

Pequeño manual de congreturgia. Cuando el teatro migra hacia otros espacios*

Brief manual of congreturgy ... When theater migrates to
other spaces

Monique Martinez Thomas

Universidad Toulouse II Jean Jaurès, Francia
moniquemartinezcds@gmail.com

Gilles Jacinto

Universidad Toulouse II Jean Jaurès, Francia
gilles.jacinto@gmail.com

Nina Jambrina

Universidad Toulouse II Jean Jaurès, Francia
nina.jambrina@univ-tlse2.fr

Resumen

El presente trabajo propone, de manera sistemática, aclarar las analogías entre teatro y congreso, ofreciendo un manual de puesta en escena del congreso. Se presenta como una serie de recomendaciones para conseguir que cambien las formas de intercambio y transmisión del saber, facilitando no solo el acercamiento a un tema poco estudiado sino también su aplicación en la vida académica bajo la forma de fichas de trabajo.

Palabras clave:

Teatro aplicado - Congreso - Manual de congreturgia.

Abstract

This work systematically proposes to clarify the analogies between Theater and Congress, offering a manual of Congress staging. It is presented as a series of recommendations to change the forms of exchange and knowledge transmission, facilitating not only the approach to a little-studied topic but also its application in academic life through guidelines.

Keywords:

Applied Theater - Congress - Congreturgy manual.

* Este artículo se basa en la experiencia del Laboratorio Común Reinventar el Media Congreso, entre la Universidad Jean-Jaurès, a través del laboratorio de artes LLA CREATIS, y la empresa tolosana líder nacional en la organización de congresos médicos, Europa Organisation. La experiencia en particular de los congresos de cardiología EuroPCR ha alimentado los resultados de la investigación de la asociación durante más de diez años.

Introducción

El tránsito del teatro a otras esferas es una modalidad de innovación desde las artes que estudiamos en otra publicación a través del teatro aplicado (Martinez Thomas, Jacinto et Péran 2018). El concepto de congregar (Martinez Thomas, Jacinto, Péran 2017) que será objeto de este artículo, remite a la escenificación del saber que constituye el congreso. Se puede ver como una auténtica obra con escenografía propia (espacio-tiempo), directores de escena (organizadores), actores (conferencistas), espectadores (participantes). Los modelos teatrales, migrando de su territorio acostumbrado, pueden permitir entender la evolución de la transmisión del saber en estos espacios de formación. Especialmente lo performativo (roles borrosos, reducción de la frontalidad, inversión de los papeles y voluntad de cuestionar la interactividad) ayuda a construir sesiones de trabajo que co-construyen el conocimiento.

FICHA N° 1.

Escenografía de las sesiones “clásicas” tridimensionar el escenario

Objetivos:

- Replantearse la escenografía (organización del espacio escénico) de la sesión “clásica”.
- Dirigirse a los tres tipos de perfil de participantes —auditivos, visuales y kinestésicos—, para facilitar la comprensión y asimilación de informaciones.
- Reconsiderar la importancia del cuerpo en la actuación de los actores-ponentes.

Conceptos manejados:

Tres perfiles de asistentes con tres canales perceptivos preferentes:

1. Asistentes esencialmente *auditivos* (captan más fácilmente la información que pasa por textos, sonidos, planes jerarquizados, síntesis...).
2. Asistentes esencialmente *visuales* (captan más fácilmente la información que pasa por imágenes, dibujos, esquemas, gráficas...).
3. Asistentes esencialmente *kinestésicos* (captan más fácilmente la información que pasa por cuerpos en el espacio, movimientos, desplazamientos...).

Tres artes:

1. El modelo de la literatura se basa en el texto (o la voz) y es más eficaz al dirigirse a los *auditivos*.
2. El modelo del cine o las artes plásticas se basa en la imagen y es más eficaz cuando se dirige a los *visuales* (es el más utilizado actualmente en los congresos, con el uso preponderante de pantallas).
3. El modelo de la danza se basa en el cuerpo y es más eficaz cuando se dirige a los *kinestésicos*.

En el modelo teatral convergen los tres elementos en igualdad de condiciones:

1. Al combinar texto, imagen y cuerpo en igualdad de condiciones, el modelo del teatro se muestra eficaz con los tres tipos de perfiles perceptivos.
2. Los tres elementos mantienen una relación de diálogo: se sitúan a un mismo nivel de igualdad y cada uno se articula respecto a los otros.

Recomendaciones para la sesión “clásica”:

- Utilizar el cuerpo, el texto y la imagen en cada sesión para captar la atención de todos los perfiles de asistentes (*kinestésicos*, *auditivos* y *visuales*).
- Volver a concebir el espacio de la comunicación de la sesión clásica, recurriendo a los tres elementos dentro de un espacio tridimensional que favorezca el diálogo entre ellos.

De la escenografía en bajorrelieve...

- El escenario es estrecho, llano —aunque esté en relieve— y en él predomina la *imagen* (las dos pantallas están centradas) y el modelo cinematográfico.
- La lectura del espacio se efectúa de izquierda a derecha y la mirada se escapa por la derecha
- El cuerpo del ponente pasa desapercibido.
- Los diferentes elementos no dialogan ni están jerarquizados.

...A la escenografía del teatro:

Para los *kinestésicos*: el cuerpo

- El cuerpo del ponente es un elemento céntrico, puede desplazarse y utilizar la profundidad.
- La lectura del espacio se distribuye en torno al ponente.
- Los elementos están organizados y jerarquizados espacialmente.

Para los *auditivos*: el texto

- El plan de comunicación es claro, está estructurado y se muestra en una de las pantallas.
- El sonido de la voz está amplificado y encarnado en un cuerpo.

Para los *visuales*: la imagen

- Se proyectan imágenes como documentos-herramientas.
- Se muestran representaciones sintéticas y esquemáticas como complemento del texto, sin repetirlo.

Al preparar la sesión habrá que poner especial atención en cómo articular los diferentes elementos entre ellos, cómo disponerlos tanto espacial como temporalmente —en qué orden, con qué reparto de la atención y la mirada— (ver las fichas sobre la dramaturgia de las sesiones).

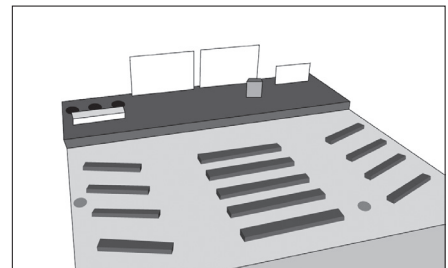


Figura 1

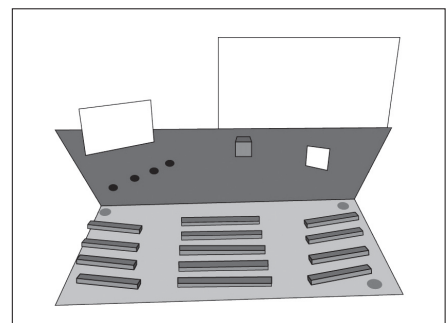


Figura 2

FICHA N° 2.**Herramientas de la puesta en escena útiles para las sesiones de congresos****El escenario**

Objetivos:

- Trabajar específicamente para que cada sesión tenga una puesta en escena propia, en función de su contenido.
- Utilizar todas las herramientas técnicas de la puesta en escena para mejorar el dispositivo escénico de las sesiones.
- Concebir el espacio y la composición del escenario como elementos significativos.

Conceptos manejados:

La puesta en escena

La puesta en escena es el arte de crear una representación escénica a partir de una obra escrita. Supone la orquestación de diferentes elementos: el lugar, el momento, la actuación y la escenografía (decorado, vestuario, luces, sonido...). La combinación ordenada de estos componentes le ofrece al director una infinidad de opciones: traduce una visión determinada en elementos escénicos.

El espacio escénico y el espacio del público

Entre los espacios escénicos posibles encontramos diferentes modelos que generan relaciones diferentes con el público:

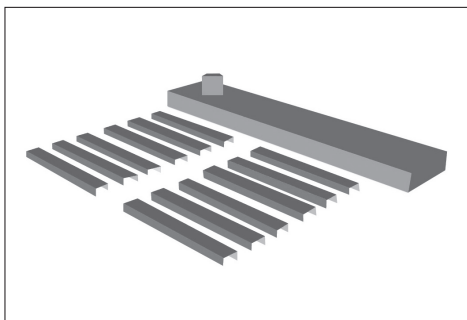


Figura 3

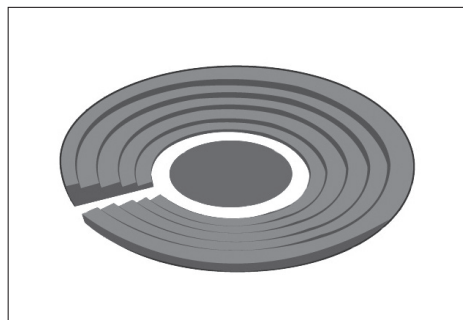


Figura 4

1. El escenario frontal, con una clara separación entre el público y la zona de actuación (conviene especialmente a una sesión "clásica").
2. La plaza redonda, modelo circular que le permite al público ver y ser visto, así como sentir su pertenencia a una comunidad.

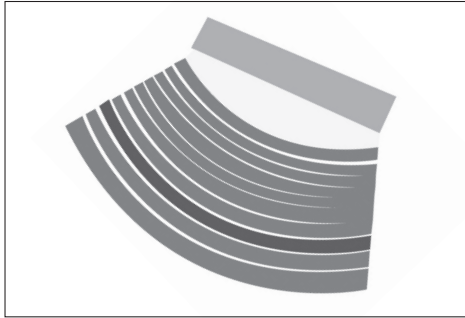


Figura 5

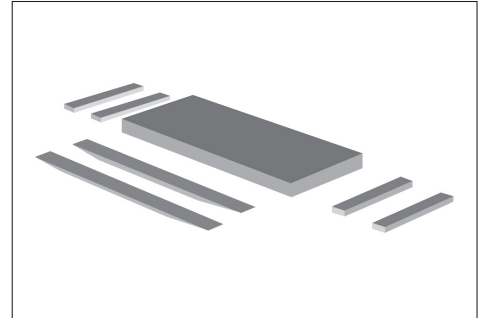


Figura 6

3. El anfiteatro, semicircular o trapezoidal que, al igual que la plaza redonda, permite ver y ser visto a la vez que suministra un decorado de fondo y un eje direccional.
4. La bi o trifrontalidad, en la que el público rodea el escenario por dos o tres lados.
5. El espacio escénico ilimitado, que engloba a actores y público en un mismo recinto (conviene especialmente a las sesiones "participativas").
6. La deambulación, en la que el espacio escénico se desplaza con los actores y pone al público en movimiento.
El escenario, en sí mismo, puede situarse en un plano distinto al del público, elevado o por debajo de él, creando de este modo diferentes tipos de relaciones con el público.

FICHA N° 3.

Herramientas de la puesta en escena útiles para las sesiones de congresos

Estructuración del espacio escénico

Objetivos:

- Trabajar específicamente para que cada sesión tenga una puesta en escena propia en función de su contenido.
- Utilizar todas las herramientas técnicas de la puesta en escena para mejorar el dispositivo escénico de las sesiones.
- Concebir el espacio y la composición del escenario como elementos significativos.

Conceptos manejados:

La estructuración del espacio escénico y de la sesión

1. El espacio escénico debe estar dividido en zonas, principales y secundarias, puestas de realce o no por la escenografía (decorados, iluminación...). Esta división zonal permite:

- Organizar espacialmente la información.
 - Jerarquizar los diferentes elementos.
→ *El equilibrio global del escenario le da un efecto de estabilidad y coherencia al conjunto.*
2. Dentro de este espacio estructurado la ubicación de los actores también genera su propio significado:
- La posición de cada uno dentro del espacio (su ubicación y la dirección en la que está girado).
 - La posición relativa de un actor con respecto a los demás actores (la distancia con sus interlocutores).
→ *Por ejemplo, una conversación entre un ponente y un miembro del panel situado cada uno en un extremo del escenario, de cara al público, pero no frente a frente, reduce el efecto del diálogo y, por consiguiente, la eficacia pedagógica de la puesta en escena de una interacción.*
3. En el escenario los actores se desplazan: sus desplazamientos tienen sentido y permiten organizar visualmente la sesión.
- Cuando los desplazamientos son insuficientes se crea un efecto de inmovilidad o estatismo (algo que ocurre mucho en las sesiones “clásicas”) y, cuando son excesivos, perturban la atención y la sesión resulta ilegible.
 - Un desplazamiento debe ser: útil (hacer que avance la sesión) y lógico (el actor sabe por qué se desplaza).
 - Los desplazamientos deben explotar óptimamente todo el escenario y efectuarse con variaciones (velocidad, dirección, trayectoria, etc.).
4. Entre los efectos de los desplazamientos están las entradas y salidas de escena, muy poco utilizadas durante los congresos, que ayudan a:
- Comprender cómo se estructura la sesión.
 - Producir efectos que refuerzan la atención.
5. La composición escénica debe tomar en cuenta componentes culturales como, por ejemplo, en Occidente, la lectura de izquierda a derecha que hace que la mirada recorra la escena de jardín a patio, generalmente. Si el ponente se encuentra en el lado de patio, no se lee el resto del escenario o la mirada se escapa hacia lo que sigue.
→ *El elemento central también es sumamente importante: colocar pantallas en el centro supone que el escenario se organice en torno a ellas y no en torno a los cuerpos de los actores.*
6. Para favorecer la atención y mejorar la comprensión del mensaje, la sesión también debe desarrollarse poniendo cuidado en:
- La coherencia, la unidad del conjunto.
 - El ritmo y sus variaciones (modelar el tiempo mediante repeticiones y redundancias, elipsis, alternancias de momentos álgidos y bajos, dinámicas, tensiones y relajaciones, rapidez y lentitud, ruptura y continuidad, pausas, etc.).
 - Utilizar los silencios: el silencio, tanto auditivo como visual, crea una pausa y le da al público tiempo para asimilar lo que se acaba de decir o para hacer preguntas (a veces, por miedo al vacío, se dejan solo 2 o 3 segundos antes de proponer que se hagan preguntas); también crea una respiración en la presentación.
 - Suprimir del escenario **todo elemento inútil**: no sirve para nada sobrecargar el escenario.

FICHA N° 4.

Herramientas de la puesta en escena útiles para las sesiones de congresos

La escenografía

Objetivos:

- Trabajar específicamente para que cada sesión tenga una puesta en escena propia en función de su contenido.
- Utilizar todas las herramientas técnicas de la escenografía: decorados y accesorios.
- Concebir el espacio y el decorado del escenario como elementos significativos.

Conceptos manejados:

El decorado y los accesorios

1. Deben ir enfocados hacia 3 objetivos:

- Indicar la acción y estar a su servicio (delimitar las zonas de actuación, orientar la mirada y darle medios a la sesión).
- Suministrar indicaciones a los espectadores (situar la acción, ayudar a definirla y comprenderla).
- Crear ambiente (un ambiente general).
→ *Por ejemplo, los colores vivos y luminosos incitan al dinamismo; un decorado demasiado cargado crea opresión; un escenario minimalista centra la atención en los actores, etc.*

2. El decorado debe ser:

- Útil (todo elemento inútil distrae).
- Eficaz (ayuda a transmitir el mensaje deseado).
- Funcional (ajustado a su finalidad).

Se puede optar por diferentes opciones de decorado:

- Realista, simbolista o abstracto.
- Ornamental únicamente o implicado en la acción.
- En un solo plano o con volumen.
- Único o evolutivo. Fijo o móvil.
- Cerrado o abierto.

3. Su concepción debe ajustarse a determinadas reglas:

- El decorado debe estar al servicio del contenido de las sesiones.
- El decorado es un código en el que cada elemento tiene su significado: todos los signos deben ser coherentes entre ellos, útiles y no demasiado abundantes.
- El decorado es sugestivo: induce conductas e interpretaciones.

4. En la concepción del decorado entran en juego diferentes elementos:

- Elementos planos: el telón de fondo del escenario, los arlequines y las bambalinas (ayudan a delimitar el cubo escénico), los bastidores (que sostienen los decorados), los practicables, los cicloramas (dispuestos en el fondo del escenario, se pueden iluminar con colores distintos y recibir imágenes de video), etc.
- Elementos con volumen, fijos o móviles: mesas, sillas, pantallas, pupitres, portafolios, etc.

5. Los decorados se caracterizan por su: estilo, forma, tamaño, textura, propiedades (reflectante, por ejemplo), color, ubicación, movilidad eventual y, por último, su tipo.

→ *Todos estos aspectos pueden contribuir a generar efectos de significación.*

6. Los componentes del decorado deben estar coordinados:

- Equilibrio (efecto de estabilidad).
- Armonía del conjunto.
- Variedad.
- Ritmo, resalte.
- Composición del espacio.

→ *Recurrir a un escenógrafo o un director de teatro podría ayudar a mejorar los aspectos escénicos de las diferentes sesiones del congreso.*

FICHA N° 5.

Herramientas de la puesta en escena útiles para las sesiones de congresos

La técnica

Objetivos:

- Trabajar específicamente para que cada sesión tenga una puesta en escena propia en función de su contenido.
- Utilizar las herramientas técnicas para mejorar el dispositivo escénico de las sesiones.
- Concebir el sonido y la luz como elementos significativos.

Conceptos manejados:

El sonido

La utilización del sonido, además de amplificar las voces para mejorar la escucha, también puede ayudar a:

- Estructurar las sesiones (ritmo, efectos, diferentes partes, etc.).
- Suscitar emociones (lo afectivo y emocional también son vectores pedagógicos importantes para inducir acciones del público tras el discurso).

El diseñador de sonido de una sesión decide si utiliza música o efectos sonoros.

El sonido forma parte de la escenografía. Implica elegir: 1) su naturaleza, 2) su duración, 3) su momento, 4) su volumen y 5) su orientación.

Las luces

1. Con la iluminación de una sesión se persiguen 3 objetivos:

- Lograr que se vean el escenario y los actores /concentrar la atención en determinadas zonas.
- Formar parte de la acción, dirigir la atención en movimiento.
- Suministrar indicaciones al espectador y crear efectos de sentido (jugando con los colores, las intensidades, etc.).

→ La iluminación debe ajustarse a los mismos criterios que los demás elementos (útil, eficaz y funcional). Permite, generalmente, dar homogeneidad y el acabado final al conjunto.

2. La iluminación se caracteriza por:

- Su tipo.
- Su dirección (frontal, lateral, contraluz, picada, cenital, contrapicada).
- Su intensidad.
- Su distribución (focalizada o difusa).
- Su color.
- Su movimiento.

Nota: en el teatro también se utilizan otros artilugios cuya utilidad, a primera vista, no parece ajustarse a este congreso, aunque no habría por qué descartarlos: el agua, la pirotecnia, las marionetas, los autómatas, los efectos especiales, la realidad aumentada, los difusores de aromas, etc.

FICHA N° 6.

Herramientas de la puesta en escena útiles para las sesiones de congresos

Los actores

Objetivos:

- Preparar específicamente, para cada sesión, la actuación de cada actor.
- Desarrollar las competencias de comunicación de los ponentes.
- Ejercitarse sobre la complementariedad entre “dirigirse al público” y “diálogo” en escena.

Conceptos manejados:

Herramientas del actor útiles para el comunicador

Los componentes de la puesta en escena solo resultan verdaderamente útiles cuando todos los actores de un congreso han recibido la formación necesaria para utilizarlos conforme a los objetivos específicos de cada sesión.

Entre los tipos de actores que intervienen en un congreso distinguimos a:

- Los presentadores.
- Los miembros del panel.
- Los facilitadores.
- Los profesionales activos (durante los directos).

Cada una de estas funciones requiere diferentes competencias de actuación (la “cuarta pared” está más o menos abierta). Si dirigirse frontalmente al público es un recurso evidente, también podría utilizarse —e incluso fomentarse— el diálogo en el escenario.

Las herramientas actorales pueden contribuir, durante la formación, a mejorar la actuación de los actores del congreso:

- El manejo de la **voz**: proyección, timbre, utilización del micrófono, modulaciones, etc.
- El manejo de la **respiración**: volumen, tranquilidad, dicción fluida, etc.
- El manejo de la **articulación**: pronunciación, claridad, elaboración del discurso, etc.
- El manejo de la **palabra**: precisión, convicción, persuasión, tono, prestancia, etc.
- El manejo del **cuerpo**: colocación, desplazamiento, soltura, etc.
- El manejo del **espacio**: el cuerpo dentro del espacio, la ocupación del espacio, etc.
- El manejo del **ritmo**: velocidad, intensidad, volumen, etc.
- El manejo del **diálogo**: interacciones, funciones fáticas de comunicación, etc.
- El manejo de la **escucha** y la **atención**: estar abierto al azar, a los otros, etc.
- El manejo de la **imaginación**: saber reaccionar ante cualquier situación, adaptarse al público, etc.
- El manejo de la **interpretación**: encarnar personajes, situaciones, etc.
- El manejo de la **narración**: contar una experiencia, darle vida, etc.
- El manejo de **hablar al público**: dirigir un texto, proyectárselo a un público, etc.
- El manejo de la **presencia**: justo equilibrio entre atracción y disponibilidad, técnicas para adquirir carisma, etc.
- El manejo del **aplomo**: vencer la timidez, adquirir seguridad, etc.

El vestuario

En el congreso, el “vestuario” de los actores corresponde al código de vestimenta de la comunidad profesional de los cardiólogos: el público y los actores se visten del mismo modo.

→ *En determinadas sesiones, utilizar una vestimenta diferente podría ayudar a identificar personajes y funciones.*

FICHA N° 7.

Herramientas para incitar a participar

Un teatro participativo

Objetivos:

- Pasar de una participación teatralizada a un verdadero teatro participativo.
- Utilizar herramientas de co-construcción de los conocimientos.
- Contrarrestar la frontalidad y la separación entre escenario y sala.

Conceptos manejados:

De una participación teatralizada...

Si, en términos generales, se utilizan numerosos recursos en un congreso para facilitar el intercambio de ideas (plazos de tiempo dedicados a las preguntas del público, micrófonos de pie dispuestos en la sala, etc.), estos suelen constituir una *puesta en escena* o *teatralización* de la participación que queda reflejada en:

- Un uso efectivo más bien escaso.
 - La confiscación simbólica de la palabra por parte de los actores que desempeñan, en lugar del público, el papel que se espera de este (hacer preguntas u observaciones, conversar con los ponentes...).
- *El efecto de esta teatralización hace que las conversaciones reales, observaciones, consejos, ideas entre pares se hagan más bien al acabar la sesión en zonas informales, cuando todos los asistentes hubieran podido beneficiarse de estos intercambios de ideas.*

...a un teatro participativo

En ciertas sesiones calificadas de "innovadoras", se suele hacer hincapié en:

- La participación.
 - La co-construcción de los conocimientos.
 - La sintetización colectiva.
1. Desde el punto de vista de la escenografía
 - Cuanto menos marcado esté el límite entre el escenario y la sala, más fácil será la participación:
 - Disminuyendo la distancia entre los facilitadores y los asistentes.
 - Disminuyendo la verticalidad (la diferencia entre "conocedores" y "aprendices").
 - Homogeneizando el espacio de la sala mediante la supresión de todos los indicadores posibles de frontalidad (espacio escénico, iluminación, atriles, mesas, sillas, posiciones de pie o sentado, ubicación en el espacio, reparto de plazos de intervención, etc.).
 2. El mensaje

Cualquier efecto que genere mensajes completos y pre-circunscritos tiende a reducir la participación. Se deben hacer propuestas:

 - Abiertas.
 - Incompletas.

→ *De este modo se induce la necesidad de completarlas realmente.*
 3. El facilitador

La actitud del facilitador es un factor clave: una incitación excesiva a hablar puede desanimar a un asistente a expresarse tanto como la imposibilidad de hacerlo en un evento demasiado bien organizado. También debe aceptar actuar *como si* no tuviera una respuesta, como si no supiera (fingir, con su interpretación, ignorancia o cuestionamiento).

→ *Con esta actitud de fingir el error, la derrota, la ignorancia o la incertidumbre, la ficción y la narración pueden ayudar a producir el efecto deseado y cimentar la puesta en escena pasando por personajes.*

FICHA N° 8.**Herramientas para incitar a participar****Herramientas de participación II**

Objetivos:

- Utilizar herramientas existentes de co-construcción de los conocimientos o idear nuevas herramientas

Propuesta de herramientas:

1. El *hackathon*

Práctica que consiste en reunir diferentes competencias en un mismo espacio y, dentro de un tiempo dado relativamente largo (generalmente, 3 días), tener como objetivo la creación de algo que funcione.

2. El *Barcamp*

El *BarCamp* es un encuentro abierto que se desarrolla mediante talleres-acontecimientos participativos en los que el contenido lo aportan los participantes y todos ellos deben, en cierta medida, aportar algo.

El principio de este formato es el siguiente: "aquí no hay espectadores, participamos todos". La sesión comienza con la presentación de los participantes, quienes se van presentando a su turno y dan tres palabras clave sobre lo que les interesa. Acto seguido, se invita a los participantes a apuntar el tema que más les interesa en una hoja de papel. Se anima a que todos los participantes presenten un proyecto o presten apoyo a alguien que intervenga.

3. Las conferencias gesticuladas

Herramienta viva en la que se mezclan los códigos del espectáculo y la conferencia. Una conferencia gesticulada es una forma escénica en la que se mezclan:

- Conocimientos brutos sobre un tema.
 - Radicalidad (raíces del tema).
 - Experiencias vividas por los "conferenciantes-gesticuladores" sobre dicho tema.
 - Humor.
 - Reírse de sí mismo.
- *Este enfoque narrativo (un conferenciante explica, mientras que un "gesticulador" cuenta) le confiere fuerza a este formato.*

4. Las TRC (Técnicas de Retroacción en Clase)

También pueden utilizarse durante las sesiones de un congreso. Su objetivo es ayudar al conferenciante a saber qué se ha entendido o aprendido durante la sesión y a ajustar inmediatamente el enfoque o la enseñanza en respuesta a dichas reacciones.

Estas técnicas deben:

- Estar centradas en el que aprende.
- Estar organizadas por el que enseña.
- Ser cortas.

- Valorar la verbalización o la escritura razonada.
- Ser mutuamente benéficas.
- Aplicarse escrupulosamente al lugar y momento de la discusión pedagógica (para que la respuesta no llegue demasiado tarde).
→ *El pedagogo puede pedirles a los participantes, por ejemplo, que parafraseen algo dirigiéndose a un público preciso (que vuelvan a formularlo para otros tipos de profesionales, como colaboradores), que indiquen aplicaciones posibles, que den palabras clave, que propongan el plan del contenido de la ponencia, etc.*

5. Formatos interactivos

- Las tertulias: cuatro o seis personas se colocan alrededor de una mesa, en el centro de un espacio y, rodeando este dispositivo, se encuentra un círculo de observadores (composición en abismo del dispositivo, teatro dentro del teatro). Se desarrolla el debate y, después, los observadores hacen su síntesis tranquilamente.
- “El acuario” se desarrolla según una disposición espacial idéntica, pero en este formato los participantes, que rodean a los tertulianos, toman apuntes.
- El *brainstorming*: técnica estructurada de resolución creativa de problemas bajo la dirección de un animador. La finalidad general de este método consiste en recoger ideas numerosas y originales. Dos principios básicos sustentan el *brainstorming* o lluvia de ideas: no juzgar y efectuar la búsqueda más extensa posible.
- El *one minute paper*: cada participante dispone de un minuto para responder por escrito a una pregunta. Después, las respuestas se ponen en común.
- El *brainsketching*: un esquema básico entre los participantes, que pueden completarlo, modificarlo, anotarlo... Al final, se muestra el esquema completo obtenido.
- La *jigsaw classroom*: técnica del puzzle en un grupo de aprendices. Se distribuye a los aprendices por grupos de X personas. Se divide la clase en X partes y a cada grupo se le destina solo una parte de la información. Al final, como en un puzzle, se deben poner en común todas las partes para reunir las y que cada uno pueda estudiar el tema completo.

FICHA N° 9.

Del buen uso de las pantallas en el escenario

Utilizar las pantallas

Objetivos:

- Movilizar las tecnologías disponibles para mejorar la eficacia pedagógica.
- Utilizar los elementos técnicos para hacer posible la interacción.

Conceptos manejados:

Las pantallas como dispositivos pedagógicos

Las pantallas tienen una función pedagógica en el contexto de sesiones de un congreso. Estas pueden responder a diferentes necesidades:

1. Proyección de documentos preparados:

Las pantallas pueden ser soportes para la proyección de diferentes elementos electrónicos:

- Presentaciones de tipo diaporama (diapositivas) – texto
- Ilustraciones - imágenes
- Videos - imágenes animadas
- Elementos llevados al escenario y proyectados en gran formato – cuerpo

2. Mostrar lo que no se puede llevar a escena:

Las pantallas permiten hacer visibles y explotar aquellos elementos que no pueden ser mostrados directamente:

- Ser el enlace entre el auditorio y el exterior (como en los *directos*).
- Mostrar elementos biológicos particulares (el interior del cuerpo humano, por ejemplo).
- Hacer posible la intervención de profesionales que no están presentes en el congreso.

El uso de estos procedimientos permite aumentar la interacción entre los actores y el público, siempre y cuando el fenómeno de fascinación producido por las pantallas sea compensado por el uso efectivo que actores y público hagan de ellas.

La cámara también podría captar la imagen de los participantes que deseen intervenir en la sesión y hacer que aparezcan en la pantalla, reforzando el efecto de participación e interacción. Del mismo modo, las conexiones en directo con los *catch labs* permiten al público interactuar directamente con los ponentes en vez de tener que pasar por todos los ponentes del programa.

3. Jugar con el espacio-tiempo

El uso de una pantalla puede y debe ayudar a trabajar con el espacio y el ritmo de una sesión:

- Una retransmisión en directo produce un efecto de instantaneidad, una ilusión de realidad, una inmersión del espectador que también juega con las emociones (por ejemplo, de suspenso).
- Una retransmisión en diferido produce un efecto de construcción, de puesta en escena de los elementos proyectados a través de este ejercicio retrospectivo.
- La pantalla es parte de la escenografía: debe ser concebida como una pieza del decorado (medida, composición, ubicación, etc.) de acuerdo con el contenido de la sesión y debe ayudar a estructurar su ritmo.

→ *Si se utiliza una pantalla, esta debe mostrar siempre una imagen, ya sea estática o no: igual que los silencios, las pausas o las zonas de sombra en la iluminación, el vacío generado por la transición de una imagen a otra puede aportar una contribución interesante a la dramaturgia de las sesiones.*

- Las pantallas deben usarse en diálogo con el texto (la voz) y el cuerpo de los participantes: la preponderancia actual de las pantallas tiende a dominar la escena y reducir la presencia de otros elementos, a veces en detrimento del mensaje que se quiere comunicar.

Las pantallas como dispositivos espectatoriales

Las pantallas pueden desempeñar un papel dentro de la escenografía del congreso:

- Adaptándose a las características de la sala: por ejemplo, recurriendo a pantallas circulares que provoquen un efecto de inmersión.
- Integrándose en el decorado: trabajar la forma de las pantallas permitirá adecuarlas a la escenografía y prolongar el efecto del imaginario colectivo.
- Sirviendo de elemento técnico en la escenografía: como telón, como ayuda para la proyección de decorado electrónico, como pantalla de cine, etc.

FICHA N° 10.

Del buen uso de las pantallas en el escenario II

La calidad de las diapositivas

Objetivos:

- Realizar presentaciones atractivas, claras y concisas.
- Sintetizar ideas.
- Convencer a la asistencia de la pertinencia de lo expuesto.

Algunos consejos:

Un diaporama es un **soporte** pensado para realizar presentaciones. Tiene que seguir ciertas reglas para evitar ser pesado, ilegible o aburrido. Una diapositiva autosuficiente es, paradójicamente, contraproducente: obstaculiza la escucha y hace que desaparezca el ponente.

1. Trazar un plan

Organizar las ideas y estructurar la presentación. Es recomendable hacer un guion para saber qué diapositivas se desean crear y qué información contendrá cada una.

→ *El guion debe aparecer en el diaporama, incluso es aconsejable ir recordándolo a lo largo de la presentación. Lo mejor es mostrarlo en cada diapositiva con un banner ubicado, por lo general, en la parte superior.*

2. La fuente

La elección de la fuente es de gran importancia, pues garantiza una buena visibilidad:

- Al menos, letra de tamaño 30 (medida que se considera legible en pantallas grandes)
- Fuente sin remates, como la Arial (se deben evitar las fuentes de tipo Times, pues perturban la mirada del espectador).

3. Respetar cierta identidad gráfica

Un diaporama personalizado es más agradable para los asistentes. No obstante, hay que evitar una sobrecarga de colores que produzca un efecto arcoíris y le pueda resultar pesado al público:

- Utilizar, como máximo, cuatro colores.
- Elegir un color legible para la fuente según el fondo del diaporama (una fuente amarilla sobre un fondo verde es ilegible, por ejemplo).

→ *Se recomienda comprobar el equipo antes de utilizarlo. Algunos proyectores defectuosos pueden suprimir ciertos colores. Es mejor servirse de los colores primarios que, al final, son los más básicos.*

4. Contenido de una diapositiva

Un diaporama sirve para ilustrar una presentación. Es necesario, pues, que vaya ligero de texto y preferir que el contenido informativo pase por la palabra dicha y no la escrita:

- Una idea = una diapositiva: sintetizar al máximo (nunca más de veinte palabras por diapositiva).
- Evitar las listas: sobrecargan el diaporama. Si alguna vez es necesario utilizarlas, que nunca tengan más de seis puntos y en cada punto una sola palabra.

- Privilegiar las imágenes: **una presentación es más agradable si ilustra de manera efectiva un discurso** y no duplica la información. Así, la asistencia se centra en la voz del ponente y las ilustraciones de la presentación, pero no en el diálogo entre ambos.

→ *Un diaporama no debe ser, bajo ningún concepto, la transcripción del guion. De ser así, los asistentes leerán el texto más rápido que el orador y este quedará oculto por el diaporama.*

5. Evitar las animaciones

Los programas para crear diaporamas proponen animaciones y transiciones para añadir un punto de gracia a la intervención. Sin embargo, es mejor evitarlos, pues:

- Pueden poner en duda la seriedad de la presentación.
- Pueden entorpecer la escucha y la atención.

6. Ajustar la longitud del diaporama a la duración de la presentación

Por lo general, se estipula invertir dos minutos en cada diapositiva. Una presentación de quince o veinte minutos necesitará, pues, una decena de diapositivas, incluyendo las de la portada, el guion, las conclusiones, etc.

Una presentación en que se pase de una diapositiva a otra en treinta segundos puede hacer que el público se pierda, mientras que otra puede volverse un aburrimiento si el ponente se detiene cinco minutos en cada diapositiva. Por ello, es necesario ajustar el diaporama al tiempo del que se disponga para darle un ritmo adecuado.

→ *Se debe prever una diapositiva para el título de la presentación, otra para los objetivos, otra para el guion y otra más para la conclusión.*

Una presentación breve de cinco minutos no necesita diaporama. Su uso no ha de ser sistemático. Se puede encontrar suficiente apoyo visual en un póster o incluso en una única diapositiva.

FICHA N° 11.

Del buen uso de las pantallas en el escenario III

La pantalla como/ dentro de un dispositivo intermediático

Objetivos:

- Asociar los diferentes elementos técnicos de una sesión.
- Jugar con diferentes canales: visuales, auditivos, kinestésicos.
- Asociar cuerpo, voz, escenario y elementos multimedia.
- Combinar mejor todos estos elementos y generar un diálogo entre ellos.

Conceptos manejados:

Interacción entre la pantalla y otros elementos

Interacción entre el cuerpo y el texto del ponente

1. La presencia de la pantalla puede tener una función ilustrativa de la intervención. Esta invita al ponente a modular su discurso recurriendo tanto a la palabra como al lenguaje corporal para acompañar a las ilustraciones.

2. Amplificación de elementos y actores en el escenario

El uso de pantallas hace posible que la asistencia perciba elementos ubicados en el escenario, aunque estos no sean evidentes a simple vista: rotafolios, *tablets*, diagramas...

Del mismo modo, las pantallas permiten amplificar la imagen de los actores para hacerlos visibles e identificables para el público.

→ *Numerosos participantes fotografían los documentos proyectados: quizá sea interesante permitir que puedan descargárselos en sus teléfonos móviles o tablets antes de cada sesión.*

Interacción entre pantallas

El uso de varias pantallas en un mismo espacio permite jugar con los diferentes elementos propuestos durante la sesión. Así, una de las pantallas puede servir de soporte para una presentación con diapositivas, mientras que la otra amplifica la imagen del ponente o muestra imágenes fijas o animadas. Estas interacciones pueden estar tanto al servicio de la escenografía como de la eficacia pedagógica.

→ *En ciertas sesiones del congreso, mientras dos pantallas desempeñan funciones pedagógicas o espectatoriales, una tercera pantalla cumple una función promocional al mostrar publicidad a través de una aplicación.*

En vez de utilizar pantallas del mismo tamaño y colocarlas al mismo nivel, modular tamaños y ubicaciones en el escenario podría contribuir a estructurar el espacio y el ritmo de las sesiones, además de jerarquizar la información.

Interacción entre diferentes elementos en una misma pantalla

Lo interesante de una pantalla es también la posibilidad que ofrece de poder mostrar, en una única superficie, varios elementos multimedia. Así, se puede retransmitir un directo en una esquina de la pantalla, mientras se muestran en otra parte ilustraciones que apoyan al texto del ponente, etc.

Así se pueden combinar diferentes elementos, en un mismo soporte, para servir de apoyo al discurso.

→ *Durante algunas sesiones en directo, se puede mostrar, de manera simultánea, una ecografía realizada en directo, una imagen de los instrumentos de medición y una conexión con un especialista que le va explicando al público lo que está viendo. Este procedimiento también puede emplearse en sesiones de formación.*

FICHA N° 12.

Aperturas y cierres: El teatro para la función fática

Objetivos:

- Reforzar los elementos fáticos del congreso.
- Utilizar los conceptos del teatro para mejorar la comunicación.
- Estructurar el ritmo de las sesiones ayudándose de las artes escénicas.

Conceptos manejados:

Importancia de la función fática

En comunicación, la función fática se utiliza para establecer, mantener o interrumpir el contacto físico o psicológico con el receptor (el público/ los participantes).

Esta permite confirmar la correcta transmisión del mensaje, así como su emisión y recepción, gracias a marcadores:

- **Al inicio** de la comunicación (el “¿Sí?” de una llamada telefónica).
- **Durante** la comunicación (durante una presentación, los marcadores que el orador dirige a la asistencia, como “¿Me seguís?”, para asegurarse de que todo se entiende bien).
- **Al final** de la comunicación (elementos que marcan el final de una escena/ intervención, un comentario del receptor para confirmar que ha comprendido el mensaje, etc.).
→ *Por ejemplo, durante la apertura del congreso EuroPCR, la función fática se pasó un poco por alto, especialmente, al final de la comunicación. A la sesión inaugural le siguió un directo, sin transición alguna.*

Las herramientas del teatro para mejorar la comunicación

El teatro puede facilitar numerosas herramientas que mejoren la función fática.

1. La escenografía

El uso de material y soportes técnicos permiten marcar el inicio y el final de una comunicación:

- **El uso de la iluminación:** la penumbra, al principio y al final de una intervención, marca el inicio y el fin de la comunicación.
- **El uso de telones:** lo mismo que la iluminación, pero con un efecto añadido de relleno de espacio y de teatralidad.
- **El uso del sonido:** la música puede marcar o pautar una comunicación, su inicio o su fin.
- **Cualquier elemento técnico:** por ejemplo, los cambios de decorado.

2. La actuación

Los actores también pueden introducir marcadores de apertura y cierre:

- **Entrando y saliendo** de escena.
- Dirigiéndose **directamente** al público en la introducción, durante la presentación y en las conclusiones de la comunicación.
- Sirviéndose de la **gesticulación adecuada**.

→ *La inauguración del congreso y la ceremonia de clausura pueden considerarse elementos fáticos del congreso. Además, el uso de los mismos marcadores durante la inauguración y la clausura le añadirían un toque teatral, por ejemplo, adoptando una estructura dialogada.*

FICHA N° 13.**El congreso como puesta en escena de la transmisión del conocimiento y de una comunidad profesional**

Objetivos:

- Concebir globalmente el congreso como una puesta en escena.
- Trabajar la identidad del congreso y su estructura como una metaconducta de las conductas de los participantes.

Conceptos manejados:

Puesta en escena de la transmisión del conocimiento**1. Identidad visual del congreso**

La escenografía general del evento refleja una voluntad de dar una identidad visual al congreso. Un color violeta y sus matices, por ejemplo, refleja a la vez:

- Frialdad que remite a la seriedad del evento.
- Calidez que se refiere a la cordialidad y el dinamismo.

2. El congreso como puesta en escena

Hay que concebir todo el dispositivo del congreso como la unión de elementos con naturalezas y funciones diferentes, organizados en distintas zonas:

- Sesiones con formatos variados, que tienen lugar en salas pequeñas identificadas mediante números, salas de tamaño medio o grande identificadas con nombres y, por último, la gran sala principal.
- Una extensa zona central en la que se exponen, por ejemplo, libros dispositivos médicos.
- Una zona reservada para los ponentes.
- Un salón de invitados.
- Una zona para el catering.
- Pasillos acondicionados, en ocasiones, galerías con pósters.

Como en un dispositivo teatral, se articulan tres componentes:

- Un componente técnico (sala, decorado, escenografía).
- Un componente simbólico (las representaciones).
- Un componente pragmático (la manera en que actores y participantes aprovechan la sesión).

A la organización espacial se le suma la organización temporal del congreso, calculada según un ritmo fijo y regular que se corresponde con la duración típica de una sesión, esto es, una hora y media. Sin embargo, dicho ritmo es producto de los participantes: cada uno interpreta ese marco temporal a su manera:

- Permittedose llegar a media sesión.
- Saliendo antes de que acabe.
- Decidiendo sus tiempos de pausa.

Puesta en escena de una comunidad

El congreso constituye la escenografía de una concepción determinada de la transmisión del conocimiento, así como de la identidad de una comunidad. Desarrollándose en un lugar y

un tiempo definidos, dicha concepción ofrece una imagen de sí misma, de sus valores, sus costumbres o sus organizadores, tanto a través del evento como de los usos de los participantes, sus maneras de apropiarse el espacio y el tiempo durante los cuatro días.

Un código de vestimenta implícito uniformiza relativamente la apariencia de los diferentes actores en lugar de diferenciarlos. El identificativo, entregado al llegar, es el que marca verdaderamente las diferencias de estatus.

La puesta en escena del congreso como metaconducta de las conductas de los participantes

Es el resultado de un complicado engarce de metaconductas estratégicas que inducen las conductas, igualmente estratégicas, de los participantes.

Esta escenografía lleva a:

- **Inducir** opciones.
- **Sugerir** deseos.
- **Modificar** creencias.

→ Hay que “estructurar el campo de acción eventual de los otros”, dándoles ciertos márgenes de elección y libertad dentro de este espacio.

Se deben abrir caminos para los usos, dejando cierto margen de desviación y adhesión para los participantes, cuyos usos del congreso completarán:

- La representación.
- La dramaturgia.
- La figura dada a la forma “congreso”.

Aunque la escenografía general del congreso no sea neutra, sí es relativamente **estable** y **uniforme**: muchos de los controles escenográficos no varían o lo hacen ligeramente, lo que le da **coherencia** al conjunto.

→ No obstante, estos excluyen los juegos sobre la plasticidad de las formas que podrían estructurar mejor el evento o considerar las experiencias de los participantes basándose, por ejemplo, en las aportaciones de la “escenografía” o de la idea de “entorno envolvente”.

Al fin y al cabo, es el participante, influido por la metaconducta que supone la escenografía del conjunto, quien decide representar su propia “pieza” desde el punto de vista del tiempo y los espacios: él decide cuándo comienza y cuándo acaba; qué actos, escenas o partes de los espectáculos vincula con otros actos, escenas o espectáculos. De este modo, transforma la dramaturgia prevista (entradas, salidas, actos y entre actos, giros inesperados y “escenas obligatorias”), que nunca es neutral aunque sí relativamente “sistemática”, en una multitud de representaciones posibles, vividas de manera individual, incluso cuando la pluralidad es algo implícito en el marco concebido por la organización. Así, el conjunto del congreso presenta un comienzo y un final, actos y entre actos, escenas y atracciones principales, pero el guion propuesto encuentra en cada participante una encarnación posible, una actualización diferente. El cuerpo del congreso solo aparece cuando se encarna en las formas que, de él, moldean los participantes.

FICHA N° 14.**Modelos dramáticos aplicados al congreso**

Objetivos:

- Identificar los diferentes modelos dramáticos empleados durante el congreso
- Imaginar el uso de otros modelos

Conceptos manejados:

La dramaturgia aplicada al congreso

La dramaturgia es, para empezar, el arte de elaborar y componer piezas de teatro y, después, es el razonamiento que sustenta cómo se traspaesa el texto al escenario, cómo se lleva a cabo la transposición interpretativa que constituye la puesta en escena.

1. La función del dramaturgo en el congreso (¿el “congreguro”?).
2. Los organizadores del congreso se asemejan a los directores de teatro y los participantes, a los actores (cuyos directores tienen un margen de maniobra más o menos ancho para dirigir la actuación, el acto comunicativo). Una manera de trabajar la dramaturgia del congreso podría ser: la observación del congreso, su análisis, su interpretación, la reescritura de los dispositivos existentes, llegando incluso a coescribir sesiones a partir desde un punto de vista externo.
 - La escritura dramática al servicio del congreso.
Podemos considerar dos tipos de escritura del evento:
 - La escritura de un texto que abarca todo el programa (los organizadores prevén una estructura global que constituye el texto subyacente), más o menos dramático o dramatizado (la escena de exposición o de apertura, el ritmo de las sesiones, las pausas como intermedio —elipsis temporales o espaciales, interrupción o, por el contrario, finalización de una parte—, la escena final o de desenlace, etc.).
 - La escritura “del plató” del congreso, la composición y disposición de elementos que intervienen en una escenografía.
3. ¿Dos tipos de sesiones?

Dos tipos principales de sesiones tienen lugar, a priori, en el congreso: las llamadas “clásicas”, que podemos considerar como formas teatrales, en el sentido del teatro “tradicional”, muy codificadas y reproducidas de manera idéntica de una zona a otra (desde el punto de vista del decorado y la organización rítmica); y un conjunto de sesiones llamadas “innovadoras”, a veces experimentales, que pueden remitir a formas teatrales más “performativas”, con un objetivo participativo. En estas últimas, el acento recae especialmente en la interacción con los participantes, en la noción de “co-construcción” del conocimiento.

Los modelos dramáticos en el congreso

Proponemos, pues, diferenciar desde un punto de vista dramático, seis tipos de sesiones según su organización espacial y rítmica:

1. Las **sesiones con forma de sucesión de intervenciones** sobre un tema (los más clásicos), que alternan ponencias y discusiones con miembros del panel (muy raras veces con el pú-

blico), con una relación más o menos clara entre las intervenciones (según tres modalidades principales: relación únicamente temática / progresión lógica / progresión cronológica). En estas sesiones, el espacio y los desplazamientos de los actores se corresponden con el modelo clásico. Hablaremos, pues, de estética de “escenas” teatrales, relativamente autónomas, en las que se alternan monólogos y diálogos.

2. Las **sesiones participativas de la clase**, improvisadas a partir de un objetivo pedagógico o de un tema: en estas sesiones, el espacio y los desplazamientos de los actores varían respecto a los del dispositivo clásico. Los actores se convierten en facilitadores, el dispositivo está abierto.
3. Las **sesiones participativas organizadas en “cuadros”**: entre improvisación y dramaturgia preparada, los tiempos improvisados se inscriben en una sucesión de cuadros basados en documentos (imágenes). Cada cuadro del conjunto se estructura en torno a un documento y se divide en tres apartados: la introducción se invierte, empezando por una discusión con los participantes / una presentación preparada / otra discusión con los participantes. Cada intervención, preparada por escrito, viene enmarcada aquí por la participación, que no ha sido concebida obligatoriamente como una reacción o la posibilidad de preguntar tras la intervención de un orador.
4. Las **sesiones con forma de “jurado”**: el dispositivo y la construcción global se corresponden con una sesión clásica, pero los papeles de los actores cambian debido a la puesta en escena con forma de concurso: los participantes son los jugadores y el panel de expertos, el jurado. La introducción presenta el objetivo del concurso y la conclusión incluye un tiempo de deliberación y otro de exposición de resultados. El reto de elegir un podio de ganadores influye en la dramaturgia del conjunto, jugando con las emociones, el suspense (por ejemplo, el público se hace una idea de quién va a ganar).
5. Las **sesiones que remiten a la dramaturgia global del congreso**: son sesiones de apertura y clausura que reúnen al conjunto de los participantes y marcan la entrada y la salida del congreso. Muy espectaculares, ofrecen información sobre el congreso y suponen la oportunidad para que destaquen los actores principales.

→ *Podríamos mencionar otros modelos dramáticos: modelo estético en cuadros, modelo narrativo a través de una ficción, modelo épico para partir de un caso y provocar la participación, modelo performativo, modelo por inmersión, modelo deambulatorio, modelo interactivo, etc.*

Con esta última ficha damos fin a lo que sería el primer manual de congresología, para dejar constancia de que cuando se abre el teatro a otras esferas (como el congreso, la salud, la educación, el turismo) puede cambiar distintos espacios sociales y mejorar formas de interacción, bienestar, etc. Otro desafío sería estudiar la retroacción posible de estas prácticas del teatro fuera del teatro en el teatro mismo... Seguramente sería abrir un nuevo campo teórico, ambicioso y no exento de reticencias varias.

Obras citadas

- Besson, Rémy. "Intermediality: Axis of relevance". *SubStance* 44, 3 (2015): 139-154. Impreso.
- Dompeix, Clémentine, Magaly Breheret, Allan, Spencer y Jean Marco. "The concept of participatory learning group development". *Euro Intervention Journal*, 7, 1 (2011): 29-31. Impreso.
- Jacinto, Gilles, Camille Mayer, Benoit Descombe, Monique Martinez, y Bruno Péran. "La congrégurgie: penser le congrès comme une scène. L'exemple d'EuroPCR". *Le théâtre appliqué: enjeux épistémologiques et études de cas*. Belgique: Lansman, collection Hispania, 2017. 119-126. Impreso.
- Lestra, Martin, Jean Marco, Bruno Péran, Monique Martinez, y Cédric Aît Ali. "Let's forward with evidence-based adult learning. An experiment with a group of early career international cardiologists at EuroPCR 2016". *Eurointerventions*, 145 (2018): 1262-1268. Recurso electrónico.
- Martinez Thomas, Monique y Raimundo Villalba Labrador. "Dramaturgia(s) de visita(s) turística(s): un ejemplo de teatro aplicado". *Cartografía Teatral, en homenaje al profesor José Romera Castillo*. Madrid: Visor Libros, 2019. 667-682. Impreso.
- Martinez Thomas, Monique; Bruno Péran, Raimundo Villalba Labrador y Karen Díaz Lizarazo. "Dramaturgias de otros escenarios: prolegómenos a una revisión crítica del Teatro Aplicado". *Circuitos teatrales del siglo XXI*. Madrid: Antígona, serie Instituto de Teatro de Madrid, 2018. 82-101. Impreso.
- Martinez Thomas, Monique, Gilles Jacinto, y Bruno Péran. "El teatro aplicado: un caso de marginalización ideológica". *Teatro y marginalismos por sexo, raza ideología en los inicios del siglo XXI*. Madrid: Signa, Visor, 2017. 91-108. Impreso.
- Martinez Thomas, Monique; Bruno Péran, Gilles Jacinto, Cédric Aît Ali, Rémy Besson, Lucie Aussel, y Laurent Morillon. "Théâtre et congrès : vers une réflexion sur la dimension expérientielle de l'événement congrès". *Le théâtre appliqué: enjeux épistémologiques et études de cas*. Belgique: Lansman, collection Hispania, 2017. 91-108. Impreso.
- Martinez, Monique y Marine Duffau. "La dramaturgie du clown d'hôpital: un public spécifique, l'enfant malade". *Minority Theatre on the Global Stage: Challenging Paradigms from the Margin*. Cambridge: Scholars Press, Newcastle-upon-Tyne, 2012. 365-379. Impreso.
- Yemsi-Paillissé, A. C., Acosta Meneses, Y., Martinez, M. y Calvo Gutiérrez, E. "Aplicación de la crítica de los dispositivos a la cena performativa 'El Somni' de El Cellar de Can Roca y Fran Aleu". *Revista Latina de Comunicación Social* 73 (2017): 1267-1283. Recurso electrónico. DOI: 10.4185/RLCS-2018-1306.