



**bellasartes**  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

# TFG Trabajo Fin de Grado



Carmen Paredero Tie. Frame de *Magia gallega: Recreación audiovisual de una historia sobre meigas*.

Proyecto audiovisual. 2023

Título:

*Magia gallega: Recreación audiovisual de una historia sobre meigas.*

Autor/a: Carmen Paredero Tie

Tutor/a: Dra. Laura de Miguel Álvarez

Departamento: Dibujo y Grabado

Grupo: 3

Convocatoria: Ordinaria

Año: 2023

# AGRADECIMIENTOS

A mi abuela, por compartir sus historias conmigo y formar parte de este Trabajo de Fin de Grado.

## RESUMEN

Galicia siempre ha sido una región que ha estado rodeada de misterio, leyendas, seres mitológicos, tradiciones, rituales y una cultura mágica muy característica que viene de siglos atrás, y que se ha ido pasando de generación en generación.

Este proyecto, parte de la idea de la pérdida del conocimiento de toda esta cultura en la actualidad, sobre todo entre la gente más joven, y de la importancia que tiene mantenerla, ya que es parte de su historia. Es por esto, que para este trabajo se realiza una recreación audiovisual sobre una historia contada por un familiar cercano, hablando de sus experiencias relacionadas con estas leyendas y seres mitológicos tan característicos de Galicia. Con esta obra audiovisual, se pretende que se cuente una historia relacionada con la cultura mágica gallega como se hacía antaño, pasándola de unos a otros y que perdure en el tiempo a través de las redes sociales.

**PALABRAS CLAVE:** Galicia, magia, meigas, redes sociales, audiovisual.

## ABSTRACT

Galicia has always been a region that has been surrounded by mystery, legends, mythological beings, traditions, rituals and a very characteristic magical culture that dates back centuries, and that has been passed down from generation to generation.

This project is based on the idea of the loss of knowledge of all this culture today, especially among younger people, and the importance of maintaining it, since it is part of its history. This is why, for this work, an audiovisual recreation is made about a story told by a close relative, talking about his experiences related to these legends and mythological beings so characteristic of Galicia. With this audiovisual work, it is intended that a story related to the Galician magical culture be told as it was done in the past, passing it from one to another and that it lasts over time through social networks.

## KEYWORDS

**KEY WORDS:** Galicia, magic, witches, social media, audiovisual.

# ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN .....	4
1.1. MOTIVACIÓN Y /O JUSTIFICACIÓN .....	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO .....	4
1.3. ESTRUCTURA DEL TRABAJO.....	4
2.MARCO REFERENCIAL.....	5
2.1. MITOLOGÍA GALLEGA (ORIGEN E INTERÉS) .....	5
2.1.1 BRUJAS Y MEIGAS .....	6
2.1.2. CONTEXTO ACTUAL.....	9
2.2. ARTE Y MITOLOGÍA.....	10
2.2.1. ANTECEDENTES .....	11
2.2.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA AUDIOVISUAL .....	13
2.3. REDES SOCIALES.....	15
2.3.1 DIFUSIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA ERA DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO .....	15
3.HIPÓTESIS.....	17
4.OBJETIVOS.....	17
4.1. GENERAL .....	17
4.2. ESPECÍFICOS .....	17
5. METODOLOGÍA .....	18
6. DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN.....	19
6.1.PROCESO CREACIÓN HISTORIA.....	19
6.2.REFERENCIAS E INSPIRACIÓN PARA STORYTELLING .....	21
6.3.BOCETOS PREVIOS.....	24
6.4.PRUEBAS DE COLOR.....	28
6.4. STORYBOARD .....	28
6.5. FONDOS.....	30
6.6.PROTOTIPOS.....	33
6.7. ARTES FINALES .....	34
6.8. OBRA AUDIOVISUAL .....	36
6.9.REFLEXIONES EN LA TOMA DE DECISIONES .....	36
7. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA.....	37
8. REFERENCIAS DOCUMENTALES .....	38
8.1.REFERENCIAS EN EL TEXTO.....	38

## ÍNDICE FIGURAS

<b>Fig.1.</b> Queimada. (s. f.). Fuente: Spanish Liquors.....	5
<b>Fig.2.</b> Hierbas de la noche de San Juan. (2018).Fuente: Descubrir Galicia.....	6
<b>Fig.3 y 4.</b> #Witch Tok [Capturas sobre “Tik Tok”]. (s. f.). Fuente: Captura sobre Tik Tok.....	10
<b>Fig.5.</b> Goya, F. (1798). El aquelarre [Óleo sobre lienzo]. Fuente: Museo Lázaro Galdiano, Madrid, España.....	11
<b>Fig.6.</b> Waterhouse, J. W. (1886). <i>El círculo mágico</i> [Óleo sobre lienzo]. Fuente: Tate Britain, Londres, Reino Unido.....	12
<b>Fig. 7.</b> Varo. (1961). <i>La huída</i> [Óleo sobre masonita]. Fuente: remedios-varo.com.....	12
<b>Fig. 8.</b> Eggers, R. (Director). (2015). <i>La Bruja</i> . Fuente: Filmaffinity .....	13
<b>Fig. 9.</b> Aster, A. (Director). (2018). <i>Hereditary</i> . Fuente: Filmaffinity.....	13
<b>Fig. 10.</b> Reitherman, W., & Larson, E. (Directores). (1960). <i>La bella durmiente</i> . Fuente: Cineycine.....	13
<b>Fig.11.</b> Musker, J., & Clements, R. (Directores).(1990). <i>La sirenita</i> . Fuente: Antena 3.....	14
<b>Fig. 12.</b> Hand, D. (Director). (1937). <i>Blancanieves y los siete enanitos</i> . Fuente: Amino Apps.....	14
<b>Fig.13.</b> Cuarón A. (Director).(2004). <i>Harry Potter y el prisionero de Azkaban</i> .Fuente: SensaCine.com.....	14
<b>Fig. 14.</b> Aguirre-Sacasa, R. (Director). (2018). <i>Las escalofriantes aventuras de Sabrina</i> .Fuente: Filmaffinity.....	14
<b>Fig. 15.</b> Miyazaki, H. (Director). (2014). <i>Nicky, la aprendiz de bruja</i> . Fuente: Netflix.....	14
<b>Fig. 16.</b> Gráfico de metodología. 2023. Elaboración propia.....	18
<b>Fig. 17.</b> Anotaciones.2023. Elaboración propia.....	19
<b>Fig.18.</b> Esquema de escenas. 2023.Elaboración propia.....	19
<b>Fig.19.</b> Moodboards. 2023. Elaboración propia.....	20
<b>Fig.20.</b> <i>Más allá del jardín</i> . (2014). Fuente: Filmaffinity.....	21
<b>Fig.21.</b> <i>El viaje de Chihiro</i> . (2002). Fuente: Netflix.....	21
<b>Fig.22.</b> <i>Hora de aventuras</i> .(2010). Fuente: Espinof.....	21
<b>Fig.23.</b> <i>The Midnight Gospel</i> . (2020). Fuente:Netflix.....	21
<b>Fig.24.</b> Bocetos iniciales. 2023.Elaboración propia.....	22
<b>Fig. 25 y 26.</b> Bocetos creación de personajes 1 y 2. 2023. Elaboración propia.....	22
<b>Fig. 27 y 28.</b> Bocetos de creación de personajes 3 y 4. 2023. Elaboración propia.....	23
<b>Fig. 29, 30 y 31.</b> Vistas personajes 1, 2 y 3. 2023. Elaboración propia.....	23
<b>Fig.32.</b> Ficha tamaños de personajes.2023. Elaboración propia.....	24
<b>Fig. 33.</b> Pruebas de color del personaje principal. 2023. Elaboración propia.....	24
<b>Fig. 34, 35 y 36.</b> Storyboard 1, 2 y 3. 2023. Elaboración propia.....	25
<b>Fig. 37, 38, 39, 40 , 41 y 42.</b> Fotografías de los fondos. 2023. Elaboración propia.....	26
<b>Fig.43.</b> Prototipo 1. 2023. Elaboración propia. ....	27
<b>Fig.44.</b> Prototipo 2. 2023. Elaboración propia.....	27
<b>Fig.45 y 46.</b> Arte final 1 y 2.2023. Elaboración propia.....	28
<b>Fig.47 y 48.</b> Arte final 3 y 4.2023. Elaboración propia.....	29
<b>Fig.49 y 50.</b> Arte final 5 y 6.2023. Elaboración propia.....	30
<b>Fig.51 y 52.</b> Arte final 7 y 8.2023. Elaboración propia.....	31
<b>Fig.53 y 54.</b> Arte final 9 y 10.2023. Elaboración propia.....	32
<b>Fig.55 y 56.</b> Arte final 11 y 12.2023. Elaboración propia.....	33
<b>Fig.57 y 58.</b> Arte final 13 y 14.2023. Elaboración propia.....	34
<b>Fig. 59 y 60.</b> Arte final 15 y 16.2023. Elaboración propia.....	35
<b>Fig. 61 y 62.</b> Arte final 17 y 18.2023. Elaboración propia.....	36
<b>Fig.63 y 64.</b> Arte final 19 y 20.2023. Elaboración propia.....	37
<b>Fig.65 y 66.</b> Arte final 21 y 22.2023. Elaboración propia.....	38
<b>Fig.67 y 68.</b> Arte final 23 y 24.2023. Elaboración propia.....	39
<b>Fig.69 y 70.</b> Arte final 25 y 26.2023. Elaboración propia.....	40
<b>Fig.71 y 72.</b> Arte final 27 y 28.2023. Elaboración propia.....	41
<b>Fig.73 y 74.</b> Arte final 29 y 30.2023. Elaboración propia.....	42
<b>Fig.75.</b> Portada obra audiovisual.2023. Elaboración propia.....	43
<b>Fig.76.</b> Obra audiovisual subida a YouTube.2023. Elaboración propia.....	43
<b>Fig.77.</b> Obra audiovisual subida a Instagram. 2023. Elaboración propia.....	43

# 1.INTRODUCCIÓN

## 1.1. MOTIVACIÓN Y /O JUSTIFICACIÓN

La cultura de Galicia es conocida por estar formada en gran parte por todas las leyendas, mitología y rituales mágicos que han ido pasando de generación en generación a lo largo de los años. Estas historias, mitos y ritos, no sólo se crearon para entretener y divertir a la gente, sino que también tienen una parte fundamental y valiosa dentro de la cultura gallega, ya que la mayoría de esta parte de la cultura mágica proviene de su pasado celta, de cómo se interpretaba la vida en esos momentos, como las conexiones que se hacían con el entorno y la naturaleza para entender el mundo. Además, ayudó a crear una comunidad unida por las mismas creencias y conocimientos, que son fundamentales para la construcción de la identidad cultural y el sentido de pertenencia de las personas que viven en Galicia.

No obstante, cuando vemos esto en la actualidad, nos damos cuenta de que esta parte esencial de la cultura está desapareciendo. Cada vez son menos las personas que conocen estas historias y hay un mayor desinterés hacia ellas, sobre todo de las generaciones más jóvenes. Esto puede haber sido causado por los medios de comunicación y la globalización, ya que fomenta una cultura homogénea en todo el mundo.

Es precisamente a partir de este hilo sobre el miedo a la pérdida y el desconocimiento de estas historias, que ha servido como motivación para realizar este trabajo, ya que considero que es fundamental proteger las leyendas, mitos y ritos para poder mantener esta cultura viva, así como la identidad de la región.

## 1.2. PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO

Mi proyecto trata la temática sobre la pérdida y el desconocimiento en la actualidad de las leyendas mitológicas, mitos y ritos que forman parte de esta cultura gallega. Este tema se escoge porque se sospecha que cada vez es más el desconocimiento sobre esta parte de la cultura mágica de Galicia. Es por esto, que se propone realizar una obra audiovisual de corta duración que poder difundir a través de las redes sociales, ya que se considera que son un canal muy idóneo para que llegue a un mayor número de personas.

## 1.3. ESTRUCTURA DEL TRABAJO

El trabajo se compone de diferentes partes:

Se empieza con la motivación y justificación de este, posteriormente se plantea un marco referencial, para dar un marco teórico sobre el tema de estudio a partir del cual se reflexiona de cara a la contribución que se desarrolla en este trabajo. Seguido de la hipótesis de partida del trabajo, vienen los objetivos y la metodología que se ha utilizado para llevarlo a cabo. Se sigue con la descripción detallada del proceso de elaboración de la pieza audiovisual. Finalmente, se abordan las conclusiones del trabajo realizado y las líneas de futuro que se estiman.

## 2.MARCO REFERENCIAL

### 2.1. MITOLOGÍA GALLEGA (ORIGEN E INTERÉS)

Desde hace mucho tiempo, la cultura mágica y en especial la figura de las hechiceras ha formado parte del acervo popular en todo el mundo. Si bien en algunas culturas sigue teniendo gran relevancia, en otras ha perdido presencia con el paso del tiempo. En nuestro país, España, la cultura de brujas está muy arraigada, especialmente en Galicia, donde la figura de la Meiga sigue siendo muy importante. Aunque aún se conserva gran parte de esta cultura mágica y mitológica en Galicia, la mayoría de los rituales, creencias, celebraciones paganas y tradiciones que beben de la cultura celta están desapareciendo, sobre todo entre los jóvenes.

Galicia es una tierra que sorprende también por el misticismo que la envuelve. Y es que una de las frases míticas gallegas es “dicen que haberlas haylas”, con relación a las brujas, conocidas popularmente en gallego como meigas. Así, Galicia está repleta de arriba abajo y de izquierda a derecha de lugares significativos por su misterio, la mitología y lo sobrenatural, todo envuelto con las meigas. («Un recorrido por Galicia: desde Noia a Santa María do Cebreiro, la tierra misteriosa de las meigas», 2023)

Para mantener viva esta cultura y sus raíces, mi familia de origen gallego ha tratado siempre de transmitir a las nuevas generaciones esta parte mágica y ritual, de ahí que haya creado una curiosidad en mí para trabajar en este proyecto. Algunos rituales se han tenido que adaptar a los tiempos actuales, pero siempre se ha mantenido su esencia y significado principal. A continuación, expondré algunos de los pequeños rituales que se realizan en mi familia y que he recopilado.



Uno de los rituales que sigue perdurando es la **Queimada**, donde se va removiendo una bebida alcohólica alrededor de una olla de cerámica mientras se recita un conjuro gallego que se le atribuyen propiedades mágicas contra el mal de ojo.

Fig. 1. *Queimada*. (s. f.). Fuente: Spanish Liquors.

Como explica Ferragud en su libro *Secretos de una bruja celta* (2015), a lo

largo del tiempo, se han ido buscando formas más fáciles de realizar rituales, adaptándose a nuestras nuevas condiciones de vida. Una manera de representar a los genios del fuego que ha resurgido recientemente, pero que tiene sus raíces en el pasado celta, es la **Queimada**. Esta práctica implica quemar licor de hierbas en una reunión entre amigos, y luego beberlo para alejar a los malos espíritus, según la creencia popular.

Otro ritual famoso es en la **Noche de San Juan**, donde se dejan plantas especiales en un recipiente con agua que debe ser iluminado toda la noche por la luz de la luna. Al día siguiente, al lavarse la cara con esa agua, se atribuyen poderes mágicos y de buena suerte.



Fig. 2. *Hierbas de la noche de San Juan*. (2018). Fuente: Descubrir Galicia.

El "cacho" es una costumbre antigua y pagana que se celebra durante el solsticio de verano y que tiene como objetivo protegerse del mal de ojo y de las criaturas nocturnas y malignas. A lo largo del tiempo, esta práctica ha evolucionado y ha incorporado elementos del cristianismo, llegando a estar conectada con la conocida noche de San Juan. ("El "cacho" de San Juan: el ritual gallego para protegerse de "meigas e demos", 2022)

Rituales como estos ayudan a mantener viva la cultura mágica y evitar que desaparezca. Esta cultura, como dice Byung Chul Han en su libro *La desaparición de los rituales* (2020), se formó en torno a rituales y tradiciones que unían a la comunidad con valores espirituales compartidos. Aunque ahora estamos conectados por las redes sociales, en cierto sentido estamos más desconectados porque no compartimos los mismos valores.

### 2.1.1 BRUJAS Y MEIGAS

Antes de profundizar más en el proyecto, primero dejaremos claro que es una *Meiga* y su importancia en Galicia.

En Galicia, una región del noroeste de España, las meigas son un elemento fundamental en su cultura y tradición popular. Según la creencia popular, las meigas eran mujeres con habilidades sobrenaturales, tales como la capacidad de predecir el futuro, curar enfermedades y controlar la naturaleza.

La figura de la meiga gallega tiene una larga tradición e historia. Se trata de una mujer que posee grandes conocimientos en medicina natural y utiliza plantas y hierbas para curar a los enfermos. Además, también prepara hechizos, pociones, filtros amorosos y otras recetas curativas. (Bouzas & Domelo, 2010)

Como en el resto de Europa, en los siglos XV y XVII, en Galicia se produjo un culto hacia las brujas en el que se creía en la existencia de personas dotadas de habilidades sobrenaturales que practicaban la magia negra. Esta creencia en las brujas fue una epidemia de miedo y persecución en gran parte de Europa, que persistió hasta la Ilustración. Al igual que en otros países, las brujas en Galicia eran vistas como seres malignos y peligrosos que amenazaban a la sociedad.

Comenzaremos desde el principio para contextualizar la relevancia de la brujería en épocas pasadas y su severa persecución. Como es de conocimiento general, la caza de brujas fue una situación de gran importancia en el pasado, con la masiva persecución y procesamiento de mujeres en todo el mundo entre los siglos XV y XVII. Como explican Silvia Federici en su libro *Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*, y Fernando Jiménez del Oso en *Brujas: Las amantes del diablo*, muchas mujeres fueron ejecutadas bajo la acusación de brujería y de mantener relaciones con el Diablo, mientras que otras fueron condenadas por infanticidio, debido a que controlaban su función reproductiva mediante el uso de anticonceptivos o abortos con plantas medicinales, que en los juicios se denominaron "pociones de esterilidad". Pero ¿qué es una bruja? En el imaginario popular, se tiene la imagen de una anciana volando en una escoba y haciendo pociones para hacer el mal, mientras que, según la Inquisición, estas mujeres habían vendido su cuerpo y alma al Diablo, habían asesinado a cientos de niños para obtener su sangre y crear pociones, y causado la muerte de sus vecinos y animales, entre otras abominaciones.

En realidad, muchas de estas mujeres eran curanderas con un vasto conocimiento de plantas medicinales y remedios que se habían transmitido de generación en generación.

Como explica Federici en su libro *Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (2022), la persecución y demonización de las curanderas del pueblo significó el desposeimiento de un importante legado de conocimiento empírico en cuanto a las hierbas y remedios curativos que había sido transmitido a lo largo de generaciones por mujeres. Este hecho supuso una gran pérdida para estas comunidades y dejó paso para la medicina profesional.

Asimismo, muchas mujeres acusadas de brujería sufrían trastornos mentales o eran vistas como promiscuas, como prostitutas o adúlteras, lo que ya era motivo suficiente para ser juzgadas. Incluso mendigas que robaban para sobrevivir o parteras eran consideradas brujas. Además de ser la partera que asistía en los partos, la mujer que no quería o podía tener hijos o la mendiga que intentaba ganarse la vida con pequeños robos, la figura de la bruja también era asociada con la promiscuidad. En la sociedad de la época, se consideraba que las brujas eran mujeres que practicaban su sexualidad fuera del matrimonio y fuera del objetivo de la procreación. (Federici, 2022)

Para poder distinguir a las brujas, la Inquisición estableció un patrón al que las acusadas debían ajustarse, debiendo tener manchas, verrugas, tumores o papilomas, lo que los inquisidores consideraban como la marca del Diablo.

Los inquisidores, sin importar el sexo del acusado, procedían a desnudarlos completamente en público y examinaban cada parte visible u oculta del cuerpo en busca de estas marcas, las cuales, normalmente encontraban. (Jiménez del Oso, 1995)

Además, muchas personas acusaban a mujeres por beneficio propio. Aunque no hubiera pruebas, las mujeres acusadas eran torturadas durante días hasta que confesaban y,

después de esto, eran quemadas. La misoginia, la ignorancia del pueblo y el miedo a lo desconocido en esa época, así como el poder de la Iglesia, llevaron a la ejecución de muchas mujeres inocentes.

La Iglesia encontró en Satanás su mejor aliado, un adversario ficticio que justificaba su creciente poder político y económico. Aunque era una mentira inconveniente en ese momento, muchos la asumieron como la realidad, lo que hizo que muriesen en la hoguera o la horca un gran número de personas. Fueron consumidas por el fuego purificador una gran cantidad de mujeres marginadas, neuróticas, débiles mentales, esquizofrénicas e histéricas. (Jiménez del Oso, 1995)

A pesar de los esfuerzos de la Iglesia, en aquella época la sociedad tenía una visión mágica del mundo, influenciada por la Edad Media. Existían muchas creencias que no podían explicarse científicamente o lógicamente, por lo que se les daba una explicación mágica, que a menudo estaba relacionada con la conexión entre la naturaleza y el espíritu.

Tal como se describe en *Calibán y la Bruja: mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (2022), el sustrato mágico formaba parte de una concepción animista de la naturaleza, en la que lo material y lo espiritual, estaban conectados en un organismo vivo lleno de poderes ocultos. Siguiendo con esta perspectiva, cada elemento de la naturaleza tenía unos poderes y virtudes únicos que se podían utilizar a través de prácticas mágicas, como la quiromancia, la adivinación y los hechizos. La magia permitía a las personas usar los poderes de la naturaleza de manera que pudiesen cumplir sus deseos, ya sea para ganar juegos de cartas o conquistar el amor de alguien.

Después de leer este texto, es inevitable no recordar la magia celta, que como se mencionó anteriormente, tiene una gran influencia en la cultura gallega. En los rituales y ceremonias mágicas celtas, se utiliza la naturaleza como una forma de invocar a los dioses o al universo para pedir protección o pedir algo en particular. De esta tradición también surgieron las Meigas.

En la cultura celta, los druidas tenían sabiduría sobre la conexión entre el mundo material y el espiritual, y de cómo ambos experimentan cambios y evoluciones a través de los ciclos del tiempo, de la misma manera en que las plantas y los animales lo hacen en cada estación. Por lo tanto, el ser humano y el Universo están interconectados, y es necesario buscar la armonía entre ellos para lograr un equilibrio. (Ferragud, 2015)

En Galicia, la caza de brujas no tuvo tanta relevancia como en otras partes del mundo, aunque existieron algunos casos, como el de María Soliña en 1621. Como se cuenta en el libro de Bouzas, P. y Domelo, X. A. *Mitos, ritos y leyendas de Galicia*, (2010), esta mujer de 70 años fue acusada de reunirse con el demonio y otras mujeres en una fuente donde se aplicaban ungüentos de hierbas. Fue torturada durante dos días hasta que confesó tener contacto con el Diablo. ¿Por qué fue delatada? La Iglesia estaba pasando por una gran crisis económica y la acusaron de bruja para confiscar sus bienes. María Soliña tenía un patrimonio y era descendiente de uno de los fundadores del templo de Cangas y Redondela, lo que le permitía cobrar una parte del arrendamiento. Aunque no fue quemada en la hoguera y no se sabe cómo murió, se convirtió en uno de los mitos más famosos sobre las Meigas en Galicia.

## 2.1.2. CONTEXTO ACTUAL

Se puede decir que la figura de la bruja ha sido perseguida y maltratada a lo largo de la historia debido a la misoginia y el miedo que causaba en las sociedades patriarcales, donde las mujeres podían ser juzgadas en cualquier momento. Sin embargo, en la actualidad, gracias al movimiento feminista y las redes sociales, se ha producido una reapropiación de la figura de la bruja, que ahora se define como una práctica espiritual arraigada en los ciclos de la tierra, la naturaleza, los rituales paganos, la conexión con el cosmos y el Yo como empoderamiento personal. En lugar de ser vista como buena o mala, la bruja contemporánea se acepta simplemente como es.

La bruja moderna se ha envalentonado con un tenaz feminismo que desafía a su definición tradicional: no se mueve en espacios blancos o negros, sino en las zonas grises. La bruja contemporánea no es ni buena ni mala, solo es. (Herstik, 2019)

Además, las prácticas mágicas y paganas continúan siendo populares en la actualidad, ya que muchas personas buscan una conexión más profunda con la naturaleza y la espiritualidad. La Wicca, una religión neopagana que se originó en 1954, es una de las más populares en la actualidad debido a su combinación de creencias antiguas y conceptos modernos. Los wiccanos, al igual que los celtas, creen en la conexión con la naturaleza, la Tierra y sus ciclos, y en el poder de la energía personal para hacer rituales y magia. La Wicca no está relacionada con el satanismo o le rinde tributo al diablo. Lo que hacen los wiccanos es enfocarse en el equilibrio y la ausencia de entidades malignas. En lugar de distinguir entre magia blanca y negra, ellos creen en la ley del karma, lo que les permite distinguir entre lo que entienden como el bien y el mal. (Rocha, 2020)

El conocimiento de las artes ocultas y la brujería se ha globalizado gracias a las redes sociales y en plataformas como Tik Tok se ha creado una gran comunidad alrededor del hashtag #Witch Tok, cada vez más personas están descubriendo estas prácticas. Muchas culturas también están recordando sus raíces mágicas y la importancia de las prácticas paganas. La vuelta de estas prácticas puede deberse a la situación política actual y la pandemia de 2020, que ha llevado a muchas personas a buscar un sentido de conexión y empoderamiento personal.

Además de estudiar los cristales, el tarot y la astrología y de conocer los solsticios y las lunas llenas, las brujas de hoy en día también integran hechizos modernos y magia en sus vidas cotidianas. Y lo hacen porque en este momento navegamos por un océano cultural y político incierto y, por lo tanto, anhelamos establecer una conexión más profunda con algo mayor que nosotras. (Herstik, 2018, p.4.)

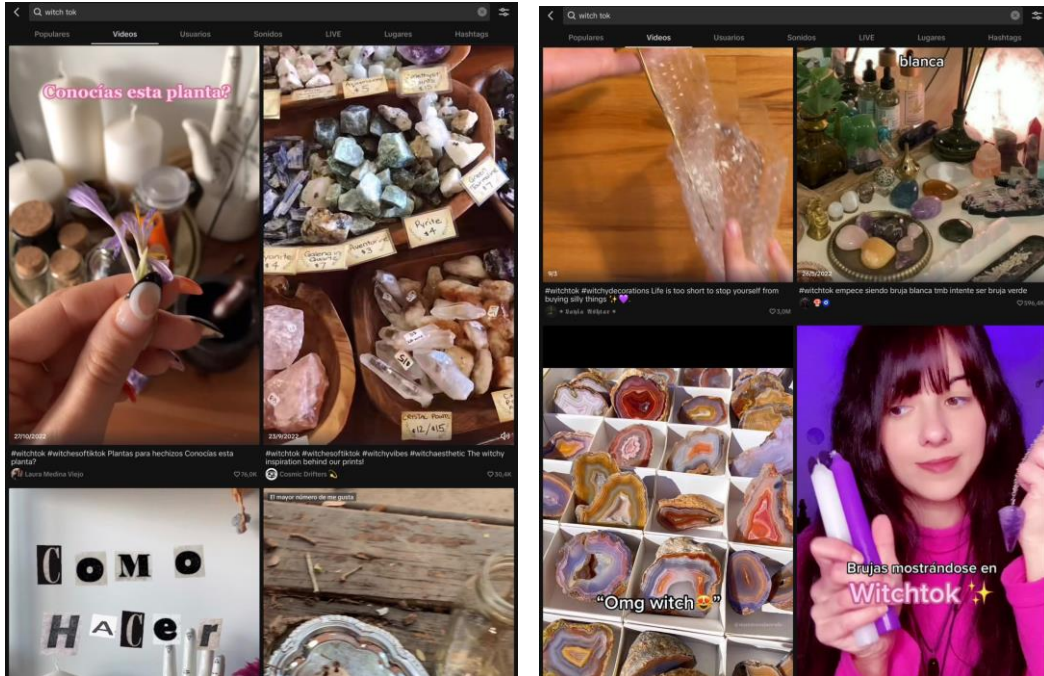


Fig.3 y 4. #Witch Tok [Capturas sobre "Tik Tok"]. (s. f.). Fuente: Captura sobre Tik Tok.

En resumen, la figura de la bruja ha evolucionado en la actualidad, y ahora se acepta como una práctica espiritual arraigada en la naturaleza y la conexión personal. Las prácticas mágicas y paganas continúan siendo populares y están experimentando un aumento en popularidad gracias a las redes sociales y la búsqueda de conexión y empoderamiento personal.

## 2.2. ARTE Y MITOLOGÍA

La mitología ha sido una fuente de inspiración para los artistas, como se puede ver a lo largo de la historia del arte. Desde los griegos y romanos hasta los artistas contemporáneos, la mitología ha proporcionado leyendas y personajes mitológicos icónicos, que han sido representados en diversas formas artísticas, como la pintura, la escultura, la literatura, el cine y la música.

Otra de las razones por las que la temática sobre mitología y las leyendas han sido tan estimulantes para crear, es porque muchas son atemporales y universales. Aunque haya pasado mucho tiempo desde que fueron creadas, siguen teniendo una relevancia en la actualidad, ya que muchas tratan temas comunes como el amor, la venganza, la muerte, el saber, el bien y el mal, la justicia, etc., además de que muchas se utilizaban para dar lecciones morales o para dar una explicación al mundo que les rodeaba. Asimismo, estas leyendas también cuentan con personajes y criaturas mitológicas, por lo que muchos artistas han podido interpretarlas a su estilo y de diferentes maneras, dotándolos de una gran libertad creativa.

Por otra parte, la mitología también tiene una gran importancia en el arte porque de alguna manera sirve para conectar con las culturas de diferentes lugares y la historia de éstos. De esta manera, el arte sirve para preservar y pasar de generación en generación el pasado y la cultura para que no caigan en el olvido.

En cuanto al arte sobre las brujas y sus leyendas, también ha sido una temática que a muchos artistas les ha servido como inspiración a lo largo de la historia en distintos ámbitos del arte, por varias razones.

En primer lugar, la figura de la bruja siempre ha estado relacionada con temas como los saberes ocultos, la magia negra y el simbolismo, por lo que muchos artistas se han inspirado en esto para crear y adentrarse en estos temas. La historiadora de arte Lydia C. Hults, comentaba en su libro *The Witch as Muse: Art, Gender, and Power in Early Modern Europe* (2011), sobre cómo las brujas siempre se han considerado como seres sobrenaturales y representan una fuerza misteriosa y oculta que les ha servido a los artistas como una fuente de inspiración para explorar los misterios del mundo de lo sobrenatural.

Por otra parte, la figura de la bruja también ha sido interpretada muchas veces para representar la transgresión de las normas sociales y culturales establecidas. Esto ha hecho que muchos artistas hayan utilizado a las brujas como figura para cuestionar la autoridad establecida, la sociedad patriarcal y a la iglesia.

Además, la figura de la bruja también ha sido utilizada por los artistas como una forma de explorar la feminidad, la lujuria y la sexualidad femenina.

En conclusión, la figura de la bruja ha sido una fuente constante de inspiración para los artistas debido a su misterio, su carga social y política, y su asociación con la lujuria y la sexualidad femenina.

## 2.2.1. ANTECEDENTES

A continuación, se presentan algunos ejemplos de artistas que han utilizado a las brujas como tema en sus obras, en el pasado:

Por una parte, tenemos a Francisco de Goya (1828). Este pintor español del siglo XVIII y XIX es conocido por sus pinturas oscuras y perturbadoras, muchas de las cuales están inspiradas en la brujería y las leyendas populares. Su serie de grabados "Los Caprichos" presenta imágenes de brujas y demonios, mientras que su obra "El Aquelarre" muestra una reunión de brujas en medio de la noche.

Fig. 5. Goya, F. (1798). El aquelarre [Óleo sobre lienzo]. Fuente: Museo Lázaro Galdiano, Madrid, España



En las obras del pintor John William Waterhouse (1917), también podemos ver su interés por el mundo de las leyendas, el esoterismo y la magia. Su fascinación por la cultura victoriana y por las brujas y hechiceras realizando rituales o representando leyendas, se hacen notar en sus pinturas, ya que es un tema recurrente en sus obras.



Fig.6. Waterhouse, J. W. (1886). *El círculo mágico* [Óleo sobre lienzo]. Fuente: Tate Britain, Londres, Reino Unido.

La pintora surrealista Remedios Varo (1963), es otra de las artistas que se inspiraron para crear en la temática de lo mágico, la fantasía, la alquimia, lo esotérico y lo místico. En sus pinturas aparecen de forma usual criaturas mágicas, mitológicas y elementos de la brujería.



Fig. 7. Varo. (1961). *La huida* [Óleo sobre masonita]. Fuente: remedios-varo.com

## 2.2.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA AUDIOVISUAL

Respecto a producciones artísticas audiovisuales en la actualidad, son muchas las que han escogido la temática de la mitología para crear películas y series, concretamente sobre las brujas podemos encontrar una gran variedad de ellas y de tipos diferentes. A continuación, algunos de los ejemplos:

Es común ver en películas de terror como *La Bruja* (2015) y *Hereditary* (2018), el cómo son retratadas estas mujeres, a menudo como monstruos, despiadadas y mostrando la relación que tienen con el Diablo, como siempre se ha hablado de ellas.



Fig. 8. Eggers, R. (Director). (2015). *La Bruja*.  
Fuente: Filmaffinity



Fig. 9. Aster, A. (Director). (2018). *Hereditary*. Fuente: Filmaffinity

Podemos encontrar también esta figura de la bruja como un ser perverso y que solo se dedica a hacer el mal, en numerosas películas de Disney, en las cuales, a menudo el villano de la película es una mujer con poderes mágicos y que siguen el prototipo de la bruja de los siglos XV y XVII.



Fig. 10. Reitherman, W., & Larson, E. (Directores). (1960). *La bella durmiente*. Fuente: Cineycine



Fig.11.Musker, J., & Clements, R. (Directores). (1990). *La sirenita*. Fuente:Antena 3



Fig. 12. Hand, D. (Director). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos*. Fuente: Amino Apps

Después de haber visto los ejemplos anteriores, también es cierto que la imagen de la bruja ha ido cambiando a lo largo de los años y muchas películas y series han retratado a estos personajes de forma totalmente contraria a los prototipos que hemos acostumbrado a ver. Algunas de estas creaciones, retratan a las brujas/ brujos, como personajes valientes y admirables, que se dedican a hacer el bien y como protagonistas de las historias y no como villanos.

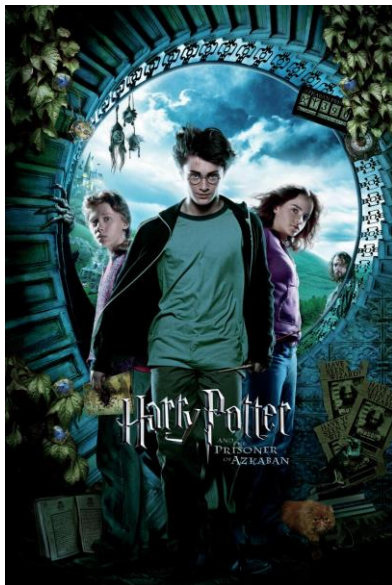


Fig. 13. Cuarón A. (Director). (2004). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Fuente: SensaCine.com



Fig. 14. Aguirre-Sacasa, R. (Director). (2018). *Las escalofriantes aventuras de Sabrina*. Fuente: Filmaffinity



Fig. 15. Miyazaki, H. (Director). (2014). *Nicky, la aprendiz de bruja*. Fuente: Netflix

## 2.3. REDES SOCIALES

### 2.3.1 DIFUSIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA ERA DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO

En la actualidad en la que vivimos, la era de la información masiva y del ciberespacio ha ido expandiéndose cada vez más en nuestra sociedad, en parte todo esto se ha masificado gracias a las redes sociales. Para empezar, una definición de las redes sociales:

Las comunidades en las redes son un conjunto de personas que comparten unos mismos intereses, relaciones o actividades en Internet, donde se llevan a cabo relaciones sociales y se comparte información a través de la comunicación en tiempo real o diferida en el tiempo. (Ponce-k idatzia, 2012)

Dentro de las redes sociales existen dos tipos: las verticales y las horizontales.

Una red social vertical se diferencia de las redes sociales horizontales como Twitter, Facebook e Instagram, porque su diseño es para un grupo de usuarios concreto que les interesa lo mismo y comparten conocimientos de una materia particular. En lugar de intentar atraer a una amplia variedad de usuarios, las redes sociales verticales buscan especializarse y brindar una experiencia más enfocada en un campo temático. (*Qué es Red Social Vertical*, s. f.)

Para este proyecto, se va a tratar sobre las redes sociales horizontales, concretamente sobre YouTube e Instagram.

YouTube con el paso de los años, se ha ido haciendo una plataforma audiovisual con una comunidad cada vez más grande, esto se debe a la cantidad de contenido que existe con una gran cantidad de temáticas diversas para toda clase de público, por lo que abarca a un gran público. Es gracias a todo este contenido tan diferente, que el usuario puede elegir qué quiere ver y qué le interesa, y es por esto por lo que se crean comunidades muy grandes con los mismos intereses, que interactúan mediante los comentarios, los botones de suscribirse y de me gusta.

Para describir YouTube, podría decirse que es un espacio en línea donde los usuarios tienen la capacidad de interactuar, aprender e inspirar a otros usuarios de esta plataforma de todo el mundo. Además, es una plataforma que permite a los creadores de contenido original y a los anunciantes, independientemente de su tamaño, distribuir su contenido a una audiencia global. (Marín, 2016).

Por la manera en que está diseñado YouTube, que te permite subir vídeos sin límite de duración, los usuarios pueden compartir sus conocimientos y vivencias con otros usuarios y con su comunidad, por lo que también, hay un carácter educacional en ese contenido. Estas nuevas formas de aprendizaje están teniendo bastante éxito, ya que este formato permite a las personas crear sobre lo que conocen e interesa y compartirlo, a la vez de que el usuario tiene libertad para elegir sobre su manera de consumir el contenido que necesita para aprender.

YouTube es una plataforma donde las competencias transmedia se están desarrollando fuera de entornos formales de aprendizaje [...] La naturaleza dual de los contenidos de YouTube ha establecido la coexistencia de temas educativos y de entretenimiento. (Gutiérrez et al., 2018, p. 98).

Por otra parte, tenemos a Instagram, una de las redes sociales que más ha crecido en los últimos años y de las que más utilizan los jóvenes, superando a Facebook. Mientras que en YouTube el contenido principal son los vídeos, en Instagram el contenido principalmente son las fotografías que comparten los usuarios de forma creativa, con sus seguidores sobre lo que les gusta. Aunque, también es cierto que está evolucionando hacia el formato de vídeos rápidos y cortos, siguiendo el mismo sistema que utiliza la red social TikTok, para conseguir un mayor alcance.

Los jóvenes españoles han ido de Tuenti a Facebook y de Facebook a Instagram en busca de una mayor libertad en su expresión en línea. Los jóvenes prefieren Instagram porque les permite ser más auténticos y sentirse libres de las expectativas y limitaciones sociales que pueden encontrarse en Facebook, donde la red social está poblada por adolescentes, jóvenes y adultos. (V. Marcelino Mercedes & de la Morena Taboada, 2014)

Por lo tanto, como conclusión, se puede decir que estas dos plataformas digitales son las más adecuadas para compartir contenido de información, que además de ser populares y tener un mayor alcance de usuarios, también te permite crear un contenido de más larga o más corta duración y te dejan libertad a la hora de crear y compartir tu contenido de forma creativa, a la vez que puedes ir creando una comunidad que colabora y se comparte conocimiento entre todos los miembros.

### 3.HIPÓTESIS

Como hipótesis de partida, se planteó que existe una pérdida de conocimiento en la actualidad sobre las historias y leyendas mitológicas gallegas que se pasan de generación en generación. A partir de esta hipótesis de partida y tras diversas reflexiones en torno a cuál podría ser la producción más adecuada para trabajar sobre esta problemática, se alcanza la siguiente hipótesis: **La creación de una pieza audiovisual con la temática de mitología gallega, puede ayudar a difundir dicha temática a través de las redes sociales.**

### 4.OBJETIVOS

#### 4.1. GENERAL

El objetivo general de este proyecto **es realizar una obra audiovisual sobre *Meigas*, a partir de las historias y conocimientos del entorno cercano.**

#### 4.2. ESPECÍFICOS

Para conseguir este objetivo se hará a partir de los siguientes objetivos específicos:

- Comenzar mediante una investigación sobre las Meigas, su figura históricamente en Galicia y cómo se concibe a este personaje en la actualidad.
- Crear una narración de una historia grabada a las personas que conozcan sobre este tema y leyendas o anécdotas que tengan.
- Partir tanto de las investigaciones como de las narraciones grabadas anteriormente para crear una nueva historia.
- Utilizar para el proyecto vídeos, fotos, ilustraciones y animaciones.
- Crear una música apropiada para el proyecto y una narración en voz en off.
- Montar todo el material.
- Distribuir mediante plataformas como YouTube para un mayor alcance y llegar a nuestro público objetivo.

## 5. METODOLOGÍA

Para comenzar a trabajar en este proyecto, se comenzó por el interés sobre la mitología gallega y sus leyendas, que como se ha mencionado ya anteriormente, viene de mi familia. A partir de aquí, se empieza a investigar sobre esto y se llega a la hipótesis de partida de que se está perdiendo esta parte de leyendas y mitología en la actualidad. Es por esto, que se empieza a investigar y documentar en un inicio sobre la pérdida de la cultura ritualística y de las tradiciones, y se toma como referencia el libro de Byung Chul Han *La desaparición de los rituales* (2020) y se empieza también a investigar sobre la cultura gallega con el libro de Bouzas, P. y Domelo, X. A. *Mitos, ritos y leyendas de Galicia*. (2010). Después, se enfoca el trabajo en los seres mitológicos gallegos y se investiga tanto con los libros anteriores como con el libro de Larkin, D., Froud, D., y Lee, A. *Faeries* (1979). Tras esta documentación sobre seres mitológicos, se empieza a planear la parte práctica y se comienza con la idea de realizar un documental audiovisual sobre personas contando sus anécdotas con estos seres de las leyendas, pero esto se descartó y decidió hacerse solo sobre las meigas, ya que son los seres mitológicos más famosos de Galicia. Para hacer este nuevo enfoque, se investigó tanto con la historia de las figuras de las meigas en Galicia y su pasado celta, como con la figura histórica de las brujas en el resto del mundo, para ello se utilizaron los libros de Ferragud *Secretos de una bruja celta* (2015), Jiménez del Oso, F. *Brujas: Las amantes del diablo* (1995), Silvia, F. *Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (2022) y Moure-Mariño, L. y Xunta de Galicia *La Galicia prodigiosa: Las ánimas, las brujas, el demonio* (1992). A continuación, se pensó en seguir con el proyecto audiovisual y que fuese una obra de corta duración para poder transmitir por redes sociales y que llegase a más gente, por lo que se empezó a investigar sobre qué redes sociales eran las más adecuadas para transmitirlo. Tras todo esto, se decidió crear la obra audiovisual que al final se ha trabajado, una animática sobre un familiar contando una anécdota sobre meigas, y para ello se crearon unos personajes y unas escenas que fuesen contando la historia. Para crear esta animática, se tuvo como referentes *Más allá del jardín* (2014), *El viaje de Chihiro*. (2002), *Hora de aventuras* (2010) y *The Midnight Gospel*. (2020) Finalmente, cuando se terminó la obra audiovisual, se subió a la plataforma de YouTube para difundirlo.



Fig. 16. Gráfico de metodología. 2023. Elaboración propia.

# 6. DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

## 6.1. PROCESO CREACIÓN HISTORIA

Para crear la historia de este proyecto audiovisual, todo surge a partir de una anécdota, donde mi abuela relata unos recuerdos de cuando ella era pequeña. En la anécdota ella recuerda cómo familiares suyos tienen relación con seres de la mitología gallega, entre ellos las meigas y La Santa Compañía, es por esto que se realiza una grabación de audio y se parte de ella para realizar el trabajo.

**- Descripción de ojos**  
 - Muy buena  
 - Tienen brillo → *mechas azules* se recuperan  
 - Abuela relata que se la dio:  
 - Me dice Fabiana que si quieres ir a ver a otra persona  
 - ¿Por qué?  
 - Pues yo sabía por qué, si la vas a *caso* casa?  
 \* Había otro día y decía: ¿dónde también?  
 \* Abuela se quedaba mosqueada  
 - ¿Va a estar?  
 \* Ella está en la playa de Airo de Lina, para otros en la playa, hacia un espejo.  
 Ahí vivía una pira de Lela (?) y también la baronesa de padre de Ana (¿creo?)  
 \* Había un mechero en la casa (may group)  
 \* ¿Vendía (Xosa?) a la abuela a la *calceira* que había allí; de la era.  
 Habían entre ellas mucho de Fabiana, ochos las cartas, etc. Abuela no se acordaba.  
 \* - Mira, si quieres me das Fabiana que si vas si o vas yo, pero que te fijas mucho y la espere en una esquina, para que no se de cuenta.  
 \* - ¿Ve tú porque yo ya me miré a la madre y a lo mejor se mosquea.  
 - Xosa se casó, en la *carreira* del Ministerio, dos veces, había un *padreito* y se fueron allí. Meira siempre y hace muy mala.  
 - Hacía un *temporal* horrible → foto/videos (tema) / lluvia / viento / *charlos* (casa) por (un) *caso* y pueblo  
 Xosa: Qué malo hace  
 \* Si poco yo tengo que salir  
 \* ¿Cómo vas a salir??  
 \* Si, si, tengo que salir yo en a salir hay sube la Santa Compañía.  
 \* Xosa!? ¿Por qué loco?  
 \* ¿Que tiempo que salir, que yo me digo Fabiana por la prima que ella ya había ido al cementerio y yo voy a ir un poco antes para que la encuentre... y haber como queda todo.  
 \* Salir para llevar a la muerte:  
 \* ¿Xo tengo que ir delante.  
 \* Cuéntame que la brujá que ir delante  
 \* ¿Pues dicen que lo de la madre sabes y llevo a la padre y madre la persona.  
 \* Bueno, pues entonces iré yo a mi casa. La Santa Compañía. Que una persona → *comentario de lejos para dar la noticia*  
 (siempre hablaban de *meira* → *meir de ojo*)  
 \* *comentario de cerca* *perspectiva*  
 \* *Fotos cercano y de lejanía*  
 \* *Fotos casa vieja, padre, casa por dentro, ventana*

Después, en un editor de audio se edita la grabación para conseguir concentrar la historia en menos tiempo y descartar partes que no servían.

Con el audio ya editado, se transcribe entero para poder organizarlo en partes, escribir cosas que descartar o cambiar, en qué partes aparecen los personajes y anotar los lugares que cuenta la narración, para posteriormente tenerlo más definido.

Fig. 17. Anotaciones.2023. Elaboración propia.

**Escenas**

**PLANOS CINE**

1. Ojos pequeños y brillantes (g??)
2. Xosa personaje
3. Xosa y abuela → *carreira*
4. Escenas (como si fueran) pasando rápido
5. Narrada (Xosa) recitando muy bien
6. Playa *Ponte de Lima*
7. Costa
8. Personaje antiguo → *don meira*?
9. *Calceira*
10. Ojos hablando y abuela *gigante*
11. Ojos hablando en otros a 4 m.
12. Conversación - *escena*
13. *Don meira* y la de *mirada* *meira*
14. *Meira* y *don* en la *mirada*?
15. *Don* en *mirada* y *Fabiana* a suya
16. *Bebe*
17. *Las Meiras* y *chilartes*
18. *Temporal*
19. *Meira* mirando por la *ventana* *meira*, *abuela* - *gigante*?
20. *Xosa*, *una* *cosa* que *salir*
21. *Conversación*: *Meira* *pequeño* y *ella* *una* *mirada* *meira*, *abuela* *la* *por* *de*
22. *Casa* *Xosa* *en* *mirada* *de* (*zoom*): *hay* *salir*...
23. *Meira* *aparece* *al* *inicio* y *ella* *introduce* *ella*, *abuela* *la* *personaje*
24. *Amiga* *en* *el* *cementerio* / *CEMENTERIO*
25. *Xosa* *hace* *la* *brujá* *gigante*, *mirado* *la* *un* *de* *carreira*
26. *CEMENTERIO* *Meira*
27. *Xosa* *y* *la* *prima* *meira* *abuela*
28. *Meira* *habla* *a* *una* *de* *meira* *meira*
29. *Xosa* *explicando* *su* *caso*
30. *Santa* *Fabiana*? *Brujá* *donde* *para* - *mirada* (?)
31. *Meira* *habla* *CEMENTERIO*
32. *Abuela* *por* *calceira* - *calceira*
33. *CASITA*
34. *Santa* *meira* *meira* *por* *calceira* *para* - *calceira*
35. *Santa* *en* *el* *calceira* *donde* (?) / *Santa* *compañía* *explicando* *abuela*?
36. *Meira* *meira*
37. *Meira* *meira*
38. *Calceira* *no* *abuela* - *Calceira* *no* *abuela*
39. *Meira* *y* *Xosa* *hablando* *meira* *explicando*
40. *Xosa* *actuando* *meira* *meira*
41. *Xosa* *mirando* *Santa* *Compañía* *de* *lejos* *y* *brujá* → *camino*
42. *Descripción* *brujá* *o* *don*
43. *Xosa* *yéndose*
44. *Fueral* *en* *las* *2* *abuela* *en* *la* *calceira* / *Meira* *abuela*

Después, con las anotaciones que se tomaron anteriormente, se empieza a escribir las posibles escenas que formarían la historia, marcando cuáles ocurren en los diferentes lugares de los que se habla, los planos y los movimientos de cámara.

Fig.18. Esquema de escenas. 2023. Elaboración propia.

## 6.2. REFERENCIAS E INSPIRACIÓN PARA STORYTELLING

A continuación, los moodboards que, con imágenes de inspiración y referencias, que sirven de ayuda para crear a los personajes y definir la estética.

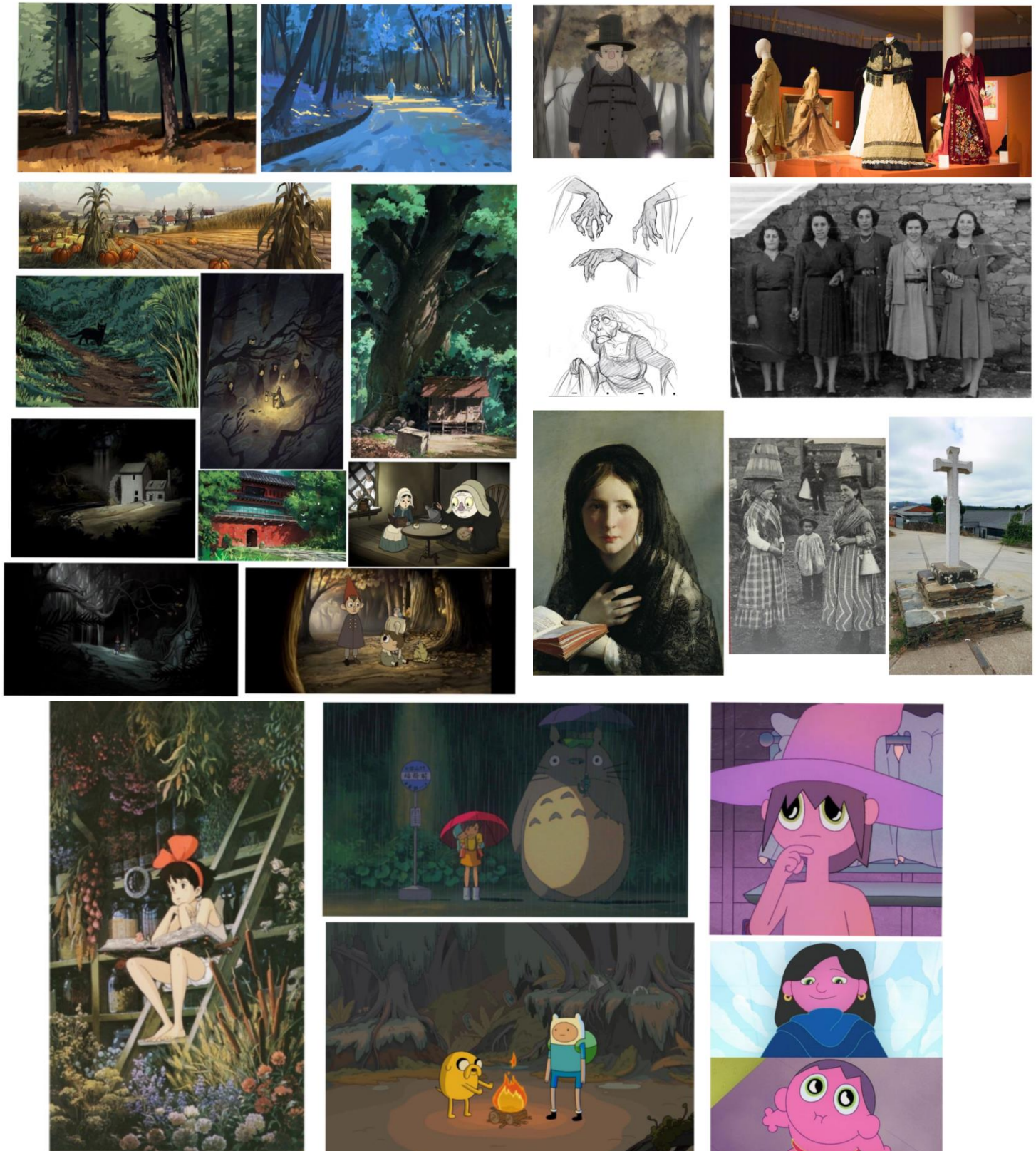


Fig.19. Moodboards. 2023. Elaboración propia.

A continuación, algunos de los referentes utilizados a la hora de crear los personajes:



Fig.20. *Más allá del jardín*. (2014). Fuente: Filmaffinity



Fig.21. *El viaje de Chihiro*. (2002). Fuente: Netflix

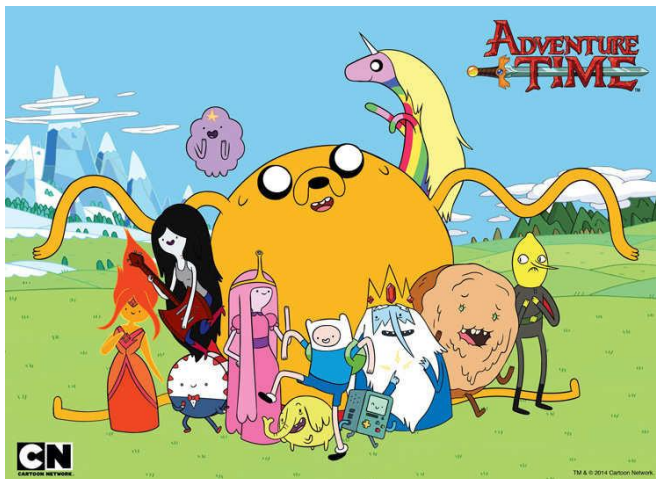


Fig.22. *Hora de aventuras*. (2010). Fuente: Espinof



Fig.23. *The Midnight Gospel*. (2020). Fuente:Netflix

### 6.3. BOCETOS PREVIOS

Se sigue con los bocetos de los posibles personajes, utilizando el dibujo digital como técnica., y se les dibuja con diferentes gestos, actitudes y ropa



Fig.24. Bocetos iniciales. 2023.Elaboración propia.

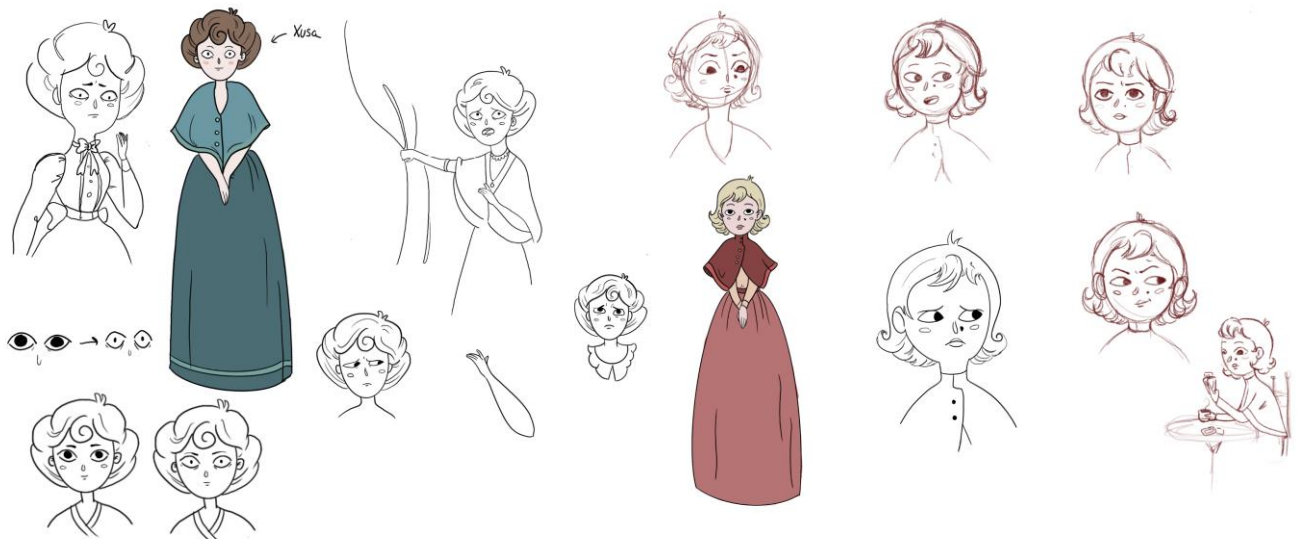


Fig. 25 y 26. Bocetos creación de personajes 1 y 2. 2023. Elaboración propia.



Fig. 27 y 28. Bocetos de creación de personajes 3 y 4. 2023. Elaboración propia.

A continuación, las vistas de los personajes:

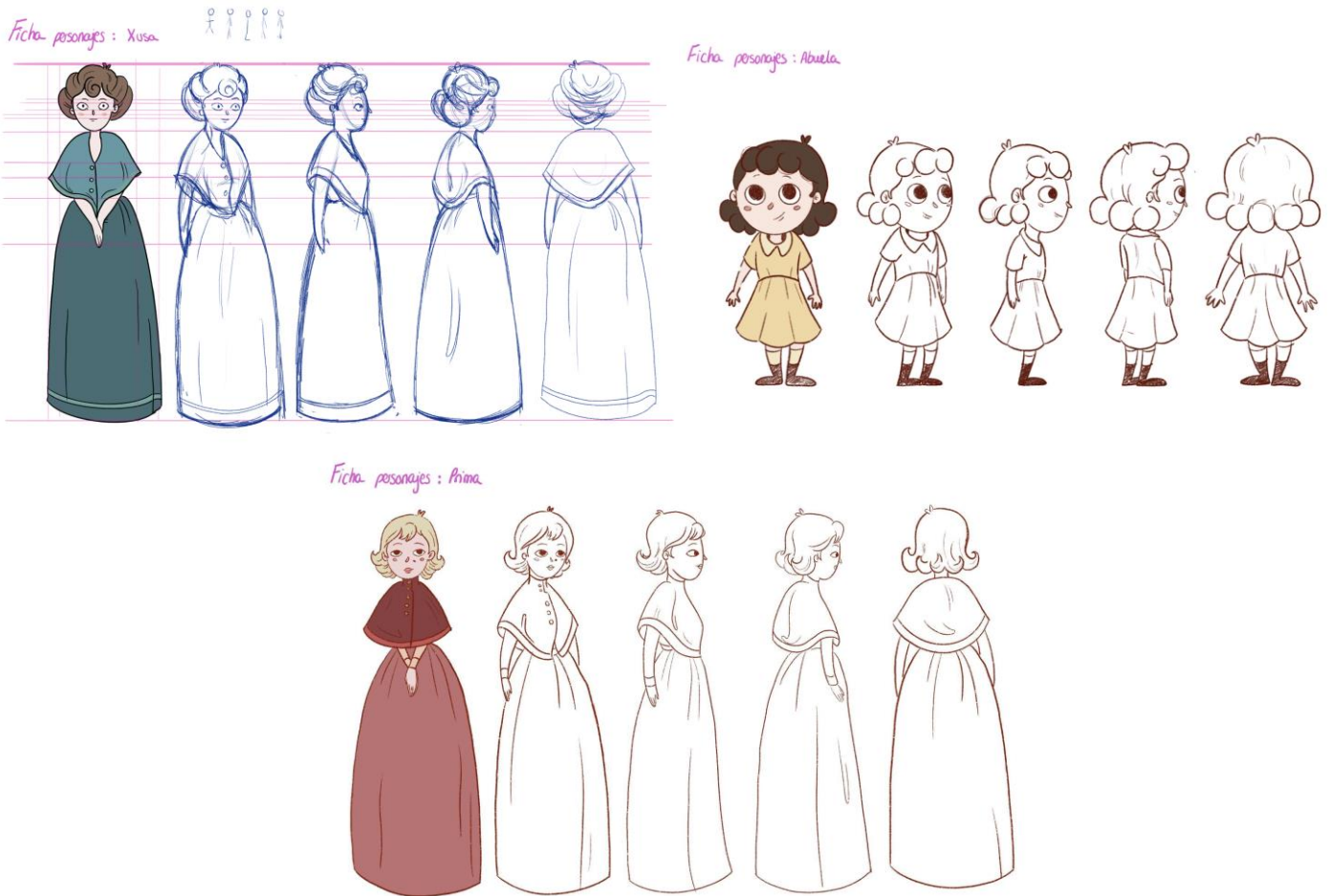


Fig. 29, 30 y 31. Vistas personajes 1, 2 y 3. 2023. Elaboración propia.

A continuación, la ficha de tamaños de los personajes:

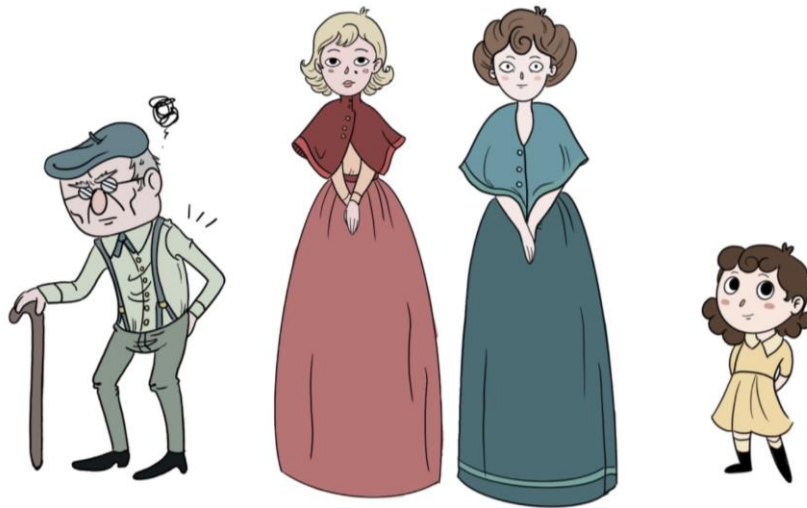


Fig.32.Ficha tamaños de personajes.2023. Elaboración propia.

#### 6.4. PRUEBAS DE COLOR

A continuación, las pruebas de color del personaje principal:

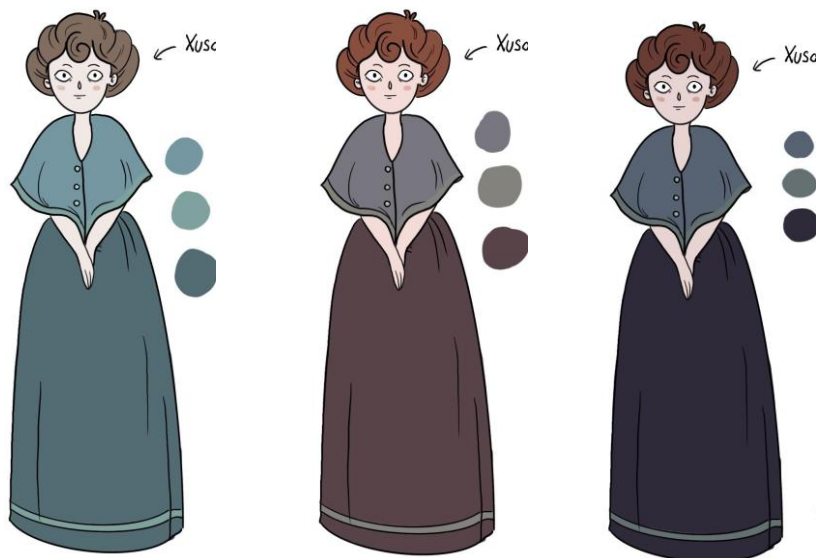


Fig. 33. Pruebas de color del personaje principal. 2023. Elaboración propia.

## 6.4. STORYBOARD

A continuación, con las partes bien definidas y las escenas, se crea un *storyboard*.



Fig. 34, 35 y 36. Storyboard 1, 2 y 3. 2023. Elaboración propia.

## 6.5. FONDOS

Se continua con los fondos de las escenas, para ello se utilizan fotografías reales en Galicia, específicamente en Ponte do Eume y localizaciones cercanas a este pueblo, las que son en exterior, mientras que las fotografías del interior de la casa son de la vivienda de un conocido, que fue escogida por la decoración y estética antigua que coincide con los mismos años en los que transcurre esta historia. Teniendo en cuenta el storyboard anterior y el encuadre de todas, para poder dibujar posteriormente sobre ellas. Se hace el fondo con fotografías, ya que en el audio se habla sobre muchos sitios reales, y quería plasmarlo en el proyecto.



Fig. 37, 38, 39, 40, 41 y 42. Fotografías de los fondos. 2023. Elaboración propia.

## 6.6. PROTOTIPOS

A continuación, los prototipos del proyecto, primero se hace el boceto de los personajes, después el delineado y finalmente se colorea y añade luces y sombras.



Fig.43. Prototipo 1. 2023. Elaboración propia.



Fig.44. Prototipo 2. 2023. Elaboración propia.

## 6.7. ARTES FINALES

A continuación, los dibujos finalizados que componen el proyecto audiovisual:



Fig.45 y 46. Arte final 1 y 2.2023. Elaboración propia.

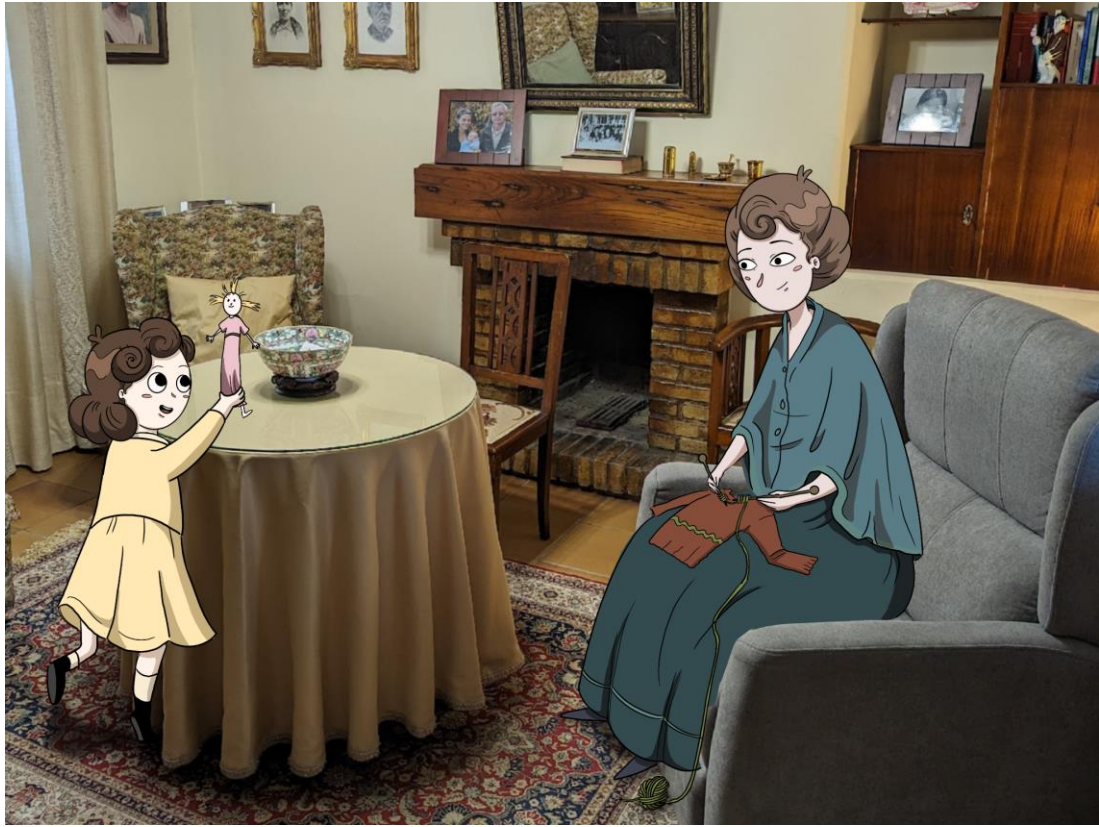


Fig.47 y 48. Arte final 3 y 4.2023. Elaboración propia.

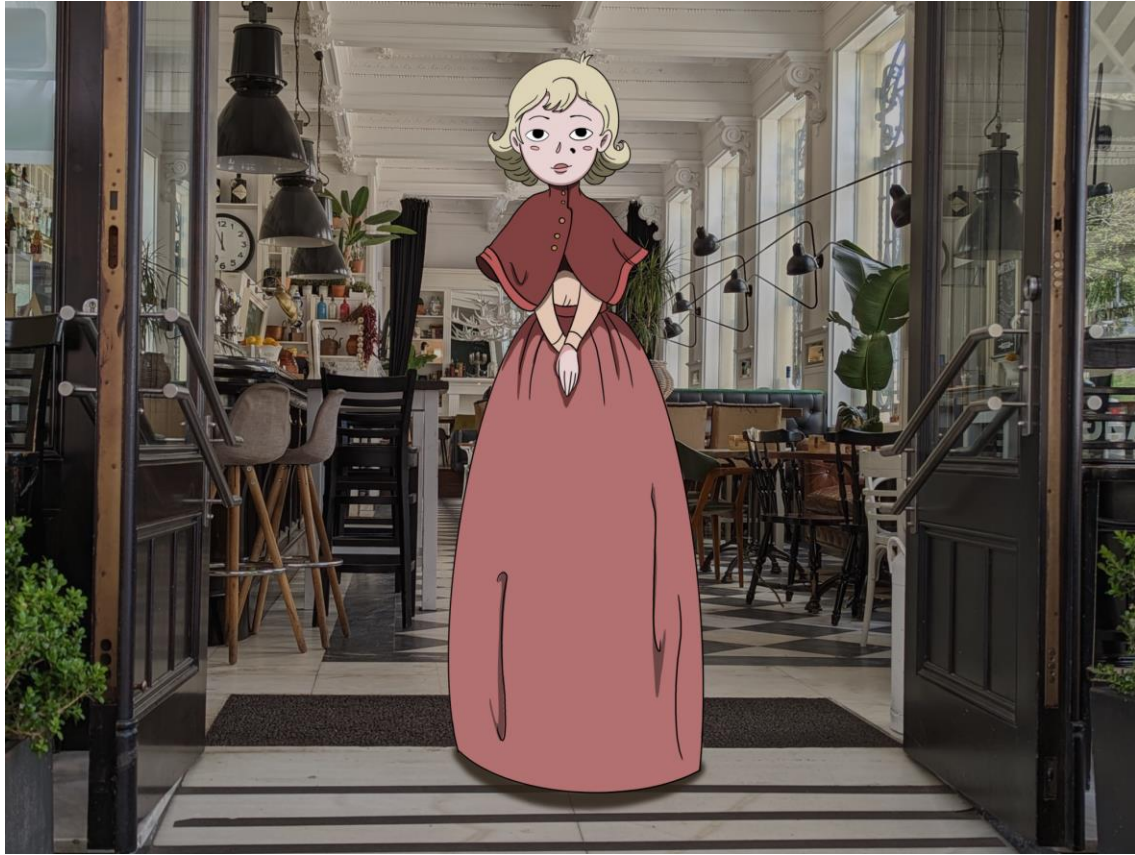


Fig.49 y 50. Arte final 5 y 6.2023. Elaboración propia.



Fig.51 y 52. Arte final 7 y 8.2023. Elaboración propia.



Fig.53 y 54. Arte final 9 y 10.2023. Elaboración propia.

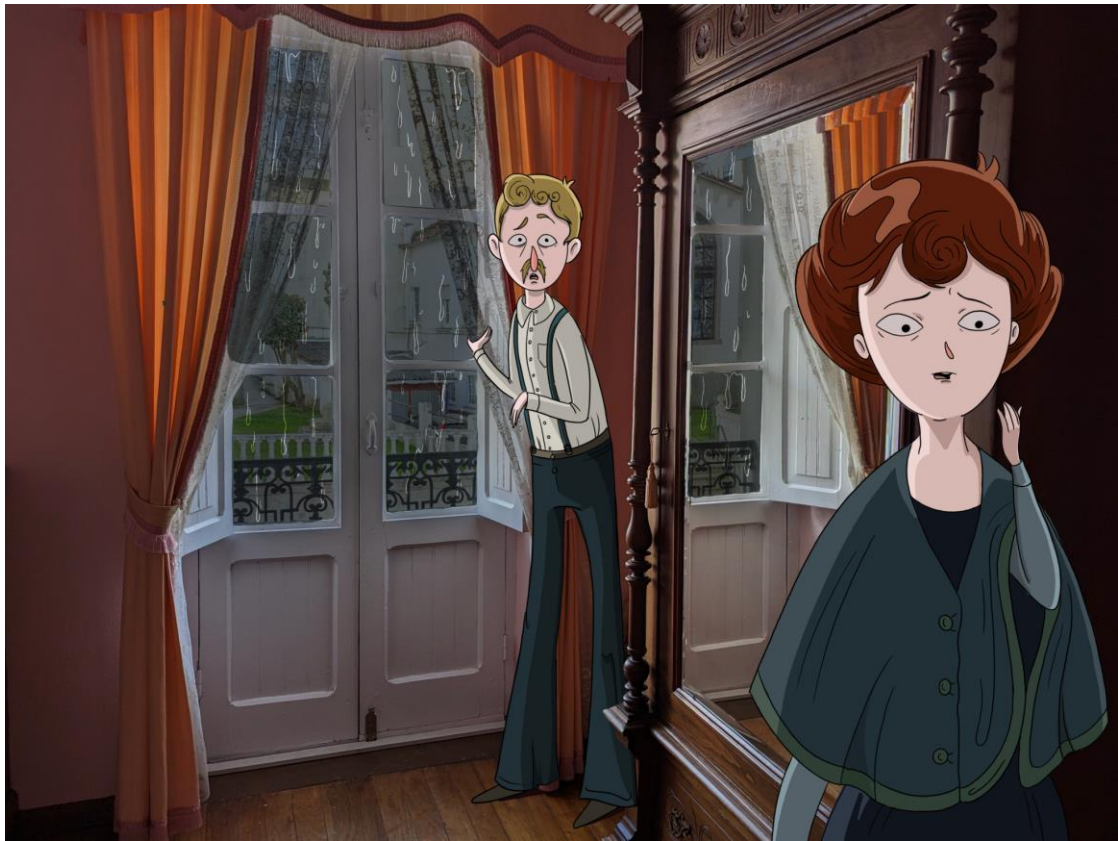
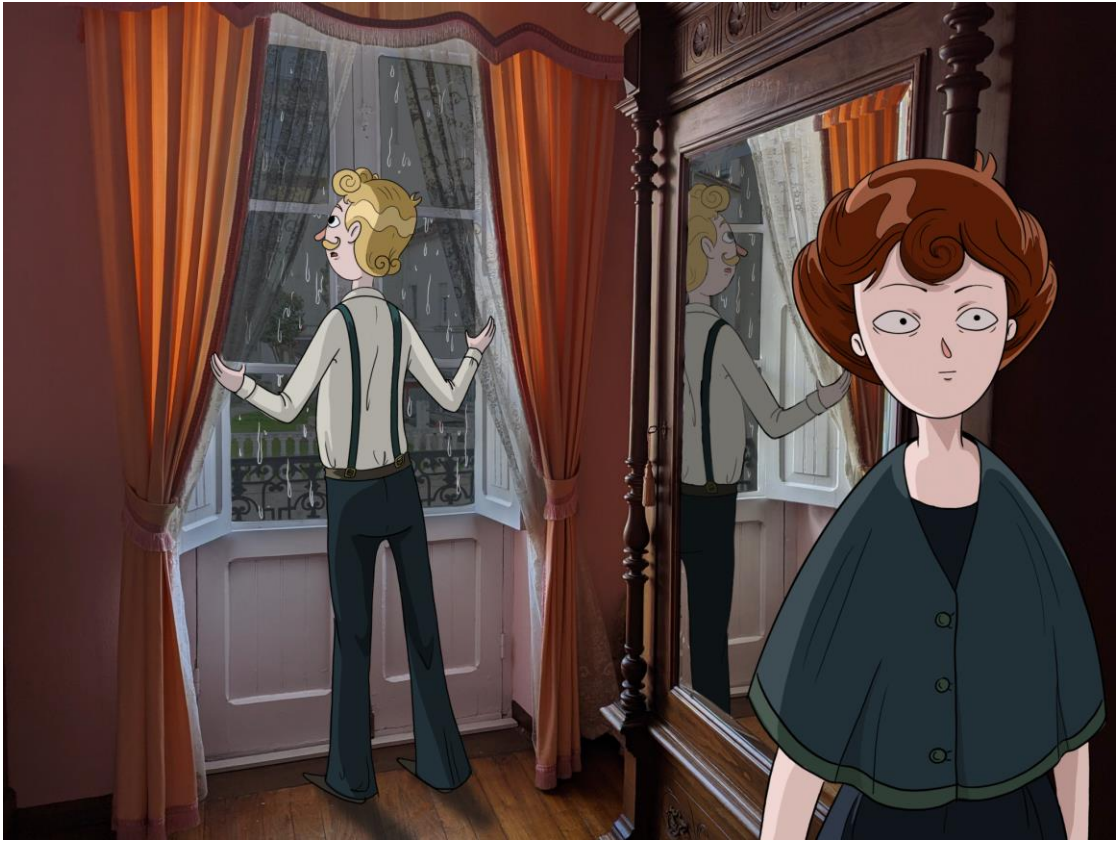


Fig.55 y 56. Arte final 11 y 12.2023. Elaboración propia.

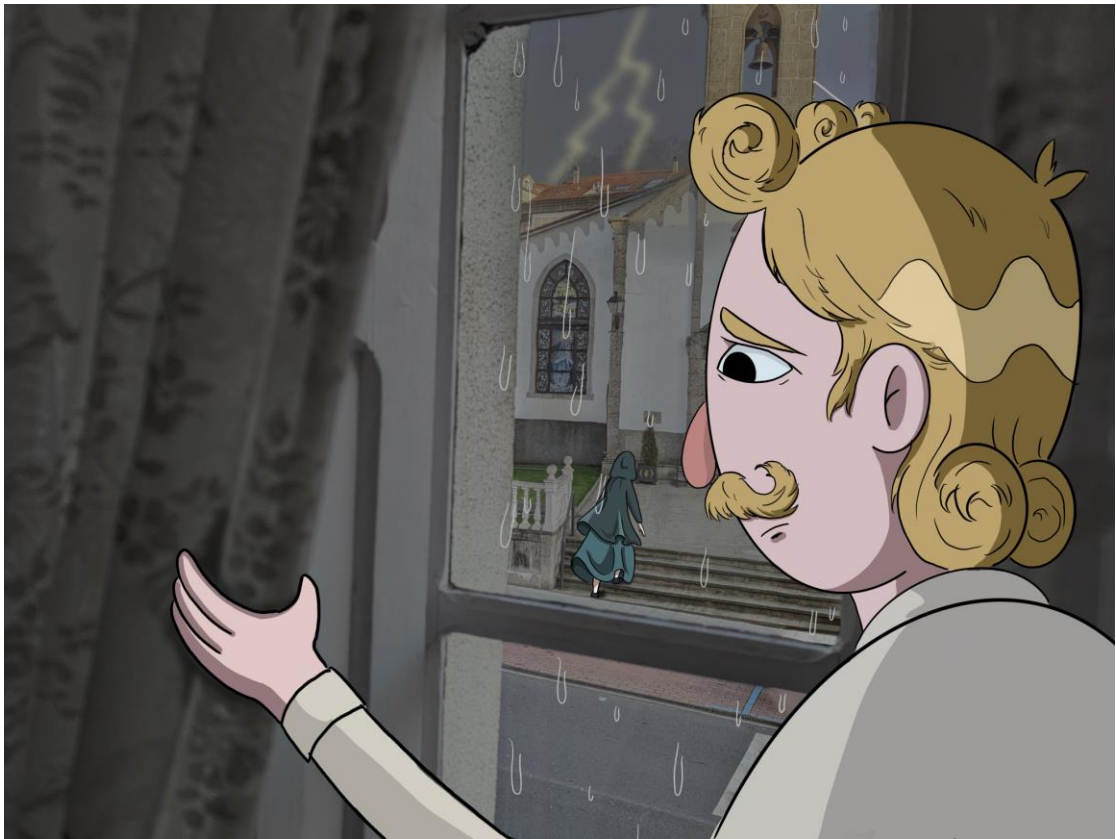


Fig.57 y 58. Arte final 13 y 14.2023. Elaboración propia.



Fig. 59 y 60. Arte final 15 y 16.2023. Elaboración propia.



Fig. 61 y 62. Arte final 17 y 18.2023. Elaboración propia.



Fig.63 y 64. Arte final 19 y 20.2023. Elaboración propia.



Fig.65 y 66. Arte final 21 y 22.2023. Elaboración propia.



Fig.67 y 68. Arte final 23 y 24.2023. Elaboración propia.

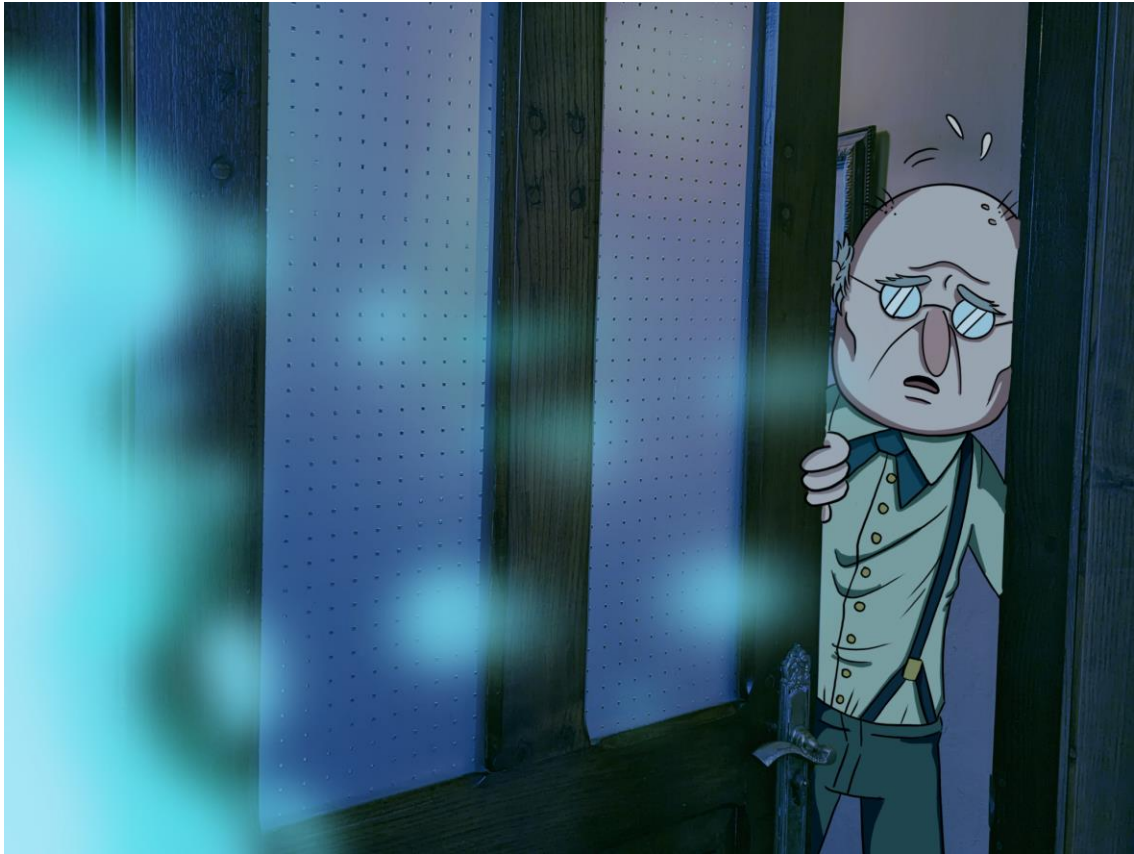


Fig.69 y 70. Arte final 25 y 26.2023. Elaboración propia.



Fig.71 y 72. Arte final 27 y 28.2023. Elaboración propia.



Fig.73 y 74. Arte final 29 y 30.2023. Elaboración propia.

## 6.8. OBRA AUDIOVISUAL

**YouTube:** [Magia gallega: Recreación de una historia sobre meigas](#)

**Instagram:**

[https://www.instagram.com/reel/CsqqPMoAflc/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igshid=MmJiY2l4NDBkZg==](https://www.instagram.com/reel/CsqqPMoAflc/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MmJiY2l4NDBkZg==)



Fig.75.Portada obra audiovisual.2023. Elaboración propia.



Fig.76.Obra audiovisual subida a YouTube.2023.  
Elaboración propia.



Fig.77. Obra audiovisual subida a Instagram. 2023. Elaboración propia.

## 6.9. REFLEXIONES EN LA TOMA DE DECISIONES

Para esta parte práctica del proyecto, se tomaron varias decisiones que fueron cambiando el rumbo de su materialización. En un principio, el trabajo iba a tratar sobre un documental de gente contando anécdotas relacionadas con seres mitológicos gallegos y si habían tenido algún contacto, después se hizo otro cambio en el que el proyecto iba a tratar sobre las historias más conocidas de las meigas de Galicia y hacer una recreación de ellas mediante dibujos e historias, y hacer las historias en cortos vídeos para subirlas a las redes sociales, pero no existía suficiente información. Finalmente, se decidió crear este proyecto a través de la anécdota de mi abuela, adquiriendo partes de las anteriores ideas descartadas, se siguió con la idea de un proyecto audiovisual en el que se cuenta una anécdota relacionada con las meigas y se recreó la historia mediante dibujos y animaciones.

En cuanto a los bocetos previos de los personajes, el estilo de estos se determinó que fuesen en estilo *cartoon* y realizados mediante el uso del dibujo digital, ya que personalmente es un estilo y una técnica con las cuales me identifico y utilizo a menudo en la realización de varios proyectos. También, se pensó que sería buena idea, ya que atraería a más gente a la hora de subirlo a redes sociales. La apariencia de éstos sigue algunas de las descripciones que se dan en la grabación de audio cuando habla de ellos, como el tipo de mirada o la marca de la cara, y en otros casos fueron reinterpretados personalmente.

La estética de los personajes está inspirada en la Galicia de los años 40-50 y en las vestimentas que llevaban en esa época los habitantes, sobre todo se acerca más a la estética que se llevaba más en los pueblos y aldeas, ya que la historia pasa en el pueblo de Ponte do Eume, Coruña. El diseño de los personajes está inspirado en varios estilos de diferentes series de animación que aparecen dentro de los *moodboards*, aunque se decidió que el estilo sería menos colorido y más con tonos pastel o grisáceos, ya que se adecuaba mejor a una historia contada del pasado y relacionada con meigas y espíritus.

Respecto a los fondos, se decide hacer un collage digital usando como fondos las fotografías, hechas en diferentes localizaciones, todas ellas en Coruña, Galicia, ya que en el audio habla sobre varios lugares diferentes donde transcurrían los hechos. Muchas de exterior se hicieron en Ponte do Eume, y las de interior como las habitaciones de la casa, se hicieron en la casa de un familiar, ya que era muy antigua y la decoración se adecuaba a la época en que transcurre la historia de este proyecto.

## 7. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVA

Finalmente, tras el objetivo planteado anteriormente de realizar una obra audiovisual sobre *Meigas*, a partir de las historias y conocimientos del entorno cercano, se ha realizado un proyecto audiovisual en el que se narra una historia por mi abuela interpretada por dibujos y animaciones propias relacionada con la temática de las meigas y la mitología gallega, y se ha subido a plataformas como YouTube e Instagram. Por lo tanto, la mayoría de los objetivos específicos se han cumplido a excepción del objetivo específico “partir tanto de las investigaciones como de las narraciones grabadas anteriormente para crear una nueva historia”, ya que finalmente la obra audiovisual sólo trata sobre la narración grabada.

En cuanto a líneas futuras de este trabajo, me interesa seguir con este proyecto, pero esta vez en animación 2D, probando nuevas maneras y técnicas con el dibujo digital en los diseños de los personajes o fondos, y también, crear y contar más historias con este estilo de dibujo más creativo y para un público más amplio, que la animación no se centre en contar historias infantiles, sino para contar a un público más adulto.

## 8. REFERENCIAS DOCUMENTALES

### 8.1. REFERENCIAS EN EL TEXTO

Bouzas, P. y Domelo, X. A. (2010). *Mitos, ritos y leyendas de Galicia*. (19 a. e. d.). Ediciones Martínez Roca.

El «cacho» de San Juan: el ritual gallego para protegerse de «meigas e demos». (2022, 22 junio). *El Español*. <https://www.elespanol.com/treintayseis/articulos/cultura/el-cacho-de-san-juan-el-ritual-gallego-para-protegerse-de-meigas-e-demos>

Ferragud, A.R.M. (2015). *Secretos de una bruja celta*. Edición Xerais.

Gutiérrez, E., Rey, E. y Melo, R. (2018). YouTube. En Scolari, C. (Ed.) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Ce.Ge.

Han, B. (2020). *La desaparición de los rituales*. Herder.

*Hierbas de la noche de San Juan*. (2018). Descubrir Galicia. <https://descubrirgalicia.wordpress.com/2018/06/02/hierbas-d-e-la-noche-de-san-juan/>

Herstik, G. (2018). *Cómo ser una bruja moderna*. Roca Editorial.

Herstik, G. (2019). *¿Qué significa ser una bruja moderna? Tres mujeres comparten su experiencia con la magia*. VOGUE.

<https://www.vogue.es/living/articulos/bruja-moderna-magia-experiencia-testimonio>

Hults, L. C. (2011). *The Witch as Muse: Art, Gender, and Power in Early Modern Europe*. University of Pennsylvania Press.

Jiménez del Oso, F. (1995). *Brujas: Las amantes del diablo*. Anaya.

Ponce-k idatzia, I. (2012). Monográfico: Redes Sociales. Observatorio Tecnológico. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/web-20/1043-redes-sociales>

*Qué es Red Social Vertical*.(s.f.).Armetrics.<https://www.armetrics.com/glosario-digital/red-social-vertical#:~:text=Frente%20a%20las%20grandes%20redes,especializaci%C3%B3n%20y%20el%20conocimiento%20espec%C3%ADfico>.

*Queimada*. (s. f.). Spanish Liquors. <https://www.spanishliquors.es/>

Silvia, F. (2022). *Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. (14 a. ed.). Traficante de Sueños.

Un recorrido por Galicia: desde Noia a Santa María do Cebreiro, la tierra misteriosa de las meigas. (2023, 4 febrero). *El Español*. [https://www.elespanol.com/viajes/20230204/recorrido-galicia-noia-santa-maria-cebreiro-misteriosa/738676436\\_0.html](https://www.elespanol.com/viajes/20230204/recorrido-galicia-noia-santa-maria-cebreiro-misteriosa/738676436_0.html)

V. Marcelino Mercedes, G., & de la Morena Taboada, M. (2014). *Redes sociales basadas en imágenes como herramienta de comunicación museística. Museos y centros de arte Moderno y Contemporáneo de España en Pinterest e Instagram* [Conjunto de datos]. <https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/110801/202-732-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rocha, M. (2020, 27 octubre). Wicca: qué es esta creencia de «brujas», lo que significa y quiénes la conforman. GLAMOUR. <https://www.glamour.mx/tu-vida/descubre/articulos/wicca-que-es-que-significa-y-quienes-la-conforman/18169>

YouTube: herramienta educativa. (2016, 5 noviembre). *Espacio M3 - MarínMazza*. <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/03marinmarreromazzaeacfgtce03/youtube-herramienta-educativa>

## 8.2. REFERENCIAS CONSULTADAS

Bouzas, P. y Domelo, X. A. (2010). *Mitos, ritos y leyendas de Galicia*. (19 a. e. d.). Ediciones Martínez Roca.

El «cacho» de San Juan: el ritual gallego para protegerse de «meigas e demos». (2022, 22 junio). *El Español*. <https://www.elespanol.com/treintayseis/articulos/cultura/el-cacho-de-san-juan-el-ritual-gallego-para-protegerse-de-meigas-e-demos>

Ferragud, A.R.M. (2015). *Secretos de una bruja celta*. Edición Xerais.

Gutiérrez, E., Rey, E. y Melo, R. (2018). YouTube. En Scolari, C. (Ed.) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Ce.Ge.

Han, B. (2020). *La desaparición de los rituales*. Herder.

Herstik, G. (2018). *Cómo ser una bruja moderna*. Roca Editorial.

Herstik, G. (2019). *¿Qué significa ser una bruja moderna? Tres mujeres comparten su experiencia con la magia*. VOGUE.

<https://www.vogue.es/living/articulos/bruja-moderna-magia-experiencia-testimonio>

Hults, L. C. (2011). *The Witch as Muse: Art, Gender, and Power in Early Modern Europe*. University of Pennsylvania Press.

Jiménez del Oso, F. (1995). *Brujas: Las amantes del diablo*. Anaya.

Larkin, D., Froud, D., y Lee, A. (1979). *Faeries*. Penguin Random House.

Moure-Mariño, L. y Xunta de Galicia (1992). *La Galicia prodigiosa: Las ánimas, las brujas, el demonio*.

Ponce-k idatzia, I. (2012). Monográfico: Redes Sociales. Observatorio Tecnológico. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/web-20/1043-redes-sociales>

*Vertical*. (s.f.). Arimetrics. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/red-social-vertical#:~:text=Frente%20a%20las%20grandes%20redes,especializaci%C3%B3n%20y%20el%20conocimiento%20espec%C3%ADfico>.

¿Qué significa ser una bruja moderna? Tres mujeres comparten su experiencia con la magia. (2019, 31 octubre). *VOGUE Spain*. <https://www.vogue.es/living/articulos/bruja-moderna-magia-experiencia-testimonio>

Silvia, F. (2022). *Calibán y la bruja: Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*. (14 a. ed.). Traficante de Sueños.

*Vídeos*. (s. f.). Tik Tok. Recuperado 18 de abril de 2023, de <https://www.tiktok.com/search?q=witchtok&t=1681818963910>

V. Marcelino Mercedes, G., & de la Morena Taboada, M. (2014). *Redes sociales basadas en imágenes como herramienta de comunicación museística. Museos y centros de arte Moderno y Contemporáneo de España en Pinterest e Instagram* [Conjunto de datos]. <https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/110801/202-732-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rocha, M. (2020, 27 octubre). Wicca: qué es esta creencia de «brujas», lo que significa y quiénes la conforman. *GLAMOUR*. <https://www.glamour.mx/tu-vida/descubre/articulos/wicca-que-es-que-significa-y-quienes-la-conforman/18169>

YouTube: herramienta educativa. (2016, 5 noviembre). *Espacio M3 - MarínMazza*. <https://sites.google.com/a/correo.unimet.edu.ve/03marinmarreromazzaeacfgtce03/youtube-herramienta-educativa>

