

POP WUJ
LOS DIOSES GEMELOS
POR FRANCISCO GUERRERO

FADE IN:

INT. CAVERNAS DE XIBALBA - DÍA

Pasillos subterráneos iluminados por antorchas, las paredes decoradas con dibujos que hacen referencia a lo que va diciendo el NARRADOR.

NARRADOR (OFF)

Cuando la Tierra estaba poblada por dioses y señores, un joven llamado JUN-JUNAJPÚ despertó la furia de los Reyes de Xibalbá, el Reino del Inframundo.

Un día, JUN-JUNAJPÚ, recibió una invitación para bajar a Xibalbá y enfrentar a los Señores, pero fue engañado y condenado a su largo y solitario castigo.

INT. RECINTO DEL ÁRBOL DE LA VIDA, XIBALBÁ - DÍA

Una mujer entra al recinto con un jarro y riega agua sobre las raíces del Árbol de la Vida.

CALavera DEL ÁRBOL

(exaltado)

¿Quién eres y qué estás haciendo?

XKIK

(nerviosa)

Mi nombre es XKIK, escuché tu historia y he venido a ayudarte.

Se dice que fuiste un gran hombre y que tu castigo fue otra de las injusticias del Señor de Xibalbá.

CALavera DEL ÁRBOL

Fui castigado por perturbar el

templo, y condenado a permanecer
aquí, incrustado en esta tierra
estéril.

XKIK

Pero la leyenda dice además, que de
este árbol saldrá la semilla que
acabará con el Reino del Inframundo.

CALavera DEL ÁRBOL

Así es, pero mi semilla no germinará
en estas cavernas.

XKIK

Entonces yo las llevaré a allá
arriba, a un lugar seguro.

CALavera DEL ÁRBOL

Ni siquiera allá arriba es un lugar
seguro. El Señor de Xibalbá tiene
a su Sol y su Luna vigilando la
Tierra.

XKIK

Estoy dispuesta a correr cualquier
riesgo.

CALavera DEL ÁRBOL

Si es así, acerca tu mano.

XKIK se acerca y la Calavera escupe su mano. XKIK mira
atentamente cómo algo mágico ocurre.

CALavera DEL ÁRBOL

Cargarás en tí a mi descendencia
y engendrarás el futuro de la
Humanidad.

FADE OUT
TITULO

EXT. PUERTA DE XIBALBA - DÍA

XKIK sale por una puerta de piedra hacia la selva, la luz le molesta en los ojos, está cansada, nerviosa y apurada. Se detiene, está embarazada y tiene dolores, pero no descansa por mucho tiempo.

EXT. CANCHA DE JUEGO DE PELOTA - DÍA

XKIK sigue caminando hasta encontrar una cancha de juego de pelota. Siente un dolor muy fuerte, cae desmayada. Escucha una voz.

XMUKANE

No te preocupes, tu hija y tu hijo están por nacer. He venido a ayudarte. Soy la abuela XMUKANE.

FADE OUT

XMUKANE

Tus hijos jamás deben saber su historia3.

EXT. SELVA - DÍA

JUNAJPÚ mantiene atrapado a RATÓN, mientras XBALAMKEJ prepara una hoguera.

RATÓN

¡Esto no es gracioso! ¡¡Suéltense!!
¿Qué les he hecho para que me traten así?

JUNAJPÚ

Dos días hemos trabajado en una huerta para nuestra abuela, y cada noche, tú y tus amigos han hecho crecer de nuevo el monte, destruyendo nuestro trabajo.

XBALAMKEJ

El castigo está listo.

XBALAMKEJ enciende el fuego y el RATÓN se asusta aún más cuando ve lo que le espera.

RATÓN

¡Por favor, no me tiren al fuego!
Haré lo que me pidan ¡Seré su
esclavo!

XBALAMKEJ

¿Y para qué podría ser útil un bicho
como tú?

RATÓN

Suéltense y les contaré un secreto
que su abuela les oculta, sobre una
herencia que dejó su padre.

FADE OUT

INT. COCINA DE XMUKANE - DÍA

RATÓN (OFF)

Escuchen bien. En el techo de la
casa, su abuela oculta lo que fue la
posesión más preciada para su padre,
una herencia a la que ustedes tienen
derecho.

Y también puedo llevarlos al Refugio
Secreto de su padre.

FADE TO:

EXT. JUEGO DE PELOTA - DÍA

Los niños descubren la cancha del Juego de Pelota y comienzan a jugar. En ese momento comienzan a ocurrir cambios mágicos en la naturaleza. Cada golpe que dan a la pelota hace retumbar la

selva.

INT. TEMPLO DE XIBALBÁ - DÍA

Los golpes de los niños provoca derrumbes en el Inframundo.

JUNKEMÉ

(furioso)

¿Qué están haciendo sobre la tierra?
¿Quiénes hacen temblar el Templo con
tanta insolencia y ruido? ¡Traigan a
los insolentes!

Salen volando tres pájaros hacia la superficie.

EXT. CASA DE XMUKANÉ - DÍA

Los pájaros de Xibalbá se aproximan a la casa de Xmukané.

XMUKANÉ

(asustada)

Pero... ¿qué han hecho?

Los pájaros parecen tirarse sobre Xmukané.

FADE OUT

EXT. CASA DE XMUKANÉ - DÍA

XMUKANÉ susurra a un piojo y lo deja en libertad, el piojo sale dando saltos hasta internarse en la selva.

EXT. SELVA - DÍA

Ahí es tragado por un sapo que comienza a saltar a gran velocidad. El sapo es atrapado por una culebra que se lo come de un bocado y desaparece rápidamente entre los árboles.

EXT. SELVA PANORAMA - DÍA

La culebra es atrapada por un águila que se la lleva entre las

garras. El águila desaparece en el horizonte.

EXT. JUEGO DE PELOTA - DÍA

Los niños interrumpen su juego de pelota al ver llegar al águila, que exhausta escupe a la culebra, que a su vez escupe al sapo, que a su vez escupe al piojo.

El piojo salta hasta el oído de Junajpú.

PIOJO

Traigo una invitación al Reino de
Xibalbá.

FADE TO:

EXT. PUERTA DE XIBALBÁ - DÍA

Los niños llegan a la puerta de Xibalbá por la que había escapado XKIK.

PIOJO (OFF)

En 7 días deberán presentarse ante
Junkemé, Señor de la Ciudad de
Xibalbá.

FADE TO:

INT. PUERTA DE XIBALBÁ - DÍA

Desde el interior de la puerta, se observa unas gradas muy largas que bajan hasta perderse en la oscuridad.

FADE TO:

INT. RÍO SUBTERRÁNEO DE XIBALBÁ - DÍA

Los niños cruzan con cuidado usando unos palos como zancos y continúan su camino.

PIOJO (OFF)

Deberán tener mucho cuidado, ya que el Camino está plagado de trampas mortales. Deberán cruzar el Río de la Sangre y de la Podredumbre, pero no deben tocar sus aguas porque morirían al instante.

INT. ENCRUCIJADA DE LOS CUATRO CAMINOS - DÍA

Los niños se detienen ante una encrucijada subterránea con cuatro entradas a cavernas. Cada entrada está se diferencia por tener un color diferente.

PIOJO (OFF)

Sobre el resto de los peligros, se enterarán ustedes mismos.

JUNAJPÚ

(preocupado)

¿Ahora por dónde debemos ir?Cuál es el camino?

PUERTA NEGRA

(susurra)

El Camino soy Yo.

Junajpú se arranca un cabello y lo sopla, convirtiéndolo en un zancudo que atraviesa volando la Puerta Negra.

INT. TEMPLO DE XIBALBÁ - DÍA

El zancudo entra volando al Templo de Xibalbá y encuentra a los Señores de Xibalbá reunidos. Se escuchan murmullos.

FADE TO:

INT. ENCRUCIJADA DE LOS CUATRO CAMINOS - DÍA

JUNAJPÚ

(susurra)

Piensen tendernos muchas trampas.

El Juego de Pelota es sólo una
trampa más. Nos acusarán de cometer
cualquier falta, y nos condenarán a
muerte.

INT. TEMPLO DE XIBALBÁ - DÍA

Junkemé se sienta lentamente en su trono.

FADE OUT

Los niños entran al Templo de Xibalbá y son llevados frente al
trono de Junkemé.

JUNKEMÉ

(en tono burlón)

Esto es increíble... ¡pero si
estos insignificantes engendros ni
siquiera son dignos de estar en mi
Palacio! ¿Cómo van a ser mis rivales
en un juego de pelota?

¿Acaso no saben quién soy?
¡¡Debería matarlos tan sólo por esta
insolencia!!

La gente del templo estalla en carcajadas.

XBALAMKEJ

(desafiante)

Eres Junkemé, Señor de Xibalbá, el
Reino del Miedo.

Las risas se detienen. Murmullo de sorpresa y miedo.

XBALAMKEJ

(desafiante)

Estamos preparados para enfrentar
cualquier prueba para demostrar que
somos rivales no sólo dignos, sino
peligrosos.

JUNKEMÉ

Pues que así sea.

JUNKEMÉ extiende un par de cigarros hacia los niños.

JUNKEMÉ

Fumarán de estos cigarrillos toda la noche, y al amanecer los presentarán intactos. Si alguno de los cigarros amanece quemado o consumido por completo, ustedes sufrirán la misma suerte.

INT. CELDA - NOCHE

Los niños son llevados a una celda. Aparece el zancudo mágico y Junajpú le susurra algo. El zancudo sale volando. Poco después regresa con dos luciérnagas que se posan sobre la punta de los cigarros, haciendo parecer que están encendidos. El guarda se asoma y ve a los niños fingiendo fumar.

INT. TEMPLO DE XIBALBÁ - DÍA

JUNKEMÉ

(furioso)

Han pasado la primera prueba; si logran superar la siguiente, serán dignos adversarios para el Juego de Pelota.

INT. CASA DE LOS CUCHILLOS - NOCHE

JUNKEMÉ (OFF)

Deberán pasar la noche en la Casa de las Cuchillas, si cuando cante el gallo ninguna de las cuchillas les ha hecho daño, habrán superado la prueba.

Los niños entran a un cuarto lleno de cuchillas en movimiento. XBALAMKEJ consigue refugiarse, pero JUNAJPÚ cae herido.

XBALAMKEJ abraza a su hermano inconciente y comienza a rezar.

XBALMAKEJ
Criaturas del mundo, acudan en nuestro
auxilio, una vez más.

Los animales se reúnen a su alrededor. XBALAMKEJ comienza a cantar.

XBALAMKEJ
{ Canto de XBALAMKEJ }

EXT. SELVA PANORAMA - NOCHE

Comienza a salir el sol, pero el zopilote cubre el sol con sus alas.

INT. CASA DE LOS CUCHILLOS - NOCHE

La energía de los animales se reúne en JUNAJPÚ que se despierta y abraza a XBALAMKEJ.

FADE OUT

JUNKEMÉ (OFF)
Burlaron las pruebas iniciales,
ahora enfrentarán el reto final.

Que de inicio el juego de pelota.

FADE IN

INT. JUEGO DE PELOTA DE XIBALBA - DÍA

Una cancha subterránea de Juego de Pelota, los equipos se encuentran en el centro de la cancha, frente a frente. JUNAJPÚ e XBALAMKEJ se enfrentarán a JUNKEME y el CANGREJO GIGANTE.

XBALAMKEJ
(susurra a JUNAJPÚ)
No te preocupes, somos más poderosos

de lo que pensamos, puedo sentirlo.
Ellos no pueden hacernos daño.

Da inicio el Juego de Pelota. Los niños ágilmente toman el control del juego y van ganando, cuando de pronto el CANGREJO GIGANTE ataca a JUNAJPV.

JUNAJPV
(casi inconsciente)
Sí pueden hacernos daño.

XBALAMKEJ
¿Qué han hecho?

CANGREJO GIGANTE
Ustedes pierden.

El CANGREJO GIGANTE destruye el aro del Juego de Pelota y se lanza a la cámara.

FADE OUT

EXT. HOGUERA DE XIBALBA - NOCHE

JUNKEME
Ha llegado la hora de su derrota,
cuando la furia de Junkeme hará
crujir sus huesos.

XBALAMKEJ
Nada debemos temer, conocemos
nuestro destino.

El CANGREJO GIGANTE empuja a los niños al fuego.

EXT. CASA DE XMUKANE - DIA

XMUKANE e XKIK miran al horizonte con temor, presienten que algo terrible ha sucedido.

FADE OUT

INT. TEMPLO DE XIBALBA - NOCHE

Una gran celebración en el Templo de Xibalbá. Pero JUNKEME no celebra, está solo en su trono, preocupado. Entra corriendo un ESCLAVO.

ESCLAVO

¡Señor! Por fin encontré algo que mejorará su ánimo. Han llegado unos magos ambulantes, que han venido desde la Ciudad de Kopán.

¡Practican trucos asombrosos!
Conocen todas las danzas, queman casas y las reconstruyen en un segundo, se matan y reviven a placer.

JUNKEME

¿Qué has dicho? ¿Entran y salen del mundo de los muertos?

ESCLAVO

Eso creo, porque se parten en pedazos.

JUNKEME

Hazlos pasar.

Entran dos ancianos haraposos cargados de amuletos mágicos.

JUNKEME

Me ha dicho que pueden entrar y salir de la tierra de los muertos, demuéstrenlo. Y les advierto que de ser una farsa realmente conocerán la muerte.

Los magos llaman a un perro y lo parten en pedazos frente a JUNKEME y luego lo resucitan.

JUNKEME

¡Yo deseo entrar en el reino de la

muerte!

Los magos realizan el mismo truco que realizaron sobre el perro, partiendo en pedazos a JUNKEME. Los magos se miran entre sí. Se escucha el murmullo de los presentes.

ESCLAVO

¡Revivan ya a JUNKEME!

Los magos se descubren como JUNAJPu e XBALAMKEJ ante el asombro de los presentes.

JUNAJPu

Somos Junajpu e Xbalamkej, hijos de Jun-Junajpu, los frutos del Árbol de Jícara que han venido a acabar con el Reinado del Miedo de la Ciudad de XIBALBA.

INT. RECINTO DEL ARBOL DE LA VIDA - NOCHE

El ÁRBOL comienza a llenarse de vida.

INT. JUEGO DE PELOTA DE XIBALBA - NOCHE

Todo comienza a derrumbarse, quedando completamente destruido.

JUNAJPu (OFF

Ya no existe vuestro gran poder
ni vuestra gran estirpe, y no se
apoderarán ya de los hombres a
través de sus falsos astros. Tampoco
serán dignos del Juego de Pelota.

FADE TO:

EXT. SELVA PANORAMA - NOCHE

Levantamente asciende el Sol que ilumina el horizonte de forma espectacular, un paisaje mágico, de repete aparece también la luna colocándose al lado del Sol, creando un cuadro surrealista,

y el cielo se llena de estrellas que se van colocando una a una.

NARRADOR (OFF)

Estas son las obras y hazañas de los
Dioses Gemelos.

Junajpu e Xbalamkej, después de
haber vencido a los Señores de
Xibalba, subieron al Cielo donde uno
fue puesto por Sol y el otro por la
Luna, subieron también cuatrocientas
almas liberadas, y fueron puestas
por estrellas.

FADE OUT.

TEXTO: "Y desde entonces, Junajpu es el Sol que anda nuestros
pasos y su hermana, Xbalamkej es la Luna que guarda nuestras
noches." - Eduardo Galeano

CREDITOS.