



TAOUY: La construcción de personajes femeninos en el género de fantasía
mitológica.

Autora:

Samanta Ibarra Acevedo

Trabajo de Grado Para Optar al Título de Profesional en Cine

Asesora del Proyecto:

Ana Katalina Carmona Agudelo

Cine

Instituto Tecnológico Metropolitano ITM

Facultad de Artes y Humanidades

Pregrado en Cine

Medellín

2025

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	5
GÉNERO	6
PREMISA	6
STORYLINE	6
SINOPSIS	6
SINOPSIS CORTA	6
SINOPSIS LARGA	6
INTRODUCCIÓN	7
OBJETIVO GENERAL.....	8
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
PREGUNTA INVESTIGATIVA.....	8
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
ESTADO DEL ARTE	11
MARCO TEÓRICO	24
METODOLOGÍA	29
TEXTO ARGUMENTATIVO.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	60
FILMOGRAFÍA	64
LUDOGRAFÍA	65
WEBGRAFÍA	65
COMPONENTES CREATIVOS.....	66
GUION.....	66
MEMORIAS DE INVESTIGACIÓN.....	67
GÉNERO, CREACIÓN DE MUNDO Y MITOLOGÍA.....	67
MITOS, SIMBOLOGÍA Y ELEMENTOS REPRESENTATIVOS.....	68
PERSONAJES COMO REPRESENTACIÓN DEL MITO Y LA COSMOLOGÍA EGIPCIA .	70
MEMORIAS NARRATIVAS Y DRAMATÚRGICAS	71
MOTIVACIÓN DE ESCRITURA	71
TRATAMIENTO ARGUMENTAL	72

APUNTES.....	82
LOS PERSONAJES	82
EL SONIDO	86
EL MONTAJE.....	87
ANEXO.....	88

“Los humanos necesitan de la fantasía para ser humanos”

TERRY PRATCHETT

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a las personas que me apoyaron durante todo el proceso de realización de este trabajo. A mi asesora, Ana Katalina Carmona Agudelo, por su paciencia y su acompañamiento en este proceso. A mis amigos, especialmente a Cami, por la compañía en la distancia y sus palabras de aliento en los momentos difíciles.

A mi madre quien estuvo ahí desde el primer momento sosteniéndome, y a mi padre por escucharme cuando sentía que el mundo se me veía encima. Especialmente, agradezco a mi abuelo, Luis Eduardo, quien, con su amor y cariño, ha cultivado en mí el amor por la fantasía y las historias.

También le agradezco a mis gatas, Kitty y Milú, por hacerme compañía durante las largas horas de escritura.

GÉNERO

Fantasía mitológica. Acción.

PREMISA

El amor desinteresado trae consigo la salvación.

STORYLINE

Una sacerdotisa del Antiguo Egipto emprende el rescate de su hermano luego de ser secuestrado por una repentina guerra. En camino a rescatarlo, se da cuenta que hay una entidad superior que quiere acabar con toda la existencia como se conoce, y ellos son las únicas personas que pueden detenerle.

SINOPSIS

SINOPSIS CORTA

Riddle (25), tras el estallido repentino de la guerra entre su reino y el reino enemigo, se ve obligada a salir en busca de su hermano Deuce (25), quien ha sido secuestrado en medio de la batalla. Después de salvarlo, emprenderá un viaje para descubrir mentiras que parecían verdades.

SINOPSIS LARGA

Riddle (25), tras el estallido repentino de la guerra entre su reino y el reino enemigo, se ve obligada a salir en busca de su hermano Deuce (25), quien fue secuestrado en medio de la batalla. En su camino se encuentra con Kamil (27), un ladrón errante del desierto que la ayuda y guía hasta donde se encuentra su hermano. En el momento que lo encuentra, se entera de que ella y su hermano son un alma fragmentada de una diosa que tenía como destino detener a una entidad

llamada Apofis, quien quiere destruir el orden cósmico y devolver el mundo al caos primordial. Para evitarlo, tendrán que unir sus almas y salvar a la diosa Raet, impidiendo así la destrucción del orden universal.

INTRODUCCIÓN

El cine de fantasía ha demostrado ser un espacio creativo con la capacidad de explorar mundos imaginarios que integran símbolos, culturas y cosmogonías diversas. Sin embargo, la representación de personajes femeninos dentro del género de fantasía continúa siendo un área con poca diversidad, ya que en muchas producciones se observa cómo estos personajes femeninos han sido relegadas a papeles secundarios, superficiales o hipersexualizados. Esta situación resulta aún más evidente en las narrativas inspiradas en mitologías antiguas, donde prevalece las figuras masculinas como protagonistas, incluso cuando los mitos dan apertura a múltiples de personajes de cualquier género.

Dentro de la mitología egipcia, la riqueza simbólica constituye una herramienta para desarrollar un potencial narrativo que puede ayudar a complejizar la perspectiva innovadora de las historias de figuras femeninas, al contar con un amplio rango de representaciones dentro del mundo mítico en el que coexiste. Este espacio abre una oportunidad para repensar la construcción de personajes desde una mirada creativa que, además de rescatar los mitos y elementos simbólicos del Antiguo Egipto, aporta nuevas formas de representación femenina en el subgénero de fantasía mitológica.

En este trabajo de investigación-creación, se busca integrar referentes culturales y mitológicos en la construcción de personajes femeninos para un guion de largometraje animado titulado *TAOUY*. La propuesta pretende no solo ampliar los horizontes del género, sino también contribuir a las formas de creación que exploran cómo la fantasía puede convertirse en un medio para diversificar las narrativas y cuestionar los imaginarios tradicionales en torno a lo femenino.

OBJETIVO GENERAL

Explorar la integración de referentes mitológicos y culturales en la creación de personajes femeninos de un guion de animación de fantasía mitológica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar la mitología clásica egipcia de figuras femeninas y su aporte en la construcción de personajes femeninos del cine animado de fantasía.
2. Identificar los elementos simbólicos y narrativos en la construcción de personajes femeninos de un guion de fantasía animada.
3. Crear un guion que integre los elementos mitológicos relevantes en la construcción de personajes femeninos dentro de un género de fantasía mitológica animada.

PREGUNTA INVESTIGATIVA

¿Cómo se incorporan los referentes mitológicos egipcios y culturales en la construcción de personajes femeninos para un guion de fantasía mitológica animada?

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, en el cine, el género de la fantasía ha experimentado una expansión significativa en muchos aspectos, dando la oportunidad de incorporar narrativas diversas y universos imaginarios que combinan simbolismo, historia y cultura, únicos en cada relato. Según la historiadora Mendlesohn (2008), “La fantasía ofrece al escritor un conjunto de herramientas para construir mundos que interrogan nuestras propias suposiciones sobre la realidad” (p.7). Sin embargo, la representación de personajes femeninos en mundos de fantasía en el cine ha evolucionado de manera más lenta, sin lograr aún un distanciamiento de las representaciones clásicas, tal como lo señala la profesora Marianne Kac-Verge en sus investigaciones sobre los estudios cinematográfico de la figura femenina en géneros como la ciencia ficción o la fantasía.

Desde mi experiencia académica, he observado lo común que resulta relegar a los personajes femeninos de fantasía a construcciones superficiales, sin narrativas propias que les permitan desempeñar funciones dentro de la historia de forma independiente y significativa.

Aunque la mitología ha sido representada en varias ocasiones dentro del cine –en específico la mitología del Antiguo Egipto–, gran parte de estas interpretaciones se ha centrado en figuras masculinas heroicas o en representaciones femeninas hipersexualizadas y secundarias, omitiendo el potencial narrativo que ofrecen las deidades, leyendas y símbolos egipcios desde una mirada creativa. Esta situación evidencia una doble carencia: por un lado, la ausencia de protagonistas femeninas con una narrativa novedosa dentro de este subgénero; y, por otro, la escasa apropiación creativa de los mitos egipcios como vehículo para la construcción de nuevos mundos cinematográficos.

Esto abre una discusión en torno a cómo las propuestas cinematográficas han interpretado la mitología y cómo la han usado dentro de las narrativas –en específico, la mitología egipcia–, pensándose desde una perspectiva no tradicional y renovada, impidiendo el surgimiento de otros referentes culturales que nutran y expanda la percepción sobre las culturas y la historia, especialmente en contextos donde la diversificación narrativa es cada vez más creciente dentro de la industria cinematográfica.

Ante este panorama, surge la necesidad de desarrollar un guion de largometraje que, además de nutrirse de riqueza simbólica e ingeniosa de la mitología egipcia, proponga personajes femeninos complejos, contradictorios y activos. Desde la creación audiovisual, se plantea entonces la necesidad de explorar cómo la fantasía mitológica egipcia puede reimaginar estos mitos clásicos desde una mirada creativa e innovadora, utilizando los mitos como herramientas para la construcción de nuevas narrativas.

ESTADO DEL ARTE

Dentro de la idea de construir un guion ficcional de largometraje animado, es pertinente hacer una búsqueda de cómo otros autores, cineastas y creadores artísticos han abordado el tema a tratar, para tener un acercamiento sobre la temática para garantizar una profundización en esta.

De manera primordial, se buscó sobre la teoría del guion y cuáles son los autores que han hablado de este tema. Por esta razón, se buscaron fuentes teóricas de diferentes autores para entender la estructura y la creación de personajes. Sin embargo, se seleccionaron algunos de la extensa variedad de autores. En medio de la búsqueda, se encontraron textos clásicos que, más que una teoría rígida, funcionan como manuales que ayudan al entendimiento de conceptos básicos, como lo son *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* [*Story: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones*] de Robert McKee (1997), *La Escritura del Guion* de Jean-Claude Carrière (1991) y *Save the Cat: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* [*Salva al Gato: el Libro Definitivo para la Creación de un Guion*] de Blake Snyder (2010). Estos textos expresan la importancia de detallar el cuerpo del guion para transformarse en una buena historia que pueda adaptarse en pantalla. En *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller* [*La anatomía de la historia: 22 pasos para convertirse en un maestro narrador*] de John Truby (2007), se propone un método práctico y profundo para crear historias sólidas, evitando las fórmulas simplistas de tres actos. También, el primer texto teórico sistemático del arte dramático y narrativo, en el que se analiza cómo funcionan las construcciones de historias, personajes y emociones tanto en la literatura como en el teatro y, actualmente, en el cine, es *La Poética* de Aristóteles (siglo IV a.C).

Desde una parte hispanohablante, también hay guionistas que, en un proceso de entendimiento más tangible, autorreflexionan con fragmentos de guiones de películas para poder comprender las

composiciones de las escenas y descubrir qué es lo que funciona en una historia, como en *Cómo se escribe un guion: Doce guiones de cortometraje* de Ramón Aguyé Bastista (2016) o, también en *Estrategias de Guion cinematográfico: El proceso de Creación de una Historia* de Antonio Sánchez-Escalonilla (2014).

Así como hay textos que siguen los conceptos clásicos dentro de la creación de un guion, también hay autores que dan una perspectiva muy diferentes, alejándose de los clásicos y cambiando en enfoque diferente en la creación, logrando comparar paradojas dentro de lo ya establecido y crear una premisa de poner la atención desde el espectador como se nos explica en *Las Paradojas del Guionista: Reglas y Excepciones en la Práctica del Guion* de Daniel Tubau (2007) y *El espectador es el Protagonista: Manual y Antimanual de Guion* de Daniel Tubau (2015).

En Colombia, varias guionistas hicieron una recopilación de artículos que hablan sobre la manera de hacer guiones en el país, el cual no es un manual teórico sobre cómo hacer guiones, sino que se trata de dar un vistazo hacia el mundo del guion en un contexto social específico y la construcción de historias, contenido en el libro *Cuadernos de Cine Colombiano No. 28: el guion y el guionista* de Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes (2018).

La construcción de historias también tiene una base literaria que ayuda a la creación tanto de personajes como de los mundos creativos. En el libro *Creative Writing Course [Curso de Escritura Creativa]* de Brandon Sanderson (2022), se abordan temas sobre la creación de una historia con varios consejos basados en su experiencia como escritor de novelas de fantasía, que va desde el mundo fantástico hasta los personajes y la trama. En *The Art of Dramatic Writing: It's Basis in the Creative Interpretation of Human Motives [El arte de Escritura Dramática: Bases sobre la Interpretación creativa de motivaciones humanas]* de Lajos Egri (1946), se centra en cómo

construir dramas sólidos partiendo de las motivaciones interna de los personajes. Aunque no es precisamente una guía o manual, en *The Hero with a Thousand Faces* [*El Héroe de las mil caras*] de Joseph Campbell (1949) se analiza diferentes mitos, leyendas y religiones de diversas culturas, en los que encuentra un patrón universal en la construcción de narrativas.

En el área de fantasía, el libro *The Encyclopedia of Fantasy* [*La Enciclopedia de Fantasía*] de John Clute y John Grant (1997) es un diccionario enciclopédico que contiene varios términos, conceptos, subgéneros, motivos y temas relacionados con la fantasía. A diferencia de *Rhetorics of Fantasy* [*Retórica de la Fantasía*] de Farah Mendlesohn (2008), en donde se centra más en la definición de la fantasía como la relación entre el mundo real y el mundo fantástico. En *Introduction à la littérature fantastique* [*Introducción de la literatura fantástica*] de Tzvetan Todorov (1970), el autor analiza qué distingue al género de fantasía de otros géneros literarios, y cómo lo fantástico se produce cuando el lector vacila entre una explicación racional y una sobrenatural.

La creación de personajes es un eje fundamental en el proyecto; fue la principal razón para indagar si existía diferencias en su construcción con respecto a otros géneros cinematográficos.

En *Creating Unforgettable Characters* [*Creando personajes inolvidables*] de Linda Seger (1990), se presenta como un manual práctico sobre cómo construir personajes profundos, creíbles y memorables en distintos medios narrativos, en *The Rhetoric of Character in Children's Literature* [*La Retórica del Personaje en Literatura Infantil*] de Maria Nikolajeva (2002) analiza cómo se construyen y representan los personajes en la literatura infantil, ofreciendo técnicas narrativas que dan forma a los personajes.

En el trabajo de grado *Vida y obra de un personaje de fantasía. Manual de creación de personaje de fantasía* de María Antonia Orozco (2016), se aborda el complejo proceso de crear un personaje de fantasía, ya que la estructuración puede variar según la narrativa y generar incoherencia interna o poca riqueza narrativa si se realiza de manera inadecuada. Por ello, en el mismo trabajo se destacan algunos elementos que pueden servir de guía para profundizar en la creación: el concepto, la identidad, la psicología, el mundo, la función narrativa, la coherencia que tiene en el sistema de fantasía impuesta, su función narrativa, entre otras.

La construcción de los personajes animados y los de *live-action* tiene diferencias notables; desde su creación se tiene en cuenta tanto la manera de ser como la de hacer. En el trabajo de grado *Alius: creación de personajes, entornos y props para una serie de fantasía* de María Díaz Moreno (2021), se destaca la metodología del concept art como principal herramienta de creación, enfatizando la caracterización en el diseño de personaje y apoyándose en *moodboards* para definir texturas, formas, paletas y estilos que los destaquen. Sin embargo, no se deja de lado su psicología y construcción interna, las cuales van de la mano con su representación física.

No obstante, hay autores que proponen combinar el estilo visual con una función estética, narrativa y psicológica del personaje, para incorporarlo en el proceso creativo y lograr que se proyecte de una manera más viva. Esto se explica en *Evolución de la técnica y la estética en animación: nuevas formas de creación* de Jesús Pertiñez López (2014) y en *Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz* de Chantal Tae López (2020).

Una obra fundamental en la creación animada es *The Animator's Survival Kit [El kit de supervivencia del animador]* de Richard Williams (2001), que se basa en las principales técnicas de animación y explica la importancia de la caracterización de los personajes, así como el valor de su construcción interna al momento de animar.

En cuanto a la indagación sobre la creación de personajes femeninos, no existe un manual específico que guíe paso a paso su construcción. Sin embargo, existen análisis de personajes ya creados que permiten comprender la complejidad de las figuras femeninas y entender cómo pueden alejarse de los arquetipos clásicos. En *Abrazando la magia. La mitología en el imaginario femenino de los relatos de J. K. Rowling* de Irene C. Marcos Arteaga (2023) y “*Strong Female Characters*”? *An Analysis of Six Female Fantasy Characters from Novel to Film* [¿“*Personajes femeninos fuertes*”? *Un análisis de seis personajes femeninos de fantasía, desde la novela hasta la película*] de Valari Westernen (2016), se analizan los personajes femeninos de la saga *Harry Potter* en el primer texto, y en el segundo, los personajes Dorothy Gale, Susan Pevensie, Arwen Evenstar, Princess Buttercup, Hermione Granger y Annabeth Chase. Ambos concluyen que la construcción de personajes femeninos no solo depende de lo que hacen, sino de cómo lo hacen.

Por otro lado, en *Inventando la heroína de las mil caras: Propuesta didáctica de creación literaria* de Catalina Millán Scheiding (2020), se brinda una reflexión sobre la creación de heroínas, cuestionándose, luego de una actividad con diferentes alumnos, si deberían ser iguales a los héroes o si pueden ofrecer nuevos modelos narrativos que transformen los conflictos. En *From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and Their Tellers* [De la bestia a la rubia: Un cuento de hadas y sus narradores] de Maria Warner (1994), también se realiza un estudio sobre la evolución de los cuentos de hadas y el papel de las mujeres como narradoras y su influencia en estas historias.

Uno de los ensayos más influyentes sobre la representación de la mujer en el cine es *Placer visual y cine narrativo* de Laura Mulvey (1975), el cual habla sobre cómo el cine clásico de Hollywood constituye una experiencia visual para la mirada masculina, y cómo esta misma construcción ha relegado a la mujer a un objeto de placer visual. En el artículo *Sidelining Women in Contemporary Science-Fiction Film* [La marginación de la mujer en la ciencia ficción

contemporánea] de Marianne Kac-Vergne (2016), también se hace un análisis sobre la representación de personajes femeninos en el cine, más específicamente en la ciencia ficción, haciendo anotaciones que también se incluirían en las películas de fantasía.

Es importante realizar una investigación de referentes sobre cómo la mitología se ha representado en el cine y, de esta manera, comprender en qué medida se diferencia la fantasía mitológica. En el artículo *Cinematic Treatments of Fantasy in Mythology Films [Tratamiento cinematográfico de la fantasía en las películas de mitología]* de Salim S. Ghaban (2024), se explica la poca profundización que se ha tenido a nivel teórico respecto a este subgénero, a pesar de ser muy conocido y utilizado en las películas de fantasía, mostrando que sus características, como el uso de mitos o elementos mitológicos, son un vehículo para crear una realidad trascendente que difiere del mundo real tangible. En síntesis, la fantasía es un elemento fundamental e indispensable para cualquier género cinematográfico, especialmente para aquellos que se inspiran en leyendas.

En la tesis doctoral *Mitología cosmogónica, arte mesoamericano y cine animado. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica prehispánica: La serpiente emplumada en producciones audiovisuales animadas* de Silva Montellano y Felipe Javier (2005), se explora la relación entre los mitos mesoamericanos prehispánicos y el cine animado, identificando cómo se representan estas narrativas en la pantalla.

Asimismo, en el trabajo de grado *La influencia de la mitología celta en el cine de Cartoon Saloon* de Diana Celeste García Izquierdo (2022), se aborda cómo la productora utiliza elementos de la mitología celta, como las hadas, dentro de sus narrativas para convertirse en un flujo conductor que permite tratar temas como la discriminación, el colonialismo y la opresión.

En cuanto a *Mitología griega en el cine: Un moderno proceso creativo de reinención* de Julio López Saco (2017), se habla acerca de cómo el cine utiliza los clásicos mitos griegos, logrando transformarlos de una manera vivificada para adaptarlos de forma más creíble y aceptable para una audiencia moderna. Por otro lado, en el trabajo de maestría *La mitología clásica y su reflejo en el cine de péplum 1997-2014. Crítica al new péplum realizado por Hollywood* de Lucía Cano Díaz (2021), se presenta una crítica sobre estas mismas representaciones de mitos, concluyendo que se debe mostrar una mejoría en las narrativas nuevas para comprender la realidad de la Antigua Grecia.

Ante estas posiciones sobre la representación del mito en el cine, hay un texto que explica por qué los mitos no son solamente historias, sino relatos fundacionales que explican el origen del mundo desde una mentalidad cultural y cómo el mito nos ayuda a entender a las civilizaciones por medio de sus narrativas: *Mito y realidad* de Mircea Eliade (1991).

La mitología egipcia será un centro fundamental en la narrativa y el universo de mi propia historia. Por esa razón, en la búsqueda de diferentes significados sobre qué es la mitología egipcia, encontré que en el texto *Mitología egipcia: Vida después de la muerte* de Javier Tapia (2022) se explica que la mitología egipcia, además de ser la madre de las mitologías, es la primera en tener una estructura sólida que va más allá de una fe ciega, ya que posee reglas sociales que le permiten mantener un orden que extiende su influencia en la forma de gobierno y de vida.

Por otra parte, en *Encyclopedia of Ancient Egypt [Enciclopedia del Antiguo Egipto]* de Margaret R. Bunson (2002) y *Breve historia de la mitología egipcia* de Azael Varas Mazagatos (2020), se dice que la mitología egipcia es un conjunto de tradiciones religiosas, creencias, cuentos, leyendas y sistemas cosmológicos que explican el universo, los dioses, la existencia humana y la vida después de la muerte. También fue utilizada para explicar algunos fenómenos naturales como

el sol, el Nilo o el cielo, entre otros. Sin embargo, no solo se basaba en una explicación física, sino que construía un argumento ideológico y espiritual sobre la visión cíclica de la vida (vida, muerte y renacimiento).

En el libro *Mitología egipcia: Un viaje hacia el pensamiento, la filosofía y la religión del Antiguo Egipto* de Pedro Pablo G. May (2023), se presenta una visión más filosófica sobre lo que era la mitología para la sociedad egipcia, la cual no solo era un conjunto de ideas, mitos y símbolos que influyeron en su cultura, sino también la integración de su visión del mundo, donde el ser humano se pregunta sobre su origen, la muerte y la naturaleza humana, y la religión le brinda las respuestas que necesita.

También hay divulgadores que utilizan diferentes plataformas, como se muestra en *Mitología Egipcia / Dioses, Leyendas y Anécdotas* del canal de YouTube **Black Mango** (2023), en el que se explican los principios de la mitología egipcia, contando curiosidades entre los mitos y los fenómenos naturales que se vivían, concluyendo así que la narrativa mitológica egipcia es una construcción de historias que, en conjunto, forman una cosmogonía.

Los elementos mitológicos que dan forma al entendimiento de las historias y su importancia en la vida de los egipcios son fundamentales para comprender también la convivencia que estos tenían con su entorno y su religión. Por eso, textos como *The Ancient Egyptian Books of the Afterlife* [Los libros egipcios del más allá] de Erik Hornung (1999); *Middle Egyptian: An Introduction to the Language and Culture of Hieroglyphs* [Egipto medio: Introducción a la lengua y la cultura de los jeroglíficos] de James P. Allen (2000); *Genesis in Egypt: The Philosophy of Ancient Egyptian Creation Accounts* [Génesis en Egipto: La filosofía de los relatos sobre la creación del Antiguo Egipto] del mismo autor (1988); *Conceptions of God in Ancient Egypt: The One and the Many* [Concepciones de Dios en el Antiguo Egipto: El uno y los muchos] del mismo autor (1982);

Egyptian Myth: A Very Short Introduction [Mitología egipcia: Breve introducción] de Geraldine Pinch (2004); *Egyptian Solar Religion in the New Kingdom* [La religión solar en el Imperio Nuevo] de Jan Assmann (1995); y *The Search for God in Ancient Egypt* [La búsqueda de Dios en el Antiguo Egipto] del mismo autor (2001), son buenas introducciones que abordan la relación entre la cosmogonía y la presentación de los dioses.

Los dioses son bases importantes en la construcción de las historias egipcias. En *The Gods of the Egyptians* [Los dioses de Egipto] de E. A. Wallis Budge (1904) y *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt* [Todos los dioses y diosas del Antiguo Egipto] de Richard H. Wilkinson (2003), se ofrece una guía sobre los dioses de la mitología egipcia, desde sus representaciones, funciones y mitos, hasta la forma en que los egipcios se relacionaban con ellos y las dinámicas rituales que sostenían esa relación.

Además de los dioses, otras criaturas fantásticas forman parte de la mitología, y una de ellas son los demonios, cuyo concepto difiere del que actualmente entendemos. En *Demons (Benevolent and Malevolent)* [Demonios (benevolentes y malévolos)] de Rita Lucarelli (2010), se explica en profundidad el concepto de los demonios en la sociedad del Antiguo Egipto.

Otro de los aspectos que identifican a la antigua cultura egipcia es su simbología, presente en todas sus formas de expresión, y cómo lograban implementar una intención mitológica en la aplicación de diversos elementos en su vida cotidiana. En *Symbol and Magic in Egyptian Art* [Símbolo y magia en el arte egipcio] de Richard H. Wilkinson (1994), *Magic in Ancient Egypt* [Magia en el Antiguo Egipto] de Geraldine Pinch (1994) y *Visual and Written Culture in Ancient Egypt* [Cultura visual y escrita en el Antiguo Egipto] de John Baines (2007), se explica cuáles eran esos elementos y cómo formaban parte de su creencia espiritual.

Por último, los elementos de guerra y la guerra misma también tenían un motivo más allá de lo terrenal, influido por la política y los combates egipcios. En *Ancient Egyptian Warfare* [*La guerra en el Antiguo Egipto*] de Ian Shaw (2012), se explica cómo funcionaba el mundo de la guerra, su impacto en la sociedad y su armamento como objetos sagrados que portaban los soldados.

Para comprender cómo es la relación de la fantasía con el cine y sus diversas presentaciones, películas como *Edward Scissorhands* [*El joven manos de tijera*] de Tim Burton (1990), *Beetlejuice* del mismo director (1988) y *Alice in Wonderland* [*Alicia en el País de las Maravillas*] de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske (1951) son tres representaciones de la diversidad visual y conceptual que puede adquirir la fantasía dentro del cine.

Las películas de mitologías son variadas, al igual que las diferentes culturas. *Kpop Demon Hunters* [*Las guerreras K-pop*] de Maggie Kang y Chris Appelhans (2025), una película animada que mezcla la modernidad con la mitología coreana junto con elementos representativos de la cultura coreana actual, muestra un nuevo formato para la representación de ideas, integrando elementos mitológicos importantes. Además, presenta personajes femeninos como protagonistas. Por otro lado, en las películas *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki (2001) y *La princesa Mononoke* del mismo director (1997), también animadas, se muestra la mitología y la concepción de mundos míticos de manera mucho más tradicional. En ambos casos se evidencia cómo la protagonista se encuentra en un mundo meramente mitológico —en este caso, japonés—, desarrollando una construcción profunda en relación tanto con el universo como con el personaje.

En las representaciones *live-action* hay dos mitologías europeas. Por un lado, está *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* [*Percy Jackson y el ladrón del rayo*] de Chris Columbus (2010), donde se muestra la mitología griega en un mundo contemporáneo y un juego creativo interesante en las representaciones de elementos mitológicos con la introducción de otros

totalmente originales. Por otro lado, está *The Hobbit: An Unexpected Journey* [*El hobbit: Un viaje inesperado*] de Peter Jackson (2012), la cual está influenciada por varias criaturas mitológicas de diferentes regiones europeas que convergen en un espacio de fantasía, creando una historia épica.

De las pocas películas animadas sobre fantasía mitológica mayormente inspiradas en el Antiguo Egipto están *Scooby-Doo! in Where's My Mummy?* [*Scooby-Doo y la maldición de Cleopatra*] de Joe Sichta (2005) y *Momias* de Juan Jesús García Galocha (2023). Los elementos y la ambientación son mayormente influyentes a lo largo del universo y en los personajes.

Hay más variedad en las películas *live-action* sobre un universo mitológico egipcio. Aunque la mayoría tienen principalmente un solo personaje masculino, existen películas como *Cleopatra* de Joseph L. Mankiewicz (1963), donde se muestra a una protagonista femenina como una femme fatale. También está *The Mummy Returns* [*La momia regresa*] de Stephen Sommers (2001), que tiene al personaje de Evelyn, quien toma mayor relevancia e importancia en comparación con la primera película de la franquicia, *The Mummy* [*La momia*] de Stephen Sommers (1999).

Incluso en producciones más recientes, todavía se pueden ver personajes femeninos relegados a un segundo plano, sin mucha profundización, como en *Gods of Egypt* [*Dioses de Egipto*] de Alex Proyas (2016), donde el punto de interés del personaje femenino es servir como una clave importante para el protagonista masculino.

Desde las producciones colombianas no se han construido largometrajes que aborden las mitologías locales, más allá de *La Patasola* de Paul Cataño y Harold Trompetero (2024) y *Rapunzel, el perro y el brujo* de Andrés Roa Ariza (2024), junto con el cortometraje animado *Leyendas del Mundo: El Dorado* de Nicole Duchene (1985). Estas películas cuentan con personajes míticos urbanos colombianos. Sin embargo, a nivel latinoamericano, existen

producciones como *La Llorona* de Jayro Bustamante (2019) y *Qati Qati: Susurros de muerte* de Reynaldo Yujra (1999), películas que reflejan en su narrativa mitos puntuales como base de la historia.

Aunque no sea precisamente una película, la serie peruana llamada *Apukunapa Kutimuynin* [El regreso de los dioses] de Omar Vallejos, que actualmente está en producción, ha sido un producto latino visible en la comunidad de anime por su temática de fantasía mitológica andina.

Desde hace un tiempo, los libros han estado haciendo reinterpretaciones de mitos y cuentos como nuevas formas de contar la historia, como en *Ramsés: El hijo de la luz* de Christian Jacq (2002) o *Sinuhé el egipcio* de Mika Waltari (2005), donde se muestran personajes reales en narraciones ficticias como una manera de ver la historia. También está *Circe* de Madeline Miller (2019), en donde se cuenta el clásico mito de la Odisea desde el punto de vista de la bruja, mostrándonos no solo la etapa de la Odisea, sino que se profundiza al narrar momentos de la vida de Circe.

Hay novelas que, más allá de la ficción, usan también la mitología como un elemento más dentro de la narrativa para nutrir el universo fantástico en el que se desenvuelven, utilizando las creencias en la vida eterna, como en *La pirámide inmortal* de Javier Sierra (2014), o el misterio y las conspiraciones secretas dentro del mundo del palacio y el poder divino, como en *La casa de los sueños* de Pauline Gedge (2019).

En los *manhwas* (cómic coreanos), una nueva forma de literatura, también hay un pensamiento sobre la representación femenina, como en *Ennead* [*Eneada*] de Mojito (2018), donde la construcción de los personajes femeninos ahonda en temas maduros y existenciales, siendo tan complejos como los personajes masculinos y con su propia independencia en la construcción. Su

contexto, de principio a fin, está envuelto en todo lo relacionado con la divinidad, los mitos y rituales del Antiguo Egipto. En *See You My King* [*Adiós, su majestad*], cuya trama es carente de personajes femeninos, sí existe un universo de magia y rituales divinos presentes en todo su desarrollo.

En el mundo de los videojuegos, la construcción de historias audiovisuales tiene una relación mucho más personal con el espectador. Estos han abarcado todos los géneros e historias posibles, sin dejar de lado tramas y entregas relacionadas con la fantasía mitológica egipcia, como es el caso de *Assassin's Creed Origins* de Ubisoft Montreal (2017), donde se desarrolla un universo muy marcado por los elementos característicos de Egipto, junto con el personaje protagónico, aunque con influencias griegas, ya que está situada en la época ptolemaica.

MARCO TEÓRICO

Este proyecto de investigación-creación pretende explorar los referentes mitológicos egipcios para su influencia en la construcción del guion de animación, especialmente en la creación de personajes femeninos de fantasía. Se busca integrar referentes mitológicos y culturales en la creación de personajes femeninos de un guion de animación de fantasía mitológica.

El guion cinematográfico puede definirse como una obra literaria que va más allá de una estructura técnica o un conjunto de escenas. Es, ante todo, el arte de construir una historia significativa. Como lo expresa McKee (1997): “El guion trata sobre formas eternas y universales, no sobre fórmulas” (p.19), lo que indica que es una forma narrativa que explora la historia por medio de los personajes, creando una experiencia para el espectador. De manera similar, Carrière (1991) afirma que “El guion es la invención de una historia por parte de una persona o un grupo de personas. Es una historia que esas personas quieren hacer vivir a otras” (p. 11).

En este proyecto de investigación-creación, el guion se entiende como un documento literario y estructural que contiene la historia que será llevada a la pantalla cinematográfica. Además, constituye una herramienta esencial para comprender la caracterización de los personajes, tanto externa como internamente. Para el animador Jesús Pertínez López (2014) el guion “Es el primer paso en la concepción de una idea de carácter audiovisual. Se explica paso a paso, con una descripción muy detallada, todo lo que está pasando en cada momento. La explicación debe ser muy concisa, ya que estos documentos están destinados a animadores y dibujantes que no tienen por qué ser guionistas ni conocer el guion en su totalidad” (p. 117). Esto demuestra su importancia como elemento fundamental dentro del proceso creativo de las producciones cinematográficas animadas, pues constituye la base que introduce el mundo y los personajes de manera descriptiva.

Chantal Tae Lopez (2020), animadora colombiana, complementa esta idea al afirmar que el guion literario “Es un documento en el cual se describe un *backstory* del personaje, donde conocemos parte de su vida antes de cuando comienza la historia que se quiere contar, y también contiene la caracterización, que corresponde a las descripciones detalladas tanto físicas, psicológicas y sociales de un personaje” (p. 15). En este sentido, los teóricos vinculados a las técnicas de animación resultan más pertinentes para orientar el proceso creativo del guion.

Esta aplicación conceptual se materializa en el producto final: un guion literario animado. Sin embargo, la composición del guion y del proyecto investigativo también indaga sobre la fantasía mitológica. Según el historiador Mircea Eliade (1991), “El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que tuvo lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos.” (p. 15), entendiéndose que el mundo del mito es una construcción narrativa al mismo tiempo. La fantasía mitológica, entonces, se convierte en un subgénero que reinterpreta los mitos para crear nuevas historias o compartir distintas interpretaciones del mundo.

Para la historiadora Farah Mendlesohn (2008), lo que conocemos como género de fantasía es una forma narrativa más que un conjunto de especificaciones concretas como un modo de narrar. La cual se puede ampliar según las características y estilos que cada autor desee implementar en su obra, siempre que se mantenga dentro de un marco coherente en el mundo construido. El subgénero, por su parte, permite identificar los elementos que puedan definir la historia para tener una consistencia más firme a la hora de crear. Por ello, resulta esencial comprender lo que la fantasía mitológica puede abarcar y las formas que se pueden representar dentro del cine.

El subgénero ejerce una gran influencia en la construcción del guion, ya que sitúa a los personajes dentro de una lógica mítica. Como señala la historiadora Diana Celeste García (2022), “A lo largo de la historia del cine, la mitología ha sido siempre una de las grandes fuentes de

inspiración de cineastas de toda índole a lo largo y ancho del mundo” (p. 6). Sin embargo, así como sirve de inspiración, también hay que saber sobre los elementos que se está queriendo inspirar. El concepto de la fantasía mitológica se rige en torno a los mitos que puedan existir en diferentes culturas, disponiendo de los relatos fantásticos que contienen una estructura narrativa compleja, alimentándose de trasfondos culturales e históricos. Son una combinación de los reflejos de religiones antiguas y la invención estructural de lo artístico. “Los mitos, con su mundo narrativo, estructural e histórico, son ricos en construcción imaginativa y en su profunda imitación de la religión en la antigüedad” (Ghaban, 2024). Esta idea se evidencia, cuando se permite articular un mundo narrativo sólido, junto con el vínculo de la tradición religiosa y cultural que le da verosimilitud al universo construido.

Ante la comprensión de la riqueza narrativa que otorgan los mitos en sus estructuras, hay que tener en cuenta que las mitologías varían según la cultura y la región. “El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que tuvo lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos” (Eliade, 1991, p. 15). Aunque la estructura del mito pueda ser en sí misma una narración, el mito también permite la exploración de la historia de otra manera que no sea una reinterpretación de la narrativa o un retelling, sino que ofrece elementos ya existentes para dar la posibilidad a nuevas historias.

En este proyecto de investigación-creación se define con claridad la mitología que se desea explorar y el universo fantástico que se pretende construir: la mitología del Antiguo Egipto. Es una de las mitologías poco exploradas dentro del mundo cinematográfico, teniendo en cuenta a las películas que van más allá de las momias misteriosas y los deslumbrantes faraones en las historias de ficción. La elección de la mitología egipcia se vuelve en sí mismo un concepto que, de acuerdo a la egiptóloga Geraldine Pinch (2004) describe que “La mitología egipcia es una rica colección

de historias y símbolos que expresaban la visión que los antiguos egipcios tenían del mundo y de su lugar en él” (p. 3).

La mitología no es solo un conjunto de relatos religiosos, sino que se vuelve un sistema de pensamiento que combina la cosmogonía espiritual y el sistema político de los antiguos egipcios, lo cual se plasmaba en el arte, arquitectura, papiros, entre otros registros que han perdurado hasta la actualidad. La mitología egipcia ha dejado un legado artístico que influencia constantemente las culturas hasta nuestros días sin perder la relevancia:

El país del Nilo nos deslumbra hoy de la misma manera que lo hiciera con nuestros antepasados. La antigüedad y la longevidad de su civilización han generado un sinfín de ideas y conceptos que han influido poderosamente en las sucesivas culturas históricas, incluyendo el imaginario popular contemporáneo (G. May, 2023).

La importancia de la mitología egipcia como parte de la construcción creativa del mundo de fantasía en este guion cinematográfico, hace que su concepto tienda a volverse en sí mismo en una herramienta en la escritura, como parte de un orden silencioso que maneja y rige el mundo ficticio. Esta ayuda también contribuyó en la realización de otros elementos conceptuales que estarían siendo relevante en la obra.

Crear un personaje dentro de un guion de fantasía requiere un proceso diferente al de los géneros realistas, ya que requiere construir identidades que respondan a lógicas simbólicas y mundos imaginarios. La teórica colombiana Maria Antonia Orozco (2016) señala que:

Los personajes de fantasía son todos aquellos que tienen cualidades humanas tales como el raciocinio y la conciencia. En su mayoría son seres humanoides, que se confunden con

las personas en el día a día pero que tienen un trasfondo mucho más misterioso. Pero son seres que tienen grandes cambios a lo largo de la historia (p. 18).

En otras palabras, encarnan lo extraordinario y permiten explorar experiencias que trascienden la cotidianidad, teniendo consigo mundos imposibles y formas diferentes a lo humano.

Sin embargo, este proyecto no se centra únicamente en personajes de fantasía, sino específicamente en personajes femeninos de fantasía. Como menciona Sargent (1975): “Solo la ciencia ficción y la literatura fantástica pueden mostrarnos mujeres en ambientes totalmente nuevos o extraños. Pueden aventurar lo que podemos llegar a ser cuando las restricciones presentes que pesan sobre nuestras vidas se desvanezcan, o mostrarnos nuevos problemas y nuevas limitaciones que puedan surgir”. Los personajes femeninos son elementos que coexisten con el mundo mítico de la historia, siendo agentes independientes y con nuevas historias propias. También, es una representación que puede reimaginar a la mujer desde diferentes perspectivas, encarnando, desde la mitología, aspectos simbólicos y espirituales, pudiendo caracterizarlas con un vínculo que abrace lo misterioso y mágico que la fantasía puede ofrecer.

El desafío de construir un personaje femenino es la reflexión que radica frente a lo representado, surge un diálogo del cómo se quiere representar y cómo se ha estado representando históricamente los propios géneros dentro de las películas. La profesora Catalina Millán Scheiding (2020) explica que, por medio de una propuesta didáctica realizada con sus estudiantes sobre la creación de su propia heroína de fantasía, fue una forma de acercarse al discurso de género (p. 19).

Así, construir un personaje femenino en la realización de un guion implica una reflexión sobre los discursos de géneros y las representaciones que se han perpetuado. Susan Sontag (1975) observa que “La «Masculinidad» se identifica con competencia, templanza, autonomía,

atrevimiento, ambición, independencia, racionalidad; «Feminidad» con incompetencia, debilidad, irracionalidad, pasividad, desistimiento, finura” (p. 38). Estas oposiciones reflejan los conflictos hegemónicos presentes en los contextos sociales e ideológicos, abriendo la posibilidad de generar espacios de diálogo y deconstrucción a través de la creación artística.

METODOLOGÍA

Para este proyecto se ha optado por el método de investigación-creación, el cual combina un enfoque cualitativo con un enfoque creativo orientado a la escritura de un guion de largometraje.

La investigación-creación es un modelo de generación de conocimiento, el cual funciona como una combinación del método científico con el conocimiento que surge de la creación artística. Según el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (2019), “La investigación-creación se puede interpretar como aquel modelo de generación de conocimiento que, si bien acude a lenguajes proposicionales y utiliza herramientas del método científico, se encuentra más cercano a las disciplinas creativas, pues el conocimiento que produce se inscribe principalmente en sus resultados de creación y su apropiación social” (p. 12). De este modo, se entiende que el acto de creación no solo es una parte estética, sino también que da paso a un proceso de investigación riguroso.

Esta metodología se desarrolla a partir de las características propias de cada uno de sus componentes, lo que permite un desarrollo experimental mediante el cual es posible construir nuevas formas de generar conocimiento, diferenciándose de la investigación tradicional en las ciencias. Al respecto, Ballesteros y Beltrán (2018) señalan que “hacer investigación en ciencias no solo incluye el ensayo y error en ciertas fases, sino que necesita imaginación, pasión y creatividad.

Por otro lado, la práctica en la creación también ha evidenciado procesos estructurados, rigurosos y con niveles de conceptualización” (p. 19).

De manera complementaria, Danza Cuartas (2009) sostiene que “podemos decir que la investigación-creación sí puede ser considerada un método investigativo, diferente al método científico, que considera otras variables y rompe el propio paradigma de la investigación científica” (p. 91-92). Así, se entiende que esta metodología se nutre mutuamente de las formas de búsqueda propias de ambos enfoques, lo que permite ampliar el conocimiento a partir de un planteamiento original y reconocer los aportes de cada área.

De acuerdo con esto, la implementación que se tiene esta metodología con el actual proyecto consta de una reflexión teórica sobre la práctica creativa. Es decir, el guion no solo se basa desde una escritura intuitiva, sino que los fundamentos de las decisiones autorales en la parte narrativa y simbólica tiene en sí mismo un proceso reflexivo que va sustentada con una investigación cualitativa sobre temas relacionados a la pregunta de investigación. Cada etapa de la construcción de un guion va junto al análisis de los elementos que lo conformar y la intencionalidad narrativa que requiere.

Además de la consciencia sobre los elementos que conforman el guion, también se refleja este método por medio de interpretar el guion como un proceso la creación es un proceso que requiere una investigación continua en búsqueda de referentes, conceptos, elementos y herramientas que ayuden a una mejor reinterpretación en la reimaginación de mitos o arquetipos, otorgándoles una profundidad teórica.

TEXTO ARGUMENTATIVO

En el mundo de la creación de historias, hay grandes factores que influyen en esta misma; es una construcción de elementos individuales para conformar un todo materializado en un producto artístico, ya sea un guion, una novela literaria, un cuento, una fábula, mitos, novelas gráficas, videojuegos, entre otros productos que puedan contener una narrativa.

Por esta misma razón, es pertinente entender que la creación de personajes va ligada e influenciada por otros elementos que conforman la historia que se quiere contar. No se trata de sopesar qué elemento es más importante en la creación de una historia, pues, como expone McKee, la estructura y los personajes de la narrativa son dos elementos que se necesitan mutuamente (p. 131). Asimismo, esa misma idea sobre la integración mutua de ambos elementos se aplica en la literatura, como afirma Sanderson (2022) explica que:

Todos sabemos que los personajes son la gente que hace las cosas en una historia. Pero hay que tener en cuenta que cumplen distintos papeles, y según cómo se utilicen, sobre todo los protagonistas, se da cierta forma a la historia y a la trama (p. 193).

Esto explica la relación simbiótica entre lo que moldea la trama y, a su vez, lo que moldea al personaje en el transcurso de la historia que se desarrolla.

Es importante esclarecer que la construcción de personajes no tiene un método específico; las herramientas se disponen según la necesidad y las formas de creación de cada autor. Lo que se busca lograr en esta monografía es una metodología entre otras que existen, una herramienta que pueda ser de ayuda a alguien más, así como me ayudó a mí en todo el proceso.

Los personajes de fantasía no tienen una diferenciación muy grande en el momento de su elaboración a comparación de la elaboración de un personaje ordinario. Sin embargo, la comunicadora social Maria Antonia Ozorio (2016) expresa que “Los personajes de fantasía son seres complejos y misteriosos envueltos en misterios que les proporcionan sus propios mundos” (p. 5). Este es un distintivo específico que puede guiar mucho más el qué será el personaje y sobre todo quién será dentro de la historia que se contará.

Primero hay que hablar de cómo el mismo género cinematográfico principal puede crear estructuras cruciales para la creación del mundo en el que se desarrollarán las narrativas y se ubicarán a los personajes. Dentro de la fantasía suelen crearse mundos que no existen en nuestra cotidianidad, aunque tenga elementos de nuestro mundo real, el género de fantasía tiene el privilegio de crear o recrear leyes de la naturaleza, e incluso fuera de la naturaleza (McKee, p 114). Sin embargo, no se limita únicamente a la exploración de lo imaginario, sino que puede entrar dentro del juego de lo imaginario y lo cotidiano, una mezcla de dos elementos que parezcan opuestas en sí mismas.

Para ilustrarlo de una mejor manera, se colocarán dos características principales: lo ordinario y lo fantástico, de los cual puede derivar en los siguientes elementos con los que se puede jugar en la narrativa, lo que sería: mundo ordinario¹ y personaje de fantasía; mundo de fantasía y personaje ordinario²; mundo de fantasía y personaje de fantasía.

En el primer caso, *mundo ordinario y personaje de fantasía*, no es necesario cambiar el mundo real, el que habitamos en nuestra cotidianidad. De hecho, al contrario, la creación de la fantasía

¹ . Cuando se habla del término mundo ordinario, se hace referencia al concepto propuesto por Clute y Grant en The Encyclopedia of Fantasy (1997), entendido como el espacio cotidiano en el que habita el lector o espectador

² . El concepto de personaje ordinario remite igualmente a la explicación de Clute y Grant (1997), quienes lo definen como aquel personaje que ha vivido en el mundo ordinario antes de ingresar en lo fantástico.

existe en un solo elemento, que sería el personaje, quien se encarga de adaptarse al mundo real o irrumpir en él. En ambas formas, el personaje es disruptivo con el mundo real; más bien, la acción primordial que realizan es la que desencadena la manera en la que el personaje se desarrolla en la trama.

Si la elección del personaje de fantasía es adaptarse al mundo real, deberá convivir con las normas y comportamientos que se tienen, así como sucede en la película *El joven manos de tijera* (Burton, 1990), en donde Edward, el protagonista, es una creación artificial que nunca fue completada y, en sí mismo, ya es un personaje disruptivo en el mundo real de la película, el cual sería el vecindario suburbano, ordenado y con reglas de convivencia rígidas. Edward es un personaje que intenta adaptarse al mundo en el que está.

En caso contrario, cuando el personaje de fantasía irrumpe sin una necesidad de adaptación, genera una relación de tensión y rebeldía con el mundo real, un desafío a las reglas establecidas. En *Beetlejuice* (Burton, 1988) se muestra claramente este desafío al orden establecido por el mundo real, siendo este tanto el mundo humano como el mundo de los fantasmas, ya que Beetlejuice tiene una posición de no adaptación: no tiene ninguna integración ni intento de hacerlo. Desde el principio se le considera un personaje destructivo y rechazado, un personaje peligroso para el orden del mundo real.

En el segundo caso, *mundo de fantasía y personaje ordinario*, el cambio sí radica en el mundo. En este caso, la mezcla de la adaptabilidad y la irrupción al mismo tiempo es el desarrollo narrativo más usado en este tipo de tramas, pero no es un condicionante o limitante a la hora de la creación, sino una decisión artística. La característica principal es cómo el personaje está obligado a seguir las reglas impuestas para el retorno a su mundo real; la adaptación es un mecanismo de

supervivencia más que un acto de placer o curiosidad (al contrario de Edward al principio de la película, cuya adaptación es principalmente elegida por la curiosidad).

Como se muestra en la película animada *Alicia en el país de las maravillas* (Disney, 1951), Alicia, al llegar al mundo de fantasía, choca con las reglas de ese mundo, el cual se rige por una lógica completamente distinta a la de su propio mundo. Esto la frustra y molesta, provocando que no quiera adaptarse al mundo de fantasía. Sin embargo, esta no adaptación se convierte en una adaptación involuntaria para la supervivencia; su adaptación forzada es la estrategia de su objetivo de regresar a su mundo real. Esta misma acción forzada es una reafirmación de su no lugar en el mundo de fantasía. Es decir, la influencia que ejerció el mundo en Alicia, aunque disgustante para ella, la moldea a la fuerza a adaptarse y, de igual forma, moldea sus acciones a seguir.

Algo parecido pasa en *El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001), donde Chihiro, al momento de ingresar al mundo de fantasía —en este caso, el mundo de los espíritus—, no quiere ni debe estar en ese lugar. La diferencia entre Chihiro y Alicia recae en las diferentes adaptaciones involuntarias. Alicia cae en una adaptación involuntaria de superficialidad; su decisión de retornar es más una elección propia, a comparación de Chihiro, cuya decisión de retorno se basa en una necesidad. Incluso la adaptación de Chihiro se desarrolla en que sí logra adaptarse temporalmente, a pesar de la necesidad.

En el tercer caso, *mundo de fantasía y personaje de fantasía*, no hay una adaptación forzosa o rechazo del personaje hacia el mundo de fantasía, porque el personaje ya pertenece a este mundo. El mundo de fantasía es creado para los mismos personajes; se configura en función de los personajes de fantasía. No obstante, el mundo no es solamente creado con el fin del personaje, sino que el personaje también tiene que construirse en pro del mundo, siguiendo las reglas, la estética y los conflictos que existen, volviendo así la relación mundo-personaje en una simbiosis.

Esto se muestra claramente en la película *El Hobbit: Un viaje inesperado* (Jackson, 2012), donde se ve cómo el mundo es creado para la existencia de las diferentes criaturas fantásticas que habitan en él y, según la lógica del universo creado, desde el comienzo de su creación, estas criaturas estuvieron ahí. Además, los personajes deben seguir la lógica que se presenta en el mundo de fantasía en el que habitan, como Bilbo, quien sigue las reglas y la convivencia de su propia raza, entendiendo la diferenciación con las otras razas. También en *La Princesa Mononoke* (Miyazaki, 1997), donde el mundo de fantasía funciona como un personaje más que refuerza esa relación entre mundo y personaje, mostrando narrativamente las necesidades de los personajes y criaturas fantásticas que lo habitan.

Sin embargo, algo particular dentro del mundo de fantasía y sus personajes de fantasía es que también se halla una distinción dentro de este esquema. En su forma equilibrada, los personajes de fantasía pueden ser, a su vez, personajes ordinarios; es decir, carecen de las características fantásticas que puedan conformar a un personaje de fantasía. En esta dinámica, usualmente son los personajes de fantasía que son ordinarios los que se ven obligados a enfrentarse a su propio mundo de fantasía. Así se muestra en *El Hobbit: Un viaje inesperado* (Jackson, 2012), donde, en el mundo de fantasía en el que vive, Bilbo no tiene grandes cualidades mágicas o diferentes más allá de su raza; no maneja magia y carece de habilidades en batalla. Pero es Bilbo quien debe enfrentarse a la aventura.

Al tener el entendimiento de esto, la decisión consciente sobre qué eje central va a tener el guion empieza a moldear cómo el mundo de fantasía influye, en primera instancia, en la creación de los personajes. En este proyecto, el eje central es el equilibrio entre personajes de fantasía, siendo la protagonista un personaje ordinario a su vez. El universo que se ha creado para el guion

de *TAOUY* se ha pensado para la necesidad del personaje, pero con la reciprocidad de moldear a los personajes en la necesidad de adaptarse a las reglas que habitan y en cómo estas responsabilidades puedan afectar directamente el desarrollo de ellos mismos en el transcurso de sus arcos dramáticos, más allá de las limitaciones por escoger la fantasía mitológica como género fundamental para la construcción de la historia.

Otra de las influencias de los subgéneros sobre los personajes de fantasía es la dimensión externa como parte de la caracterización del personaje. La caracterización no es algo aislado o un solo elemento; es la creación de un personaje en todos los ámbitos posibles y el entendimiento al mismo tiempo, lo que hace que el personaje sea el personaje. Como Egri (1946) explicó: “Cada personaje debe ser analizado y comprendido en términos de su fisiología, sociología y psicología. Solo entonces puede cobrar vida en la obra” (p. 68).

El personaje está conformado por varias dimensiones con las que se puede construir, pero las más representativas en la construcción radican en su dimensión interna y su dimensión externa: la elaboración de dos partes del personaje que juegan a favor una de la otra, ayudándose mutuamente y mostrando entre sí lo que la otra dimensión tiene para ofrecer. Según la animadora Chantal Tae López (2019), “la caracterización de un personaje consiste en definir sus rasgos físicos, psicológicos y sociales, de modo que no solo sea creíble dentro de la historia, sino que además se distinga de los demás personajes” (p. 18).

La dimensión externa (lo físico) complejiza a los personajes y los moldea de una forma única, diferenciándolos de los demás personajes, algo con lo que McKee (1997) difiere al decir: “Todos esos rasgos conforman a la persona haciéndola única, una, ya que cada uno de nosotros somos una combinación exclusiva de dones genéticos y de experiencias acumuladas. Estas mezclas singulares de rasgos son la caracterización... pero no el personaje” (pp. 121–122). Esto se debe a que, en la

mayoría de manuales de guion y construcción de personajes, se parte de la premisa de que, en la dimensión externa, la parte estética del personaje no es relevante porque se cree que la narrativa se desarrollará en un mundo ordinario con un personaje ordinario de live-action, algo que, tanto en la animación como en los personajes de fantasía, es fundamental y relevante.

Dentro de la dimensión interna (la psique³), los parámetros son amplios; es la vida invisible del personaje, la que el espectador no puede acceder a él a simple vista. Se refiere los rasgos psicológicos y emocionales, que constituyen al personaje como un elemento más real y creíble.

En la dimensión externa de un personaje se encuentra todo lo visiblemente accesible para el espectador: su físico, el mundo que habita y el entorno en el que convive. Es lo observable dentro de la narración.

El físico es un aspecto de la dimensión exterior que es fácil de identificar de manera observable; no es difícil darle una apariencia a los personajes cuando se construyen, pero es importante resaltar que los detalles sí pueden marcar una diferencia en la elaboración. En los mundos de fantasía, la existencia de diversas criaturas fantásticas es un elemento atrayente; lo que suele suceder en la anatomía de los personajes es cómo un autor puede caracterizar a cada criatura para diferenciarlas entre sí.

En este punto, es importante remitirse a las limitaciones del mundo mismo; los subgéneros, en este sentido, son una ayuda visual para determinar cómo y qué criaturas habitan el mundo creado y las reglas que lo rigen. Los estereotipos físicos de criaturas fantásticas pueden ser una herramienta que contribuya a moldear o desafiar la anatomía de los personajes, pero no pueden ir en contra de la coherencia del mundo de fantasía. Según Tae López (2020), “los elementos

³ Según ThoHor (1964), en *El hombre y sus símbolos*, la psique abarca todos los procesos internos, tanto conscientes como inconscientes, y puede entenderse como la mente en su totalidad.

externos como la silueta, los colores y el vestuario forman parte de la caracterización, pero esta se completa con las motivaciones, la historia personal y la coherencia en sus acciones” (p. 24).

En la película *El Hobbit: Un viaje inesperado*, cada criatura tiene una representación muy marcada y tradicional. Los hobbits son criaturas de una estatura mucho más baja que la mayoría, pero más altas que los enanos; estos, en cambio, tienen complexiones robustas y fuertes. Los elfos tienen el cabello largo y liso, son delgados y poseen orejas puntiagudas. Cada uno de ellos tiene un aspecto físico que los diferencian de otras criaturas.

Como se expresó con anterioridad, los estereotipos físicos no son un condicionamiento, pueden ser desafiados, como en la película *Beetlejuice*, donde el aspecto de los vivos y los muertos es similar: los fantasmas no son translúcidos como tradicionalmente se representan. Su diferenciación, en varios casos, son las marcas de la muerte que tienen los fantasmas, la huella de cómo murieron y las deformaciones corporales. Aquí la representación tradicional se desafía y satiriza un poco con personajes como Adam y Barbara, al ver que los estereotipos físicos no existen en su nuevo mundo de fantasmas; en cambio, juegan con otros elementos corporales que les otorga el ser fantasmas.

Si el físico va ligado a los rasgos anatómicos, el vestuario, como signo visual, es la complementación de la historia interna del personaje; entonces, el vestuario es una herramienta para el desarrollo interno, como las motivaciones, emociones o evolución de los personajes. Por medio de las prendas se puede evidenciar y reforzar la personalidad o el contexto del entorno en que se convive. Cuando hablamos de vestuario, nos referimos a englobar todo lo que viste el personaje, incluyendo accesorios, instrumentos, herramientas y otros elementos. Dentro de la fantasía, el vestuario suele marcar una pertenencia.

En la película *Kpop Demon Hunters* (Kang & Appelhans, 2025), el vestuario fue un recurso narrativo que contaba la transformación interna de los personajes. Desde los colores hasta las formas, se hace notar cómo la protagonista, Rumi, pasa del miedo a la confianza: la inseguridad se manifiesta en capas de ropa anchas y con colores opacos, y el sentimiento de duda se representa con un contraste de color en comparación con los otros personajes con los que convive. No obstante, a medida que sus conflictos se solucionan, las capas de ropa se aligeran y los colores brillan; también se armoniza junto con sus compañeras (@sahlarei, 2025).

En cambio, en la película *La princesa Mononoke*, el vestuario narra el contexto de los personajes, de dónde vienen y dónde se criaron. San, quien es la princesa Mononoke, fue criada por los lobos de la diosa Moro luego del abandono de sus padres biológicos. La vestimenta rudimentaria nos muestra el contexto en el que ella está: las ropas hechas de pieles la diferencian del vestuario de las aldeas humanas, lejos de los bosques. La máscara que usa refuerza la identidad mixta entre su biología humana y su crianza animal, y los accesorios como las dagas y la lanza son indicativos de sus métodos de supervivencia en el bosque.

Los gestos y la voz son elementos que sí caracterizan bien a un personaje de fantasía, ya que crean una diferencia notable. Es usual pensar que un guionista no tiene mucho control de estos aspectos más allá de dar acciones superficiales para guiar a los actores o, en caso de animación, que la animación dibujará las expresiones en base a las emociones narrada, porque como guionistas nos enfocamos en el concepto que podamos manejar sin interferir en las otras áreas.

Ahora bien, como guionista sí es importante marcar las diferencias de gestos y voces desde el propio guion, porque, como dijo el animador Williams (2001): “El lenguaje corporal es la raíz y afortunadamente es universal” (p. 309). El lenguaje corporal es también una manera de narrar sin usar el diálogo, de demostrar los deseos sin descripciones emocionales. Los gestos marcan un

personaje, una sonrisa ancha puede indicar felicidad, pero si es una sonrisa pequeña puede indicar conformidad. Un ceño fruncido puede indicar desconformidad y unas cejas levantadas pueden indicar sorpresa, se reemplaza la interpretación individual y se usa algo entendible de manera universal. Si un personaje siempre tiene el ceño fruncido, puede indicar que el personaje tiene un carácter gruñón; o si un personaje siempre erguido, puede indicar que es seguro.

Los gestos los expresa y los diferencian, al igual que la voz. El elemento de la voz profundiza y narra al personaje, les da vida. La voz puede constituir en tres elementos con los que el autor puede jugar: el tono, la tonalidad y el timbre. En la tonalidad, la altura del sonido puede usarse como indicativo de intención o emoción; las voces muy graves pueden transmitir una autoridad impositiva y las voces agudas pueden transmitir entusiasmo o nerviosismo. La tonalidad es el matiz emocional con la que se usa dentro del tono: los tonos burlones, tiernos o enojados se comunican intenciones. El timbre, es la identidad que se le da al personaje, la cualidad sonora única de la voz, la identificación.

Todos estos elementos conforman las dos dimensiones principales que construyen a un personaje, que los resaltan en comparación a los demás y se nos muestra cómo son. Son elementos que revelan al personaje en medio de la elaboración aislada y, con esto, hay que enfocarnos también que las construcciones individuales pueden integrarse y refinarse con las construcciones colectivas. Es decir, es un ejercicio de comparación con otros personajes, que se vea la diferencia dentro de los contrastes entre ellos. Como afirma Truby (2007): “Los personajes se revelan no solo en sí mismos, sino en contraste con los demás. Cada relación es una comparación que moldea la percepción del héroe.” (p. 58).

Como bien se mencionó sobre la influencia del mundo de fantasía en la construcción de un personaje, el subgénero de la fantasía empieza a delimitar y a moldear la estética del propio

personaje en su creación. Es importante aclarar que no es un condicionante en el sentido propio de la creación, sino un recurso que puede ir acorde o desafiarse según las posibilidades del mundo de fantasía, siempre y cuando aporte de manera positiva en la historia.

El género de la fantasía es tan extenso y variado que ha dado pie para que se formen subgéneros; una forma de clasificación mucho más específico de un género principal, la cual sería la fantasía. Los subgéneros pueden compartir características narrativas, temáticas, visuales o estilísticas, lo que nos permite identificar con mayor claridad los elementos de las historias con convenciones propias para el espectador e, incluso, para el creador. Los subgéneros, como los géneros, son mutables y evolutivos; por tanto, no son una obligación narrativa, pero puede usarse como una herramienta para delimitar el mundo construido, como se hizo en este proyecto al elegir la mitología como subgénero.

El mito, por sí mismo, tiene el objetivo de encontrar explicaciones desde una narrativa sagrada a fenómenos naturales con los que el hombre habitaba (Eliade, 1991, p. 13). Lo que quiere decir que le daban un sentido de fantasía para encontrar respuestas en un mundo donde el hombre no podía responderlas más allá de la espiritualidad, dando espacio a la creación de criaturas fantásticas que protagonizaban estas historias sagradas, como los dioses, los demonios e incluso lugares mismos.

Los mitos, al estar conformada por personajes que representen cierto simbolismo o elemento de la cultura, van a estar ligada a ciertos arquetipos que pueden usarse de base para la creación de los personajes. Los arquetipos aportan un modelo narrativo específico que está construidos por cualidades diferente que poseen los personajes, son rasgos de personalidad que pueden beneficiar el avance de la trama o se puede utilizar como obstáculo confrontativo. Es una herramienta que puede guiar el momento de elaborar un personaje, para definir el carácter, la personalidad e incluso

su modo de relacionarse con otros personajes. Como señala Campbell (1997): “Los personajes del mito representan los arquetipos eternos que residen en el inconsciente profundo del hombre, arquetipos que se proyectan en las figuras del héroe, de la diosa, del mentor o del guardián del umbral.” (p. 39).

La mitología está constantemente permeada de estas construcciones arquetípicas, y para un guion basada en la mitología es indispensable entender los arquetipos de la mitología elegida: qué representan, qué simbolizan, qué elementos le caracterizan. No solamente es una ayuda, sino que se vuelve parte de la experimentación que se quiere realizar con el propio personaje, el entender la esencia que conforma la cosmogonía del pensamiento cultural.

La construcción del deseo en la fantasía mitología suele estar ligado a valores colectivos. Esto no necesariamente conlleva a dejar de lado la individualidad del personaje, sino que lo nutre y profundiza mucho más. Es decir, el héroe o la heroína, son influenciados por el orden de mundo creado; al convivir constantemente con las reglas establecidas va a ser coherente con lo que le ofrece el mundo. Una ejemplificación de esto, son los mitos griegos, los héroes son quienes buscan honor, justicia o redención, valores que eran compartidos por la poli griega. El deseo basado en los valores colectivos no va ligado a lo que los otros quieren y mi personaje no, sino que se construye en la coherencia del entorno que habite. Incluso desafiar los valores colectivos tiene que tener la coherencia de saber cómo los desafía, por qué los desafía y en qué acciones desafía esos valores colectivos.

Las historias de fantasía mitológica van proyectadas de manera usual a una estructura del Viaje del Héroe⁴, que tiene la aventura con conflictos externos. Básicamente, se entiende que hay una

⁴ Se refiere al patrón identificado por Joseph Campbell (1949) acerca de la estructura común en varios mitos, leyendas y relatos épicos de diferentes culturas.

prueba que se le otorga al personaje y al pasar una serie de obstáculos, el personaje tiene una transformación interna o externa. El deseo debe de estar en medio de esta estructura de pruebas, obstáculos y transformación, ya sea que se cumpla, se cambie o se elimine el deseo, pero debe de presentarse. Así como el deseo es incitador de acciones, forma parte de la relación con el objetivo a cumplir.

La estructura narrativa donde el deseo debe de estar entrelazado, tiene explicación en la conformación del mismo mundo. En la mitología, el mundo mítico es una fuerza configuradora abrupta; es decir, el mundo mitológico no es neutro, contiene consigo varias criaturas y elementos como dioses, espíritus o fuerzas naturales que determinan el destino del héroe o la heroína. Siempre habrá un *algo*⁵ que sea superior al o la protagonista, un algo que le obligue violentamente al personaje a encaminarse a la aventura y el personaje no podrá contradecirle o desafiar a ese algo al principio.

Como es el mismo mundo mítico que delimita y desafía, construye, de cierta manera, el deseo para encaminarlo a la aventura. En la fantasía mitológica, los personajes suelen heredar necesidades; el mundo empieza a definir a los personajes tanto con ellos de manera individual como con su relación en su entorno. En *La princesa Mononoke*, vemos cómo el mundo mítico moldea al protagonista, Ashitaka, definiendo bruscamente su relación con su entorno por medio de una maldición, involucrándolo con las fuerzas naturales del bosque o en *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (Columbus, 2010), se observa cómo el deseo va ligado con la herencia divina que tiene el protagonista con su padre; Poseidón.

⁵ El algo se construye dependiendo de las decisiones creativas de cada autor, pueden ser criaturas de fantasía, predicciones, conflictos, espacios. Lo importante es que ese algo sea superior al personaje en cualquier dimensión: espiritual, física o psicológica.

En el guion *TAOUY*, fue una experimentación constante a la hora de su creación, elaborando dudas en el inicio sobre el punto de partida en la que se empezaba a estructurar una narrativa y que, a su vez, iba ligado con la integración de los personajes. La decisión de un mundo de fantasía fue moldeada por la idea de la divinidad de los dioses egipcios y criaturas fantásticas, fue una co-creación en conjunto que alimentaba el concepto de mundo, personaje y deseo coexistiendo al mismo tiempo en constante influencia la una con la otra. La idea de dioses egipcios vistos como seres cotidianos dentro del mundo encaminó a los mundos de fantasía y con el mundo, también la delimitación de mis personajes sobre ese orden. Preguntas como lo *qué iba primero*, se fueron transformando en sobre *cuál era la relación mutua y si, en algún punto llegaba a ser condicional*.

Riddle, mi personaje protagónico, tenía que saber qué era lo que quería y cómo el mundo de los dioses la iba a obstaculizar, incluso, si eran los mismos dioses —y no otro elemento de su propio mundo— lo que la iba a obstaculizar. Preguntas que poco a poco sí iban tomando una relevancia, pero a su vez, iban teniendo una relevancia investigativa más allá de lo pensado inicialmente. Un cuestionamiento creativo que tenían una función profundamente cualitativa que estructuraba también la forma de la monografía, un trabajo en conjunto.

Puntualizando de la misma manera, Riddle no es el único personaje que consistió en hacer preguntas en la relación, también lo hicieron Deuce y Kamil, los personajes secundarios que dan soporte al guion, incluso personajes terciarios que forman parte del mundo de fantasía en *TAOUY*, que lo complementan y donde ellos forman parte del orden establecido de mi propio guion, quienes tuvieron el mismo proceso de creación y guiando el camino y obstáculos de Riddle.

El mundo mítico también se caracteriza, en su construcción, por la dimensión simbólica que contiene, por lo que trasciende lo individual, convirtiendo al personaje en un símbolo arquetípico que refleja la cosmogonía de la cultura y el sentido del universo como la vida y la muerte, el caos

y el orden, lo salvaje y la civilización. “Las figuras míticas son proyecciones de contenidos psíquicos: expresan el drama del autodescubrimiento del hombre y de su integración en el cosmos” (Campbell, 1997, p. 21). Incluso, puede ser un fragmento y no la totalidad de la integración del cosmos.

Se comprende, por estas características, que la dimensión mitología para cada cultura es distinta, y el entendimiento del entorno habitado contiene elementos únicos para cada cultura. La importancia de conocer cuáles son esos elementos que contribuyen y diferencian nuestro propio mundo mítico es fundamental para construir el orden y coherencia narrativa que van a regir a nuestros personajes en la acción y en deseo.

La mitología es una construcción que va más allá de lo meramente espiritual, sino que conforma una estructura social que rige una forma de ver y de habitar un entorno. Lo cual es muy influenciado por el entorno natural, el contexto histórico y social, además de la función simbólica. Por eso, el mito funciona como medio narrativo para contar una realidad que ha venido a la existencia (Eliade, 1991). Por otra parte, para ciertas culturas también se ha consolidado como una estructura política y social, como lo fue la mitología egipcia, considerada la mitología madre por la influencia espiritual es un entono social y político, fortaleciendo el puesto de poder por medio de una protección más allá de la comprensión divina, como los dioses, e incluso siendo partícipes en la manera que se relacionaban unos con otros de manera social y no individual (Tapia, 2020).

La mitología egipcia es el eje central para este proyecto, fue basada en una elección por gusto personal y la que desencadenó que la investigación de este trabajo tuviera un carácter académico incluso en la misma área de creación. Para la construcción de los personajes y el mismo mundo mítico, fue importante el conocer la cosmogonía que los egipcios tuvieron en el pasado, cuál era

su forma central de vida y cómo era la forma en la que veían el mundo, cómo estas formas se simbolizaban por medio de los mitos y qué se transmitía.

Principalmente, al entender que el mito en la antigua cultura egipcia estaba constituido en una forma de vida más allá de lo espiritual —parte de la estructura social y reflejo del modo de vida y gobierno de los egipcios—, a diferencias de otras culturas como lo eran la mesopotámica o la griega, los métodos de creación se dirigió sobre cómo todo esto atravesaba a mis personajes dentro de la historia, cuáles eran las limitaciones.

Dentro del proceso de la creación, la implementación de qué tanto se rige por el mundo mítico y que tanto puede salir de esas reglas, es una decisión autoral. En mis personajes, la cultura sí tuvo un gran peso relevante en la construcción de mis personas, Riddle como sacerdotisa, está involucrada directamente con la fe de la mitología a comparación de mis otros personajes como Deuce, quien es un comandante del ejército egipcio. El nivel de la influencia mítica en los personajes también varia, la diversidad de qué tan arraigados están a las tradiciones sociales forman al mismo tiempo el cómo están, diferenciándolos entre sí. El viaje del héroe es distinto para cada uno, el llamado impuesto siempre será por factores externos, más las situaciones están diseñadas exclusivamente en las necesidades de sus personalidades, en cómo el personaje tiene que moverse basado en su carácter.

La representación simbólica que cada uno carga fue, de la misma manera, una construcción cuidadosa, ¿Qué eran? ¿Cómo se traducía en acciones? Para este paso, Riddle y Deuce son los personajes que más ejemplifican este punto. Ambos se pensaron en ser personajes complementarios, unidos por un lazo fraternal de hermandad sanguínea, pero al ser complementarios en mi guion fue necesario hacerlo opuestos. El opuesto como misericordia y violencia, vida y muerte. Un concepto del orden cósmico en el que incluso creían los propios

egipcios. Esta dualidad se ve representada en las actitudes toscas y el trabajo que desempeña Deuce (Él representa la violencia y la muerte), en contraste a Riddle con su carácter empático y su constante exposición hacia la divinidad (Ella representa la misericordia y la vida). Pero, estas representaciones están en constante lucha y transformación, tienen que acoplarse en el camino y a esta evolución se ve un proceso de adquisición de rasgos ajenos para interiorizarlos.

También es pertinente entender las delimitaciones e influencias que tiene la mitología egipcia frente a la función narrativa de la historia, comprender cómo los elementos oscilan entre la interpretación o la fidelidad dentro del mundo creado y su importancia en la trama. Principalmente el mundo de la mitología egipcia se define por varias ideologías que la constituyen más allá de la centralización del poder como sistema de gobernación en la antigüedad (Tapia, 2022), sino que habla sobre una forma de pensar con la que se vivía día a día, la mitología egipcia se constituye en narraciones sagradas que se usaban para explicar los fenómenos naturales de su entorno y conectar a los antiguos egipcios con lo divino (Pinch, 2004); por eso, cada parte de su entorno tenía una razón mitológica de su existencia desde la arquitectura hasta los rituales que hacían. Teniendo en cuenta que, al ser un imperio que perduró por varios milenios, no hay una sola narrativa de una misma historia, sino que varían en el tiempo.

Dentro del mundo del guion, este hecho abrió un camino creativo hacia una narrativa mayormente influenciada por la interpretación personal de varios mitos y simbologías egipcias, *TAOUY* no es un *retelling* de un mito, ni una adaptación. Sin embargo, la interpretación está, a su vez, condicionadas a bases de creencias fidedignas dentro de la mitología y esos son los elementos que tienen un entendimiento mejor en el guion.

Empezando por la cosmogonía, el origen del mundo, para los egipcios, la creación fue una victoria del orden sobre el caos (Assman, 2001). Los egipcios creían que el antes del mundo, solo

existía un caos acuático primordial, un mar extenso sin fondo, ni tierra, al que llamaron Nun. El Nun existió incluso después de que el primer dios, Ra, existiera, pero fue por la creación de los humanos que empezó el orden cósmico, conocido como *Maat*. Los antiguos egipcios creían en el valor del orden como una acción que se debía mantener, y ellos tenían una responsabilidad en el orden cósmico que cumplían por medio de rituales y oraciones. “Cada acto ritual repetía la primera creación; cada ofrenda o sacrificio era un acto que renovaba el orden establecido en el comienzo” (Hornung, 1982, p. 161).

Con esta creencia del origen del mundo, es que nace el llamado del héroe de mi protagonista, Riddle. El orden del mundo, tal como la conoce, está siendo amenazada por una entidad más grande de lo que ella es. Este guion narra la lucha entre el orden y el caos en la primera capa de complejidad e, incluso, aunque Riddle no tiene la intención de ser ella la que vaya a restaurar ese orden, en el momento que se ve envuelta en el conflicto, no puede rechazar más la misión que se le ha encomendado. En el mundo de *TAOUY*, la cosmogonía original es la base estructural que transforma y da el tono toda la narrativa.

De aquí también tenemos que hablar sobre los dioses y las entidades divinas que conforman la mitología egipcia. Aunque hay varias criaturas que conforman la mitología, como criaturas del *Duat* o entidades del río, enfocarnos en los tres principales que son: Los dioses, entidades primordiales y los demonios egipcios. Para el egiptólogo Richard H. Wilkinson (2003) los dioses son las representaciones simbólicas que encarnaban los valores religiosos y políticos de la civilización egipcia. Incluso, dentro de los mitos, se mostraban como figuras divinas y como metáforas culturales (Pinch, 2004). Se diferencia de las entidades primordiales, ya que ellos aparecen en el momento previo del cosmos, antes de que existiera el mundo ordenado. Las

entidades primordiales son elementos básicos, caóticos y eternos que surgen en la creación y su intención es devolver al mundo a su caos primordial (Hornung, 1982).

Entonces, así como los dioses y las entidades primordiales se diferencian entre sí, los demonios egipcios no tienen una connotación similar a la judeocristiana. Los demonios no son seres inmorales y pecaminosos, sino que eran seres sobrenaturales que no entraban en la categoría ni de dioses, ni humanos, y eran ambivalentes, viviendo en el umbral del más allá y la vida cotidiana humana (Hornung, 1982).

Estos tres seres, obviando los humanos, hacen presencia en el guion, ya sea de manera directa o indirectamente. Criaturas a las que mis personajes van a tener que enfrentarse, ya que ellos serán la principal razón que desestabilicen su vida y los obliguen a ir hacia la aventura.

Los personajes fantásticos es el mayor atractivo de las narrativas mitológicas y, aunque sí se mencionarán o aparecerán en mi historia como lo son la entidad primordial Apofis, la diosa Raet, la diosa Bastet o los demonios, los personajes protagónicos no son personajes que ya existan en la mitología, son invenciones autorales. La experimentación estuvo en cómo el universo egipcio los transforma y ahondar en sus propios deseos.

Entre los personajes mitológicos que sí están dentro de la historia, directamente o indirectamente, está la versión femenina de Ra, la cual es una extensión de sí mismo y es una diosa madre, representando esa dualidad equilibrada de la creación. El egiptólogo Pinche (2004) dice: “Raet, ‘la Ra femenina’, era una diosa poco conocida, algunas veces conocida como Raet-Tawy, quien comparte el poder de sol con su contraparte masculina” (p. 97). Aunque no es una diosa mundialmente conocida, su implementación es la dualidad fue de gran ayuda en la construcción

de Riddle y Deuce como recipientes espirituales de la diosa Bastet, mostrando esa dualidad equilibrada en sus cuerpos.

Bastet, por su parte, era conocida como el gato de Ra. Siendo la hija de Ra en algunas versiones, ella misma es una diosa dual, representando la naturaleza propia de la afectuosidad y la ferocidad, de la guerra, a la destrucción y la protección. Originalmente, era una diosa leona de la batalla, pero evolucionó a ser un gato doméstico, personificando la fertilidad, sexualidad, y el placer de la música y la danza (Pinch, 2004). Como ella en sí misma en una dualidad complementaria y, en algunas versiones, le había cortado la cabeza a Apofis, fue el origen de mis personajes Riddle y Deuce, una guía sobre la construcción y una base sobre la historia de ambos y, por último, está Apofis o Apep, la entidad primordial que reencarna el caos. El egiptólogo Assman (2001) lo describe: “Como el eterno adversario de Ra, Apofis representa el constante peligro que el mundo podría recaer en el caos primordial” (p. 95). Apofis es uno de los antagonistas de los protagonistas, cuya aparición es directa en el guion, aunque su derrota, siendo coherente con las reglas del mundo mítico, no es definitiva, es una victoria temporal.

Los objetos fueron escogidos en base a las necesidades o importancias históricas para accionar la trama o brindarle peso a lo que representan los personajes. Uno de los accesorios representativos de Deuce es su espada egipcia, que será una herramienta fundamental para los personajes y es un instrumento que mantiene el orden cósmico, representa la protección y la destrucción. El egiptólogo Ian Shaw (2012) dice: “Las armas como la *Khopesh* (espada egipcia) no solo eran herramientas de guerra, también simbolizaban autoridad, frecuentemente aparecía en la iconografía faraónica como un emblema del rol del Faraón como defensor del orden” (p.55). Aunque el arco nubio no es parte de la mitología egipcia, sí es parte de la caracterización del personaje secundario Kamil, un nubio que entra en conflicto por su misma extranjería. Los nubios

eran sobresalientes en el arco en la guerra contra los egipcios, siendo el arco la primera diferenciación que tenían, siendo el arco el emblema definitivo de la amenaza y el poder extranjeros (Wilkinson, 2003).

Los colores que caracterizan a los personajes también tienen un trasfondo mitológico, siendo parte del ciclo del orden cósmico, Riddle se caracteriza por el azul, Deuce por el rojo y Kamil por los tonos arena. Para los egipcios, el azul expresaba lo divino, lo protección y el renacimiento, asociado a dioses y el ciclo de la vida, el renacer y la creación. “El azul era el color del cielo y el agua primordial, ambos son la representación de la creación, renacimiento y protección divina” (Wilkinson, 1994, p. 107). Los tonos arenas son asociados con la arena y, por consecuencia, significaba el caos del desierto o un color asociado a la transición y neutralidad. Según el egiptólogo John Baines (2007): “El desierto, representado en tonos beige arena o amarillo, simbolizaba la esterilidad y el peligro, en contraste con la fértil tierra negra del valle del Nilo” (p. 67). El rojo, por su parte, tiene una asociación ambivalente entre su fuerza vital, la energía, la protección mágica y el peligro, la violencia y destrucción, el rojo asociado con Seth y el desierto, representaba la hostilidad y el peligro, aun cuando también era usado para hechizos de protección y repeler el mal (p. 70).

Los elementos como el agua, que es caracterización en Riddle, y la sangre, que es caracterización en Deuce, tienen una base mitológica. La sangre tenía una ambigüedad entre la vida y la muerte en batalla, era energía vital y sacrificio, la violencia. “La sangre en los mitos egipcios son una sustancia ambivalente poderosa, personifica tanto la fuerza vital como la violencia destructiva” (Pinch, 2004). El agua, al igual que la sangre, también es una representación ambivalente, como el Nun, el agua es el caos preexistente, fuente de vida y disolución. El agua, como fertilidad, simbolizaba la renovación cíclica de la vida y la purificación, pero en el *Duat*, que

está lleno de ríos y lagos, simbolizaba las fuerzas hostiles. “El agua era tanto el caos primigenio del que surgió la creación como la fuente de vida que se renovaba constantemente a través del Nilo” (Assman, 2001).

El oro es el metal más representativo en el Antiguo Egipto, estaba asociado a los dioses y era usado a menudo por los Faraones, para mostrar la conexión que tenía con lo divino. El oro era la manifestación de la luz y el poder solar, y, como no se oxida ni pierde el brillo, se vinculaba con la inmortalidad y la eternidad. Wilkinson (1994) expresa que “El oro era considerado como la carne de los dioses, un material que encarnaba la eternidad y la indestructibilidad, perfectamente adecuado para el uso divino y real” (p. 109).

Los detalles fueron puestos con intenciones, que dentro de la mitología egipcia no solo fuera un mundo mítico superficial, sino que permeara cada detalle en la historia, que envuelva por completo a los personajes y diera vida a todo lo que los rodea; que los elementos puestos en el guion sean un aporte narrativo y simbólico coherente a lo que se quiere contar.

Un punto que es importante abordar, teniendo claro sobre la intencionalidad de cada elemento de fantasía en la influencia en los personajes, es también la diferencia entre crear un personaje masculino de uno femenino. Existe una delgada línea que la separa de la representación repetitiva o la buena construcción de personajes. A lo largo de la historia, se ha ahondado más en construcciones de historias con protagonistas masculinas que lideren los viajes del héroe, complejizando y dramatizando narrativas que hablen más allá de su género y se centre en el personaje como creación, a diferencia de las representaciones femeninas, que varias veces han caído en las representaciones tradicionales sin mucha complejidad o limitando sus narrativas a su género. La profesora Millán Scheiding (2020), luego de un experimento con sus estudiantes

expresó que “Resulta difícil que el héroe sea una heroína y que, si lo es, ese no sea el factor principal que define la narración” (p. 20).

Cuando se habla sobre la representación de las mujeres en el cine y, siendo exactos, en el cine de fantasía, se trata de crear personajes femeninos que puedan hablar de experiencias diversas que enriquezcan las narrativas desde una nueva perspectiva sin poner el género como eje central de la historia o repitiendo las mismas historias que los personajes masculinos, pero en un género diferente. Millán (2020) reflexiona sobre “¿deberían ser iguales las heroínas a los héroes? Al conocer y cuestionar los compromisos ideológicos, la representación de las heroínas puede visibilizar otro tipo de conflictos y ofrecer soluciones que reconstruyan de una forma distinta la relación con el discurso, la cultura, la sociedad y su ideología” (p. 27), Esto nos da a entender que las voces femeninas también pueden ampliar los mundos de fantasía y contar, con perspectivas refrescantes, historias entretenidas para el público e historias propias.

Para poder hacer narrativas únicas, hay que entender cómo crear personajes únicos, que no caigan en representaciones cliché y con dimensiones planas. Al contrario de eso, que se puedan crear personajes profundos y humanos, con dimensiones complejas y, también, nos haga reflexionar sobre los estereotipos narrativos que surgen alrededor del género en el momento que se construye. Preguntarse: ¿Qué puedan hacer desde la acción? ¿Cómo puede generar nuevos modelos que puedan responder a otros patrones narrativos y construcciones de mundos desde otra perspectiva? (Millán, 2020, pp. 21-27), que sean personajes memorables que se definan por los conflictos internos y contradicciones que enfrentan (Seger, 1990, p.33).

La creación de personajes femeninas sigue la misma metodología teórica expuesta en esta investigación; esas bases no cambian independientemente del género, porque el fin de esta búsqueda es la creación única que trascienda el género mismo. Sin embargo, ha sido conflictivo

las representaciones de personajes femeninos por la predominación de la *male gaze*⁶ que se tiene en la escritura. Por esta misma razón, hay cinco elementos donde se puede reflexionar al crear personajes femeninos.

El primer elemento es la profundización psicológica. Así como se habló anteriormente sobre la dimensión interna de los personajes, aquí tiene el mismo peso significativo. Sin embargo, es algo de lo que varios personajes femeninos de fantasía carecen: no nos cuentan sobre lo que ella quiere o desea, no muestran los valores que tenga o su carácter interno, sus temores, solo nos la plantean con una etiqueta que ayuda a la trama de manera conveniente. Es decir, como el personaje de la “bruja”, “la curandera” o “la guerra”, que solo puede existir porque su función se reduce a esta etiqueta y no se conoce nada más. Se pierde así la esencia única de los personajes femeninos, volviéndolos superficiales y sin un rumbo fijo. La académica Valeria Westeren (2020) expresó que “Un verdadero «personaje femenino fuerte» muestra su fuerza principalmente a través de la complejidad de su carácter interior, más que mediante una lista de habilidades físicas o mentales externas” (p. 7). Es importante aclarar que esta construcción interna tiene que estar desarrollado para su propio arco personal y que su dimensión interna no esté determinada a un otro.

Como se ha dicho con anterioridad, los personajes femeninos de fantasía suelen ser personajes con un poco dimensión interna, y uno de los factores es porque está configurada a seguir a alguien más en su travesía, moldeando sus deseos, valores y temores solamente a ser moldeados para servir a otro personaje —en su mayoría de veces, un personaje masculino—. Por eso, es importante definir a los personajes femeninos como construcciones únicas que se entrelazan por medio de caminos narrativos y no que la construcción de dichos personajes femeninos sea desde la posición de una herramienta de ayudas para los personajes masculinos.

⁶ El concepto *Male Gaze* (trad. “Mirada Masculina”) se introduce por primera vez por Laura Mulvey en su ensayo *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, publicado en la revista *Screen* en 1975.

El segundo elemento es la agenda narrativa, la acción y su posición activa de accionar la trama por ella misma. Mulvey (1975) dijo “En un mundo ordenado por el desequilibrio sexual, el placer de mirar se ha escindido entre activo/masculino y pasivo/femenino.” (p. 371). Es usual ver a los personajes femeninos como personajes pasivos ante la secuencia de acciones que hay en la trama, no toman una acción propia o sí se realiza es basada en las necesidades del personaje masculino, se relega a la posición de existir para apoyar y no para aportar, porque los personajes femeninos de fantasía se han fabricado como una pose, una etiqueta, más parecido a un retrato que a una construcción. Ante este principal problema de la pasividad en las construcciones de personajes femeninos hay que desafiarlo y romperlo, crear personajes vivos y activos. La influencia de las acciones tiene que mover la trama y afectar el mundo y la historia, que sea un personaje que, por su propio deseo, pueda tomar acción a cualquier motivación que nazca de ella, que no se vuelva un simple accesorio. Cualquier decisión debe de impactar en la trama, no importa la manera en que termine el impacto (positivo o negativo).

El tercer elemento es la complejidad moral, los personajes entrañables siempre van a tener matices que los haga entrar en conflicto. Todo personaje necesita un defecto. La perfección es aburrida. Es en el defecto donde reside la humanidad del personaje (Seeger, 1990), la humanidad de las mujeres también debe verse reflejada en su propio conflicto moral, en los matices de la dimensión interna que se puedan proponer en base a la trama y al mundo de fantasía. Por eso, la relegación de los personajes femeninos como agentes pasivos en la narrativa, les quita lo humano y la capacidad de generar empatía al público, porque se posiciona en una imagen idílica, muy lejana.

El punto clave está en la contradicción que contenga el personaje femenino, es la clave para diferenciarlo y profundizarlo. La contradicción que tiene un personaje es el paso final que permea toda la dimensión psicológica, es un choque entre los deseos, los valores, las creencias o las

emociones, volviéndose así una construcción individual e íntima. Es la convivencia de elementos que están sueltos caminando de un lado a otro empujándose entre sí para ir en direcciones opuestas, lo que termina en choques internos. Es el conflicto interno con notable interés por parte del creador hacia el personaje femenino, porque lo vuelve más humano, complejo y verosímil, atrae la atención por el reflejo de la ambigüedad que emplea. “Los personajes deben tener conflictos internos, a menudo en forma de contradicciones, que los obliguen a tomar decisiones difíciles” (Seger, 1990, p. 33).

El cuarto elemento es la relación con el mundo y la influencia que tiene directamente en los personajes de fantasía. Como se dijo antes, el mundo es un factor muy importante en la construcción de los personajes, porque es una relación que se entrelaza mutuamente y, para los personajes femeninos, no es la excepción. Al momento de ser agentes activos en las narraciones, la fantasía no puede ser solo una decoración de fondo, es necesario que moldeé sus identidades o las transformen a lo largo de la trama, el mundo tiene que poner a prueba a los personajes femeninos y conflictuarlos en toda su dimensión interna. “La fantasía es el lenguaje natural y adecuado para narrar el viaje espiritual y la lucha entre el bien y el mal en el alma” (Le Guin, 1992, p. 55), como es usual que los mundos de fantasía sean factores activos también, no basta que el personaje femenino viva en un entorno mágico, el mundo debe de afectarla y sacarla de su zona de confort, desarrollarla y ponerla a prueba individualmente.

El quinto elemento es evitar los arquetipos vacíos, las representaciones tradicionales no son un problema en la elaboración de un mundo, de hecho, es una guía muy útil cuando se quiere crear algo en los mundos de fantasía, las criaturas mágicas suelen estar ligadas a una forma estética y condicionadas a carácter internos que puede facilitar la escritura, pero los arquetipos son herramientas para guiar la construcción, no para sustituirla, los moldes tienen que ahondar más allá de la superficialidad que tienen, los arquetipos como ‘La doncella en peligro’, ‘La femme

fatale’, ‘La santa bondadosa’ o ‘la guerrea sin emociones’ no son malos, pero no son etiquetas suficientemente profundas para complejizar a los personajes femeninos.

El detalle está en matizar a los arquetipos con los mismos factores de siempre: deseo, contradicciones, valores y temores. Crear y armar cada pieza de los personajes, incluso usar las preguntas que puedan ayudar a que estos arquetipos evolucionen, ¿Qué pasaría si la doncella en peligro no tiene nadie que la salve? ¿Cómo cambia la sacerdotisa bondadosa cuando presencia algo que la lleva al límite de la misericordia? ¿Qué sucedió en la vida de la guerra sin emociones para ser así? ¿Cuál es el deseo genuino de esa femme fatale?

Mulvey (1975) dijo que “La presencia de la mujer es un elemento indispensable del espectáculo en el cine narrativo convencional, aunque su presencia visual tiende a operar en contra del desarrollo del hilo argumental” (p. 16). Las representaciones vacías de los personajes femeninos en las historias están ligadas a la male gaze, donde el cine a puesto a la mujer en una posición de ser observada, lo que nos limita a nosotros como guionistas a imaginar personajes femeninos más allá de las repetitivas representaciones, pero la ventaja de la fantasía es que es un espacio fértil para explorar lo femenino más allá de estereotipos (Le Guin, 1992), la creatividad es un factor muy importante para romper y desafiar la representaciones tradicionales.

Estos elementos no son diferentes a lo que se ha venido desarrollando hasta ahora, la construcción de personaje es igual para cualquier género, los personajes son construidos como individuos con diferentes formas de ser y hacer, algo que no puede reducirse a un solo elemento. La reflexión dentro de la creación es fundamental para la construcción, no solo por lo que queramos representar como autores, sino por cómo estamos viendo y viviendo nuestro entorno, el cómo se refleja en nuestras obras.

La mitología egipcia ofrece variedad de narrativas donde la figura femenina es portadora de historias propias, dando lugar a las posibilidades simbólicas que ayuden al cine de fantasía para la

creación de nuevas películas. Dentro de la mitología egipcia, en las narrativas sagradas, las mujeres cumplen roles esenciales para el equilibrio de la cosmogonía, asociando su simbología dual que abarca una relación interdependiente con lo masculino, pero aun así dándole espacio para que tenga sus propias historias como protagonistas en la mitología. “Las diosas egipcias no son simples acompañantes de los dioses, sino manifestaciones activas del principio creador; representan la fertilidad, la justicia, la magia y la renovación de la vida. En muchos mitos, la figura femenina encarna el poder que sostiene el orden del cosmos.” (Assmann, 2005, p. 87). Las diferentes deidades representan tanto la creación y transformación, como la mediación dentro de lo mundo mortal y espiritual o como una fuerza destructiva, siendo parte fundamental en el principio cósmico, como una figura de orden. Estas representaciones diversas, fueron herramientas claves para el entendimiento no solo del mundo mítico, sino en la creación de mi personaje protagónico Riddle, comprendiendo las posibilidades duales y complejas en las que podía desenvolver mi personaje para desarrollarla, teniendo consigo una base mitológica.

Los mitos con protagonistas femeninas pueden dar una guía hacia la transformación y la construcción de un personaje femenino complejo. Dentro de la cultura egipcia, los mitos de las diosas son una representación de la importancia de la mujer dentro del orden del universo, incluso varios dioses tienen una contraparte de femenina para el equilibrio. En la historia, el dilema interno de Riddle no es sobre la aceptación de su feminidad⁷ o de su rol social, sino que va hacia su rol espiritual de lo que debe de hacer para el orden universal, su destino. El conflicto moral radica entre matar a su hermano por el bien del universo conocido o no hacerlo, una estructura narrativa que puede verse en varios mitos, donde hay un desarrollo complejo en la evolución del personaje.

⁷ La psicoterapeuta y narradora Maureen Murdock habla sobre el dilema moral en las protagonistas femeninas sobre el rechazo y aceptación de su propio rol tradicional femenino a lo largo del arco evolutivo, por causa de las obligaciones que se les imponen a las mujeres socialmente. Sin embargo, en la visión mitológica, las mujeres eran iguales a los hombres y obligaciones sociales no radicaban en el género, sino en el estatus social.

Después de analizar, a través de esta investigación, las diferentes formas en que la mitología egipcia se conecta simbólicamente con los elementos narrativos de un guion de fantasía, pude comprender más profundamente la manera en que los mitos egipcios puedan ayudar en las estructuras narrativas. Este proceso no solo contribuyó a la elaboración de los personajes femeninas en el guion *TAOUY*, sino que también permitió la creación de un mundo de fantasía propio, siguiendo la coherencia mítica y teniendo elementos simbólicos.

El trabajo de investigación-creación me llevó a comprender la mitología egipcia, no solo como relatos antiguos que funcionan como un sistema simbólico cosmogónico, sino como una fuente de inspiración para que a partir de ciertos mitos se creara una interpretación individual plasmada en un guion literario. A través de la investigación, fue posible elegir elementos que enriquecieron la construcción del mundo, la construcción de personajes y la estructura dramática, al mismo tiempo que ofreció una base conceptual sólida para explorar temas como la dualidad, la transformación y dinámicas cotidianas.

De esta manera, aunque el guion respeta el marco referencial de los mitos egipcios y conserva su esencia simbólica, no se limita a una transcripción adaptada literaria o pretender reproducir un mito antiguo. Por el contrario, estos elementos se usan como una herramienta que ayude en pro de la creación y no como una imposición estructural. En ese sentido, la obra resultante, *TAOUY*, puede entenderse como un trabajo artístico, donde los referentes mitológicos son una base para un proceso de invención narrativa que busca reinterpretar los límites del mundo mitológico, nuevos espacios para la representación de personajes femeninos dentro del género de fantasía y consolidando un espacio donde los mitos se puedan convertir en medios de exploración, inspiración y renovación narrativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguye, R. (2016). *Como se escribe un guion. doce guiones de cortometraje*. Punto Rojo Libros, S.L.
- Allen, J. P. (1988). *Genesis in Egypt: The philosophy of ancient Egyptian creation accounts*. Yale Egyptological Seminar.
- Allen, J. P. (2000). *Middle Egyptian: An introduction to the language and culture of hieroglyphs*. Cambridge University Press.
- Aristóteles. (siglo IV a.C). *La poética* [PDF]. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Assmann, J. (1995). *Egyptian solar religion in the New Kingdom: Re, Amun and the crisis of polytheism*. Kegan Paul International.
- Assmann, J. (2001). *The search for God in ancient Egypt*. Cornell University Press.
- Baines, J. (2007). *Visual and written culture in ancient Egypt*. Oxford University Press.
- Ballesteros, M., & Beltrán, E. (2018). *¿Investigador creando? Una guía para la investigación - creación en la academia*. Universidad del Bosque.
- Budge, E. A. W. (1904). *The gods of the Egyptians: Or, studies in Egyptian mythology* (Vols. 1–2). Methuen & Co.
- Bunson, M. R. (2002). *Encyclopedia of ancient Egypt* (Rev. ed.). Facts On File.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand*. Fondo de Cultura Económica.
- Carrière, J.-C., & Bonitzer, P. (1991). *La escritura del guion* (J. G. Delgado, Trad.). Gedisa.
- Cano Díaz, L. (2021). *La mitología clásica y su reflejo en el cine de péplum 1997-2014. Crítica al new péplum realizado por Hollywood* (Trabajo fin de máster, Facultad de Filosofía y Letras). Universidad Zaragoza.
- Clute, J., & Grant, J. (1997). *The Encyclopedia of Fantasy*. St. Martin's Press.

- Daza Cuartas, S. L. (2014). INVESTIGACIÓN - CREACIÓN UN ACERCAMIENTO A LA INVESTIGACIÓN EN LAS ARTES. *Horizontes pedagógicos*, 11(1).
- Egri, L. (1946). *The art of dramatic writing: Its basis in the creative interpretation of human motives*. Simon & Schuster.
- Eliade, M. (1991). *Mito y realidad*. Editorial Labor.
- García Izquierdo, D. (2022). *La influencia de la mitología celta en el cine de Cartoon Saloon* (Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid.
- Gedge, P. (2019). *La Casa de los Sueños*. Ediciones Pàmies.
- Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes. (2018). *Cuadernos de Cine Colombiano No. 28: el guion y el guionista*. Cinemateca Distrital; Gerencia de Artes Audiovisuales del Instituto Distrital de las Artes Idartes; Ministerio de Cultura.
- Ghaban, S. S. (2024). Cinematic treatments of fantasy in mythology films. *Al-Academy Journal*, (112), 269–282.
- Hornung, E. (1982). *Conceptions of God in ancient Egypt: The one and the many*. Cornell University Press.
- Hornung, E. (1999). *The ancient Egyptian books of the afterlife*. Cornell University Press
- Jacq, C. (2002). *Ramsés. El hijo de la luz*. Booknet.
- Kac-Vergne, M. (2016). *Sidelining women in contemporary science-fiction film*. *Miranda*, (12).
- López Saco, J. (2017). *Mitología griega en el cine: Un moderno proceso creativo de reinención*. *Phoînix*, 23(2), 153–167.
- Lucarelli, R. (2010). Demons (benevolent and malevolent). In W. Wendrich (Ed.), *UCLA encyclopedia of Egyptology*. University of California, Los Angeles.

- Marcos Arteaga, I. C. (2023). *Abrazando la magia. La mitología en el imaginario femenino de los relatos de J.K. Rowling*. El Guiniguada, Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación, 32, 121-134
- May, P. P. G. (2023). *Mitología egipcia: Un viaje hacia el pensamiento, la filosofía y la religión del Antiguo Egipto*. Robinbook.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. It Books.
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of fantasy*. Wesleyan University Press.
- Millán Scheiding, C. (2020). Inventando la heroína de las mil caras: Una propuesta didáctica de creación literaria. *El Guiniguada: Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación*, 29, 18–29.
- Miller, M. (2019). *Circe*. Alianza Editorial.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2019). *Investigación + Creación: Definiciones y reflexiones* (Código M601PR04G02, versión 00). Mesa Técnica de Investigación + Creación. pp. 11–12.
- Mulvey, L. (1975). Placer visual y cine narrativo. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Nikolajeva, M. (2002). *The rhetoric of character in children's literature*. Scarecrow Press.
- Orozco, M. A. (2016). *Vida y obra de un personaje de fantasía: Manual de creación de personaje de fantasía* [Trabajo de grado]. Universidad Javeriana.
- Pertíñez López, J. (2014). *Evolución de la técnica y la estética en animación: Nuevas formas de creación* [Trabajo de fin de Master]. Universidad de Granada.
- Wilkinson, R. H. (1994). *Symbol and magic in Egyptian art*. Thames & Hudson.
- Pinch, G. (2004). *Egyptian myth: A very short introduction*. Oxford University Press.

- Sánchez-Escalonilla, A. (2014). *Estrategias de guion cinematográfico: el proceso de creación de una historia*. Grupo Planeta (GBS).
- Sanderson, B. (2022). *Creative Writing Course* (M. V. Delibano, Trad.). Barcelona: Sinequanon.
- Seger, L. (1990). *Creating unforgettable characters: A practical guide to character development in films, TV series, advertising, novels, and short stories*. Holt Paperbacks.
- Shaw, I. (2012). *Ancient Egyptian warfare*. Wiley-Blackwell.
- Sierra, J. (2014). *La pirámide inmortal: El secreto egipcio de Napoleón*. Planeta.
- Silva Montellano, F. J. (2005). *Mitología cosmogónica. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica Prehispánica, la serpiente emplumada* (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia).
- Snyder, B. (2005). *Save the Cat: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions.
- Sontag, S. (1975). *De las mujeres*. Editorial Seix Barral.
- Tae López, C. (2020). *Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz* [Trabajo de fin de grado]. Universidad Mayor.
- Tapia, J. (2022). *Mitología egipcia: Vida después de la muerte*. PLUTÓN EDICIONES X SL.
- Todorov, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. Éditions du Seuil.
- Truby, J. (2007). *The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller*. Faber & Faber.
- Tubau, D. (2013). *Las paradojas del guionista: Reglas y excepciones en la práctica del guión*. ALBA Editorial.
- Tubau, D. (2015). *El espectador es el protagonista: Manual y Antimanual de Guion*. ALBA Editorial.
- Varas Mazagatos, A. (2020). *Breve historia de la mitología egipcia*. Ediciones Nowtilus.

- Waltari, M. (2005). *Sinuhe, el egipcio*. Debolsillo.
- Warner, M. (1994). *From the beast to the blonde: On fairy tales and their tellers*. Chatto & Windus.
- Westeren, V. (2020). “Strong female characters”? *An analysis of six female fantasy characters from novel to film* [Undergraduate honors thesis]. Seattle Pacific University Digital Commons.
- Wilkinson, R. H. (1994). *Symbol and magic in Egyptian art*. Thames & Hudson.
- Wilkinson, R. H. (2003). *The complete gods and goddesses of ancient Egypt*. Thames & Hudson.
- Williams, R. (2001). *The animator’s survival kit*. Faber & Faber

FILMOGRAFÍA

- Burton, T. (Director). (1988). *Beetlejuice* [Película]. The Geffen Company.
- Burton, T. (Director). (1990). *Edward Scissorhands* [Película]. 20th Century Fox.
- Bustamante, J. (Director). (2019). *La Llorona* [Película].
- Columbus, C. (Director). (2010). *Percy Jackson & the Olympians: The lightning thief* [Película]. 20th Century Fox.
- Duchene, N (Director). (1985). *Leyendas del mundo: El dorado* [Película].
- García Galocha, J. J (Director). (2023). *Momias* [Película]. 4 Cats Picture; Atresmedia Cine; Movistar Plus+; TV3; Warner Bros. España; Core Animation.
- Geronimi, C., Luske, H., & Jackson, W. (Directores). (1951). *Alice in Wonderland* [Película]. Walt Disney Productions.
- Jackson, P. (Director). (2012). *The Hobbit: An unexpected journey* [Película]. Warner Bros. Pictures; Metro-Goldwyn-Mayer.
- Kang, M., & Appelhans, C. (Directores). (2025). *KPop Demon Hunters* [Película]. Sony Pictures Animation; Netflix.
- Mankiewicz, J. L. (Director). (1963). *Cleopatra* [Película]. 20th Century Fox.

Miyazaki, H. (Director). (1997). *La Princesa Mononoke* [Película]. Studio Ghibli; Tokuma Shoten; Nippon Television Network.

Miyazaki, H. (Director). (2001). *El viaje de Chihiro* [Película]. Studio Ghibli.

Proyas, A. (Director). (2016). *Gods of Egypt* [Película]. Summit Entertainment.

Roa Ariza, A (Director). (2024). *Rapulzel, El Perro y El Brujo* [Película]. Roa & Filmmakers Crew.

Sichta, J (Director). (2005). *Scooby-Doo! In Where's My Mummy?* [Película]. Hanna-Barbera Productions.

Sommers, S. (Director). (1991). *The Mummy* [Película]. Alphaville.

Sommers, S. (Director). (2001). *The Mummy Returns* [Película]. Universal Pictures

Trompetero, H. (Director). (2024). *La Patasola* [Película]. Trompetero Producciones.

Yujra, R. (Director). (1999). *Qati Qati: Susurros de Muerte* [Película]. CEFREC – CAIB.

Vallejos, O. (Director). (2025). *Apukunapa Kutimuymín* [Serie].

LUDOGRAFÍA

Ubisoft. (2017). *Assassin's Creed Origins* [Videojuego]. Ubisoft Montreal.

WEBGRAFÍA

Black Mango. (2023, 16 de junio). *Mitología Egipcia / Dioses, Leyendas y Anécdotas* [Video]. YouTube.

Mojito. (2018). *Ennead* [Manhwa]. Ridibooks.

Paniagua, A. [@sahlarei]. (2025, 06 24). Diseño de vestuario Kpop Demon [Video]. TikTok.

Wen, Y. (2022). *See You, My King* [Manhua]. Bilibili Comics.

COMPONENTES CREATIVOS

Dentro de los componentes creativos se evidencia el proceso creativo en la elaboración de un guion, más allá de cómo se buscaron referentes para sustentar la investigación y de que esto se muestre en el producto final, sino que también se refleje la aplicación de los elementos mitológicos y los referentes, así como el cuidado con el que se ha pensado la construcción del mundo y la creación de personajes

GUION

El guion de TAOUY (anexo) es un largometraje de 165 páginas, estructurado narrativamente en un modo aristotélico. Al tener la finalidad de escribir un guion sobre una historia de fantasía mitológica, se cuenta de una manera lineal y clásica.

La creación del guion fue un proceso de entrelazar los mitos con la realidad de los personajes, procurando no caer en un retelling, sino en una interpretación novedosa y propia de mitos ya existentes, manteniendo el respeto por los elementos mitológicos y creando elementos propios para entremezclarlos en la construcción de un mundo de fantasía.

Todo esto se llevó a cabo pensando en referentes visuales y literarios que ayudaran a crear tanto el mundo como los personajes, manteniendo un ritmo constante, pero apropiado, dependiendo de las escenas.

MEMORIAS DE INVESTIGACIÓN

Además de la investigación realizada para la creación e integración de los elementos que conforman a los personajes, se llevó a cabo una búsqueda complementaria enfocada en los demás componentes del guion, con el propósito de otorgarle una mayor profundidad y dimensionalidad a la historia.

GÉNERO, CREACIÓN DE MUNDO Y MITOLOGÍA

La fantasía mitológica es un subgénero de la fantasía caracterizado por la creación de mundos en los que la mitología —de cualquier cultura— tiene un papel dramático y creativo central. En el caso de TAOUY, se eligió la mitología egipcia como la base principal de inspiración, otorgándole una presencia constante y significativa a lo largo de toda la película, más allá de un simple adorno estético o narrativo.

Esta investigación se integró tanto en la estética del mundo —templos, vestuarios, maquillaje— como en los aspectos políticos, sociales, geográficos y espirituales del universo construido. El proceso inició con el estudio de las distintas etapas del Imperio Egipcio: sus divisiones, conflictos, fortalezas y dinastías. En particular, la etapa del Nuevo Reino ofreció un marco ideal, ya que fue un período en el que la religión se consolidó como herramienta de poder político y como símbolo de unidad entre el Alto y el Bajo Egipto. Este contexto histórico, donde la creación de nuevos dioses y mitos alcanzó su punto más álgido, proporcionó el terreno perfecto para desarrollar una narrativa fantástica coherente y rica en significados.

Posteriormente, me enfoqué en las zonas geográficas y su relación con la cosmovisión egipcia: las ciudades habitadas, sus límites, los territorios enemigos y los paisajes simbólicos. Un hallazgo

particularmente revelador fue el del Desierto del Oeste, concebido por los egipcios como una “tierra mala”, un espacio de peligro y tránsito entre la vida y la muerte. Esta concepción fue clave para definir la atmósfera espiritual del relato.

El análisis de la estructura social también resultó esencial. Cada ciudad funcionaba de manera diferente según sus habitantes y funciones, configurando jerarquías de poder donde el Faraón representaba la cúspide de la pirámide social. Comprender estas dinámicas permitió establecer las posiciones sociales de los personajes dentro del mundo ficticio y entender cómo su entorno influiría en su identidad, personalidad y desarrollo emocional.

Asimismo, se exploraron dimensiones abstractas capaces de materializar conceptos simbólicos como la culpa y el caos, los cuales adquieren forma dentro del universo narrativo. Para ello, se indagó en la arquitectura sagrada y en la visión egipcia de los espacios míticos, tomando como referencia los relatos y mitos originales. De este modo, los escenarios del film no solo sirven como ambientación, sino que funcionan como una extensión del pensamiento espiritual egipcio y de los conflictos internos de los personajes.

MITOS, SIMBOLOGÍA Y ELEMENTOS REPRESENTATIVOS

Un mito como medio para ser un detonante fue la idea principal que impulsó la búsqueda de varios mitos egipcios para la consolidación dramática e, incluso, la consolidación de un personaje antagónico que fuera mucho mayor que el protagonista, siguiendo la fórmula clásica dentro de la fantasía.

Entre los extensos mitos, se buscaron los dioses o entidades más representativos para los antiguos egipcios dentro de su cultura. En la indagación, se descubrió un conjunto de deidades relevantes, llamado la Enéada, en donde aparecían Bastet, Ra y Anubis.

La investigación sobre estos dioses permitió descubrir que Bastet poseía una dualidad en sus representaciones; Ra tenía una parte femenina llamada Raet y otras extensiones causadas por las facetas del sol; y Anubis era el guardián de los muertos en su tránsito, no un dios del Duat o de la muerte.

Bastet y Ra tenían una estrecha relación por la rama familiar, además de estar unidos en las guerras en las que participaban, entre ellas el mito representativo de la lucha continua contra Apofis, una entidad que encarna el caos de la era anterior a la creación. Fue interesante experimentar una trama inspirada en la cosmogonía egipcia, por lo que se escogieron los mitos que relataban la pelea con Apofis, en especial aquel que narra la victoria de Bastet sobre él.

Con un mito base en la historia y los dioses que regirían la trama de los personajes —de manera directa o indirecta—, se continuó con la selección de elementos simbólicos: el agua y la sangre, símbolos importantes dentro de su significado espiritual, que en sí mismos representan la dualidad de toda una visión del mundo. Además, como la guerra era también parte esencial de la historia del Imperio Antiguo, se incorporaron objetos que representaran esa relevancia dentro de los momentos de acción, como la espada y el arco, lo cual llevó a una investigación sobre el pensamiento egipcio respecto a estas armas, elegidas con plena intencionalidad.

PERSONAJES COMO REPRESENTACIÓN DEL MITO Y LA COSMOLOGÍA EGIPCIA

En el momento en que se decidió crear personajes que tuvieran cierta representación desde su concepción, fui consciente de la integración de los elementos que esto conlleva y, además, de la necesidad de mantener una coherencia no solo mitológica, sino también dramática.

Utilicé la cosmología de una manera positiva y alentadora, dividiendo a los personajes en partes que se integran a un todo más grande. Un ejemplo de ello son los personajes de Riddle y Deuce, cuyas características, aunque parecen demasiado diferentes, se complementan y equilibran a través de la dualidad. Riddle no es puramente buena, así como Deuce no es puramente malo. En ello radica la dualidad como herramienta para representar dimensiones más complejas en los personajes.

Riddle experimenta un recorrido moral entre el deber y la sangre, lo cual implica un sacrificio constante a lo largo de la historia, hasta culminar en una decisión definitiva sobre lo que va a elegir. Este recorrido nos permite ver que no era tan diferente de su hermano como ella misma quería plantearse. Por su parte, Deuce no es el hombre mimado y desinteresado que aparenta: siente un aprecio genuino por su hermana y, posteriormente, por Kamil; sí hay cosas que valora, sí hay cosas que le interesan.

MEMORIAS NARRATIVAS Y DRAMATÚRGICAS

A continuación, se mostrarán brevemente algunas anotaciones, ideas, construcciones y memorias de todo el camino que se ha recorrido para la finalización del largometraje, en el que se evidencia el pensamiento creativo en los elementos del guion, las razones de su aplicación, las motivaciones y la historia.

MOTIVACIÓN DE ESCRITURA

Desde que era pequeña, he tenido un gusto particular por la fantasía y las historias de personajes increíbles que hacían cosas imposiblemente heroicas. Más que ver la fantasía como “un refugio de la realidad”, era un espacio donde las limitaciones de la realidad se rompían, motivándome a ser cosas que, en mi opinión, un mundo tan gris y cuadriculado no me permitiría ser.

Mi abuelo fue el primer causante de que el arte y, sobre todo, las historias fueran mucho más que un hobby fugaz. Él fue el primero que me contaba las historias colombianas con un amor desbordante por transmitir esas pequeñas fantasías en realidades que necesitaban verse de otras formas, porque, como mujer racializada en Colombia, que es azotada por la violencia constante, es necesario imaginar un mundo mejor para seguir queriendo estar aquí.

La mitología se convirtió en el primer paso para la resistencia, y la mitología egipcia, en particular, me terminó enamorando por completo. No solo por los relatos fantásticos de dioses mitad hombre, mitad bestia, o sus alucinantes misterios, sino por una representación primordial: la mujer.

He sido una mujer a la que le encanta la fantasía y que, irónicamente, parece tener poca cabida para las mujeres. Aunque he de admitir que eso ha cambiado con los años, eso no exime que la cantidad de mujeres fantásticas siga siendo desigual frente a los hombres fantásticos: siguen sin tener una voz, una historia, una humanidad.

Es por eso que, como mujer fiel creyente de que la fantasía es una herramienta importante para construir un futuro distinto, quise escribir una historia con una mujer protagónica, en un mundo que le da el espacio de ser vulnerable, de ser temeraria y, por, sobre todo, de ser humana.

TRATAMIENTO ARGUMENTAL

En el año 2035 a.C., en el Imperio del Antiguo Egipto, la sacerdotisa Riddle Saadyed, de 25 años, se encuentra en medio de los rezos dentro de un templo aislado. Los pasos de un pregonero se escuchan con afán, adentrándose en la habitación. Con un respetuoso aviso, le anuncia que el Faraón, de 45 años, la manda a llamar de forma inmediata.

Riddle se dirige al cuarto del trono, donde, además del Faraón, está Deuce Saadyed, de 25 años, hermano de Riddle y comandante del ejército egipcio. Deuce, inclinado ante el Faraón, al sentir la puerta, se levanta observando a su hermana. Ambos, con actitudes hostiles, intercambian amenazas sutiles como saludos. Molesto, el Faraón los detiene de inmediato, ordenándoles que vayan juntos hacia el pueblo para dar las noticias sobre la victoria en la guerra.

Ambos hermanos son festejados desde sus carrozas por el pueblo, entre las calles de Menfis; ambos reciben gritos de admiración y efusividad. Los habitantes de la ciudad se les acercan en el momento en que ya bajan de las carrozas. Deuce, por su parte, charla con otros soldados, y a Riddle

la rodean. Una de las aldeanas, mientras besa sus manos con devoción absoluta, agradece alegremente llamándola “niño de la profecía”. Riddle no dice nada, pero no evita mostrarse confundida al forzar una sonrisa mientras aparta la mano con sutileza.

Al otro lado de la calle, Deuce la mira con molestia y se acerca a ella, tratando de volver al palacio. Una mercader alza la voz llamando la atención de todos los presentes, gritando fuerte sobre un pequeño ladrón. Deuce y los otros soldados empiezan a perseguir al niño sin perder el tiempo, pero el niño, siendo escurridizo y hábil, se adentra en varias calles, entra a hogares y negocios por toda la ciudad tratando de escabullirse de quienes lo persiguen.

En medio de sus hazañas, entra en una casa donde la única salida está por el techo. Los soldados piensan que ya lo han atrapado y se lanzan sobre él, pero el niño, sin perder tiempo, corre escaleras arriba, burlando a los soldados con alegría. Deuce, quien está en una esquina de la azotea, descubre, por sus prendas, que es un niño nubio; lo agarra del cuello sin piedad, capturándolo. Lo arrastra por toda la ciudad, llevándolo hasta el bazar principal con la intención de ejecutar el castigo público por robar: cortarle las manos.

Riddle intercede con rapidez, suplicando piedad. Deuce, considerándolo, le corta la mejilla al niño como advertencia, ordenando que lo lleven a un reclusorio. Disimuladamente le hace una seña a un soldado, y este asiente.

Llegan nuevamente al palacio, notando el alboroto que hay en todo el lugar; las personas caminan de un lado a otro, desesperadas. Renuentes a pensar que era un peligro mayor, se encuentran con el Faraón, quien les da la noticia sobre el robo del escarabajo perdido, provocado por los nubios en un intento de declararles la guerra. Deuce, sin pensarlo mucho, se dirige hacia la batalla, yendo con firmeza a realizar los preparativos.

Riddle, por su parte, sospechando de los sucesos recientes, tiene una epifanía: corre con rapidez a un templo funerario, mirando unos pilares al fondo del lugar y buscando con desesperación el jeroglífico de dos niños y una luna negra. El relieve sobresale más que los otros; Riddle lo presiona y una abertura en el piso empieza a abrirse, haciendo temblar la tierra.

Riddle se adentra y camina entre pasadizos oscuros buscando un lugar, a la par que Deuce se viste para ir a la batalla, equipándose con su escudo, su espada y reuniendo a los soldados. Riddle, en las profundidades de ese pasillo, busca entre varios papiros viejos y empolvados; su preocupación se nota por medio de la ansiedad de encontrar algo. Tira los papiros hasta que halla uno en específico. Al leerlo, se sorprende, sosteniéndolo con fuerza.

Corre hasta salir por la parte trasera del templo, en medio del desierto, y mira al cielo, notando cómo el sol tiene una sutil sombra negra en el borde. Kamil, un chico nubio de 27 años, espía del Faraón, está arrodillado en reverencia frente a él. Al escuchar pasos apresurados, Kamil se oculta para no ser visto por nadie más.

Riddle entra molesta, tirando el papiro que tiene en las manos, cayendo de manera que se puede leer el contenido. El papiro muestra la visión de dos figuras, una azul y otra roja, luchando contra una criatura tan grande como borrosa. Afirma al Faraón que ellos son los de la profecía. El Faraón, con cinismo, niega las afirmaciones de Riddle, provocando que ella dude un poco de sus palabras y de la profecía.

Deuce, en ese mismo momento, ya está frente a la línea de batalla. En el otro lado está el ejército nubio; el sol se alza en el cielo, a la par que la luna también. Deuce se lanza a la batalla, pelea con varios hombres y los mata hasta llegar a un nubio en particular, que se le asemeja en fuerza. El comandante no pierde tiempo y empieza a luchar contra él. El extraño nubio le revela que es un

niño de la profecía, confundiendo a Deuce y desconcentrándolo de la pelea, haciendo que pierda su vida.

Cuando Deuce ya casi acaba con él, la voz del nubio narra un fragmento de una profecía. Los nubios se desvanecen con la arena; el suelo es un charco de sangre, y un fuerte ruido ensordecedor los sacude. Los egipcios empiezan a gritar con desesperación mientras miran al cielo.

En el palacio, un sirviente toca de manera apurada y entra al lugar, avisando que Deuce ha desaparecido en el desierto. Riddle, con sorna, entiende que las palabras del Faraón son mentiras y se dispone a ir al rescate de su hermano. El Faraón se lo prohíbe, ordenando a los soldados custodiarla en la habitación hasta nuevo aviso. Los soldados obedecen de forma inmediata; Riddle intenta resistirse inútilmente.

Ya encerrada, agarra varios objetos para meterlos en un bolso; planea escapar. Dos guardias intentan detener a Aisha, de 22 años, sirvienta, prohibiéndole el paso. Aisha muestra la comida y en ese instante la dejan pasar. Ingresa, dándole de comer y ayudándole a salir, proponiendo cambiar de ropajes.

Riddle, confundida, le pregunta la razón de sus acciones desafiantes ante la palabra del Faraón. Aisha aclara que es por la profecía. Riddle se muestra renuente, negando con la cabeza, pero Aisha insiste para que vaya. Le da sus prendas y la bandeja vacía para emprender camino hacia el desierto del Este.

Riddle sale vestida como Aisha y se va directamente a la cocina, empacando agua. Ya en medio del desierto, se detiene por un momento, dejando sus cosas a un lado, menos un mapa y el agua, con la cual intenta manipular mentalmente, fracasando en cada intento.

Detrás de una duna, Kamil intenta agarrar la bolsa de Riddle y robarla. De inmediato, ella nota su presencia y empieza un forcejeo que revela un brazalete de Deuce. Riddle, molesta y asustada, le pregunta por el brazalete. Kamil, negándose a hablar, intenta huir. Riddle lo amenaza con la daga, y él accede a regañadientes.

En el lugar de la batalla, hay caos por todos lados: animales matándose entre sí, prendas desgarradas por toda la arena y un inmenso charco de sangre seca. Riddle reconoce la espada de su hermano y corre hacia ella, pensando que está muerto. Agarra la espada con su mano, abriéndose una herida. Una lágrima cae sobre la espada, haciéndola brillar. La espada se revela como una herramienta divina ligada al alma de Deuce y apunta en una dirección.

Riddle pregunta por ese lugar, y Kamil le responde que es una tierra no explorada. Ella le propone a Kamil ir con ella, ya no de manera obligada, sino como un trato de recompensa. Kamil acepta, y ambos empiezan a caminar hacia el lugar.

Se detienen, hacen una fogata y allí Riddle le pregunta más sobre él. Kamil le cuenta que la herida en su hombro se la hizo tratando de huir y le revela su nombre, vendándole la mano herida.

Al día siguiente, llegan al lugar, notando que está custodiado por demonios cadavéricos llamados Chantu, que no dejan pasar más allá de una duna. Kamil le exige a Riddle contarle más acerca de lo que está pasando. Ella es renuente, pero él la presiona, exigiendo saberlo, ya que su vida estaría en riesgo.

Riddle estalla, liberando toda la frustración y el conflicto moral que atraviesa, manifestando la ayuda que necesita para tener de vuelta a Deuce. Kamil suaviza su actitud y ambos conectan mejor.

Riddle nota cómo riegan una planta que crece rápidamente e idea un plan para atacar. Ambos corren hacia la cima de la duna de manera sigilosa; al ser descubiertos por los Chantu, pelean

contra ellos mientras suben con dificultad. Kamil se ayuda con la espada de Deuce, y al llegar al otro lado, no ven nada más que un cúmulo de arena en un área parecida a un cráter.

Riddle se desespera y Kamil la anima diciendo que fue la espada la que los guio hasta ese lugar. Ella nota una pequeña raíz sobresaliendo de la mitad del terreno que protegen los Chantu y corre hacia ella, rociando agua y logrando que la raíz crezca hasta convertirse en una gran palmera.

Riddle le pide la espada a Kamil para clavarla en la palmera. El suelo empieza a temblar; grandes grietas se forman y surge agua desde lo más profundo de la tierra, llevándose todo. Todos corren hacia zonas más altas y los demonios son ahuyentados.

Riddle nota que hay un templo en el fondo del agua y se devuelve para hundirse. Kamil la sigue con resignación. Mientras más avanzan, más lejano parece estar el templo; intentan volver a la superficie, pero tampoco llegan a ella.

En algún punto, las corrientes los zarandean de un lado a otro, agotándolos. Una de las corrientes golpea bruscamente a Kamil, sacándole todo el aire, y Riddle grita bajo el agua, quedando inconsciente.

Los dos despiertan dentro del templo, en un espacio completamente vacío y oscuro, sin tiempo ni espacio. Caminan sin llegar a ningún resultado. Kamil se acuesta en medio del vacío, descansando. En ese instante, una estrella aparece sobre ellos; Riddle empieza a caminar hacia ella, y Kamil desaparece.

A medida que avanza, el resplandor se intensifica. En el centro, aparece la silueta de Deuce inconsciente. Ella toca la esfera y aparece en una amplia habitación con cuatro esfinges gigantes de Anubis sentadas con una lanza en sus manos, una en cada esquina del lugar. Al otro lado yace su hermano inconsciente.

Riddle intenta avanzar, pero la lanza de la esfinge más cercana la detiene, pidiéndole que se identifique. Cuando habla, la lanza no se mueve, y en su desesperación, ella se corta con el filo de la hoja, manchándola con sangre. La lanza se alza, permitiéndole el paso.

Corre hacia su hermano, pero otra esfinge le bloquea el camino, avisándole que el alma de Deuce debe pagar. En ese instante, al otro lado de la habitación donde había aparecido Riddle, varios espíritus de gente que había muerto a manos de Deuce aparecieron: primero el esclavo, luego el niño del bazar, pero esta vez sin vida; Deuce había ordenado que se las cortaran en el reclusorio. Luego aparecieron varias almas de soldados enemigos muertos. En un instante apareció él en su versión de 10 años y, por último, en su versión de 10 años. El Deuce de 10 años empezó a sangrar cuando varias sombras lo rodearon en media luna, gritándole “impuro” reiteradas veces. Riddle corrió de nuevo hacia la otra esquina, queriendo proteger la versión de su hermano de 10 años, pero la esfinge del principio se lo impidió.

Frente al Deuce de 10 años apareció la Riddle de 10 años, apuntando con su dedo índice al lugar del corazón y diciendo “culpable”. Las voces se callaron en ese instante y la Riddle de 10 años le sacó el corazón al Deuce de 10 años, desplomándolo al piso. Cuando la Riddle de 10 años se volteó en dirección a la Riddle mortal, un Deuce adulto apareció en su lugar, sosteniendo el corazón que sangraba; era un Deuce espiritual. El Deuce espiritual apretó fuerte el corazón y el Deuce inconsciente se retorció de dolor con un grito. El corazón que estaba en la mano del espíritu era el corazón real de Deuce.

Riddle intentó pedirle que parara y le diera el corazón, pero el Deuce espiritual lo apretujaba varias veces, logrando que el cuerpo del Deuce real empezara a sangrar por el pecho, mientras seguía repitiendo la palabra “culpable” dos veces más. Riddle, ante la tercera vez, le grita que lo perdone y el Deuce espiritual se detiene, mirándola fijamente, extiende su mano en dirección al

Deuce real y murmura “perdóname”. Riddle toma el corazón y lo lleva al pecho de Deuce real, tratando de enterrarlo allí, diciendo “te perdono” tres veces, pero el corazón no entraba en el pecho. Se escucha la voz del Deuce espiritual diciendo una vez más “perdóname” y Riddle, al mirarlo, nota que el Deuce espiritual se lo estaba diciendo al Deuce inerte de 10 años.

Por ello, Riddle voltea hacia el Deuce real y repite tres veces más, de manera lenta: “perdónate”. El corazón empieza a adentrarse en el pecho mientras repite las palabras, pero se queda sin sangre. Riddle llora sobre el corazón y, al caerle lágrimas, el corazón vuelve a producir sangre, logrando meterse en el pecho por completo. El cuerpo de Deuce empieza a desvanecerse y, al quedarse sola, la esfinge le exige cumplir con su destino y salvar a Egipto del caos. Riddle, sin estar segura, trata de buscar una manera diferente. La voz no le da alternativas, haciendo que decida qué debe hacer.

Riddle despierta por unos golpes suaves de Kamil en su mejilla; nota que están en la orilla del gran lago que se formó en medio del desierto y que Deuce está a su lado. Riddle pregunta sobre lo que pasa y él le responde que había llegado por seguir una luz, quejándose de estar mojado y de que los hermanos no lo estaban. Kamil lleva a sus espaldas a Deuce y se encaminan hasta el horizonte, que se hacía mucho más difuso porque la sombra se había apoderado por completo del sol y la luna. Se detienen un momento, pasando la noche.

Riddle revela que tendrán que ir al horizonte. Kamil se pone nervioso y dubitativo; Riddle lo nota y pregunta si hay algo malo en ese lugar. Antes de que Kamil responda, Deuce se despierta, alertando a ambos. Deuce nota a Kamil y saca su espada de manera amenazadora. Riddle intercede, protegiendo a Kamil. Deuce, disgustado, lo acepta a regañadientes.

En medio del camino se encuentran criaturas del Duat, el inframundo, rondando la tierra de los vivos, peleando entre ellas mismas. Idean un plan para pasar desapercibidos, untando la vestimenta

de Deuce con arena lo más posible. Empiezan a caminar de puntas; Riddle se tropieza y casi deja caer la daga. Kamil, que iba detrás, la agarra con agilidad, pero se abre una herida en la mano, sangrando. Los animales del Duat los perciben y empiezan a perseguirlos. Los tres corren tratando de huir, corriendo hacia el otro extremo de unas dunas.

En medio de la persecución, Kamil salva a Deuce de ser asesinado y Riddle dispara una flecha ensangrentada en una dirección diferente, logrando escapar. Riddle, con su habilidad con el agua más desarrollada, cura a Kamil en el hombro y en la mano. Acampan una noche más, Deuce agradece a Kamil y tranquiliza a Riddle, prometiendo que van a vencer a Apofis. Riddle, resignada, no dice nada.

Estando cerca del horizonte, soldados egipcios los emboscan, revelando al faraón detrás de ellos e impidiendo que avancen un paso más. Kamil se encoge en su puesto, sintiéndose culpable, y el faraón revela que no podía permitir el robo de la corona y que gracias a Kamil fue que los encontraron. Riddle y Deuce se sienten traicionados. Kamil entra en un conflicto interno, decidiendo cortarse un poco el brazo para atraer a los animales del Duat con su aroma.

Las bestias aparecen en medio de temblores, acabando con cualquier ser vivo. En medio del caos, Kamil se lleva a Deuce y Riddle al horizonte. Un animal los empieza a perseguir, correteándolos, y escapan al ingresar en medio de la pequeña línea del fin de la tierra antes de que las bestias los mataran.

Al entrar, se encuentran en un espacio sin tiempo, ni forma, ni lógica. Figuras abstractas rondan el lugar; algunos animales los miran hostiles, habitando la infinidad del espacio. Apofis aparece en un intento de negociar con ellos, prometiendo no hacer nada si ellos no lo detenían, con la

recompensa de no tener que sacrificar nada a cambio de la salvación del mundo. Apofis los guía hasta una gran estatua de serpiente; ellos rechazan, aceptando la batalla.

Riddle, Deuce y Kamil comienzan a confrontarlo, escalando en una batalla física, primero con los animales hostiles que empiezan a atacarlos. Apofis aparece, en medio de la batalla, en una esquina, con una serpiente de fuego protegiéndolo. Entre los tres acaban con la serpiente, haciendo enojar a Apofis. Apofis se convierte en su forma animal por completo, golpeándolos sin piedad e hiriéndolos de gravedad.

Riddle se refugia por un momento detrás de la espada, y Deuce también. Kamil sigue peleando contra Apofis y está perdiendo. Riddle agarra la espada, apuntando al pecho de Deuce, revelándole que la única manera de detenerlo es matándolo a él. Riddle recuerda el momento en que está en los pasillos del templo, cuando un trozo de papiro sale mostrando una imagen de la figura azul sacrificando la vida de la figura roja para unir las almas. Más tarde, está con Aisha, quien le dice que no hay otra manera de detener la profecía si no es matando a Deuce.

Riddle llora y Deuce se molesta, sin querer morir ni sacrificarse. Riddle le clava la espada, teniendo el alma de Deuce en el arma. Riddle se siente desgarrada emocionalmente, pareciéndole toda la situación totalmente injusta. Con la rabia en su interior, decide ir a la cabeza de la estatua, luchando contra Apofis, y con la espada en mano encuentra una esfera de luz que estaba consumida por una sombra negra. Riddle la parte por la mitad y cae al suelo, quedando inconsciente.

Ella despierta y Raet la saluda, curándola y pidiéndole que se encuentren una vez más en el más allá. Días más tarde, Riddle, con la corona de faraón, prepara la tumba de su hermano, ingresando muchos objetos de oro. Le entrega la espada de Deuce a Kamil, confiándole guardarla en un lugar seguro.

Año 1920. Cuatro saqueadores de tumbas ingresan en una tumba que resulta estar vacía, excepto por un sarcófago en medio del espacio. Uno de los saqueadores lee torpemente las inscripciones de las paredes, logrando descifrar que se llamaba Deuce el dueño de la tumba y que las reliquias estaban adentro del sarcófago. Ellos lo abren emocionados, encontrando el oro y llevándose todo, hasta dejarlo vacío, solo con la momia. En un movimiento brusco al irse, la momia se mueve de lugar, revelando que la espada estaba detrás del cuerpo, pero los saqueadores ya se habían ido.

APUNTES

LOS PERSONAJES

En el guion hay varios personajes, y sus categorías dentro del desarrollo del guion son igual de variadas. TAOUY cuenta con un personaje protagónico, dos personajes secundarios, dos villanos, tres personajes incidentales y varios personajes terciarios.

Comenzando por el personaje protagónico, está Riddle. Al principio, se pensó colocar a su hermano también como protagónico, haciendo alusión a los coprotagonistas de la profecía. Sin embargo, la creación y desarrollo de Riddle tienen una dimensión más notable, convirtiéndola en la principal y única protagonista.

Riddle es una mujer egipcia racializada de 25 años, sacerdotisa del templo de la diosa Raet y Ra. Toda su vida ha servido en los templos y en los lugares cercanos al palacio. Nunca había salido antes del imperio. Se la pensó como una mujer de personalidad dulce, misericordiosa y altruista; sin embargo, no se queda allí, ya que es un personaje inteligente, analítico y fiero también. Características que convergen en un ir y venir de dudas internas. La razón por la que el azul y el

agua son su color y elemento representativo es para resaltar su personalidad: un personaje dulce, pero con carácter cuando se necesita.

El personaje secundario más importante para la trama es Deuce, un hombre egipcio racializado de 25 y la contraparte de Riddle. Se muestra como un hombre cruel y sanguinario, llevado solo por el deber y las responsabilidades, al punto de no importarle los medios para cumplirlos. Es, de igual manera, un personaje complejo, ya que, en la segunda parte del guion, se ve un Deuce más humano, mostrando preocupación por su hermana y aceptación hacia Kamil de alguna forma. Es un personaje de guerra y lucha, activo en el combate y torpe para las interacciones humanas.

Deuce siempre estará presente por medio de su espada, el elemento característico que lo identifica como personaje y demuestra su importancia simbólica como un agente para vencer al mal; esto se refuerza también con la sangre y el color rojo.

Además de esta construcción individual, ambos se pensaron para complementarse en muchos sentidos, teniendo rasgos del contrario en alguna medida o siendo el complemento del otro. No como una necesidad, sino como la dualidad divina que son: un alma divina fragmentada en dos recipientes.

Sus nombres, más que ser acordes a su origen, se pensaron como un juego de palabras que hace alusión a ser dos partes de un solo enigma: Riddle significa “enigma” y Deuce, “dos”. Esta es una de las características que se diseñó para hacerlo coincidir con la cosmología de la dualidad, dos extremos diferentes, pero complementarios.

Ambos son una parte del alma de Bastet, la diosa gato, una emblemática deidad que se caracterizaba por su naturaleza dual, tanto en sus adoraciones como en los relatos mitológicos. Ella se representaba por la dulzura y el afecto, pero también por la fuerza y el poder destructivo.

Es también la protectora contra el mal y, en un mito, se dice que fue ella quien le cortó la cabeza a Apofis. Esto se hace alegoría en el guion cuando Deuce y Riddle tienen que luchar contra Apofis, uniendo sus almas para volver a ser Bastet. Por su origen divino, se construyeron como príncipes de Egipto, aunque no es algo tan representativo una vez inicia la aventura.

El personaje de Kamil, como personaje secundario, es relevante dentro del avance de la historia. Es un ladrón errante nubio que termina siendo el espía del faraón para seguir de cerca a los hermanos. Es un personaje guía, que de alguna manera es clave para la evolución de Deuce en la aceptación de lo externo. Su personalidad sarcástica también se pensó para funcionar como comic relief. Su evolución no es notoria, porque no se construye con ese fin, sino como un personaje que se va desentrañando poco a poco a medida que avanza la trama, sin perder su característico humor ácido.

Es relevante decir que su hombro es un problema físico que le pasa factura en las batallas antes de ser curado, lo que genera la tensión suficiente. Es por eso que, debido a la lesión en el hombro y su identidad como nubio, el arco era el mejor acompañante para caracterizarlo.

Apofis y el faraón son dos antagonistas con un grado de importancia dramática muy diferente entre ellos. Para empezar, el faraón tiene consigo un conflicto material y superficial, donde la dinámica del poder es más relevante que la sangre; algo basado en las dinámicas de las familias reales del Antiguo Egipto, centradas en el poder más que en la unión familiar. Es un antagonista menor, conocido en algunas partes como “carne de cañón”, usado solamente para crear un conflicto mayor con los protagonistas y con Kamil.

Caso contrario ocurre con Apofis. Físicamente se presenta al final del guion, pero su influencia tras bambalinas es la que hace que Riddle salga de su zona de confort y la obliga a ir hacia la

aventura. Su objetivo no es realmente malo desde su posición, pues simplemente desea regresar el universo a como estaba antes de la creación: en un caos constante. Por eso, la manera en la que se materializa de forma no física es a través del rastro del caos que deja: los animales en la tierra de los vivos, los demonios custodiando un templo e incluso la batalla donde fue secuestrado Deuce.

Los personajes incidentales son Aisha, Raet y la Voz del Templo. Son personajes que ayudan a Riddle a encontrar un camino y que proveen información a la protagonista. Aisha es importante en la razón del rescate de Deuce; al principio, Riddle solo quería salvar a su hermano, pero Aisha representa al pueblo egipcio que quedaría en ruinas si Apofis ganara. Ella la ayuda a encaminar su propósito y la alienta a empezar, aun con dudas.

La Voz del Templo es una presión emocional más que una fuente de información; ejerce como un punto de no retorno en la toma de decisiones, siendo el clímax del dilema interno de Riddle.

Raet es un personaje similar al de Apofis, cuya importancia se refleja más en la ausencia que en la presencia. Raet es la parte femenina del dios Ra, y al ser raptada por Apofis da pie a que la catástrofe comience. Es la razón subyacente por la cual se mueve la trama.

Los personajes terciarios son todos los extras que aparecen: la mercader, los guardias, el niño nubio, los sirvientes, el pregonero, las cocineras, los demonios, los animales del Duat y los habitantes. Aunque no tengan una importancia dramática, su relevancia, a mi parecer, radica en la construcción del mundo en el que viven. Muestran el riesgo real, que hay personas que van a quedar afectadas; es un mundo habitado más allá de los personajes principales

EL SONIDO

Dentro del diseño sonoro se han considerado elementos específicos que realzan los aspectos mitológicos y aportan profundidad a los personajes.

El tono y la tonalidad de la mayoría de los diálogos están especificados dentro del guion, con el propósito de enfatizar y transmitir la emocionalidad de los personajes a lo largo de la historia. La voz, más allá de ser un vehículo de expresión, se convierte en un indicativo de las frustraciones, alegrías y tristezas de cada uno, revelando cómo se relacionan consigo mismos y con los demás.

La voz de Riddle presenta una progresión ascendente: comienza con un tono calmado que se eleva conforme aumentan sus frustraciones, permitiendo percibir sus lados tristes y coléricos. Esta evolución vocal humaniza su vulnerabilidad, generando empatía con su dilema interno.

En el caso de Deuce, su voz se caracteriza al inicio por un tono firme y serio, casi plano, que refleja su sentido del deber. Sin embargo, a medida que la historia avanza, su voz se vuelve más expresiva: aparecen matices de enojo, confusión y ternura. Esta transformación tonal refleja de manera sutil su evolución emocional.

Por su parte, la voz de Kamil funciona más como un rasgo de caracterización que como una ventana directa a su mundo interno. Su característico sarcasmo está acompañado de una tonalidad aguda y distintiva que lo define como un personaje ácido. Su voz transita entre el juego, la burla y el drama. Este cambio tonal también es un indicador del proceso de descubrimiento del personaje: al inicio su voz es baja y templada, limitada por la molestia, pero con el tiempo adquiere mayor riqueza expresiva, alternando entre gritos, murmullos y modulaciones más amplias.

Además del trabajo vocal, los sonidos incidentales —risas, chasquidos, suspiros— están cuidadosamente pensados para otorgar matices emocionales y reforzar la atmósfera dramática. Del

mismo modo, los silencios son tratados como parte activa del sonido: no se conciben como una ausencia, sino como una presencia significativa que comunica tanto como una palabra o un acorde.

En cuanto al entorno fantástico, la atmósfera desértica se concibe sonora y sensorialmente arenosa, aislada y calurosa. El viento y el roce de la arena constituyen elementos primordiales. La banda sonora busca transmitir misterio y ancestralidad, evocando la sensación de estar presenciando un relato antiguo, olvidado por el tiempo. Los instrumentos y sonidos inspirados en la música tradicional egipcia son esenciales para sumergir al espectador en ese espacio mítico.

Asimismo, los sonidos asociados a los dioses y objetos sagrados adquieren una identidad propia: el silbido de la espada cortando el aire, el tenso arco antes de disparar, la vibración de la flecha, el fluir del agua o el eco de objetos que parecen cobrar vida. Cada uno contribuye a la construcción de un universo sonoro que complementa la narrativa visual y refuerza la atmósfera mítica del film.

EL MONTAJE

Desde el guion se ha planteado una forma de montaje tanto en la construcción narrativa como en el formato de escritura. Cada párrafo corresponde a un nuevo plano, y a través de las descripciones de las acciones se puede determinar qué tipo de plano sería el más adecuado para la composición de la imagen.

Solo en momentos específicos, dentro de las batallas, se incluyen indicaciones donde la cámara lenta resulta fundamental para otorgar un toque dramático a las acciones de los personajes. Además, se emplea un efecto difuminado en los momentos de flashback, con el fin de asemejar la sensación de un recuerdo rechazado o que se desea olvidar.

El montaje está pensado principalmente con cortes limpios y planos variados que aporten dinamismo a cada escena, permitiendo transmitir una sensación de constante movimiento. Sin embargo, en los momentos de calma o diálogo, se priorizan los primeros planos y planos medios para centrarse en los personajes y en sus expresiones. En las escenas de acción, en cambio, se recurre a una combinación de planos panorámicos, para mostrar la atmósfera general, y planos cerrados, para detallar los combates; incluso se emplean primerísimos primeros planos enfocados en objetos clave.

Los ángulos, al igual que los planos, son diversos. Esta variedad contribuye a reforzar la dinámica de actividad constante. El guion es una travesía, y el montaje debe reflejar ese viaje lleno de caídas, dificultades y tensiones.

También se ha considerado la colorización general: una película donde predominan los tonos cálidos y anaranjados que evocan el desierto. Estos colores permitirán resaltar los matices más representativos de los personajes en los momentos clave. En contraste, las escenas que no transcurren en el desierto —como las ambientadas en el Duat o el Horizonte— presentan una paleta basada en verdes y azules, estableciendo un contraste visual que refuerza el elemento fantástico de la película.

ANEXO