

*El efecto presencia-ausencia como catalizador transgresivo de la acción en los espectadores: el caso *Frühlingsopfer* de She She Pop*

CADENA GALLARDO, E. Atanasio / Centro Universitario de Teatro UNAM - remivaro@hotmail.com

Eje: Audiencias, Públicos y espectadores - Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: posdrama, ausencia-presencia, affordances, espectadores, recepción, experiencia performática.*

» **Resumen**

Frente al cruce interdisciplinar que ocurre hoy en día en la escena posdramática, han ocurrido toda una serie de fenómenos que han cuestionado la manera en la que los espectadores logran conectarse haciendo emerger un despertar de sí frente al acontecer escénico dado. En Alemania, el grupo *She She Pop* se ha caracterizado por el empleo de nuevas tecnologías aplicadas en y para la escena, rompiendo los límites de *espera-expectativa* en la audiencia, detonando una transgresión que logra, finalmente, una experiencia performática capaz de traspasar la ambigüedad de la imagen y el sonido proyectados catalizándolos en una encarnación de la acción en potencia vivida en la escena en el Yo espectadorial.

El presente trabajo se centra sobre el fenómeno de presencia-ausencia (*pepperghost effect*) y la manera en que este puede detonar en los espectadores una potencialidad de acción que finalmente es capaz de crear en los espectadores una experiencia vívida, para lo cual la metodología empleada está diseñada desde varios ángulos teóricos en aras de lograr una comprensión más general del fenómeno a analizar; primeramente se emplearán los estudios teatrales (Bouko, Dubatti, Féral, Lehman, Molas), las neurociencias (Sofia, Llinás) y la filosofía (Agamben, Badiou, Derrida, Dewey).

» **Presentación**

Una de las particularidades que se pueden observar en nuestro cotidiano es el creciente desarrollo tecnológico que ha permeado en el individuo desde las formas en las cuales se relaciona con la realidad y con las demás personas, dando como resultado “[...] *les rapports entre les personnes encore plus abstraits*” (Agamben, 2014: 35). No obstante, paralelamente, ha roto las fronteras espaciales desde dispositivos tecnológicos que posibilitan otro tipo de comunicación basado en el desplazamiento de imagen y sonido

desde la encriptación del sujeto desde códigos binarios que logran reproducir una imagen avatar de sí delante de los demás.

Lo anterior, problematiza el fenómeno del Yo desde el doble del sujeto desde una realidad virtualizada en la cual los cuerpos establecen una relación entre el Yo presente y el Yo ausente a partir de las dinámicas propias de cada dispositivo tecnológico que se emplean en los sistemas internáuticos, dando como consecuencia una falsa idea de lo real en la construcción de la imagen avatar del sujeto reproducido, sin comprender y encuadrar la naturaleza de la realidad virtualizada del sujeto; hablamos pues de una condición del sujeto posmoderno: "la « transparence » communicationnelle" (Lyotard, 1979: 16).

Las artes escénicas no han sido ajenas a dicho fenómeno y se ha recurrido al empleo de un sinnúmero de dispositivos tecnológicos que han potenciado la escena a partir de la diversificación de formas para establecer los códigos propios de la representación teatral. Imágenes fragmentadas, sonidos desarticulados, el juego del cuerpo real frente al cuerpo proyectado, narrativas digitales son algunos de los ejemplos que podemos observar en la escena actual lo cual posibilita el desarrollo de dispositivos escénicos que rompen los paradigmas clásicos aristotélicos de drama, acción, ritmo, trama fabular y los transforman desde la riqueza que brindan los modelos inter y transdisciplinarios que abren canales comunicativos entre distintos campos artísticos.

Aunado a lo anterior, las variables estéticas y formales en la escena actual han generado una diversidad de espectáculos que cada vez más rompen las fronteras establecidas por las codificaciones aportadas en el pasado, replanteando la relación entre creación y público desde el crecimiento en el avance acelerado fruto de las nuevas investigaciones escénicas. Podemos observar un fenómeno paralelo entre el sujeto posmoderno y las formas escénicas contemporáneas. Si "*Les « producteurs » de savoir comme ses utilisateurs doivent et devront avoir les moyens de traduire dans ces langages ce qu'ils cherchent les uns à inventer, les autres à apprendre*" (Lyotard, 1979 : 13), entonces, los espectadores en tanto otredad, se reinventan a través de entrar en contacto con lo otro que se desprende desde la escena en búsqueda de un encuentro que posibilite un nosotros, característico de un acontecer escénico¹ (Molas, 2018), lo cual ya abre la experiencia escénica desde un proceso performático que pone en juego la relación del sujeto que observa y el sujeto que acciona desde una perspectiva performática.

Un exponente claro de lo anterior son el empleo y el uso de dispositivos tecnológicos por y para la escena que ponen el acento en la creación de imagen y sonido proyectados como doble del performer, generando un fenómeno *de presencia-ausencia* en donde se juega con dicho desdoblamiento para gestar un sujeto que,

¹ Molas define el acontecer escénico desde el acto volitivo en donde el encuentro de los espectadores frente a la otredad propia del teatro crea "[...] al yo (un nosotros que abraza lo otro), y lo ausente [el personaje y/o persona] se vuelve efecto de presencia que categoriza la enunciación del yo" (2018: 62).

aun desde su desmaterialización corporea, se reconstituye desde la materialidad digital constitutiva de imagen-sonido en proyección constante, lo cual provoca un choque experiencial en los espectadores.

Sin embargo, a pesar de la relación que tiene el sujeto posmoderno actual al interior de su cotidiano con las nuevas tecnologías, existe un cambio paradigmático en los espectadores que asisten a un espectáculo que emplee dichas formas tecnológicas como parte de su modelo de producción, creando una escisión entre las expectativas del sujeto frente a la escena y lo que sucede al momento de acontecer con y desde la escena. El teatro (en tanto espacio), se vuelve entonces un crisol que genera una fractura entre las expectativas del sujeto frente a la experiencia vivida a través del *acontecer escénico*, por lo tanto, ¿de qué manera es que los espectadores logran crear una experiencia performática capaz de potenciar y catalizar la acción al interior del Yo espectadorial y de esta manera encarnar dicha acción vivida en potencia?

› **La presencia-ausencia y su proceso receptivo: la acción en potencia**

"La belleza no hace visible lo invisible,
sino lo visible mismo"
(Agamben, 2014: 102)

Al interior de las formas contemporáneas hemos observado el empleo de diversos recursos tecnológicos en escena que ayudan a potenciar y a desarrollar la estructura misma de la obra, dando como resultado un diálogo entre distintas maneras de comprender el fenómeno plasmado en escena. Sin embargo, lo anterior ha puesto en conflicto la noción de *presencia/presente* del cuerpo físico del performer, sobre todo en el caso del uso de las proyecciones (*pepperghost effect*) de la imagen de la persona en escena o fuera de ella.

La investigadora canadiense Joset Féral ha observado dicho fenómeno, plasmándolo en la noción de *Effets de présence*, en donde define dicha concepción desde "[...] *l'alternance de ces moments de présence et d'absence qui créerait ainsi l'effet de présence*" (2011: p. 2), por consiguiente, observamos dos condicionantes propias para la generación de un efecto de presencia en escena: la primera, una alternancia entre la fisicalidad de un cuerpo sobre la escena y la segunda, el juego representacional del signo físico del cuerpo a través de una presencia no física. Molas, sin embargo, pone de manifiesto que, en aras de crear un acontecer escénico, es necesario la generar una "presencia-presentar-presente" (2018: p.100).

Asimismo, la escena es vista y vivida en tanto "materialidad [que] no se genera, pues [...], tiene lugar al generarse performativamente la corporalidad, la espacialidad y la sonoridad" (Fischer-Lichte, 2014: p.324), lo cual indica su carácter contingente desde el juego entre lo acontecido al interior de su producción performática, sumando la idea que la imagen, en tanto entidad no corpórea, está basada desde su constitución

visual desde su condicionante fotográfica, que está dispuesta desde su *stadium* y *punctum*² (Barthes, 1990), ya que no hay que olvidar que el origen de lo cinematográfico se basa desde el movimiento consecutivo de una serie de imágenes continuas, recreando la movilidad de la imagen que, actualmente, es completada desde la imagen y/o desde su tridimensionalidad holográfica.

En conclusión, observamos que una presencia construida desde su ausencia física se trata de una *presencia-ausencia*, ya que existe una nueva codificación física del cuerpo desde sus componentes visuales y sonoros a pesar de su ausencia física.

Por otro lado, con anterioridad, hemos visto cómo las formas posdramáticas han resignificado los componentes aristotélicos clásicos desde una reelaboración de los conceptos y de su aplicación en la escena, lo cual ha dado como consecuencia un sinnúmero de diálogos transversales entre distintas disciplinas desde lo trans y lo inter como modelos de creación. Lo anterior ha posibilitado encuentros dialécticos en las formas de trabajo aplicadas, tanto en laboratorios de trabajo como en la construcción de nuevas metodologías de creación escénica, lo cual ha traído como resultado una desarticulación espectral de lo experimentado en la escena, que problematiza la manera en la cual incorpora y/o encarna lo vivido en tanto dialéctica del Yo frente a lo otro, generando la incógnita de cómo es que logra apropiarse de la *ausencia-presencia* en tanto saber adquirido al interior de sí, ya que existe una plataforma que se consolida desde las expectativas que cada sujeto se construye al momento de acudir al teatro.

Sin embargo, no hay que olvidar que el sujeto contemporáneo se encuentra estructurado sensorialmente desde su condición en tanto sujeto inmerso en una realidad en la cual la noción de presente está construida desde una alteridad más allá de lo fáctico (Badiou, 2004) y que marca un cambio fenomenológico de su aproximación del juego representativo de la imagen y el sonido como doble avatar de un sujeto en *presencia-ausencia* al interior de sus relaciones cotidianas, dotándolo de recursos ya adquiridos para poder enfrentar las actualizaciones sistemáticas tecnológicas que determinan al sujeto desde una comunicación no arbórea, sino *rizomática*³ (Deleuze & Guattari, 2009)

En las artes escénicas, podemos observar que las *affordances* son "[...] las *potencialidades de acción* que el objeto tiene en relación con el animal o ser humano que interactúa con él" (Sofía, 2015: p.82) y que dicho encuentro está encuadrado en la dialéctica fenomenológica creada desde el *punctum* que interactúa con el sujeto desde una relación anticipatoria desde una estimulación frente a la *presencia-ausencia* presentada desde la interacción de los espectadores desde la activación al momento de crear una relación

² El *stadium* es la manera en la cual el receptor de la imagen participa de aquello que contiene la imagen desde la impresión de la materialidad de lo real, mientras que el *punctum* se trata de la manera en que dichos componentes se relacionan con el sujeto observantes, es decir, la interacción del sujeto con aquello que es mostrado desde la imagen.

³ Lo anterior, se encuentra delimitado desde una desterritorialización de un pensamiento lineal lógico hacia un encuentro contingente relacional del sujeto frente al fenómeno experimentado en aras de la incorporación de aquello acontecido.

performática de sí frente a lo experienciado, derivando dinámicas transgresivas en el cuerpo espectral (dinámicas de espera-expectativa): en Yo espectral en crisis.

Sin embargo, dicha crisis construye una activación del sujeto en tanto cuerpo/mente al momento de crear un sistema capaz de establecer una construcción performática de la experiencia en tanto saber derivado de una acción en potencia fruto de una activación desde "la integración de las señales sensoriales en una percepción" (Linás, 2003: p. 137), lo cual constituye uno de los ejes de la atención del sujeto desde la integración de los *perceptos*⁴, por lo cual, podemos concluir que al momento de establecer una conexión entre la *presencia-ausencia* de un sujeto en escena, los espectadores establecen un juego performático desde la integración de los *perceptos* que constituyen la interacción que se construye al momento de traducir la imagen en acción en potencia desde interconexiones de carácter rizomáticas que derivarán una estimulación del sujeto en aras de la apropiación de lo experienciado al interior de sus cuerpos.

› ***She She Pop y el empleo de nuevas tecnologías: Frühlingsopfer***

Una El colectivo alemán She She Pop fue creado desde los años noventa y se encuentra constituido por Sebastian Bark, Johanna Freiburg, Fanni Halmburger, Lisa Lucassen, Mieke Matzke, Ilia Papatheodorou, Berit Stumpf y Elke Weber, quienes toman como base creadora su propio ser histórico desde una materialidad predominantemente autobiográfica, lo cual ya juega como base performática para la escena. Asimismo, todos sus participantes se encuentran desde una participación transversal en el trabajo, es decir, que su labor no se encuentra limitado específicamente en tanto performers, sino que establecen dinámicas colaborativas en las cuales cada uno de sus integrantes son, a la vez, autores, dramaturgos y performers, generando creaciones escénicas que rompen cualquier verticalidad al momento de la creación.

De igual modo, toman como base fundacional a los espectadores, ya que "*All of She She Pop's Works are experiments or demonstrations in some way, which would be invalid without spectators*" (She She Pop), lo que nos habla de una puesta en relevancia del papel fundamental de los espectadores en cualquier forma escénica como sujetos que legitiman el trabajo en escena en tanto constituyente sine qua non de las formas representacionales.

Parte material estético-discursivo de sus propuestas se constituyen a través de la exploración de nuevas tecnologías como base accional en los espectadores, ya sea desde la relación entre cuerpo presente y cuerpo *presente-ausente*, así como en la detonación y activación de cada espectador desde un dispositivo interactivo que ponga en acción a cada espectador desde la participación del Yo en tanto colectivo social que es capaz de enunciarse a sí mismo.

⁴ Unidades de información sensoriales específicas que se construyen desde la consciencia del sujeto frente a lo acontecido desde la relación de las partes que construyen su atención frente a lo experienciado. (Linás, 2003).

De igual forma, no hay que olvidar que parte constitutiva de cada uno de sus espectáculos es su propia historia, lo que pone de manifiesto el juego de lo real en la escena donde, paradójicamente, se deconstruye en pos de edificar una creación autónoma desde la interconexión de sus historias frente a una obra y/o concepto determinado, como es el caso de *Frühlingsopfer und ihren mütheres* (La consagración de la primavera y sus madres) toma como eje temático “*the ethical question of personal self-denial between women and men, as well as between mothers and daughters*” (She She Pop) desde la creación de una estructura ritualística (*script*⁵) que se encuentra construida a partir del juego relacional entre la presencia-ausencia de las madres a través de un dispositivo multimedia en donde se crea una relación comunicativa entre creadores presentes y sus madres desde una presencia-ausencia que, finalmente, termina de activar el ritual escénico que pone en cuestión la noción de sacrificio de sí en el seno de las relaciones familiares desde la especificidad del rol de madre-hija.

Escenográficamente el espacio está constituido por cuatro paneles donde se proyectarán, primero, a cada una de las madres de los performers y posteriormente se proyectan la imagen (distorsionada a partir de la mezcla del performers en vivo con la imagen ya grabada de las madres) de los performers. Las pantallas funcionan no solamente como un espacio de producción de la imagen, sino que tienen una función en la estructura del personaje desde la comunicación alterada entre presencia y *presencia-ausencia* desde el juego, poniendo en cuestión la noción de lo real desde las dinámicas escénicas.

A nivel escénico, existen dos planos simultáneos que juegan en escena de forma dinámica: el plano del cuerpo real (presencia) de cuatro performers y el plano del cuerpo *presente-ausente* (madres de los performers). Ambos planos juegan desde un dispositivo escénico que va creando una narrativa biográfica entre hijos y madres, no solamente desde la articulación elocutiva del lenguaje, sino que además existe una dinámica comunicativa a través del empleo de los objetos, por ejemplo: la escena en donde están pasando un cigarro que va transitando de pantalla en pantalla hasta llegar a las manos de los performers, de esta manera los objetos tienen un desplazamiento que forma parte de las dinámicas comunicativas.

El empleo de la tecnología no es empleado solamente como recurso estético, sino que está puesto como estructura comunicativa entre los cuerpos, brindándole a la escena posibilidades que el propio modelo aristotélico clásico no podría. Asimismo, la línea narrativa deambula entre lo coral, lo poético y lo meramente personal y biográfico de cada performer en escena (ya sea en presencia o en *presencia-ausencia*), para ocasionar una comunicación que se establece fácilmente a través de la codificación convencional donde la presencia del performer afecta a la *presencia-ausencia* de las madres y viceversa, estableciendo códigos relacionales que van desde lo cotidiano hasta el enrarecimiento del mismo desde la distorsión del sonido y

⁵ El *script* es uno de los constitutivos discriminatorios que Bouko toma como delimitante al momento de establecer un nuevo modelo de creación frente a la ruptura textocentrística como condicionante de las creaciones posdramáticas (2010: p. 30-35).

de la imagen para desarrollar tensiones en la escena que complejizan y ritualizan lo cotidiano desde el juego de sí frente a su historia, frente a los otros y frente a los espectadores.

Sumado a lo anterior, el juego del cuerpo tiene un rol importante en el espectáculo, ya que, a lo largo de la obra, tanto las madres como los performers, crean una dinámica corporal en conjunto desde la exploración del sacrificio de sí; las madres, desde la relación que tienen entre su deseo, sus roles sociales y la relación directa con sus hijos, por otro lado, los performers lo hacen desde la comprensión de sí frente a la historia de sus propias madres.

Dicho espectáculo va más allá de una simple relación madre-hije, sino que a partir de cada dinámica plasmada en escena, los espectadores se confrontan a sí mismos desde la confesión, poniendo en juego su propia identidad histórica desde el dispositivo escénico; tanto los cuerpos en escena como las madres proyectadas potencian la idea de lejanía y desconocimiento sobre las historias de sus propias progenitoras, así como sus historias siendo mujeres, generando varias incógnitas en relación entre la figura materna y ellos mismos, ya que la obra no solamente funciona espectacularmente, sino que además contiene un discurso político sobre el género, puesto que *"to sacrifice oneself as a woman for others is today no more than one item on an embarrassingly outdated normative agenda"* (She She Pop).

Asimismo, la obra se encuentra estructurada posdramáticamente desde la narrativa de un modelo *script* que toma la acción como base fundamental de la trama (relación accional de sí frente a su identidad, frente a las otras madres y frente a los hijos), así como un juego interdisciplinar entre teatro documental, danza y multimedia, generando signos abiertos que necesitan ser leídos no desde su significante natural, sino desde la transgresión misma del significado conocible, sin embargo, ¿de qué manera es que los espectadores son capaces de incorporar dicha estructura en tanto experiencia viva desde el empleo de recursos tecnológicos que, aparentemente, generan una distancia que la presencia viva del performer in situ?

› ***La acción en potencia en los espectadores como experiencia performática en Frühlingsopfer***

El Parte esencial del trabajo de la compañía alemana She She Pop se basa en crear distintos tipos de relaciones con los espectadores, de tal suerte que el dispositivo escénico tiene una triple función: la espectacular (aquella que está estructurada desde la estética generada entre la dupla imagen/sonido), la discursiva (es que la que se encuentra hilada desde el juego narrativo de los cuerpos, la palabra y el empleo de recursos tecnológicos desde una estructura *script*) y la disruptiva (la que está dada desde el empleo de los recursos con los que se desarrolla el espectáculo para generar un campo comunicativo con los espectadores), el objetivo de lo anterior es establecer juegos en los que los espectadores participen desde el involucramiento en el dispositivo propuesto para crear distintas aproximaciones con los espectadores.

La obra no solo acontece contingentemente con la imagen proyectada, sino que se activa desde la exigencia de establecer una conexión viva entre aquello que acontece sobre la imagen proyectada y los cuerpos carnales, creando conflicto en los espectadores a través de la ruptura de las expectativas puestas en el uso de la imagen en la escena, ya que está no se encuentra estática, sino que está activada desde la acción (tanto del performer hacia las madres, como de las madres hacia los performers), lo cual detona la potencia de la acción y su repercusión dadas desde la relación entre los diferentes cuerpos accionados en escena, por ejemplo: el recurso del movimiento de la pantalla y la consecuencia en los cuerpos de las madres.

Los espacios ausentes requieren ser llenados desde la potencia de la acción ausente (*affordances*) para establecer la conexión entre los cuerpos proyectados y los cuerpos in situ, lo cual da como consecuencia una afectación en el sistema sensible desde la integración de los *perceptos* desde su condición en tanto imagen y, en consecuencia, desde el *punctum* que interacciona con los cuerpos espectatoriales, brindándole una atención multifocal entre imagen, narración e interacción corporal desde las dinámicas escénicas. Lo anterior ya establece una manera distinta de interactuar con los espectadores a favor de potenciar el discurso principal, es decir, el desconocimiento de la historia del otro, de la madre, de la mujer.

La imagen, entonces, es el elemento que cataliza y potencia la acción desde la disrupción que cada espectador atraviesa al momento de establecer los primeros canales comunicativos, ya que culturalmente la obra *La consagración de la primavera* del compositor Igor Stravinsky está catalogada como una composición musical balletística, es decir, que existe una expectativa sobre lo que las personas piensan y esperan de la obra, lo cual da como resultado una doble ruptura de la expectativa espectatorial: la primera, de orden meramente cultural frente a lo que se espera en tanto espectáculo y la segunda, desde el empleo de los recursos espectaculares con los que se genera la estructura fabular del espectáculo.

Como consecuencia a lo anterior, las *affordances* establecen en el sujeto espectatorial una nueva dinámica receptiva en donde se activan partes del cerebro (neuronas espejo) que logran reproducir al interior del Yo espectatorial un sistema que conecta su ser con la escena, desde la transgresión recibida como resultado del shock de espera-expectativa, logrando establecer un proceso experiencial performático, ya que nace de la disruptiva de los códigos prestablecidos desde los cánones clásicos aristotélicos que se establecen desde los modelos narrativos dramático y la exigencia de establecer una codificación dada desde signos esfinge en la escena desde la materialidad de los espacios corporales empleados en la obra y su incorporación desde redes rizomáticas que establecen conexiones entre imagen, sonido y su ser en tanto sujeto social.

Asimismo, la lectura espectacular se establece en dos vías comunicativas: aquella que se gesta desde la relación con lo que sucede en escena (dispositivo escénico) y la dada como resultado de una activación y afectación de sí frente a la narrativa biográfica de las madres, estableciendo una relación frente a su propia historia desde un diálogo del Yo espectatorial fruto de la puesta en cuestión de sus propias relaciones.

La idea misma de los cuerpos de las madres desde la proyección se vuelve un símbolo del alejamiento que cada sujeto tiene con la propia historia de sus madres, ¿quién soy yo frente a la historia ausente de nuestras madres?, es decir que el dispositivo empleado no es un recurso, sino un medio por el cual los espectadores se ven movilizados desde una activación performática.

El resultado espectral es la afectación de sí frente al dispositivo propuesto en escena desde el uso de los recursos empleados por el sujeto desde su cotidianidad en el seno de una sociedad altamente tecnificada desde la aplicación de la imagen avatar en sus sistemas comunicativos diarios, lo cual activa al sujeto desde el juego de sí frente a lo otro, generando una movilidad espectral que da como resultado una experiencia performática con y desde la escena a través de catalizar una acción potenciada desde el juego espectral entre cuerpo presente y cuerpo *presente-ausente* y que afecta activamente a los espectadores potenciando una atención que le permita sustraer la información necesaria para recodificar los signos arrojados desde la escena para su lectura y apropiación; la imagen no solo es el recordatorio de lo real, sino que establece un mecanismo simbólico que permite la continuidad espectral desde el impacto que brinda una comunicación altamente codificada.

› Conclusiones

Sabemos, paradójicamente, a lo que se le podría atribuir a la proyección digital de un cuerpo en escena, este no necesariamente es indicativo de su empleo en tanto recurso estético, sino que además de ese terreno, la multimedia se ha vuelto un soporte auxiliar como generador y potenciador de la acción que sucede al interior de la escena. El efecto de *presencia-ausencia*, dependiendo del dispositivo escénico en el que se encuentre, es capaz de generar la potencialidad de la acción en los espectadores desde un proceso transgresivo que permite el desarrollo performático desde la relación entre la imagen y el sonido proyectados en la escena.

Sin embargo, no podemos dejar de observar que la proyección per se no asegura dicho mecanismo, sino que este depende de la manera en que cada espectáculo emplea los recursos multimedia; asimismo, es necesario una investigación profunda sobre la manera en la cual funcionaría dicho recurso en relación con la estructura total de la obra.

En el caso del grupo alemán She She Pop, su investigación con los medios tecnológicos está intrínsecamente relacionada con ponderar el espacio que juega cada persona al momento de acudir al teatro. No solamente involucran a su audiencia, sino que siguen en una búsqueda constante para hacer del teatro un lugar para y con los espectadores.

La *presencia-ausencia* es la invitación, desde la escena, a cada individuo para poder activar en él una acción potenciada desde la relación entre imagen, sonido y la estructura total del espectáculo en pro de activarlo a través de la percepción y la afectación que esta deriva; es el territorio en donde la imagen y el sonido

atravesan y juegan con los espectadores para activarlos desde el pinchazo serendípico que se conecta con cada ser desde su individualidad: imagen y sonido que mueven.

Bibliografía

- Agamben, G. (2014). *El fuego y el relato*. México. Sexto piso.
- Agamben, G. (2014). *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris. Rivages Poche.
- Badiou, A. (2004). *Filosofía del presente*. Buenos Aires. Libros del Zorzal.
- Badiou, A. (2016). *Éloge du théâtre*. Paris. Flammarion.
- Barthes, R. (1990). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona. Paidós.
- Bouko, K. (2010). *Théâtre et réception. Le spectateur posdramatique*. Bruxelles, Peter-Lang.
- Deleuze, G & Guattari, F. (2016). *Rizoma*. México. Fontanamara.
- Féral, J. (2011). *Présence et effets de présence. Essai de définition*. Université de Québec. (31 p.).
- Fischer-Lichte, E. (2014). *Estética de lo performativo*. Madrid, ABADA.
- Lehmann, H. T. (2013). *Teatro posdramático*. Murcia, CENEDAC y Paso de Gato.
- Llinás, R. R. (2003). *El cerebro y el mito del Yo. El papel de las neuronas en el pensamiento y el comportamiento humanos*. Colombia, Norma.
- Liotard, J. F. (1979). *La condition postmoderne*. Paris, Gallimard.
- Molas, G. A. (2018). *El problema del acontecer escénico teatral, una aproximación fenomenológica a la intencionalidad teatral*. México, UNAM.
- Sofía, G. (2015). *Las acrobacias del espectador: neurociencias y teatro, y viceversa*. México. El Gato en Zapatilla.