



ESCENA. Revista de las artes
ISSN: 2215-4906
escena.iiarte@ucr.ac.cr
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

Rojas Amador, Paula
Proceso de creación del evento artístico transmedial Migr#re: de lo individual a lo colectivo
ESCENA. Revista de las artes, vol. 84, núm. 1, 2024
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561179531010>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

**Proceso de creación del evento artístico transmedial
Migrāre: de lo individual a lo colectivo**

*Process of Creation of the Transmedia Artistic Event Migrāre:
From the Abstract to the Concrete*

Paula Rojas Amador

DOI 10.15517/es.v84i1.56323



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada

Proceso de creación del evento artístico transmedial Migrāre: de lo individual a lo colectivo

Process of Creation of the Transmedia Artistic Event Migrāre: From the Abstract to the Concrete

Paula Rojas Amador¹
Universidad Nacional de Costa Rica
Heredia, Costa Rica

Recibido: 24 de agosto de 2023

Aprobado: 22 de enero de 2024

Resumen

Introducción: El presente texto trata de un relato reflexivo de una experiencia escénica desarrollada en el año 2021, el cual plantea los propósitos, dinámicas, puntos de convergencia, así como los resultados de un andar colectivo y sensible que surge de tres ideas claves: la migración personal, la transmedialidad y la apropiación del espacio. **Desarrollo:** En este transitar, tres momentos son claves: preparándonos para el viaje, la incertidumbre y la escucha sensible. El primer momento reposa sobre los planteamientos teórico-metodológicos y logísticos preliminares; el segundo momento, sobre la creación y evolución del material, puntos de contacto entre las diversas áreas involucradas, y el último momento, sobre el sentido y construcción global de los diversos materiales como una experiencia de movimiento, decisiones y contacto humano. **Conclusión:** El material escénico creado en sus diversos formatos y el proceso de creación se comparten a través de la página web, videos, imágenes gráficas, historias sonoras en QR, lo cual manifiesta la vivencia de la migración desde la transmedialidad y la práctica artística.

Palabras clave: sistematización; colectividad; espacio alternativo; arte escénico; intermedialidad

¹ Académica en la Universidad Nacional de Costa Rica, Costa Rica. Doctora en Teatro por la Universidad Laval, Canadá. ORCID: 0000-0001-7563-361X. Correo electrónico: paula.rojas.amador@una.cr

Abstract

Introduction: This text is a reflective account of a stage experience developed in the year 2021, which presents the purposes, dynamics, points of convergence, as well as the results of a collective and sensitive journey that arises from three key ideas: personal migration, transmediality, and the appropriation of space. **Development:** Three moments are key in this journey: preparing for the trip, uncertainty, and sensitive listening. The first moment rests on the preliminary theoretical-methodological and logistical approaches; the second moment on the creation and evolution of the material, points of contact between the various areas involved, and the last moment on the meaning and global construction of the various materials as an experience of movement, decisions, and human contact. **Conclusion:** The scenic material created in its various formats and the creation process are shared through the website, videos, graphic images, sound stories in QR, evidencing the experience of migration from transmediality and artistic practice.

Keywords: systematization; collectivity; alternative space; performing arts; intermediality

Introducción

Al plantear este texto, la voz de quien escribe, a pesar de querer abrazar el colectivo, siempre estará de una u otra forma permeada por la subjetividad, por aquello que pensaba, sentía y pretendía como individuo en colectivo. Así que la relatividad, desde mi punto de vista, será importante de asumir².

Preparándonos para el viaje

En todo inicio de viaje, especialmente cuando nos dirigimos a aquellos lugares a los que nunca hemos ido, construimos una gran cantidad de expectativas de lo que encontraremos, haremos y conoceremos: el decidir dónde hospedarse, qué destinos visitar, las distancias de un lugar a otro, cómo llegaremos hasta ahí, los costos y la ubicación de estos en el mapa. De manera similar, ocurre al iniciar un proceso de creación, pues visualizamos ese punto de llegada y, con un deseo imparable que caracteriza a las personas artistas, vamos hacia él, es decir, nos mueve una idea abstracta, esperada, soñada. En este proceso todo fue importante, pero fue aún más significativo lo que tenemos que decir con nuestra voz, nuestro cuerpo, nuestras experiencias, nuestras formas de expresarnos, en esta ocasión, especialmente, de forma colectiva.

Migrāre³, evento artístico transmedial, se planteó como una propuesta pedagógica y artística, liderada por la Escuela de Arte Escénico (EAE) de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), la cual fue ganadora del concurso *Iniciativas Interdisciplinarias* del Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (CIDEA) 2021 de la UNA. Este contó con la participación de personas estudiantes y académicas de las Escuelas de Arte Escénico, Danza, Música y Arte, y Comunicación Visual, además de proyectos como Teatro UNA, Web CIDEA - Laboratorio Escénico Digital (LED), CTO-Heredia, Teatro en el Campus de la EAE y el programa Investigación, Arte y Transmedia (iAT) del CIDEA.

² Los epígrafes presentados a lo largo del texto son de la autora del texto y directora general del proceso artístico. Estas son parte de una reflexión activa durante el proceso creativo.

³ Optamos por emplear la etimología de la palabra migrar, la cual viene del latín y corresponde a *migrāre*, con el fin de destacar los movimientos migratorios que remontan a una práctica milenaria.

El proyecto Migrāre buscaba la conformación de espacios pedagógicos que proporcionaran una experiencia escénica de investigación, creación y producción para las personas estudiantes en el ámbito escénico, reuniendo tres ideas claves. La primera idea se basó en el concepto de migrar, es decir, el deseo o necesidad de trasladarse de un lugar a otro, pero sin delimitarlo únicamente al aspecto territorial. Esto quiere decir que migrar también se aplica a nuestra vida, a nuestro interior, a nuestro estado. Es un migrar con una atención especial a nuestras transformaciones como individuos, a nuestros cambios temporales y espaciales, a nuestro paso por el equilibrio y el desequilibrio, la armonía y el caos, el confort y la inconformidad. Es importante destacar que, para efectos de este trabajo, la idea de la migración surge de una construcción poética y metafórica, por lo que sus referencias directas son las personas que constituyen la propia creación.

La segunda idea surgió de la necesidad de integrar a la creación del proyecto las posibilidades narrativas y discursivas que las tecnologías digitales ofrecen para potencializar el trabajo artístico. Por esta razón, se integra el concepto de la intermedialidad, perspectiva a partir de la cual se observa el objeto de estudio buscando una serie de puntos de conexión entre los distintos medios empleados en la creación, sin ser delimitado por su aspecto disciplinar. Como lo afirma [Mariniello \(2011\)](#), “[d]ans un principe même, l’intermédialité ne fait pas qu’appeler à l’éclatement des frontières disciplinaires, elle l’impose” [desde un inicio, la intermedialidad no solo ha incitado la ruptura de las fronteras disciplinares, sino que la impone] (p. 11)⁴. Esto nos invita a repensar nuestras propias estructuras de pensamiento, influenciadas por una profunda fragmentación disciplinar, y replantear estas hacia un pensamiento relacional. Otro de los aspectos por considerar en la intermedialidad es el foco que coloca en los encuentros y puntos de contactos de los diferentes actores involucrados en el proceso, alejándose del estudio aislado de los elementos y acogiendo la interacción y complejidad de estos.

Como se citó en [Santini \(2010\)](#), Mechoulam explica: “au lieu de partir de définitions institutionnellement assurées d’objets de savoir disciplinairement bien classés, nous considérons d’abord les relations elles-mêmes dans lesquelles des objets sont pris et ce sont elles qui nous amènent aux champs de savoir” [en lugar de partir de definiciones institucionales claras de los objetos del saber disciplinariamente bien clasificados, nosotros consideramos primero las relaciones entre ellas mismas, de las cuales los objetos son tomados,

⁴ A lo largo del artículo, se proponen traducciones propias de las citas en francés.

y son ellas las que nos llevan a los campos del saber] (p. 40). La perspectiva a la cual nos convoca la intermedialidad nos revela otra mirada sobre los objetos de estudio, permitiéndonos escuchar las particularidades y dinámicas de estos.

En el caso de Migrāre, emerge una reflexión constante sobre el siguiente problema: ¿cómo lograr puntos de contacto desde la perspectiva intermedial, alejándonos precisamente de los lugares comunes y disciplinares? Inicialmente, convergen espacios reflexivos en torno al concepto de la puesta en escena, al espacio no convencional y a los distintos abordajes metodológicos y artísticos propios del equipo creativo. Más adelante se sumarán otros puntos de encuentro que surgen también del equipo artístico, como los objetos personales que cuentan historias de su migración, la construcción de dramaturgias propias, la interpretación, la escenografía, la imagen, el sonido o el movimiento.

Como se evidenciará en el transcurso del texto y los enlaces referenciales a las creaciones, el trabajo dedica un tiempo considerable a la investigación de dispositivos escénicos digitales que dialoguen con la propuesta conceptual de algunas de las escenas, así como con la propuesta global. Estos dispositivos van desde el uso de cámaras en directo, el empleo de *video mapping*, de sensores como el *Kinect* y la activación de luces e iluminación programada, los cuales permiten traer al trabajo una discusión constante sobre las implicaciones de los medios digitales y su rol en la creación escénica.

Dentro del campo de la intermedialidad, este proyecto incluye otro concepto, la transmedialidad, el cual plantea cómo, a partir de una idea, un concepto o una historia –en nuestro caso, la migración–, surge una diversidad de productos artísticos vinculados pero independientes, tales como: una exposición fotográfica, una instalación artística, un video, un texto dramático, una composición musical, acciones performáticas, un espectáculo escénico, una coreografía, entre otras posibilidades. Para situar este concepto, se parte de la propuesta de Henry Jenkins.

Este concepto está inscrito en el marco de un pensamiento más amplio, que es el de la cultura de la convergencia, el cual se interesa en la convergencia mediática, la cultura participativa y la inteligencia colectiva. La convergencia se refiere, según Jenkins (2013), al *“flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d’industries médiatiques et le comportement migrateur des publics des médias qui, dans leur quête d’expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout”* [flujo de contenido pasando por múltiples plataformas mediáticas, la cooperación

entre una multitude de industries médiatiques y el comportamiento migratorio de públicos de media que, en su búsqueda de experiencia de diversión que les complazca, van y revisan por todo] (p. 22).

En el caso de la cultura de participación, esta se opone a la idea antigua de un espectador pasivo. Para Jenkins (2013),

Au lieu de dire des producteurs et des consommateurs de médias qu'ils jouent des rôles séparés, on peut aujourd'hui les considérer comme des participants en interaction les uns avec les autres, en fonction d'un nouvel ensemble de règles que personne ne comprend entièrement [En lugar de dirigirnos a productores y a consumidores de medios que juegan roles separados, podríamos hoy considerarlos como participantes en interacción los unos y los otros, en función de un nuevo conjunto de reglas que ninguna persona comprende totalmente]. (p. 23)

A su vez, la inteligencia colectiva, según Jenkins (2013, p. 23), será definida como una fuente otra de poder mediático, un tipo de energía diferenciada que empleamos en nuestras interacciones del día a día, la cual es abrazada por esta cultura de la convergencia. En este contexto, uno de los ejemplos propuestos por Jenkins para clarificar el modelo transmedial es el fenómeno *Matrix* y los diversos medios en los cuales la historia toma forma, entre los cuales encontramos la película, la serie televisiva, una película de animación, los dibujos animados, los videojuegos. Así, según Jenkins (2013), este modelo, que toma el nombre de *transmedia storytelling*,

se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse. Dans la conception idéale du storytelling transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux: un récit peut ainsi être introduit dans un film, puis se développer à travers la télévision, le roman, la bande dessinée. Son univers peut être exposé au public par le jeu vidéo ou transformé en expérience vivante dans un parc d'attraction ou de loisir. Chaque entrée de la franchise doit être indépendante, de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de voir le film pour aimer le jeu vidéo, et vice-versa. Tout produit donné est un point d'entrée dans l'ensemble de la franchise. La lecture transmédia permet une profondeur d'expérience qui incite toujours à davantage de consommation [se desprende en múltiples plataformas de medios, cada texto nuevo hace una contribución diferente y valiosa para el conjunto. En la concepción ideal de la narración transmedia, cada

medio hace lo que puede hacer mejor: una historia puede ser introducida en una película y luego desarrollarse a través de la televisión, novelas y cómics. Su universo puede mostrarse al público a través de videojuegos o transformarse en una experiencia de vida en un parque de diversiones o de ocio. Cada ingreso en la franquicia debe ser independiente, por lo que no tiene que ver la película para disfrutar del videojuego y viceversa]. (p. 120)

De esta manera, los contenidos transitan entre diversas plataformas mediáticas; los usuarios crean contenidos, comparten y dan sus puntos de vista. De ahí que se construya un conocimiento mediático colectivo que es nutrido por todas aquellas personas que comentan, opinan, resuelven las preguntas de otros, dan recomendaciones o critican las plataformas gracias a su experiencia de uso personal de estas.

En cuanto a la transmedialidad, en Migrāre se parte del hecho de que este proceso busca la construcción desde diversas voces en torno a un tema y, por lo tanto, no se trata de una única creación, sino de diversas creaciones que dialogan, pero, al mismo tiempo, son por sí mismas trabajos artísticos. Lo anterior lleva a este proyecto a desarrollar escenas con dramaturgia inédita, intervenciones espaciales, historias sonoras, sistematización del proceso de creación, entre otros que, sin bien están ligados al concepto de migrar, son, al mismo tiempo, creaciones autónomas y, por lo tanto, pueden ser presentadas y disfrutadas fuera del contexto de este proyecto.

Finalmente, la tercera idea eje del proyecto se basó en realizar el evento en el Complejo Artístico ubicado en el Campus Omar Dengo de la Universidad Nacional, con el fin de que este edificio de cuatro pisos, recientemente inaugurado y con poco uso debido a la pandemia, pudiera convertirse en un espacio móvil y versátil, y que con ello se generara una identificación de cariño y cuidado por parte de quienes convivimos en él, aunado a la intervención del espacio público como recurso discursivo y poético. El espacio nos invitó a poner una atención especial en la organización de la acción a través del concepto de dramaturgia en el sentido amplio y plural para lograr un diálogo e interconexión entre los diversos elementos: la llegada de las personas participantes y el encuentro con el personaje del “coyote”, que les ayuda a transitar por esta zona fronteriza; el recorrido por una de las cuatro rutas seleccionadas, las cuales estaban compuestas por cuatro escenas cada una y, además, el punto de cierre y encuentro colectivo final. Se trata de una dramaturgia global que abrazaba, adicionalmente, la construcción de las otras dramaturgias a lo interno de cada escena, momento o intervención artística espacial.

Así pues, a través de estas tres ideas clave, nos propusimos elaborar diversos espacios de diálogo, exploración y experimentación entre las personas participantes, buscando la articulación de diversos dispositivos escénicos que permitieran explorar el concepto de migrar y cómo este atraviesa nuestro cuerpo, espacio y tiempo.

Métodos

Desde mi mirada, la metodología es también una hipótesis. Creamos caminos posibles hacia donde queremos llegar; sin embargo, la práctica nos extrapola a pesar de que allá, a lo lejos, veamos el trazo de esta, que nos ayuda a mantener el eje⁵.

La incertidumbre

Ir a un lugar por primera vez podría crear cierto vértigo, una especie de sensación entre emoción y susto. Nos preguntamos ‘¿por qué voy?’, ‘¿por qué decidí ir?’, ‘¿por qué no me quedé en casa?’, ‘¿por qué no me devuelvo?’. Y la verdad, esta sensación de vacío nos atrae, nos seduce, nos hace sentir vivos. Un proceso de creación nos puede erizar la piel en ciertos momentos; en otros, nos puede despertar recuerdos y sensaciones muy íntimas; también nos puede provocar enojo y estrés; y en otros, un profundo placer. Ir a un lugar sin saber adónde vamos, ¿eso qué es?

El proceso de creación involucró un gran número de personas académicas-artistas, quienes aportaron su sensibilidad, su experiencia profesional y de vida en este proceso. Asimismo, participó un gran número de personas estudiantes comprometidas, generosas y talentosas de artes escénicas, artes visuales, música y danza. A nivel cronológico, el planteamiento del proyecto se inició en el 2020 con un primer grupo, el cual se transformaría en el equipo de creativos-coordinadores de Migrāre. Este contó con la participación del Dr. Yamil Hasbún Chavarría de la Escuela de Arte y Comunicación Visual de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), en el área de Creación Tridimensional y Visual; a su vez, Hasbún creó un enlace con cursos del énfasis de diseño ambiental y el énfasis de diseño gráfico. El M.A. Mario Blanco Lobo de la Escuela de Danza y la Escuela de Arte Escénico de la UNA estuvo

⁵ Los epígrafes presentados a lo largo del texto son de la autora del artículo y directora general del proceso artístico. Estas son parte de una reflexión activa durante el proceso creativo

encargado de la dirección, creación corporal y producción, y vinculado al proyecto Teatro UNA y a Migrāre-Danza. El Lic. Federico Brenes Burgos del programa Investigación, Arte y Transmedia (iAT) se encargó de la creación de imagen y la sistematización del proceso.

Por su parte, de la Escuela de Arte Escénico de la UNA se contó con la M.B.A. Andrea Charod, encargada de la creación sonora y la parte técnica; la M.A. Ailyn More-ra Ugalde, responsable de la creación dramática; el M.B.A. Reinaldo Amien Gutiérrez, encargado de la dirección, creación interpretativa, sistematización y el enlace con el curso Investigación Dirigida y Laboratorio Escénico de cuarto nivel; la M.A. Adriana Cuéllar Aberle, coordinadora del área de producción, y mi persona, la Dra. Paula Rojas Amador, en el rol de directora general y coordinadora del Laboratorio Escénico Digital (LED).

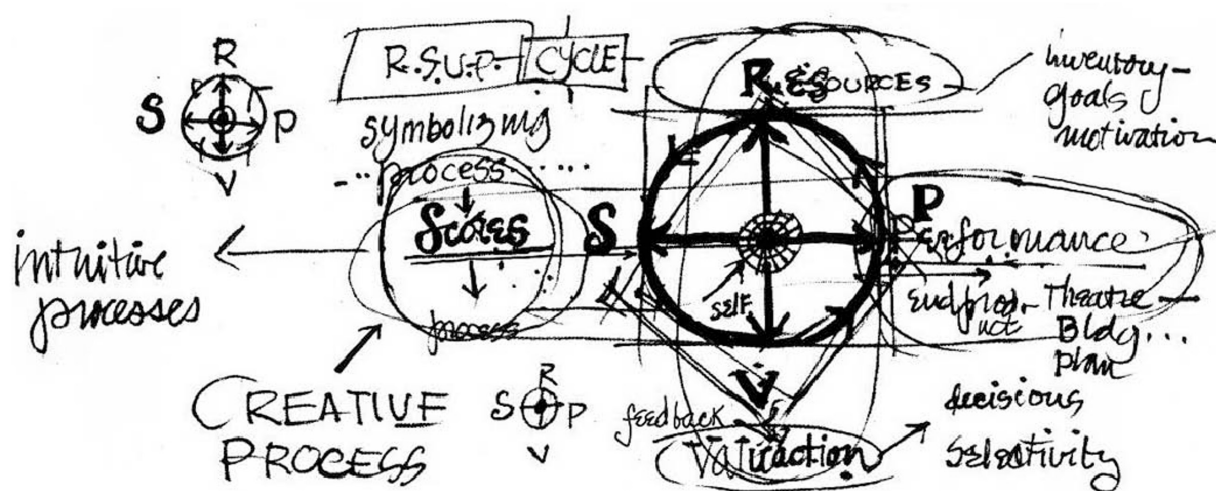
Este primer grupo tendría desde el primer momento el acompañamiento del director de la EAE, el M.F.A. David Korish, quien apoyó tanto en la parte administrativa como creativa, sumándose de forma irreversible a mediados del 2021 al grupo creativo en el área de dirección y creación interpretativa. También, se contó con la ejecutiva de la EAE: la Licda. Diana Villalobos y, una vez ganado el concurso, el seguimiento de la M.A. Erika Mata González, coordinadora de Iniciativas Interdisciplinarias del CIDEA, de la académica M.A. Valentina Marengo Campos y de la estudiante asistente Valeria Aguilar Ruiz, ambas vinculadas a este último proyecto.

Antes de continuar con la cronología, entender la propuesta metodológica permitirá comprender el hilo de investigación y el desarrollo creativo en Migrāre, por lo que se explica a continuación. Para el desarrollo metodológico macro de este proyecto, se toma como referencia principalmente el ciclo de referencias (*RSVP Cycles* o *Ciclo Repère*)⁶. Esta propuesta inició con el arquitecto paisajista, diseñador y profesor estadounidense Lawrence Halprin (1916-2009), quien publicó en 1969 el libro *The RSVP Cycles: Creative Processes in the Human Environment* (Halprin, 1969), en el cual expone esta metodología aplicada al ámbito de la arquitectura. Posteriormente, el *Ciclo Repère* fue adoptado por el actor y director de teatro quebequense Jacques Lessard en el ámbito teatral y funda en 1980 el Teatro *Repère*. Durante su pasaje en esta agrupación, Robert Lepage, actor y director de teatro, se apropia de la metodología y la lleva a sus trabajos artísticos desde entonces.

⁶ Véanse Tounsi (2009); Beauchamp y Larrue (1990).

Este ciclo RSVP (*Resources, Scores, Valuation, Performance*) tiene cuatro etapas que se encuentran interconectadas, se retroalimentan entre ellas y se busca en cada momento que exista la mejor comunicación posible. No es un proceso lineal, por lo que se puede volver a cualquier momento del ciclo. Véase el esquema de la [Figura 1](#).

Figura 1. Esquema del ciclo de referencias (*Cycle Repère*)



Fuente: [Halprin \(1969\)](#).

Las etapas que forman parte de este ciclo de referencias son cuatro. La primera es la etapa de recursos, donde se encuentra todo aquello que se tiene para trabajar, incluyendo los recursos materiales, es decir, las limitaciones de tiempo, de dinero, de equipo y de espacio, así como los recursos sensibles: las personas participantes, su personalidad, sus intereses, sus objetivos. Los estímulos concretos van desde poesías, imágenes, objetos, palabras clave, etcétera. Con respecto a esta fase, en una entrevista realizada por [Beauchamp y Larrue \(1990\)](#) a Lessard (p. 133), él se refiere a los recursos como todos aquellos elementos que forman parte de la creación desde su inicio, de manera que la persona constituye el primer recurso sensible, que en ocasiones es tan obvio y, al mismo tiempo, fundamental en el proceso creativo, que es olvidada en el teatro.

La segunda etapa es la partición o partitura que, a su vez, tiene dos fases: la fase de exploración y la fase de síntesis.

- En la fase de exploración es donde todo se pone a prueba, todo aquello que se imagina o que se quiere explorar se hace. Para Lessard:

La partition, c'est l'exploration et l'organisation des ressources ... La partition exploratoire, c'est le moment de la fête, de la totale liberté, de la folie. À partir de la ressource sensible, il s'agit de proposer toutes sortes de partitions exploratoires. Il n'y a pas d'évaluation, de jugement de valeur à ce moment [La partición es la exploración y organización de recursos ... La partitura exploratoria es el momento de la celebración, de la libertad total, de la locura. Desde el recurso sensible, se trata de proponer todo tipo de particiones exploratorias. No hay evaluación, ningún juicio de valor en este momento. (como se citó en [Beauchamp & Larrue, 1990, p. 139](#))

- En la fase de síntesis se realiza una selección provisoria del material que se ha desarrollado en la primera fase, se organiza. No es material necesariamente terminado, pero es susceptible a ser desarrollado; esto depende del momento del proceso en el cual se encuentra la creación. Según Lessard, *“À la fin de la période exploratoire, on procède au bilan, très simplement. Chacun dit ce qu'il a retenu, ce qu'il a préféré, ce qui l'intéresse davantage. C'est donc l'heure des choix, de l'évaluation, mais d'une évaluation collective”* [Al final del período exploratorio, hacemos un balance, de manera muy sencilla. Cada uno dice lo que recuerda, lo que prefiere, lo que más le interesa. Por tanto, es hora de elegir, de evaluar, pero de una evaluación colectiva]. (como se citó en [Beauchamp & Larrue, 1990, p. 141](#))

En tercer lugar, en la fase de la evaluación (*valuation*) se analiza las acciones y posibles selecciones y decisiones. Además, la evaluación, tal como está escrita (*“valu-action”*), está orientada a una etapa activa, al análisis de las acciones emprendidas, la retroalimentación y la posibilidad de volver a etapas anteriores o ir hacia el frente. En esta etapa se puede presentar el trabajo a públicos específicos para poder comprender los alcances o debilidades del material. Al respecto, Lessard dice:

Il serait donc faux de dire que l'évaluation n'intervient qu'à un moment très précis de la création. Elle est presque omniprésente. En fait, le seul moment où il n'y a aucune évaluation, c'est, je le répète, lors de l'exploration [ou partition exploratoire] [Por tanto, sería erróneo decir que la evaluación solo se produce en un momento muy preciso de la creación. Es casi omnipresente. De hecho, el único momento en el que no hay evaluación es, repito, durante la exploración (o partición exploratoria)]. (como se citó en [Beauchamp & Larrue, 1990, p. 142](#))

Finalmente, la fase de representación consiste en presentar, socializar y compartir lo creado frente al público. Si bien podríamos pensar en que es la fase final del ciclo, el proceso podría volver a cualquiera de las fases anteriores, si así se deseara.

Esta metodología, como se mencionó, implica un proceso sensible y colectivo, en el cual puede existir una o varias personas facilitadoras. Además, la etapa de evaluación se presta para abrir espacios de reflexión y socialización en varios momentos del proceso completo de creación. Del mismo modo, en este ciclo de referencias, los aportes a la creación difieren de persona a persona, según sus intereses, posibilidades y el tiempo que le dediquen. Es un proceso con un espíritu de experimentación y pruebas en donde es posible visitar las diversas etapas cada vez que sea necesario.

En el caso de Migrāre, se buscaba una apropiación del proceso por parte del equipo creativo, por lo que el rol de facilitadores estaba compartido constantemente. Por consiguiente, partiendo de esta metodología de creación, y una vez que el equipo artístico se encontraba constituido, se inició la fase de recursos en el mes de marzo, la cual buscaba la apropiación del tema, la generación de material, la exploración y la cohesión de los grupos.

En la etapa de exploración, se pretendió aproximarse al concepto a través de objetos personales que contaban historias propias de migración, improvisaciones de palabras, sensaciones o temas que surgieran del equipo interpretativo. Además, durante esta etapa se empezó a insertar insumos de vestuarios, escenografía y equipo tecnológico con el objetivo de crear espacios de prueba y ciertos prototipos que pudieran integrarse o no a la creación, lo cual evidenció repercusiones, cambios de tiempo o formas de operar en ciertos procesos de diseño y producción.

La primera fase de síntesis llegó en el mes de mayo, en donde se compartió parte del material generado en las exploraciones de una forma muy creativa y auténtica, por medio de la modalidad virtual⁷, debido a la pandemia. Es importante resaltar que la fase de síntesis

⁷ Para la transmisión de este evento, se contó con la colaboración del proyecto Teatro en el campus de la EAE. Véase la primera socialización en [PaulaC Rojas \(2021, 27 de mayo\)](#). Las escenas que se mencionan más adelante, que conforman el proyecto Migrāre, pueden revisarse en los enlaces incluidos en las [referencias](#) de esta reflexión.

en este proceso se tradujo en los momentos de socializaciones, las cuales, a su vez, fueron oportunidades importantes de evaluación para todo el equipo y de redefinición de las posibles rutas del material creativo.

En junio se revisó nuevamente las fases del ciclo hasta llegar en septiembre a una segunda socialización, la cual consistió en un material audiovisual titulado *Migrare: Historias Identitarias*⁸ (PaulaCRojas 2021, 15 de septiembre), el cual se enmarca en la celebración del Bicentenario de la Independencia de Costa Rica. Este material reunió el conjunto de relatos que estaban surgiendo en el marco del proceso creativo de Migrare y que permitían resaltar, desde las personas participantes, la identidad de la cultura costarricense y su diversidad en la actualidad. Este trabajo, que estaba a cargo de Federico Burgos, reunía las diversas motivaciones dramáticas y temáticas de las 12 escenas aún en elaboración por parte del equipo interpretativo y creativo, las cuales se profundizaron y ensamblaron en la tercera y última socialización.

Si bien, tal como se comentó, el ciclo de referencias no es lineal, se podría decir que fue revisitado a lo largo del proceso al menos en tres ocasiones, las cuales pudieron ser aún más veces, pero el proyecto debía concluir en noviembre. Esta última socialización no se trataba de un espectáculo-resultado, tal cual se concibe comúnmente, sino de compartir con las personas espectadoras todo aquello que habíamos creado con mucha convicción hasta la fecha. Esta última etapa también fue motivo de evaluación, en la cual, desde un espíritu constructivo, era posible verificar lo que se planteaba, transformarlo, o bien, plantear nuevas ideas.

Ahora bien, retomando la cronología del proyecto y sumado a la metodología planteada, a inicios del 2021 se unieron personas tanto al equipo interpretativo como al equipo creativo. Si bien se contó con cursos y proyectos comprometidos, se decidió abrir una convocatoria al CIDEA como invitación para participar de diversas áreas de acción: interpretación/corporización, creación tridimensional (espacios, objetos), creación bidimensional (video, sonido, gráfica), sistematización textual, audiovisual y creación dramática. Vale la pena resaltar que se decidió hablar de áreas de acción y no de disciplinas precisamente por

⁸ Véase la segunda socialización en <https://youtu.be/sFZcFNJ-tGY>

el deseo de buscar otros puntos de contacto permeados por el enfoque intermedial, y así alejarse de la segmentación disciplinar. Gracias a esta convocatoria, se sumaron un gran número de personas, las cuales se involucraron en el proceso.

Otro elemento interesante es que, para el lanzamiento de esta convocatoria, el M.Ed. Malkon Alfaro C. del programa iAT ya se encontraba trabajando en el área del diseño gráfico de Migrāre. Gracias a este trabajo, se resaltó visualmente la idea de la transformación, en coherencia con el concepto, el traslado y la migración del proyecto. Por lo tanto, desde el afiche de la convocatoria hasta la tercera socialización, se observa una evolución del logo en los colores, las formas, la cantidad de aves y la cohesión de estas. En la [Figura 2](#) se puede visualizar esta evolución.

Figura 2. Evolución del logo del proyecto Migrāre 2021



Fuente: [Migrare 2021 \(s. f.b.\)](#).

Para la conformación del área interpretativa y corporización, se contó con un grupo de personas vinculadas al curso Investigación Dirigida y Laboratorio Escénico de cuarto año de la carrera de Arte Escénico de la UNA, a cargo del profesor Reinaldo Amien; también, con las personas participantes del Teatro UNA y Migrāre-Danza, ambos coordinados por el profesor Mario Blanco, y el curso optativo interdisciplinario a cargo del M.F.A. David Korish.

Además, este equipo interpretativo contó con la colaboración del equipo creativo y del estudiante David Ahmed Jiménez como asistente de coreografía. En consecuencia, se logró la creación de las escenas de Migrāre que se presentan a continuación.

En “Mei5” ([RadioCIDEA, 2021a, 16 de noviembre](#)), interpretada por Manuel Castillo García, Brenda Carrillo Abarca y Dago Morales Morales, con un predominio de lo corporal, se cuestionaba la migración del plano real a lo ficcional. La escena “La Balsa” ([RadioCIDEA, 2021j, 16 de noviembre](#)), interpretada por Verónica Montero Venegas y Fabián Arguedas Acuña, trataba de los migrantes que día a día se enfrentan al mar en busca de una mejor vida. “Corazón” ([RadioCIDEA, 2021f, 16 de noviembre](#)), integrada por Estefany Carrillo Pérez, Silvia Soto Blanco y Silvia Montenegro, invitaba al espectador a interactuar con ellas y buscaba provocar la migración hacia recuerdos y memorias del público. Estos tres trabajos contaron con el apoyo del equipo de escenografía para darle forma a la idea: se integró una gran estructura inspirada en el Tetris en la primera; una balsa construida con neumáticos y una puerta en la segunda; y una intervención espacial entre hilos rojos a la puerta del edificio, alusiva a las arterias del corazón, en la tercera.

Adicionalmente, “Última migración” ([RadioCIDEA, 2021e, 16 de noviembre](#)) trataba de la migración entre vida y muerte, a través de un espacio minimalista y vacío. Fue interpretada por Alejandra Bahamón Torres, Jessica Rojas Acuña, Leonardo Ruiz Vargas, Randy Gutiérrez Loría, Ricardo Miralles Canales y María Guzmán Corea. “Nen Shenat” ([RadioCIDEA, 2021c, 16 de noviembre](#)) es una escena con un tratamiento de la *performance*, alrededor de la decisión de soltar o dejar ir, interpretada por Dago Morales Morales y Fabián Arguedas Acuña. “En el espacio” ([RadioCIDEA, 2021, 15 de noviembre](#)) es una escena de teatro vertical que cuestionaba el transitar entre el aire y la tierra, lo vital y lo científico, para lo cual se recibió una capacitación de la técnica aérea por parte de Punto Muerto⁹. Fue interpretada por Roy Rodríguez Saborío y Randy Gutiérrez Loría.

La escena “Estampida” ([RadioCIDEA, 2021d, 16 de noviembre](#)) abordaba la situación de un grupo de migrantes que nos cuentan sus deseos y fragilidades a través de sus pertenencias. Fue interpretada por Felipe Garzón Pulido, Isaac Quirós Masís, Jordan Fajardo Ocampo, Marco Zúñiga Badilla, Paola Cabrera López, Paulina Bernini Viquez, Silvia

⁹ Para más información sobre Punto Muerto: Circo Contemporáneo, visite <https://es-la.facebook.com/PuntoMuertocr/>

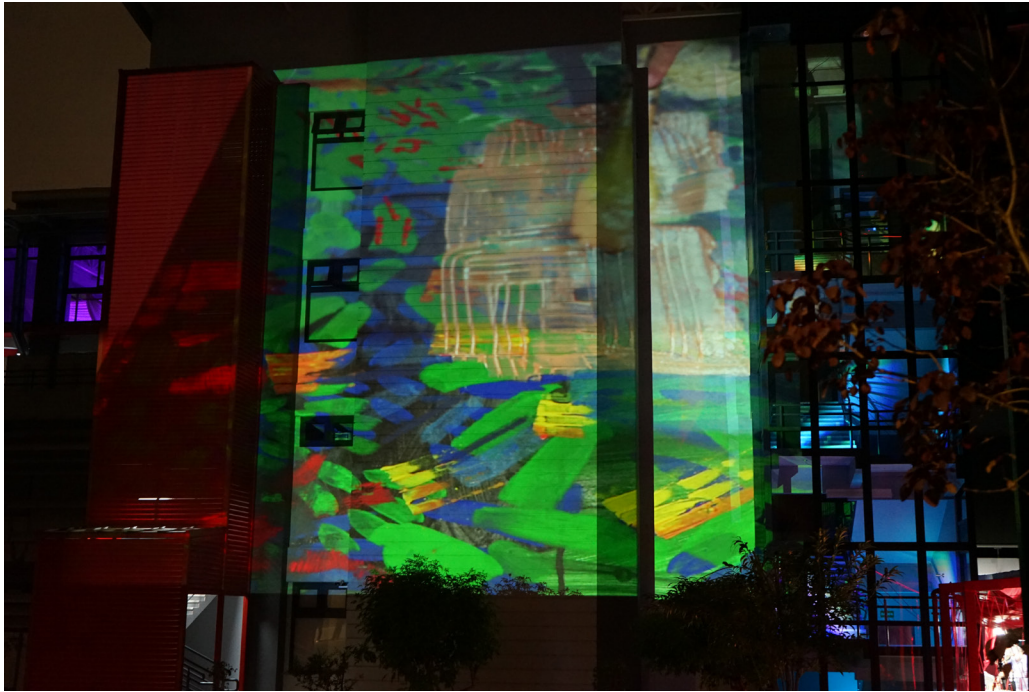
Montenegro Gómez, Sussan Rojas y Silvia Soto Blanco. “Loop” fue interpretada por Alejandro Mora Segura y Brenda Carrillo, y es una escena que alude a la migración de la ficción del teatro a la realidad, para la cual se integraron elementos digitales. El monólogo “Pájaro Envero” ([RadioCIDEA, 2021i, 16 de noviembre](#)) es una creación física en torno a la migración animal, con un alto grado de precisión gestual, interpretada por Manuel Castillo García.

Además, “Paso del tiempo” ([RadioCIDEA, 2021b, 16 de noviembre](#)), interpretada por Bryam Guzmán García, Felipe Garzón Pulido, Luis Diego Gamboa Ramírez, desarrolló el tema del pasar de los segundos, minutos, horas y años, el migrar en el tiempo, en la vida de todo ser humano. “Recuerdo adiós” ([RadioCIDEA, 2021g, 16 de noviembre](#)) trató el tema del encuentro de aquello o aquella persona que no esperábamos volver a ver y las implicaciones que esto provoca en el ser. Fue interpretada por Paula Rivera Hernández y Valery Aguilar Valverde. Por último, la “Danza Dual” ([RadioCIDEA, 2021h, 16 de noviembre](#)), interpretada por Isabella Noorifard Ulate y María Guzmán Corea, habla de la persona, su desdoblamiento, sus fases, sus diversos yo. Los trabajos coreográficos fueron acompañados por el equipo de creación sonora, el cual les brindó insumos y contribuyó a construir ideas en cuanto al sonido de las piezas.

En el campo de la tri y bidimensional, coordinado por el profesor Yamil Hasbún, se tuvo el apoyo de dos cursos, el de énfasis en Diseño Gráfico 6, a cargo del profesor M.A Jonathan Rodríguez Moya, y el de énfasis en Diseño Ambiental, a cargo de los profesores Arq. Eduardo Bertheau Oros y Arq. Kenneth Rodríguez Sibaja. Del primer curso, surgió un video animado titulado *Protocélulas* ([RadioCIDEA, 2021b, 4 de noviembre](#)) en torno al concepto de Migrāre, el cual fue desarrollado en conjunto con las siguientes personas estudiantes: Daniel Valverde Soto, María Fernanda Araya Aguilar, Fabricio Araña Camacho, Jehovana Montero Gómez, Lucía Camacho Esquivel, Fabio Mora Rodríguez, Valeria Alfaro Carvajal, Natalia Chavarría Houed y Hillary Sibaja Rojas.

Este video fue parte del material visual proyectado sobre el edificio del Complejo Artístico, además del material visual desarrollado por el Lic. Federico Brenes Burgos, los cuales, juntos, marcaban el espacio de encuentro del inicio y el final del recorrido. Otro aporte muy importante en este momento del evento fue la intervención pictórica en vivo del M.Sc. José Pablo Solís Barquero, la cual llamaba a la transformación de este espacio desde el primer encuentro con las personas espectadoras, de manera que inspiraba la idea de trazos y marcas de nuestra propia migración (véase la [Figura 3](#)).

Figura 3. Intervención pictórica en vivo por parte de José Pablo Solís Barquero



Fuente: Fotografía de la proyección en el exterior del Complejo Artístico. Elaboración propia.

Del segundo curso surgieron diseños muy estimulantes sobre cómo se podría activar, intervenir y moldear el edificio CIAR¹⁰, proyecto en el cual participaron las siguientes personas: Jimena Navarro Gamboa, Arlyn Solís Gutiérrez, Raquel Rojas González, Johanna Delgado Oconitrillo, Luis Mora Mora, Carolina Gutiérrez Alpizar, Ilana Madriz Pérez, Jesús Gómez Torres y Karolay Mendoza Castrillo. Posteriormente, el material de diseño de este curso fue estudiado por el profesor Yamil Hasbún en conjunto con la estudiante Karolay Mendoza Castrillo y el estudiante Jesús Gómez Torres, tomando en cuenta el tiempo, la viabilidad económica y de ejecución de los diseños finales, tanto escenográficos como de intervención, empleados en la tercera socialización del proceso creativo¹¹.

¹⁰ Véanse las propuestas de diseño en [Migrare 2021 \(s. f.a\)](#).

¹¹ Véase el diseño escenográfico en [Migrare 2021 \(s. f.c\)](#).

La profesora Wendy Hall Fernández se encargó de proponer y abrazar todo el proceso de diseño y confección del vestuario, al inicio en diálogo con el profesor Yamil Hasbún, y luego con la colaboración de los estudiantes Darril Solís Castillo, Karol Vega Rodríguez y Jordan Fajardo Ocampo. Su trabajo dialogó con el concepto general de Migrāre buscando ideas de transformación y cambio en el tiempo¹².

En el campo de sonido, coordinado por la profesora Andrea Charod, el M.A. Julio Quimbayo Bolaños, académico de la Escuela de Música y el iAT, aportó su talento a la creación sonora, así como a la exploración intermedial desarrollada en el LED. A esta área también se integraron Justin Múnkel Jiménez, el Bach. Randy Gutiérrez Loría, ambos estudiantes asistentes del LED, el Bach. Melvin Parrales y la egresada Licda. Ana Lucía Vindas. Parte del material sonoro producto de este proceso creativo se puede escuchar en el sitio web¹³ del proyecto.

El área de dramaturgia, coordinada por la profesora Ailyn Morera, se vio fortalecida por la presencia de la estudiante Bach. Ruby Bentancourt Losada, las académicas M.A. Mabel Marín Ureña y la Mag. Wendy Hall Fernández, así como el Colectivo de Teatro de las Personas Oprimidas, las cuales desarrollaron ocho dramaturgias sonoras que fueron denominadas historias QR¹⁴. Estas historias contienen relatos inéditos vinculados al concepto de Migrāre y que eran vivenciados durante dos de los cuatro recorridos propuestos para el evento (Figura 4).

Asimismo, el equipo de producción liderado por Adriana Cuéllar y Mario Blanco, sumado a la parte técnica a cargo de Andrea Charod y Cristhian Villalobos, tuvieron el desafío de vestir este espacio no teatral y amplio con equipo de luces, sonido y, en ocasiones, video. La producción, además, debió darles seguimiento al vestuario, los ensayos, las necesidades particulares de cada escena, sin contar la organización y divulgación del evento. De igual manera, el apoyo de las personas estudiantes fue esencial para lograr las tareas cometidas, entre ellas: Nanny Arias Álvarez en el área de producción; Marco Zúñiga, Ariel Aragón Arley, Fiorella Benavides Sánchez como estudiantes asistentes de Teatro UNA; y Alejandra Bahamon Torres y Sussan Rojas, quienes apoyaron la creación visual coordinada por el LED.

¹² Véanse los diseños de vestuario en [Migrare 2021 \(s. f.c\)](#).

¹³ Puede escuchar parte de este material sonoro en [Migrare 2021 \(s. f.e\)](#).

¹⁴ Las historias QR pueden escucharse en [RadioCIDEA \(2021a, 4 de noviembre\)](#).

Figura 4. Historias QR

Fuente: [Migrare 2021](#) (s. f.d).

En el área de sistematización, este proceso de creación contó con un sitio web, [Migrare 2021](#), que recoge cada una de las fases del proceso de creación, una sistematización de video, planificada desde el inicio del proceso por parte del Lic. Federico Burgos y el académico Reinaldo Amien, así como un libro fotográfico del proceso, realizado también por Amien. Este trabajo de sistematización ha sido necesario para el estudio durante y después del proceso, ya que permite localizar y comprender las zonas de contacto e interacción que, a veces, al involucrarnos tanto con el proceso de creación, no las vemos.

La incertidumbre, que funge como aliada en este proceso de creación, trae al mismo tiempo un estado de alerta creativa que incita a buscar soluciones, a apreciar, en todo el material propuesto, el potencial posible que renace, que evoluciona, que habla respecto del migrar. Pero, a la vez, este componente, como en la vida, es un riesgo que implica mucha comunicación, diálogo, apertura y escucha de todas las personas. La articulación, la toma de decisiones, la aproximación con las personas que formaron parte de este proyecto constituyen sin duda elementos latentes y vivos. En esta sección del texto, es posible notar cómo

los puntos de contacto van apareciendo, se van transformando y enriqueciendo el trabajo. En las escenas, por ejemplo, se lee la particularidad y el interés manifestado en cómo cada grupo se apropia del concepto de Migrāre.

Resultados

Me encantaría creer que sé dónde quiero llegar, pero la verdad es que no es así. Un proceso de creación o un espectáculo no siempre termina el último día de función; en ocasiones nos sigue removiendo y despertando reflexiones.

La escucha sensible

Comunicarse con los gestos, la mirada, el trabajo, el deseo, la pasión, el grito o el silencio. Viajar nos lleva a conocer la otredad, su forma de pensar, su forma de hacer las cosas. Nos afirma la diversidad del mundo y la belleza que de esto surge. Detenernos a veces a escuchar, a respirar y a sentir este lugar donde nunca habíamos estado. En un aquí y ahora, es posible percibir el vacío, sin una pretensión de tener la respuesta a aquello que nos hizo movilizarnos y transitar hasta este lugar, al que no sabíamos que llegaríamos. En este proceso de creación, la motivación de crear, explorar y descubrir siempre fue parte de nuestros intercambios, por lo que el ADN del material artístico la contiene.

En cierto momento del proceso y debido a la llegada inevitable de la última socialización, se contabilizó los alcances del proyecto. Como resultado, se detectó que, después de un año completo de trabajo enfocado en la creación colectiva con 57 personas estudiantes y 19 personas académicas, se logró desarrollar: 12 escenas con una dramaturgia inédita, seis intervenciones espaciales, ocho historias sonoras y una proyección de *video mapping* sobre el mismo complejo que incluía una intervención pictórica en vivo. Todo esto, creado en vínculo con el concepto de Migrāre y la transmedialidad, debía dialogar en el espacio del Complejo Artístico para propiciar una experiencia de tránsito por parte de las personas espectadoras en circunstancias pandémicas.

Uno de los elementos que tomó mucha relevancia en Migrāre fue la dramaturgia. En esta construcción dramática, a cargo de Aylin Morera y de la cual participamos gran parte del equipo creativo coordinador, nos enfrentamos a dos grandes áreas: los temas logísticos y los temas poéticos. En los temas de logística, nos encontramos con que varios

intérpretes participaban en más de una escena, que el tiempo de duración de los diversos trabajos no era equitativo, que los cambios de escena debían considerarse, así como el traslado y llegada del público. Además, se requería un protocolo de salud aprobado por la UNA, el cual demandó mucho tiempo y estuvo a cargo del académico Mario Blanco.

En cuanto a la poética, persistía la pregunta sobre el rol de la persona espectadora durante el evento, el significado que podría tener este espacio y su razón de ser en el todo. Estas preguntas nos llevaron a plantear el edificio como una zona ilegal de paso, en donde, en pequeños grupos, el público sería guiado por coyotes. Al mismo tiempo, se plantearon cuatro rutas posibles con tres escenas cada una, de manera que las personas espectadoras pudieran optar por una u otra de estas, lo cual les permitía ver una cuarta parte del todo. Sin embargo, en el sitio web del proyecto es posible explorar las otras rutas por medio de videos. El evento iniciaba y finalizaba al frente del complejo; luego, cada grupo tomaba su ruta y, por lo tanto, era necesario buscar una duración similar entre ellas para terminar en conjunto, lo cual nos condujo a agregar o acortar ciertas actividades (Figura 5).

Figura 5. Afiche y rutas de Migrāre, elaborado por Malkon Alfaro



Fuente: [Migrare 2021](#) (s. f.d).

En relación con lo anterior, la idea de pequeños grupos se vio fortalecida por los requerimientos del protocolo de salud, el cual solicitaba grupos pequeños de espectadores y exigía que estos no se encontraran en los pasillos y, por lo tanto, se emplearan las entradas y salidas de emergencia, lo cual incrementó el sentimiento de clandestinidad. La personalización del coyote fue indispensable para dar la sensación de guía, incertidumbre, riesgo y expectativa. Este rol esencial fue asumido por las siguientes personas estudiantes: Melania Gómez Villalobos, Fiorella Benavides Sánchez, Ana Lucía Vindas, Justin Munkel Jiménez, Franscine Brenes González, Nanny Arias Álvarez y Ariel Aragón Arley. Finalmente, al pensar en el concepto de Migrāre, las rutas se alinearon al tema de la migración, dado que el público, al optar por una estas, optaba también por una decisión, un viaje, un rumbo, como en la vida.

A nivel de producción, las implicaciones de este proceso fueron muy demandantes, puesto que conllevaron una serie de operaciones en el seno del CIDEA e institucionales que nos permitieron realizar y llegar a resultados artísticos y pedagógicos muy satisfactorios, entre ellos: una coordinación interinstitucional entre el Centro de Investigación, Docencia y Extensión (CIDE), el Departamento de Vigilancia, el Departamento de Mantenimiento y la Vicerrectoría de Administración. La visita de un público de alrededor de 350 personas entre ensayos generales y presentaciones nos afirmaba el lugar del arte para la sociedad, y más aún la necesidad intrínseca del arte como un medio de contacto humano en tiempos de crisis, como lo fue la pandemia.

Conclusiones

A manera de conclusión, es necesario plantearse la siguiente pregunta: ¿un proceso de creación tiene una hipótesis de partida? Creo que sería relativo, pues cada proceso es único y tiene sus propios objetivos. En este en particular, creo que sí, y esta planteaba la posibilidad de un evento escénico con base en un tema y sus diversos desprendimientos desde el concepto de la transmedialidad.

Migrāre propone un enfoque transmedial, por lo que la creación de los distintos productos (sonoros, visuales, dramáticos, entre otros) responden a un mismo concepto mutado en formas diversas. Se propone un modelo participativo, colaborativo, con desafíos e incertidumbre. De la misma manera, el proceso muestra momentos de encuentro, conexiones e intercambios entre los diversos entes participantes en torno a un mismo tema, expuesto y desarrollado en múltiples formas. Además, Migrāre es un proyecto que

pone a prueba la capacidad artística y productora del CIDEA, buscando maximizar sus recursos humanos, materiales espaciales y técnicos, de modo que demuestra lo importante de confiar y valorar lo que producimos a lo interno. Al ser este un proceso colectivo, cierro este texto con un párrafo elaborado en conjunto por el equipo creativo coordinador, en una de las tantas reuniones que tuvimos:

Las personas que no estaban dentro del proceso podían notar una gran cantidad de personas trabajando y una gran densidad, de forma organizada, creativa y con gran movimiento, al mismo tiempo que era posible percibir cierto desconcierto. A lo interno del equipo podíamos sentir confianza, profundización de los conceptos desarrollados, constante comunicación, la construcción paso a paso de los objetivos y de la totalidad de la experiencia, dudas, altos niveles de estrés, agotamiento físico, así como conflictos interpersonales. Entre las acciones concretas que llevábamos a cabo como equipo estaba el trabajo, la organización, las reuniones de coordinación, la discusión de las ideas, la toma de decisiones, la delegación, el cronograma de ejecución, el atender el elenco desde lo práctico y lo integral, así como el vínculo con la docencia. Nos motivaba el riesgo de probar un nuevo modelo práctico, la investigación, la necesidad creativa, la lucha de lograr un evento presencial después de tanto tiempo virtual, el indagar sobre un tema, el sacar el máximo provecho de los recursos tecnológicos, el disfrute, el gozo, el salir de la zona de confort, que la gente pudiera transitar por diversos espacios no convencionales, involucrar a la producción y a otras personas del CIDEA.

Referencias

- Beauchamp, H., & Larrue, J.-M. (1990). Les cycles Repère: entrevue avec Jacques Lessard, directeur artistique du Théâtre Repère. *L'Annuaire Théâtral*, (8), 131-143. <https://doi.org/10.7202/041114ar>
- Halprin, L. (1969). *The RSVP Cycles: Creative Processes in the Human Environment*. George Braziller.
- Jenkins, H. (2013). *La culture de la convergence: des médias au transmédia*. Armand Colin.
- Mariniello, S. (2011). L'intermédialité: un concept polymorphe. En C. Vieira, & I. Rio Novo (Dir.), *Intermedia, Études en intermédialité* (pp. 11-29). L'Harmattan.
- Migrare 2021. (s. f.a). *Diseño ambiental*. Google Sites. <https://sites.google.com/una.cr/migrare2021/proceso-de-creación/espacio-y-técnica-i-socialización/diseño-ambiental?authuser=0>
- Migrare 2021. (s. f.b). *Diseño gráfico*. Google Sites. <https://sites.google.com/una.cr/migrare2021/proceso-de-creación/espacio-y-técnica-i-socialización/diseño-gráfico?authuser=0>
- Migrare 2021. (s. f.c). *Dramaturgia: II Socialización*. Google Sites. <https://sites.google.com/una.cr/migrare2021/proceso-de-creación/dramaturgia-ii-socialización?authuser=0>
- Migrare 2021. (s. f.d). *Migrare: III Socialización*. Google Sites. <https://sites.google.com/una.cr/migrare2021>
- Migrare 2021. (s. f.e). *Sonido*. Google Sites. <https://sites.google.com/una.cr/migrare2021/proceso-de-creación/espacio-y-técnica-i-socialización/sonido>
- PaulaCRojas. (2021, 27 de mayo). *1er Encuentro Ensayo Migrare 2021* [video]. YouTube. <https://youtu.be/k6Dt7kQ1R1I>
- PaulaCRojas. (2021, 15 de septiembre). *Migrare: Historias Identitarias, II socialización en el marco del Bicentenario* [video]. YouTube. <https://youtu.be/sFZcFNJ-tGY>
- RadioCIDEA. (2021a, 4 de noviembre). *Historias QR-Migrare* [archivo sonoro]. SoundCloud. <https://on.soundcloud.com/jNSxh>

- RadioCIDEA. (2021b, 4 de noviembre). *Protocélulas* [video]. YouTube. <https://youtu.be/VRDNhLAbmgw>
- RadioCIDEA. (2021, 15 de noviembre). *Ruta 2. Escena 1. En el espacio – MIGRARE* [video]. YouTube. <https://youtu.be/CfDG66xw3ek>
- RadioCIDEA. (2021a, 16 de noviembre). *Ruta 1. Escena 1 Mei5* [video]. YouTube. <https://youtu.be/ujbGHQ3ZeJl>
- RadioCIDEA. (2021b, 16 de noviembre). *Ruta 1. Escena 2 Paso del tiempo* [video]. YouTube. <https://youtu.be/h8gl03XzeB0>
- RadioCIDEA. (2021c, 16 de noviembre). *Ruta 2. Escena 2 Nen Shenat* [video]. YouTube. <https://youtu.be/ypBSobVEGJA>
- RadioCIDEA. (2021d, 16 de noviembre). *Ruta 2. Escena 3 Estampida* [video]. YouTube. <https://youtu.be/3sGkld4UEf8>
- RadioCIDEA. (2021e, 16 de noviembre). *Ruta 2. Escena 3 Última migración* [video]. YouTube. <https://youtu.be/qk92HFpUeWk>
- RadioCIDEA. (2021f, 16 de noviembre). *Ruta 3. Escena 1 Corazón* [video]. YouTube. <https://youtu.be/eSnZOuM2ea0>
- RadioCIDEA. (2021g, 16 de noviembre). *Ruta 3. Escena Recuerdo adiós* [video]. YouTube. <https://youtu.be/Sz6rF-WDaFo>
- RadioCIDEA. (2021h, 16 de noviembre). *Ruta 4. Escena 1 Danza Dual* [video]. YouTube. <https://youtu.be/hZtHU5EY8ho>
- RadioCIDEA. (2021i, 16 de noviembre). *Ruta 4. Escena 2 Pájaro Envero* [video]. YouTube. <https://youtu.be/qyeSjvhchdg>
- RadioCIDEA. (2021j, 16 de noviembre). *Ruta 4. Escena 3 La Balsa* [video]. YouTube. <https://youtu.be/LaCL815g7V4>
- Santini, S. (2010). Éclaircies à travers les brumes de l'intermédialité? Entretien avec Éric Méchoulán (Ile partie). *Spirale: arts, lettres, sciences humaines*, (230), 40-42. <https://id.erudit.org/iderudit/61790ac>

Tounsi, A. (2009). *Cycles repère: de l'espace scénique à l'espace écranique* [tesis de maestría, Universidad Laval, Canada]. Collections Canada. <https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/thesescanada/vol2/QQLA/TC-QQLA-26332.pdf>