 27
- ⁵¹ Deleuze, G.: “L’immanence: une vie...” en DRF, pp. 359-364
- ⁵² D, p. 84. Cf. Mengue, P.: *Deleuze*, Op. Cit., pp. 116-117.
- ⁵³ MM, p. 258: “*El plan de consistencia de la Naturaleza es como una inmensa Máquina abstracta y, sin embargo, real e individual, cuyas piezas son los agenciamientos o los diversos individuos que agrupan cada uno una infinidad de partículas bajo una infinidad de relaciones más o menos compuestas.*”
- ⁵⁴ D, p. 85.
- ⁵⁵ *Ídem.*
- ⁵⁶ MM, p. 514, Cf. Mengue, P.: *Deleuze*, Op. Cit., p. 125.
- ⁵⁷ MM, p. 254
- ⁵⁸ *Ibíd.*, p. 408
- ⁵⁹ *Ibíd.*, p. 256
- ⁶⁰ *Ibíd.*, p. 14
- ⁶¹ MM, p. 266
- ⁶² *Ibíd.*, p. 258
- ⁶³ Cf. Sauvagnargues, A.: *Deleuze*. Op. Cit., pp. 88-97
- ⁶⁴ MM, p. 292 “...Hay un bloque de devenir indisociable y asimétrico, un bloque de alianza”
- ⁶⁵ *Ibíd.*, p. 293
- ⁶⁶ Cf. Sauvagnargues, A.: *Deleuze*. Op. Cit., pp. 75-88
- ⁶⁷ *Ibíd.*, p. 30
- ⁶⁸ D, pp. 82-83
- ⁶⁹ Deleuze, G.: *Conversaciones. 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos, 1996, p. 131, (C)
- ⁷⁰ MM, p. 256; 280-281
- ⁷¹ DRF, p. 328

- ⁷² Guattari, F.: “El acto y la singularidad. Los seminarios de Félix Guattari 28.04.1984” en Cueto, A. M^a del: *Diagramas de psicodrama y grupos: cuadernos de bitácora II*. Bs. As.: Ediciones Madres de Plaza de Mayo, 2008, p. 230.
- ⁷³ D, p. 67
- ⁷⁴ QF, p. 70
- ⁷⁵ MM, Meseta 8. Cf. Zourabichvili, F.: *El vocabulario de Deleuze*. Bs. As.: Atuel, 2007, p. 96.
- ⁷⁶ MM, 505: “...un modelo lúdico, en el que los juegos se enfrentarían según su tipo de espacio, y en el que la teoría de los juegos no tendría los mismos principios, por ejemplo, el espacio liso del go y el espacio estriado del ajedrez...”
- ⁷⁷ D, p. 78
- ⁷⁸ *Ibíd.*, p. 19
- ⁷⁹ Cf. Sauvagnargues, A.: *Deleuze et l’art*. Paris: PUF, 2006, p. 66
- ⁸⁰ Nietzsche, F.: “De las tres transformaciones” en *Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie*. Tr. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: Alianza, 2000, p. 55
- ⁸¹ NF, p. 39

REFERÊNCIAS

- BIRMAN, J.: **Foucault y el psicoanálisis**. Bs. As.: Nueva Visión, 2008.
- DELEUZE, G. & Guattari, F.: **¿Qué es la filosofía?** Barcelona: Anagrama, 1993.
- _____. **Kafka. Por una literatura menor**. México: Ediciones Era, 1990.
- _____. **Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia**. Valencia, Pre-Textos. 1997.
- DELEUZE, G. & Parnet, C.: **Diálogos**. Madrid: Editora Nacional, 2002
- DELEUZE, G.: **Conversaciones. 1972-1990**. Valencia: Pre-Textos, 1996.
- _____. **Deux régimes de fous**. Paris: Les Éditions de Minuit, 2003.
- _____. **Diferencia y Repetición**. Bs. As.: Amorrortu, 2009.
- _____. **El pliegue: Leibniz y el barroco**. Bs. As.: Paidós, 2008.
- _____. **Lógica del Sentido**. Barcelona. Editorial Planeta-De Agostini, 1994.
- _____. **Nietzsche y la Filosofía**. Barcelona: Anagrama, 2008.
- _____. **Proust y los signos**. Barcelona: Anagrama, 1972.
- FOUCAULT, M.: **La Verdad y las Formas Jurídicas**, Barcelona: Gedisa, 2000.
- _____. **Microfísica del Poder**. Madrid: Las Ediciones de La Piqueta, 1992.
- GUATTARI, F.: “El acto y la singularidad. Los seminarios de Félix Guattari 28.04.1984” en Cueto, A. M^a del: **Diagramas de psicodrama y grupos: cuadernos de bitácora II**. Bs. As.: Ediciones Madres de Plaza de Mayo, 2008

HUME, D.: **Tratado de la naturaleza humana**. Bs. As.: Hyspamerica Ediciones, 1984.

MENGUE, Philippe: **Deleuze o el sistema de lo múltiple**. Bs. As.: Las Cuarenta, 2008.

NIETZSCHE, F.: **Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie**. Madrid: Alianza, 2000.

_____. **Sobre verdad y mentira en sentido extramoral**. Madrid: Tecnos, 1998.

RAJCHMAN, John: **Deleuze. Un mapa**. Bs. As.: Nueva Visión, 2007.

SAUVAGNARGUES, A.: **Deleuze et l'art**. Paris: PUF, 2006

_____. **Deleuze. Del animal al arte**. Bs. As.: Amorrortu, 2006.

VILLANI, A.: **La guêpe et l'orchidée. Essai sur Gilles Deleuze**. Paris: Éditions Belin, 1999.

ZOURABICHVILI, F.: **Deleuze. Una filosofía del acontecimiento**. Bs. As.: Amorrortu, 2004.

_____. **El vocabulario de Deleuze**. Bs. As.: Atuel, 2007