



## Juego, Arte y Belleza. Deleuze y la “Ludosofía”

Santiago Díaz

UNMdP – 2011

[ludosofia@live.com](mailto:ludosofia@live.com)

### Resumen

El siguiente trabajo se propone articular los conceptos de *juego*, *arte* y *belleza*, más allá de los usos estéticos de dichos términos para delinear un pasaje de la dimensión estética a la dimensión ontológica del concepto de *juego*, pasaje que permitirá hablar de una filosofía lúdica o *ludosofía*. En este sentido, se intenta establecer que la propuesta filosófica de Gilles Deleuze permite dar cuenta de la existencia de una filosofía del juego que partiendo de una conceptualización estético-ontológica del juego –de raíz leibniziana y nietzscheana- determina modos operativos válidos de hacer filosofía.

“Nada más riguroso que un juego; los niños respetan las leyes del barrilete o las esquinitas con un ahínco que no ponen en las de la gramática.”<sup>1</sup>

### I

El Juego se presenta como una de las actividades humanas más enigmáticas y fascinantes, es una actividad *re-creativa* que si bien posibilita el establecimiento de modelos pedagógicos bajo la mimesis de acciones concretas del mundo, también registra un estatuto *creativo* que suscita nuevas dimensiones de la realidad.

Por ello, el multifacético fenómeno del juego obstaculiza la posibilidad de encontrar un criterio de clasificación para el mismo. A pesar de ello, el sociólogo francés Roger Caillois<sup>2</sup>, establece un denominador común a todos los juegos que se puede resumir en las siguientes características: 1) *libre*: es una actividad voluntaria de la que se entra y se sale cuando lo decide el jugador. La idea de un juego obligatorio es un contrasentido. 2) *separada*: limitada en un espacio y tiempo fijados de antemano. 3) *incierto*: el resultado no debe conocerse de antemano ya que en ese caso pierde sentido el desarrollo del juego. 4) *improductiva*: no crea bienes ni riquezas, ni nada nuevo. En el caso de los juegos por dinero, desplaza la propiedad en el círculo de jugadores. 5) *reglamentada*: sometida a leyes que instauran un orden inapelable. 6) *ficticia*: acompañada de la conciencia de irrealidad o simulación.

Bajo estas elementales categorías interpretativas, que aunque no abarquen plenamente el fenómeno lúdico, al menos permiten proceder en el trazado de algunos puntos iniciales para el abordaje temático de la estética. En este sentido, es posible establecer el concepto de juego, en su dimensión filosófica como *el espacio ordenado que permite temporalmente suspender el caos*<sup>3</sup> para dar una posibilidad creativa al jugador que establezca sus propias leyes y caminos de juego.

Uno de los trabajos antropológicos innovadores en esta temática es *Homo Ludens* del historiador Holandés Johan Huizinga, quien distanciándose de la herencia de estirpe aristotélica que liga la actividad humana a la racionalidad (*Homo sapiens*)

<sup>1</sup> Cortázar, Julio: *Último Round*. México: Siglo XXI Editores, 1969, p. 66

<sup>2</sup> Caillois, Roger: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: FCE, 1986

<sup>3</sup> Cf. Ambrosini, C.: *Del monstruo al estratega. Ética y juegos*. Bs. As.: C.C.C. Educando, 2007.

postula que la cultura en sus múltiples dimensiones presenta una *forma lúdica* en su total desarrollo y expresión<sup>4</sup>. En este sentido, y es la propuesta que se intentará exponer a continuación, es posible realizar una lectura sobre la estética desde la perspectiva lúdico-filosófica.

## II

La estética constituye una de las expresiones culturales más refinadas y sutiles, y la conceptualización de la belleza estima una problemática filosófica de innegable importancia para la comprensión de las cosmovisiones humanas. Así, la búsqueda de una ontología de la belleza obliga a parcializar lo universal y como múltiple caleidoscopio las visiones se acrecientan.

Bosanquet<sup>5</sup>, establecía como patrones directores para el juzgar sobre lo bello a la armonía, el ritmo y la simetría para los antiguos. Para los modernos, la significación y la expresividad. Huismann<sup>6</sup>, recordaba al viejo *Tábano de Atenas* cuando veía en la belleza la esencia del *Daimon* personal, y hacia de lo bello una trascendencia del Yo al presentar el platónico ideal de lo bello en sí.

A partir de la trascendencia manifiesta de la belleza, Emerson la unificaba y la presentaba como expresión del universo. Los tomistas y escolásticos elevaban a la belleza a un ámbito de perfección inalterable, tanto como el mismo Hegel *idealizando* la superación de la belleza natural. Schelling la mostraba como una expresión de lo infinito en condición finita. Otros osados, se atrevieron a enfrentar el carácter infinito, perfecto y sustancial de la belleza, apostando a la ambigüedad y la melancolía, el misterio y la nostalgia, el mismísimo *rostro de una mujer* que en simetría casi perversa componía el velo seductor de lo secreto y el vértigo inestable de la desesperación.

Quizás Kant proponga una aproximación más precisa respecto no de la belleza en sí sino de lo que juzgamos bello. Lo que place necesariamente, sin concepto, desinteresadamente, subjetivamente, todo ello es juicio estético.

Hemos visto el calidoscopio de la belleza, el plural terreno de lo bello, la multiplicidad de concepciones respecto de esta temática que implica al ser humano en su más excelsa meditación. Voltaire decía: “[...] preguntad a un sapo qué es la belleza, el ideal de lo bello, os contestará que es la hembra de su especie, con ojos gruesos y redondos que resalten de su pequeña cabeza, con boca ancha y aplastada, con vientre amarillento y espalda oscura. Preguntad a un negro de Guinea; para él la belleza consiste en la piel negra y aceitosa, en los ojos hundidos y la nariz chata [...]”<sup>7</sup>.

Hasta ahora la belleza en cuanto a lo conceptual ha pululado de extremo a extremo, de sublime idealización con rodeos intrincados de seducción y misterio, pero en todos estos casos existe una belleza trascendente y objetivada (casi se diría representada) en un ente exterior al ser que juzga, al ser que admira, al ser que goza de la belleza.

Existe, entonces, otra manera de entender la belleza y que suministre una solución a muchos de los problemas que se plantean a la hora de analizar los límites y alcances de lo bello. Esta manera se encuentra más allá del tiempo, de la sensación, de la mente, no hay en este sentido creación de la belleza con lo objetivo porque esta identificación es resultante de una mente coaccionada, intervenida por recuerdos, vivencias, experiencias, preferencias y condicionamientos heredados. Esta belleza no es propiamente un ente exterior, sino interior; es más, no es “*algo*” sino una “*forma de*

---

<sup>4</sup> Cf. Huizinga, J.: *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 2000.

<sup>5</sup> Bosanquet, Bernard: *Historia de la estética*. Bs. As.: Nueva Visión, 1961

<sup>6</sup> Huismann, Dennis: *La Estética*. Bs. As.: Eudeba, 1966

<sup>7</sup> Voltaire: *Diccionario Filosófico*. Tomo 1. Bs. As. Editorial Sophos, 1960. pág. 293

ver". En este sentido, la belleza es un estado particular de la interioridad del Ser, que se presenta en una total y constante sensibilidad por el mundo exterior y sobretodo por las manifestaciones humanas de creatividad, aquellas que en el mejor de los casos pueden ser llamadas *Obras de Arte*.

Para poder entrar en un estado semejante de sensibilidad (esta forma de ver que es la belleza) inevitablemente hay que prescindir de imágenes preconcebidas, de expectativas, de conjeturas y dejarse atravesar por la vivencia, es más, para lograr esto hay que prescindir del "Yo". Carecer de imagen alguna es no poseer "Yo". Cuando no hay "Yo" existe el sentido de la belleza<sup>8</sup>.

Schelling decía: "[...] *sin belleza no hay obra de arte [...]*"<sup>9</sup>. Cuando nos volvemos sensibles entramos en el *sentido* de la belleza y el mundo en su inmensa vastedad es una *obra de arte*. En esta manera de entender la belleza, casi como una forma *a priori* de la sensibilidad, fuera de todo preconcepto racional y condicionamiento heredado, podemos encontrar la libertad del acto creativo. Lo creativo solo se manifiesta cuando el "Yo" no interviene; el arte es una de esas instancias donde el acto creativo y la libertad se conjugan como antítesis liberadora del hombre (racional) de su mundo frío, hostil y *civilizado*.

### III

Schiller, siguiendo a Kant, en su libre *Juego de la imaginación*, es decir, la facultad de reunir la multiplicidad de la intuición y el entendimiento, y posteriormente Spencer, abren el camino para pensar el arte como un juego. El juego es, en el amanecer del hombre, una actividad integradora que armoniza las pulsiones y fuerzas psíquicas<sup>10</sup>; y en la madurez una forma de disolución, de liberación del almidonado y estructurado estado de seriedad que enarbola la razón. K. Groos, veía en el arte una variedad de juego. Herbert Spencer decía: "[...] *las actividades que podemos llamar juego están unidas a las actividades estéticas por el rasgo común de que ni una ni otra sirven, en cualquier forma directa, a los procesos conducentes de la vida [...]*"<sup>11</sup>. El juego tiene su finalidad en la misma esencia del *jugar*<sup>12</sup>, es su propia finalidad. Es actividad creadora, incondicionada, es una libre expresión de los deseos del jugador sin filtros ni coladores. Roger Caillois *dibuja* al juego como una libertad en incertidumbres, cubierta de pura expresividad incondicionada, una placentera inutilidad productiva<sup>13</sup>.

El juego y el arte conviven en los bordes de la realidad, confeccionan una ficticia instancia alterna que divisa los horizontes futuros del saber epocal en el caso del arte y que establece, en el caso del juego, un estadio de libertad y emancipación pura de la esencia vital del ser humano (esto último también lo proporciona el arte). Y aunque algunos pensadores, como por ejemplo Listowell, critiquen que el juego no se

<sup>8</sup> Krishnamurti, Jiddu: *La Revolución Fundamental*. Bs. As. Kier, 1976. pp. 109-111; Krishnamurti, Jiddu: *Principios del Aprender*. Bs. As. Sudamericana, 1980. pp. 123-127; Krishnamurti, Jiddu: *Tradición y Revolución*. Bs. As. Sudamericana, 1987. pp. 103-111.

<sup>9</sup> Fraile, Guillermo: *Historia de la filosofía*. Tomo IV. Madrid. B.A.C. 1980. pág. 227.

<sup>10</sup> Read, Herbert: *Educación por el arte*. Bs. As. Paidós, 1986. pág. 166.

<sup>11</sup> Spencer, Herbert: "The principles of psychology" Vol. II. Pág. 627. en Listowell, Conde de: *Historia crítica de la estética moderna*. Bs. As. Losada, 1954. pág. 25.

<sup>12</sup> Adorno, T.: *Teoría Crítica*. Bs. As. Orbis-Hispamérica, 1983. pág. 260 "[...] *al divinizarse el arte, crece su determinación inmanente como un hacer [...]*"

<sup>13</sup> Caillois, Roger: "Teoría de los juegos". Barcelona. Seix Barrial, 1958. en Cañeque, Hilda: *Juego y vida*. Bs. As. El Ateneo, 1991.

asemeja al arte<sup>14</sup>, la libertad, la creatividad, la expresividad, la autofinalidad, la vitalidad pura, la reconstrucción de *Lo Serio*, hacen tanto del juego como del arte actividades análogas. El arte, como también el juego, es la llave para una nueva forma de pensar la realidad, desde una libertad pura, desde una instancia incondicionada y fuera de toda productividad limitadora y esclavizante. El arte es la única posibilidad de una verdadera libertad incondicional.

#### IV

El arte y el juego, en su dimensión filosófica y no exclusivamente estética, se fusionan en Nietzsche: el *juego artístico*, el *arte lúdico*. Es él quien inicialmente ofrece una aproximación estético-filosófica al *juego* desde lo dionisiaco, un recorrido itinerante y fugaz, creativo por excelencia de una espacialidad vital que aspira a la asintótica frontera con la divinidad. Un lúdico instante de creación existencial y excelsa fusión en el infinito, instaurando un *juego de creación y destrucción de la propia individualidad*<sup>15</sup>. De este modo, la filosofía nietzscheana, bajo un enclave teórico-interpretativo, permite dar una apertura lúdica al mundo, o más precisamente una conceptualización lúdica de la realidad. Así surge el *Niño* como una la figura de una subjetividad que se transforma y es transformada por los disfraces, las máscaras y los juegos valorativos de las acciones ficcionales que emprende en cada nueva fabulación<sup>16</sup>, una co-implicancia creativa del cuerpo y la razón, o mejor, la corporalidad que inventa infinitos sentidos lúdicos a la razón<sup>17</sup>. Además, el *niño*, es libre entre el anquilosamiento del imperio y la determinación de la norma, puesto que libera potencias desestructurantes<sup>18</sup> en el tiempo y desempeña la actividad lúdica como forma de la más sublime libertad. Es decir, *transvalora*, transita territorios valorativos bajo un efímero sobrevuelo *interpretativo*, creando nuevas *reglas de juego* en cada mueca vital que perforan los límites apolíneos y dejan intuir la opacidad inefable de la verdad trágica. En este sentido, es Nietzsche quien brinda una dimensión propedéutico-ontológica del juego cuando en *Ecce Homo* propone: “No conozco ningún otro modo de tratar con tareas grandes que el juego: éste es, como indicio de la grandeza, un presupuesto esencial.”<sup>19</sup>. Y así, el *Superhombre* deviene tirador de dados, artífice del caos, artista del instante, artista de la existencia; y se hace *jugador del juego del mundo*, bajo una temporalidad heracliteana que se despliega en un tablero infinito, fluctuante y azaroso: es el devenir juego del niño, el juego que se hace inocente, y la inocencia que se corporaliza en filosofía vital, esa misma filosofía que deviene el bello arte de los dados.

---

<sup>14</sup> Listowell, Conde de: *Op. Cit.* Pág. 153 “[...] mientras el jugador es supremamente indiferente hacia los meros objetos que emplea para su tiempo, el artista mira sus materiales con los ojos y con la comprensión de una enamorado [...]”

<sup>15</sup> Nietzsche, F.: *EL origen de la Tragedia*, Bs. As.: Adiax, 1980, p. 169

<sup>16</sup> “lo que puede ser pensado tiene que ser necesariamente una ficción” Nietzsche, F.: *Voluntad de dominio en Obras Completas*. Bs. As.: Aguilar, 1967. Parágrafo 359.

<sup>17</sup> Nietzsche, F.: *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza, 2003. “De los despreciadores del cuerpo”.

<sup>18</sup> Cf. Cragolini, M.: *Nietzsche, Camino y demora*. Bs. As.: Biblos, 2003. Pág. 135

<sup>19</sup> Nietzsche, F.: *Ecce Homo: cómo se llega a ser lo que se es*. Madrid: Alianza, 2001, cap. “Por qué soy tan inteligente” parágrafo 10, p. 61

## V

La filosofía deleuziana es *rizomática*, pero no esparcida en cualquier variable disipada y sin atención en el cúmulo de las fuerzas múltiples que constituye el mundo; se extiende expresando diversos elementos, sin jerarquías ni estratificaciones, pero bajo un cierto espectro de elección, una cartografía selectiva de espacios estériles (agujeros negros) y espacios fecundos (*líneas de fuga*)<sup>20</sup>. Así, la vida misma, la vida que es filosófica, personal 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*.

En esta línea, Deleuze, retoma la voz nietzscheana sobre el juego y elabora una propuesta lúdico-filosófica, la cual puede delinarse bajo dos horizontes teóricos: Uno de corte nietzscheano, ligado a la estética y a la ontología; y otro, de orden leibniano, que partiendo de la estética barroca perfila una definición de filosofía desde una metáfora lúdica.

Primeramente, el concepto de *Juego* se presenta bajo un registro ontológico en la décima serie -"Del Juego ideal"- de *Lógica del Sentido*<sup>21</sup>. En ella brinda una caracterización de juegos *parciales*, los cuales tienen los siguientes principios: a) La preexistencia de reglas *categorías*; 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"<sup>22</sup>. 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 causal<sup>23</sup>. 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 una<sup>24</sup>; 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*<sup>25</sup>. Con esto 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* y no sedentaria de los lanzamientos. En este sentido, juego y pensamiento se ligan en una constelación de singularidades distribuidas en una *tablero liso*<sup>26</sup>, inmanente y fluctuante; juegos de pensamiento *puro* en el que se distribuyen singularidades y se

<sup>20</sup> Deleuze, G. & Guattari, F.: *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 1997. Meseta 8. Cf. Zourabichvili, F.: *El vocabulario de Deleuze*. Bs. As.: Atuel, 2007, p. 96.

<sup>21</sup> Deleuze, Gilles: *Logique du sens*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1969 (Edición española por Miguel Morey y Victor Molina, editada por Paidós)

<sup>22</sup> Cf. Deleuze, G.: *Lógica del Sentido*. Tr. Miguel Morey y Victor Molina. Barcelona. Editorial Planeta-De Agostini, 1994, p. 78

<sup>23</sup> Ídem.

<sup>24</sup> "...todas son las formas cualitativas de un solo y mismo tirar, antológicamente uno..." Ibíd. p. 79

<sup>25</sup> Ídem.

<sup>26</sup> Deleuze, G & Guattari, F.: *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Op. Cit.: "...lo liso es la variación continua..." (p. 487) "...donde se produce todo devenir..." (p. 494)

afirma la potencia de un pensamiento creativo que brinda consistencia al caos<sup>27</sup>, pero sin detenerlo ni sedimentarlo, sino que lo eleva al infinito en cada nuevo acontecimiento lúdico.

Un segundo momento en el pensamiento deleuziano en el que se involucra el *juego* desde una conceptualización filosófica es en su acercamiento a la filosofía de Leibniz. Deleuze ve en Leibniz, una filosofía de la elección óptima, de los mejores principios, una filosofía de la perspectiva, una expresión barroca del pensamiento. Pero también encuentra en Leibniz al gran teórico de los juegos y las probabilidades, que ofrece un *pensamiento divertido*<sup>28</sup> y que imagina una *academia de los juegos*.

Leibniz le permite a Deleuze establecer una teoría de las singularidades, bajo procesos de individuación que implican *juegos* de relaciones de composibilidad e imposibilidad. Es en ese cruce interactivo que las singularidades presentan donde el juego se hace presente. Deleuze establece que si bien existen muchos filósofos que han hablado del juego<sup>29</sup>, lo interesante es determinar de qué tipo de juego se trata. En el caso de Leibniz se presentan dos tipos de juegos: a) El juego del *empedrado*: en el cual se plantea cómo ocupar con el mayor número de figuras posibles el mayor espacio y dejando el menor vacío posible<sup>30</sup>; b) El juego de *Ajedrez*: en el que se propone como la mejor jugada la que alcanza a cubrir la mayor cantidad de casilleros con las piezas disponibles<sup>31</sup>. En ambos casos, juegos territoriales, arquitectónicos y espaciales, juegos de continuidad y movimientos de ocupación. En el primero vinculado a la operación lúdica del Dios leibniziano en la elección del mejor de los mundos posibles, en cuanto que permite el máximo de continuidad en las relaciones composibles de las singularidades<sup>32</sup>; en el segundo caso ligado a la captura de piezas y al movimiento que permita realizar la mejor de las jugadas, la cual sería esa que permita abarcar el mayor número de casilleros vacíos con las piezas poseídas. El tablero de ajedrez opera como espacio de realidad en el que las piezas (nociones) se predisponen para abarcar conceptualmente el mayor territorio posible. Nuevamente una comunión entre juego y pensamiento que permite delinear un arte de la estrategia cartográfica, de los espacios y de los movimientos<sup>33</sup>. Asimismo, cada movimiento del pensamiento se posiciona en un casillero para tender sus explicaciones sobre el mayor campo de realidad posible. En este sentido, las piezas preexistentes deben ser ubicadas en la mejor de las posiciones, para que se despliegue el más efectivo de los ataques, es decir, las nociones dadas deben articularse en el mejor de los tejidos para poder cubrir el mayor espacio de realidad. Por ello, la filosofía deviene juego estratégico, arte del movimiento, de la mejor jugada. Juego de elección ante el exceso de posibilidades, juego de reflexión y destreza, juego de ocupación, juego de guerrilla y captura<sup>34</sup>.

El juego leibniziano se opone al juego nietzscheano, en tanto que el primero liga el juego y el pensamiento a la elección y la estrategia de seleccionar en medio de

---

<sup>27</sup> Cf. Deleuze, G. & Guattari, F.: *¿Qué es la filosofía?* Tr. Thomas Kauf. Barcelona. Anagrama, 1993, pp. 39-62

<sup>28</sup> Deleuze, G.: *Exasperación de la filosofía. El Leibniz de Deleuze*. Bs. As.: Cactus, 2006, p. 22. Clase I, 15/04/1980. Se cita el texto de Leibniz sobre el pensamiento divertido: G.W. Leibniz: *Drôle de Pensée, touchant une nouvelle sorte de représentations (1675)*, Association des bibliophiles universels, París,

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 65 y p. 201

<sup>30</sup> Deleuze, G.: *El pliegue: Leibniz y el barroco*. 1ª ed. Tr. José Vázquez Pérez. Bs. As.: Paidós, 2008 p. 90. Cf. Deleuze, G.: *Exasperación de la filosofía. El Leibniz de Deleuze*. Op. Cit., p. 66

<sup>31</sup> Deleuze, G.: *Exasperación de la filosofía. El Leibniz de Deleuze*. Op. Cit., p. 67

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 66-67

<sup>33</sup> "El juego entraña movimiento..." Lash, Scott: *Crítica de la información*. Bs. As., Amorrortu, 2005, pp. 271-272

<sup>34</sup> Deleuze, G.: *El pliegue: Leibniz y el barroco*. Op. Cit., p. 91-92

una proliferación de principios; el segundo, al establecerse en un mundo sin principios, cada jugada afirma la totalidad del azar y responde ontológicamente a una misma ejecución lúdica. Juego barroco que responde al derrumbe de la razón teológica; juego de azar que responde a la ruptura del tablero<sup>35</sup>.

Por último, se podría pensar un modelo lúdico-estético<sup>36</sup> en el que aparecería el ajedrez barroco-conceptual de Leibniz como un juego *estriado*, juego de captura y expulsión, juego de fichas dadas en un tablero determinado; y por otro lado, surgiría el juego nietzscheano que podría ligarse al Go chino; un juego de movidas infinitas, un juego que se hace *liso*, es decir, se desliza por la superficie<sup>37</sup> para rodear, neutralizar y aislar, juego de inmanencia y continuidad. En este sentido, el Go es el juego concreto que más se acerca al primer planteo deleuziano del juego ideal.

Para finalizar, y a pesar de que han quedado abiertas muchas de las cuestiones plantadas en el presente trabajo, se puede afirmar que Deleuze, retomando el legado nietzscheano y leibniziano configura una filosofía del juego, una estética filosófica del juego o bien *juegos filosóficos*, algo que puede denominarse: *ludosoffa*.

## Bibliografía

- Adorno, T.: *Teoría Crítica*. Bs. As. Orbis-Hyspamérica, 1983.
- Ambrosini, C.: *Del monstruo al estratega. Ética y juegos*. Bs. As.: C.C.C. Educando, 2007.
- Bosanquet, Bernard: *Historia de la estética*. Bs. As. Nueva Visión, 1961
- Caillois, Roger: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: FCE, 1986
- Cañeque, Hilda: *Juego y vida*. Bs. As. El Ateneo, 1991.
- Cortázar, Julio: *Último Round*. México: Siglo XXI Editores, 1969,
- Cragnolini, M.: *Nietzsche, Camino y demora*. Bs. As.: Biblos, 2003.
- Deleuze, G. & Guattari, F.: *¿Qué es la filosofía?* Tr. Thomas Kauf. Barcelona: Anagrama, 1993
- Deleuze, G. & Guattari, F.: *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos, 1997.
- Deleuze, G.: *El pliegue: Leibniz y el barroco*. 1ª ed. Tr. José Vázquez Pérez. Bs. As.: Paidós, 2008
- Deleuze, G.: *Lógica del Sentido*. Tr. Miguel Morey y Victor Molina. Barcelona: Editorial Planeta-De Agostini, 1994
- Deleuze, Gilles: *Exasperación de la filosofía. El Leibniz de Deleuze*. Bs. As.: Cactus, 2006,
- Huismann, Dennis: *La Estética*. Bs. As.: Eudeba, 1966
- Huizinga, J.: *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 2000.
- Krishnamurti, Jiddu: *La Revolución Fundamental*. Bs. As. Kier,
- Krishnamurti, Jiddu: *Principios del Aprender*. Bs. As. Sudamericana, 1980.
- Krishnamurti, Jiddu: *Tradición y Revolución*. Bs. As. Sudamericana, 1987.
- Lash, Scott: *Crítica de la información*. Bs. As., Amorrortu, 2005
- Listowell, Conde de: *Historia crítica de la estética moderna*. Bs. As. Losada, 1954.
- Nietzsche, F.: *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza, 2003.
- 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.: *Voluntad de dominio en Obras Completas*. Bs. As.: Aguilar, 1967
- Read, Herbert: *Educación por el arte*. Bs. As. Paidós, 1986.
- Voltaire: *Diccionario Filosófico*. Tomo 1. Bs. As. Editorial Sophos, 1960
- Zourabichvili, F.: *El vocabulario de Deleuze*. Bs. As.: Atuel, 2007

<sup>35</sup> Ídem.

<sup>36</sup> Para los conceptos estéticos: "estriado" y "liso" ver Deleuze, G. & Guattari, F.: *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Op. Cit., p. 499-505

<sup>37</sup> Deleuze, G.: *Exasperación de la filosofía. El Leibniz de Deleuze*. Op. Cit., p. 202