

LAS BUENAS, LAS MALAS Y LAS FEAS

Proyecto Audiovisual



Alumna: Zoe Espino Moreno

Tutor: Rossend Sánchez Baró

Enero 2024, Las Palmas de Gran Canaria

***“[...] from around 1450 to 1750, the symbol of our hatred
was the witch.”***

Candy Bedworth

“Research is formalized curiosity.”

Zora Neale Hurston

Resumen del proyecto

Las Buenas, las Malas y las Feas es una propuesta de documental interactivo que busca atajar el constructo social de la Mala Mujer en su forma más popular: la bruja. Representada hasta la saciedad en el arte, la literatura y el ideario popular, la figura de la bruja está instaurada en nuestras cabezas como el cajón de sastre en el que meter a todas aquellas mujeres que no encajan dentro de la idea clásica, y a menudo judeocristiana, de la feminidad. Esta hace referencia a la mujer dócil, sumisa, madre devota, esposa fiel y ángel del hogar que además está conforme con su rol en el mundo. LBLMLF se sirve de la colaboración y la interactividad para crear contraste entre la idea de las “buenas mujeres”, las “malas mujeres” y aquellas que, dada su condición de percibida fealdad y que por tanto no apelan al consumo masculino, resultan prescindibles dentro del patriarcado.

El apartado más importante que incluye la plataforma es un juego que, sirviéndose de imágenes mayormente provenientes del arte clásico e ilustraciones propias, pretende crear consciencia entorno a aspectos simbólicos de la feminidad que se asocian a las características de una bruja, tales como la vejez, la sexualidad “excesiva”, la curiosidad o el conocimiento, etc. A través de este juego el usuario puede crear, tras seleccionar distintas opciones, un personaje, una bruja de cierto tipo. En la pantalla final del juego este personaje es presentado de forma gamificada¹, mostrando una descripción general breve, el puntaje en escobas (de una a cinco escobas) dentro de cinco categorías diferentes y el significado de las diferentes opciones simbólicas que ha escogido durante el juego. El proceso puede repetirse tantas veces como uno quiera probando las distintas opciones y explorando los elementos específicos y significados que ofrece cada personaje.

La segunda pantalla es un tablón colaborativo en el que se invita a los usuarios y usuarias a contar sus propias historias de brujas, ya sean recuerdos que corren en sus familias, leyendas locales o testimonios que conocen por nombre. Eso último es importante porque a menudo la historia de las brujas se ha contado desde el análisis de sus características, para entender cómo eran identificadas y juzgadas y el funcionamiento de organismos como la Inquisición. Es necesario empezar a enfocar sus historias desde el punto de vista de las mujeres que las vivieron.

Por último, el webdoc ofrece una selección de referencias para averiguar más sobre el tema. Incluye recomendaciones libros, artículos y académicos o artistas que me han servido o inspirado para crear el proyecto. Este apartado es también colaborativo; los usuarios pueden enviar sugerencias de fuentes que, tras ser aprobadas, serán compartidas.

Como ya he mencionado, la base de este documental es la interactividad y la colaboración. La figura de la bruja desde el punto de vista patriarcal fue creada utilizando muchas referencias, ideas y factores, y una nueva percepción de la bruja se debe concebir de la misma manera. El objetivo principal del proyecto es aportar significado y origen a aquellos prejuicios y tabúes con los que convivimos las mujeres aún a día de hoy respecto a nosotras mismas que provienen de la caza de brujas, además de facilitar el aprendizaje de nuestra propia historia. De esta manera podremos entendernos mejor a nivel individual y como sociedad, e ir eliminando este modelo de pensamiento de nuestro ideario y comportamiento.

¹ “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.”

The Good, the Bad and the Ugly is a proposal for an interactive documentary that seeks to tackle the social construct of the Evil Woman in its most popular form: the witch. Represented ad nauseam in art, literature and popular culture, the figure of the witch is established in our heads as a catch-all in which to put all those women who do not fit into the classical, and often Judeo-Christian, idea of femininity. This refers to the docile, submissive woman, devoted mother, faithful wife and domestic angel who is also content with her role in the world. TGTBTU uses collaboration and interactivity to create contrast between the idea of "good women", "bad women" and those who, because of their perceived ugliness are considered unappealing for male consumption, and are therefore dispensable within the patriarchy.

The most important section included in the platform is a game that, using images mostly from classical art and my own illustrations, aims to raise awareness about symbolic aspects of femininity that are associated with the characteristics of a witch, such as old age, "excessive" sexuality, curiosity or knowledge, etc. Through this game the user can create, through a selection of different options, a character, a witch of a certain type. In the final screen of the game this character is presented in a gamified way, showing a brief general description, a score in brooms (from one to five brooms) of five different categories and the meaning of the different symbolic options chosen during the game. The process can be repeated as many times as one likes, in order to try out the different options and explore the specific elements and meanings offered by each character.

The second screen is a collaborative board where users are invited to tell their own witch stories, whether they are tales that run in their families, local legends or testimonies they know by name. The latter is important because the story of witches has often been told by analysing their characteristics, to understand how they were identified and judged and the workings of organizations such as the Inquisition. It is necessary to begin to approach their stories from the point of view of the women who lived through them.

Finally, the webdoc offers a selection of references for those who wish to expand on the subject. It includes recommendations of books, articles and academics or artists who have helped or inspired me to create the project. This section is also collaborative; users can submit suggestions for sources which, after being vetted, will be shared.

As has been previously mentioned, at the basis of this documentary is interactivity and collaboration. The figure of the witch from the patriarchal point of view was created using diverse references, ideas and factors, and a new perception of the witch must be conceived in the same way. The main aim of the project is to bring meaning and origin to those prejudices and taboos that we women still live with today about ourselves that come from the time of the witch-hunt, as well as to facilitate the learning of our own history. In this way we will be able to better understand ourselves as individuals and as a society, and gradually eliminate this model of thinking from our ideology and behaviour.

Palabras clave

Documental interactivo, webdoc, brujería, caza de brujas, sociedad, feminismo, simbología.

Índice

Introducción	5
Justificación académica	6
Elección del formato y tema	6
Objetivos	7
Marco teórico	8
Memoria de producción	16
Ficha técnica	16
Lema o logline	16
Target	16
Sinopsis general del proyecto	17
Contexto histórico	18
Referentes	20
Diseño visual y guía de estilo	22
Mapa de elementos	23
Normas de engagement	29
Desarrollo de los personajes	31
Viaje del usuario y link al prototipo	35
Universo del proyecto	38
Plan de trabajo: cronograma de producción real	40
Presupuesto aproximado de contratación	42
Plan de difusión y promoción	44
Conclusiones	45
Bibliografía	47
Maquetación de la memoria para presentaciones	49

Introducción

En la antigüedad, la buena magia y la mala, o la magia blanca y la negra, eran dos partes de un todo (Gibson, 2023), de la misma manera que la naturaleza tenía el poder de crear y sostener la vida en armonía y también de arrebatársela furiosamente. Dentro de este modelo de pensamiento, las mujeres, como criaturas fuertemente asociadas con los ciclos naturales, y las múltiples facetas de la feminidad también podían convivir unas con otras sin ser excluyentes. Las antiguas deidades femeninas procedentes de lugares como India, Egipto y Mesopotamia aunaban el carácter creador y destructor de la madre tierra en una sola figura, la de la gran madre, con el poder de dar y de arrebatarse la vida (Tausiet, 2019). Este modelo de pensamiento comenzó a ser cuestionado en las sociedades griega y romana, que temían que la magia era necesariamente una fuerza impía, pero con la concepción y difusión de la demonología en el siglo XV en Europa la escala de colores terminó por convertirse en blanco y negro. Desde este nuevo prisma, dentro del culto al único Dios verdadero solo existía aquello que pertenecía a Dios, y aquello que, por el necesario contrario, pertenecía al diablo. Se instauró un pensamiento binario de acuerdo con el cual todo existía dentro de esta dualidad. Esto, inevitablemente, terminó por aplicarse también a la existencia de las mujeres.

Las mujeres pasamos entonces a existir entre dos ideas extremas: la “buena mujer”, es decir, la madre y esposa devota, sumisa, experta en las artes domésticas, desinteresada de otras profesiones o ambiciones, sexualmente disponible (o, directamente, desvinculada de la sexualidad), religiosa, dispuesta al sacrificio constante de su tiempo y atención y desconectada de otras mujeres. A menudo este ideal era representado por la Virgen María, idealizada hasta el extremo (Tausiet, 2023). En el otro extremo y la única otra posibilidad es la de la “mala mujer”, la mala madre y la mala esposa, la mujer que pretende tener el comando de su tiempo, su cuerpo, que tiene intereses y conocimientos más allá de los atribuidos a su sexo, que se asocia con otras mujeres, cuestiona los valores religiosos y deshonra a la familia. Es decir, la mujer que no solo invierte, sino que casi que burla los roles de género tradicionales y valores religiosos. Las características de esta última figura están a menudo asociadas con diversas criaturas fantásticas: las sirenas, ninfas, gorgonas... Pero la que más destaca entre ellas y sin duda la más trillada es la figura de la bruja.

De esta dicotomía es de la que procede el título que he decidido darle al proyecto: Las Buenas, las Malas y las Feas. Con esto pretendo jugar con la categorización patriarcal de acuerdo con la que sólo existen estos tres tipos de mujeres: las que se mantienen dentro de los límites establecidos y son percibidas como buenas, las que no, y las que no importa lo que hagan, porque son percibidas como feas y no apelan al consumo masculino.

Esta idea de la Mala Mujer nos persigue hasta el día de hoy, habiendo sido representada hasta la saciedad en el arte, la literatura y la cultura popular. Este constante bombardeo ideológico ha influido en nuestra percepción de la feminidad sin que a menudo sepamos exactamente de dónde provienen ciertas ideas, como el miedo tremendo a envejecer, a liderar, a destacar en áreas intelectuales o académicas, a asociarnos con la naturaleza y sentirnos parte de ella, a ser percibidas como demasiado sexualmente activas o disponibles. Sabemos que, de alguna manera, todo esto pone nuestra feminidad y estatus como “buenas chicas” en tela de juicio, pero, ¿sabemos realmente por qué? Si lo supiéramos, si supiéramos hasta qué extremo se nos castigó por atrevernos a traspasar las líneas trazadas por la religión y los hombres, si supiéramos que estas líneas son artificiales, ¿cambiaría nuestra forma de comportarnos, de limitarnos?

Justificación Académica

Elección del formato y tema

Decidí desarrollar el documental interactivo que presento con este documento para intentar dar respuesta a las preguntas planteadas en la introducción. Mi propuesta es utilizar un webdoc como plataforma para desmenuzar y analizar la imagen de la Mala Mujer y sus componentes, utilizando imágenes reinterpretadas procedentes en su mayoría de obras de arte históricas. Cada una de estas imágenes representa un componente de la “personalidad” de la Mala Mujer, la cual buscamos dividir en sus elementos más reveladores y luego explicarlos, con la esperanza de empezar una conversación concreta.

Tras reflexionar sobre el tema decidí que lo que más se ajusta a lo que busco hacer es un proyecto audiovisual, ya que no quiero simplemente escribir un texto académico más: quiero plantear una plataforma que saque esta información de los artículos y estudios y la ponga a disposición del público general de una forma accesible, comprensible e interactiva. Dentro del proyecto audiovisual, lo que más se ajusta a mis intenciones de empoderamiento e interacción es el documental interactivo o webdoc. Decidí utilizar este formato porque dentro del ámbito comunicativo el documental interactivo es la adaptación más reciente y participativa del género documental. Es accesible, flexible y adaptable a diversos formatos para contar gran cantidad de historias y se utiliza de forma reivindicativa como el mismo documental o reportaje, todo características esenciales que lo convierten en el vehículo perfecto para trasladar el presente proyecto. Mi principal inspiración a la hora de escoger y empezar a imaginar mi webdoc son los proyectos de la Factoría de Webdocs de RTVE.

Pasando a justificar la elección de un tema tan controvertido y complejo, creo que mi proyecto podría tener relevancia dentro de la lucha feminista, aportando una nueva visión más profunda sobre la brujería y su influencia en nuestras vidas desde la perspectiva histórica por un lado, pero también desde otro prisma no muy difundido: el nuestro. Además de analizar la figura de la Mala Mujer patriarcal este proyecto busca crear curiosidad sobre otras perspectivas, otras imágenes más allá de las consideradas clásicas, a menudo y mayormente creadas por hombres. A nivel personal siempre me vi afectada por la idea de ser “mala”, atrapada a menudo en la dicotomía de la “buena” y la “mala” niña. Por un lado está la niña callada, femenina, que no arma jaleo cuando los niños la molestan, que saca buenas notas y juega con muñecas, y la niña que devuelve los puñetazos, dice lo que piensa y ocupa espacio. Conocer la existencia de una plataforma como la que propongo hubiera supuesto una gran diferencia en mi proceso de crecimiento y creación de una feminidad sana, y por tanto un autoconcepto más sano. Estoy segura de que hay muchas mujeres que también sienten que tienen un supuesto diablo sobre un hombro y un supuesto ángel en el otro, a las que les urge desmontar la imagen idealizada sobre lo que deberíamos ser, y lo que debemos evitar a toda costa.

En cuanto a la proyección profesional, este proyecto ataja muchas de mis áreas de interés: la investigación de un tema histórico y artístico y la lectura y procesamiento de la información, la organización y edición de dicha información de forma coherente para crear una historia, la creación y diseño de elementos gráficos y de ilustración, y la concepción y confección de un proyecto audiovisual interactivo con todo lo que ello conlleva. Considero que este es un proyecto muy completo (y ambicioso) que, además de atajar aspectos importantes de la comunicación, se adapta razonablemente a mis necesidades de cara a las habilidades que busco desarrollar para el futuro.

Objetivos

Los objetivos de este proyecto están orientados tanto al potencial público final que vería el producto una vez terminado (es decir, los objetivos que el proyecto tendría de cara al futuro) y a mí misma, en cuanto a la adquisición de competencias profesionales que me gustaría trabajar durante la realización de este TFG.

1. Crear una narrativa histórica que presente el fenómeno de la brujería desde distintas perspectivas, dando una visión global relevante.
 1. Dar énfasis a la perspectiva y experiencia femenina de este fenómeno y su impacto en nuestra relación con la espiritualidad y con otras.
 2. Trabajar mi habilidad de recopilación, síntesis y redacción de información.
2. Poner en valor el trabajo de artistas actuales y pasados con influencias importantes en el mundo del arte cuyas contribuciones no son/han sido valoradas históricamente.
 1. Crear interés en el arte procedente de figuras femeninas y una visión artística con perspectiva de género.
3. Utilizar la construcción de este contexto histórico teórico para dar explicación y desmitificar fenómenos y creencias sexistas que se prolongan hasta el día de hoy.
 1. Trabajar mi habilidad para utilizar la información recolectada para expresar una conclusión coherente y relacionada con el proyecto a nivel global.
4. Utilizar esta información para la planificación y la creación de un producto audiovisual socialmente relevante, accesible y de actualidad.
 1. Trabajar mi manejo de programas específicos como InDesign en la creación del modelo del producto audiovisual, así como mi creatividad y pensamiento lateral.
 2. Poner en práctica mi capacidad de preparación de un dossier de proyecto detallado.

Marco teórico

Introducción

Hay varias cosas en las que sin duda todos podemos estar de acuerdo: los medios y toda la esfera que los rodea ha cambiado profundamente durante las últimas décadas. Ya no producimos, consumimos ni procesamos la información en las mismas cantidades o de las mismas maneras. Los cambios impulsados por la tercera revolución industrial han introducido un “escenario multipantalla donde se multiplican los formatos de difusión de contenidos [y] los dispositivos”, y esto combinado con internet han impulsado el paradigma del Audiovisual 2.0 (Barrientos-Bueno, 2017). Dentro de este paradigma, la relación del usuario con la tecnología ha cambiado por completo: el *multitasking* (la utilización de varias pantallas a la vez) es práctica común, la interactividad es una función que se espera de forma estandarizada en los nuevos formatos, además de la inclusión de servicios y contenidos adicionales a los tradicionales.

Como explican Rodríguez Fidalgo, Paíno Ambrosio y Jiménez Iglesias (2016), “[...] lo único que ha permanecido intacto [del periodismo] es su propia esencia, y la necesidad de poner en manos del público la información necesaria para poder moverse en la sociedad”. Precisamente porque la esencia que comentábamos anteriormente sigue intacta y porque se han producido estos cambios, la industria de la comunicación ha dado lugar a nuevos formatos que se adaptan a esta audiencia y facilitan que los mensajes continúen calando en el público. El género documental ha sido uno de los formatos que se han adaptado a estas nuevas formas, ya que igual que la necesidad de transmitir información no ha cambiado, tampoco lo ha hecho el deseo de transmitir historias de no ficción pertenecientes al mundo real. Este nuevo formato se conoce como documental interactivo o webdoc, como nos referiremos a él a partir de ahora.

Acerca del webdoc

Hablemos un poco de la historia del webdoc. Según Gifreu (2013) sus orígenes se sitúan entre los 80 y 90 con el nacimiento del documental en soporte físico en forma de discos. La segunda fase tiene lugar entre los 90 y los 2000, y en este periodo tiene lugar una experimentación con distintos soportes con el fin de facilitar la difusión cultural. La tercera fase, de 2000 a 2010, consolida el nuevo medio y amplía sus soportes de exhibición, y por último a partir de 2010 vemos una diversificación e institucionalización del género. Como podemos ver todo se sucede alrededor de la consolidación del uso de Internet en torno a los 2000. En España en concreto, la historia del webdoc se remonta a 2007 con el proyecto Guernica: pintura de guerra, realizado y promocionado por TV3 en homenaje al 70 aniversario del bombardeo de la ciudad de Guernica. El proyecto, que fue nominado a un Emmy Digital en 2008, incluyó un webdoc, una app en el Windows Media Center, una app de TV interactiva y un documental de una hora emitido en TV3.

Ahora bien, ¿qué es exactamente un documental interactivo? De acuerdo con varias definiciones de lo que supone un webdoc analizadas por Rodríguez Fidalgo, Paíno Ambrosio y Jiménez Iglesias (2016), este formato se caracteriza principalmente por dos cosas: en primer lugar, rompe con la linealidad característica de los documentales clásicos; y en segundo lugar, busca la participación de los espectadores o usuarios y les da un papel activo. Barrientos-Bueno (2017) añade a estas dos características principales el que los webdocs son distribuidos a través de internet, presentan contenidos multimedia, y focalizan el interés del espectador, insistiendo en que la clave del éxito a la hora de plantear un webdoc es ir más allá de la información y crear un ambiente que promueva la curiosidad, y luego proporcionar distintas vías para satisfacer esta misma. Para entender bien a qué

nos referimos con todo esto es necesario adentrarnos a explicar más en profundidad las dos primeras y principales características mencionadas.

Características del webdoc

En primer lugar, ¿a qué nos referimos con la ruptura de la linealidad? Veámoslo así: el documental lineal es el formato clásico en el que un documentalista monta la escena para contarnos una historia de no ficción. Esta historia es real, pero la visión que vemos es la del creador del documental, que toma decisiones sobre las puestas en escena, el orden de la narración, los personajes, hechos y testimonios a los que se aporta más relevancia y demás. El resultado es un producto terminado que todo el público recibe de la misma manera, limitando las posibilidades de exploración del tema a tratar.

La adaptación de este documental clásico al nuevo paradigma comunicacional, el documental interactivo, permite interactuar con la información de la forma en que el público prefiera, sin orden determinado y sin dar más peso o relevancia a unos aspectos o a otros, además de facilitar la participación de las audiencias. Todo esto da lugar a la creación de una narrativa conjunta que se forma a partir de la colaboración de muchos actores, pero también la creación de una visión individual única, ya que cada persona que interactúe con este producto podrá tener una experiencia completamente diferente, facilitando el debate y la formación de ideas distintas y el espíritu crítico. Barrientos-Bueno (2017) define esto muy bien: “el webdoc plantea la no linealidad al espectador, de manera que él mismo pueda trazar su propia ruta a través de un esqueleto hipertextual compuesto por nodos, vínculos y anclas (Gifreu, 2014), saltando de un recurso a otro, interrumpiendo el visionado del documental para ampliar determinado aspecto a través del contenido sugerido y, posteriormente, continuar con él si lo desea”.

Respecto a la participación de los usuarios en las narrativas, las nuevas audiencias están compuestas por lecto-autores o prosumidores, como se los conoce más comúnmente, que quieren interactuar con el contenido que se les presenta. Quieren formar parte de sus universos favoritos, que su input y su feedback sea escuchado y poder interactuar entre ellos y con la narrativa. Esta nueva audiencia no se conforma con ver, oír y callar, sino que quieren decidir en qué dosis y de qué manera consumen la información y poder comentar, participar, y sentirse inmersos en el universo. “[...] los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan” (Rodríguez Fidalgo, Paíno Ambrosio, Jiménez Iglesias, 2016). En el documental RIP: A Remix Manifesto, Mark Hooler, integrante del grupo de música experimental Negativland, dice lo siguiente: “Las corporaciones están tomando el mando absoluto de nuestras culturas e intentando limitarnos a consumirlas, y nosotros estamos respondiendo que no. Estamos diciendo que queremos crear a partir de nuestra cultura, responder a ella, cogerla y mutilarla, cortarla. Estamos diciendo que ellas [las corporaciones] no nos preguntan si queremos tener vallas publicitarias dondequiera que vamos. No nos preguntan si queremos ver el logo de Nike dondequiera que vamos, ni si queremos escuchar la música de U2 en cada lugar al que vamos de compras, o en cada restaurante. Así qué, ¿por qué tenemos nosotros que preguntar para poder coger parte de esta cultura y crear algo a partir de ella?”. Aunque Hooler está hablando del derecho a influir la cultura más allá de los límites del copyright corporativo, que es de lo que trata el documental, este sentimiento se aplica a nuestro tema en cuestión porque habla como portavoz de una generación que no quiere verse excluida de la creación de la narrativa colectiva, sino que quiere formar parte del proceso.

Justificación de elección de formato

Más allá de todos los aspectos técnicos, históricos y definitorios creo que es importante hablar del por qué he escogido el webdoc como vehículo para transportar la historia en cuestión. El formato webdoc fue escogido como parte de un conjunto de elementos para para conducir un estudio acerca del empoderamiento en los jóvenes, porque “las posibilidades de interacción ofrecidas por este género en el actual contexto transmedia lo convierten en una herramienta única y original para investigar y pensar sobre el empoderamiento juvenil” (Salvadó Romero, Jiménez-Morales, Sourdis, 2017). Además de que “el webdoc pone un espacio a la disponibilidad del usuario para que pueda añadir contenido y contribuir a la conceptualización del término “empoderamiento”. [...] Este tipo de interacción anima a los ciudadanos a participar activamente en la creación de contenido y a tomar parte en una forma de pedagogía artística donde la educación social y emocional se encuentran”.

Por otra parte, Subires Mancera (2019) nos habla del webdoc como de una herramienta de protesta, de denuncia y de conducción al cambio social: el heredero de la tradición del documental lineal. Se utiliza como herramienta para reivindicar y para aportar información que favorezca la creación de un espíritu crítico de forma quizás más efectiva que el documental tradicional por sus características más avanzadas y adaptadas al uso actual de la cultura y la tecnología.

Las conclusiones alcanzadas en estos artículos y estudios terminaron de convencerme para utilizar este formato, ya que lo que quiero conseguir con mi proyecto es crear una plataforma de intercambio de ideas y aprendizaje. Lo que quiero decir con esto es principalmente que no quiero imponer una narrativa sobre los usuarios. No soy historiadora ni académica, y no presumo de tener la versión oficial de los hechos respecto al fenómeno de la brujería. Más bien quiero reunir suficiente información contrastada, presentarla de forma estética e interactiva y crear un espacio con ella donde poder empezar una conversación, invitando al público a compartir sus aportaciones. El webdoc no solo ofrece los aspectos técnicos necesarios para facilitar este intercambio, sino que tradicionalmente ha sido utilizado como vehículo para hablar sobre temas socialmente controvertidos.

Acerca del tema: la brujería y la figura de la bruja

Como explica González Echevarría (2009), podemos entender tres tipos de brujos: el brujo real, una persona de carne y hueso con habilidades reales o percibidas; el brujo mental o la imagen tradicional de un brujo a nivel social, sus intenciones, actitudes y acciones atribuidas; y por último el tercer brujo, también mental, que consiste en la imagen “culta” creada por influencias como el *Malleus Maleficarum* o la Inquisición, una imagen que se utiliza para justificar la persecución, tortura y asesinato de las personas acusadas de aliarse con el demonio. La imagen de la bruja se caracteriza por elementos ubicuos como el vuelo nocturno, el pacto con el diablo y la renegación del cristianismo, la profanación de la eucaristía, la asamblea secreta o sabbath, la orgía, el infanticidio sacrificial y el canibalismo.

Ahondando en la significación de estos elementos, Pollard (2008) nos habla sobre la figura de la bruja en la antigua Roma, a menudo representada por una mujer vieja, borracha, burlona de los roles tradicionales y una mala influencia para las jóvenes. En su texto leemos lo siguiente: “Estos autores romanos enfatizan claramente la edad y el comportamiento aterrador de estas practicantes de las artes mágicas. En el caso de Ovidio, estas viejas borrachas ejercen una peligrosa influencia sobre las jóvenes. Canidia subvierte las relaciones sexuales apropiadas. Erichtho interviene en la esfera cívica reservada a los hombres [...]. Oenothea literalmente penetra al hombre, derribando los roles de género esperados del sexo y del uso de la magia.”

En este mismo artículo encontramos el siguiente texto en referencia a la escultura Old Market Woman, localizada en el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York: “El pecho arrugado y expuesto es sugestivo de la subversión de los roles de género tradicionales que las brujas ficticias asumen cuando las madres asesinaban a sus hijos (Medea), las viejas resucitaban a los muertos en lugar de alumbrar niños (Erictho), y las sacerdotisas de Priapus penetraban hombres con dildos (Oenothea). [...] Ridgeway sugiere que dichas mujeres “representan a las devotas de Dionisio que ejemplifican los peligros de la indulgencia excesiva y el consecuente desorden público, subvirtiendo el rol implícito de ejemplos y modelos de conducta que su edad debería conferirles”.

Leyendo esto podemos ir haciéndonos a la idea de que una bruja no era en primer lugar un conjunto de características físicas o de actividades concretas que identificaban a una mujer con un determinado grupo, sino que más bien, la percepción de una mujer como problemática para el status quo provocaba que se la identificara con las características de una bruja. Podríamos decir que el término “bruja” es el cajón de sastre en el que se mete a las mujeres que se han salido de su rol tradicional de madres, cuidadoras, inocentes, sumisas y pasivas y que representan un percibido peligro para el orden público al poder corromper a otras mujeres más jóvenes e incomodar a los hombres.

La trampa de esto es que, bajo el efecto de distintas tradiciones, se tendía a mirar a las mujeres con “sospecha de malignidad” de por sí, lo cual facilitaba mucho el que se las acusara de brujería y otros crímenes a la mínima provocación. Este filtro sesgado al que se ven sometidas las mujeres se ve bien explicado en el siguiente párrafo:

“Parece inevitable que las opiniones eruditas alrededor de la brujería, redactadas y publicadas en sendos manuales inquisitoriales y tratados demonológicos, estén cargados de menosprecios, desdenes y medidas precautorias ante la identidad femenina; esto se debe a que la idiosincrasia de la época respecto a las mujeres correspondía a tradiciones patriarcales, y obviamente estaba constituida por fórmulas culturales, sociales y religiosas, las cuáles habrían remitido –de manera parcial, por decir lo menos– a la mujer a un estadio de desprecio y de sospecha de malignidad. De tal manera que muchas de sus expresiones sean implícitamente agresivas e injustas a nuestros ojos.” (Ortiz, 2019)

Antes de seguir ahondando en la imagen y simbolismo de la figura de la bruja, respondamos a una pregunta fundamental: ¿por qué este desprecio a las mujeres? Es cierto que distintos grupos fueron acosados durante la caza de brujas, pero Marsá González (2009) nos cuenta que casi un 75% del total de los ejecutados por brujería fueron mujeres. Una posible y bastante difundida explicación de esto se nos presenta más adelante en el mismo artículo: “La razón establecida ética y socialmente era la de la debilidad femenina, tan propia y tan propiciada para caer en tentaciones diabólicas de cualquier índole”. Vemos este pensamiento repetido y confirmado en las anotaciones tomadas por Alberto Ortiz (2019) en su artículo La comprensión mágica de la feminidad mencionado anteriormente. La doctrina religiosa señalaba a las mujeres como inherentemente pecaminosas, criaturas incapaces de controlar sus impulsos y sus pensamientos, débiles, lujuriosas y vengativas, puestas en la tierra para tentar e inducir al pecado a los hombres.

Es digno de mención que en ambos estudios mencionados en el párrafo anterior se nos hace evidente también que uno de los grupos más acusados de brujería fue el grupo de las parteras o comadronas, acusadas de vender niños al diablo, asesinarlos o sacrificarlos al nacer. La realidad era que religiosa y socialmente era conveniente mantener a las mujeres alejadas de las profesiones, el conocimiento, especialmente el científico, y la autogestión, por lo que la profesión de matrona en su condición de “mujer sabia” capaz de facilitar el parto era especialmente peligrosa.

Continuando con la disección de la figura de la bruja, generalmente estas mujeres caídas en desgracia eran representadas como viejas de aspecto raquítico, con el pelo alborotado de una forma u otra (bien suelto o infestado por víboras o hiedras según la tradición), muchas veces con los pechos caídos y descubiertos, descalzas y a menudo borrachas. Hay muchas posibles explicaciones para la elección de esta representación, en primer lugar la percibida fealdad y el asco que la imagen de una mujer de la tercera edad podían inducir en los hombres que ya no la ven sexualmente atractiva proporcionó el recipiente perfecto para personificar el mito. Más allá de esto sin embargo, considero que esta imagen de supuesta fealdad y rechazo se utilizó para enmascarar características más peligrosas, principalmente la sabiduría y la habilidad que vienen con la edad, además del control de la propia sexualidad. Jan Bremmer (1987) comentó sobre los varios roles dotados a las mujeres mayores en la antigua Grecia, entre ellos el rol de matrona o partera y enfermera, “relegadas” a esto por su condición de posmenopáusicas que las excusaba de ser objetos de la preocupación de los hombres de la familia. La mujer mayor causaba sentimientos de incomodidad por su apariencia física pero también por su estado vital más allá de los roles tradicionales femeninos: ¿qué es una mujer cuando ya no puede producir hijos y no es lo suficientemente atractiva para tener un rol sexual relacionado con el hombre, ya sea en la forma de esposa o de cortesana?

La mujer anciana supone un desafío al status quo por su mera existencia más allá de estos roles, su presencia objeta la idea de que una mujer solo debe y es capaz de existir dentro del ámbito doméstico y en relación al varón más cercano. Por tanto y para solventar esta falta de estereotipo, se le confirió el rol de bruja: envidiosa, obsesionada con los hombres, recelosa de las mujeres jóvenes, borracha y por tanto inútil y un mal ejemplo que debe ser ignorado. Con esto se consiguieron dos cosas: en primer lugar, se consiguió desacreditar la figura de la mujer anciana como ejemplo a seguir y al que escuchar por mujeres más jóvenes. Al crear el arquetipo de la bruja se inculcó el miedo en la joven de ser percibida como una, y de ser hechizada por una, por lo que cualquier sabiduría que pudiera ser transferida entre generaciones quedó sometida a un continuo recelo. En segundo lugar, se cerró el vacío social que la vieja suponía. Se dio sentido a ese estado de la vida de las mujeres en la que su existencia no está ligada a un hombre ni a la producción de descendencia. La vieja, habiendo sido olvidada por los hombres y liberada de sus “obligaciones femeninas”, tenía existencia propia, y la solución a este exceso de personalidad y humanidad fue demonizar su figura.

Esta imagen no se limita solo al arte y sociedad europeas, sino que podemos encontrar estereotipos similares en distintas culturas, dando peso a la ubicuidad de este tipo de creencias dentro de las sociedades patriarcales. González Echevarría (2009) nos cuenta que la tribu Nupe de Nigeria cree que los brujos son a menudo “mujeres viejas que hacen de los hombres jóvenes sus víctimas”. Estas mujeres vuelan sobre sus pitones de noche, solas o en grupo, y de esta forma atacan a sus víctimas, no dejando de ellas sino la piel sobre la cama. La siguiente cita ofrece una explicación a esta creencia: “Nadel [1952], que ha realizado entre ellos trabajo de campo, explica estas creencias, que revelan antagonismo social, por la posición estructural de las viejas mujeres nupe que, enriquecidas por el comercio (actividad que detentan), tienen más poder doméstico que el padre. La mujer –escribe Nadel– es “mala” esposa y “mala” madre: abandona a sus hijos, usa anticonceptivos” (González Echevarría, 2009). Nos encontramos de nuevo con la yuxtaposición de la “buena” y la “mala” mujer, siendo la mala la que escapa de las limitaciones patriarcales y consigue poder o independencia, subvirtiendo los roles tradicionales y afirmando su persona de forma autónoma.

Sobre el peso de las imágenes y conclusiones

Este miedo a la figura de la mujer mayor se traslada hasta nuestros días. El suicidio social y laboral que el envejecer supone para una mujer ha provocado que el mostrar signos de la edad o ser percibidas como maduras sea algo que queremos evitar a toda costa. El estereotipo de la “vieja de los gatos” es una imagen heredada de los tiempos en los que una mujer anciana, solitaria o independiente era asociada con la brujería y acosada por ello, y se le atribuían familiares (a menudo gatos negros) para corroborar dichas acusaciones. La idea de que una mujer inteligente, sabia, en control de su sexualidad, con habilidades y conocimientos más allá de los tradicionalmente atribuidos a su sexo es de alguna forma indeseable o defectuosa en su feminidad también viene de aquí. En las sociedades más desarrolladas la caza de brujas ya no sucede de forma externa, pero la huella de lo que ha supuesto para nosotras vivir bajo el constante escrutinio masculino continúa grabada en nuestras mentes y condicionando nuestro comportamiento y nuestras elecciones.

Mucha de la iconografía moderna continúa perpetuando estos estereotipos, la mayor parte de las villanas de Disney por ejemplo son a menudo mujeres mayores percibidas como feas, obsesionadas de alguna forma bien con la juventud, con algún hombre, o con aterrorizar a una mujer más joven a la que envidian de alguna forma. Muchas de ellas tienen acceso a habilidades mágicas y se encuentran solas, acompañadas solo por sus mascotas (o familiares). Sin embargo, es cierto que en años más recientes esta idea ha comenzado a revertirse y la figura de la bruja y la magia se han convertido en símbolos de rebeldía y de inconformidad con los roles asignados a las mujeres. También se han convertido en objetos de investigación y vehículos de expresión artística que muchas hemos decidido explorar a fondo para cuestionar nuestras creencias heredadas del patriarcado religioso, nuestra espiritualidad y nuestro estatus como personas completas más allá de nuestras capacidades biológicas.

El principal vehículo de asimilación de doctrinas y dogmas siempre ha sido el arte de una forma u otra: la iconografía, las imágenes, la literatura, las ilustraciones, la pintura, y como podemos ver, se lleva inmortalizando la figura de la bruja de una forma u otra desde las civilizaciones clásicas. Todo esto no es más que una imagen muy persuasiva, creada de forma artificial y reforzada a través de siglos de tradición, de escritos reiterativos, presión patriarcal, y el respaldo de distintas formas de arte. Lo bueno de esto es que las imágenes pueden evolucionar y su significado puede alterarse. Es por esto que dentro del webdoc que planteo me gustaría utilizar piezas de arte histórico, como la mencionada Old Market Woman del MOMA y la Anus Ebria del Museo Capitolino de Roma entre muchas otras, para reconstruir en forma de collage interactivo la figura de la bruja, explorando todos los elementos que la caracterizan, explicando su procedencia histórica y desmontándolos uno a uno. Propongo utilizar todo este material para, en lugar de seguir perpetuando el estereotipo, analizarlo y entenderlo en su contexto histórico y en su utilización como herramienta patriarcal.

Más allá de esto, en años recientes la figura de la bruja ha sido re-apropiada por las mujeres como representante de nuestra divinidad, sabiduría y contacto con lo sagrado. Por tanto, como ya he mencionado, este webdoc también buscará alejarse de la mirada patriarcal de este fenómeno y crear curiosidad entorno a estas nuevas interpretaciones, ofreciendo recursos para comenzar a explorarlas. También busca resaltar y crear interés entorno a la obra de artistas invisibilizadas como Georgiana Houghton, Hilma af Klint (ambas precursoras del movimiento abstracto que de haberse dado a conocer en su momento se habrían adelantado a Kandinsky), Leonora Carrington, Remedios Varo y Evelyn de Morgan, pero también tomas más modernas como el trabajo fotográfico de Virginia Lupu, entre otras. Estas muestras estarán contextualizadas dentro de la reescritura de la figura de la hechicera, la

sacerdotisa, de la mujer espiritual y de la percepción de esa misma espiritualidad desde fuera de la perspectiva patriarcal y de la religión organizada.

La propuesta de colaboración con el público estará relacionada en parte con este apartado: me gustaría alentar a los usuarios a compartir fuentes interesantes, artistas o cualquier recurso que pueda ayudar a crear una visión alternativa sobre el tema. El otro apartado colaborativo del webdoc busca alentar a los usuarios a interesarse por las historias de sus entornos: leyendas locales sobre brujas por ejemplo, o historias de sus propias familias, e indagar un poco más en quienes eran estas mujeres asegurándose de mirar más allá del mito, para luego compartir estas historias a través de un tablón en nuestra plataforma.

Memoria de producción

Ficha técnica

Nombre del proyecto	Las Buenas, las Malas y las Feas
Dirección web	Xxx
Año y lugar de producción	2024, Las Palmas de Gran Canaria (España)
Género	Documental interactivo
Empresa/productora	RTVE (aspiracional)
Autor/es	Zoe María Espino Moreno
Tag-line	De la bruja como el arquetipo de la Mujer Fatal
Sinopsis	“Las Buenas, las Malas y las Feas” disecciona la figura de la bruja concebida de forma patriarcal y asociada a tabúes judeocristianos, en su asociación al concepto de la Mala Mujer. Utilizando obras de arte históricas como referencia, nos servimos de un juego interactivo para desmenuzar y separar sus características para identificándolas y facilitando su comprensión. En su dimensión colaborativa el proyecto busca reconstruir fragmentos de historia de la caza de brujas desde el punto de vista de las mujeres que la sufrieron, devolviéndoles su identidad, además de ofrecer recursos para la profundización en el tema y su investigación independiente.
Soporte/Plataforma	Página web

Lema o logline

Documental interactivo que desafía estereotipos al explorar la figura de la bruja y la Mala Mujer. A través de juegos y relatos colaborativos, redefine la feminidad y cuestiona percepciones arraigadas.

Target

El usuario que se adentra en LBLMYLF tiene conocimientos sobre los conceptos de feminismo y patriarcado, y una mente abierta respecto a la religión y la espiritualidad. Es alguien curioso a quien le interesa saber qué se encuentra más allá de la historia oficial. Con la esperanza de apelar a todos los géneros de forma indiscriminada, somos conscientes de que el target más probable, al menos inicialmente, sea el de una mujer joven, moderna, curiosa e informada, con acceso a internet, probablemente entre los 15 y los 35 años. Sin embargo el proyecto aspira a atraer la curiosidad y la implicación de mujeres mucho mayores.

Sinopsis general del proyecto

Las Buenas, las Malas y las Feas es una propuesta de documental interactivo que busca atajar el constructo social de la Mala Mujer en su forma más popular: la bruja. Representada hasta la saciedad en el arte, la literatura y el ideario popular, la figura de la bruja está instaurada en nuestras cabezas como el cajón de sastre en el que meter a todas aquellas mujeres que no encajan dentro de la idea clásica, y a menudo judeocristiana, de la feminidad. Esta hace referencia a la mujer dócil, sumisa, madre devota, esposa fiel y ángel del hogar que además está conforme con su rol en el mundo. LBLMLF se sirve de la colaboración y la interactividad para crear contraste entre la idea de las “buenas mujeres”, las “malas mujeres” y aquellas que, dada su condición de percibida fealdad y que por tanto no apelan al consumo masculino, resultan prescindibles dentro del patriarcado.

El apartado más importante que incluye la plataforma es un juego que, sirviéndose de imágenes mayormente provenientes del arte clásico e ilustraciones propias, pretende crear consciencia entorno a aspectos simbólicos de la feminidad que se asocian a las características de una bruja, tales como la vejez, la sexualidad “excesiva”, la curiosidad o el conocimiento, etc. A través de este juego el usuario puede crear, tras seleccionar distintas opciones, un personaje, una bruja de cierto tipo. En la pantalla final del juego este personaje es presentado de forma gamificada², mostrando una descripción general breve, el puntaje en escobas (de una a cinco escobas) dentro de cinco categorías diferentes y el significado de las diferentes opciones simbólicas que ha escogido durante el juego. El proceso puede repetirse tantas veces como uno quiera probando las distintas opciones y explorando los elementos específicos y significados que ofrece cada personaje.

La segunda pantalla es un tablón colaborativo en el que se invita a los usuarios y usuarias a contar sus propias historias de brujas, ya sean recuerdos que corren en sus familias, leyendas locales o testimonios que conocen por nombre. Eso último es importante porque menudo la historia de las brujas se ha contado desde el análisis de sus características, para entender cómo eran identificadas y juzgadas y el funcionamiento de organismos como la Inquisición. Es necesario empezar a enfocar sus historias desde el punto de vista de las mujeres que las vivieron.

Por último, el webdoc ofrece una selección de referencias para averiguar más sobre el tema, presentadas en forma de librería virtual. Esta sección incluye recomendaciones libros, artículos y académicos o artistas que me han servido o inspirado para crear el proyecto. Además, este apartado es también colaborativo; los usuarios pueden enviar sugerencias de fuentes que, tras ser aprobadas, serán añadidas en forma de tomo a la estantería virtual.

Como ya he mencionado, la base de este documental es la interactividad y la colaboración. La figura de la bruja desde el punto de vista patriarcal fue creada utilizando muchas referencias, ideas y factores, y una nueva percepción de la bruja se debe concebir de la misma manera. El objetivo principal del proyecto es aportar significado y origen a aquellos prejuicios y tabúes con los que convivimos las mujeres aún a día de hoy respecto a nosotras mismas que provienen de la caza de brujas, además de facilitar el aprendizaje de nuestra propia historia. De esta manera podremos entendernos mejor a nivel individual y como sociedad, e ir eliminando este modelo de pensamiento de nuestro ideario y comportamiento.

² “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.”

Contexto histórico

En la antigüedad, la buena magia y la mala, o la magia blanca y la negra, eran dos partes de un todo (Gibson, 2023), de la misma manera que la naturaleza tenía el poder de crear y sostener la vida en armonía y también de arrebatársela furiosamente. Dentro de este modelo de pensamiento, las mujeres, como criaturas fuertemente asociadas con los ciclos naturales, y las múltiples facetas de la feminidad también podían convivir unas con otras sin ser excluyentes. Las antiguas deidades femeninas procedentes de lugares como India, Egipto y Mesopotamia aunaban el carácter creador y destructor de la madre tierra en una sola figura, la de la gran madre, con el poder de dar y de arrebatarse la vida (Tausiet, 2019). Este modelo de pensamiento comenzó a ser cuestionado en las sociedades griega y romana, que temían que la magia era necesariamente una fuerza impía, pero con la concepción y difusión de la demonología en el siglo XV en Europa la escala de colores terminó por convertirse en blanco y negro. Desde este nuevo prisma, dentro del culto al único Dios verdadero solo existía aquello que pertenecía a Dios, y aquello que, por el necesario contrario, pertenecía al diablo. Se instauró un pensamiento binario de acuerdo con el cual todo existía dentro de esta dualidad. Esto, inevitablemente, terminó por aplicarse también a la existencia de las mujeres.

Las mujeres pasamos entonces a existir entre dos ideas extremas: la “buena mujer”, es decir, la madre y esposa devota, sumisa, experta en las artes domésticas, desinteresada de otras profesiones o ambiciones, sexualmente disponible (o, directamente, desvinculada de la sexualidad), religiosa, dispuesta al sacrificio constante de su tiempo y atención y desconectada de otras mujeres. A menudo este ideal era representado por la Virgen María, idealizada hasta el extremo (Tausiet, 2023). La única otra posibilidad es la de la “mala mujer”, la mala madre y la mala esposa, la mujer que pretende tener el comando de su tiempo, su cuerpo, que tiene intereses y conocimientos más allá de los atribuidos a su sexo, que se asocia con otras mujeres, cuestiona los valores religiosos y deshonor a la familia. Es decir, la mujer que no solo invierte, sino que casi que burla los roles de género tradicionales y valores religiosos. Las características de esta última figura están a menudo asociadas con diversas criaturas fantásticas: las sirenas, ninfas, gorgonas... Pero la que más destaca entre ellas y sin duda la más trillada es la figura de la bruja.

La bruja se caracteriza por elementos ubicuos como el vuelo nocturno, el pacto con el diablo y la renuncia del cristianismo, la profanación de la eucaristía, la asamblea secreta o sabbath, la orgía, el infanticidio sacrificial y el canibalismo. Sabemos que a menudo las brujas eran (y son) representadas como mujeres viejas, feas, burlonas, solitarias, a menudo celosas de mujeres más jóvenes y con malas intenciones. La realidad es que una bruja no era en primer lugar un conjunto de características físicas o de actividades concretas que identificaban a una mujer con un determinado grupo, sino que más bien, la percepción de una mujer como problemática para el status quo provocaba que se la identificara con las características predeterminadas de una bruja. Podríamos decir que el término se convirtió en el cajón de sastre en el que meter a las mujeres que se salieran de su rol tradicional de madres, cuidadoras, inocentes, sumisas y pasivas y resultaran problemáticas de casi cualquier forma.

La trampa de esto es que, bajo el efecto de distintas tradiciones, se tendía a mirar a las mujeres con “sospecha de malignidad” (Ortiz, 2019) de por sí, lo cual facilitaba mucho el que se las acusara de brujería a la mínima provocación. Esto causó que, tal y como nos cuenta Marsá González (2009), casi un 75% del total de los ejecutados por brujería (85% según otras fuentes) fueran mujeres, a menudo pobres, viudas y sin recursos. Otras veces, las acusadas eran mujeres independientes y con habilidades que les permitían sobrevivir, y que en ocasiones las convertían en pilares de la comunidad, dotándoles de un poder que incomodaba a los poderes establecidos. Por ello, otro de los grupos más acusados de

brujería fue el de las parteras o comadronas, acusadas de vender niños al diablo, asesinarlos o sacrificarlos al nacer. La realidad era que religiosa y socialmente era conveniente mantener a las mujeres alejadas de las profesiones, el conocimiento, especialmente el científico, y la autogestión.

La imagen general que tenemos hoy día de las brujas fue construida sobre la base del pensamiento binario que mencionábamos anteriormente, además de la necesidad de infundir miedo para mantener a las mujeres bajo control y desalentar las relaciones entre ellas, interrumpiendo la transmisión de información y el saber, los lazos de apoyo y sororidad, y dejándolas a la merced de lo que el patriarcado necesitara de ellas. Dicha imagen ha sido reforzada en incontables ocasiones en nuestra cultura popular. Por ejemplo, la mayor parte de las villanas de Disney son a menudo mujeres mayores percibidas como feas, obsesionadas de alguna forma bien con la juventud, con algún hombre, o con aterrorizar a una mujer más joven a la que envidian de alguna forma. Muchas de ellas tienen acceso a habilidades mágicas y se encuentran solas, acompañadas solo por sus mascotas (o familiares). Por otra parte, el cliché de la madrastra malvada que sustituye a la madre devota no es casualidad: fue creado para mantener la dualidad de la buena mujer y la mala (Bettelheim, 68-69), protegiendo la figura de la difunda madre y su santidad, pero incorporando aún así a la Mala Mujer y reforzando con ella las relaciones de rivalidad.

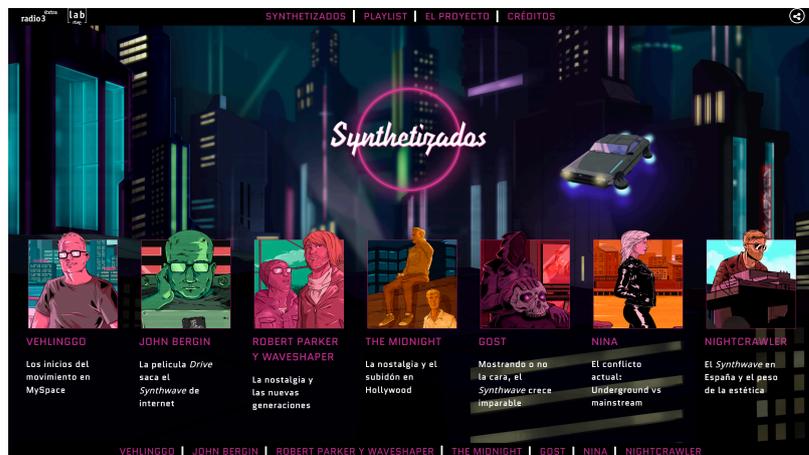
El principal vehículo de asimilación de doctrinas y dogmas siempre han sido las imágenes. La idea de la bruja y todos sus significados se han instaurado de forma tan profunda en nuestro ideario, y los efectos que han tenido en nuestras vidas y en nuestra percepción de la feminidad son tan extensos y profundos que a menudo no somos conscientes de que hay otras maneras de vivir o de pensar. Que las brujas no son sino eso: una imagen muy persuasiva, creada de forma artificial y reforzada a través de siglos de tradición, de escritos reiterativos, presión patriarcal y religiosa, y el respaldo de imágenes potentes. Sin embargo, el miedo residual a la persecución aún sigue presente, y se muestra en nuestro día a día en forma del miedo tremendo que tenemos a envejecer, a liderar, a destacar en áreas intelectuales o académicas, a asociarnos con la naturaleza y sentirnos parte de ella, a ser percibidas como demasiado sexualmente activas o disponibles. A la opinión que los hombres tienen de nosotras, a no ser deseadas – o peor, serlo demasiado, y todo lo que ello conlleva. Sabemos que, de alguna manera, todo esto pone nuestra feminidad y estatus como “buenas chicas” en tela de juicio, pero, ¿sabemos realmente por qué? Si lo supiéramos, si supiéramos hasta qué extremo se nos castigó por atrevernos a traspasar las líneas trazadas para nosotras, si supiéramos que estas líneas son artificiales, ¿cambiaría nuestra forma de comportarnos, de limitarnos?

Por ello, el recorrido histórico se hace necesario en el caso de este documental no solo para dar base a aquello que se muestra en el mismo, sino para aportar contexto respecto a muchas de las realidades que aún vivimos hoy día y como herramienta para devolver la dignidad y la identidad a las mujeres que, bajo la acusación de brujería, fueron reducidas a una estadística. Un recorrido por los orígenes de la brujería y el análisis de sus componentes resulta imperativo comprender lo que es la Mala Mujer, la bruja, entenderla a ella y su forma de ser atribuida y darnos al hacerlo darnos cuenta de que, hasta cierto punto, *todas* somos malas. Todas somos brujas. Y por tanto, puede que ninguna lo seamos. Que simplemente seamos mujeres y, como todo lo demás presente en la naturaleza, tengamos luz y sombra, principio y fin, belleza y fealdad, sin idealizaciones ni demonizaciones.

Referentes

Un gran referente a nivel nacional en cuanto a la creación de webdocs es la Factoría de Webdocs de RTVE, que ha sido responsable de co-producir las piezas que estudié en las fases de investigación y concepción de este proyecto: *las Sinsombrero*, *En la Brecha*, *Cromosoma Cinco*, *Las Voces de la Memoria*, entre otras muchas más. Del webdoc *Las Sinsombrero* me atrajo la idea de utilizar una serie de fotografías como conductor para el acceso a vídeos que sirvan de introducción al tema. En cuanto al documental *En la Brecha*, me gustó su aspecto analógico y esto me sirvió más adelante también para inspirar algunos de los elementos de mi proyecto. Pasando a hablar de los “muchos más” mencionados antes, aquí encontramos mis proyectos favoritos, y aquellos que me han servido de principal inspiración para concebir el diseño estético y las primeras ideas de navegación rudimentarias de mi propio webdoc. Entre los más destacados para mí dentro de estas influencias están: *Synthetizados*, *Lo Que Hicimos Fue Secreto* y *La Línea de Sombra*.

Synthetizados es un webdoc que habla del estilo de música synthwave, un género nostálgico basado en la música sintética (creada por sintetizadores) de los 80 que compuso la banda sonora de muchas películas taquilleras, como *Halloween*, *A Nightmare on Elm Street*, *Friday the 13th*, *El Exorcista* y demás. Por otra parte, *Lo Que Hicimos Fue Secreto* habla del movimiento punk de la década de los 80 en Madrid, durante la movida, y de la estética y estilo de vida que existen en torno al género musical. Lo que me atrae mucho de estos dos webdocs no es solo los mundos underground interesantísimos y llenos de vida que me permiten explorar, sino también su estética y diseño. En particular, me gusta mucho la paleta de colores utilizada en *Synthetizados* (y pienso que se adecúa mucho al *mood* que quiero crear en mi propio webdoc) y su idea de utilizar un vídeo como primer elemento que se encuentra el usuario a modo de introducción muy básica sobre el



Pantalla principal del webdoc *Synthetizados*



Stillframe de la introducción ilustrada de la serie de Netflix *Chilling Adventures of Sabrina*

tema. y el uso del ruido en las imágenes de *Lo Que Hicimos Fue Secreto*, que creo que le aporta un aire analógico y atemporal. He buscado inspirarme en ellos, y también en el estilo de dibujo de los cómics *Chilling Adventures of Sabrina* y *Creepshow*, de Stephen King, para crear las ilustraciones del proyecto, utilizando la técnica de collage, efectos retro y un aire analógico general (esto último inspirado por el estilo de *En la Brecha*) para diseñar las pantallas.

Algo en lo que difiero de estos dos ejemplos es en que ellos están constituidos principalmente por vídeos. Las historias se cuentan a través de ellos, pero en el caso de mi proyecto esto no me gustó demasiado y decidí servirme de vídeos en la manera justa y necesaria y de resto utilizar textos e imágenes para transmitir la información. En este respecto he apostado por seguir más el estilo de *Cómo el Machismo Marcó Nuestra Adolescencia*, un webdoc realizado también por el Lab RTVE de forma especial por el 8M. En este caso el mecanismo es mucho más sencillo: basta introducir tu año de



Pantalla inicial de *Cómo el Machismo Marcó Nuestra Adolescencia*

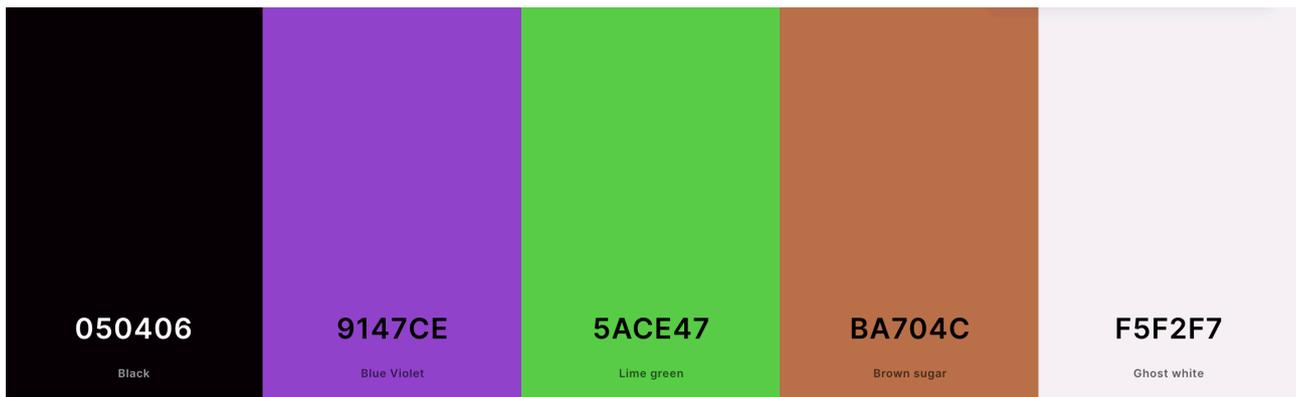


Pantallazo del webdoc al introducir el año 1967 en el buscador

nacimiento para ser conducida a un timeline de los años de tu adolescencia, en el cual se te muestran hitos culturales de tu época que fueron fruto de la cultura machista y de los que en su momento seguramente no fuiste consciente. El abanico disponible abarca desde 1962 hasta 2009. Este webdoc me dio la idea de utilizar gifs para añadir movimiento a pantallas que de otra forma serían estáticas, de incorporar fondos sencillos pero dinámicos, de utilizar textos cortos pero precisos para transmitir los mensajes que busco sin necesidad de servirme siempre de vídeos, además de incorporar el uso de PNGs. Me gustó mucho cómo con unos pocos elementos bien pensados este webdoc me hizo pensar mucho, y he tratado de llevar esa idea a mi proyecto: utilizar el mínimo de elementos posibles (o elementos sencillos) para dar comienzo a una conversación en la mente de los usuarios.

Por otra parte, tenemos el webdoc *La Línea de Sombra*, del cual me llama muchísimo la atención la originalidad sobre cómo funciona su interfaz, y el hecho de que su navegabilidad es tan innovadora que los diseñadores decidieron que era necesario incluir un tutorial al principio para que el usuario sepa cómo utilizarla. Más allá de ser una inspiración de estilo como los anteriores, me ha animado a pensar *outside the box* para mi propio diseño y plantearme alternativas a las formas de presentar la información tradicionales. De esta iniciativa es de dónde saqué la idea de utilizar un juego como vehículo para transmitir parte de la información, además de incorporar el scroll lateral (tipo Netflix) para navegar por la pantalla de referencias.

Diseño visual y guía de estilo



A pesar de que en un proyecto de estas características evidentemente va a haber muchos colores, aquí muestro la paleta principal. Basada, como he mencionado, en la estética del documental Synthetizados, es una paleta que claramente recuerda a Halloween y que he utilizado para codificar el documental por colores, ya que las tres secciones principales se identifican cada una con uno de los colores centrales y variaciones de los mismos. Además de tener, como es habitual, el blanco y negro como colores de base.

Pasando a las fuentes, debido a las características también del proyecto, he decidido utilizar una gran variedad de las mismas. Más allá de que por lo general yo prefiera, a nivel personal, el maximalismo al minimalismo, he pensado que de acuerdo con la estética de las brujas lo suyo era mezclar ideas y elementos y crear una imagen ecléctica, más que una sencilla. La fuente que utilicé de base, es decir, para todos los textos “neutros” o informativos, es Caladea, similar a Cambria, la que escogí para redactar este documento. Para los títulos y los botones del juego me incliné por la elección evidente y utilicé Press Start 2P, una fuente que emula el estilo de los videojuegos antiguos. Para el titular del apartado Mi nombre no es Bruja, me decanté por una fuente sesentera llamada Chicle que iba con el estilo estético de la pantalla. Dentro de este mismo apartado, para emular que las etiquetas con los nombres de las brujas están escritos a mano, utilicé multitud de fuentes que imitan distintos estilos. Entre ellas: Cedarville Cursive, Corinthia, Charmonman, Reenie Beanie, entre otras. Por último, para los nombres de las brujas ya dentro de sus “fichas”, además de los titulares de las distintas secciones en la pantalla de referencias, utilicé un tipo de letra que había visto anteriormente en libros sobre brujería: Cormorant SC.

Caladea

Press Start 2P

Chicle

Cedarville Cursive

Corinthia

Charmonman

Reenie Beanie

CORMORANT SC

Mapa de elementos

Siendo este un documental interactivo, está compuesto de muchos elementos funcionales que ofrecen información o interacción al usuario. A modo de lista voy a desarrollar la funcionalidad de los distintos elementos y sus contenidos aproximados.

1. Vídeo introductorio

Esta pieza es la primera con la que el usuario se encuentra al entrar en el webdoc. Se trata de un breve vídeo de máximo un minuto o un minuto y medio que introduce al tema que vamos a tratar: la brujería. En este vídeo dejamos claro el enfoque del documental (la perspectiva de la Mala Mujer) y creamos interés utilizando imágenes evocadoras que en este caso son vídeos sin copyright obtenidos de internet, y rescatados de otra pieza realizada sobre brujería para otra asignatura. Evidentemente esta pantalla ofrece la opción de saltarse el vídeo para aquellos usuarios que ya lo hayan visto. A continuación dejo por escrito el guión de la voz en off narradora:

“La creencia en y el miedo a la brujería fueron herramientas muy útiles para la religión cristiana. A través de ellos se consiguió demonizar rituales e iconos paganos ya en decadencia, purgar a la sociedad de disidentes y personas transgresoras, coaccionar al buen comportamiento y la conformidad a millones de mujeres y hombres temerosos de las autoridades, explicar fenómenos naturales y reforzar la autoridad eclesiástica, y en ocasiones la monárquica. Pero sobre todo, sirvió para reforzar la idea principal de la doctrina demonológica tan detalladamente redactada por Kramer en su *Malleus Malleficarum*: que el mundo está compuesto de aquello que pertenece a Dios, y por el contrario, aquello que pertenece al demonio. En el tomo, esto se aplica de manera particular a las mujeres, que podían ser buenas cristianas temerosas de Dios, o brujas aliadas con el diablo.

Esta mentalidad en blanco y negro no dejaba mucho lugar para la imaginación, y tampoco para que las mujeres se expresaran y movieran en sociedad sin despertar sospechas. Es dentro de esta mentalidad donde cobra especial relevancia la figura de la Mala Mujer: lujuriosa, con ideas propias, conocimientos naturales y del cuerpo, habilidades curativas en ocasiones, independencia. Las víctimas más usuales de estas acusaciones eran mujeres ancianas, pobres, a menudo viudas, pero si resultaba conveniente podían encontrarse motivos para acusar a cualquiera.

La sombra de la persecución de la Mala Mujer nos pisa los talones hasta el día de hoy, pero, ¿quién es ella? ¿Era realmente tan terrible? Y lo más aterrador, ¿nos veríamos reflejadas en ella si la conociéramos?”

2. Collage interactivo

Este collage está integrado por diversas obras de arte listadas e ilustradas a continuación, y cada una de ellas explica brevemente un elemento ubicuo en el universo de la brujería y la caza de brujas a través de una breve pieza de audio o vídeo. En esta página podemos encontrar también, el título del webdoc.

- *Examination of a witch*, Tompkins Harrison Matteson (c. 1813)



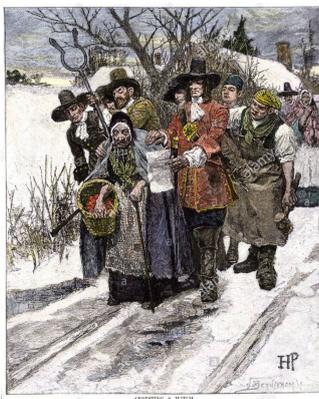
De esta obra cogemos la imagen de la bruja central, examinada por el grupo, y la enlazamos a un audio o vídeo en el que se explica el concepto de la Mala Mujer en detalle.

- *A Spanish Witch Flies to the Sabbat*, Mary Evans (1875)



Utilizamos esta imagen para representar la idea del Sabbat o aquelarre, y enlazarla a un vídeo o audio que explica este concepto en detalle.

- Ilustración de Howard Pyle, mostrando a un grupo de colonos de Nueva Inglaterra del siglo XVII arrestando a una mujer sospechada de brujería (s. XIX)



Esta imagen es utilizada para enlazar a la pieza audiovisual que explicará el tipo de mujeres que eran más comúnmente acusadas de brujería y por qué (desde un punto de vista social, cultural, económico y político, no de la misma manera que la pieza sobre la Mala Mujer).

- Ilustración del *Witch Finder Generall* de Matthew Hopkins (s. XVII)



Aprovechamos esta ilustración para explicar lo que eran y representaban los familiares, asociándolos con representaciones modernas de mujeres malvadas y sus mascotas (la vieja de los gatos, todas las villanas de Disney, etc).

- *The Witch*, Albrecht Dürer (1497)



Utilizamos un png creado con un fragmento de esta imagen para conducir una pieza audiovisual que explicará la procedencia y significado de elementos como la escoba y el caldero.

3. Juego interactivo

La mecánica del juego es muy sencilla: una serie de pantallas nos presentan tres decisiones diferentes: es la bruja joven o vieja, vive sola o en un aquelarre y cuál es su especialidad (de entre cuatro disponibles). Estas opciones son representadas utilizando ilustraciones propias realizadas a partir de obras de arte o elementos gráficos preexistentes. Estas ilustraciones adoptan la forma de pegatinas o *stickers*, y la premisa es que estos han sido encantados. En la última pantalla el usuario llega a un “personaje” que ha creado a partir de sus elecciones, un tipo de bruja concreto con ciertas características particulares (las diferentes opciones a las que se puede llegar quedan detalladas en el apartado *desarrollo de los personajes*). Esto sirve para mostrar las diferentes características de la Mala Mujer en contexto, de forma gamificada e ilustrada. A continuación, las obras utilizadas:

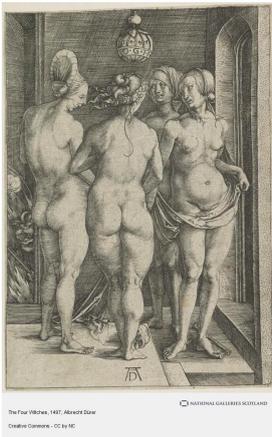


- La portada de cómic de *Archie and Sabrina the Teenage Witch* a la izquierda, en la que Sabrina hace un cameo en el universo de Archie, sirvió de inspiración para la ilustración que representa a la bruja joven y sexualizada. Esta ilustración (a la derecha) está también inspirada en el *look* de la versión de Netflix de Sabrina, en concreto la noche que cumple 16 años y lleva el vestido de novia de su madre.





- La escultura de la *Anus Ebria* (literalmente vieja borracha), localizada en el Museo Capitolino de Roma sirvió de inspiración para crear la ilustración que representa a la bruja vieja y decrepita imaginada por el patriarcado religioso.



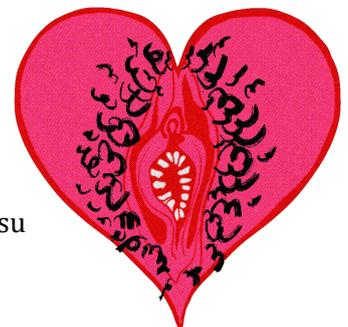
- *The Four Witches* de Albrecht Dürer inspiró la ilustración que simboliza que la bruja pertenece a un aquelarre y no es una *hedge witch*, o bruja solitaria.



- Esta ilustración de la edición de 1909 de Hansel y Gretel sirvió de inspiración para crear la casita que representa a la bruja solitaria, basada en la casa de chucherías en medio del bosque del cuento.

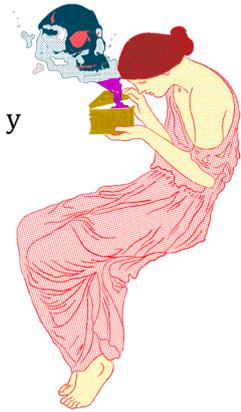


- La bruja lujuriosa no es representada a partir de una obra de arte, sino de un concepto: la vagina dentata o vagina dentada. Esta concepción de la vagina, formada desde el miedo y el desconocimiento, viene a representar a la mujer “devora-hombres”, una leyenda prehispánica que reúne y representa los miedos masculinos de las mujeres en control de su sexualidad que pueden mutilar al varón de ser penetradas.





- *La Caja de Pandora*, de John William Waterhouse, inspiró la ilustración que simboliza a la mujer curiosa y que ansía el conocimiento.



- Este cuadro de Karl Bang inspiró la ilustración de la mujer salvaje, conectada con la naturaleza de forma profunda.



- El capricho 45 de Goya, *Mucho hay que chupar*, inspiró la cesta llena de bebés muertos que representa a la bruja infanticida, aquella que revierte los roles de género de forma radical y terrorífica.



4. Botones de Mi Nombre No es Bruja

En el apartado Mi Nombre No es Bruja, donde devolvemos su nombre e identidad a mujeres acusadas por brujería, encontramos una serie de etiquetas y trozos de papel con los nombres de las mujeres cuyas historias queremos contar. Cada una de éstas etiquetas y papeles es un botón sobre el que el usuario puede hacer click para abrir una pantalla emergente con información sobre la mujer en cuestión, su procedencia, el año en que fue acusada y un resumen de su historia.

5. Tomos pantalla de referencias

De manera similar al apartado anterior, en la estantería simulada que es nuestra pantalla de referencias el usuario encuentra una serie de tomos (identificados por la escritura del lomo) sobre los

que puede hacer click, abrir una pantalla emergente y descubrir una referencia que fue utilizada para la creación del webdoc. La intención de esto es facilitar la investigación propia del tema y la verificación de la información que ofrecemos en el documental. Además, será posible que los usuarios envíen sugerencias de referencias que les parezcan útiles para el tema, y tras ser revisadas serán añadidas a la estantería en forma de tomo.

6. Sonido ambiental

Como idea a experimentar, pienso que sería interesante añadir una pista de sonido suave de fondo del webdoc, para facilitar la inmersión en el tema y crear ambientación. El reproductor de dicha pista será visible de forma clara para que el usuario pueda apagarlo o encenderlo según desee.

Normas de *engagement*

El webdoc está planteado para utilizar múltiples movimientos y mecánicas, creando dinamismo y manteniendo al usuario despierto y activo mientras descubre el universo. Esto es así porque, para empezar, en casi todas las pantallas hay algo que puede descubrirse: un elemento que al hacer click sobre él desemboca en un vídeo, una pieza de audio, una pantalla emergente. En este apartado voy a explicar cómo funciona el prototipo desde el punto de vista del *engagement* del usuario y cómo debe ser navegado, pero también las diferencias estéticas y de funcionamiento entre el prototipo presentado y cómo sería realmente el producto final. Como es de esperar, el prototipo que he elaborado no se corresponde absolutamente con lo que es descrito en la memoria, y considero que estas diferencias, que se deben en parte a una falta de tiempo, pero también en ocasiones al hecho de que al trabajar una sola sola se puede llegar hasta cierto punto, deben ser explicadas. Para empezar, mencionar que éste ha sido realizado utilizando el programa Figma, de manera que es interactivo y navegable más allá de ser una simple presentación de Power Point.

Para empezar quiero tratar las diferencias estéticas entre el prototipo y mi idea final. Como he mencionado anteriormente, me gustaría que, inspirado por la estética de *Cómo el Machismo Marcó Nuestra Adolescencia*, el webdoc fuera sencillo y dinámico. Para esto me gustaría que los cuadros que constituyen el fondo fueran dinámicos, pero no he podido recrearlo para el prototipo. Por otra parte, respecto a la pantalla de referencias, la idea es que, una vez haya suficientes “volúmenes” en uno de los estantes, sea posible hacer scroll lateral por ellos como haríamos en Netflix para explorar los títulos disponibles. También quiero justificar el uso del símbolo mostrado en la ilustración a la derecha para indicar la opción de cerrar una pantalla emergente. Al buscar un símbolo correspondiente con la “x” habitual en la página *The Noun Project*, encontré esta imagen, cuyo gesto se corresponde con la letra “x” de la lengua de signos (sin el movimiento que la acompaña). Me pareció que podría ser un guiño inclusivo a la comunidad muda, despertando la curiosidad de los usuarios que no conocen el lenguaje de signos, pero también un guiño a la idea de que podemos cerrar las pestañas del webdoc con un gesto de la mano como por arte de magia, al uso de las brujas.



Created by Casey Bielanski
from Noun Project

Pasando al aspecto funcional, el webdoc debe ser navegado considerando que algunos de los elementos que se mencionan no aparecerán. Por ejemplo, contamos con el guión aproximado del vídeo introductorio que el usuario encontraría en la primera pantalla del documental, pero no con el vídeo en sí. De la misma manera contamos con el collage interactivo integrado por vídeos o audios muy breves para dar contexto al resto del documental, pero no con los vídeos en sí. Estas pantallas están representadas y explicadas pero no son funcionales. Respecto al collage interactivo me gustaría explicar también que no aparece simplemente de forma estática en el webdoc una vez se salta la pantalla del vídeo. Al estilo de *Synthetizados*, los elementos aparecen progresivamente de forma animada y una vez están todos, se vuelve interactivo. También está la idea de incluir una pantalla que explique el funcionamiento del webdoc y los accesos principales, pero no lo he considerado necesario en este caso ya que ni este es el diseño final, ni es tan complejo de navegar para necesitarlo (no todos los webdocs tienen esta pantalla). Tras pasar estas pantallas iniciales llegamos al menú, con tres opciones codificadas por colores que llevan a los tres apartados principales del webdoc. Esta misma pantalla contiene también la opción de traducir el texto del webdoc al inglés, de volver a la pantalla del collage anterior y el acceso a un formulario de contacto.

De hacer click en la primera botella lila llegamos a la pantalla con una breve introducción/instrucciones del juego. Para continuar avanzando debemos hacer click en el botón “jugar”. Algo importante de este prototipo es que las pantallas no avanzan o cambian sin hacer click en ningún sitio. Al llegar a la primera pantalla del juego se nos ofrece escoger entre la bruja joven o vieja. En este caso, hay acceso a ambas opciones. Al hacer click sobre una de ellas se nos abre uno de dos caminos disponibles. Volviendo a las diferencias entre el prototipo y la aspiración del modelo real, me gustaría que en este último, en lugar de hacer click sobre las pegatinas el usuario las tuviera que arrastrar hasta el caldero del centro, y que hubiera una animación de la poción hirviendo y burbujeando antes de pasar a la siguiente pantalla. En la siguiente pantalla, el usuario tiene la opción de elegir entre una bruja solitaria o no, pero en este caso solo es posible acceder a la opción de la bruja solitaria. Al hacer click sobre esto se nos abre la última pantalla de opciones, con las cuatro “especialidades”. Solo es posible hacer click sobre el corazón que representa la vagina dentada.

Dependiendo de si hemos elegido a la bruja joven o vieja, llegamos a una pantalla final diferente. En ambas páginas tenemos la opción de volver al principio del juego. En la pantalla de la bruja joven, accedemos además a un perfil completo del tipo de bruja que hemos creado, información sobre nuestras elecciones realizadas durante el juego y la posibilidad de volver a jugar, o acceder a los otros apartados.

Volviendo al menú, si hacemos click en la segunda botella de color naranja, se nos conduce a la pantalla en la que encontramos los nombres de brujas acusadas en la vida real y sus historias. En este caso podemos acceder a cuatro ejemplos al hacer click sobre los nombres de: Helena Scheuberin, Christine Teipel, Margarete Krevetsiek y Dominga Ferrer/Gracia la Nadala. De nuevo, al hacer scroll hasta abajo encontramos la opción de ir al juego o a la tercera pantalla del webdoc.

Por último, al hacer click sobre la tercera botella de color verde, llegamos a la pantalla de referencia, donde encontramos distintas sugerencias para expandir el conocimiento del usuario sobre el tema de la brujería y el feminismo en distintas dimensiones. En este caso contamos con cuatro estantes, el primero con sugerencias de libros, donde encontramos tres ejemplos (los tres libros con el lomo escrito son aquellos sobre los que podemos hacer click). En los dos estantes siguientes, de artículos de revista y académicos, encontramos un ejemplo en cada uno. Por último, en el último estante de artistas, encontramos dos ejemplos funcionales. Al hacer click sobre cada uno de estos tomos se nos abre una breve nota con información sobre el recurso y un enlace para acceder a él. Al pie de esta pantalla encontramos de nuevo un enlace a las otras dos secciones.

Desarrollo de los personajes

Dentro del juego que presenta el documental interactivo el usuario puede crear, sirviéndose de diferentes opciones entre las que puede escoger, un personaje, un tipo de bruja que reúne y representa una serie de características concretas. Para representar el contraste entre opciones de la manera más efectiva posible decidí dividir las elecciones en tres pasos diferentes, en los cuales el jugador tiene la posibilidad de decidir:

1. Si la bruja es joven o vieja,
2. Si es solitaria o parte de un aquelarre,
3. Si destaca por su relación con la naturaleza, con la curiosidad y el conocimiento, la sexualidad, o la mera inversión de los roles de género.

Tras horas de lecturas y tomas de notas mentales y físicas esta es la clasificación a la que conseguí llegar que me pareció la manera más sencilla de representar los aspectos a los que más se prestaba atención a la hora de determinar si una mujer era una bruja. Evidentemente no existía una clasificación así como tal, y evidentemente he tenido que dejar cosas fuera, como el hecho de que muchas de las acusadas eran mujeres pobres y sin recursos, a menudo solteras o viudas, pero no podía incluirse absolutamente todo sin convertir el juego en un lío. Partiendo de estas categorías, voy a pasar a describir con la mayor brevedad posible las distintas variaciones que pueden presentar los personajes creados en el juego y lo que las diferentes opciones representan.

1. Juventud o vejez.

Como ya he mencionado, la primera elección que el usuario debe hacer en el juego es decidir si su personaje será una bruja joven o vieja. Este es un punto importante ya que la mayor parte de las mujeres acusadas de brujería solían ser mayores, pobres y viudas. Como expliqué en el marco teórico, la mujer mayor constituye un vacío legal en las sociedades patriarcales: no se corresponde con el rol de madre, de esposa, de ama de casa o de objeto sexual debido a sus limitaciones físicas, creando una nueva dimensión femenina más allá de su valor asociado a y dado por los hombres de su vida. Esto creó la necesidad de desprestigiar la influencia y el rol de estas mujeres para evitar que pudieran influir en las más jóvenes o dar nuevas ideas.

A pesar de esto las jóvenes tampoco escapaban de ser acusadas de brujería si se daban las condiciones adecuadas (lo cual no era muy difícil, ya que dichas condiciones podrían ser cualquier cosa que resultara mínimamente extraño o amenazante), pero desde un enfoque diferente. Se las veía como objetos de tentación sexual, por ejemplo, característica que el patriarcado no atribuiría jamás a una mujer mayor. Por otra parte, lo que tienen en común las jóvenes poco agraciadas y las mujeres mayores es que a menudo serían acusadas de tener celos de las jóvenes hermosas e intentar embrujarlas, alimentando la división entre mujeres, creando rivalidad y facilitando el que se acusaran unas a otras de brujería.

A pesar de que todas las mujeres eran susceptibles de ser acusadas, ya que la concepción general de ellas era el que tenían una naturaleza corruptible, poco inteligente e influenciable, sí es cierto que diferentes características ofrecían distintos motivos para despertar sospechas. Es importante notar esto y representarlo.

2. Soledad o compañía

Otro motivo para provocar una acusación sería que una mujer fuera demasiado solitaria, o por el contrario se relacionara demasiado con otras mujeres. La única opción viable era asegurarte de relacionarte con hombres, ¡e incluso en este caso te arriesgabas a que te acusaran de adúltera!

Aquellas mujeres que vivían solas y eran independientes, que podían sobrevivir sin necesitar apoyarse en un hombre, no encajaban dentro de los roles tradicionales y por tanto eran sospechadas de estarse apoyando en elementos sobrenaturales, a menudo el diablo, para conseguir sobrevivir. No olvidemos que cualquier habilidad o cualidad era considerada imposible de ser desarrollada por una mujer sin ayuda de un hombre. Un ejemplo de esto es la bruja de Hansel y Gretel, que vive sola en el bosque y cuyo único objetivo es atraer a niños para comérselos, porque ¿qué otra cosa podría hacer una mujer que vive sola, y encima en el bosque.

Por otra parte, muchas mujeres asociándose entre sí tampoco podían traer nada bueno. La idea misma de una reunión de mujeres próximas unas a otras ya se conocía como *sabbath*, en parte una burla a la festividad judía, y no querías que se te asociara con uno de esos. Esto servía para limitar el contacto entre unas mujeres y otras, limitando los apoyos y lazos con las que estas podían contar (de la misma forma que se buscaba dañar el intercambio de información intergeneracional al desprestigiar a las mujeres mayores) y también la transmisión de conocimientos e información, dejándolas a la merced de sus padres, maridos y otros familiares masculinos.

3. Fuerte relación con la naturaleza

Desde que la naturaleza pasó a considerarse algo completamente aparte de la condición humana, y en especial desde que se realizó la transición de las religiones paganas a las abrahámicas, el tener una relación demasiado estrecha con el mundo natural pasó a ser considerado sospechoso. El culto a un Dios único y verdadero excluía de forma inequívoca el culto a cualquier otra entidad, y la comprensión del mundo natural y su utilización para elaborar curas o remedios eran vistos como una intervención diabólica contra la voluntad de Dios. Esto no hacía referencia *necesariamente* a una relación con el diablo en sí, ya que las religiones y el culto a los dioses paganos también eran consideradas diabólicas.

El personaje de la bruja con una relación estrecha con la naturaleza es representada en el exterior, recolectando plantas medicinales quizás, acompañada de un familiar (cuyo significado y presencia también se explican).

4. Fuerte vínculo con el conocimiento

Estamos hablando de Eva, que desterró a la humanidad del jardín del Edén por rendirse ante su curiosidad y comer del árbol del conocimiento y de Pandora, que desató todos los males del mundo al abrir la caja. De acuerdo con estas historias, nada bueno vienen nunca de que las mujeres se acerquen demasiado al saber, y durante siglos se desprestigiaron nuestras habilidades intelectuales y se procuró mantenernos alejadas de las profesiones. En esta categoría entran mujeres como las comadronas, las parteras, las sabias. A menudo eran mujeres algo mayores, con experiencia de vida y conocimientos generacionales, o mujeres más jóvenes aprendiendo de sus familiares, con curiosidades más allá de las que correspondían a su rol. A menudo tenían conocimientos sobre plantas que ayudaban en el parto o aliviaban los dolores, sabían hacer amuletos e incluso se servían de “espíritus” en ocasiones para ayudar a la curación. Normalmente, utilizaban sus habilidades para el bien y eran pilares en sus comunidades, teniendo contactos y más poder de la cuenta.

El personaje de la bruja con un vínculo estrecho con el conocimiento es representado con ropas blancas, simulando la bata de un médico, acompañada de una estantería con libros al fondo, un armario con ungüentos y plantas y puede que incluso acompañada de una mujer embarazada para destacar y rendir tributo a las parteras.

5. Fuerte relación con la propia sexualidad

En este caso nos referimos a Lilith, la primera mujer, expulsada del jardín del Edén por negarse a yacer bajo Adán siendo su igual y que luego se acostó con cientos de demonios, y engendró hijos utilizando el semen de hombres durmientes. Lilith luego fue castigada por Dios con la muerte de cien de sus hijos por noche, y ella en venganza mataba a criaturas recién nacidas, relacionándola con el siguiente y último estereotipo que explico (aunque todos están algo relacionados entre sí). Esta categoría representa la lujuria excesiva atribuida a ciertas mujeres, a menudo calificadas de adúlteras, que eran consideradas tentaciones que alejaban a los hombres del camino de la virtud. De aquí viene la idea de la *vagina dentata* y de la mujer fatal, la sirena, la ninfa, la atrapa-hombres que se sirve de sus atributos sexuales para sembrar el caos, romper familias y corromper a hombres temerosos de Dios, incluso mutilarles y hacerles daño. Estas no eran solamente mujeres adúlteras, sino aquellas que alardeaban su belleza con el baile, el canto, sin cubrirse adecuadamente, llamando la atención de manera excesiva y “despertando” los apetitos de quienes la rodeaban. Una mujer en control de sí misma y su sexualidad.

Un aspecto interesante de esta categoría es que no estará disponible para crear un personaje si se elige que la bruja sea vieja, ya que la combinación de una mujer mayor con una sexualidad potente no existe dentro del patriarcado (una de las razones por las que la vejez está demonizada). De escoger esta opción, la página dará a un Error 404 falso y en un breve mensaje explicará por qué no se puede producir el resultado deseado y animará al usuario a probar con otra combinación.

Por tanto, esta bruja es representada utilizando una mujer joven que baila en un espacio público, bien en grupo o sola según lo escogido anteriormente, con ropas no del todo modestas y atributos algo exagerados (siempre hecho con gusto).

6. Inversión de los roles de género

Por último tenemos a la bruja prototípica, aquella que invierte los roles de género de la manera más grotesca posible: que en lugar de engendrar niños los mata, o mata a sus propios hijos y resucita a los muertos; que en lugar de ser esposa busca hacer daño a los hombres, llegando incluso a violentarles sexualmente, que en lugar de conocer su lugar busca ocupar espacio en las áreas públicas. Vemos este tipo de bruja representada una y otra vez en cuentos, como en la historia de Hansel y Gretel mencionada anteriormente, la Bella Durmiente, las Brujas de Roald Dahl, la bruja de Las Tres Mellizas, todas las madrastras malvadas de las historias.

Representamos a esta bruja realizando un acto despreciable y muy característico: sazonando a un bebé para ser cocinado y ofrecido al diablo.

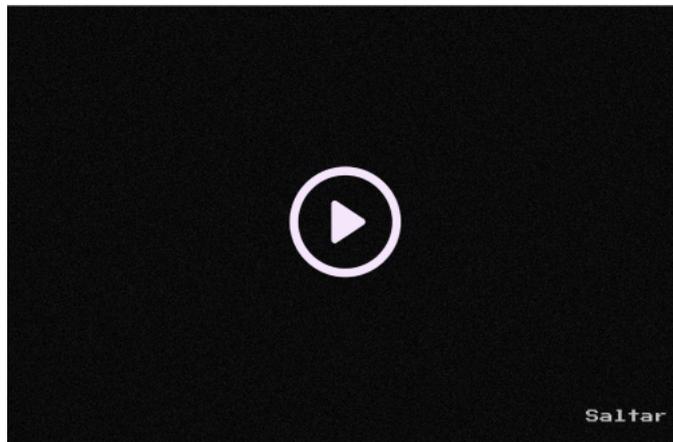
Cada una de estas características es representada en el juego utilizando un elemento gráfico, y es explicada en la pantalla final como parte del desglose del personaje creado. Además de esto, y para terminar de gamificar el asunto y aportar algo de simbología extra, cada personaje recibe un puntaje en escobas (del 1 al 5) en distintas categorías comunes, que son:

- Sexualidad
- Proximidad con el diablo
- Independencia
- Inteligencia
- Maldad

Según su “especialidad”, las brujas destacaran más en unos aspectos que en otros. Por ejemplo, la bruja conectada con el mundo natural puntuará bajo en sexualidad y proximidad con el diablo, ya que esta no va *necesariamente* relacionada con él, y la bruja relacionada con el conocimiento puntuará muy alto en inteligencia y relación con el diablo porque cómo si no es una mujer capaz de obtener ciertos conocimientos. Este puntaje es un elemento extra y más juguetón del juego y no debe tomarse como un marcaje real de las características de estas mujeres.

Viaje del usuario

Cuando el usuario entra al webdoc, lo primero con lo que se encuentra es, al estilo de *Synthetizados* con un breve vídeo (máximo un minuto) de introducción al tema del webdoc. Existe la opción de saltarse este vídeo en el caso de que el usuario ya haya visitado el documental con anterioridad.



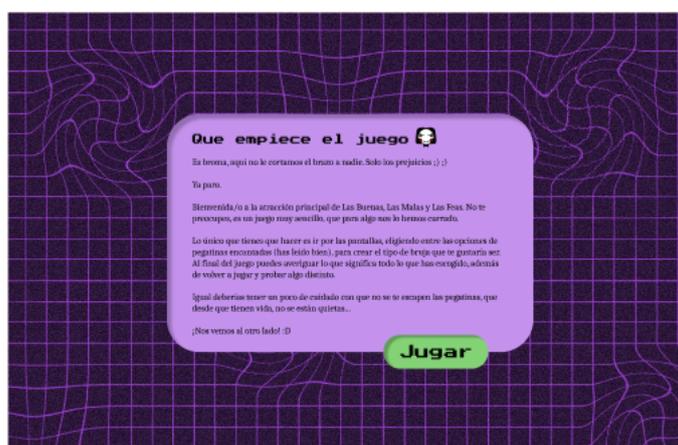
A continuación, la pantalla de inicio está compuesta por un collage hecho a partir de diversas obras de arte y el título de la obra. Este collage sirve de por sí como una especie de introducción también, ya que al hacer click en algunos de los elementos (al estilo de *Las Sinsombrero*) se accede a un corto vídeo que introduce a aspectos concretos que serán abordados más en profundidad más adelante en otros lugares del documental.



A continuación llegamos al menú principal, que contiene tres botones para dirigir a los tres apartados diferentes del webdoc: el juego interactivo, el tablón colaborativo y la pantalla de referencias. Además de esto, en la parte de abajo de la pantalla encontramos un botón verde con el icono de una paloma mensajera, a partir del que el usuario puede acceder a un formulario de contacto para enviar aportaciones, sugerencias para la pantalla referencias o comentarios.



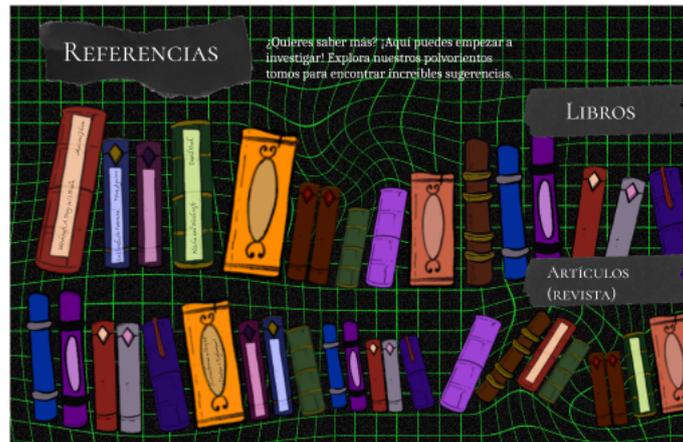
De hacer click en el juego, el usuario es dirigido por las diferentes pantallas de decisiones de forma lineal hasta llegar al resultado final, donde además de presentársele el personaje generado y toda la información relacionada, se le ofrece la opción de volver a jugar, o seguir explorando los distintos apartados del webdoc.



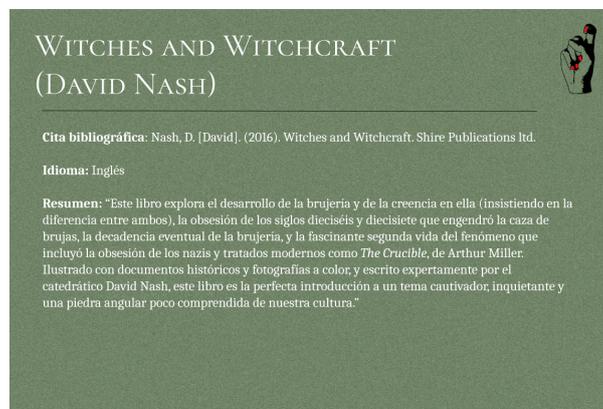
De hacer click en el tablón colaborativo, el usuario sería dirigido a una pantalla organizada como un collage en el que, sobre una serie de etiquetas, encontramos los nombres de mujeres reales que fueron acusadas de brujería a lo largo de la historia. Aquí se ofrece la oportunidad de hacer scroll por los diferentes relatos, hacer click sobre ellos para expandirlos o volver al menú principal.



Por último, de hacer click en la opción de las referencias, el usuario es dirigido a una pantalla que está organizada como una estantería con libros de diferentes categorías, que representan distintos tipos de sugerencias. En un estante encontrará sugerencias de libros, en otro de artículos académicos, en otro de artículos de revista, en otro de material audiovisual, etc. Podrá navegar por los libros en los “estantes” haciendo scroll lateral como ocurre en Netflix o Prime (cuando haya referencias suficientes para ello en un estante concreto).



Al hacer click sobre uno de los libros este se despliega, mostrando un resumen del contenido de la referencia, su cita bibliográfica y un enlace de acceso. Al hacer click fuera del libro se puede volver a la estantería, en cuyo pie de nuevo encontramos la opción de volver al menú principal.



Link al prototipo

<https://www.figma.com/proto/gA7TWi9GYbATg01DBEsFeB/MockUp-Webdoc-Las-Buenas%2C-las-Malas-y-las-Feas?type=design&node-id=408-54&t=Q79mv2S2ZkkFSZI7-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=408%3A54&mode=design>

Universo del proyecto

El objetivo de este proyecto en cuanto a la creación del universo ha sido en todo momento, partir de una realidad dura, densa, compleja y plagada de consecuencias en el mundo real y simplificarla para facilitar su comprensión por parte del público general. Comprender la brujería más allá de su dimensión fantástica nos exige ciertos prerrequisitos: unos mínimos conocimientos respecto a la naturaleza y el funcionamiento sistema patriarcal; espíritu crítico respecto de las diversas religiones monoteístas, y en particular el cristianismo, al ser la más vinculada con la caza de brujas en Europa y, por encima de todo, una disposición abierta y curiosa. Aprender sobre la brujería es leer y oír cosas que a veces preferiríamos no saber, es enfadarnos, frustrarnos y sentirnos impotentes. Es sorprendernos por la crueldad extrema del feminicidio más famoso de la historia, pero sobre todo, es *entender*. Entender de dónde vienen ciertas cosas que nos molestan sin saber muy bien por qué, y que, por su carácter omnipresente y casi que indiscutible, dan la sensación de ser naturales y eternas y que *no lo son*. Envejecer no siempre ha sido tabú, la sexualidad y el conocimiento no siempre fueron pecado, la aparente rivalidad entre mujeres no es instintiva. Aprender sobre la brujería me liberó y me permitió hacer las paces con mi versión particular de la feminidad, forjar vínculos más fuertes y profundos con otras mujeres, ver las ataduras invisibles que limitaban mi vida y empezar a soltarlas. Con este proyecto he querido encontrar una manera de llevar este conocimiento al ágora, donde pueda hacer por otras lo que hizo por mí.

A nivel personal, siempre me he sentido muy atraída por la idea de la magia. De pequeña creía que si miraba a la montaña frente a la casa de mis tíos intensamente y me concentraba muy fuerte podría hacer que pasara *algo*, que hubiera un desprendimiento, que lloviera. Al ver que no pasaba nada siempre me sentía muy frustrada y no entendía qué tenía que hacer, sin duda el diablo o *alguien* debería haberse presentado ya para ofrecerme un trato. Pero nunca pasó nada, y la falta de demonios pujando por mi alma alimentó mi curiosidad. Ya de mayor averigüé que las leyendas de gigantes y cíclopes provienen de que en la antigüedad, las personas encontraban calaveras de elefantes y, al no saber a qué animal atribuirles, decidían que debían pertenecer a un monstruo. Que, de la misma manera, los dragones son probablemente el fruto de los antiguos creando historias entorno al descubrimiento de huesos de dinosaurios. Esto me hizo plantearme, ¿de qué esqueleto provienen las brujas? A partir de ahí comencé a leer y nunca paré, y utilicé el tema cada vez que pude en mis estudios como excusa para seguir investigando.

Más allá de curiosidades paranormales, como el resto de mujeres siempre me he visto afectada por la idea de ser "mala", atrapada a menudo en la dicotomía de la "buena" y la "mala" niña primero, y luego la "buena" y la "mala" mujer de la que tanto hablo en este proyecto. Por un lado está la niña callada, femenina, que no arma jaleo cuando los niños la molestan, que saca buenas notas y juega con muñecas, y la niña que devuelve los puñetazos, dice lo que piensa y ocupa espacio. La visión de esta propuesta vino porque la existencia de una plataforma como la que propongo hubiera supuesto una gran diferencia en mi proceso de creación de una feminidad sana, y por tanto un autoconcepto más sano, mucho antes en mi vida. Estoy segura de que hay muchas mujeres que también sienten que tienen un supuesto diablo sobre un hombro y un supuesto ángel en el otro, a las que les urge desmontar la imagen idealizada sobre lo que deberíamos ser y lo que debemos evitar a toda costa.

Está claro que en este proyecto he decidido hacer las cosas de una manera particular, así que ahora voy a pasar a explicar las principales decisiones creativas que han dado al webdoc su forma y carácter. Para empezar, me gustaría explicar el por qué he utilizado obras mayormente procedentes del arte clásico para crear las ilustraciones del juego. Como explico en todo momento, la bruja es un

constructo social, y por tanto una imagen artificial creada a partir de muchas ideas, opiniones e influencias, entre ellas aquellas que he escogido para ilustrar el juego. Utilizar piezas de arte procedentes de distintas épocas y tradiciones ayuda a destacar esto, y también a crear consciencia de que porque algo sea considerado “clásico” no significa que muestre la verdad. El arte, como la mayor parte de la historia, es la versión de los vencedores, y debemos saber cuestionarla.

En segundo lugar, ¿por qué utilizar un juego? Con el contexto exhaustivo, las justificaciones personales detalladas y el nivel de mimo que le he dado a la propuesta creo que está claro que no me tomo el tema a broma, ni mucho menos como un juego. De hecho, a menudo me ha llegado a molestar el que parezca que, para retener la atención del público, tengamos que cargar todo lo que hacemos de vídeos y estímulos, y en parte por esto he preferido utilizar textos como principal vehículo en este proyecto. Pero en el caso del fenómeno de la Mala Mujer hay tantas dimensiones y es, en realidad, tan complejo de explicar sin resultar engorroso, que creí que la mejor manera de transmitirlo sin que terminara de parecer un seminario era de forma interactiva, y qué hay más interactivo que un juego. De esta manera, el usuario puede probar diferentes caminos que le aportan diferentes informaciones de forma muy visual, administrada en pequeñas píldoras de alto impacto que son fáciles de recordar.

Esto cumple una doble función: facilitar la retención de información, pero también dejar con ganas de más. Hay mucha información que se queda fuera, pero como no podemos cargar un juego de textos sin quitarle “la gracia”, la idea del mismo no es sino ser un conducto para empezar un diálogo interno. De ahí la última decisión importante que voy a justificar: la inclusión de una estantería virtual llena de referencias para aquellos que quieran aprender más sobre el tema. Desde el principio de esta propuesta he dicho y dejado claro que yo no soy una académica, sino alguien curioso y aficionado al tema que resulta que tiene bastantes ideas sobre cómo hacer las cosas. Por ello, más allá de empezar la conversación, no quiero atribuirme el mérito de las investigaciones que me han llevado a todas mis Epifanías personales. En la estantería virtual el usuario puede encontrar los principales libros, artículos y artículos académicos que han servido para la elaboración del webdoc, con los que conseguirá ampliar la información que le aporta el documental desde los ángulos que más le interesen. Además he decidido incluir también un “estante” de influencias artísticas, en el que poder dar visibilidad a la obra de artistas femeninas que abordaron la espiritualidad y la magia desde otro punto de vista.

Plan de trabajo: cronograma de producción real

Planificar la producción real de este proyecto sería algo bastante diferente de lo que ha sido la planificación de mi TFG, ya que en su conversión a un producto real participarían diferentes profesionales con una serie de recursos con los que yo no he contado. Por ello, considero que podría tardarse menos tiempo y llegar a resultados definitivos bastante más rápido. Para empezar voy a explicar lo que considero que sería el trabajo a realizar.

Para empezar habría que terminar el trabajo de investigación, en el sentido de que las páginas de Mi Nombre No es Bruja y la pantalla de referencias no están llenas del todo. Yo misma me sentaría a buscar más nombres de brujas con sus historias para incluir en el apartado pertinente del documental y más referencias de artistas antiguas y contemporáneas. Más que solo investigar, ya que tengo mucha más información de la que he podido añadir por falta de tiempo (y de necesidad, ya que un prototipo/propuesta no tiene por qué contener absolutamente toda la información sino una muestra), este tiempo extra serviría para asegurar que absolutamente todo lo que puede contarse en el webdoc, se cuenta, y que todo lo que he podido recabar que resulta pertinente queda plasmado. Creo que también sería útil y necesario contar con un/a historiador/a y un/a historiador/a del arte que pudieran revisar la parte de referencias históricas del documental, asegurando la máxima calidad y contextualización de la información, y para ayudar a expandir la investigación dentro del ámbito académico, ya que seguramente contarían con más recursos que yo. Un/a copywriter podría ayudar para una vez comprobadas las referencias históricas y artísticas, terminar de confeccionar los textos que faltan del webdoc. Luego, este equipo trabajaría junto para confeccionar los guiones de las distintas piezas audiovisuales que acompañarían al collage interactivo mencionado en el apartado anterior.

Además de esto también es importante tener en cuenta que si queremos que el webdoc esté disponible tanto en español como en inglés, en esta parte del proyecto será importante contratar también a un/a traductor/a para que vaya traduciendo los textos a medida que vayan estando listos.

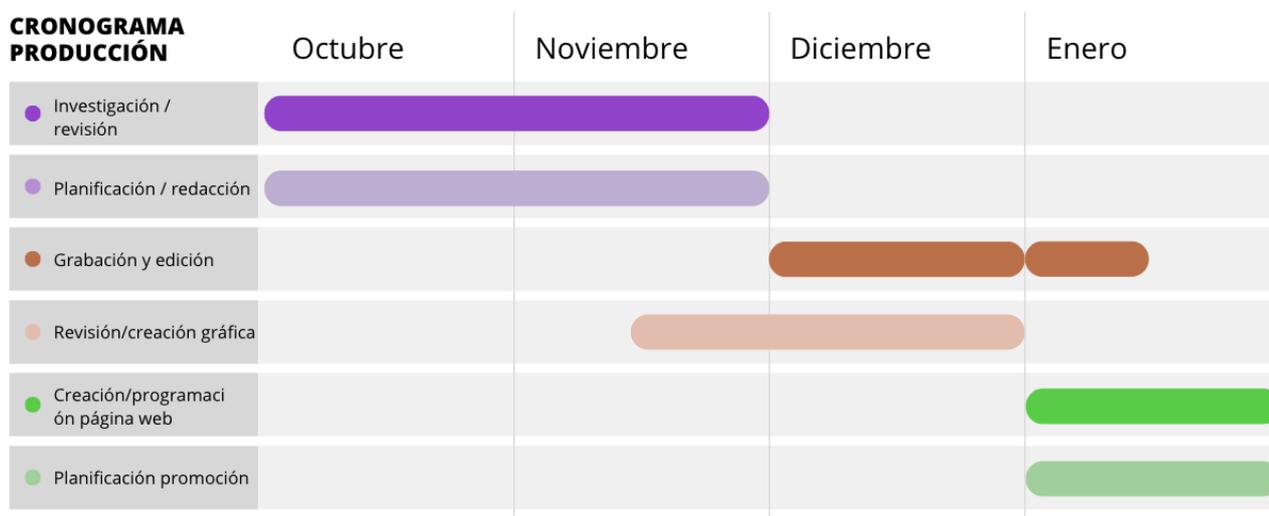
En esta misma línea, sería necesario un equipo de grabación y edición audiovisual para realizar, de manera profesional, el vídeo de la introducción, así como las piezas pertenecientes al collage. La planeación de las piezas debería ir coordinada con el equipo de comprobación histórica para asegurar que todo está de acuerdo con el contexto y el periodo con el que estamos trabajando, por ello el equipo será contratado dos semanas antes de empezar el periodo de grabación. En el caso del audiovisual no veo necesario grabarlo todo tanto en español como en inglés, ya que con contar con la traducción de los textos podemos crear subtítulos en el caso de los vídeos. En el caso de que terminaran por utilizarse audios seguramente quizás sí sería necesario grabarlos dos veces o buscar otra solución, pero vamos a ir con el supuesto de que solo utilizamos vídeos.

Por otra parte, un diseñador o diseñadora gráfico/a (o varios de ser necesarios) revisaría las ilustraciones, pngs, iconos y gifs utilizados en el prototipo. De ser necesario cambiar o mejorar alguno lo haría, se aseguraría de que el copyright de todo lo obtenido de páginas de stock está en orden y recrearía los elementos que fueran necesarios. También ayudarían a realizar las ilustraciones que faltan para completar todas las pantallas del juego, con todas las combinaciones pertinentes de los elementos. De nuevo a mí me gustaría estar involucrada en este proceso, ya que soy la que conoce el proyecto más a fondo.

Un/a programador/a sería responsable de crear la página web en sí a partir de las interacciones y enlaces especificados en el prototipo. Utilizaría los elementos gráficos aprobados por los/las diseñadores/as y los incorporaría a su creación, animando además los fondos de la manera

indicada en el apartado de funcionamiento del prototipo (o insertando los fondos animados por los/las diseñadores/as).

Ahora, el cronograma de todo este trabajo vendría determinado dependiendo de si determinadas cosas se realizarían simultáneamente o no. En mi cabeza, creo que lo que más sentido tendría sería el siguiente diagrama de Gantt, que está estructurado con la premisa de que el proyecto comenzara a finales de 2024, con vistas a quizás ser “estrenado” por el Día de la Mujer de 2025:



La primera fase de investigación/revisión se refiere al trabajo con los/as historiadores/as de comprobar que todo está correcto en cuanto al contexto y la narración histórica. Como podemos ver esta es una de las fases más largas, porque lo más importante del proyecto es que su base informativa sea sólida, para luego construir todo lo demás encima y que no se tambalee. La planificación/redacción se refiere al trabajo con el/la copywriter para revisar los textos y preparar las piezas del collage interactivo junto con el productor. Estas fases ocurren de manera simultánea porque están relacionadas, y querríamos tener a los/as historiadores/as involucrados en el proceso de redacción y elaboración, asegurado que todo está realizado con la máxima calidad posible.

Una vez el trabajo de revisión y de redacción ha terminado y mientras los/as diseñadores/as aún preparan la parte gráfica, el equipo de grabación está trabajando en las piezas, siempre en contacto con el equipo gráfico para asegurar que la estética de todo está en armonía. Dado el bajo nivel de complejidad de las piezas requeridas calculo que el proceso de grabación y edición por parte de un equipo profesional, considerando que ya se cuenta con toda la idea del guión y visual de forma previa y nada debe elaborarse desde cero, no debería durar más de un mes.

Una vez los textos, las piezas audiovisuales y los elementos gráficos han sido revisados y corregidos por sus correspondientes profesionales, todo el material será dado y explicado al/a la programador/a para que, durante el curso del siguiente mes, cree la página web en sí partiendo del prototipo y todo el material creado previamente. Ya que todas las decisiones sobre la página ya están tomadas y lo único que queda es crearla, el proceso no sería tan largo como si el/la programador/a estuviera partiendo de cero.

Presupuesto aproximado de contratación

Profesional	Tiempo de contratación	Salario mensual aproximado	Salario a percibir
Historiador/a	2 meses	1.400 €	2.800 €
Historiador/a del arte	2 meses	1.635 €	3.270 €
Copywriter	1 mes	1.100 €	1.100 €
Traductor/a	2 meses	1.900 €	3.800 €
Productor/a	6 semanas	2.500 €	3.750 €
Técnico/a de cámara	2 semanas	1.500 €	750 €
Técnico/a de sonido	2 semanas	1.500 €	750 €
Editor/a de vídeo	2 semanas	1.600 €	800 €
Actores y actrices (5 aprox.)	2 semanas	1.215 € (x5)	3.037,5 €
Diseñador/a gráfico/a (1)	6 semanas	1.690 €	2.535 €
Diseñador/a gráfico/a (2) (opcional)	6 semanas	1.690 €	2.535 €
Programador/a	1 mes	1.833 €	1.833 €
Total			26.959,5 €

Crear un presupuesto para un proyecto tan complejo, sobre un formato tan nuevo, y partiendo solo de la propuesta, es bastante complicado. Por ello me he centrado sobre todo en la idea del presupuesto de contratación, la que es la base mínima para poder siquiera empezar el proyecto: contar con el personal cualificado que lo hará posible. Cada búsqueda que he realizado en internet y cada pregunta que he hecho a personas que trabajan en las áreas que me interesan ha resultado en la respuesta: “depende”, por ello repito que esto es algo aproximado.

Lo que hice para llegar a la cifra de 26.959,5€ fue consultar el rango de sueldos de los profesionales que sabía que serían necesarios. Es difícil de estimar cuánto deberás pagar a un cierto profesional sin haber podido tener una conversación con la persona que te interesa en concreto, ya que los rangos suelen ser bastante amplios y dependen mucho de la experiencia profesional y el caché. Pero lo que decidí fue llegar a lo que yo pensé que era un sueldo justo dentro del rango con el que contaba, intentando no ceñirme al mínimo estrictamente. Después, me basé en mi plan de producción real para determinar el tiempo aproximado que necesitaría a cada profesional e hice una regla de tres.

Aún así, lo más probable es que este presupuesto esté inflado. Hay algunos de estos profesionales que seguramente necesitaríamos a tiempo completo durante el tiempo de su colaboración con el proyecto, entre estos están los historiadores, el/la copywriter, el/la productor/a, los/as diseñadores/as gráficos/as, el/la programador/a. Sin embargo, El/la traductor/a, los/as técnicos/as y los actores y actrices solo serían contratados durante un número determinado de horas, pero el tiempo exacto es imposible de determinar ahora mismo. Por ello he cogido una cifra redonda, que seguramente sea más tiempo del que estarían contratados realmente.

Más allá del personal contratado, también deberíamos considerar costes como comprar el dominio de la web, pero eso es un coste irrisorio realmente y por eso no lo he contado. Hay otras cosas que también serían de considerar: utilizar los programas de la Adobe Creative Cloud por ejemplo, pero esto depende de si los diseñadores gráficos contratados ya tienen acceso al programa. Como podemos ver hay demasiadas variables y preguntas para poder concretar mucho más en este estado del proyecto, pero mínimo sabemos que, para empezar, necesitaremos financiación de entorno a 30.000€.

Plan de difusión y promoción

Seguramente te habrás fijado en que, en el apartado de cronograma de producción real, hay un barra extra que no mencioné: la de la planificación de la promoción. Coloqué esta barra en el mes de enero porque creo que sería pertinente empezar a trabajar en el plan desde esta fecha para que el webdoc pudiera estrenarse entorno al Día de la Mujer de 2025. Como parte de esta estrategia de difusión y promoción creo que sería interesante involucrar a instituciones oficiales, como por ejemplo el Instituto de las Mujeres asociado al Ministerio de Igualdad. El Instituto está directamente relacionado con la lucha feminista a nivel nacional, por lo que aportaría credibilidad y relevancia al proyecto de cara al público y, además, tiene una cuenta de Instagram que cuenta con más de 25 mil seguidores. Si consiguiéramos que se interesaran en el proyecto podríamos organizar una acción a través de sus redes sociales para involucrar a más gente en el estreno. Un ejemplo de lo que esta acción podría ser es la creación de un reto online al estilo del realizado previamente al estreno de la última temporada de la serie de Netflix *Peaky Blinders*.

Por otra parte, algo más que sería importante y muy útil es conseguir involucrar a la Factoría de Webdocs de RTVE en el proyecto. Como uno de los organismos más destacados en la producción de documentales interactivos a nivel nacional le aportaría legitimidad y profesionalidad, y podría proveer una plataforma ideal para colgar el proyecto y ponerlo a disposición de un público amplio en su página web. Además, siguiendo en la línea del reto online mencionado, la cuenta de Instagram de RTVE cuenta con más de medio millón de seguidores. Si fuera posible organizar una colaboración entre ellos y el Instituto de la Mujer podríamos generar mucho movimiento y, además de conseguir que el público prestara atención a nuestro documental, también podríamos conseguir que más personas conociera y siguieran a la página del Instituto de la Mujer. Al fin y al cabo el fin último del documental es feminista, y si con él conseguimos promover una institución nacional involucrada de pleno en esta lucha, mejor.

Conclusiones

Intentar abarcar un proyecto de este tamaño y estas características en un TFG no ha sido cosa fácil. Considerando el tiempo que llevó llegar a la conceptualización definitiva del proyecto, lo cual requirió de muchos bocetos, muchas ideas descartadas, mucha reflexión, muchas vueltas y, por supuesto, mucha investigación, tanto en la etapa de diseño del TFG el semestre pasado como de desarrollo del mismo este presente semestre, el tiempo que quedó luego para la elaboración en sí fue bastante limitado, especialmente considerando que solo soy una. He tenido que aprender muchísimas nuevas habilidades desde el punto de vista de aspectos de la producción muy diferentes para llegar a poder terminar este dossier y el prototipo que le acompaña, y he de admitir que no todo es exactamente como yo lo veía en mi mente y que la idea ha cambiado por completo desde lo que yo tenía pensado hace un año a lo que entrego y explico en este documento. Admito y acepto esto de forma humilde, sabiendo que la creatividad a menudo nos lleva por caminos inesperados y que trabajando solos y con un tiempo limitado, además de ciñéndonos a unos estándares académicos, solo podemos llegar hasta cierto punto. Es por ello que me gusta pensar en este TFG como una propuesta, más que como el trabajo terminado y definitivo.

Mentiría si dijera que no ha habido baches en el camino en todas las etapas del desarrollo de este proyecto. Al ser la primera vez que trabajo en una idea tan grande y con tantas dimensiones, he encontrado dificultades a la hora de organizar los diferentes aspectos de desarrollo y he tenido la oportunidad de aprender muchas cosas. Para empezar, y la que es quizás la lección más importante que he obtenido, es que antes de empezar a trabajar en el diseño, que es quizás el aspecto más divertido del proyecto y el que más nos llama, es inteligente contar primero con el dossier “terminado” y la idea sólida, plasmada y propiamente desarrollada por escrito. Este “guión” puede ajustarse luego a cualquier cambio que suceda al crear el prototipo, pero sirve como base para construir el aspecto físico del universo con el que se trabaja. Además, trabajar en la parte escrita puede servir para “desatascarnos” si vemos que nuestro lado creativo está algo seco. De acuerdo con mi experiencia, si se trabaja al revés, el proceso se ralentiza. Además, en el desarrollo del proyecto he aprendido sobre programas que me hubieran ayudado mucho de haberlos descubierto antes, como por ejemplo *Artbreeder*, un programa online que utiliza la IA para generar imágenes a partir de ejemplos que tú le proporcionas. Esto hubiera acelerado mucho el proceso de creación del prototipo y probablemente me hubiera permitido generar mucho más contenido dentro del mismo, dándome la oportunidad de dedicar más tiempo a otros aspectos del proyecto que pienso que podrían estar más desarrollados.

En fin, a lo hecho, pecho. Más allá de las dificultades, los quebraderos de cabeza y en ocasiones las prisas, he concebido este proyecto con muchísimo mimo y cariño. Siempre me he interesado mucho por la brujería desde una perspectiva feminista, y es un tema que he abordado en numerosas ocasiones a lo largo de la carrera, en proyectos individuales y grupales y enfocado de diferentes maneras según las exigencias de cada asignatura. Haber tenido la oportunidad de utilizar todo ese conocimiento acumulado, todos esos pequeños proyectos semilla y mi pasión por el tema para realizar este prototipo me ha permitido terminar la carrera de una manera que ha tenido sentido para mí, con un proyecto que creo que, de llegar a convertirse en real, podría tener un impacto en la manera que muchas mujeres entienden y por tanto viven su feminidad.

Antes de pasar a asesorar si considero que los objetivos iniciales se cumplieron o no, he decir que el planning no se cumplió en absoluto. Como he mencionado, al ser un proyecto tan grande, con tantas dimensiones diferentes, la organización real resultó algo más complicada que la hipotética que tuve que imaginar durante la asignatura de diseño del TFG. He aplicado aquello que aprendí para

desarrollar el apartado de cronograma de producción real de una forma que considero que sería más efectiva que la que había concebido inicialmente.

Respecto a los objetivos, considero que el primer objetivo principal y sus correspondientes objetivos secundarios se han cumplido: he conseguido crear una narrativa histórica que representa la brujería desde otra perspectiva, dándose énfasis a la visión femenina en el proceso y, desde luego, he trabajado mi habilidad de recopilación, síntesis y redacción de información. Sin embargo, creo que el segundo objetivo principal no se ha cumplido del todo. Al cambiar la idea inicial del proyecto también cambiaron las prioridades del mismo, y poner en valor el arte de las mujeres representando materias espirituales no continuó siendo una de las prioridades principales de la propuesta. A pesar de esto me sigue pareciendo algo de importancia e intenté salvarlo mínimamente añadiendo el último estante presente en la pantalla de referencias.

En mi humilde opinión, el tercer objetivo principal también se ha cumplido, así como su objetivo secundario asociado. Creo que las diferentes pantallas consiguen utilizar el contexto histórico creado a partir de mi investigación para ofrecer una idea alternativa de la brujería desde una perspectiva crítica, desmontando algunos elementos y creencias importantes, y creo que si el proyecto llegara a ser real, con un equipo y más tiempo y recursos, esto se conseguiría aún más.

Por último, considero que el cuarto objetivo principal se ha cumplido también: el webdoc ideado y propuesto aborda un tema relevante y que siempre resulta de actualidad de forma accesible y comprensible, ofreciendo la oportunidad de profundizar en el tema a aquellos que lo deseen. En cuanto al primer objetivo secundario de este último objetivo principal, sí es cierto que logré mejorar mi manejo de programas específicos como Photoshop, Illustrator y Procreate, pero al final no me fue necesario utilizar InDesign. Mi intención es, una vez tenga más tiempo, hacer un curso de manejo de este último. Por último, si esta memoria es testigo, que creo que lo es, también he logrado poner en práctica mi capacidad de preparación de una memoria de proyecto muy detallada.

En general, estoy contenta con el resultado de mi proyecto. Creo que se ha cumplido un ratio muy razonable de los objetivos propuestos considerando los cambios, la falta de tiempo y otras dificultades, y me siento orgullosa del producto final creado, pero por encima de todo de la idea concebida. Estoy segura de que hay mucho espacio para mejorar y estoy abierta a críticas constructivas, pero hacer este TFG ha sido un reto importante para mí y creo que he llegado al nivel que esperaba poder alcanzar. Saber que puedo desarrollar un prototipo y un concepto tan detallados por mi cuenta significa que a la hora de trabajar con un equipo y más recursos y apoyo podría alcanzar resultados de incluso mayor calidad, y eso me da confianza de cara a abordar el mercado laboral. Ha resultado un reto estimulante y gratificante y tengo ganas de recibir feedback.

Bibliografía

- Barrientos-Bueno, M. [Mónica]. (2017). El caso de Cromosoma Cinco. *Signa*, (26), 893-906. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/el-webdoc-un-formato-multimodal-en-entorno/docview/1973320838/se-2>
- Bedworth, C. (2023, 16 noviembre). Hags and Slags? A history of Witchcraft in art. *DailyArt Magazine*. <https://www.dailyartmagazine.com/witches-in-art/>
- Beteta Martín, Y. (2014). La sexualidad de las brujas. La deconstrucción y la subversión de las representaciones artísticas de la brujería, la perversidad y la castración femenina en el arte feminista del siglo XX. *Dossiers feministes*, 18, 293-307.
- Bettelheim, B. [Bruno]. (1978) *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Penguin.
- Bremmer, J. N. (1987). The old women of ancient Greece. *Sexual asymmetry: studies in ancient society*, 191-215.
- Gaylor, B. [Brett], Gillis, G. [Greg]. (2008). RiP! A Remix Manifesto [vídeo en línea]. National Film Board of Canada. https://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/
- Gibson, M. [Marion]. (2023). *Witchcraft. A Story in 13 Trials*. Simon & Schuster.
- Gifreu, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción* (Tesis Doctoral). Universidad Pompeu Fabra, Barcelona. Recuperada de http://agifreu.com/interactive_documentary/TesisArnauGifreu2012.pdf
- Gifreu-Castells, A., & Moreno, V. (2014). Estrategias y modelos de financiación del documental interactivo y transmedia. *Fonseca (Salamanca)*, 9(9), 41-63.
- González Echevarría, A. [Aurora]. (2009). Las mujeres en las imágenes y en las acusaciones de brujería. Reflexiones metodológicas. *Dossiers feministes*, 2009, n.º 13, pp. 75-87 <https://raco.cat/index.php/DossiersFeministes/article/view/226674>
- Guernica, pintura de guerra. (s. f.). MIT - Docubase. <https://docubase.mit.edu/project/guernica-pintura-de-guerra/>
- Marsá González, V. [Verónica] (2009). ¿Comadronas o brujas? ¿Doctas o enfermas? *Dossiers feministes*, 89-102. <https://raco.cat/index.php/DossiersFeministes/article/view/226675>
- Moreno, J. [Jesús]. (2021, 12 septiembre). La salvaje violencia contra las brujas: el antiguo feminicidio que aún sucede en nuestros días. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56346291>
- Nadel, S. F. (1952). *Witchcraft in Four African Societies. An Essay in Comparison*. American Anthropological Association. <https://anthrosource.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1525/aa.1952.54.1.02a00040>
- Nash, D. [David]. (2016). *Witches and Witchcraft*. Shire Publications Ltd.
- Ortiz, A. [Alberto]. (2019). La comprensión mágica de la feminidad. Opiniones demonológicas acerca de las mujeres y las brujas. *Edad de Oro* (38), 17-34. <https://doi.org/10.15366/edadoro2019.38.001>

- Palomar, A. [Aitana]. (2023, 26 octubre). Hilma af Klint: la mujer que se adelantó a Kandinsky en el arte abstracto. *historia.nationalgeographic.com.es*. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hilma-af-klint-pionera-arte-abstracto-que-se-adelanto-kandinski_19427
- Pérez Aguirre, L. [Luis]. (1995). *La condición femenina*. Trilce.
- Pollard, E. A. [Elizabeth Ann]. (2008). Witch-Crafting in Roman Literature and Art: New Thoughts on an Old Image. *Magic, Ritual, and Witchcraft* 3(2), 119-155. doi:10.1353/mrw.0.0115
- Primo, C. [Carlos]. (2019, 1 marzo). ¿Y si el arte abstracto lo inventaron dos mujeres espiritistas? El País. https://elpais.com/elpais/2019/02/21/icon_design/1550773512_890158.html
- Rodríguez Fidalgo, M. A. [María Isabel], Paíno Ambrosio, A. [Adriana], Jiménez Iglesias, L. [Lucía]. (2016). El soporte multiplataforma como clave de éxito de la Narración Transmedia. Estudio de caso del webdoc “Las Sinsombrero.” *La Revista Icono* 14, 14(2), 304-. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i2.967>
- Salvadó Romero, A. [Alan], Jiménez-Morales, M. [Manel], Sourdis, C. [Carolina]. (2017). El género del documental interactivo como experiencia artística-creativa de empoderamiento juvenil: el caso del Webdoc HEBE. *Pedagogía Social*, 30, 95-. https://doi.org/10.7179/PSRI_2017.30.07
- Scatolin, H.G. (2020). The Myth of the Vagina Dentata: Archetypal Manifestations of the Terrible Mother. *Journal of Psychology Research*, 10.
- Subires Mancera, M. P. [María Purificación]. (2019). El webdoc como herramienta en la lucha por la igualdad: En la brecha (2018) del Lab RTVE. *Fonseca (Salamanca)*, 18, 87-. <https://doi.org/10.14201/fjc20191887101>
- Tausiet, M. (2019). Malas madres. De brujas voraces a fantasmas letales. *Amaltea*, 11, 57-70. <https://doi.org/10.5209/amal.63073>
- Uchoa, P. [Pablo]. (2020, 31 octubre). “Quemaron a mi antepasada acusada de brujería y, 350 años después, limpié su nombre”. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54748546>
- Vachhani, Sheena. (2009). Vagina dentata and the demonological body: Explorations of the feminine demon in organization. *Bits of Organization, Liber*, Copenhagen. 163-183.
- Voss, J. [Julia]. (2019, 25 junio). The first abstract artist? (And it’s not Kandinsky) – Tate Etc | Tate. <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-27-spring-2013/first-abstract-artist-and-its-not-kandinsky>
- Woods, E. (2019). *Revisioning an Archetype: A Study into the Mythology of Vagina Dentata and the Sexually Dangerous Woman*. ProQuest Dissertations Publishing.

Memoria de proyecto

Logline

Documental interactivo que desafía estereotipos al explorar la figura de la bruja y la Mala Mujer. A través de juegos y relatos colaborativos, redefine la feminidad y cuestiona percepciones arraigadas.

Sinopsis

“Las Buenas, las Malas y las Feas” disecciona la figura de la bruja concebida de forma patriarcal y asociada a tabúes judeocristianos, en su asociación al concepto de la Mala Mujer. Utilizando obras de arte históricas como referencia, nos servimos de un juego interactivo para desmenuzar y separar sus características para identificándolas y facilitando su comprensión. En su dimensión colaborativa el proyecto busca reconstruir fragmentos de historia de la caza de brujas desde el punto de vista de las mujeres que la sufrieron, devolviéndoles su identidad, además de ofrecer recursos para la profundización en el tema y su investigación independiente.

Target

El usuario que se adentra en LBLMYLF tiene conocimientos sobre los conceptos de feminismo y patriarcado, y una mente abierta respecto a la religión y la espiritualidad. Es alguien curioso a quien le interesa saber qué se encuentra más allá de la historia oficial. Con la esperanza de apelar a todos los géneros de forma indiscriminada, somos conscientes de que el target más probable, al menos inicialmente, sea el de una mujer joven, moderna, informada, de mente abierta y curiosa, con acceso a internet y conocimiento de su uso, probablemente entre los 15 y los 35 años. Sin embargo, por sus características, el proyecto aspira a atraer la curiosidad y la implicación de mujeres mucho mayores.

Referentes principales

1. Synthetizados

Producido por Radio 3 Extra y RTVE, Synthetizados es el primer webdoc sobre la música Synthwave. Los aspectos principales de este proyecto que han servido de inspiración para LBLMYLF son:



- Su paleta de colores
- Vídeo introductorio como primera pantalla que ve el usuario
- Animación del logo y aparición progresiva de elementos en la pantalla principal



VEHLINGGO

Los inicios del movimiento en MySpace

JOHN BERGIN

La película *Drive* saca el Synthwave de internet

ROBERT PARKER Y WAVESHAPER

La nostalgia y las nuevas generaciones

THE MIDNIGHT

La nostalgia y el subidón en Hollywood

GOST

Mostrando o no la cara, el Synthwave crece imparable

NINA

El conflicto actual: Underground vs mainstream

NIGHTCRAWLER

El Synthwave en España y el peso de la estética

FROM THE EXECUTIVE PRODUCERS OF RIVERDALE

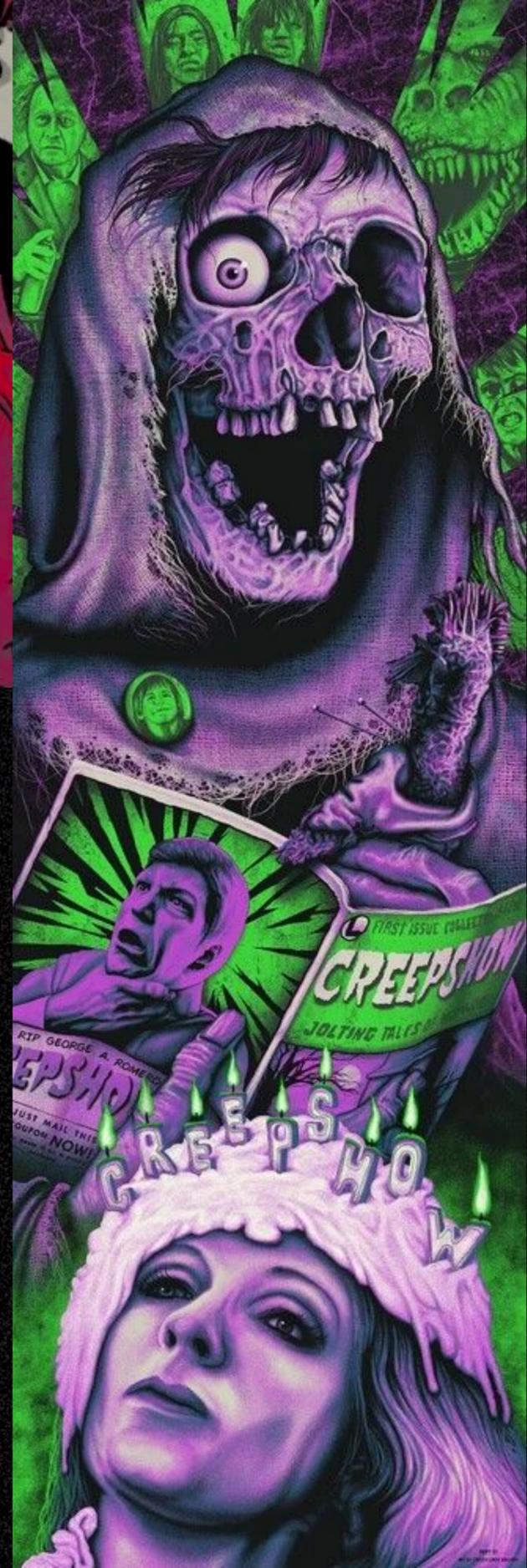
CHILLING ADVENTURES OF SABRINA



OCT 26
NETFLIX



2. *Estilo de animación y vibe general de Chilling Adventures of Sabrina, serie de Netflix, y Creepshow, serie de comics de Stephen King.*





1981

Que no se te olvide: siempre guapa

Los medios no perdían la oportunidad de sugerirnos que la belleza y los chicos eran (y son) los temas centrales de nuestras vidas. La primera para conseguir la segunda. La segunda como promesa de



3. “Cómo el Machismo Marcó Nuestra Adolescencia”

Producido por el Lab RTVE con motivo del día de la mujer, este webdoc es extremadamente sencillo. Basta con introducir tu fecha de nacimiento para que nos conduzca a una lista de hitos populares (machistas) de los que probablemente no fuimos conscientes cuando éramos adolescentes. Los elementos que han servido de referencia de este proyecto son:

- Su simplicidad
- Los fondos sencillos pero dinámicos
- La brevedad y claridad como herramientas para llevar a la reflexión
- El estilo retro

Diseño visual

050406

Black

9147CE

Blue Violet

5ACE47

Lime green

BA704C

Brown sugar

F5F2F7

Ghost white

Un proyecto como este integra muchos colores. Estos cinco sirven como base para codificar los elementos clave del webdoc y aportar uniformidad.

El proyecto, por sus características, integra fuentes muy variadas según distintos propósitos y funciones. El objetivo de esto es crear una atmósfera ecléctica y un aire maximalista dentro de un estilo relativamente sencillo y uniforme.

Caladea

Press Start 2P

Chicle

Cedarville Cursive

Corinthia

Charmonman

Reenie Beanie

CORMORANT SC

Mapa de elementos

1. Vídeo introductorio

Primera pieza con la que el usuario se encuentra al entrar en el webdoc. Se trata de un breve vídeo de máximo un minuto o un minuto y medio que introduce al tema que vamos a tratar.

Guión

"La creencia en y el miedo a la brujería fueron herramientas muy útiles para la religión cristiana. A través de ellos se consiguió demonizar rituales e iconos paganos ya en decadencia, purgar a la sociedad de disidentes y personas transgresoras, coaccionar al buen comportamiento y la conformidad a millones de mujeres y hombres temerosos de las autoridades, explicar fenómenos naturales y reforzar la autoridad eclesiástica, y en ocasiones la monárquica. Pero sobre todo, sirvió para reforzar la idea principal de la doctrina demonológica tan detalladamente redactada por Kramer en su Malleus Malleficarum: que el mundo está compuesto de aquello que pertenece a Dios, y por el contrario, aquello que pertenece al demonio. En el tomo, esto se aplica de manera particular a las mujeres, que podían ser buenas cristianas temerosas de Dios, o brujas aliadas con el diablo.

Esta mentalidad en blanco y negro no dejaba mucho lugar para la imaginación, y tampoco para que las mujeres se expresaran y movieran en sociedad sin despertar sospechas. Es dentro de esta mentalidad donde cobra especial relevancia la figura de la Mala Mujer: lujuriosa, con ideas propias, conocimientos naturales y del cuerpo, habilidades curativas en ocasiones, independencia. Las víctimas más usuales de estas acusaciones eran mujeres ancianas, pobres, a menudo viudas, pero si resultaba conveniente podían encontrarse motivos para acusar a cualquiera.

La sombra de la persecución de la Mala Mujer nos pisa los talones hasta el día de hoy, pero, ¿quién es ella? ¿Era realmente tan terrible? Y lo más aterrador, ¿nos veríamos reflejadas en ella si la conociéramos?"

2. Collage interactivo

Collage integrado por diversas obras de arte listadas e ilustradas a continuación. Cada una de ellas representa un elemento ubicuo en el universo de la brujería y la caza de brujas, que sería explicado en el webdoc a través de una breve pieza de audio o vídeo.

Examination of a witch, Tompkins Harrison Matteson (c. 1813)

De esta obra cogemos la imagen de la bruja central, examinada por el grupo, y la enlazamos a un audio o vídeo en el que se explica el concepto de la Mala Mujer en detalle.



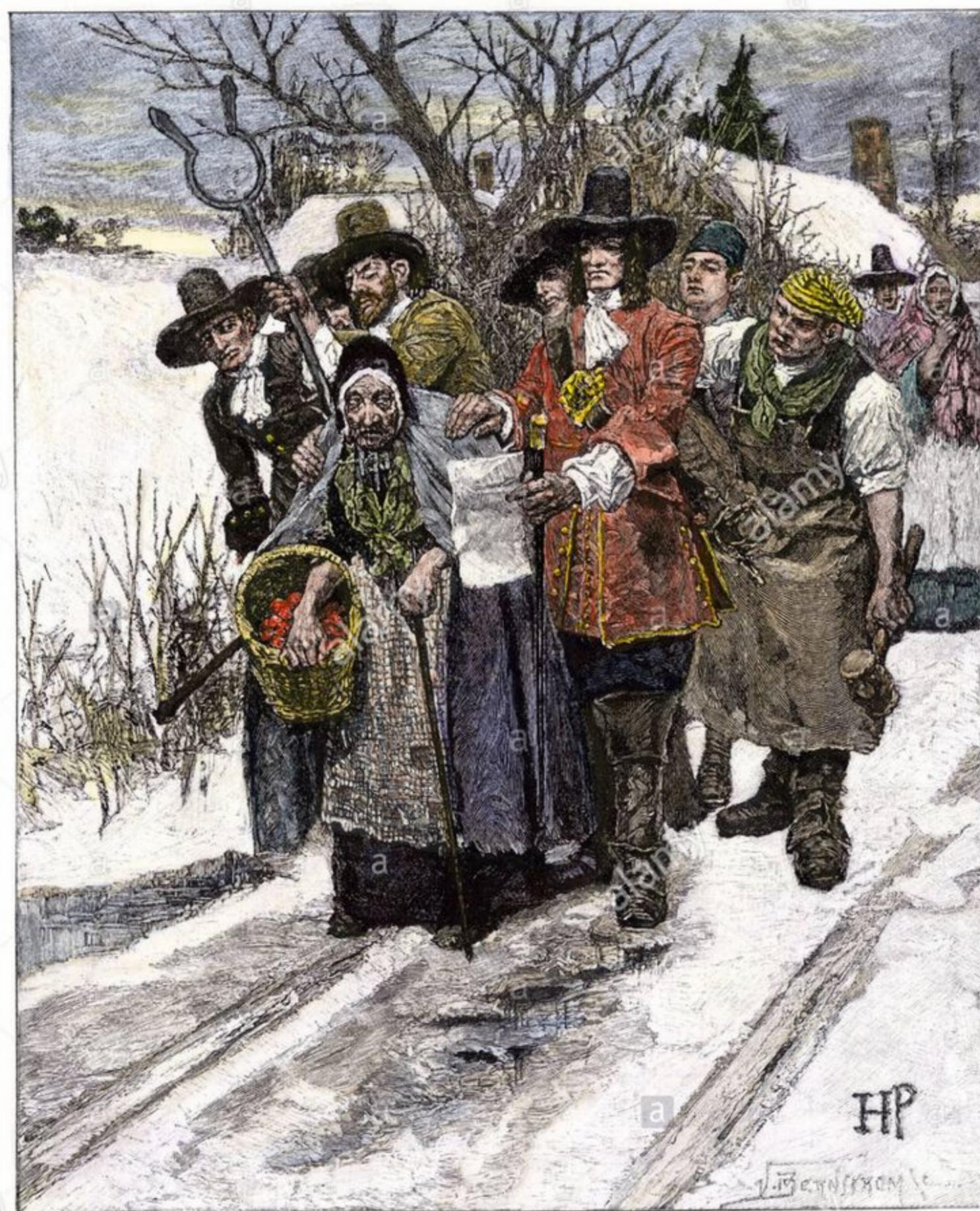


A Spanish Witch Flies to the Sabbath, Mary Evans (1875)

Utilizamos esta imagen para representar la idea del Sabbath o aquelarre, y enlazarla a un vídeo o audio que explica este concepto en detalle.

Ilustración de Howard Pyle,
colonos de Nueva Inglaterra del
siglo XVII arrestan a una mujer
sospechada de brujería (s. XIX)

Esta imagen es utilizada para enlazar a la pieza audiovisual que explicará el tipo de mujeres que eran más comúnmente acusadas de brujería y por qué (desde un punto de vista social, cultural, económico y político, no de la misma manera que la pieza sobre la Mala Mujer).



ARRESTING A WITCH.

Matthew Hopkins Witch Finder Generall



Ilustración del Witch Finder Generall de Matthew Hopkins (s. XVII)

Aprovechamos esta ilustración para explicar lo que eran y representaban los familiares, asociándolos con representaciones modernas de mujeres malvadas y sus mascotas (la vieja de los gatos, las villanas de Disney, etc).

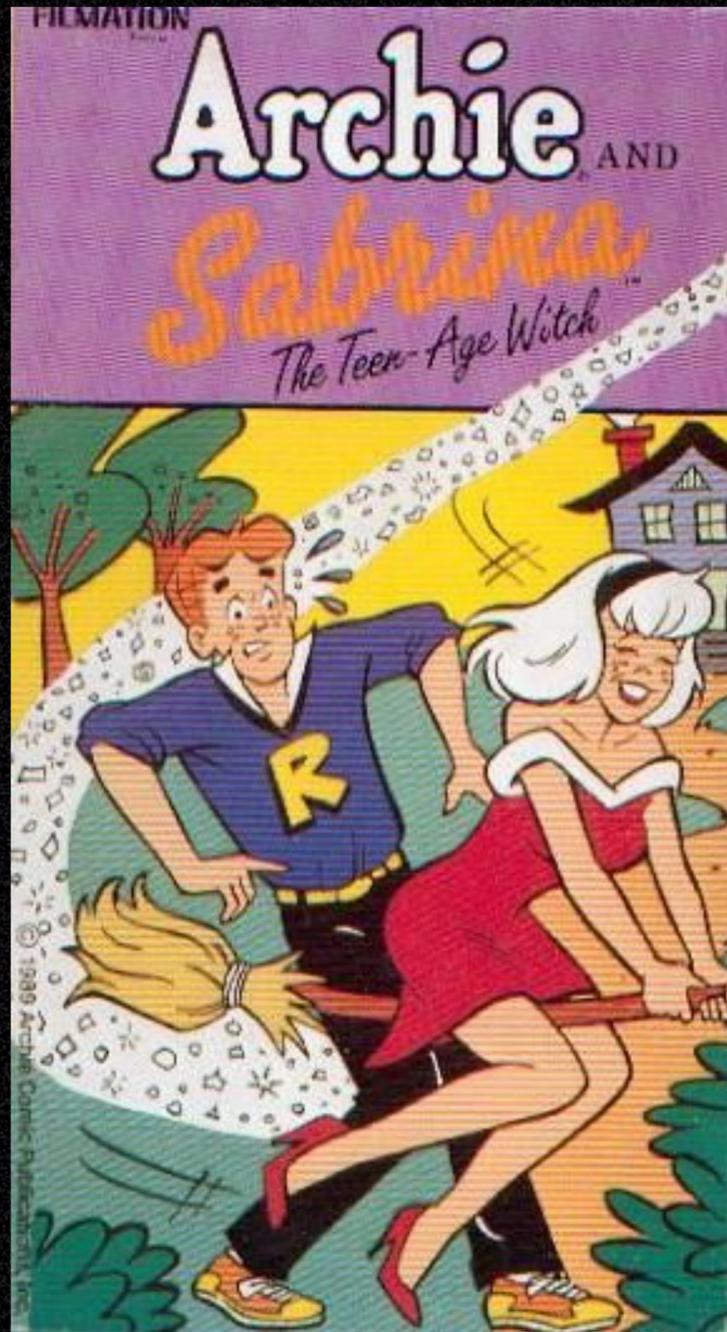
The Witch, Albrecht Dürer (1497)

Utilizamos un PNG creado con un fragmento de esta imagen para conducir una pieza audiovisual que explicará la procedencia y significado de elementos como la escoba y el caldero.



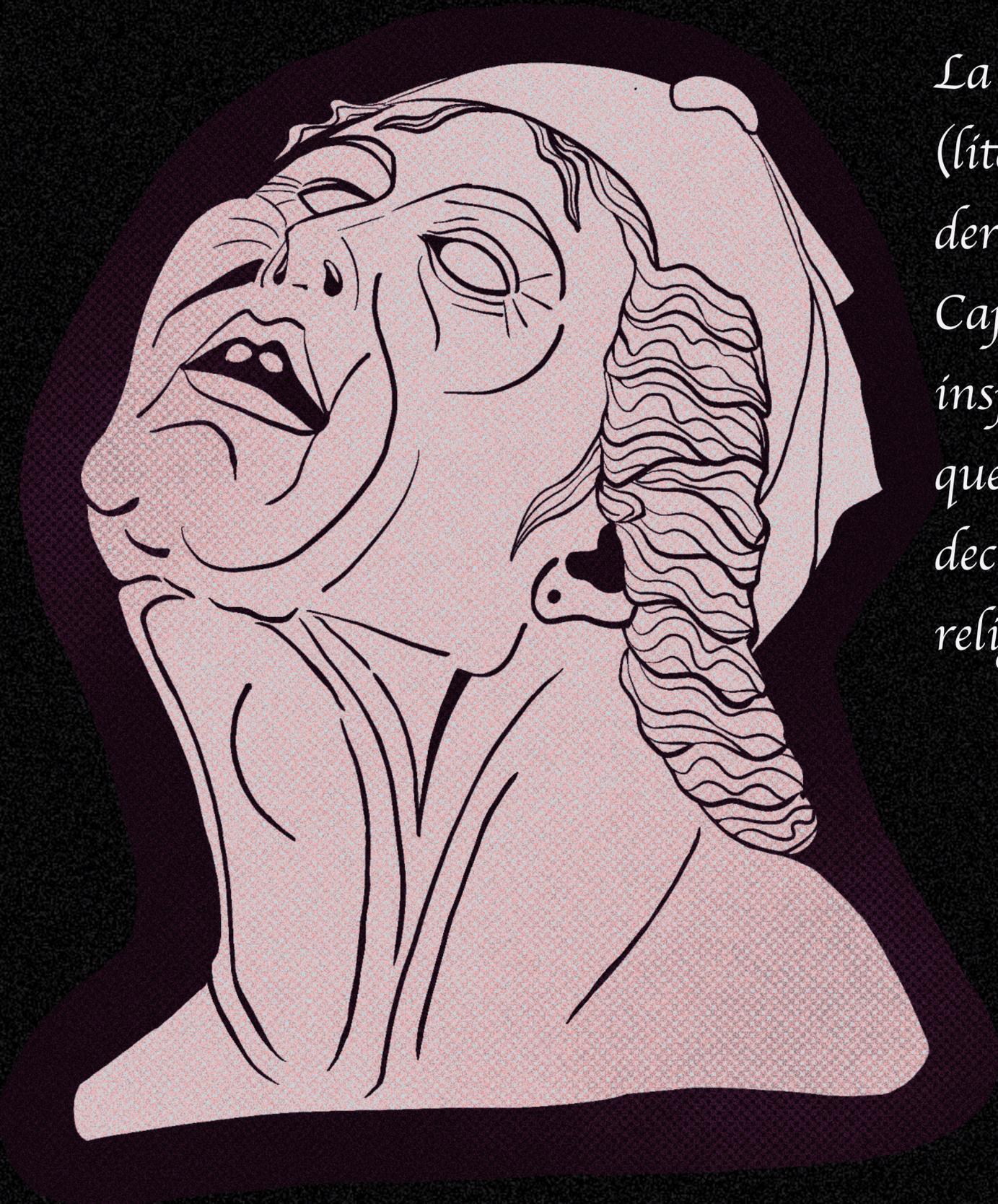
3. Juego interactivo

La mecánica del juego es muy sencilla: una serie de pantallas nos presentan tres decisiones diferentes: es la bruja joven o vieja, vive sola o en un aquelarre y cuál es su especialidad (de entre cuatro disponibles). Estas opciones son representadas utilizando ilustraciones propias realizadas a partir de obras de arte o elementos gráficos preexistentes. Estas ilustraciones adoptan la forma de pegatinas o stickers, y la premisa es que estos han sido encantados. En la última pantalla el usuario llega a un “personaje” que ha creado a partir de sus elecciones, un tipo de bruja concreto con ciertas características. A continuación, las obras utilizadas para crear sus correspondientes elementos del juego.



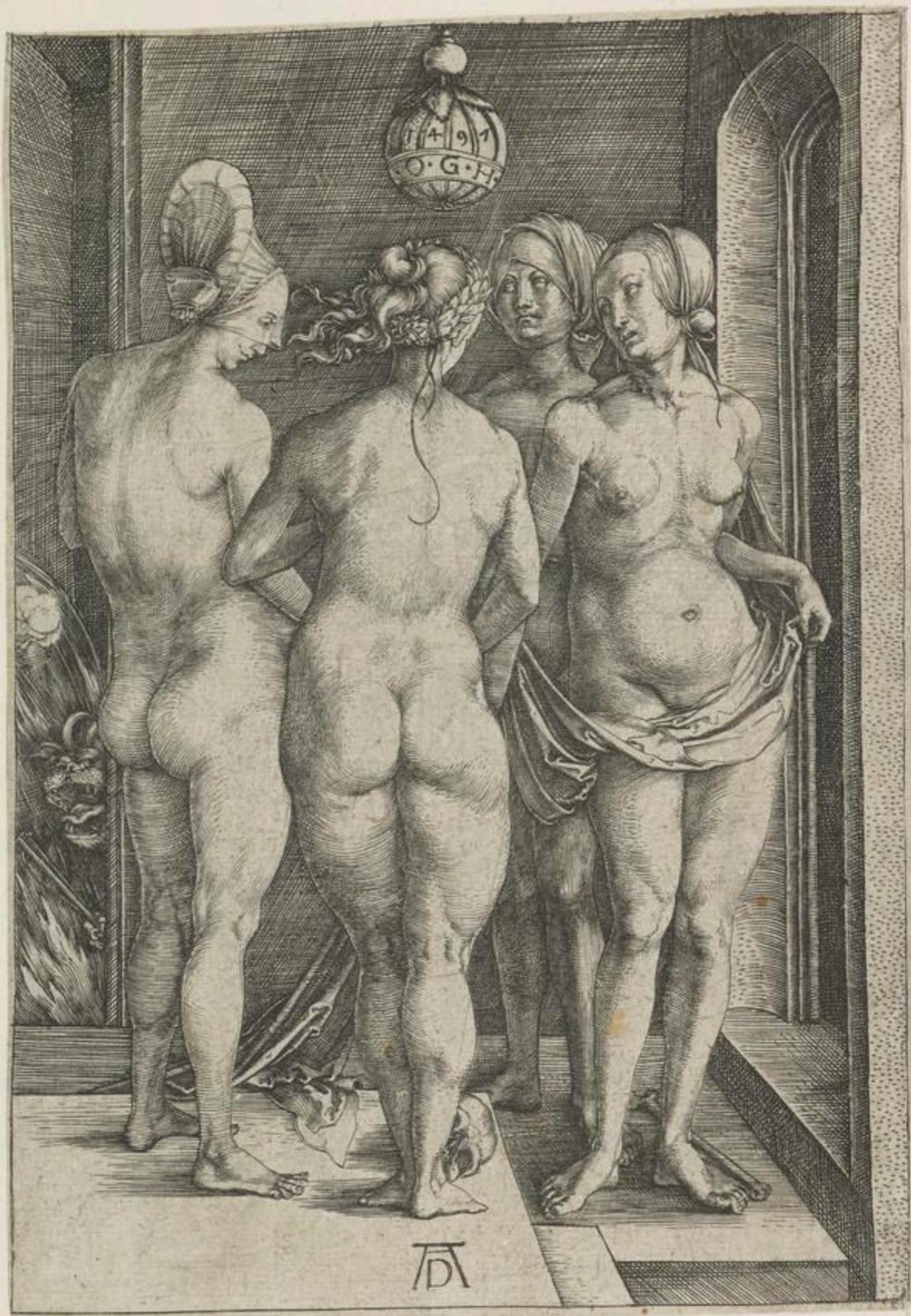
La portada de cómic de Archie and Sabrina the Teenage Witch a la izquierda, en la que Sabrina hace un cameo en el universo de Archie, sirvió de inspiración para la ilustración que representa a la bruja joven y sexualizada. Esta ilustración (a la derecha) está también inspirada en el look de la versión de Netflix de Sabrina, en concreto la noche que cumple 16 años y lleva el vestido de novia de su madre.



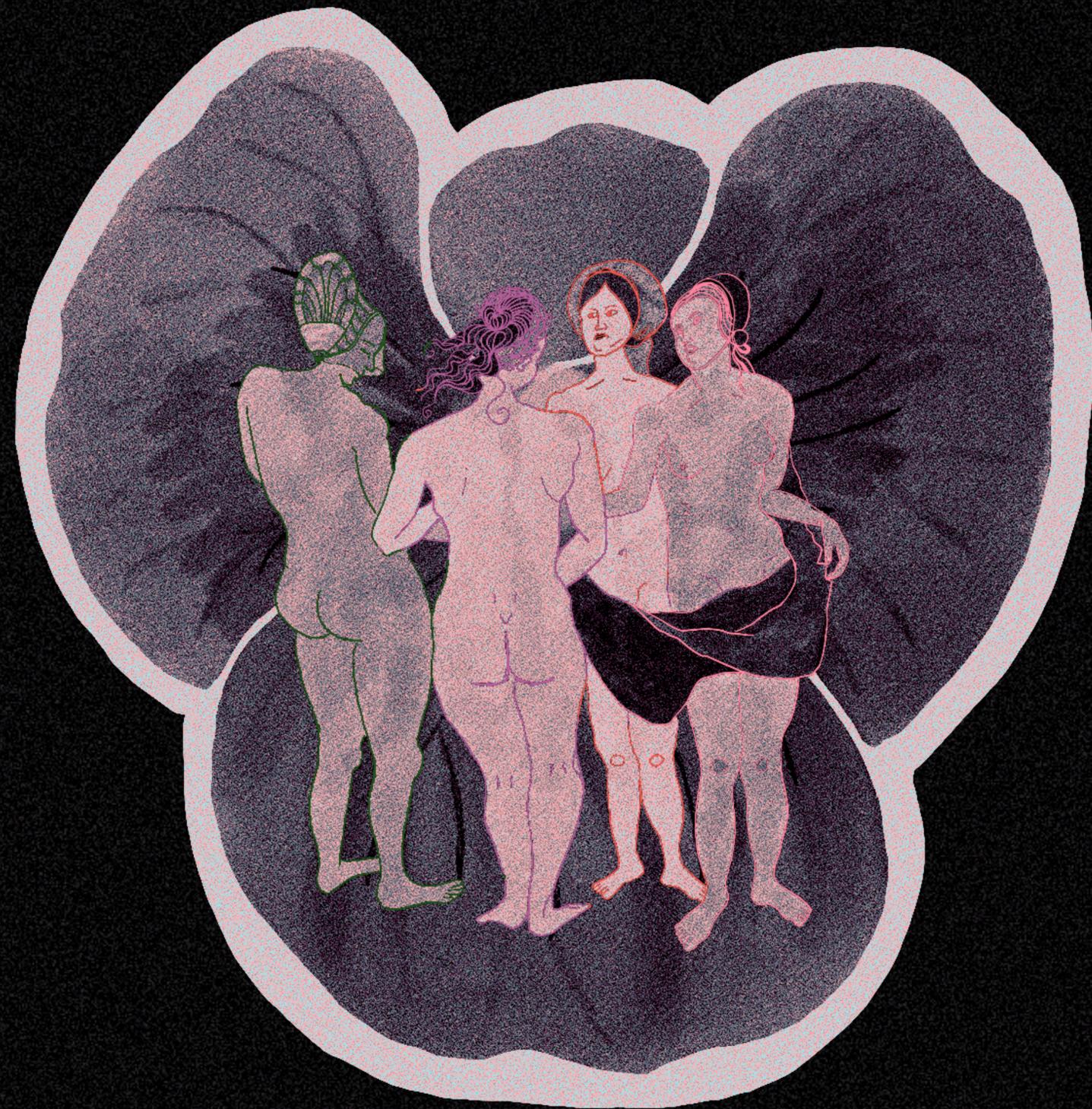


La escultura de la Anus Ebría (literalmente vieja borracha) a la derecha, localizada en el Museo Capitolino de Roma, sirvió de inspiración para crear la ilustración que representa a la bruja vieja y decrepita imaginada por el patriarcado religioso.





*The Four Witches
de Albrecht Dürer
inspiró la
ilustración que
simboliza que la
bruja pertenece a
un aquelarre y no
es una hedge witch,
o bruja solitaria.*



The Four Witches, 1497, Albrecht Dürer



Esta ilustración de la edición de 1909 de Hansel y Gretel sirvió de inspiración para crear la casita que representa a la bruja solitaria, basada en la casa de chucherías en medio del bosque del cuento.

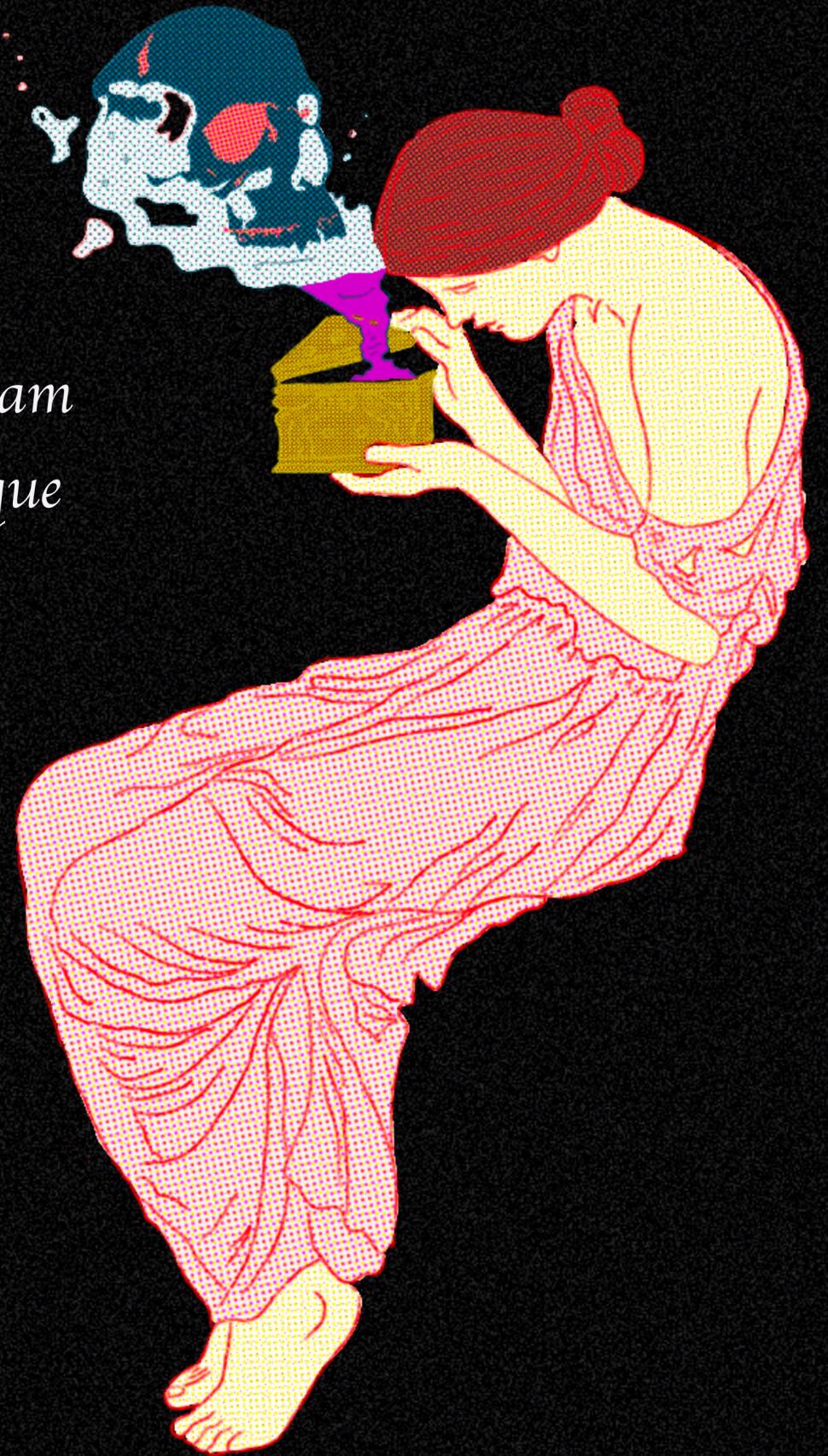




La bruja lujuriosa no es representada a partir de una obra de arte, sino de un concepto: la vagina dentata o vagina dentada. Esta concepción de la vagina, formada desde el miedo y el desconocimiento, viene a representar a la mujer “devora-hombres”, una leyenda prehispánica que reúne y representa los miedos masculinos de las mujeres en control de su sexualidad que pueden mutilar al varón de ser penetradas.



La Caja de Pandora, de John William Waterhouse, inspiró la ilustración que simboliza a la mujer curiosa y que ansía el conocimiento.



Este cuadro de Karl Bang inspiró la ilustración de la mujer salvaje, conectada con la naturaleza de forma profunda.



El capricho 45 de Goya, *Mucho hay que chupar*, inspiró la cesta llena de bebés muertos que representa a la bruja infanticida, aquella que revierte los roles de género de forma radical y terrorífica.



Mucho hay que chupar.

Desarrollo de los personajes

Dentro del juego que presenta el documental interactivo el usuario puede crear, sirviéndose de diferentes opciones entre las que puede escoger, un personaje, un tipo de bruja que reúne y representa una serie de características concretas. Para representar el contraste entre opciones de la manera más efectiva posible decidí dividir las elecciones en tres pasos diferentes, en los cuales el jugador tiene la posibilidad de decidir:

- 1. Si la bruja es joven o vieja,*
- 2. Si es solitaria o parte de un aquelarre,*
- 3. Si destaca por su relación con la naturaleza, con la curiosidad y el conocimiento, la sexualidad, o la mera inversión de los roles de género.*

Esta es la clasificación me pareció la manera más sencilla de representar los aspectos a los que más se prestaba atención a la hora de determinar si una mujer era una bruja. Evidentemente no existía una clasificación así como tal, y he tenido que dejar cosas fuera, como el hecho de que muchas de las acusadas eran mujeres pobres y sin recursos, a menudo solteras o viudas, pero no podía incluirse absolutamente todo sin convertir el juego en un lío. Partiendo de estas categorías, voy a pasar a describir con la mayor brevedad posible las distintas variaciones que pueden presentar los personajes creados en el juego y lo que las diferentes opciones representan.

◆ Juventud o vejez

La mujer mayor constituye un vacío legal en en las sociedades patriarcales: no se corresponde con el rol de madre, de esposa, de ama de casa o de objeto sexual debido a sus limitaciones físicas, creando una nueva dimensión femenina más allá de su valor asociado a y dado por los hombres de su vida. Esto creó la necesidad de desprestigiar la influencia y el rol de estas mujeres para evitar que pudieran influir en las más jóvenes o dar nuevas ideas.

A pesar de esto las jóvenes tampoco escapaban de ser acusadas de brujería si se daban las condiciones adecuadas (lo cual no era muy difícil, ya que dichas condiciones podrían ser cualquier cosa que resultara mínimamente extraño o amenazante), pero desde un enfoque diferente. Se las veía como objetos de tentación sexual, por ejemplo, característica que el patriarcado no atribuiría jamás a una mujer mayor. Por otra parte, lo que tienen en común las jóvenes poco agraciadas y las mujeres mayores es que a menudo serían acusadas de tener celos de las jóvenes hermosas e intentar embrujarlas, alimentando la división entre mujeres, creando rivalidad y facilitando el que se acusaran unas a otras de brujería.

A pesar de que todas las mujeres eran susceptibles de ser acusadas, ya que la concepción general de ellas era el que tenían una naturaleza corruptible, poco inteligente e influenciable, sí es cierto que diferentes características ofrecían distintos motivos para despertar sospechas. Es importante notar esto y representarlo.

◆ Soledad o compañía

Aquellas mujeres que vivían solas y eran independientes, que podían sobrevivir sin necesitar apoyarse en un hombre, no encajaban dentro de los roles tradicionales y por tanto eran sospechadas de estarse apoyando en elementos sobrenaturales, a menudo el diablo, para conseguir sobrevivir. No olvidemos que cualquier habilidad o cualidad era considerada imposible de ser desarrollada por una mujer sin ayuda de un hombre. Un ejemplo de esto es la bruja de Hansel y Gretel, que vive sola en el bosque y cuyo único objetivo es atraer a niños para comérselos, porque qué otra cosa podría hacer una mujer que vive sola.

Por otra parte, muchas mujeres asociándose entre sí tampoco podían traer nada bueno. La idea misma de una reunión de mujeres próximas unas a otras ya se conocía como sabbath, en parte una burla a la festividad judía, y no querías que se te asociara con uno de esos. Esto servía para limitar el contacto entre unas mujeres y otras, limitando los apoyos y lazos con las que estas podían contar (de la misma forma que se buscaba dañar el intercambio de información intergeneracional al desprestigiar a las mujeres mayores) y también la transmisión de conocimientos e información, dejándolas a la merced de sus padres, maridos y otros familiares masculinos.

◆ Fuerte vínculo con la naturaleza

Desde que la naturaleza pasó a considerarse algo completamente aparte de la condición humana, y en especial desde que se realizó la transición de las religiones paganas a las abrahámicas, el tener una relación demasiado estrecha con el mundo natural pasó a ser considerado sospechoso. El culto a un Dios único y verdadero excluía de forma inequívoca el culto a cualquier otra entidad, y la comprensión del mundo natural y su utilización para elaborar curas o remedios eran vistos como una intervención diabólica contra la voluntad de Dios. Esto no hacía referencia necesariamente a una relación con el diablo, ya que las religiones y el culto a los dioses paganos también eran consideradas diabólicas.

El personaje de la bruja con una relación estrecha con la naturaleza es representada en el exterior, acompañada de un familiar (cuyo significado y presencia también se explican).

◆ Fuerte vínculo con el conocimiento

Estamos hablando de Eva, que desterró a la humanidad del jardín del Edén por rendirse ante su curiosidad y comer del árbol del conocimiento y de Pandora, que desató todos los males del mundo al abrir la caja. De acuerdo con estas historias, nada bueno viene nunca de que las mujeres se acerquen demasiado al saber, y durante siglos se desprestigiaron nuestras habilidades y se procuró mantenernos alejadas de él. En esta categoría entran mujeres como las comadronas, las parteras, las sabías. A menudo eran mujeres algo mayores, con experiencia de vida y conocimientos generacionales, o mujeres más jóvenes aprendiendo de sus familiares, con curiosidades más allá de las que correspondían a su rol. Estas mujeres a menudo tenían conocimientos sobre plantas que ayudaban en el parto o aliviaban los dolores, sabían hacer amuletos e incluso se servían de “espíritus” en ocasiones para ayudar a la curación. Normalmente, utilizaban sus habilidades para el bien y eran pilares en sus comunidades, teniendo contactos y más poder de la cuenta.

El personaje de la bruja con un vínculo estrecho con el conocimiento es representado con ropas blancas, simulando la bata de un médico, acompañada de una estantería con libros al fondo, un armario con ungüentos y plantas y puede que incluso acompañada de una mujer embarazada para destacar y rendir tributo a las parteras.

◆ Fuerte vínculo con la sexualidad



En este caso nos referimos a Liliti, la primera mujer, expulsada del jardín del Edén por negarse a yacer bajo Adán siendo su igual y que luego se acostó con cientos de demonios, y engendró hijos utilizando el semen de hombres durmientes. Esta categoría representa la lujuria excesiva atribuida a ciertas mujeres, a menudo calificadas de adúlteras y consideradas tentaciones que alejaban a los hombres del camino de la virtud. De aquí viene la idea de la vagina dentata y de la mujer fatal, la sirena, la ninfa, la atrapa-hombres que se sirve de sus atributos sexuales para sembrar el caos y corromper a hombres temerosos de Dios, incluso mutilarles y hacerles daño. Estas no eran solamente mujeres adúlteras, sino aquellas que alardeaban su belleza con el baile, el canto, sin cubrirse adecuadamente, llamando la atención de manera excesiva y “despertando” los apetitos de quienes la rodeaban.

Esta categoría no estará disponible para crear un personaje si se elige que la bruja sea vieja, ya que la combinación de una mujer mayor con una sexualidad potente no existe dentro del patriarcado (una de las razones por las que la vejez está demonizada). De escoger esta opción, la página dará a un Error 404 falso y en un breve mensaje explicará por qué no se puede producir el resultado deseado y animará al usuario a probar con otra combinación.

Por tanto, esta bruja es representada utilizando una mujer joven y bella que baila en un espacio público, bien en grupo o sola según lo escogido anteriormente, con ropas no modestas.

◆ Inversión de los roles de género

Por último tenemos a la bruja prototípica, aquella que invierte los roles de género de la manera más grotesca posible: que en lugar de engendrar niños los mata, o mata a sus propios hijos y resucita a los muertos; que en lugar de ser esposa busca hacer daño a los hombres, llegando incluso a violentarles sexualmente, que en lugar de conocer su lugar busca ocupar espacio en las áreas públicas. Vemos este tipo de bruja representada una y otra vez en cuentos, como en Hansel y Gretel mencionados anteriormente, la Bella Durmiente, las Brujas de Roald Dahl, la bruja de Las Tres Mellizas, todas las madrastras malvadas de las historias.

Representamos a esta bruja realizando un acto despreciable y muy característico: sazonando a un bebé para ser cocinado y ofrecido al diablo.

Cada una de estas características es representada en el juego utilizando un elemento gráfico, y es explicada en la pantalla final como parte del desglose del personaje creado. Además de esto, y para terminar de gamificar el asunto y aportar algo de simbología extra, cada personaje recibe un puntaje en escobas (del 1 al 5) en distintas categorías comunes, que son:

- ◆ Sexualidad
- ◆ Proximidad con el diablo
- ◆ Independencia
- ◆ Inteligencia
- ◆ Maldad



Según su “especialidad”, las brujas destacaran más en unos aspectos que en otros. Por ejemplo, la bruja conectada con el mundo natural puntuará bajo en sexualidad y proximidad con el diablo, ya que esta no va necesariamente relacionada con él, y la bruja relacionada con el conocimiento puntuará muy alto en inteligencia y relación con el diablo porque cómo si no es una mujer capaz de obtener ciertos conocimientos (nótese la ironía). Este puntaje es un elemento extra y más juguetón del juego y no debe tomarse como un marcaje real de las características de estas mujeres.

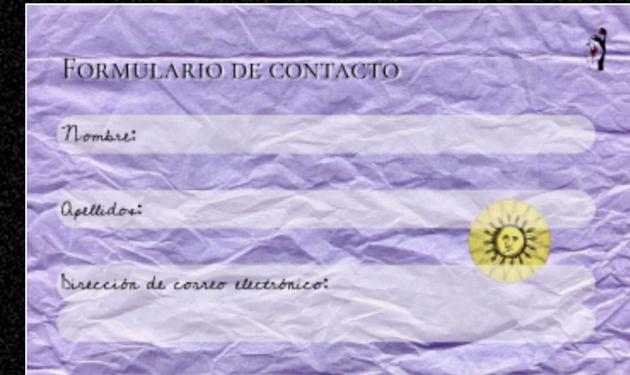
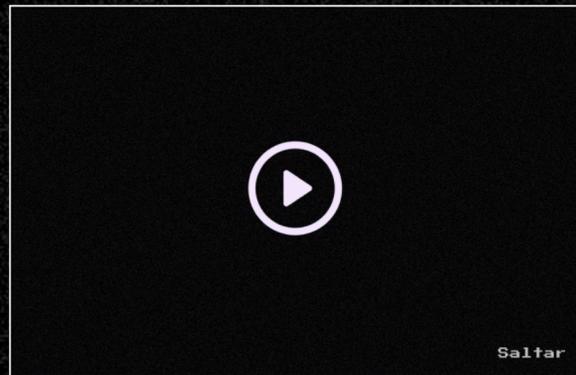
Viaje del usuario

Vídeo introductorio

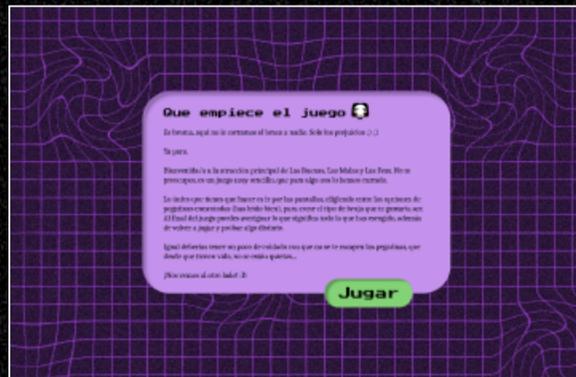
Collage interactivo

Menú principal

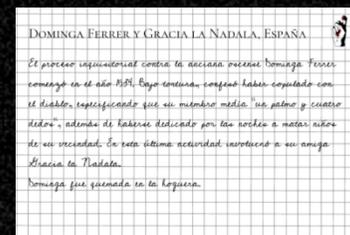
Formulario de contacto



Recorrido 1: Juego interactivo



Recorrido 2: Mi Nombre no es Bruja



Recorrido 3: Pantalla de referencias

