

Arlequín. Una imagen de la subjetividad lúdico-estética

Harlequin. An image of playful aesthetic subjectivity

Santiago DIAZ

attarief786@hotmail.com

Recibido: 15/09/2011

Aprobado: 20/12/2011

*Or la comédie est bien un jeu,
un jeu qui imitela vie¹*

Resumen

Con una imagen devaluada en la tradición histórica y científica, forzado a representar el carácter burlesco de las costumbres humanas y confiando al desprestigiado espacio del entretenimiento, el *arlequín* se presenta como una figura que nos permite abrir un nuevo horizonte conceptual sobre la subjetividad actual. En este sentido, se pretende afirmar que el modo de subjetivación que el arlequín permite presenta las condiciones de existencia de una subjetividad *lúdico-estética* sostenida bajo el fondo filosófico de las expresiones conceptuales de Nietzsche, Foucault y Deleuze. En efecto, el presente trabajo pretende, por un lado, establecer un breve recorrido por la modernidad y su concepción respecto de la figura del arlequín; y, por otro lado, (a) partir de las especulaciones nitscheanas para pensar al arlequín como una forma de subjetivación que potencia mediante la risa, el humor y la ironía, las posibilidades de *devenir-otro* en las configuraciones jerarquizadas y sedimentadas que la sociedad actual fuerza a constituir. Y (b) mostrar que las expresiones que

¹ “Sin embargo, la comedia es un juego, un juego que imita la vida” (Bergson, H., *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1973, p. 63).

el arlequín permite son propicias para pensar un modo de subjetivación lúdico-estética, bajo el modelo de pensamiento deleuziano, en tanto subjetividad heterogénea que en su multiplicidad autoconstitutiva va forjando espacios de indiscernibilidad, en los que el juego, la risa y la festividad abren nuevas formas de vida.

Palabras Clave: Subjetividad, Estética, Juego, Deleuze, Foucault.

Abstract

With a devalued image throughout the historical and scientific tradition, forced to enact the burlesque nature of human customs and trusting the discredited entertainment space, the harlequin presents itself as a figure that allows us to open a new conceptual horizon about subjectivity today. This is to affirm that the mode of subjectivation that the harlequin allows, states the conditions of the existence of a playful aesthetic subjectivity held under the philosophical background of the conceptual expressions of Nietzsche, Foucault, and Deleuze. Indeed, this paper aims, firstly, to establish a brief tour of modernity and its conception with regards to the figure of the harlequin, and on the other hand, (a) parting from nitschean speculations to think the harlequin as a way of subjectivation that strengthens through laughter, humor and irony, the chances of becoming-other in hierarchical and sedimented settings whose constitution is forced by today's society. And (b) show that the Harlequin's expressions are conducive to thinking a mode of playful aesthetic subjectivation, under the model of Deleuzian thought, while heterogeneous subjectivity in that its self-constitutive multiplicity forges indiscernibility spaces, in which play, laughter and festivity open up new ways of life.

Keywords: Subjectivity, Aesthetics, Game, Deleuze, Foucault.

I.- Introducción: Del festín y la risa

La festividad de la cultura popular en la Edad Media se presenta como un espectáculo cómico, burlesco, que conjuga lo grotesco, lo risueño, lo ambiguo, lo vulgar y lo grosero en territorios de tránsito habitual. La festividad popular se instala en espacios reales para generar una *territorialidad festiva*, en la cual el tiempo y el espacio se desterritorializan para devenir otro mundo, un segundo mundo y una segunda vida², una *di-versión*. En este sentido, el espectáculo es inmanente a los espectadores en tanto que estos no lo presencian pasivamente sino que intervienen, lo *vivencian intensamente* involucrando su cuerpo, su risa, sus transfiguraciones más inesperadas³. En su registro social, la festividad convoca las fuerzas populares para que se precien como figuras activas del festejo, y en ese sentido, los participantes adquieren un estatuto estético⁴ en cuanto que son formas expresivas del *carnaval*.

El carnaval se presenta como una forma estética de vida, una *vida festiva*, en la que las leyes de la libertad, la risa y el juego, hacen renacer y renovar a sus participantes. Ante las estrictas formalidades de la vida cotidiana, el *carnaval*, se presenta como una heterotopía que instaura una *nueva mirada sobre el mundo, una mirada desprovista de pureza, de piedad, perfectamente*

2 Bajtín, M., *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza, 1988, p. 11.

3 Bajtín, M., *Op. cit.*, p. 13.

4 "... tiene algo de estética, porque lo cómico se propone en el preciso momento en que la sociedad y la persona, libres de la preocupación por su conservación, comienzan a tratarse a sí mismas como obra de arte" (Bergson, H., *Op. cit.*, p. 27).

*crítica, pero al mismo tiempo positiva y no nihilista, pues permitía descubrir el principio material y generoso del mundo, el devenir y el cambio, la fuerza invencible y el triunfo eterno de lo nuevo, la inmortalidad del pueblo*⁵.

Esta *heterotopía de fiesta*⁶ yuxtapone espacios heterogéneos en una territorialidad real: la calle se vuelve mundo colorido, de luces y disfraces, las jerarquías se disuelven y los modales se pierden en acciones burlas. Es un retorno a la desnudez primordial que abraza la libertad, la inocencia y la jovialidad, desplegando un espacio de ilusión que denuncia la potencia real de esa gran ilusión denominada *realidad*⁷. Y el tiempo se multiplica en *heterocronías*, el tiempo festivo que se abre entre los sujetos, traspasa los límites de las festividades oficiales, de las actividades laborales, de la vida familiar y constituye una temporalidad indeterminada e itinerante que altera el crónico suceder del tiempo biológico, natural e histórico. En definitiva, la *festividad*, es la *liberación total de la seriedad gótica a fin de abrir la vía a una seriedad nueva, libre y lúcida*⁸.

En medio de la festividad, la risa emerge como la fuerza propiamente humana que destituye la mencionada seriedad, denunciando el automatismo⁹ cotidiano, y realizando un corte, una fuga en la regularidad del flujo habitual. La risa supera la censura externa de la seriedad y denuncia lo mecánico entre la agilidad que la vida en sí misma posee¹⁰. De este modo, la hilaridad es la expresión liberadora de la alegría en la vida festiva, que en su carácter positivo, regenerador y creador¹¹, colabora a descubrir una faceta más alegre y lúcida del mundo. Si bien la ironía, la parodia, la burla son formas de la hilaridad que destituyen el acartonamiento reglado de las formas sociales, existe una seriedad *abierta*¹² que no teme a estos modos críticos de la risa, puesto que *la verdadera risa, ambivalente y universal, no excluye lo serio, sino que lo purifica y lo completa*. Así, la hilaridad interviene en lo serio para impedirle la fijación y el anquilosamiento, e integrarlo en el flujo vital, alegre y festivo. Dice Bergson:

Todo lo serio de la vida proviene de nuestra libertad. Los sentimientos que hemos madurado. Las pasiones que hemos incubado y las acciones que hemos deliberado, determinado y ejecutado, lo que, en suma, proviene de nosotros y es bien nuestro, eso es lo que da a la vida su aspecto a veces dramático y, en general, grave. ¿Qué es lo que haría falta para transformar todo eso en comedia? Habría que imaginarse que la aparente libertad encubre unos hilos y que, como dice el poeta, somos aquí abajo humildes marionetas cuyos hilos están en las manos de la Necesidad. Por lo tanto, no hay escena real, seria, incluso dramática, que no pueda ser llevada por la fantasía hasta lo cómico mediante la evocación de esa simple imagen. No hay juego alguno al cual se le ofrezca un campo más vasto¹³.

La comedia es un juego, agrega Bergson¹⁴, que imita la vida. La continuidad en la vida adulta de la alegría infantil que se manifiesta en los juegos de la niñez. Es la integración de la seriedad *abierta* con que los niños juegan y ríen, forjando una vida festiva. De ahí que la *Festividad* y la

5 Bajtín, M., *Op. cit.*, p. 246.

6 Foucault, M., "Las heterotopías" en *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Bs. As., Nueva Visión, 2010, p. 27.

7 Foucault, M., "Espacios diferentes" en *Obras Esenciales III. Estética, Ética y Hermenéutica*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 440.

8 Bajtín, M., *Op. cit.*, p. 246.

9 Bergson, H., *Op. cit.*, p. 36.

10 Bergson, H., *Op. cit.*, p. 39.

11 Bajtín, M., *Op. cit.*, p. 69.

12 *Ibid.*, p. 112.

13 Bergson, H., *Op. cit.*, p. 71.

14 *Ibid.*, p. 69.

Hilaridad sean dos conceptos que articulan una vida estética, en tanto que el arte y la vida se integran bajo un fondo *lúdico*¹⁵ en el que las formas subjetivantes instituyen prácticas transformadoras, creativas y lúcidas, prácticas *lúdico-estéticas* de libertad y verdad.

La figura por excelencia de esta vida lúdica y estética es el *arlequín*. Un personaje que bajo su máscara pintada y disfraz múltiple, acusa la voz permanente de la risa y la fiesta. Dice Bajtín¹⁶: “*Como tales, encarnaban una forma especial de la vida, a la vez real e ideal. Se situaban en la frontera entre la vida y el arte (en una esfera intermedia)...*”. No subordinado a las formas estéticas clásicas del teatro, y surgido entre las figuras de la *Commedia dell’Arte*, el arlequín se perfila como la imagen que abre lo múltiple, en juegos heterogéneos de prácticas vulgares y serias, en territorios oficiales y no-oficiales, es el doble juego de lo real y lo imaginario¹⁷. Posee una versatilidad artística, que descubre y desterritorializa las acciones regladas, a la vez que se transforma en cada gesto, en cada mueca y acto que realiza.

Si el carnaval, entonces, instituye una heterotopía de fiesta en la sociedad para brindar espacios de festividad e hilaridad efímera a los ciudadanos, es decir, brindarles un tiempo de alteridad alegre y lúdica expresión transitoria, el arlequín hace de esa vida momentánea su condición esencial. Si *durante el carnaval es la vida misma la que interpreta, y durante cierto tiempo el juego se transforma en vida real*¹⁸, la vida real en su totalidad, para el arlequín, es juego, juego inmanente a la vida, a la alegría, a la risa y a la festividad.

El arlequín es una figura que establece una subjetivación que no cuadra en el orden de lo racional, sino bajo una lógica ambigua, una lógica de la imaginación¹⁹ y el disfraz. En dicha figura es posible establecer una imagen de la subjetividad alterna a la configuración de la subjetividad que se perfila en la modernidad, la cual responde claramente a los lineamientos de la racionalidad.

II.- *Jovialidad: De la risa creativa del arlequín*

La potencia tanto insurgente, transgresora y crítica, como creativa, vital y lúdica de la figura del arlequín es advertida por Nietzsche en diversos momentos de su trabajo filosófico. En efecto, el pensamiento nietzscheano realiza una fuerte crítica a la metafísica y la moral; en ambos casos uno de los elementos comunes que estas poseen es el carácter estático y anquilosado, por un lado del *ser* y por otro lado del *deber*. En este sentido, la imagen del arlequín se posiciona como la fuerza activa que destituye por medio de la risa, la alegría y el juego, estas grandes formaciones tradicionales de la cultura.

La *transvaloración* que Nietzsche se propone sobre los valores culturales, introduce nuevas reglas de juego en el horizonte moral/metafísico de orden apolíneo, en el que el *juego* se posiciona como el fondo ontológico en el cual el devenir y lo creativo toman relevancia sobre los postulados del ser y del deber. En *Ecce Homo* propone: “*No conozco ningún otro modo de tratar con tareas grandes que el juego: este es, como indicio de la grandeza, un presupuesto esencial*”²⁰. Efectivamente, la seriedad *abierto* que integra la *jovialidad* del arlequín, ahora toma relevancia en la

15 Bajtín, M., *Op. cit.*, p. 12: “...es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego...”; p. 233: “el juego tiene una relación interior con la fiesta, es como ella extra-oficial pues las leyes que lo rigen se oponen al curso habitual de la vida...”

16 *Ibid.*, p. 13.

17 Fernández Valbuena, A. I. (ed.), *La Comedia del Arte: materiales escénicos*, Madrid, Fundamentos, 2006, p. L. Cf. Henke, Robert, *Performance and literatura in the commedia dell’arte*, Cambridge University Press, 2002.

18 Bajtín, M., *Op. cit.*, p. 14.

19 “... hay una lógica de la imaginación que no es la lógica de la razón, que incluso a veces se opone a esta, y con la cual ha de contar la filosofía, no solo para abordar el estudio de lo cómico, sino también para otras investigaciones del mismo género” (Bergson, H., *Op. cit.*, p. 43).

20 Nietzsche, F., *Ecce Homo: cómo se llega a ser lo que se es*, Madrid, Alianza, 2001, cap. “Por qué soy tan inteligente” párrafo 10, p. 61.

perspectiva de un *juego* inmanente a la vida, una actitud de grandeza que liga a los arlequines con los *Espíritus Libres*. Esta relación posee una doble conexión, por un lado, el uso crítico/creativo de la risa y por otro lado, el carácter transformador y superador de la subjetividad.

Inicialmente la risa introduce lo diferente en lo repetido, interviene con lo distinto en medio de la identidad, causando un efecto sísmico sobre lo sostenido; es la resistencia a lo serio, al concepto, al ser, al deber. “*Tal como parece, la amada bestia hombre pierde el buen humor cada vez que piensa bien: ¡se pone serio! Y en donde hay risa y jovialidad nada vale allí el pensar, -así suena el prejuicio de esta bestia seria en contra de toda ciencia jovial –¡Pues Bien! ¡Mostremos que es un prejuicio!*”²¹. La risa desintegradora es aquella que *asesina*²² los grandes valores transmundanos, en definitiva, que mata a Dios. Pero esta risa es incompleta si no se perfila, luego, una actitud creativa, lúdica y festiva sobre esas ruinas. Luego de un rotundo “No” sobre las imposiciones externas, se hace necesaria una afirmación plena y positiva sobre la vida. Este decir “Sí” es una apuesta contra los conceptos densos y jerarquizados, en pos de una ciencia jovial que brinde volatilidad, agilidad y versatilidad a los conceptos. En este sentido, la risa nietzscheana es el sonido creativo del azar que teje ligeras tramas conceptuales, perspectivas momentáneas que se abren en sentidos diversos.

En el pasaje *De las Tres Transformaciones*²³, el niño es la expresión de la inocencia y el Santo decir Sí, una afirmación lúdica de la realidad, a partir del olvido y la proliferación de juegos ficcionales. El niño es la figura nietzscheana que corresponde al espíritu libre, que se corona con la risa²⁴ creativa que trasciende los valores determinados por la cultura y genera una nueva subjetividad múltiple en máscaras fluctuantes. El jugar mismo implica la diversidad de máscaras, y el filósofo artista es aquel que produce sentidos múltiples sobre su vida, juego intermitente de destrucción y creación de su propia individualidad²⁵. Vida volátil, impalpable, danzante del niño, del niño que ríe, y que en su devenir-jugador del mundo, diverge en sus máscaras, como el arlequín que en su risa pronuncia un lenguaje esotérico en un *fondo sin rostro*²⁶ o mejor con un imagen estallada de sentidos heterogéneos.

El juego risible del niño y del arlequín, su danza inmanente, es la *jovialidad* de la vida en constante devenir²⁷, que ha trascendido los valores y superado la decadencia de los trasmundanos. El juego, entre la inocencia y el azar, teje una trama inmanente en la cual se despliega el mundo, más allá de los límites del bien y del mal, más allá de la verdad y la falsedad, más allá de la identidad y la otredad. “*El mundo juega, juega como el fondo dionisiaco que produce el aparente mundo apolíneo de las formas existentes*”²⁸, juega entre el ser y el devenir sin trascendencias ni jerarquías. El niño y el arlequín efectúan el modelo lúdico-estético de una subjetividad *auto-poética* que deviene *jugador* como superación de la forma antropológica y metafísica²⁹.

21 Cf. Cragolini, M., “De la risa disolvente a la risa constructiva: una indagación nietzscheana” en Cragolini, M. y Kaminsky, G. (comps.), *Nietzsche. Actual e Inactual*, Vol. 2, Bs. As., C.B.C.-UBA, 1996, p. 99.

22 “... no con la cólera, sino con la risa se mata...” (Nietzsche, F., “La fiesta del Asno”, en *Así habló Zaratustra. Un libro para todos y para nadie*, trad. de Andrés Sánchez Pascual, Madrid, Alianza, 2000, p. 425).

23 Nietzsche, F., “De las tres transformaciones”, *Op. cit.*, pp. 53-55.

24 Nietzsche, F., “Del hombre superior”, *Op. cit.*, p. 399.

25 Nietzsche, F., *El origen de la Tragedia*, Bs. As., Adiax, 1980, p. 169.

26 Deleuze, G., *Lógica del sentido*. Barcelona, Planeta-De Agostini, 1994, “Del Humor”, p. 150.

27 Cf. Nietzsche, F., *Humano, demasiado humano. Un libro para espíritus libres*, Vol. I., trad. de Alfredo Brotons Muñoz. Madrid, Akal, 2007, IV, §154 (p. 122).

28 Fink, E., *La filosofía de Nietzsche*, Madrid, Alianza, 1996, p. 224.

29 Mengue, P., *Deleuze o el sistema de lo múltiple*, Bs. As., Las Cuarenta, 2008, “Lo Trágico y la vida. Lo jovial”, p. 172.

Tengo un miedo espantoso de que algún día se me declare santo: se adivinará por qué yo publico este libro antes, debe evitar que se cometan abusos conmigo. Yo no quiero ser un santo; prefiero antes ser un bufón... Quizás soy un bufón... Y a pesar de eso, o mejor, no a pesar de eso, -pues no ha habido hasta ahora nada más embustero que los santos-, la verdad habla en mí. -Pero mi verdad es terrible: pues hasta ahora, se llamó a la mentira verdad.- Transvaloración de todos los valores: esta es mi fórmula para un acto de suprema autognosis de la humanidad, que en mí se ha convertido carne y genio³⁰.

III.- Estética del juego: lo lúdico como subjetivación

Foucault, en el marco de sus estudios sobre los antiguos griegos, desarrolló el concepto de *Estética de la existencia*³¹, el cual permite pensar la subjetividad como una obra de arte que se va puliendo, estilando y modificando con el devenir de la vida. Dicha *actitud (ethos)* produce una *auto-poiesis*³² que transforma tanto al sujeto como a su campo de experimentación en un espacio estético de creación vital. Como bien indica Guillaume Le Blanc: "*El espacio abierto por esta cuestión corresponde al espacio ético propiamente dicho. En su modo de constitución, depende de las modificaciones que un sujeto puede sufrir por obra del juego de verdad que lo vincula a objetos particulares de saber*"³³. En efecto, los múltiples *juegos de verdad* componen las sujeciones externas que objetivan al sujeto y, a la vez, lo determinan y lo transforman en otro individuo sucesivamente.

En sentido deleuziano, esta forma de comprender la subjetividad articula una doble tensión de fuerzas externas e internas que *se encuentran*³⁴ conformando un *individuo*³⁵. El proceso de individuación que brinda consistencia a un sujeto indica la capacidad de captura de fuerzas (*afectio/afectus*)³⁶ que este es capaz de plegar, y en tanto que pueda generar una forma de experimentación sobre sí mismo, posibilitará la singularización de *una vida*³⁷. De esta forma, la subjetividad es entendida como una multiplicidad que varía por intensidad y que en cada modificación transforma completamente su constitución existencial³⁸, es una individualidad que no cesa de dividirse, de diversificarse³⁹ conformando *juegos de subjetivación*⁴⁰.

El modelo *lúdico*⁴¹, al que refiere Deleuze, captura los espacios de indiscernibilidad en los que la subjetividad deviene, *afirmando* el azar y *habitando* territorialidades diversas, 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 permanentes movimientos de terri-

30 Nietzsche, F., *Ecce Homo*, *Op. cit.*, pp. 155-156.

31 Foucault, M., *Historia de la sexualidad 2: El uso de los placeres*, Bs. As., Siglo XXI, 1991, pp. 13-14.

32 En Deleuze es asimilable al concepto de *heterogénesis*.

33 Le Blanc, G., *El pensamiento Foucault*, Bs. As., Amorrortu, 2008, p. 15.

34 Sauvagnargues, A., *Deleuze. Del animal al arte*, Bs. As., Amorrortu, 2006, p. 22.

35 Esto puede expresarse también en los términos que Deleuze menciona como *Longitud y Latitud*, en el marco de la filosofía spinoziana. Cf. Deleuze, G., *Spinoza. Filosofía Práctica*, Bs. As., Tusquets, 2004, p. 155.; Sauvagnargues, A., *Op. cit.*, pp. 118-120.

36 Cf. Deleuze, G., *Spinoza. Filosofía Práctica*, Bs. As., Tusquets, 2004, p. 38 ss.; *En Medio de Spinoza*, Bs. As., Cactus, 2003, p. 75 ss.

37 Sauvagnargues, A., *Op. cit.*, p. 22.

38 Deleuze, G. & Guattari, F., *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos. 1997, p. 250.

39 Deleuze, G., *Diferencia y Repetición*, Bs. As., Amorrortu, 2009, p. 367 ss.

40 Deleuze, G. & Parnet, C., *Diálogos*, Madrid, Editora Nacional, 2002, p. 83.

41 Deleuze, G. & Guattari, F., *Op. cit.*, 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...".

torialización y desterritorialización que 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 singular⁴², 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-risa*⁴³, con la potencia del humor que hace tratabillar al lenguaje, a las formas serias, a las reglas de conducta, y efectúa alegremente una risa silenciosa afirmativa y vital, porque el humor es el arte del acontecimiento puro.

Así, el arlequín posee un modelo *lúdico-estético* de individuación que se abre espacios de indiscernibilidad, para jugar, reír y festejar el despliegue creativo de nuevas voces⁴⁴. Espacios en los que sus danzas, actuaciones y carcajadas no tienen un fondo estable ni rostro al que responder. Sus máscaras divergen, como lo heterogéneo de su traje, su andar embriagante y locura manifiesta. El arlequín es el jugador risible de las formas sociales, es el artista que pone en juego su vida creativa, es el niño nietzscheano que, finalmente, se ha coronado de dulce *jovialidad*.

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...⁴⁵.

IV.- Bibliografía

Bajtín, M., *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza, 1988.

Bergson, H., *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid, Espasa-Calpe, 1973.

Cragolini, M., “De la risa disolvente a la risa constructiva: una indagación nietzscheana”, en Cragolini, M. y Kaminsky, G. (Comps.), *Nietzsche. Actual e Inactual*, Vol. 2. Bs. As., C.B.C.-UBA, 1996.

Deleuze, G. & Guattari, F., *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos, 1997.

Deleuze, G. & Parnet, C., *Diálogos*, Madrid, Editora Nacional, 2002.

—, *Diferencia y Repetición*, Bs. As., Amorrortu, 2009.

Deleuze, G., *En Medio de Spinoza*, Bs. As., Cactus, 2003.

Deleuze, G., *Lógica del Sentido*, Barcelona, Editorial Planeta-De Agostini, 1994.

Deleuze, G., *Nietzsche y la Filosofía*, Barcelona, Anagrama, 2008.

Deleuze, G., *Spinoza. Filosofía Práctica*, Bs. As., Tusquets, 2004.

Fernández Valbuena, A. I. (ed.), *La Comedia del Arte: materiales escénicos*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2006.

Fink, E., *La filosofía de Nietzsche*, Madrid, Alianza, 1996.

Foucault, M., *Obras Esenciales III. Estética, Ética y Hermenéutica*, Barcelona, Paidós, 1999.

Foucault, M., *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Bs. As., Nueva Visión, 2010.

42 Deleuze, G. & Parnet, C., *op. cit.*, p. 78

43 *Ibid.*, p. 82

44 Cf. Sauvagnargues, A.: *Deleuze et l'art*. Paris: PUF, 2006, p. 66

45 Deleuze, G.: *Nietzsche y la Filosofía*. Barcelona: Anagrama, 2008, p. 39

- Foucault, M., *Historia de la sexualidad 2: El uso de los placeres*, Bs. As., Siglo XXI, 1991.
- Le Blanc, G., *El pensamiento Foucault*, Bs. As., Amorrortu, 2008.
- Mengue, P., *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.
- Nietzsche, F., *Ecce Homo: cómo se llega a ser lo que se es*, Madrid, Alianza, 2001.
- Nietzsche, F., *El origen de la Tragedia*, Bs. As., Adiax, 1980.
- Nietzsche, F., *Humano, demasiado humano. Un libro para espíritus libres*, Vol. I., Madrid, Akal, 2007.
- Sauvagnargues, A., *Deleuze et l'art*, París, PUF, 2006.
- Sauvagnargues, A., *Deleuze, Del animal al arte*, Bs. As., Amorrortu, 2006.