

U N I V E R S I D A D I N T E R C O N T I N E N T A L



MAESTRÍA EN GUIONISMO

CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE
LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SEGÚN ACUERDO No. 964019 DE FECHA 12 DE MARZO DE 1996

**Construcción de un guion para novela gráfica o largometraje
de género fantástico inspirado en mitologías mexicana:
Los Dueños.**

TESIS

QUE PRESENTA:

ROGELIO NAVARRO GARCÍA

PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRO EN GUIONISMO

ASESOR: Mtro. Aldo Fiorentini Sotres

CIUDAD DE MÉXICO 2024

Hacer una maestría es sin duda un emprendimiento familiar. Gracias Mayra, Julia y Damián por emprender conmigo y por inspirar este guion.

RESUMEN

La importancia del relato fantástico y su influencia en las artes narrativas del mundo son retomadas para desde una perspectiva histórica y a través de la mitología comparada, plantear un guion de género fantástico que exalta valores como la familia y el trabajo en equipo con una perspectiva de entretenimiento.

La realidad de la producción audiovisual en México, si bien ha tenido un despunte importante en cuanto a animación, horror y género fantástico en los últimos años gracias a los esfuerzos e influencia de personas como Guillermo del Toro y de compañías como *Ánima estudios*; sigue planteando un camino muy difícil para producir más contenidos de este tipo. Por el otro lado los autores de literatura y cómic sí han ahondado en este tipo de narrativas y la cantidad de productos supera por mucho en números a la de medios audiovisuales en la industria mexicana. De ahí que esta tesis plantea un guion en formato cinematográfico, con una perspectiva de producción más inmediata en novela gráfica.

Al final, si uno hace una revisión de las licencias de industrias creativas más explotadas a lo largo del tiempo, se

puede dar cuenta de que primero fue la historieta y luego el arte audiovisual, y lo que hermana a ambas es su calidad como expresiones de arte secuencial.

ÍNDICE

ÍNDICE	5
1. INTRODUCCIÓN	7
2. ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
2.1 <i>El panteón mitológico mesoamericano</i>	15
2.2 <i>Planteamiento del problema</i>	16
2.3 <i>Pregunta de investigación</i>	16
2.4 <i>Hipótesis</i>	17
2.5 <i>Objetivos</i>	18
3. JUSTIFICACIÓN	19
4. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	26
4.1 <i>Cómics, y novelas gráficas</i>	26
4.2 <i>Relato</i>	28
4.3 <i>Mitología</i>	29
4.4 <i>Fábula</i>	30
4.5 <i>Educación</i>	30
5. MARCO METODOLÓGICO	31
6. COMPARACIÓN DE PERSONAJES Y LEYENDAS	35
6.1 <i>Leyenda de la creación Wixarika</i>	35
6.2 <i>Los hijos del jaguar. La leyenda de Cuilli y macuili</i>	35
6.3 <i>Alebrijes</i>	37
6.4 <i>Ajolote</i>	38
6.5 <i>Chaneques, aluxes, guajes y ahuaques</i>	38
6.6 <i>Quetzalcóatl</i>	40
6.7 <i>Leyenda del Tlacuache</i>	41
6.8 <i>Tezcatlipoca</i>	42
6.9 <i>Cocanahuaque</i>	43
6.10 <i>Concepto de los Dueños y el mundo mágico o sutil</i>	44
6.11 <i>El flechador del sol</i>	45
6.12 <i>Cuadro comparativo de los mitos seleccionados</i>	46

7.	CONCLUSIONES Y RESULTADOS.....	48
	<i>Biografías de personajes.....</i>	52
	7.1 <i>Protagonistas y aliados.....</i>	52
	7.4 <i>Tema.....</i>	68
	7.5 <i>Premisa.....</i>	68
	7.6 <i>Story line "Los Dueños".....</i>	68
	7.7 <i>Sinopsis.....</i>	68
	7.8 <i>Argumento.....</i>	70
8.	GUION CINEMATOGRAFICO.....	116
9.	BIBLIOGRAFÍA.....	221
10.	ANEXOS.....	225

1. INTRODUCCIÓN

Desde la perspectiva de este autor, la oferta y el consumo de productos de entretenimiento históricamente ha dejado de lado las leyendas y tradiciones mexicanas. Es cierto que hoy en día hay una considerable cantidad de películas, series y novelas gráficas que abordan el tema; pero también es común que su modo de acercarse suela ser aburrido o demasiado aleccionador. Es decir: generalmente se antepone la idea de educar y ser histórica, arqueológica y antropológicamente correctos por encima de hacer un producto atractivo.

La formación mediática y de consumo cultural del autor, lo ha llevado por el camino de las narrativas fantásticas y de ciencia ficción. Mismas que han formado parte importante de su desarrollo. De ahí el interés de generar un producto propio que lleve al público a vivir una aventura ambientada con temas prehispánicos y de leyendas mexicanas.

Desde este punto de vista, esta tesis se plantea como una investigación al servicio de contar un guion de género fantástico y que para ello usa métodos cualitativos, orientados en profundizar en casos específicos, sin pretender generalizar (Bernal, 2010, p. 71).

Para lograrlo, en el capítulo de "Antecedentes y planteamiento del problema" se hace una revisión de materiales gráficos y audiovisuales en donde se ponen de manifiesto hechos como que la calidad de la investigación no debe constituir un obstáculo narrativo. Es decir, que, si bien es importante tener un trabajo de investigación adecuado, lo que debe primar para hacer un relato divertido es que el relato funcione estructuralmente, por encima de su precisión histórica. Ya que el trabajo a desarrollar es de género fantástico y eso permite las licencias poético/narrativas.

Además, establece la importancia del relato fantástico e infantil y deja claro que hay un panteón o universo compartido en términos de narrativa en las mitologías mesoamericanas. Mismo que puede ser usado para la creación de nuevos relatos. Desde ahí plantea un problema de cantidad de producción mexicana frente a la extranjera y el reto que implica construir un relato divertido con base ciertos valores, que es la misión del relato fantástico e infantil.

Así pues, el objetivo de la tesis es: escribir un relato divertido a partir de la reinterpretación de mitos y leyendas mexicanas que hable sobre el trabajo en equipo, la familia y la resolución de problemas.

En el capítulo de "Justificación", el autor recupera la influencia de la historieta en México, su historia y la importancia del medio para varias de las licencias y franquicias de género fantástico, así como sus bondades en términos de comunicación. También se ahonda en la poca presencia de la cultura prehispánica en las actuales plataformas, el crecimiento del consumo en el país y la importancia del relato de fantasía como formador de valores e identidades, así como la relevancia de la generación de opciones de consumo alternas a lo que ya se ofrece en plataformas.

Hacia el capítulo de "Marco teórico y conceptual", se dejan en claro los términos a considerar para entender el desarrollo de la presente investigación, de manera que quede claro desde qué perspectiva se plantea. Y se escoge el formato cinematográfico pues su maleabilidad permite dar dirección de producción hacia la novela gráfica o hacia la realización audiovisual.

"Marco metodológico" es el capítulo en el cual esta tesis propone la mitología comparada como forma de trabajo, debido a las flexibilidades que aporta, dada la variedad y naturaleza heterogénea de las culturas prehispánicas. Y además, porque

permite encontrar los elementos en común entre ellas y ver su relación con las tres funciones del relato fantástico (Sagrada-jurídica, guerrera, y de producción).

En el capítulo de "Comparación de personajes y leyendas", se hace un recuento de varios relatos prehispánicos y se muestra un cuadro comparativo entre ellos, que permite establecer un patrón narrativo. Es decir, las funciones narrativas que cumplen dichos mitos y leyendas, y las funciones que pueden tener en un relato unificado. Además, se identifican los elementos en común que hay entre ellos.

"Conclusiones y resultados" es el capítulo en el que se presentan las reflexiones que permiten desarrollar un guion cinematográfico, las biografías de los personajes protagonistas y antagonistas, y el desarrollo del relato que propone esta tesis desde el tema hasta el argumento.

Finalmente, el capítulo de "Guion cinematográfico" muestra el resultado de este proceso expresado en un formato narrativo que permite ser llevado a la página de narrativa gráfica o a una expresión audiovisual.

2. ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las historietas, la ciencia ficción, la literatura y cine fantástico suele haber ciertos paradigmas que se repiten. Y esto queda en evidencia si se revisa "*El Héroe de las mil caras*" (Campbell, 1972). De manera paralela, en una revisión de los actuales autores mexicanos de cómic, es interesante que, ante la voracidad del mercado y la dificultad de competir en la industria editorial con las grandes casas productoras de contenido como Mavel y DC Cómics, estos creadores decidieron proponer nuevas narrativas desde la novela gráfica y en el caso de la literatura fantástica: a integrar la cultura y escenarios mexicanos a sus narrativas. En particular destacan los trabajos de Edgar Clement ("*Los perros salvajes*"), Bernardo Fernández (*Bajo la máscara, La calavera de cristal, Ojos de Lagarto*), Alberto Chimal (*La noche en la zona M*) y Antonio Ortuño (*Mata Ratas, El ojo de vidrio*).

Para fines de este trabajo se hizo una revisión de varios de estos autores, así como otros que resultaron entretenidos o que podrían haber sido mejor trabajados. En esta exploración, también se hizo evidente que hay productos audiovisuales que también incluyen mitos y leyendas mexicanos y que los que resultan más entretenidos tienen sólida investigación y mucha

libertad narrativa, es decir que: sus niveles de investigación no conforman un obstáculo para generar un relato cautivador y tampoco son cerrados a mezclar unos mitos con otros o alterar las etapas cronológicas de las culturas mesoamericanas que integran a sus relatos (Ancer et al., 2021; Gutiérrez, 2022; Mora, 2011). Eso, en opinión del autor, genera narraciones mucho más ágiles que las que se apegan demasiado al fin educativo y en consecuencia generan una narrativa rígida y por lo tanto aburrida o aleccionadora con el lector.

Si bien hoy en día está más que claro que el género fantástico no es de uso exclusivo infantil y juvenil, es innegable que estos segmentos demográficos suelen conformar una amplia base de consumidores. Por lo tanto y dados los valores planteados, se vuelve relevante que autores del lado académico sostienen la importancia del relato infantil debido a su calidad educativa y formativa a partir de la plasticidad del cerebro de los niños.

"La característica más evidente de todos estos cuentos es su cualidad de mágicos, de maravillosos. Son "cuentos de hadas", los habitan esos espíritus elementales y paganos nacidos, según se dice en Persia, "demasiado ligeros para la tierra y demasiado terrestres para el cielo", según Montegut, que se

guían por el capricho y la poesía Y también los ogros, los enanos y las brujas; son cuentos de botas de siete leguas, de casitas, de mazapán, de narices que crecen cuando uno dice mentiras, de príncipes que se convierten en cisnes. Como en los sueños, en los cuentos todo puede suceder. Se atribuyen las mismas acciones a los hombres, a las cosas y a los animales. Para Cousinet, el niño, que todavía confunde las realidades y encuentra difícil moverse en el mundo, siente placer cuando ve desarrollarse en el cuento una "actividad libre y feliz", en un ámbito fluido, en el que seres y cosas pasan de un estado a otro sin que nada parezca estable, en el que el mundo no se le resiste al héroe."(Montes, 1977, p. 10)

"El cuento infantil está, además, cargado, de dramaticidad y le permite al niño objetivar su propio drama, el único drama posible en esta etapa de su evolución. Se relatan situaciones y acciones simples y elementales, siempre las mismas, tanto que Vladimir Propp, después de comparar multitud de cuentos infantiles, llega a la conclusión de que tienen toda la misma estructura, que lo que cambia son los nombres y los atributos de los personajes, pero que sus acciones, o mejor dicho sus funciones, se repiten idénticas una y otra vez como en los juegos solitarios, el cuento exalta al pobre, al hijo menor, al patito feo. El niño, que, como el pueblo que creyó en esos cuentos está en una situación social de desvalimiento, se identifica fácilmente con los héroes perseguidos, con los relegados, y se siente reivindicado con el final feliz.

Esta dimensión dramática del cuento incluye a veces la crueldad y hasta el sadismo: ogros y madrastras son capaces de acciones repugnantes, que el cuento se complace a veces en detallar, y el castigo que reciben

también es despiadado. Mucho se dijo sobre este aspecto de los cuentos infantiles tradicionales"(Montes, 1977, p. 12)

"Los libros escritos para niños nacían de una necesidad social: la formación de nuevos ciudadanos o de buenos cristianos, por referirnos a Europa, pues si nos referimos a otros continentes, los libros para niños también responden a un propósito pedagógico y formativo."(Bravo Villasante, 1989, p. 28)

Bravo-Villasante propone que además los relatos infantiles responden a una época en específico y a necesidades narrativas sociales. De esa perspectiva es que algunos libros pueden o no estar de acuerdo con el sistema político imperante del lugar y momento. Sin embargo, el autor de esta tesis sostiene que además de eso; en general la literatura fantástica responde a la necesidad de los seres humanos de separarse de la realidad que los supera. Por eso es por lo que la propuesta de esta tesis es que: en un país sumergido en la violencia relacionada al crimen organizado y a la desatención gubernamental, un relato fantástico nos ofrece la oportunidad de pensar fuera de la caja y de evadirnos a un lugar donde la magia existe y es una herramienta más para resolver los problemas.

2.1 El panteón mitológico mesoamericano

A través de la exploración de novelas gráficas y libros compilatorios sobre leyendas y mitología de pueblos indígenas, al mismo tiempo que algunos de los mitos de Escocia y Reino Unido, surgieron algunos cruces de diferencias y similitudes: mientras en la tradición europea, los seres mágicos son parte de la tierra o viajan a ella desde el mundo mágico, en el lado mesoamericano cuando se necesita algo importante se viaja al inframundo: Agricultura, fuego, conocimiento. Es de llamar la atención que en ambas tradiciones los seres mágicos tienen una fuerte relación con la tierra y la naturaleza: son representaciones de las fuerzas naturales o los guardianes del equilibrio en sus ecosistemas. Ahora, tanto en Europa como en América los seres mitológicos reciben un profundo respeto por representar fuerzas de la naturaleza o encarnarla, en las culturas mesoamericanas, y en particular la mexicana, después de la conquista se refiere a ellos como "los dueños" o los señores de tal o cual lugar o fenómeno natural (Aguilar, 2013).

Los mitos y leyendas mexicanos tienen ya en sí mismos una gran variedad de leyendas, personajes y artefactos, y como tal se constituyen como fuente abundante de elementos narrativos, que se pueden integrar (como lo hacen compañías como Disney,

Marvel, DC cómics, y muchos más) en un solo universo de relatos fantásticos. Esto, ya lo han hecho producciones como "Maya y los tres", Las películas y serie de televisión "Las Leyendas" de Ricardo Arnaiz (Arnaiz, 2007) o las novelas gráficas "La Danza de la conquista" (Treviño, 2006) o "Aztlán" (Ancer et al., 2021).

2.2 Planteamiento del problema

En comparación, los productos culturales de género fantástico que existen en el mercado mexicano no se acercan en número, calidad de producción ni impacto a la oferta extranjera. Y los que existen, suelen ser aleccionadores o de poco interés para el público nacional. En consecuencia, se consumen productos entretenidos de origen extranjero que no siempre abordan temas que subjetivamente el autor considera como relevantes: familia, resolución de problemas y trabajo en equipo. Es de ahí que se plantea la siguiente:

2.3 Pregunta de investigación

¿Qué elementos y personajes de las leyendas y mitología mexicanas son pertinentes para formar un relato de aventuras en el que los personajes valoran el trabajo en equipo y la familia?

Para ello, este proyecto se desarrolla desde una perspectiva en la que se pretende que el guion resultante:

Aborde el temor de los padres y adultos a perder a los hijos o la niñez.

Demuestre que el trabajo en equipo es fundamental para resolver los problemas.

Tenga una posible aplicación audiovisual, inspirada en los mitos y leyendas mexicanos, que sea entretenido y compita con la oferta del *mainstream*.

2.4 Hipótesis

Un relato de aventuras sirve como vehículo educativo a través del entretenimiento.

Si el producto que se presenta está narrado de manera interesante, los contenidos son divertidos y de calidad. De manera colateral, los consumidores reconocerán el valor e importancia de las leyendas y mitos mexicanos.

2.5 Objetivos

2.5.1 Objetivo general

Escribir un relato divertido a partir de la reinterpretación de mitos y leyendas mexicanas que hable sobre el trabajo en equipo, la familia y la resolución de problemas.

2.5.2 Objetivos particulares

1. Construir narrativas y un universo propio para incorporar una perspectiva moderna e incluyente, que deje de lado la perspectiva conservacionista y de indigenismo de museo.
2. Integrar en un relato la riqueza y contradicción de un país diverso como México.

3. JUSTIFICACIÓN

La historieta como medio en México ha dejado una clara influencia tanto en cantidad de ejemplares impresos, como en variedad de temas y personajes. Como lenguaje existe en el país desde finales del siglo XIX como parte de las publicaciones periódicas noticiosas, como reproducción de los productos hechos en los Estados Unidos y otros países y con producción local. Como dato referencial, de acuerdo al libro "Mitos y monitos", en 1976 la impresión de comics en México ascendía a más de 800 millones de ejemplares (Herner, 1979). Y si bien estos números han sido afectados a lo largo del tiempo por las múltiples crisis económicas del país, y los cambios de hábitos de consumo hacia los medios audiovisuales, es de llamar la atención que las licencias de publicación de cómics han sido en los últimos 20 años objeto del deseo de grandes casas editoriales como Panini, Televisa, Grupo Editorial Planeta, Norma, y Astiberri, por mencionar algunos. Instituciones como la Secretaría de Educación Pública, el Colegio de México (Aboites Aguilar et al., 2017) y diversos partidos políticos reconocen el impacto del medio, de tal suerte que lo han usado en múltiples ocasiones para llevar sus mensajes a sus públicos meta. Sin embargo, en la época actual, cuando se trata de hablar de autores de novela gráfica, los números no son tan

favorables en términos de ejemplares impresos para los creadores locales. Pero esto se ve paliado desde la exportación de talento mexicano a grandes casas productoras de cómics, y desde el uso de las nuevas tecnologías de la información (Enciso González & Espinosa Lucas, 2021, pp. 132-153). En resumen, los creadores más reconocidos de México apuestan sus esfuerzos a relatos bien trabajados, investigados y lejos de la voracidad de la historieta semanal.

A manera de comentario adicional, la gran mayoría de las grandes licencias de productos audiovisuales de género fantástico, primero han sido un cómic o tira cómica, antes que una creación audiovisual. Incluso, cuando se habla de licenciamientos como los de Lucas Films (Star wars, Indiana Jones, Willow, etc.), siempre nos encontramos que tienen una o muchas expresiones en historieta, que conforman parte de sus relatos multimediatícos.

Como se estableció al inicio de este documento, la producción (y por ende el consumo) de productos de entretenimiento, históricamente ha dejado de lado las leyendas y tradiciones mexicanas. Y también es usual que el primer acercamiento del público a estas venga mediado por el ámbito académico o por productos que en el afán de educar y ser histórica,

arqueológica y antropológicamente correctos son tediosos para el consumidor. Pero el creciente consumo de género fantástico y de horror en México (Morales, 2014), deja en evidencia que este tipo de contenidos es de especial interés para los mexicanos, y en particular para las audiencias más jóvenes. De ahí lo relevante de trabajar sobre un guion de este tipo.

Además, en el texto de Bravo-Villasante se explica que el psicólogo Bruno Bettelheim en su libro "Psicoanálisis de los cuentos de hadas", defiende estas historias "Porque enriquecen la vida del niño, no sólo divirtiéndole, sino estimulando su imaginación y propiciando sus sentimientos positivos, al enseñarle que hay que luchar contra las adversidades." (Bravo Villasante, 1989, p. 35)

Por otra parte, Vigotsky aporta que: "Todas las formas de la representación creadora encierran en sí elementos efectivos.

Esto significa que todo lo que construya la fantasía influye recíprocamente en los sentimientos, y aunque esa estructura no concuerde con la realidad, todos los sentimientos que provoque son reales, auténticamente vividos por el hombre que los experimenta" (Vigotsky, s. f., p. 6)

Vigotsky señala que la plasticidad de la imaginación del niño, cuando crece se ve nutrida por los conocimientos que vienen con la edad. De ahí se infiere la importancia del relato

fantástico: provee a las personas de herramientas para lidiar con la realidad y estimula discretamente la creación de soluciones y nuevas formas de creación. Este autor coincide con Betty Edwards, autora de *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, que dice que los niños dejan de dibujar porque se les dice que lo hacen mal, y que el dibujo como forma de arte estimula el cerebro de las personas independientemente de su edad (Edwards, 2000, p. 97). Tomando esto en cuenta, no es de sorprender que, bajo esa perspectiva, las formas de expresión visual y audiovisual fantásticas y de dibujos sean las que establecen una conexión particular con las audiencias. Esto hasta el punto de que este tipo de contenidos en lo que va del siglo XXI, no es de uso exclusivo de audiencias infantiles y juveniles.

El arte dramático y por añadidura el cómic, la literatura y el cine estimulan la imaginación y los procesos identitarios de los niños (y de los adultos), pero además es importante hacer productos de entretenimiento de este tipo, porque si de alguna manera se apunta a formar públicos, estos deberían recibir productos más atractivos. Por lo tanto, hay que dejar de ver al relato fantástico y a las historietas como un arte menor y usarlo como un vehículo de formación desde una perspectiva de entretenimiento y diversión, que como bien apunta Bertolt

Brecht, es una de las misiones del teatro y las demás artes,
y

"De ninguna manera se podría elevar el teatro a un nivel superior, por ejemplo al de un mercado de la moralidad; en este caso más bien correría el peligro de decaer, lo cual sucedería tan pronto como omita hacer divertido lo moral, es decir, divertido a los sentidos; de ello lo moral solamente podría salir ganando" (Brecht, 2019, p. 24).

Así, se vuelve evidente que en las historias fantásticas y en los cómics, existe una poderosa herramienta para fomentar valores y sobre todo creatividad. En primer lugar, porque la entrega de información hacia el público meta no parte de un entorno represivo, educativo o informativo, llega a ellos desde la emoción y la imaginación. Al mismo tiempo proporciona una manera más amable de lidiar con la realidad y un lugar seguro en el cual las audiencias se puedan ver reflejadas y aprender cosas nuevas.

Ahora: por un lado, tenemos el aparente monopolio de entretenimiento de las grandes compañías productoras de contenido infantil, juvenil y de género fantástico. Y por el otro, la oportunidad de integrar diferentes mitos y leyendas en un solo universo narrativo, que en principio sea entretenido y como beneficio adicional genere una apreciación por las

tradiciones mexicanas, sin sacralizarlas o ponerlas en un museo.

"En una época en que el utilitarismo, y la tendencia hacia la especialización limitan y hasta mutilan al individuo, creemos que esta educación es más necesaria que nunca, sobre todo en la primera edad, que es cuando queda sembrada la semilla para todo lo bello y para la formación del ser humano. En una sociedad super mecanizada y burocratizada, con una tecnocracia poderosa, de pronto brota la necesidad del mundo de la fantasía y de la belleza.

Esta sociedad, en exceso deshumanizada, siente nostalgia de lo puramente poético. La actual forma de la sociedad y los libros infantiles no garantizan la felicidad al niño, y es posible que tampoco sean eficaces en su pragmatismo utilitarista." (Bravo Villasante, 1989, p. 34)

"Esas constantes de maravilla y dramaticidad, de la literatura infantil son también características de los cuentos populares en general, la emparentan con las gestas heroicas, con las novelas de caballería y con los mitos primitivos. En cambio, un tercer ingrediente que en ocasiones forma parte de la literatura infantil, la intención moralizante no como expresión involuntaria de un pensamiento sino como lección y advertencia, es característica exclusiva de la literatura destinada ab initio al niño, la que el adulto le administra como si fuera una medicina, y es por lo general externa a la narración, fruto de una racionalización posterior.

Sin embargo, la moralina suele alejar al niño de los cuentos que le están destinados. El cuento triunfa -y también educa, en un sentido profundo- cuando satisface necesidades vitales, porque ayuda al niño a vivir, porque le cuenta la vida, con tintas de maravilla, es cierto, pero remitiéndose siempre a las situaciones más crudas y elementales: estar solo, ser chiquito, sentirse desprotegido, sufrir injusticias y querer sobrevivir" (Montes, 1977, p. 12)

Después de revisar estos materiales y unir estos conceptos, queda claro que es factible crear un universo compartido en el cual convergen aventuras y leyendas. Por lo tanto, en un país tan diverso como México, en el que hay 68 idiomas indígenas y el español (*¿Sabías que en México hay 68 lenguas indígenas, además del español?*, 2028), todos tenemos que vivir juntos y podríamos compartir esa tan mencionada doble herencia sincrética que nos define como mexicanos.

En una conversación con el escritor Mardonio Carballo, en el contexto de una entrevista periodística para la TV de Shanghái, Carballo expresó su postura como miembro de la comunidad indígena de la sierra huasteca veracruzana, en la que propone dejar de lado la perspectiva occidental en donde se ve a los indígenas como niños, y olvidar la eterna conversación sobre la conquista desde una perspectiva de reclamo. Lo cual no deja de señalar los hechos violentos de ese momento histórico del país (Carballo, 2023) .

4. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

Para entender este trabajo, hay que poner en común algunos conceptos clave, que a continuación se presentan.

4.1 Cómic, y novelas gráficas.

Los cómics o historietas como los conocemos hoy en día nos han acompañado desde el principio del siglo XX, y si se quiere ahondar más en la historia, uno puede llevar la relación imagen, idea y texto hasta los jeroglíficos mesoamericanos y egipcios. Pero para fines de este trabajo, tomemos las referencias más cercanas en las que el cómic es un medio (que no un género) (Lee, 2010) de comunicación gráfico de imágenes secuenciales, que tiene su propia historia, gramática y tradiciones, y que desde los años 80 ha pasado del ejemplar semanal o mensual, a compilados y unidades narrativas unificadas. Estas unidades narrativas unificadas, tienen la característica de aportar visiones más personales e idiosincráticas sin estar amarradas al formato de las publicaciones periódicas, estas características en su conjunto definen a la novela gráfica (Danner & Steven, 2007).

Los autores Withdrow y Danner, coinciden con el difunto y afamado editor de comics Stan Lee, en el hecho de que durante

mucho tiempo existió en Norteamérica, Reino Unido (y se puede añadir Latinoamérica) el prejuicio de que la historieta "se consideraba en el mejor de los casos, como una atractiva novedad para la gente joven y, en el peor, como una afrenta al arte y la literatura"(Danner & Steven, 2007, p. 11) o con suerte un arte menor; pero cuando esto se lleva a espacios geográficos como Europa o Asia, el caso es otro, en donde este medio es parte de la cultura y tiene el mismo estatus que las demás obras literarias, ya que es una herramienta más para contar historias.

La novela gráfica como fin último para este guion, permite la facilidad de que en términos creativos exista la obra aún sin publicarse, ya que ofrece menos retos de producción y una libertad creativa mucho más amplia que un medio cinematográfico como tal.

Desde esa perspectiva, el formato de guion cinematográfico es pertinente por 3 razones:

- 1) Según lo consigna Nat Gertler en "Panel one: comic book scripts by top writers"(Gertler, 2002) no existe un formato estandarizado para este medio. Cada autor hace lo que le

conviene más, desde describir panel por panel hasta dibujar y hacer notas en un cuaderno tamaño profesional.

2) Alejandro Herrera en "El guion y sus formatos. Una guía práctica"(Herrera, 2010) recomienda el formato de guion cinematográfico como formato para este género, ya que permite una amplia descripción de acciones, escenas y personajes, lo mismo que asignar diálogos. Esto da una cierta libertad creativa a los dibujantes, de la misma manera que el guion cinematográfico se la da al resto del equipo de producción.

3) Permite la transmedia del producto. Es decir, que, desde una novela gráfica, que es económicamente más viable de producir, se puede llevar a un producto audiovisual.

4.2 Relato.

La Real Academia de la lengua española define este concepto como:

1. m. Conocimiento que se da, generalmente detallado, de un hecho.
2. m. Narración, cuento.

3. m. Reconstrucción discursiva de ciertos acontecimientos interpretados en favor de una ideología o de un movimiento político.

Siendo la tercera definición la que más se acerca a la función que tiene el relato en términos de la narrativa de las novelas gráficas. Es decir, Es un recuento de acontecimientos ficticios o no, que apunta a un determinado cuerpo de valores o ideas (*Significado de relato*, 2023).

4.3 Mitología

Este concepto se entiende desde el siglo XIX como " Tratado sobre los mitos o religiones antiguas" y en la era actual se concibe como el conocimiento de las fábulas que conforman un "corpus autónomo de conocimientos relacionados con los relatos de figuras, dioses y héroes de la antigüedad" (García-Manso, 2016, pp. 101-114). El concepto se amplía a todas las civilizaciones de la humanidad en donde entendemos el término también desde la perspectiva de un "conjunto de narrativas pobladas de figuras legendarias y sobrehumanas que terminan siendo parte constitutiva y definitorias de su identidad" (Sánchez Jiménez, 2021, pp. 81-97) donde esa identidad e idiosincrasia usa, cambia, intercambia personajes, relatos y conceptos con otras según su devenir histórico y social del momento.

4.4 Fábula

De acuerdo a lo propuesto por García-Manso, la fábula es un relato fantástico cuya finalidad es dejar una enseñanza" a través de una narración inverosímil en la que los elementos animales o mitológicos `pueden o no jugar un papel(García-Manso, 2016).

4.5 Educación

Este es polisémico, ya que dependiendo el contexto es el uso que se le da. Pero para fines de esta tesis, entendemos educación bajo la propuesta de Ezequiel Ander Egg en la que queda claro que es un proceso de transmisión de conocimientos y valores en donde "la educación alude al conjunto de actividades y procedimientos que, de manera intencional, sistemática y metódica, el educador realiza sobre los educandos para favorecer el desarrollo de las cualidades morales, intelectuales o físicas que toda persona posee en estado potencial."(Ander-Egg, 2014 p.85).

5. MARCO METODOLÓGICO

Para la realización de este proyecto de investigación y guion se propone el uso de la metodología de mitología comparada. Este modo de trabajo permitirá definir los elementos de mitología de varios pueblos y épocas indígenas mexicanos que aporten al desarrollo del viaje de los personajes y la historia.

Para poder implementar esta metodología hay que comprender lo que se ha propuesto en el pasado, frente a lo que se propone en épocas más recientes. Con el fin de lograr esto, sirva este cuadro comparativo, desarrollado a partir del trabajo de Juan Carlos Bermejo (Bermejo Barrera, 2003).

Comparación mitológica hasta el siglo XX	Comparación mitológica en el siglo XXI
1) Toda analogía es una identidad.	1) El mitólogo no debe confundir nunca la analogía con la identidad, a pesar de que la analogía sea muy fuerte
2) Toda analogía posee una propiedad conmutativa.	2) Las analogías no son conmutativas, sino condicionales
3) Toda analogía posee la propiedad transitiva.	3) Las analogías no son transitivas.
4) De la analogía puede derivarse una teoría.	4) La comparación mitológica es empírica, pero no solamente empírica. Parte de una teoría de la que el mitólogo deberá ser consciente.

También se vuelve necesario hacer algunas precisiones conceptuales, como que cuando se usa esta metodología, la investigación de facto se convierte en "un ser híbrido entre teórico y empírico" en la que se comprende que un mito no es nada más una proposición, sino también:

- Un conjunto de proposiciones encadenadas dentro de una trama narrativa.
- Un relato que viene de la tradición oral y tiene una estructura que da cuenta de su lógica.
- Que es un conjunto compuesto de un número n de elementos.
- Estos elementos no pueden ser ordenados en una secuencia lineal.
- No es tan sencillo clasificarle porque posee una estructura compleja

Teniendo en cuenta todo esto, sólo si los dos conjuntos tienen el mismo número de elementos puede establecerse una relación de identidad. En otro caso, tendríamos una relación de analogía. Por lo tanto, el método a usar, más allá de la comparación directa, tiene que ir a la comparación análoga.

De esta manera, según lo propone Bermejo Barrera, la comparación que se haga en este trabajo debe pasar "de la identidad a la semejanza, se pasa del reino de lo que es a lo que puede ser, de la efectividad a la posibilidad" (Bermejo Barrera, 2003, p. 480). Este punto en particular es relevante para este trabajo de investigación, ya que cada elemento mitológico será transformado no en lo que ya es, si no en lo que sirve para fines del relato de guion. Ahora bien, el sustento que para esto ofrece Bermejo Barrera, tiene que ver con el hecho de que las personas son sujetos subjetivos que hacen sus estudios desde una perspectiva y contexto en particular, y aunque se logre cierta pureza teórica: "No existe una comparación mítica pura, al margen de los contextos de todo tipo. Y ello es así porque el mito no es una forma de pensamiento puro" (Bermejo Barrera, 2003, p. 482). Y es que, en la historia de la narrativa humana, encontramos la constante hibridación, y cuando hablamos de mitología comparada, lo que se hace es un intento por identificar temas y características comunes en mitos de culturas diferentes. Y al mismo tiempo nos encontramos con que los mitos, los héroes y los monstruos cumplen funciones específicas, como ya lo establece Dumézil en su trabajo *La tripartición indo europea* (Alberro, 2003) :

1) Función sagrada-jurídica: Establecen reglas de comportamiento y religión.

2) Función guerrera: Establecen maneras de llevar la parte física del cuerpo, la guerra y la vida.

3) Función de producción: Establecen la relación con la naturaleza, la agricultura y la ganadería.

Es decir, que en su conjunto y en el fondo, cumplen una función de educación. Con toda esta perspectiva, en esta tesis se retoman mitos preestablecidos para ser puestos al servicio del guion.

6. COMPARACIÓN DE PERSONAJES Y LEYENDAS.

Para la construcción de este relato se escogió una batería de personajes, mitos y leyendas, que permiten establecer un nuevo universo narrativo. A continuación, se presentan de manera resumida.

6.1 Leyenda de la creación Wixarika

En este mito de creación se establece que en el principio de los tiempos solamente había océano, el lugar en donde vivían los dioses. A partir del sueño de uno de ellos, emprenden un viaje y en esa exploración es que se crea el mundo y todo lo que hay en él. En el camino algunos se quedan dormidos y se transforman en elementos naturales. El pueblo Wixarika está encargado de dialogar con ellos. (Dal Cin, 2014)

6.2 Los hijos del jaguar. La leyenda de Cuilli y macuili

(Maldonado & Sánchez, 2018).

Al inicio de la creación todo era caos, y los Ipalnemohuani, los grandes constructores, crearon todo lo que existe. En ese proceso pasaron por 4 pruebas y errores de tipos de humanos que se definían por el tipo de sol bajo el que eran creados. Para el quinto intento hicieron su obra maestra, y a cargo estuvieron 3 hermanos: Tezcatlipoca, Ehécatl y Quetzalcóatl.

Los constructores se sacrificaron para darle movimiento al sol y que la creación pudiera terminar y nacer así los hombres. Pero la humanidad se entregó a las guerras y al vicio y el sol se oscureció. Los hombres pensaron que con más sangre el sol volvería a brillar, pero se equivocaban.

Quetzalcóatl encolerizó con esto y les quitó las semillas y volvió la tierra yerma en las ciudades. En la sierra, los jaguares, representantes de Tezcatlipoca, se dieron cuenta de la situación y emprendieron el camino para quitarle las semillas a Quetzalcóatl. Lo lograron usando sus habilidades de baile y canto, pero en el camino de vuelta se transformaron en seres mitad hombres y mitad jaguar. Cuando durmieron el dios les mando a la araña Coconahuaque para que les inyectara envidia. Los hermanos pelearon entre sí, se desató una gran tormenta y las semillas rodaron por los montes y fueron regadas por la sangre de los jaguares. Así fue como los hombres recuperaron la agricultura, con el sacrificio de los jaguares. Y es por eso que ahora se disfrazan de jaguar y les rinden homenaje.

6.3 Alebrijes

Los alebrijes son el fruto de los delirios, sueños y pesadillas del artesano cartonero Pedro Linares López; de la Ciudad de México. (Garnica, 2016; Voigt, s. f.)

En su alucinación, vio un mundo apacible, extraño e interesante, en donde los colores eran más brillantes, y el agua, las piedras, las nubes y los árboles se fundían. Y lo mismo sucedía con los animales que se combinaban constantemente unos con otros, dando lugar a sí a seres fantásticos de colores irreales y con partes unos de otros. Estos seres le decían "alebrijes" y le recomendaron seguir su camino. Así que cuando despertó, se dedicó a crearlos en papel maché.

Con el tiempo, esta idea fue llevada a Oaxaca e hizo resonancia con la tradición zapoteca del animal espiritual que define y acompaña las características de cada persona¹. De ahí que hoy en día, los alebrijes son también artesanías que se hacen en madera de copal en esa región. Es decir que los alebrijes podrían ser considerados habitantes del mundo de los sueños que viven en nuestro mundo a través de la creación humana.

¹ "La Tona" si uno se acuerda del cuento de Francisco Rojas González, o el Nahual. Que en el contexto zapoteca quiere decir animal espiritual.

6.4 Ajolote (Cisneros, 2020a)

De acuerdo con la leyenda del quinto sol, en donde cada sol marca una era de la creación y esta última corresponde a los hombres; para que los astros se muevan y pueda haber vida, los dioses deben sacrificarse. Todos los dioses, hermanos de Xolotl (Ajolote) lo hacen sin dudar. Ajolote es el hermano mellizo de Quetzalcóatl, y cuando le llega su turno se llena de miedo y decide huir usando sus habilidades de nahual². Sus hermanos transformados después de su sacrificio lo persiguen. Él se mezcla entre los hombres transformándose en Guajolote, maguay y xoloitzcuintle³. Los dioses se cansaron de perseguirlo, pero cuando lo encontraron el fugitivo se lanzó al agua y entonces lo convirtieron en Ajolote.

Ajolote en su leyenda es un personaje rebelde que se niega a evolucionar y a crecer, al igual que la salamandra en la que está inspirado: Está en un espacio intermedio entre niño y adulto.

6.5 Chanèques, aluxes, guajes y ahuaques (Leñero & Romo, 2012) (Muñoz Ledo, 2018)

Su leyenda de origen es de la península del sureste mexicano. Hay registro de ellos en Yucatán, Quintana Roo, Campeche y

² Capacidad de transformarse en distintos animales

³ Perro mexicano

Chiapas. Los chaneques en su origen vivían en el mundo de los muertos (el mundo mágico o sutil) y fueron convocados a la tierra por el dios maya Chane para cuidar de las parcelas, y la tierra de los posibles invasores españoles. Para lograrlo se les otorgaron poderes para asustar, para enfermar niños, devorar el alma de quienes no respetan el entorno natural y alterar elementos como la luz y el sonido en sus territorios. Sin embargo, hubo unos chaneques negros que se rebelaron al mandato y decidieron hacer travesuras a todos los hombres por igual, digamos que siguieron el camino del mal.

Todos los chaneques tienen un carácter risueño y travieso. Son la versión mexicana de los duendes del mundo europeo, y en ese sentido comparten características físicas como la estatura (entre 15 y 65 centímetros), las orejas grandes y las proporciones de enano. Pero a diferencia de los duendes europeos no necesariamente tienen un carácter malévolo.

Hay versiones en las que los dioses mayas les enseñaron a los hombres a crear chaneques a partir del lodo de los cenotes, con el fin de que les ayuden a cuidar los cultivos. Tienen un gusto por las cosas dulces. En particular por la miel y la bebida tradicional Xtabentún.

6.6 Quetzalcóatl (Maldonado & Sánchez, 2018) (Matos Moctezma, s. f.) (Dal Cin, 2014)

Es probablemente el dios y mito más famoso del panteón azteca, aunque hay registros preclásicos de él en Tula, Teotihuacán y Cacaxtla. Se le llama la serpiente emplumada y es un dios que representa la dualidad hombre-dios. Como serpiente emplumada, se le relaciona con el agua, con el viento y el conocimiento.

En la tradición azteca nació de una mujer en un embarazo espontáneo (origen divino) y tiene una fuerte formación con sacerdotes. Y en esta tradición, es engañado por el hechicero Tezcatlipoca.

En el mito de la creación del mundo, es nieto de los grandes constructores Ipalnemohuani, e hijo la dualidad de dioses creadores Ometéotl (Ometecutli y Omecíhuatl). De esta unión nacieron 3 dioses: Quetzalcóatl, Tláloc, Tezcatlipoca, y Ehécatl. Junto con sus hermanos se sacrifica en la hoguera para con ello echar a andar los astros⁴. Luego de ello resurge transformado y con las semillas de maíz guardadas en una bolsa atada a su cinturón. En su paso por la tierra encarna en hombre, y hace reformas importantes como la abolición de los

⁴ Aunque hay versiones en las que quien se sacrifica es su hijo Nanahuatzin.

sacrificios humanos, la valoración del sacrificio propio y sobre todo es el gran dador de conocimiento para los humanos. Cuando termina su misión educativa, regresa a Tollán, su palacio.

Es un dios inocente, y esto aunado a su complicada relación con sus hermanos lo hace perder el camino del buen compartimiento debido a los engaños de Tezcatlipoca⁵ que le da a probar el pulque. A partir de ello inicia un viaje de redención hacia el mar del oriente, navegando en una balsa hecha de serpientes entrelazadas.

6.7 Leyenda del Tlacuache (Cisneros, 2020b; M. I. Martínez, s. f.)

Este mito tiene su origen en las tradiciones cora y mazateca. Ambas mitologías coinciden en que este marsupial se convierte en una especie de Prometeo, que le trae a la humanidad el fuego.

En la tradición mazateca, la anciana lumbre atrapó una estrella fugaz que no quería compartir, y en la tradición Cora, los hombres notan que el sol es un fuego que pasa por el cielo.

⁵ Existen versiones en las que el dios de la guerra Huitzilopochtli es quien engaña a Quetzalcóatl.

Esta historia se desarrolla en una época previa a que los hombres tuvieran civilización, sufrían de frío y no podían cocinar sus alimentos. Ante este problema, los ancianos de la tribu se reunieron para ver que podían hacer. Y deciden que deben traer el fuego. Encomiendan la misión a varios animales, pero ninguno lo logra. El Tlacuache los escucha, ve el fracaso de los otros y se ofrece a ir con los dioses (o a la casa de la anciana lumbre) a conseguir un poco de fuego. Esto a cambio de que no se lo coman.

El Tlacuache hace un viaje y vive varias aventuras antes de llegar al lugar donde vive el dios del fuego. Varios animales le dan pistas y advertencias sobre los dioses.

En ambas tradiciones, el Tlacuache engaña a la vieja lumbre o a los dioses y les roba el fuego encendiendo su cola y así emprende el viaje de regreso para entregar el fuego a los hombres. Por eso es que este animal carece de pelo en su cola.

6.8 Tezcatlipoca (Cartwright, 2013; Maldonado & Sánchez, 2018; C. Martínez, 2020; Olivier, 2004)

Este es uno de los principales dioses de la tradición azteca, que representa dualidades y tiene múltiples personalidades. Es

al mismo tiempo el dios de la justicia, la riqueza y la música, que el provocador de guerras, discordias, y por lo tanto es el patrón de los guerreros. Su nombre quiere decir "espejo humeante". En algunas leyendas figura como un hechicero, en otras es un hermano de Quetzalcóatl, y siempre tiene el elemento del espejo hecho de obsidiana como parte de su atuendo y representación del espejo humeante.

Varias de las tradiciones coinciden en que, como hermano de la serpiente emplumada, tiene celos de él y por eso se le señala como el dios que engaña y que le da probar a Quetzalcóatl el pulque.

Junto con Quetzalcóatl, Tláloc, Huitzilopochtli y Ehécatl es considerado un dios creador de los hombres y del quinto sol.

6.9 Cocanahuaque (Maldonado & Sánchez, 2018)

Este personaje es una adición que los autores hacen en su libro a la leyenda de los Tecuanis (jaguares). Se trata de una araña que trabaja al servicio de Quetzalcóatl y cuya misión es ser la portadora de los de los y la envidia. Estos sentimientos son inyectados a los hermanos jaguar para hacerlos pelear entre sí y como consecuencia que mueran en pago por el pecado de haberle robado las semillas de maíz a la serpiente emplumada.

6.10 Concepto de los Dueños y el mundo mágico o sutil (Aguilar, 2013; Muñoz Ledo, 2018)

En muchas de las leyendas consultadas, coincide que existe el Mictlán, es decir el mundo de los muertos. El inframundo, que no el infierno. Este es el sitio al que se va después de la vida. También suele ser considerado como el reino donde habitan los dioses y de dónde vienen los seres mágicos. Este lugar es a dónde se debe acudir por el conocimiento, el fuego, la agricultura, y donde se puede establecer una conexión con la tierra y la naturaleza y por lo tanto usarla para el bien o para el mal. Como por ejemplo para sanar heridas.

Es de llamar la atención que también puede entenderse no solamente como un espacio al que se viaja, sino como una dimensión superpuesta a la nuestra. Un espectro de la realidad que no se puede ver más que por unos cuantos iluminados, los niños pequeños y algunos animales.

En la consulta de varias tradiciones indígenas mexicanas, se encuentra la coincidencia de que en ese lugar existen los creadores, los dioses, los arquitectos del mundo. Estos personajes se establecen como los dueños del mundo y la naturaleza. Las leyendas revisadas concuerdan en que este concepto agrupa a todos los seres sobre naturales. Por lo

tanto, estos personajes tienen una relación con la magia o con aquello que está más allá de las leyes de la realidad física. Por eso se les da el título de "Los dueños".

6.11 El flechador del sol (Dal Cin, 2014)

Este relato de origen mixteco habla que del amor entre dos árboles nacieron el primer hombre y la primera mujer, que a su vez tuvieron muchos hijos que fundaron las distintas naciones mixtecas. Uno de esos pueblos fue Achiutla, en donde nació Ndazahuíndandaa, el flechador del sol.

El pueblo creció tanto que era necesario encontrar un nuevo lugar para asentarse. Así que Ndazahuíndandaa hizo un viaje para encontrar ese sitio nuevo en el cual poder asentar a su pueblo. Encontró un lugar deshabitado en el que el sol reinaba todo el tiempo y sus rayos eran tan fuertes que lastimaban. El explorador tomó su arco y flechas y se dedicó a dispararle al sol. Peleó todo el día, hasta que logró herirlo, hacerlo caer y entonces el cielo se volvió rojo. Desde entonces en esa tierra hay día y noche y ahí es donde está el pueblo de Achiutla.

6.12 Cuadro comparativo de los mitos seleccionados

Una vez entendidas las leyendas seleccionadas y las funciones que propone Dumézil, se realizó el siguiente cuadro comparativo, que permite tener una perspectiva mejor de los mitos sus funciones en el mito, sus características simplificadas, la función dumeziliana y la función que aportan al a un relato unificado.

Mito o personaje	Función en su mito	Características	Función Dumézil	Función para relato unificado
Creación Wixarika	Creación	Los dioses sueñan con las cosas y entonces estas existen	Producción	Historia de origen
Hijos del jaguar	Hermanos viajeros que traen conocimiento	Jaguares que se transforman en antropomorfos y se sacrifican	Producción . Sagrado jurídica.	Leyenda de enfrentamiento con Quetzalcóatl
Ajolote	Rebelde e inmaduro	Poderes de transformación	Sagrado jurídica	Mentor y puente entre el mundo mágico y el de los hombres
Chaneques	Guardianes traviesos	Poderes de alteración de los sentidos y del clima	Producción .	Villanos en pugna con los alebrijes
Alebrijes	Enlace con el mundo de los sueños	Coloridos e irreales seres del mundo mágico que fueron creados por el hombre	Guerrera. Sagrado jurídica.	Seres mágicos en pugna con los Chaneques
Quetzalcóatl	Guardián del conocimiento Dios creador y reformador con historia de penitencia	Serpiente emplumada. Mueve los vientos y las aguas terrestres	Sagrado jurídica. Guerrera.	Villano molesto por lo que los hombres hicieron y dejaron de hacer con el conocimiento
Tlacuache	Traedor del fuego	Marsupial travieso, ingenioso, creativo, se puede hacer el muerto	Guerrera Producción	Mito referencial para dar forma a herramientas mágicas

Tezcatlipoca	Dios creador Engañador	Hechicero, justiciero, espejo humeante	Sagrado jurídica	Hermano de Quetzalcóatl
Cocanahuaque	Villano	Escurridizo, inyecta el veneno de la envidia y los celos	Sagrado jurídica	Villano secuaz del villano principal
Mundo mágico o sutil	Lugar fuera de la realidad física	Sitio de magia y conocimiento donde conviven los muertos, los seres mágicos y los dioses	Producción	Escenario en el que se desenvuelve la acción
Los dueños	Guardianes del conocimiento y la naturaleza	Los seres mágicos y dioses	Producción Sagrado jurídica	Designación para todos los seres del mundo mágico
Flechador del sol	Héroe guerrero y explorador que crea un lugar para su pueblo	Arquero persistente	Guerrera	Mito referencial para dar forma a herramientas mágicas

7. CONCLUSIONES Y RESULTADOS

La pregunta de investigación que se planteó en el presente trabajo fue: ¿Qué elementos y personajes de las leyendas y mitología mexicanas son pertinentes para formar un relato de aventuras en el que los personajes valoran el trabajo en equipo y la familia?

Para responderla, y después de la revisión de productos de género fantástico, del marco teórico y metodológico, y conjugando eso con las comparaciones establecidas en el capítulo anterior. Se desprende que el relato a desarrollar debe incluir los siguientes elementos:

1. Un mito de origen que, de sentido al universo, y desde el cual se establezcan reglas de cómo funciona el mencionado universo del relato. Por mencionar algunas:
 - a) La misión de los dioses, guardianes y seres mágicos tiene que ver con cuidar la tierra, el conocimiento y el medio ambiente.
 - b) El sacrificio como método para lograr un bien mayor.
 - c) La ambigüedad y dualidad del mundo (y las personas o dioses) es una fuente de creación. Por ejemplo: el

concepto de la nada o del agua y la inmovilidad previa a la creación. En donde por oposición: la luz, los astros, el movimiento, y el trabajo en equipo de dioses, dueños, arquitectos o creadores es lo que crea la vida y el mundo.

2. Conexión con el público a partir de los sentimientos. Es decir, crear un enlace emocional entre los personajes fantásticos y el público. Este se logra a partir de las actitudes humanas que representan los personajes míticos, ya que así se convierten en una alegoría de la humanidad. El diseño de los personajes y de la historia debe incluir suficientes elementos humanos para establecer conexiones con la audiencia. Si uno recuerda personajes como Spiderman, Batman, La Mujer Maravilla o Superman, estos enlazan con su público por sus defectos y por las aspiraciones que pueden despertar.
3. Personajes y elementos que ayuden a cumplir los pasos del héroe o de los protagonistas. Como, por ejemplo: el maestro o mentor, la lucha contra el mundo mágico o los dioses, la humanidad y su búsqueda por el progreso o civilización.

4. Que el villano no sea malvado porque sí, si no que tenga una razón para el enojo. Preferiblemente, una actitud humana como la pelea entre hermanos.
5. Mitos de referencia que expliquen los elíxires o herramientas a los que deben acceder los protagonistas.
6. Un lugar al cual viajar. En este caso el mundo mágico o sutil. Y el viaje que realizan los humanos debería ser para buscar conocimiento, autoconocimiento y/o rescate.
7. Hermanos que emprenden la aventura y hermanos que pelean. Es decir, el elemento de la familia y el equipo. Desde este punto queda claro también que para que el relato fantástico funcione en este nivel, debe respetar la cadena at-consecuencia.
8. Una o varias enseñanzas, para así cumplir con las funciones del relato fantástico.

Estos elementos, en conjunto con el total del trabajo realizado, también permiten decir que de acuerdo a como se planteó en la hipótesis, un relato de aventuras sirve como vehículo educativo a través del entretenimiento. Y que además

el valor educativo no solamente radica en la precisión histórica sino en la valoración de la cultura prehispánica a través del entretenimiento.

Para lograr los objetivos establecidos y generar un relato que pueda ser llevado a la narrativa gráfica o audiovisual. Todos los elementos que arrojó el trabajo, se conjugan en el contexto de un guion de formato cinematográfico, que considera los 12 pasos del Héroe (Campbell, 1972) y el esquema de guion que propone Syd Field (Field, 2002) en su manual del guionista.

Para ello se plantea el diseño de los personajes a partir de sus propias historias modificadas para este relato. Y que se representarán en sus biografías.

Biografías de personajes

7.1 Protagonistas y aliados

JULIA (10 años)

Nació de padres trabajadores de clase media. Recuerda vagamente haber vivido con ellos en un departamento hasta el día que su hermano nació. Ahí se mudaron todos a la casa en la que vive la familia. Ella tiene 10 años, es delgada, mide 1.20 de altura, tiene el pelo castaño claro y viste un vestido verde como el de una de sus princesas favoritas de la televisión. Es muy femenina, le gusta la música y las caricaturas con mucho drama y personajes que gritan y lloran. Es muy sentimental y le gusta tener el control de las cosas y sobre todo decirle qué hacer a su hermano menor Damián.

Sus padres han insistido mucho en darle materiales de mitos y leyendas mexicanas, y ella se interesa mucho en eso al igual que su hermano. Es algo que comparte con toda su familia. En su condición de infante está aprendiendo a lidiar e identificar sus emociones, y por eso, ahora sabe que el llanto puede ser una manera de conseguir las cosas que quiere, aunque a veces se queda atrapada en llorar y olvida que era lo que quería en primer lugar. Tiene problemas para superar esos momentos. Sus padres suelen escucharla y tratan de ayudarle a salir del

momento con mucho cariño y comunicación. Sin embargo, el agobio de la cotidianidad los ha llevado a un punto de cierto hartazgo.

Como todos los fines de semana acompaña a sus padres al mercado a comprar los víveres de la quincena; pero en esta ocasión nota que su hermano está muy inquieto, así que decide seguirlo y vigilarlo hasta que juntos se pierden.

DAMIÁN (8 años)

Nació casi 2 años después que Julia. Tiene 8 años, es sumamente curioso, mide cerca de 1.10 de altura, blanco de pelo castaño claro, viste una playera roja de manga corta y jeans. Ser el segundo hijo no es fácil, todo estaba decidido cuando él llegó y esto lo ha llevado a un constante llamar la atención. Por eso Damián es muy inquieto e incluso agresivo en ciertos momentos, grita mucho pues constantemente quiere ganarle la palabra a su hermana. Él se da cuenta de que es diferente, pero todavía no sabe por qué. Lo que sí sabe es que todos lo llaman todo el tiempo, y él no siempre los escucha, pues se queda ensimismado en su propio mundo. Al mismo tiempo, cuando se enfoca en algo, se dedica completamente a eso, el reto es que no todas las cosas logran llamar tanto su interés.

Entre las cosas que le gustan mucho están los dinosaurios y las leyendas de todo el mundo. Pues sus padres le han fomentado (al igual que a su hermana) el hábito de la lectura y le han hecho mucho énfasis en los mitos y leyendas e México.

Siempre puede encontrar como molestar a Julia y hacerla llorar, pero también la quiere y sabe que es la mejor compañera de juegos. Recientemente ha descubierto que, si dice algo diferente a la verdad, hay veces que se puede salir con la suya, aunque también hay veces que eso le trae consecuencias negativas.

Los fines de semana Damián va con su familia al mercado. A él le gusta mucho porque hay mucha música, ruido, olores, y colores. Y siempre encuentra cosas divertidas y diferentes que ver. Esta vez, nota a un tipo chaparrito y muy extraño que compra audífonos en un puesto. Damián se le acerca y lo comienza a seguir corriendo entre los puestos y la gente hasta que pierde de vista a sus padres.

PAPÁ/OSCURANTE (35)

Cuando es humano, su nombre es Pedro, cuando está en el mundo de Los Dueños se llama Oscurante y está hecho de cuerdas e hilaza, porque tiene muchas ataduras. Solamente se le ven los

ojos, y lleva una túnica con capucha que le cubre la cabeza y que usa para tapar las flamas que salen de su cráneo.

En la casa de sus padres le dejaron claro que para avanzar en este mundo había que trabajar mucho y sobre todo estudiar, así que es egresado de letras en una universidad pública y se dedica a la investigación de su género favorito: la fantasía, los mitos y las leyendas con especial énfasis en los mexicanos. En ese camino de investigación, se puso en contacto con personas que hablaban del mundo sutil, del mundo de los dueños. Y en un viaje a la sierra, un brujo le enseñó el hechizo para viajar al mundo mágico. También en ese viaje conoció a una chica cantante y promotora cultural: Lorena (Mamá/Cantora). Se enamoró y pronto se unieron en pareja.

Al poco tiempo decidió probar el hechizo junto con esa Lorena. Viajaron al mundo sutil y aprendieron juntos sobre este lugar. Regresaron al mundo humano para tener una familia; pero eso implicó que ahora no podrían volver completamente al valle de los Dueños. Sólo pueden estar por tiempos muy cortos y cada cierto tiempo deben volver a la Tierra, en donde, como humanos deben trabajar, dormir y comer. Así que este fin de semana van al mercado con sus hijos. Lo que Oscurante no espera es extravíarlos y que sus niños viajen al valle de Los Dueños. No

los puede ayudar directamente, y como el Oscurante ellos no lo pueden reconocer.

MAMÁ/CANTORA (33)

En el mundo de los humanos se llama Lorena, tiene el pelo castaño claro, es morena clara y de estatura media. Migró de Ciudad de México a esta nueva ciudad con su familia hace ya muchos años, y sabe lo que es el trabajo, el estudio, y también la pasión por el arte. Así que estudió gestión cultural en una universidad privada y se dedica a la música. Canta y es algo que le ha permitido conocer a muchas personas. En un viaje a la sierra conoció a Pedro y se enamoró de él. Al igual que Pedro, le apasionan los mitos y leyendas. Supo del encuentro de Pedro con el brujo, y el hechizo para ir al mundo sutil. Eso le emocionó mucho y pues ya estaba enamorada de ese joven investigador, así que no fue difícil acompañarlo en una aventura de investigación.

En el mundo de los dueños es delgada y etérea, casi transparente, brilla cuando canta y se pueden ver las notas musicales salir de su boca y sus manos. Es un reflejo de sus pasiones en el mundo humano. Sin embargo, las incursiones al mundo de los dueños no pueden ser muy largas, ya que corren el riesgo de no poder regresar. Poco después de ese primer viaje

a la sierra y de su ir y venir al mundo sutil, ella y Pedro decidieron compartir su vida y tienen 2 hijos: Julia y Damián.

En la tierra, la vida sigue y hay que trabajar mucho, estudiar más y lidiar con las dificultades de un país como México. Entre esas cosas terrenales está ir al mercado todos los fines de semana y este sábado no es la excepción. Solamente tomó un minuto de distracción y sus hijos cayeron por un portal al mundo de Los Dueños. Ahora, junto con su esposo debe proyectarse allá y como en la canción de "El niño perdido" usar su habilidad para guiar con su canto a sus hijos y ayudarles en su recorrido por el inframundo.

XOLO

Es uno de los 3 dioses que estuvieron presentes en la creación del quinto sol (Xolo, Quetzalcoátl, Pisei Tezcatlipoca). Cada sol marca una era de la creación y esta última corresponde a los hombres; para que los astros se muevan y pueda haber vida, los dioses deben sacrificarse. Los dos hermanos de Xolo lo hacen sin dudar, pero cuando le llega su turno se llena de miedo y decide huir usando sus habilidades de nahual. Su hermano Quetzalcóatl, transformado después de su sacrificio lo persigue, Pisei observa decepcionado. Xolo se mezcla entre los hombres transformándose en Guajolote, maguey y xoloitzcuintle.

El dios se cansa de perseguirlo y cuando lo está por encontrar, el fugitivo se lanza al agua y se convierte en Ajolote. Ya no puede volver a ser el Dios de antes, pero conserva sus habilidades de transformación.

Xolo es un rebelde que se niega a evolucionar y a crecer, al igual que la salamandra en la que se convirtió. Por ello está en un espacio intermedio entre niño y adulto. Esta condición le permite pasar del mundo de los humanos al de los Dueños. Es rosa, de la estatura de un preadolescente y se disfraza de humano con tenis, jeans y gorras para poder conseguir tecnología de los hombres en el mercado de San Juan de Dios, pero sobre todo golosinas, porque de eso no se consigue en el valle de Los Dueños. Este fin de semana decidió ir por los audífonos inalámbricos que le vio a una chica humana. Pero fue un poco descuidado y dejó ver sus branquias. Ahora lo sigue un cachorro humano.

ALEBRIJES

Los alebrijes son estas pequeñas figuras de madera que nacieron fruto de los delirios, sueños y pesadillas de un artesano de la Ciudad de México. Lo que este artesano no sabía es que sus alucinaciones eran en realidad un vistazo a un mundo apacible, extraño e interesante, en donde los colores eran más

brillantes, y el agua, las piedras, las nubes y los árboles se fundían. Estaba mirando el mundo sutil. Ahí, vio animales que se combinaban constantemente unos con otros, dando lugar a sí a seres fantásticos de colores irreales y con partes unos de otros. Estos seres le decían "alebrijes" y le recomendaron seguir su camino. Así que cuando despertó, se dedicó a crearlos en papel maché y madera. Debido a esa conexión, todo lo que el artesano creó en el mundo real, existe ahora también en la dimensión de los dueños.

Los alebrijes, quieren a los humanos, los ayudan y pueden convertirse en su animal espiritual. Sin embargo, en el mundo sutil no a todos les gusta esa relación, sobre todo a los que fueron guardianes de la naturaleza: los chaneques, sus enemigos con los que tienen una constante pelea.

7.2 Opositores y enemigos

LÁGRIMA

Este monstruo cumple una función de enseñanza (sagrado-jurídica). Es una especie de metáfora o símbolo de que la tristeza es celosa, no te deja ir tan fácil. Porque parece que no; pero consigo trae un cierto tipo de atención. A diferencia de otros personajes, este está creado específicamente para la historia.

Cuando el mundo de los dueños se unió con el de los humanos, algunas cosas que sucedían de un lado, repercutían en el otro. La tristeza es una de ellas y las lágrimas cuando se secaban en el mundo humano se fueron acumulando en el mundo de los dueños, dándole forma así a un estanque. El fenómeno llamó la atención de los chaneques negros que empezaron a traer humanos a que lloraran en el estanque. Con esa acción nació Lágrima.

Es un monstruo que cuando acecha a sus posibles víctimas es un charco hecho de eso de lágrimas. Conforme habla con sus víctimas finge escucharlas, pero en realidad se alimenta de su tristeza y cuando es lo suficientemente fuerte los ahoga. Es un monstruo de tristeza que se alimenta de eso, y su hambre es

insaciable. Vive esperando víctimas que le llevan los chaneques negros.

TUUS

En apariencia es un hombre adulto, común y corriente, de unos 40 años, un poco corpulento, blanco, de barba, ojos y pelo claros. Viste un pantalón de pinzas y una camisa a cuadros con un suéter encima.

En el mundo sutil hay Dueños buenos, malos, e indiferentes. Él es de los malos. Hace muchos soles fue un hombre obsesionado con reunir cosas materiales. Se alió con demonios y nahuales negativos y el precio que pagó fue no volver al mundo humano. No es que le importara mucho seguir conviviendo con sus semejantes; pero sabe que sus almas son valiosas y sabrosas. Le dan poder, y de paso, cuando alguno se aventura a los pasillos y cuevas en las que vive, puede quedarse con sus cosas. En su inmensa colección de objetos tiene una ventana mágica con la que ha ido atestiguando los cambios en el mundo de hoy en día. Obviamente no quiere volver, pero sabe que la información que ve le ayuda entender los deseos de sus víctimas para añadirlos a su colección.

Se alimenta de las almas de los visitantes indeseados al castillo del Oscurante y es el rey de las mentiras. Cuando las dice, y en su caso, es casi cada vez que abre la boca; salen serpientes que usa para asustar, atrapar y comerse a los visitantes que seduce con objetos, pues él puede escuchar y entender sus deseos materiales. Ahora hay dos cachorritos de humano cerca, y él y sus serpientes tienen hambre.

PISEI/TEZCATLIPOCA

Junto con sus hermanos Xolo y Quetzalcóatl, es uno de los Dueños/Dioses que estuvo en la creación del mundo y del quinto sol. Por mucho tiempo tuvo una rivalidad con su hermano Quetzalcóatl, pues Pisei no entendía su preocupación por los seres humanos. Pero con el tiempo lo fue entendiendo y no le costó ningún trabajo lanzarse al fuego junto con sus hermanos. Que Xolo no lo hiciera le causó decepción, y también el enojo de Quetzalcóatl.

Fue testigo de la ruptura entre hombres y dueños y por eso decidió convertirse en el guardián de la principal puerta de vuelta al mundo de los humanos. Está sentado frente a ella, no deja pasar a cualquiera, y ha dedicado mucho tiempo a meditar sobre sus hermanos y sobre los hombres. Ahora sabe que más allá del hecho de que todos los errores se pagan, también existe el

perdón y la redención. Cosa que pocos dueños y menos hombres saben hacer.

Es un hechicero gigante hecho de roca cantera con poca expresión en su cara. Lleva en el pecho un espejo humeante de obsidiana. Sus manos son desproporcionadamente grandes respecto a su cuerpo. Representa la masculinidad clásica, dura, grande imponente. Lo que no espera es que 2 niños humanos logren conmoerlo.

QUETZALCÓATL

Se le llama la serpiente emplumada y es un dios que representa la dualidad hombre-dios. Como serpiente emplumada, se le relaciona con el agua, con el viento y el conocimiento. Y no es gratuito, junto con sus hermanos y otros dueños les mostró a los hombres el camino del arte y la ciencia.

Estuvo en la creación del mundo y estuvo en los distintos soles, en el último, el quinto se sacrificó en el fuego junto con Pisei, pero se molestó mucho de que su hermano Xolo no lo hiciera. Cuando se lanzó a la hoguera, regresó transformado y con las semillas de maíz guardadas en una bolsa atada a su cinturón. Los Tecuanis le robaron las semillas para los humanos. Los hizo pagar caro su atrevimiento con la ayuda de

su asistente la araña Coconahuaque, su fiel servidora. Si los hombres querían las semillas debieron pedir las, debían mostrarle respeto, pues al final él es un dios y ellos no.

Además, vio también como el tlacuache les robó el fuego a los dioses, de nuevo para los hombres y para finalizar, las falsas religiones, la llamada ciencia, y las guerras entre humanos hicieron que los hombres terminaran de olvidarse de los dueños. El insulto final fue cuando los humanos los desterraron de la tierra. Ahora detesta a quienes no dejan en paz el mundo de los dueños y quieren llevarse objetos y conocimiento. Pareciera que ninguno de sus sacrificios y enseñanzas hubieran servido para nada. Está frustrado, ya no es aquel dios inocente y benévolo. Su corazón está envenenado por la envidia, fruto de su relación con Coconahuaque. Y mantiene esa añeja rivalidad con su hermano Pisei.

Tiene grandes poderes que opera desde su palacio. Así es como se da cuenta que unos niños humanos cruzaron a la tierra. Bueno... eso y que una pareja lo visitó en su palacio para pedirle ayuda. Eran los padres de esos niños. No quiere ayudarles, pero por lo menos estos afligidos padres han sido respetuosos. Les dará una oportunidad, pero no será fácil. Es más: puede ser que esto sirva para confrontar a sus hermanos.

CHANEQUES

Los chaneques en su origen vivían en el mundo de los dueños y fueron convocados a la tierra por el dios maya Chane para cuidar de las parcelas, y la tierra de los posibles invasores españoles. Para lograrlo se les otorgaron poderes para asustar, para enfermar niños, devorar el alma de quienes no respetan el entorno natural y alterar elementos como la luz y el sonido en sus territorios. Sin embargo, hubo unos chaneques negros que se rebelaron al mandato y decidieron hacer travesuras a todos los hombres por igual, digamos que siguieron el camino del mal.

Cuando los hombres dejaron a los dueños de lado, los chaneques se quedaron a cuidar la tierra en el sur de México. Pero los chaneques negros se quedaron en el mundo sutil y ahora están al servicio de los monstruos y seres negativos que habitan en algunos de los pasillos del castillo del Oscurante. Cuando quieren hacer el mal en el mundo de los hombres se enfrentan siempre con los alebrijes. A ellos les tienen muchos celos, pues son creaciones humanas que pueden hablar con los hombres.

Los chaneques son la versión mexicana de los duendes del mundo europeo, y en ese sentido comparten características físicas

como la estatura (entre 15 y 65 centímetros), las orejas grandes y las proporciones de enano.

COCANAHUAQUE

Es la representación de la envidia. Este personaje es una adición que los autores hacen en su libro a la leyenda de los Tecuanis (jaguas). Se trata de una araña que trabaja al servicio de Quetzalcóatl y cuya misión es ser la portadora de los de los y la envidia. Estos sentimientos son inyectados a los hermanos jaguar para hacerlos pelear entre sí y como consecuencia que mueran en pago por el pecado de haberle robado las semillas de maíz a la serpiente emplumada. (Maldonado & Sánchez, 2018)

7.3 Diseño de guion

El desarrollo de la historia se hizo bajo una narrativa aristotélica clásica que además considera los 12 pasos del héroe y los momentos de guion que considera Syd Field. Para ello se planteó una primera estructura que se muestra en el anexo al final de este documento. Esta estructura se le dio un formato de línea de tiempo que permite visualizar de manera gráfica el desarrollo de la historia, y facilita las revisiones y desarrollo de escenas.

Además, el guion que se desarrolló considera un par de convenciones del género fantástico como son la introducción y el mapa. Los libros de fantasía suelen incluir un mapa de ubicación y/o un capítulo en el que se establecen todas las reglas. Desde esa perspectiva, en un primer momento se escribió un largo primer acto en el que se le dedica mucho tiempo a establecer el mundo de "Los dueños" y su relación con el mundo de los humanos.

Una vez que se completó el argumento bajo esta estructura, se procedió a darle un tratamiento y varias lecturas. Después de realizado esto, se determinó que, en términos de ritmo y tiempos, valía la pena alterar el primer acto, para que muy pronto la audiencia conociera a los protagonistas, y así establecer una pronta conexión con ellos.

Los valores y situaciones que se establecieron en el inicio de este trabajo fueron: el temor paterno a perder a los hijos, y el trabajo en equipo para resolver problemas. Estos elementos fueron integrados en el relato y fueron considerados en el desarrollo del argumento que a continuación se muestra en sus diversas etapas de desarrollo: Tema, premisa, story line, sinopsis y argumento.

7.4 Tema

Amistad

7.5 Premisa

Los problemas se solucionan mejor cuando trabajas en equipo

7.6 Story line "Los Dueños"

Los pequeños hermanos Julia y Damián de 10 y 8 años, se pierden en el mercado de San Juan de Dios. Entran por una puerta al mundo de los seres mágicos que han guiado a los hombres a través de milenios. Ahí conocen y enfrentan personajes que les enseñan el valor de hacer equipo, de la hermandad y de controlar sus emociones. Sus guías son sus padres, que forman parte del mundo mágico. Juntos logran regresar con sus padres al mundo de los hombres.

7.7 Sinopsis

Los hermanos protagonistas: JULIA y DAMIÁN viven con sus padres, van a la escuela, juegan, pelean mucho entre ellos y los fines de semana, toda la familia hace las compras en el mercado de San Juan de Dios. Sus padres están constantemente

preocupados porque los niños se lleven bien y sobre todo se mantengan juntos y no se pierdan.

En esta ocasión, mientras los padres escogen víveres, Damián ve entre los puestos a un pequeño y extraño personaje que compra audífonos. Lo sigue, y tras de él va Julia. Lo pierden de vista cuando el personaje se mete a una caja bajo un puesto. Esa caja es una puerta que los lleva al mundo mágico y ellos caen através de ella.

Cuando "aterrizan", se encuentran con el extraño personaje al que seguían: es un AJOLOTE que les explica cómo funciona el reino mágico de "Los Dueños". En este lugar, la puerta que usaron funciona solamente como entrada para los humanos. No hay vuelta a casa. Los únicos que hicieron este viaje antes de ellos fueron los hermanos jaguar, y murieron en el intento de regresar. Su única esperanza, es buscar al Peregrino entre los mundos: El OSCURANTE, y pedirle ayuda. Cuando lo encuentran, este personaje les muestra la ruta de salida, pero esta tiene varios retos y adversarios a los que deben enfrentar.

Además de los adversarios, Julia y Damián tienen a su lado como aliados al Oscurante y su pareja CANTORA. Reto tras reto, enemigo tras enemigo, logran vencer los obstáculos siempre que

aprendan de sus emociones y a hacer equipo. De esta manera encuentran la puerta de regreso a casa, no sin antes descubrir que sus aliados son otros viajeros: sus padres.

7.8 Argumento

PRIMER ACTO

Pequeñas chaquiras aparecen brillantes sobre un fondo negro. Están separadas, y conforme aparecen forman un mar con olas. Algunas chaquiras cambian de color, se juntan y toman formas antropomórficas y con partes de animales. Estas figuras son de muchos tamaños, hay gigantes, hay animales, hay enanos, hay chaneques. Caminan desde debajo del mar hasta la costa. Estos humanoides de colores son LOS DUEÑOS. Ellos, señalan al frente y aparecen montañas, animales, el cielo, el sol, y tres de ellos muelen maíz para con la masa esculpir pequeños humanos.

Los pies de LOS DUEÑOS avanzan por la tierra, sus ojos parpadean y se miran entre ellos. Señalan a su alrededor. Algunos se duermen y de sus cabezas salen más animales, ríos, nubes. Otros, dormidos no despiertan más y forman la sierra, los bosques y la selva con flores. Tres dueños QUETZALCOÁTL, mitad hombre y mitad serpiente emplumada; PISEI, una figura humanoide, grande, de piedra y obsidiana, al que le humean los

ojos y sus partes de la piedra negra; y XOLO una salamandra mexicana morada avanzan y reúnen a los humanos a su alrededor. Son tres dueños hermanos que abrazan a los hombres, les acarician la cabeza, les guían y muestran cómo cazar, observar el cielo, usar embarcaciones, bailar y dibujar. El sol en el cielo sobre hombres y DUEÑOS se mueve y de repente para de hacerlo. Los DUEÑOS ven el sol, hacen una fogata y se tiran uno a uno y salen transformados. Todos lo hacen, menos XOLO que huye por el mundo transformándose en colibrí, guajolote, maguey, y xoloitzcuintle hasta llegar a un lago en donde recupera su forma y se esconde. QUETZALCOÁTL lo persigue y lo pierde golpea el suelo con desaprobación. PISEI observa, mira hacia abajo y niega con la cabeza. QUETZALCOÁTL con el ceño fruncido se va a su palacio, PISEI cabizbajo camina hasta sentarse frente a un arco en una montaña, se convierte en piedra y un bosque de espinos crece alrededor.

En el horizonte del mar aparecen barcos, hombres de armadura y espada que destruyen civilizaciones. Sobre las ruinas se construyen templos y nuevas ciudades. Los hombres pelean entre ellos, usan armas de fuego. Las ciudades se iluminan con electricidad y aviones surcan el cielo. Los nuevos hombres cambian sus ropas y algunos usan batas blancas y hacen experimentos. Sacerdotes católicos hacen rituales que

desvanecen a otros DUEÑOS que viven en la tierra. Hechiceros abren portales por los que más DUEÑOS son expulsados de vuelta a su mundo. Algunos de estos seres vuelven al mar, otros se adentran en cuevas y cráteres de volcanes, otros más extienden sus alas y se van volando más allá del cielo cruzándose con satélites artificiales que orbitan la tierra.

Las imágenes dejan de ser hechas de chaquira y se convierten en imagen real. Diversos DUEÑOS recorren y se asoman por túneles de servicio y alcantarillado de la ciudad. Avanzan por caminos hacia la superficie: registros de agua, puertas en vecindades, ductos de aire acondicionado, agujeros en la pared de un mercado. QUETZALCOÁTL observa la situación con el ceño fruncido desde su palacio. Ahí tiene en una repisa las figuras humanas de maíz que esculpieron los DUEÑOS originales, están junto con representaciones de jade de él y sus hermanos. Con brusquedad separa las figuras de maíz de las de jade, las toma y las guarda en una caja que entierra afuera de su palacio.

Un hombre y su mujer (PAPÁ Y MAMÁ) disponen velas alrededor de una palangana grande de agua. Se besan, el agua en la palangana cambia de color y brilla. La pareja tomada de la mano se lanza de cabeza a la palangana y pasa a través del agua. Un portal se abre en un pequeño estanque en el mundo de LOS DUEÑOS y la

pareja aparece transformada en OSCURANTE y CANTORA. Él ahora usa una túnica con capucha y sus manos y cuerpo están hechos de hilaza, se descubre la cabeza y ahí tiene una llama. Ella no tiene piernas, flota por el aire como una especie de fantasma. OSCURANTE mira a CANTORA y la llama de su cabeza crece súbitamente en señal de sorpresa. Él puede hablar, aunque no se ve su boca, la boca de ella aparece solamente cuando habla o canta.

OSCURANTE y CANTORA encuentran un castillo y en él hay libros, estudian juntos. En uno de los escritos se ve la ilustración de dos hermanos jaguar: CUIILLI Y MACUAILLI, danzando alrededor de QUETZALCÓATL. Las ilustraciones muestran a los hermanos jaguar robando semillas del cinturón del dios. La pareja da vuelta a la página, y las ilustraciones se animan. QUETZALCÓATL en su templo observa a través de una fogata a los hermanos jaguar que duermen. En su templo el dios hace un conjuro con sus manos, de ellas salen estelas de luz y gas que viajan a través de la hoguera para castigar a los jaguares haciéndolos antropomorfos. Con una señal despectiva, llama a COCONAHUAQUE la araña, que lo escucha en la sierra. Esta sirvienta va con los hermanos y les inyecta con su colmillos y susurros envidia y celos en sus corazones. Los hermanos jaguar despiertan, pelean entre ellos por las semillas que caen rodando y

esparciéndose por el suelo. QUETZALCOÁTL mira hacia arriba, hace una señal con sus manos y sopla un caracol. Así manda a TLÁLOC para que haga llover, el agua se mezcla con la sangre, las semillas caen al suelo y comienzan a germinar. La imagen se congela en una ilustración de libro. CANTORA Y OSCURANTE vuelven a dar vuelta a la página y los jaguares yacen muertos. Algunos hombres aparecen en el horizonte y ven los cuerpos rodeados de hierbas y frutos comestibles. Entre esas hierbas hay maíz y de una mazorca surge YUM KAAX, señor de la agricultura. Tiene apariencia humana, andrógina y sus ojos son totalmente blancos; su cráneo está alargado hacia arriba, usa un tocado de plumas y hojas de maíz. El DUEÑO recién nacido abraza a los hombres y recoge algunas semillas. Les enseña a los hombres como sembrar y trabajar la tierra.

QUETZALCOÁTL se transforma en búho y vuela hacia donde está el joven dios YUM KAAX. De la tierra surge una mano de piedra que se levanta hasta donde el búho vuela tapándole el paso. Detrás de la mano y de la tierra surge un humanoide de obsidiana con ojos de contorno blanco y hechos de espejo humeante. Es PISEI que le dice "Basta" a QUETZALCOÁTL. PISEI golpea la tierra con su pie y del suelo emerge un arco de piedra que abre un portal. PISEI lleva en su mano a QUETZALCOÁTL y cruza con él por el arco que se derrumba detrás de ellos.

CANTORA cierra el libro. Ella y OSCURANTE están de vuelta en el estanque, junto con ellos está XOLO que ahora tiene el tamaño de un niño. Hay un montón de velas encendidas alrededor del pequeño cuerpo de agua. Los tres se despiden. XOLO se transforma en colibrí y se va volando. En el cielo se juntan muchas nubes negras. CANTORA abraza el libro y junto con OSCURANTE saltan al agua atravesando el portal de vuelta a la tierra de los humanos. Una tormenta se forma y rayos caen alrededor del estanque. De entre las nubes aparece el búho de QUETZALCOATL, que aterriza y se transforma en el dios. Está molesto, no le gusta que los humanos que rechazaron a los DUEÑOS ahora estén husmeando en su reino.

En el mercado de San Juan de Dios, una familia pasea y hace sus compras. Son la misma pareja del ritual. Ahora son MAMÁ y PAPÁ, están un poco más viejos y con ellos van sus dos hijos: JULIA y DAMIÁN. Ella tiene 9 años y él 7. La niña lleva un vestido verde con zapatos de vestir, el niño usa una playera roja, pantalones de mezclilla y tenis.

MAMÁ Y PAPÁ constantemente piden a los niños que les den la mano y que no se alejen. DAMIÁN se retuerce, se intenta zafar. JULIA da la mano y se burla de DAMIÁN cuando no la ven sus

padres. DAMIÁN reacciona dando un manotazo que no alcanza a JULIA. Ella se asusta y comienza a lloriquear para llamar la atención de los padres.

MAMÁ pasa frente a un puesto de revistas, en el que los encabezados de los periódicos hablan de la crisis de desaparecidos y secuestros en México. La pareja habla sobre el tema y les dicen a los niños lo importante que es mantenerse juntos no solamente en el mercado sino en la vida. DAMIÁN interrumpe constantemente señalando cosas alrededor. La mamá, toca al niño para hacerlo que la mire y les silba una canción con la que les dice que si se pierden la silben de vuelta y así ellos pueden saber dónde están los niños. JULIA escucha atentamente y DAMIÁN mira para otro lado embobado por el ruido y los colores del mercado. La familia llega a un puesto de fruta y verdura, PAPÁ abre una bolsa de mercado grande, MAMÁ habla con la señora del puesto. Él les dice: ¡ENANO y JULIA no se alejen! y vuelve a atender la compra.

Los niños se alejan un poco, escuchan a mamá silbando y completan la canción también silbando. Se asoman a saludar a los padres. El mercado está muy lleno de personas, de imágenes y sonidos. DAMIÁN se distrae mirando entre los puestos, mira a sus padres distraídos. Toca el hombro de JULIA para llamar

su atención y decide probarle que él es muy rápido para encontrarlos, así que se aleja a escondidas. La hermana lo mira y lo persigue, regañándolo, le dice lo que tiene que hacer: lo que mamá dice, o mejor aún: lo que ella dice, pues ella es la hermana mayor. El sonido alrededor de DAMIÁN se ensordece, no la escucha, él mira la variedad de cosas y colores alrededor: luces que parpadean, colores, formas. JULIA alcanza a DAMIÁN y los chicos discuten mientras avanzan por entre los puestos. Las piernas de los adultos, los carritos del mandado y de los cargadores se interponen entre los niños y los padres. DAMIÁN le dice a Julia que es una aburrida y que nunca quiere ni jugar ni hacer travesuras con él. JULIA llama a DAMIÁN "enano", y él responde que no le gusta que le digan así. DAMIÁN pega una carrera hacia donde están los videojuegos y las cosas de tecnología. JULIA le grita y lloriqueando le advierte que los van a regañar y castigar. Los niños, se alejan más de los padres. Los papás siguen distraídos haciendo la compra y pierden de vista a los hijos.

Un pasillo del mercado está a media luz y con locales abandonados. En uno de ellos la cortina está a medio abrir. Dentro hay una mesa que debajo tiene una caja grande hecha de madera y cartón. El interior de la caja se ilumina, la caja tiembla y de adentro de ella sale XOLO, un extraño personaje,

bajo de estatura, ojos muy grandes y lo que parece pelo largo que sobre sale bajo de una gorra un poco grande. Va vestido de jeans flojos, playera grande y tenis. Mira a los lados y camina entre los pasillos. Mientras avanza mira sonriendo las cosas de los puestos de tecnología. Se acerca a uno y escoge unos audífonos. Pregunta si son a prueba de agua, le responden que se puede nadar con ellos. XOLO mete su mano al bolsillo, saca un reproductor de audio que está metido en una bolsa ziploc. Prueba los auriculares y los paga.

DAMIÁN mira a XOLO mientras este está haciendo su compra. El niño abre mucho sus ojos y nota lo extraño que se ve XOLO y se comienza a acercarse a él. Le llama la atención la estatura, las proporciones y sobre todo eso que parece pelo bajo la gorra, pero no lo es. DAMIÁN se acerca más, estira su mano y toca el pelo de XOLO. XOLO da un manotazo y un empujón que tira al niño al suelo.

XOLO mira a Damián y le hace una mueca de enojo mostrando sus pequeños dientecitos afilados. El niño se asusta y XOLO da la vuelta y sale corriendo con sus audífonos puestos. El niño está desconcertado, mira hacia dónde va XOLO y luego mira atrás a donde está su hermana que lo llama. DAMIÁN recuerda haber visto

un animal como ese en un acuario, y recuerda que su mamá le contó la leyenda del Ajolote.

XOLO se interna de vuelta entre la gente, las piernas de los adultos y los pasillos. DAMIÁN corre detrás de él y detrás de él, JULIA que no para de silbar la canción de la madre y gritarle a DAMIÁN. Los labios se le secan, le falta el aire para silbar. XOLO se dirige de regreso a la caja de donde salió. PAPÁ llama a los niños, MAMÁ los llama también y les silba. JULIA sigue corriendo tras de su hermano.

DAMIÁN decide seguir a XOLO, JULIA persigue a DAMIÁN, le grita, lo regaña. Los padres los siguen llamando preocupados, corren, gritan, empujan a otras personas en el mercado, preguntan si vieron a los dos niños. DAMIÁN no los escucha el sonido a su alrededor se ensordece de nuevo, continúa buscando al extraño personaje y en un pasillo desolado y oscuro nota que hay un brillo extraño que sale de una caja. Ahí a un lado de ese brillo está parado XOLO que mira al niño, le hace una seña de despedida, le saca la lengua y se mete en la caja brillante. JULIA llega al mismo pasillo en el que está DAMIÁN mirando. Le pide que no vaya. DAMIÁN decide ir a ver qué pasa con esa caja que resplandece, y se asoma dentro. Los colores son muy atractivos, DAMIÁN quiere tocarlos. La caja es mucho más que

eso. Los colores brillan más, la luz alrededor de DAMIÁN se atenúa y él mira fijamente al interior de la caja, no nota que todo se oscureció a su alrededor. DAMIÁN se asoma al interior de la caja en cuyo fondo está abierto un portal dimensional que lo jala hacia dentro. JULIA ve lo que pasa y corre hasta donde está la caja, llama a sus padres, nadie la escucha, da unos pasos para regresar, no quiere ir tras DAMIÁN. Piensa que si no hace algo la van a regañar por culpa de su hermano. JULIA camina de un lado a otro, llama a su papá, le silba a su mamá. No hay respuesta. Decide perseguir a DAMIÁN. La caja brilla, vibra y un ruido se escucha. La luz al interior de la caja comienza a parpadear. JULIA se mete a buscar a su hermano y el portal dimensional la jala hacia dentro.

Los padres llegan hasta el pasillo y alcanzan a ver los pies de JULIA cuando la caja se la traga. PAPÁ Y MAMÁ corren a la caja, pero ahora es solamente una caja. Ellos se miran, se abrazan, saben que esto es trabajo de uno de los DUEÑOS. Corren de vuelta a su casa. Ahí hacen el ritual de las velas y la palangana. Cruzan por su lado al mundo de LOS DUEÑOS. Van a buscar a QUETZALCOÁTL a su palacio para pedirle ayuda. El antiguo dios, mitad humanoide y mitad serpiente emplumada está vestido de tal manera que no queda duda de que él es el gran regente de este reino, está sentado en su trono de piedra en

el salón principal, donde al centro hay una hoguera ceremonial. Está molesto con que los hombres han dejado de lado la magia y la guía de LOS DUEÑOS y con esta pareja que insiste en cruzar como si nada a su mundo. Los humanos decidieron hacerlos a un lado, y no tiene ahora porqué aceptar esta intromisión. CANTORA le explica al dios que son niños, OSCURANTE baja su capucha, se arrodilla y baja la cabeza, pide también al dios que tenga piedad. La preocupación de los padres conmueve un poco a QUETZALCOÁTL que también cuestiona su trabajo como padres. El dios explica que sabe quiénes son ellos y lo que han hecho explorando el mundo de los DUEÑOS; que no pueden ya volver y que, si quieren que sus hijos regresen al mundo de los hombres, tendrán que encontrar la manera de ayudarles sin revelarles su identidad; pero sobre todo los niños tienen que probar que son dignos de estar ahí para volver. Los niños tienen que aprender a respetar el mundo mágico de LOS DUEÑOS y ellos tienen que aprender a dejar que sus hijos tomen decisiones. Porqué todas las decisiones tienen consecuencias.

Los padres saben que el mundo de LOS DUEÑOS es muy seductor, pero no es precisamente el mejor lugar para ser niño humano. Ahí no solamente se encuentra conocimiento, también se enfrenta uno a sus miedos y eso puede ser muy peligroso para un niño. QUETZALCOÁTL hace un pase mágico con sus manos, las llamas de

la hoguera crecen y cambian de color, de ellas sale una mano de luz que le quita a CANTORA sus habilidades verbales, ahora no puede hablar, solamente podrá cantar. OSCURANTE se quita la capucha y su llama crece, intenta atacar al dios, CANTORA lo detiene y la llama vuelve a su tamaño normal. QUETZALCOÁTL busca en un cofre y le da a OSCURANTE un reloj que, para cuando de totalmente la vuelta, cerrará todas las posibilidades para que los niños vuelvan a la tierra y marcará también el final de la existencia de CANTORA Y OSCURANTE. Y si los padres dicen a los niños quienes son en realidad, el reloj reducirá a la mitad el tiempo que les quede. La pareja sale del palacio de QUETZALCOATL.

En el valle de LOS DUEÑOS hay un estanque con agua y arena, en una de las orillas hay una pequeña montaña de piedra con una cueva: es la casa de XOLO, desde ahí se ve el valle y al fondo junto a unas montañas el castillo de OSCURANTE. Sobre la cueva y mirando al estanque se abre un portal por el que atraviesa primero XOLO que se zambulle en el agua, DAMIÁN sigue y luego JULIA. Los niños caen y salen como pueden del agua. Se culpan mutuamente por lo que pasó. Desde el agua en el estanque, XOLO los escucha mientras discuten por cómo regresar, nada hacia una orilla y sale del estanque. Los niños están molestos uno con el otro. JULIA señala que desobedecieron las indicaciones

de sus padres. Ahora no solamente tienen que regresar, sino que tienen que hacerlo antes de que sus padres se den cuenta o serán castigados. Cada uno de los hermanitos intenta por su lado subir hasta donde está el portal que se va haciendo cada vez más pequeño. No lo logran y el portal se cierra. Se siguen culpando uno al otro y empiezan a forcejear. DAMIÁN está celoso de JULIA y le echa en cara que todo siempre se tiene que hacer como ella dice. JULIA le recrimina que, si no fuera por él, todo sería mejor y no habrían quedado en este problema, empieza a llorar. DAMIÁN le dice que nada le cuesta divertirse y pasarla bien de vez en cuando.

XOLO los saluda y les explica que volver por donde llegaron no es posible y que solamente los hermanos jaguar CUILI Y MACUILI pudieron volver al mundo de los hombres; pero pagaron con su vida. Los niños lloran y XOLO los calma y les dice que están en el mundo de LOS DUEÑOS y que ahí existe la magia y otros seres como él. JULIA y DAMIÁN le preguntan cómo sabe todo eso. XOLO explica que él es el hermano mellizo del dios QUETZALCÓATL. Y cuando LOS DUEÑOS formaron el mundo tenían que darle movimiento. Muchos de sus hermanos se inmolaron en una gran hoguera para lograrlo, pero él no quiso hacerlo. Desobedeció al mandato de sus hermanos mayores que lo persiguieron para encontrarlo. Él usó sus habilidades de nahual

y se transformó en varias cosas: colibrí, guajolote, maguey, y xoloitzcuintle. Tanto él como los demás dueños se cansaron de la persecución. Así que él se arrojó al agua para que no lo encontraran. Ahí lo encontraron sus hermanos y lo convirtieron en un Ajolote. Un ser que está a la mitad entre dos mundos: el agua y la tierra y que se niega a crecer y transformarse. Por mucho tiempo se sintió muy avergonzado por no haber cumplido con lo que era necesario; pero luego supo del TLACAUACHE y como ese pequeño animalito ayudó a los hombres a conseguir el fuego. Así que ahora, XOLO, con su condición de ser entre dos mundos, de no ser ni niño ni adulto, puede hacer cortos viajes al mundo de los hombres, aprender de ellos y usar su tecnología y de vez en cuando ver la manera de ayudarles. Aunque es muy difícil, porque los hombres hace mucho que no pueden ver a seres como él y el resto de Los dueños. DAMIÁN dice que les abra un portal a ellos, pero esto no es posible porque su portal de ida solamente se abre al fondo del estanque.

JULIA dice que ellos sí pudieron verlo y están aquí ahora que los ayude. XOLO duda. JULIA y DAMIÁN, juntos insisten y le pide ayuda. XOLO lo piensa un momento y recuerda que hubo un caso más de personas que pudieron cruzar de un lado a otro y volver: OSCURANTE y CANTORA. Se zambulle de nuevo en el agua y trae

con él un mapa dentro de un túper que sella contra el agua. Se los muestra a los chicos y les explica que la única opción que tienen si quieren volver con sus padres, es buscar el castillo de su amigo el OSCURANTE que, como él, también es un peregrino entre los mundos. Él, junto con CANTORA su esposa, logró visitar el mundo de los Dueños y volver al de los hombres, aunque apenas lo lograron y quedaron marcados y advertidos de no volverlo a hacer. Por eso, hace mucho que no sabe de ellos. Además, los adultos que logran pasar de un lado a otro siempre son transformados. XOLO sabe que en ese castillo hay libros y si tienen suerte, puede que hablen con el OSCURANTE pues, aunque a XOLO no le gusta leer a OSCURANTE sí. XOLO les ayuda a salir del estanque, y les avisa que, si necesitan hablar con él, le pueden llamar siempre que estén cerca de un cuerpo de agua. Los hermanitos se despiden y comienzan su camino a través del valle de Los Dueños rumbo al castillo mientras silban la canción de su mamá.

En el Castillo están OSCURANTE y CANTORA. OSCURANTE le recuerda a CANTORA que no pueden revelar quienes son y salen a al encuentro con DAMIÁN Y JULIA. Por una de las ventanas ven a los niños acercarse. Bajan a recibirlos y los niños los miran y notan que él es una figura delgada y cubierta en una túnica con capucha. Su cara no se puede ver, solamente se ven sus

ojos en blanco. Sus manos parecen hechas de cuerdas e hilaza, y en una de ellas carga un reloj; ella flota sobre el suelo, sus ojos también están en blanco. OSCURANTE se presenta como el peregrino entre los mundos y presenta a CANTORA: la voz sin palabras. Les pregunta porque están ahí. Los hermanitos le cuentan lo que les pasó y piden ayuda.

El OSCURANTE los lleva a la biblioteca del castillo. Un lugar lleno de extraños objetos, pergaminos, códices y libros. En una mesa grande, hay un mapa del Valle de los Dueños. Los niños le muestran el mapa que les dio XOLO. Los mapas coinciden, y los comparan. OSCURANTE explica que había dos maneras de volver al mundo de los hombres: Con un conjuro como el que CANTORA y él usaron; pero que eso siempre hace enojar a QUETZALCOÁTL. Y el dios siempre siente cuando se usa ese tipo de magia. La otra manera es encontrar la puerta del gigante de piedra PISEI. Esta solamente se abre cuando él abre su pecho y enseña su corazón de jade.

En el mapa sobre la mesa se ve que el castillo está enclavado en la falda de una montaña y que también está rodeada de un bosque de espinas imposible de atravesar pues las espinas crecen al doble cada vez que alguien las corta. El único camino es atravesar el castillo y el bosque de espinos que está en la

falda de la montaña, para llegar al templo de PISEI. Ahí y si son dignos y respetuosos del mundo de los DUEÑOS, tendrán que vencer al gigante de piedra, el guardia de la única puerta al mundo de los hombres. JULIA está preocupada por que sus padres los van a regañar. DAMIÁN no quiere que lo descubran en otra travesura otra vez.

OSCURANTE explica que el camino está lleno de peligros, de monstruos y seres que los querrán desviar de su misión. DAMIÁN deambula mirando los libros y los objetos del lugar. CANTORA se acerca a DAMIÁN, lo toca y le señala a OSCURANTE. OSCURANTE continúa explicando que tienen que enfocarse en la tarea o perderán su regreso a casa. El corazón de PISEI es la llave para que también CANTORA y OSCURANTE puedan volver al mundo de los hombres. Es una tarea de equipo, pero por mandato de QUETZALCÓATL, ni OSCURANTE ni CANTORA pueden estar con ellos en el camino. JULIA pregunta qué harán ellos mientras ella viaja con su hermano, CANTORA señala una imagen de QUETZALCOÁTL, OSCURANTE dice que pedirán hablar con el dios y luego los alcanzarán en el lugar de PISEI.

CANTORA busca entre los libros y le da uno a OSCURANTE. Él lo abre y encuentra imágenes de una antorcha, la Flama del TLACUACHE y de un arco y flechas, las armas de ILHUICAMINA el

FLECHADOR DEL SOL. Se las muestra y les explica que necesitan esas herramientas para enfrentar los peligros del camino: La flama del TLACUACHE está contenida en una antorcha que se transforma en una espada de fuego. La flama es la que le robó el TLACUACHE a LOS DUEÑOS, sus llamas iluminan en los peores momentos y causan daño a los seres oscuros de este reino. El arco y flechas son las que usó el FLECHADOR DEL SOL para que los mixtecos obtuvieran su lugar en la tierra y si se usan adecuadamente derriban barreras, y sobre todo nunca se acaban. Ambas herramientas se pueden combinar y se buscan o se repelen de acuerdo con las emociones de quienes las usan.

OSCURANTE les muestra el reloj que le dio QUETZALCOÁTL. Les explica que hay poco tiempo, deben salir cuanto antes. CANTORA abraza a OSCURANTE, le toma la mano, lo mira, señala a los niños y se señala a sí misma. Él mueve la cabeza de un lado a otro en negación, le dice a CANTORA que es muy arriesgado. Ella le insiste con la mirada. Los niños observan la escena confundidos. OSCURANTE busca entre los libros y cajones, encuentra una bolsa de cuero en la que él y CANTORA meten los dedos. En la bolsa hay un polvo que untan en los lóbulos de las orejas de los niños mientras les explica que lo que sí puede hacer es darles junto con CANTORA una herramienta mágica: CANTORA los puede guiar 3 veces, usando su voz en forma de

melodía. Los niños eligen la canción que silbaban con su mamá y se la enseñan a CANTORA. Ella la silba. OSCURANTE les dice que cuando se sientan perdidos y necesiten ayuda para encontrar el camino, tienen que silbar esa canción y escuchar la respuesta de CANTORA y así seguir la voz hasta que logren salir de donde estén. CANTORA les da un morral a ambos niños, señala el lugar donde estaría su boca y luego su estómago, los niños abren el morral y ven que hay comida.

JULIA recoge el mapa de la mesa, DAMIÁN está mirando las imágenes de las flechas y arco del FLECHADOR DEL SOL; pero se detiene más tiempo a ver la flama del TLACUACHE. JULIA Y DAMIÁN se despiden, DAMIÁN se echa el morral a la espalda y JULIA lleva el mapa. Salen de la biblioteca y emprenden el camino. Mientras avanzan por el castillo escuchan entre ecos la voz de CANTORA que canta la canción de su mamá.

En la biblioteca, OSCURANTE sostiene en sus brazos a CANTORA que entona la canción mientras lágrimas escurren por su rostro fantasmal. Él la acaricia mientras le dice que, si todo sale bien, cuando lleguen al templo de PISEI, los volverán a ver. CANTORA, se separa, y de entre los cajones saca un par de costales, les da uno a OSCURANTE y comienzan a empacar libros

y algunos otros implementos mágicos. En un rincón de la biblioteca, está COCONAHUAQUE la araña, observando.

En su palacio, QUETZALCÓATL está sentado en su trono, está en trance con los ojos cerrados y las manos entrelazadas. A través los múltiples ojos de COCONAHUAQUE puede seguir todo lo que pasa. Niega de un lado a otro con la cabeza, abre los ojos y le dice a la araña que siga muy de cerca a los niños.

SEGUNDO ACTO

Las paredes del castillo están iluminadas con antorchas, los pasos de JULIA y DAMIÁN avanzan por los corredores. JULIA abre el mapa y lo revisa tapándose la cara con él. DAMIÁN avanza a saltos, corre de un pasillo a otro, sube a los restos de grandes piedras tiradas junto a estatuas y paredes destruidas, hace equilibrio, y varias veces resbala y está a punto de caer. JULIA va concentrada en su mapa, en él el camino se bifurca. DAMIÁN tropieza, ella levanta la mirada y ahí frente a ellos está la bifurcación. JULIA hace mofa de que DAMIÁN se cayó. Se ríe y lo señala imitándolo: "Por ti es que mis papás nos dicen ENANOS". También le recuerda que ella tiene el mapa, y ella está en lo correcto, y que, sobre todo, hay que hacer lo que ella dice. DAMIÁN empuja a JULIA, casi la tira. Los hermanos comienzan a discutir. Él quiere ir para un lado y ella

para el otro, ella insiste en que es la mayor y se debe hacer lo que ella dice, él insiste en que no quiere y que está harto de que siempre se haga lo que ella dice. Ella le reclama que la empujó y que siempre le está pegando. Él la empuja una vez más, ella lo pellizca, DAMIÁN la insulta y se encamina hacia el sendero de la izquierda. Ella le dice que el primero que encuentre alguna de las herramientas busca al otro. DAMIÁN no contesta y la deja hablando sola.

El camino de la derecha es una cueva. JULIA avanza por ahí intentando seguir el mapa. Entra molesta, va despotricando contra DAMIÁN, lloriquea un poco. Los pies de JULIA pisan algunos charcos, las antorchas son más pequeñas, no se puede distinguir muy bien lo que hay alrededor y en el techo pequeños brillos de piedra reflejan la tenue luz de las antorchas. Al fondo del corredor se ve un poco más de luz que se refleja en un charco. JULIA camina hacia donde se ve el agua en el suelo. Conforme avanza recuerda a sus padres, y que la van a regañar por culpa de DAMIÁN. Se siente triste, pateo el suelo y recrimina al ausente hermano por haberse enojado y que la dejó sola. Su figura solitaria avanza por el oscuro pasillo hacia la tenue luz del fondo.

De entre las sombras y sin que JULIA se dé cuenta salen muchos enanitos de color obscuro, miden entre 60 centímetros y un metro, tienen orejas de murciélago, ojos muy redondos y vivarachos, los pies al revés, usan aretes en las orejas y en las narices. Son CHANEQUES NEGROS. Con sus brillantes ojos la observan salir y murmuran entre ellos. Señalan a la niña, se ríen tapándose la boca. La dejan avanzar y cuando está lo suficientemente lejos ríen, bailan y luego, juntos forman torres de chaneques para ir apagando las antorchas detrás de la niña. JULIA mira hacia atrás y el túnel está totalmente a oscuras. Solamente queda la antorcha junto al charco. Enjuga unas lágrimas y comienza a sollozar. El charco en el suelo le habla a la niña, es LÁGRIMA. JULIA se acerca y le dice que está perdida, quiere volver con sus padres, y necesita ayuda. El charco forma una cara en el agua, ofrece ayudarle a JULIA y le pide que le ayude para salir. Una mano de agua se forma y se extiende frente a JULIA. Ella la toma y comienza a jalar. El charco, conforme la niña jala, toma forma humanoide, una mezcla entre fantasma y persona con ojos negros como agujeros. LÁGRIMA le agradece a JULIA y la abraza diciéndole que todo va a estar bien. JULIA llora y LÁGRIMA crece.

Los CHANEQUES NEGROS observan la escena y se ríen. Un CHANEQUE les habla a los demás diciéndoles que ahora podrán tener una

niña humana para ellos, pues LÁGRIMA se alimenta de la tristeza y del drama, y esta niña se ve muy chillona. LÁGRIMA aprieta poco a poco su suave y líquido abrazo. Otro chaneque se relame los labios pues quiere comerse a esa niña. Los demás CHANEQUES NEGROS lo hacen esperar a que LÁGRIMA la ahogue. Celebran las lágrimas de JULIA pues la tristeza es muy celosa y sabrosa si te acomodas en ella.

DAMIÁN por su cuenta explora su lado del camino. En su sendero hay más escombros. Él constantemente sube entre piedras y nota que en el suelo hay riachuelos y entre las rocas encuentra pedazos de madera pintados de colores, son pedazos de un alebrije. DAMIÁN recoge las piezas y avanza un poco más hasta que encuentra la pieza redonda y morada que es la cabeza, pues ve que tiene ojos y boca. Se sienta y une los pedazos. El alebrije que no mide más de 30 centímetros cobra vida, voltea a mirar a DAMIÁN y los saluda. Es el ALEBRIJE GUS. DAMIÁN lo deja caer y EL ALEBRIJE GUS le dice que le ayude y lo vuelva a poner en una sola pieza. DAMIÁN lo piensa un momento y le pregunta al ALEBRIJE GUS para qué lo debe ayudar. ALEBRIJE GUS le dice que lo puede ayudar en lo que sea que esté haciendo, pues los dueños soñaron a los hombres y estos a los alebrijes, pequeños seres mágicos de madera y muchos colores que les ayudan a mantener a raya a los CHANEQUES NEGROS. Saben lo que

sueñan y necesitan. DAMIÁN lo arma de nuevo y cuando termina le dice que necesita encontrar la flama del TLACUACHE. ALEBRIJE GUS le explica que deben reunir piezas de más alebrijes, pues en la última pelea con los CHANEQUES NEGROS los dejaron desparramados por toda la cueva. DAMIÁN niega de un lado a otro de la cabeza, no quiere hacer eso. ALEBRIJE GUS le ruega por ayuda, pues los alebrijes son mejores y más efectivos cuando trabajan en equipo con otros alebrijes y con los humanos. DAMIÁN acepta el trato, y comienza a recoger y armar como mejor puede varios alebrijes. No está seguro de hacerlo bien y se lo dice a ALEBRIJE GUS, quien le dice que use su imaginación. Le recuerda que los humanos los soñaron, así que los alebrijes pueden ser tan locos como sus sueños: de la forma que él quiera.

LÁGRIMA tiene a JULIA sollozando y cada vez más atrapada en su abrazo. Ella no puede parar de llorar y sin darse cuenta suelta el mapa que queda flotando en el cuerpo líquido de LÁGRIMA. Con palabras dulces LÁGRIMA la impulsa a recordar cosas tristes, la acaricia y le dice que tal vez todo estaría mejor de otra manera, pero que no es así. JULIA sigue llorando, y pasa una y otra vez sobre el mismo recuerdo, cada vez exagerando más. Las lágrimas siguen brotando constantemente desde sus ojos, LÁGRIMA se fortalece, crece poco a poco y aprieta poco a poco a JULIA.

DAMIÁN en su sendero tiene varios alebrijes armados de diversas formas y colores. Unos tienen alas, otros tienen resortes en los pies, otros tienen brazos muy grandes. GUS le pregunta de nuevo: qué necesita y DAMIÁN le responde la flama del TLACUACHE. Los alebrijes se reúnen a discutir, y cuando voltean con DAMIÁN todos al unísono le dicen un sonoro ¡Sí! Los alebrijes comienzan a bailar y dar saltos, con esa danza se unen varios y forman un alebrije más grande en el que la cabeza es GUS, otros alebrijes se unen con otros y unos más permanecen en la forma que les dio DAMIÁN. El alebrije construido es un poco más corto de estatura que DAMIÁN. GUS le pide a DAMIÁN que los lleve en sus hombros, el niño lo hace. Desde ahí GUS le dice que tiene que seguir sus indicaciones, pues él dirige la búsqueda. DAMIÁN acepta. De los ojos de GUS sale una luz que revela huellas en el piso, son pequeños pies al revés, son las huellas de los CHANEQUES NEGROS, los demás Alebrijes forman una guardia al rededor. También en las paredes hay huellas de manos. DAMIÁN comienza a seguir el rastro que GUS ilumina, cada vez que el niño quiere desviarse del camino, la luz de los ojos de GUS se apaga, así que tiene que seguir las indicaciones. El rastro conduce a un pequeño acantilado. DAMIÁN camina hasta la orilla. La luz de los ojos del ALEBRIJE GUS muestra que del otro lado está la flama emanando de una

antorcha. Abajo hay un río corriendo. Lo escucha, pero no alcanza a verlo. Las huellas de los pequeños pies al revés brillan flotando como pintadas sobre un puente invisible sobre el acantilado.

ALEBRIJE GUS explica que la magia de los CHANEQUES NEGROS impide ver la flama, ellos son los que esconden las cosas cuando no se pueden encontrar. DAMIÁN recuerda que el pierde cosas todo el tiempo, seguro son los chaneques. ALEBRIJE GUS puede iluminar el lugar donde está la flama, pero un humano tiene que sostenerlo para que su luz funcione. DAMIÁN intenta cruzar por su cuenta, pero resbala y cae a la orilla del río, llenándose de lodo y raspándose la rodilla. Entonces recuerda que siempre que hay agua, puede llamar a XOLO, así que se acerca a la orilla mirando hacia el agua y lo llama. El río comienza a sonar y burbujear frente al niño, de entre los borbotones se forma un pequeño remolino que abre una ventana en donde se ve a XOLO conectando sus audífonos, el ser mágico voltea y mira a DAMIÁN. Le pregunta dónde está. DAMIÁN explica la situación. XOLO piensa un momento y explica que, para poder cruzar, necesita que alguien sostenga la luz del ALEBRIJE y que eso no debería ser difícil si está con su hermana. DAMIÁN intenta mentir, pero XOLO no le cree. La única manera de obtener la flama del TLACUACHE es haciendo equipo con otra

persona, y además la flama se apaga si uno la toma o roba con enojo o egoísmo. DAMIÁN escucha, pero no quiere hacer eso. XOLO le explica que se necesita de dos personas para lograrlo y ¿en quién más puede confiar? Además, ya lo intentó solo y se cayó y llenó de lodo y se lastimó. DAMIÁN a regañadientes decide ir por su hermana. Escala de vuelta a la orilla donde está el alebrije y pide ayuda para ir por su hermana. ALEBRIJE GUS le dice que no está bien que se separen, que hay que ir rápido por JULIA. El niño vuelve a subir al ALEBRIJE GUS a sus hombros, y este enciende sus ojos. Así DAMIÁN recorre el sendero de vuelta a la bifurcación, ALEBRIJE GUS llama a otros alebrijes que se unen a ello, tienen un pequeño ejército. Toman el camino por el que fue JULIA, la luz de ALEBRIJE muestra las muchas huellas de los CHANEQUES NEGROS, al fondo se ve a LÁGRIMA que tiene totalmente abrazada en su agua a JULIA, solamente le queda libre la cabeza, las lágrimas y sollozos de JULIA siguen alimentando al monstruo.

DAMIÁN suelta al ALEBRIJE GUS, de entre las sombras comienzan a salir los CHANEQUES NEGROS. ALEBRIJE GUS se prepara junto con sus amigos alebrijes para la batalla y se separa en muchos alebrijes, le dice a DAMIÁN que vaya por su hermana y los CHANEQUES y ALEBRIJES comienzan a pelear. DAMIÁN se lanza a pegarle puñetazos y patadas a LÁGRIMA, sus golpes no tienen

ningún efecto, manos y pies se hunden en el cuerpo del monstruo sin causarle ningún daño. LÁGRIMA ríe y amenaza al niño con que él es el siguiente. ALEBRIJE le grita a DAMIÁN que la clave es la risa.

DAMIÁN le habla a Julia ella levanta la cara, lo mira y sigue llorando. Damián le cuenta un chiste "¿Que le dice un techo al otro? Te echo de menos ¿Qué le dijo la silla al hacha? Acha vámonos y ¿qué le contestó el hacha? Sí ya vámonos. ¿Cómo se dice pañuelo en japonés? ¡Sakamoko!" Julia sonríe un poco. LÁGRIMA retrocede un poco. DAMIÁN continúa y le recuerda a JULIA la vez que se pegó con la puerta por ir distraído. JULIA Ríe más y le recuerda que duró tanto pegándose con la puerta que le pusieron nombre a su chichón. LÁGRIMA se debilita más. DAMIÁN se esfuerza en hacer chistes y maromas para su hermana. Le recuerda cómo fue que se cayó cuando llegaron a la bifurcación y se pegó en el mismo lugar. Juntos recuerdan que el chichón se llamaba Fernando. JULIA ríe más. Un CHANEQUE NEGRO cae rodando a sus pies, el niño lo abraza, lo tira y le hace cosquillas. La risa del CHANEQUE es contagiosa, los demás comienzan a reír también. Pierden la concentración. LÁGRIMA se debilita más. Los alebrijes aprovechan para subir su ataque a los CHANEQUES. DAMIÁN les recuerda a JULIA las veces que han estado en el parque jugando y riendo. Ella deja de llorar.

LÁGRIMA se hace pequeño, se seca, suelta a JULIA, huye hacia la obscuridad, en su líquido arrastra consigo el mapa que traía la niña. Los ALEBRIJES vencen a los CHANEQUES, varios literalmente se mueren de la risa y desaparecen.

Los hermanos se abrazan y se reconcilian. JULIA le dice a DAMIÁN: Gracias enanito. DAMIÁN le dice que no le gusta que le digan enano que él ya es un niño grande. ALEBRIJES y niños emprenden el camino al sendero de la flama del TLACUACHE. JULIA lleva en sus hombros a los alebrijes armados en uno solo. A la orilla del río sostiene a ALEBRIJE GUS y DAMIÁN cruza. JULIA le dice que pise donde están las huellas de los CHANEQUES. DAMIÁN llega a la flama del TLACUACHE y la toma. La flama arde sobre una empuñadura que la hace parecer una espada, la manipula y la mueve de un lado a otro, la levanta y la flama ilumina todo el lugar. DAMIÁN regresa con su hermana. Los niños buscan el mapa y se dan cuenta que lo perdieron. JULIA recuerda a CANTORA y comienza a silbar. A lo lejos escuchan la respuesta musical de CANTORA, se despiden de los ALEBRIJES, que ahora están preparándose para la siguiente batalla. Los niños emprenden el camino escuchando por los pasillos y corredores el llamado de CANTORA. COCONAHUAQUE los sigue.

La luz de la flama del TLACUACHE ilumina el camino de los protagonistas. La voz de CANTORA poco a poco se desvanece. DAMIÁN menea la empuñadura de un lado a otro, la levanta y el salón en el que están se ilumina, la empuña como una espada y la flama se alarga semejando una hoja de sable. JULIA recuerda que las armas se atraen o se repelen, DAMIÁN apunta la flama hacia adelante y la hoja apunta hacia la derecha. Toman un pasillo y escuchan el sonido de cosas moviéndose de un lado a otro. La flama crece un poco más y apunta hacia adelante hacia una puerta de donde se escuchan los ruidos. Estos de pronto paran. La puerta se abre y se encuentran con un hombre barbado, robusto, de suéter anaranjado, piel blanca y pelo corto café. Se ve como de unos 40 años y parece común y corriente, es TUUS. Los niños respiran aliviados. DAMIÁN le dice que buscan unas herramientas que necesitan para regresar con sus padres. El hombre tose un poco y aclara su garganta. Los invita a pasar a su habitación.

JULIA le dice en voz baja a DAMIÁN que no deberían hablar con extraños a lo que DAMIÁN responde que todos son extraños en este lugar. JULIA insiste en que hay que tener cuidado. Los niños entran. El interior de la habitación está decorado muy lujosamente, los pisos son de madera, hay muchos estantes, vitrinas en los que hay todo tipo de objetos de joyería, oro,

aparatos nuevos y antiguos, artesanías, piezas de arte, juguetes elaborados, mecánicos, electrónicos, y una pintura en papel amate de los tres hermanos: XOLO, QUETZALCOÁTL Y PISEI abrazándose en el principio del mundo. Entre las cosas, observando todo está la araña COCONAHUAQUE.

DAMIÁN mira embobado todas las cosas que hay en el lugar. JULIA le pregunta quién es al hombre. TUUS tose un poco de nuevo y aclara su garganta. Se presenta como TUUS, el coleccionista que viaja por el valle de LOS DUEÑOS recogiendo cosas que le parecen bonitas o a veces, si el trato es bueno, las intercambia.

TUUS acerca sillas y les muestra todas las cosas materiales que ellos soñaron: juguetes, botes llenos de dulces. Al fondo hay una pantalla con un video juego corriendo. DAMIÁN corre a sentarse a jugar y deja a su lado la flama del TLACUACHE. TUUS baja la luz para que el niño pueda ver mejor y relajarse, tose otra vez un poco y aclara su garganta. Invita a JULIA a buscar si hay algo que le guste. Ya que siempre pueden hacer un trato.

JULIA deambula un poco por la habitación, escucha a TUUS toser más fuerte muy cerca de ella. Algo se mueve en el piso, se arrastra, es una pequeña serpiente. JULIA se asusta y la pisa

la pequeña serpiente se hace un manchón viscoso en el suelo. Limpia su zapato y sigue buscando. Entre las cosas encuentra unos extraños botellones con agua y otros líquidos. JULIA se asoma y busca a TUUS, que está caminando hacia DAMIÁN haciendo conversación. Abre uno de los botellones, y lo usa para hablarle a XOLO. El agua dentro de la botella hace borbotones, se agita y dentro aparece una proyección de XOLO que intenta saludar, pero JULIA le pone el tapón rápidamente a la botella y le hace señas de silencio y bajar la voz a XOLO. Susurrando la niña le pide ayuda, pues no confía en TUUS.

TUUS le pone la mano en el hombro a DAMIÁN. Las imágenes del videojuego son hipnóticas para el niño. TUUS tose y escupe una serpiente que se mete en la consola del video juego, tose otra vez y otras dos serpientes se arrastran hacia DAMIÁN y se enroscan en el control y en las muñecas del niño que está muy embobado para notarlo.

XOLO desde el interior de la botella le explica a JULIA que TUUS es un acumulador de cosas materiales y que las usa para comerse las almas de sus víctimas, es una especie de nahual malvado que nunca encontró forma en el mundo de los hombres. Es un mentiroso y por eso escupe serpientes que usa para inmovilizar a sus víctimas mientras los seduce. Así, o logra

que "voluntariamente" le den lo que quiere o se come sus almas. Normalmente ambas cosas. La única manera de vencerlo es ganar una negociación con él y decir verdades.

QUETZALCOÁTL observa la escena desde su palacio a través de los ojos de la araña, se da cuenta que su hermano XOLO está entrometiéndose; pero ahora sabe dónde está su hermano que no cumplió con sus tareas cuando debía. QUETZALCOÁTL le ordena a COCONAHUAQUE dejar a los niños y buscar a XOLO. La araña se escabulle entre las cosas y es transportada mágicamente por QUETZALCOÁTL.

TUUS llama a JULIA y se acerca por entre los pasillos y cosas. JULIA azuza a XOLO a irse, y deja la botella en su lugar. XOLO desaparece en una burbuja dentro de la botella. JULIA voltea para encontrarse con TUUS, le dice que ahí no hay nada que ella quiera. Que ella lo que busca son las flechas y el arco del FLECHADOR DEL SOL ILHUICAMINA. TUUS sonríe satisfecho, le dice que esa es una pieza cara, la lleva a buscar entre los montones de cosas. Llegan a una cajonera, él la abre y le muestra el arco y las flechas. La lleva de vuelta a donde está DAMIÁN, que sigue hipnotizado jugando con las manos amarradas al control con serpientes y los pies también atados a la silla con serpientes.

TUUS pone el arco y la flecha en una mesa, se sienta, invita a JULIA a tomar un descanso. Le dice que él quiere la flama del TLACUACHE y el alma de los niños. Le propone un juego de adivinanzas, y la apuesta es: sus almas y la flama del TLACUACHE contra las cosas del FLECHADOR DEL SOL. JULIA acepta el reto.

OSCURANTE y CANTORA caminan juntos hacia el bosque de espinos. CANTORA silba una melodía triste. OSCURANTE quita ramas, apresura a CANTORA. Ella guarda silencio y lo mira con desaprobación. OSCURANTE está molesto. Sus ojos brillan, y se quita la capucha, en su cabeza hay una llama. Mira a CANTORA molesto y la llama crece, le dice que él también está preocupado por "los enanos", pero tienen que llegar a tiempo para encontrar a los niños. La llama de su cabeza crece. CANTORA toma unas ramas y las acerca a la cabeza de OSCURANTE, las prende y las usa para ayudar a quemar ramas del bosque. OSCURANTE se calma, su llama baja, se vuelve a poner la capucha y sigue quitando ramas. Le agradece a CANTORA la ayuda, el reloj en su cintura ha avanzado una tercera parte.

JULIA resuelve la primera adivinanza, TUUS gruñe. Le dice la segunda adivinanza. JULIA falla y TUUS abre la boca grande y

vomita más serpientes. Limpia su boca y le dice la tercera adivinanza, JULIA la resuelve bien y vence a TUUS. El monstruo golpea la mesa, escupe al suelo, y le entrega el arco y flecha. TUUS dice sentirse un poco mal, se retira detrás de un mueble a toser, las serpientes se quedan arremolinándose.

JULIA se cuelga la jara y el arco, se acerca a DAMIÁN. El niño ya no juega. Está sentado con la boca abierta y babeando, mira fijamente al televisor que proyecta estática. Las serpientes se comienzan a acercar a los niños. JULIA usa la flama para alejarlas y para cortar los cables del juego y liberar a DAMIÁN, que suelta el control del juego y poco a poco se recupera.

TUUS tose más fuerte, tose una vez más, y comienza a abrir la boca haciendo arcadas. Su boca se abre mucho más, como un reptil y le salen víboras por la boca. Las usa para amenazar a los niños. No los va a dejar ir tan fácilmente la flama del TLACUACHE y el arco y flecha del FELCHADOR del sol son lo que le falta en su colección y su boleto para ir al mundo de los hombres a conseguir un cuerpo humano.

JULIA le dice a DAMIÁN que fue muy valiente cuando la rescató de LÁGRIMA, y que además siempre que quiere jugar con alguien

él está ahí dispuesto. DAMIÁN comienza a salir de su letargo, JULIA le explica que hay que decir verdades para debilitar a TUUS. Le entrega la flama a su hermano. DAMIÁN se despabila, levanta la flama, JULIA dispara flechas a las serpientes casi sin ver, con mucha inseguridad. TUUS le dice que si ya se va a poner a llorar. La flama toma forma de espada e ilumina el cuarto, las cosas falsas, que son la mayoría de lo que hay en la habitación, se convierten en polvo con la luz. JULIA abre sus ojos, pone más atención y sigue disparando ya no se siente insegura y no está llorando. Sus flechas forman a su vez arcos de fuego que queman a las serpientes. La luz crece junto con la llama y las flechas. La habitación se ilumina de manera cegadora y cuando la luz baja, el cuarto queda lleno de ceniza, pocos muebles y objetos quedan ahí. Con cada frase verdadera y positiva TUUS se va haciendo pequeño hasta convertirse en un bicho de no más de 20 cm de alto que se va huyendo a esconderse bajo algún mueble.

El mueble con la botella de agua está ahí todavía, pero la botella está rota. Hay un charco en el suelo. Los niños se acercan y llaman a XOLO para pedir ayuda. El agua hace borbotones y un remolino, la imagen de XOLO aparece en el charco, está empacando sus cosas en una mochila, les pregunta si están bien y si vencieron al monstruo. Los niños piden ayuda

para salir. XOLO les dice que combinen una flecha y la flama de la espada para encontrar una puerta y salir de la habitación de TUUS. En ese momento una telaraña lo atrapa. COCONAHUAQUE se asoma junto con otras arañas a la imagen, ríe burlonamente y envuelven a XOLO en sus redes y se lo llevan a rastras. El agua deja de borbotear. JULIA y DAMIÁN están en shock. Deambulan un poco y usan la flama y las flechas para encontrar la salida. DAMIÁN apunta la flama como lo hizo antes y JULIA dispara hacia donde apunta la espada. Hay una puerta oculta en una pared. La abren y sin pensarlo mucho se meten por ahí.

QUETZALCÓATL en su palacio se viste con su mejor capa, se comunica mentalmente con COCONAHUAQUE y ahora le da una nueva misión: esperar a que los niños se duerman para inyectarles el veneno de la envidia. COCONAHUAQUE deja a XOLO y se va.

Los niños avanzan por un pasillo que los lleva hasta un claro en el bosque de espinas. Están cansados, tienen hambre, buscan un rincón y se acomodan juntos para comer un poco y dormir antes de continuar. La flama del TLACUACHE se hace más pequeña conforme los chicos se duermen. Pasan las horas, los niños duermen profundamente. COCONAHUAQUE llega y sube a las ramas de arriba del bosque de espinas. Usa su tela para descolgarse desde arriba sobre DAMIÁN y hasta llegar a la altura de su oreja. Desde ahí sopla al interior de la oreja y luego se

acerca y muerde al niño inyectándole veneno. Los ojos de COCONAHUAQUE dan vueltas mientras descarga su veneno de envidia en el oído de DAMIÁN. DAMIÁN tiembla, se retuerce mientras duerme. COCONAHUAQUE camina hasta donde está JULIA y la muerde. La araña regresa y se esconde entre la ropa de DAMIÁN.

Amanece en la cueva de COCONAHUAQUE. Ahí XOLO está amarrado y solo. Se retuerce y con sus dientes comienza a roer la telaraña hasta liberarse. Esculca en su mochila y de ahí extrae un envoltorio, lo abre y se come una especie de dulce. Dice un conjuro para recuperar sus poderes de nahual, se transforma en colibrí y sale volando hacia el castillo. En el camino, y desde el cielo alcanza a ver a CANTORA y OSCURANTE.

JULIA y DAMIÁN despiertan. Emprenden el camino. JULIA va por delante y DAMIÁN atrás. COCONAHUAQUE trepa por el brazo del niño hasta su hombro, desde donde le susurra a DAMIÁN: "Tú deberías ser el líder. Con la flama del Tlacuache no necesitas a nadie. Podrías unirte a QUETZALCOÁTL".

JULIA dispara flechas al bosque, y avanzan poco a poco. DAMIÁN, empuja a JULIA, se adelanta y usa la flama como espada para abrirse paso y corta por un lado y por otro. JULIA le dice que no hay que lastimar el bosque, que se concentre, que hay que

respetar el mundo de los DUEÑOS. DAMIÁN le reclama a JULIA haber perdido el mapa. Todo sería más fácil si tuvieran el mapa. Ella le reclama que si no se hubiera alejado en el mercado no estarían ahí. Llegan a un claro, se gritan, se pegan, se empujan uno al otro. JULIA es más grande y tira a DAMIÁN, que rueda por el suelo. COCONAHUAQUE cae de entre las ropas del niño, trepa por uno de los árboles de espinos y envía un mensaje mental a QUETZALCOATL: Está hecho mi señor. Los dos niños empuñan sus armas. DAMIÁN se lanza sobre JULIA con la espada, JULIA bloquea el ataque con el arco.

OSCURANTE y CANTORA se abren paso por el bosque, XOLO. como colibrí los encuentra, los saluda y se entera de que los niños son los hijos de CANTORA y OSCURANTE, así que les cuenta que los ha estado ayudando. A lo lejos escuchan a los niños peleando. XOLO les avisa sobre COCONAHUAQUE, y vuela hacia arriba desde donde ve en donde están JULIA. y DAMIÁN. CANTORA entona la canción de los niños. OSCURANTE aparta a CANTORA, se quita la capucha, y usa la llama de su cabeza para abrir paso hasta donde están los niños de un solo flamazo.

DAMIÁN y JULIA forcejean y pelean. CANTORA sigue silbando la canción. Un flamazo de OSCURANTE abre un sendero hasta donde están los niños peleando. Ve la escena y les dice: ENANOS paren

ya. DAMIÁN empuja a JULIA GRITANDO: ¡no me digas enano!;yo ya soy grande! JULIA rueda por el suelo y se pega la cabeza contra un árbol de espinos y queda inconsciente. CANTORA corre hacia JULIA y la levanta, le acaricia la cabeza mientras le silba. XOLO desde arriba mira la escena, ve a COCONAHUAQUE riendo desde uno de los espinos, y se deja caer con su pico de colibrí para picotear a la araña y ahuyentarla. OSCURANTE ve a JULIA tirada junto a CANTORA y se abalanza sobre DAMIÁN abrazándolo para contenerlo. La flama del tlacuache crece y le da fuerzas al niño para pelear contra OSCURANTE, tira un espadazo y logra quemar un pedazo de la ropa de OSCURANTE. JULIA despierta, ve a CANTORA silbándole y a OSCURANTE forcejeando con DAMIÁN. CANTORA le ayuda a levantarse mientras silba la canción. JULIA mira de nuevo a CANTORA y cómo OSCURANTE les dijo "enanos" y CANTORA silba la canción, se da cuenta de que son sus padres, madre e hija se abrazan.

DAMIÁN levanta la flama, que crece. OSCURANTE se quita la capucha y también el fuego de su cabeza crece. DAMIÁN amenaza a OSCURANTE con la flama, mientras dice que quien tiene la flama debería ser el líder y él la tiene. OSCURANTE le dice que el dios lo que quiere es que no se vayan y que ni CANTORA ni él pueden perderlos a ellos: sus hijos.

El reloj que cuelga de la cintura de OSCURANTE vibra, se mueve, brilla y se levanta sobre la familia. Las manecillas avanzan rápidamente recortando el tiempo, quedan 20 minutos. La carátula se abre y de dentro del reloj sale humo blanco. En medio del humo hay una luz y desde ahí ven los ojos de QUETZALCOÁTL. La figura del dios se dibuja entre el humo. XOLO sale volando hacia el cielo.

QUETZALCOÁTL mueve su mano y congela a la familia diciendo que los padres rompieron la única regla que les había puesto. El dios ofrece a los niños que si llegan con PISEI se le unan y dejen a sus padres. Mueve su capa y desaparece en medio de una nube de humo blanco. El reloj se cierra y las espinas alrededor de la familia vuelven a crecer y comienzan a cerrarse a su alrededor. La familia se descongela.

TERCER ACTO

En el templo de PISEI el gigante PISEI abre los ojos. El templo está en una explanada rodeada por el bosque de espinos. Al centro está el dios PISEI sentado sobre un banco de piedra. Es gigante, está hecho de piedra, jades y obsidiana. En su cabeza hay un penacho de piedra también. Su cara de obsidiana no tiene muchos rasgos más que los contornos blancos de sus ojos humeantes. En el pecho lleva una pechera labrada en piedra y

justo debajo tiene incrustado un espejo de obsidiana que humea. Colgando de su cintura tiene un escudo. Detrás de él hay un portal con forma de arco y con lenguas aztecas labradas. Lentamente se levanta de su asiento y se dirige hacia el portal.

DAMIAN quiere ir con QUETZALCOATL, da la vuelta y comienza a caminar alejándose del lugar. Las espinas se van cerrando. JULIA le pide perdón a DAMIAN. Los padres prometen no decirle más ENANO y le aplauden haber llegado hasta aquí. DAMIÁN y JULIA caen en cuenta del valor del equipo. DAMIÁN decide no ir con QUETZALCÓATL y regresa con la familia.

XOLO desde el cielo ve lo que está pasando y baja hasta el hombro de PISEI, se transforma de nuevo en XOLO y lo abraza mientras le murmura algo en el oído. CANTORA carga a JULIA en sus hombros y a señas le indica que dispare hacia el pecho de PISEI. OSCURANTE se pone a espaldas de CANTORA. y usa la flama de su cabeza para contener las espinas que se acercan desde atrás. DAMIÁN usa la flama del tlacuache para ayudar a OSCURANTE. La familia avanza tan rápido como puede hasta que suben escalones y se topan con PISEI.

El bosque de espinos sigue creciendo. CANTORA canta una nota muy alta, OSCURANTE le grita a PISEI y dispara una flama de su cabeza, los niños usan sus armas para atacar al dios. Nada funciona, PISEI los mira, se arrodilla y con una mano repele los ataques mientras que con la otra los acorrala y los levanta.

Un búho llega volando al lugar, es QUETZALCÓATL. De nuevo les ofrece una alianza a los niños. Ellos dicen que no. El dios amenaza con quedarse con los padres. Los niños pueden volver, pero ellos no.

DAMIÁN y JULIA se escabullen entre los dedos de PISEI y trepan hasta el otro hombro de PISEI. Ambos le dicen que quieren volver a la tierra con sus padres, se atropellan las palabras uno con otro, enjugan lágrimas. El gigante escucha de un lado y del otro. PISEI baja suavemente a los padres y niños con sus manotas, después a XOLO.

Los niños ofrecen a PISEI la flama del tlacuache y el arco y flechas del flechador del sol. Los espinos alrededor dejan de crecer. QUETZALCOÁTL se para frente a PISEI y exige que los padres se queden, PISEI escucha, reconoce el largo camino de los niños y la familia y la reconciliación entre ellos. Le pide

lo mismo a XOLO y QUETZALCOÁTL que se reconcilien los hermanos. QUETZALCOÁTL dice que las reglas se rompieron y que él debe recibir algo a cambio: un sacrificio. XOLO se ofrece en lugar de la familia, quiere enmendar su cobardía y que lo perdonen sus hermanos. QUETZALCOÁTL tira una piedra al suelo y se enciende una hoguera. XOLO no lo duda y se tira al fuego. El DUEÑO se quema rápidamente mientras los padres abrazan a sus hijos que lloran.

El espejo humeante de PISEI se abre y se ve su corazón de jade que brilla. PISEI toma su corazón de jade, se los da a los niños y ellos lo ponen en el centro superior del arco. El portal se abre. QUETZALCOÁTL está satisfecho, un nuevo sol en movimiento aparece en el cielo del mundo de los DUEÑOS. Los niños preguntan por XOLO, PISEI les dice que cumplió su misión al igual que ellos. La familia cruza el portal.

En una habitación de la casa familiar hay una palangana llena de agua con velas titilantes alrededor. El agua borbotea y se ilumina, mientras JULIA, PAPÁ, MAMÁ Y DAMIÁN son escupidos de la palangana.

QUETZALCOÁTL Y PISEI remueven las cenizas de la hoguera y encuentran una piedra con la forma de la cara de ajolote.

Recogen la piedra y van cantando hacia al estanque de su hermano. Cuando llegan, lanzan juntos la piedra al agua, se sientan a la orilla y tomándose ambas manos meditan. Del agua sale un humanoide XOLO que camina hacia ellos, tiene forma y tamaño de un adulto. Los DUEÑOS lo abrazan.

JULIA Y DAMIÁN curiosean junto con sus padres entre los puestos de un tianguis de antigüedades y viejos juguetes. Se acercan a uno donde se exhiben libros viejos y robots transformables. El ENCARGADO es un adulto de gorra, pelo largo con algo que parecen rastas, lentes oscuros. JULIA toma uno de los robots y se lo muestra a DAMIAN, juntos lo transforman y es una salamandra. PAPÁ Y MAMÁ se acercan y preguntan cuánto cuesta el robot. El ENCARGADO responde el precio mientras levanta la cara y sonríe. Su cara se transforma brevemente en la cara de un XOLO. La familia lo abraza, y él les entrega un rollo de papel amate en el que está dibujada toda la aventura de los niños.

8. GUIÓN CINEMATográfico

LOS DUEÑOS

Por Rogelio Navarro García

SEGUNDO TRATAMIENTO
CONTACTO:
+523314107419
rnavarro@ronmedia.net

REGISTRO INDAUTOR
03-2024-021213454300-01

FADE IN:

1 ONÍRICA. EXT. INICIO DE LOS TIEMPOS. NOCHE. 1

SUPER: EL INICIO DE LOS TIEMPOS.

Sobre un cielo completamente negro aparecen pequeñas chaquiras azules, brillantes y dispersas. Poco a poco se unen unas con otras, primero en líneas, luego en formas, cambian de tono, para así formar un mar con olas.

Algunas de las chaquiras en el agua cambian de color, se pegan unas con otras como lo hacen las moléculas y toman formas antropomórficas y con partes de animales.

Hay más formas que son de muchos tamaños, se reproducen rápidamente, y toman forma de GIGANTES, ANIMALES, ENANOS, CHANEQUES.

Más chaquiras siguen uniéndose y reproduciéndose hasta tomar forma de BALLENAS que saltan por encima de la superficie con el cielo estrellado de fondo y se sumergen en el mar.

2 ONÍRICA. EXT. BAJO EL MAR. NOCHE (ACCIÓN CONT) 2

La espuma de la superficie marítima se rompe en miles de burbujas y dan paso a las BALLENAS que la atraviesan y bajan al fondo.

Las BALLENAS, con su nado muestran que en el fondo del mar caminan LOS DUEÑOS, figuras humanoides de diversos colores, con grandes ojos blancos y ovalados que caminan hacia la costa que se vislumbra en el horizonte submarino.

Los pies de LOS DUEÑOS avanzan firmemente, cardúmenes de peces nadan a su alrededor conforme caminan. La arena baila alrededor de sus pies. Los rayos de sol del amanecer se cuelan por la superficie y muestran la costa cada vez más cercana.

El sol brilla sobre un negro horizonte sin estrellas y esto da paso a un amanecer.

LOS DUEÑOS, seres antropomórficos de piel lisa, variados colores, con partes animales, y grandes ojos en blanco y ovalados, salen del mar con pasos firmes, miran a su alrededor, se miran entre ellos y señalan al frente. Avanzan más y a su paso, de entre la yerma arena aparece y crece vegetación.

Animales diversos salen de cuevas y de debajo de la vegetación. Algunos insectos escarban su camino hacia arriba de entre la tierra.

El cielo se tiñe de azul, el sol comienza a moverse, sus rayos se mueven constantemente.

DUEÑO 1, antropomorfo masculino y de piel lisa, y DUEÑA 2 también antropomorfa y de piel lisa, observan como nace un campo de maíz un poco más allá de la playa. Con grandes saltos sobrehumanos llegan hasta ahí.

DUEÑO 1 y DUEÑA 2 cosechan unas mazorcas. DUEÑA 2 mueve su mano hacia arriba y una piedra lisa surge de la tierra. DUEÑO 1 pone las mazorcas sobre la piedra y hace surgir dos piedras cilíndricas. DUEÑO 1 y DUEÑA 2 desgranar las mazorcas y ponen los granos sobre la piedra lisa. Muelen los granos y hacen un poco de masa. Con ella esculpen pequeños HUMANOS.

Los pequeños HUMANOS cobran vida, corren alrededor de DUEÑO 1 y DUEÑA 2 y dejan de estar hechos de masa de maíz, ahora se ven como hombres y mujeres primitivos. DUEÑO 1 y DUEÑA 2 se acuclillan y sonríen a sus creaciones que saludan de vuelta y corren hacia diversos puntos alejándose.

Detrás de DUEÑO1 Y DUEÑA 2, pasan los demás DUEÑOS que continúan su camino. Mientras pasan los saludan y dejan atrás a DUEÑA 2 Y DUEÑO 1.

4 ONÍRICA. EXT. VALLE DE LOS DUEÑOS. DÍA

4

Los ojos sin pupilas del grupo explorador de DUEÑOS parpadean. Se miran entre ellos. Caminan y señalan a su alrededor. Frente a ellos se conforma la tierra. Continúan su camino.

Algunos DUEÑOS se acuestan, se acomodan y se quedan dormidos. Sus ojos se cierran, respiran con calma, sus cabezas brillan, se les forman cabellos que se levantan y ondean mágicamente. La luz que sale de sus cabezas hace que surjan más animales que se alejan hacia la tierra y se internan en los nacientes bosques y selvas.

DUEÑO 3 está dormido sobre una montaña, y sus brillantes cabellos se transforman en ríos que se abren paso entre montañas. Algunos de sus cabellos se elevan. Ondeán y emanan nubes de ellos. DUEÑO 3 y otros DUEÑOS durmientes despiertan de esta siesta y ríen. De sus bocas salen estrellas que rápidamente suben al cielo.

Algunos otros DUEÑOS no despiertan, se quedan dormidos, sus respiraciones se acompañan cada vez más lento. Con cada movimiento de su respiración crecen en tamaño transformándose en las montañas, los bosques, la selva, entre ellos queda un valle con flores y una gran laguna que tiene un islote en medio.

5 ONÍRICA. EXT. VALLE CON FLORES. DÍA

5

Un grupo de humanos se acerca a la orilla del lago. Un águila baja hasta un nopal en el islote y se come una serpiente. Un SACERDOTE humano observa y señala.

El agua del lago borbotea, forma un remolino que brilla en el centro. De ahí salen a pie QUETZALCOÁTL, PISEI Y XOLO. QUETZALCOÁTL, es antropomorfo, verde mitad hombre y mitad serpiente emplumada; PISEI, humanoide gris claro robusto, hecho de piedra y obsidiana, con ojos humeantes y un espejo negro que lleva en el pecho; XOLO es un antropomorfo morado con cara y cola de perro

Los tres se encuentran con los humanos. La imagen deja de ser de chaquiras y se hace realidad.

FIN DE SECUENCIA ONÍRICA

Cerca del lago al centro del valle, están QUETZALCOATL, PISEI Y XOLO reunidos con los HUMANOS en la orilla.

Los HUMANOS rodean a los dueños, se acercan vestidos con ropas indígenas: taparrabos, faldas, túnicas. Los tres dueños son más altos que los hombres, se abrazan entre ellos, abrazan a los humanos, les acarician la cabeza.

QUETZALCOÁTL le enseña a hacer nudos y atar madera para hacer balsas a un grupo de no más de 4 HUMANOS que con los ojos muy abiertos ayudan y miran las hábiles manos del dios.

QUETZALCOÁTL termina una balsa, los HUMANOS, temblorosos suben a la embarcación recién hecha.

XOLO se transforma en ajolote, nada y se acerca a los navegantes. Les saluda, y les muestra los peces en el agua. Los humanos torpemente comienzan a lanzar redes.

A la orilla, PISEI usa su espejo para dibujar en él un mapa del cielo. SACERDOTES reunidos a su alrededor observan el espejo y luego el firmamento. ARTISTA HUMANO dibuja la escena en un pedazo de papel amate.

Comienza a atardecer. El sol con sus rayos en constante movimiento cae hacia el horizonte y de repente para. Sus rayos ya no se mueven, se opaca y con él el cielo.

QUETZALCOÁTL, PISEI Y XOLO ven el sol inmóvil y opaco. Dejan todo y se reúnen. XOLO vuelve a su forma de perro humanoide. Los humanos los siguen.

QUETZALCOATL

¡Vamos! Ayúdenos a traer leña

Los humanos corren a buscar ramas y troncos. Unen esfuerzos y juntan un montón. PISEI choca sus manos de piedra una con otra, produce chispas y prende la leña y hace una hoguera.

PISEI

El Quinto sol necesita de un sacrificio para continuar vivo

XOLO

Claro hermano, pero: ¿No hay otra opción?

PISEI niega con la cabeza. No voltea a ver a XOLO.

HUMANOS Y QUETZALCOATL, traen más leña, XOLO ayuda a acomodarla. Sudor corre por la frente de XOLO.

La hoguera se ha vuelto gigante, ilumina todo el valle y el lago. XOLO, QUETZALCOÁTL y PISEI, parados frente a la hoguera observan la danza de las flamas. Los Humanos bailan rítmicamente. El crepitar de brazas se escucha cada vez más fuerte.

Los dueños dan varios pasos hacia atrás. QUETZALCOÁTL toma impulso, corre y se lanza a las flamas.

QUETZALCOATL

¡AAARGGH!

El crepitar se intensifica en un sonido de llamarada.

PISEI respira profundo, toma impulso emprende la carrera y se tira a la hoguera.

PISEI

¡AAARGGH!

El crepitar se intensifica en un sonido de llamarada.

De cada uno de los ardientes cuerpos sale humo de colores que se eleva por encima del fuego y comienza a formar de nuevo la figura de los hermanos. Los cuerpos quemados se hacen carbón.

XOLO, y los hombres miran la acción con los ojos muy abiertos. XOLO entre cierra sus ojos, da unos pasos atrás y comienza a correr hacia la hoguera. Sus pies y piernas tiemblan, pisa chueco, suda más, sus ojos miran hacia un lado, hacia el otro y por un momento mira hacia atrás.

La pira está cada vez más cerca. XOLO frena en el último momento, y mira las figuras hechas de humo que son sus hermanos materializándose. Se tapa la cara, lágrimas escurren entre sus dedos. Se da la vuelta y huye hacia el bosque a grandes saltos.

QUETZALCOATL Y PISEI terminan de formarse, se materializan, flotan arriba entre el humo. El sol comienza a moverse de nuevo y la hoguera se extingue.

QUETZALCOÁTL frunce el ceño, hace un ademán, se transforma en serpiente emplumada y se vuela a perseguir a XOLO.

PISEI mira a sus hermanos mientras desciende cabizbajo y niega con la cabeza.

CORTE A:

7 INT. MERCADO SAN JUAN-PASILLOS ENTRE PUESTOS. DÍA 7

SUPER: HOY EN DÍA.

MAMÁ (40) vestida de jeans y playera, pelo largo castaño Y PAPÁ (45) de pelo corto, castaño y quebrado vestido con jeans y playera, ambos con algunas canas, caminan por el pasillo de las frutas y verduras con sus dos hijos: JULIA (10) que usa un vestido verde con tenis de rueditas y DAMIÁN (9) de playera roja, pantalones de mezclilla y tenis. El pasillo del mercado está lleno. PERSONAS van y vienen y se atraviesan con la familia. DAMIÁN se retuerce, se intenta zafar de la mano de PAPÁ.

PAPÁ

Vamos Damián. Solamente es un ratito en lo que hacemos la compra.

MAMÁ

Julia: Dame la mano por favor.

Damián: Da la mano y no te alejes

JULIA da la mano. DAMIÁN da la mano de mala gana. PAPÁ y MAMÁ caminan un poco más entre los puestos. Llegan a uno de fruta en donde atiende SEÑORA 1.

MAMÁ escoge la fruta, PAPÁ trae en una mano a DAMIÁN y en la otra unas bolsas de mercado. Suelta un momento a DAMIÁN y se pone a escoger fruta junto con MAMÁ que también suelta un momento a JULIA. DAMIÁN se frota la mano y mira a JULIA. Ella le saca la lengua y lo señala burlonamente a espaldas de los padres.

JULIA (A DAMIÁN)
Al bebito lo traen amarradito.

DAMIÁN
Cállate Julia

DAMIÁN le da un manotazo a JULIA. Ella lo esquiva. El movimiento de ambos alerta a los padres. JULIA comienza a lloriquear.

JULIA
¡Damián me quiere pegar mami!

MAMÁ
¡Damián! Basta. Tienen que entender chicos, no podemos estar peleando y separándonos en el mercado.

SEÑORA 1 le cobra a PAPÁ. La familia avanza. En el puesto de a un lado, un TENDERO lee un diario que en la portada y encabezado dice: GRAVE LA CRISIS DE DESAPARICIONES Y SECUESTROS EN MÉXICO. PAPÁ mira el diario.

PAPÁ
(SEÑALANDO EL DIARIO)
Miren chicos. No es broma. En nuestro país la gente desaparece. Hay que quedarse cerca y dar la mano.

La familia avanza, deja atrás los puestos de fruta. ahora están por una zona de comidas. Al fondo se ve la zona de tecnología

MAMÁ
Por eso es importante estar juntos. En el mercado y en la...

DAMIÁN
Mira mamá ahí hay tacos

MAMÁ
Sí mi amor. Les decía, es importante estar juntos aquí en el mercado y en la vida. Porque...

DAMIÁN

¡Y por allá hay aguas frescas!

MAMÁ

Sí Damián. Porque aquí hay mucha gente, y es muy fácil que si nos separamos...

DAMIÁN

¿Podemos ir a ver los videojuegos?

JULIA

¡Ay Damián! Déjala terminar.

MAMÁ se acuclilla, hasta quedar a la altura de la cara de DAMIÁN. Toca al niño en el hombro, y DAMIÁN voltea a mirarla.

MAMÁ

Ponme atención Damián. Julia: tú también. Escuchen y repitan.

MAMÁ silba un pedacito de "El niño perdido" en la parte en que las trompetas se responden una a otra.

Los niños escuchan atentamente y repiten la tonada.

MAMÁ

¿Ven? En la canción original, son dos trompetas que se responden entre ellas. Porque representan a una mamá que llama a su hijo.

Si por algo nos separamos. Hay que silbarla fuerte y así podemos encontrarnos.

JULIA escucha atentamente. DAMIÁN mira para otro lado embobado por el ruido y los colores del mercado. PAPÁ se acerca a uno de los puestos de comida. TORTERA (55), vestida de playera amarilla, delantal de cuadros rojos y shorts le pasa el menú y PAPÁ lo mira.

PAPÁ

¿Se les antoja si llevamos unas tortas para comer en casa?

JULIA
¡Sí tortas!

MAMÁ se acerca, con una bolsa de mercado vacía y se la alcanza a la TORTERA.

PAPÁ
(SIN MIRAR)
¡Enano y Julia no se alejen!

JULIA Y DAMIÁN se alejan un poco hacia la zona de tecnología. MAMÁ les silba, mientras busca en su bolsa para pagar y paga. Los niños silban en respuesta y se asoman entre la gente. Saludan a los padres. La TORTERA llama la atención de mamá para darle cambio.

El mercado está muy lleno de personas, de imágenes y sonidos. DAMIÁN se distrae con los puestos, nota que sus padres están distraídos. Toca el hombro de JULIA para llamar su atención hacia un lado, pero él está del otro. Aprovecha la confusión. DAMIÁN se aleja y corre a escondidas hasta el pasillo de videojuegos y tecnología.

JULIA lo mira y lo persigue

CORTE A:

8 INT. PASILLO TECNOLOGÍA MERCADO SAN JUAN. DÍA 8

El pasillo está lleno de luces, de colores, de cables y aparatos de todo tipo. Las bocinas inalámbricas retumban, lo mismo que la música y los gritos de los PUESTEROS.

Entre la gente y los puestos, JULIA avanza para alcanzar a DAMIÁN.

JULIA
¡Damián! Tienes que regresarte.
Nos van a regañar por tu culpa...
Otra vez.

El sonido alrededor de DAMIÁN se ensordece, no la escucha, él mira la variedad de cosas y colores alrededor: luces que parpadean, otros colores, formas.

En uno de los puestos hay una bocina reproductora con pantalla animada y luces. DAMIÁN se acerca a mirarla y JULIA lo alcanza.

JULIA

¡Damián! Ven acá. Haz lo que te digo y regresa.

DAMIÁN

¡Déjame en paz Julia! Tú no eres mi jefa ni mamá.

JULIA

Pero sí soy tu hermana mayor: enano.

DAMIÁN

No me digas enano. ¡Tonta! ¡Eres una aburrida! Siempre haciéndote la santita. Nunca quieres hacer travesuras conmigo

DAMIÁN da un paso hacia delante para engañar a JULIA y se da la vuelta y corre hacia un puesto con videojuegos. JULIA se confunde un momento y luego corre detrás de él.

JULIA

¡Damián! Nos van a regañar ¡No te alejes!

Las piernas de los adultos, los carritos del mandado y de los cargadores se interponen entre los niños. Al fondo del pasillo, MAMÁ y PAPÁ conversan con la TORTERA.

JULIA se acerca a DAMIÁN. Él se aleja cada vez más. JULIA voltea a ver por el pasillo. Ya no alcanza a mirar a sus padres. Solamente se ve el paso de piernas, carritos, compradores y puesteros.

DAMIÁN llega un puesto de videojuegos, que está al lado de uno de accesorios de sonido y de teléfono móvil.

CORTE A:

9 INT. PASILLO LOCALES CERRADOS SAN JUAN. DÍA

9

El bullicio del mercado se escucha en segundo plano, el pasillo está iluminado por poca luz incidental y por titilantes tubos fluorescentes. Hay algo de basura y los locales tienen la cortina abajo a excepción de uno que la tiene a medio abrir.

Dentro de este local hay una mesa bajo la que está una caja grande hecha de madera y cartón. El interior de la caja se ilumina, la caja se sacude y dentro se abre un portal, por el que cruza reptando XOLO, en forma de ajolote antropomórfico, bajo de estatura, vestido con unas bermudas sumamente amplias, una playera grande de beisbol, una gorra que la tapa la cara, y lentes oscuros que ocultan sus grandes ojos sin pupilas.

Ocultas bajo una amplia gorra están sus branquias, que dan la apariencia de rastas. XOLO mira a los lados, se endereza y camina entre los pasillos, se detiene un momento y acomoda su cola dentro de los shorts. Avanza unos pasos, da una vuelta y sale rápidamente de cuadro.

CORTE A:

10 INT. PASILLO TECNOLOGÍA MERCADO SAN JUAN. DÍA

10

XOLO avanza entre la gente y los puestos. Con una sonrisa mira las cosas de tecnología. Al fondo se observa que JULIA y DAMIÁN discuten.

XOLO Se acerca a un puesto donde VENDEDOR 1 lo atiende. XOLO pasea sus manos entre los diversos artículos y escoge unos audífonos.

XOLO

¿Son a prueba de agua?

VENDEDOR 1

Claro chaparrito, y si quieres los puedes hacer inalámbricos. Pero si los vas a usar para nadar déjales el cable con su cuponcito para que jalen sin problemas

XOLO mete su mano al bolsillo, saca un reproductor de audio que está metido en una bolsa resellable. Prueba los auriculares y los paga.

DAMIÁN mira a XOLO mientras este hace su compra. El niño abre mucho sus ojos y nota lo extraño que se ve XOLO y se comienza a acercar a él.

XOLO
Ahí tiene. Gracias.

VENDEDOR 1
Chido carnal

DAMIÁN está más cerca de XOLO, conforme se acerca observa la estatura, las proporciones y sobre todo eso que parece pelo bajo la gorra, pero no lo es. DAMIÁN se acerca más, estira su mano y toca el pelo de XOLO. XOLO da un manotazo y un empujón que tira al niño al suelo.

XOLO mira a DAMIÁN y le hace una mueca de enojo, le muestra sus pequeños dientecitos afilados. El niño se asusta y XOLO da la vuelta y corre con sus audífonos puestos. El niño está desconcertado, mira hacia dónde va XOLO y luego mira atrás a donde está su hermana que lo llama.

JULIA (LEJOS)
¡Damián! ¡Vamos de regreso!

DAMIÁN (OFF)
Mamá me contó de un animal como ese... ¡Es como un ajolote!

XOLO se mezcla entre la gente, las piernas de los adultos y los pasillos. DAMIÁN corre detrás de él y detrás de él, JULIA se acerca más.

JULIA
La canción de mamá... ¿Cómo iba?
Sí... así. (SILBA LA CANCIÓN TAN
FUERTE COMO PUEDE)

JULIA busca abrirse paso entre la gente, silba y silba. Los labios se le secan, le falta el aire para silbar. DAMIÁN se pierde entre la gente. Persigue a XOLO.

CORTE A:

11 INT. MERCADO SAN JUAN-PASILLOS ENTRE PUESTOS. DÍA 11

PAPÁ paga una última compra y comienza a llenar las bolsas.

MAMÁ

No veo a los niños ¿Dónde están los niños?

PAPÁ

¡Julia! ¡Damián!

Los padres se miran, y dejan todo tirado. Corren hacia el pasillo de la tecnología. MAMÁ silba la canción.

MAMÁ

(A GENTE QUE PASA)

¿No vio unos niños corriendo por aquí? Llevaban un vestido verde ella y una playera roja él

PAPÁ

¡Julia! ¡Damián!

Ambos padres corren, y empujan a otras personas en el mercado.

CORTE A:

12 PLANO SECUENCIA. EXT. BOSQUE. DÍA. 12

SUPER: INICIO DE LOS TIEMPOS

CÁMARA SIGUE a XOLO que corre a grandes pasos por entre los árboles.

XOLO (OFF)

¿Qué hago? ¿qué hago? ¿qué hago?

Los pies de XOLO comienzan a espaciar al tiempo que están en el aire.

XOLO

¡Eso es! ¡Poderes de Nahual!

XOLO cierra los ojos, su cara de perro se hace puntiaguda en el hocico, sus orejas se echan hacia atrás. Los saltos se hacen más largos. Sus dedos y brazos crecen plumas. XOLO agita sus brazos, se comienza a reducir, se transforma en Colibrí.

La luz del sol se oscurece con el paso de la silueta de QUETZALCÓATL que persigue a XOLO desde el cielo. El dios baja volando y se mete entre los árboles. Esquiva los troncos uno tras otro y sin ninguna dificultad. Las hojas y el polvo del suelo se levantan al paso de la serpiente emplumada.

XOLO vuela hacia arriba, mira hacia atrás, y ve el movimiento de su hermano, mira a un lado y mira al otro.

POV de XOLO que vuela a gran velocidad vuela por encima de las copas de los árboles. Hay un cerro cerca.

Sus alas baten a mayor velocidad. Vuela hacia la montaña.

A la falda del cerro hay un campo de maguey.

FIN PLANO SECUENCIA

13 EXT. CERRO-CAMPO DE MAGUEY. DÍA (ACCIÓN CONT) 13

En la falda del cerro, en el campo de maguey corre un río. A su orilla una parvada de guajolotes se pasea despreocupadamente.

Desde el cielo, XOLO colibrí se deja caer en picada hasta la superficie del río. Se sumerge de un lado y sale del otro transfigurado en Guajolote. Se sacude rápidamente y se mezcla entre los demás animales que apenas lo notan. Los guajolotes picotean y merodean.

QUETZALCOÁTL, baja del cielo, resopla y su respiración mueve el polvo del suelo. Flota sobre el piso del cerro, olfatea, mira alrededor no ve a XOLO.

XOLO espera a que su hermano mire en otra dirección, se separa de la parvada y corre hacia las plantas de maguey, pica un poco la tierra, y hace un pequeño agujero. Su tamaño se reduce hasta convertirse en un gusano. XOLO gusano se mete en el agujero y se transforma en maguey.

QUETZALCOÁTL continúa su búsqueda, se para sobre su panza de serpiente y revisa los alrededores, frunce el ceño. Se acerca a los magueyes, su cuerpo se pincha con las hojas de las plantas. Mira de nuevo por encima de los magueyes y hacia el río. Resopla y emprende el vuelo.

XOLO se transforma una vez más, las hojas de maguey le quedan como un penacho que se convierte en las branquias de un ajolote. Sus pies se transforman de raíces a pies de salamandra.

Llega a la orilla y con mucha precaución se sumerge en el río. En la superficie el agua se ve la silueta de QUETZALCOATL que se aleja.

CORTE A:

14 EXT. VALLE CON FLORES. DÍA

14

PISEI empuja suavemente a unos NIÑOS HUMANOS hacia sus PADRES INDÍGENAS que los reciben con un abrazo. Los. NIÑOS HUMANOS se despiden de PISEI ondeando la mano.

PISEI

Vayan, vayan...

La sombra de QUETZALCOÁTL se proyecta sobre el suelo y muestra la transformación del dios en antropomorfo. Sus pies aterrizan. QUETZALCOÁTL se dirige hacia donde está PISEI

QUETZALCOÁTL

¡Maldito cobarde!

PISEI

Seguro que podemos hablar con él.
Las cosas pueden cambiar.

PISEI intenta abrazarlo, pero el mal encarado QUETZALCOÁTL le quita la mano, y se aleja.

QUETZALCOÁTL

¡Déjame en paz! Que se quede como está entonces.

PISEI, cabizbajo, frota su espejo negro con la mano izquierda. Abre y cierra su mano derecha y abre un portal que ambos cruzan hacia el mundo de los Dueños.

CORTE A:

15 EXT. FONDO DEL RÍO. DÍA 15

XOLO, en su forma de ajolote, reptaba sobre la arena del fondo del río. Se pasea de un lado al otro.

XOLO (BAJO EL AGUA)

Bueno... parece que ya se fue. Me voy a salir ya.

XOLO se sienta sobre una piedra. Abre y cierra sus ojos y hace un pase mágico. El agua se agita a su alrededor. Su cuerpo vibra. Mueve con más ahínco sus manos.

XOLO (BAJO EL AGUA)

Achis... No me estoy transformando

XOLO repite la acción una y otra vez. No pasa nada. Se arrastra hacia fuera del río.

16 EXT. ORILLA DEL RÍO. DÍA (ACCIÓN CONT) 16

XOLO sale del agua. Intenta de nuevo el pase mágico. Sólo logra quedar a la mitad entre AJOLOTE y humanoide. Su estatura es ahora la de un niño de 8 años. Se sienta en otra piedra, se lleva las manos a la cara y llora.

XOLO (ENTRE SOLLOZOS)

Perdón hermanos... Me dio miedo... Soy un cobarde... les fallé...

XOLO con su mano comienza a mover el agua en círculos, mientras tararea una canción. El agua comienza a borbotear y formar un brillante remolino. En el centro se abre un portal hacia el mundo de los Dueños. XOLO cruza.

17 EXT. MONTAÑA EN EL VALLE DE LOS DUEÑOS. DÍA 17

PISEI cabizbajo y el mal encarado QUEZALCOÁTL cruzan un portal mágico que abre en un arco en la montaña.

PISEI

Quetzal... Yo sé que todo debe cambiar, pero el quinto sol se mueve. Hay que buscar a XOLO

QUETZALCOÁTL

Somos los guardianes del mundo, deberíamos ser ejemplo. XOLO es un cobarde.

PISEI

Tú lo que quieres es que él te obedezca sin chistar. Yo también quería eso de ti ¿recuerdas?

QUETZALCOÁTL

Como olvidarlo Pisei. Me engañabas y me hiciste de todo. ¿Por qué te haría caso?

PISEI

Porque todo cambia, porque los errores se pagan. Y estás siendo necio.

QUETZALCOÁTL

¡Tú no eres ejemplo de nada Pisei!

PISEI

Eso ya pasó. Y si quieres una disculpa, no va a suceder. ¡No seas terco!

QUETZALCOÁTL toma impulso y vuela. PISEI lleva una mano a la cara en decepción. Regresa al arco, se sienta frente él. Su piel endurece y se convierte en una escultura de piedra. El portal cierra. Un bosque de espinos crece a su alrededor.

WIPE DE PÁGINA A:

18 DIBUJOS CÓDICE. EXT. COSTA ATLÁNTICA AMÉRICA. DÍA 18

En el horizonte del mar aparecen barcos, una multitud de 50 HOMBRES DE ARMADURA baja de ellos. Sus pies chapalean en el agua. Desde la selva se disparan flechas. Los HOMBRES DE ARMADURA desenfundan sus espadas. Caballos bajan a galope desde uno de los barcos. Un centenar de INDÍGENAS corren en pie de guerra al encuentro de los HOMBRES DE AMRADURA.

Inicia una batalla. Lanzas, puños y espadas chocan entre sí. El suelo se tiñe de rojo

WIPE DE PÁGINA A:

19 DIBUJOS CÓDICE. EXT. CIUDADES EN AMÉRICA. DÍA 19

TIME LAPSE. Los HOMBRES DE ARMADURA marchan sobre las ciudades indígenas, sus botas y las pezuñas de sus caballos destruyen, y aplastan las ciudades hasta enterrarlas.

Los HOMBRES DE ARMADURA patean queman los edificios, los templos. Las ciudades son destruidas a su paso.

Cañones y rifles se disparan, algunos pobladores indígenas huyen, otros caen muertos salpicados de sangre y marcas de viruela.

Sobre las ruinas aparecen templos y nuevas ciudades crecen iluminándose con electricidad, aviones surcan el cielo.

WIPE DE PÁGINA A:

La luz de antorchas devela estantes con hierbas y partes de animales, unos SACERDOTES indígenas mezclan hierbas en un mortero de piedra.

Una olla de barro sobre una hoguera tiene un líquido que hierve. Las burbujas saltan y revientan dentro.

El líquido está ahora dentro de un matraz. Los SACERDOTES ahora visten batas blancas, se transforman en CIENTÍFICOS del siglo XIX que sobre las batas llevan mandiles de piel. El templo se transforma en un laboratorio iluminado por luz de quinqués.

Los CIENTÍFICOS caminan de un lado a otro. Trabajan y observan los líquidos que se mueven en un complejo sistema de química sobre una mesa de madera.

FIN SECUENCIA DIBUJOS CÓDICE

WIPE DE PÁGINA A:

Una multitud está reunida alrededor de siete SACERDOTES CATÓLICOS que hacen rituales de exorcismo. En sus manos sostienen crucifijos y medallas que mueven rítmicamente.

SUPER: 1810

SACERDOTES (A CORO)

Va de retro satana

Va de retro satana

Va de retro satana

Al centro del grupo de SACERDOTES hay 3 DUEÑOS que tienen formas animales. Retroceden espalda con espalda. Miran a su alrededor. La gente reza con los sacerdotes.

MULTITUD (A CORO)

Va de retro satana

Va de retro satana

Va de retro satana

LOS DUEÑOS se bajan la cabeza, uno de ellos llora, los otros dos entrecierran los ojos con expresiones de enojo.

Entre la gente, un par de ANCIANOS INDIGENAS (55 Y 60), de pelo largo, vestidos con camisolas largas blancas y un poco manchadas de tierra, miran el ritual con tristeza. Sus ojos miran hacia abajo, lágrimas ruedan por sus mejillas. Se sientan y musitan un cántico, mientras estiran sus manos hacia los DUEÑOS.

Los 3 DUEÑOS se toman de las manos. Un destello azul sale de sus cuerpos, el viento sopla cada vez más fuerte y se arremolina alrededor de ellos.

SACERDOTES y MULTITUD

Va de retro satana

Va de retro satana

Va de retro satana

Los DUEÑOS comienzan a flotar mientras se esfuman en partículas gaseosas hacia el cielo. La multitud vitorea. Los ANCIANOS INDIGENAS se levantan, dan la vuelta y se van.

CORTE A:

22 EXT. COSTA PACÍFICA MÉXICO CON MONTAÑA. NOCHE (1986) 22

Un grupo de DUEÑOS caminan hacia el mar que a la orilla borbotea, forma un remolino que brilla al centro.

SUPER: 1986

Algunos DUEÑOS se separan y corren hacia una caverna en la montaña.

Otros DUEÑOS extienden sus brazos, mueven sus colas y emprenden el vuelo. Se pierden en el cielo.

23 EXT. LÍMITE DE ATMÓSFERA Y ESPACIO. NOCHE (1986) 23

COSMONAUTA 1, enfundado en su traje espacial con la insignia de la URSS trabaja en el exterior de la estación espacial MIR.

COSMONAUTA 1

(en ruso; subtulado)

Un ajuste más y estamos listos.

COSMONAUTA 2
(OFF en ruso;
subtitulado)

¿Todo bien?

Un destello llama la atención de COSMONAUTA 1. Gira sobre sí mismo, para ver lo que hay a sus espaldas. atención. En el visor de su casco se reflejan los DUEÑOS voladores que atraviesan la atmósfera.

COSMONAUTA 2
(OFF en ruso;
subtitulado)

Moscú quiere saber. Responde.

COSMONAUTA 1
(en ruso; subtitulado)

Sí, sí. ¿tenemos vodka? Lo voy a necesitar.

COSMONAUTA 1 se encamina de vuelta a la estación espacial.

CORTE A:

24 EXT. CALLE CIUDAD. NOCHE (ACCIÓN CONT.-ACTUALIDAD) 24

La luz del alumbrado público ilumina la calle. Carros pasan, el ir y venir de las ruedas deja ver que, a la orilla de una banqueta, casi en la esquina hay un registro de un pozo de absorción.

Los brillantes ojos de 3 DUEÑOS que se asoman por la rendija del pozo.

CORTE A:

25 INT. OFICINA. DÍA 25

OFICINISTA 1 sirve una taza de café. Hay otros 2 OFICINISTAS y una SECRETARIA que trabajan. Mueven papeles de un lado a otro. Sus escritorios están desordenados. Ríen, beben café. Teclean en sus computadoras.

OFICINISTA 1

Yo la verdad lo que quiero es que
ya Jiménez nos deje en paz

SECRETARIA

Bueno, bueno, al final sólo es
trabajo

Sus voces pasan a segundo plano. PASOS pequeños se escuchan en los ductos de aire acondicionado. Los OFICINISTAS no los escuchan, sobre de ellos hay una rejilla de aire acondicionado. Unos ojillos torvos y verdes se asoman por ahí. Pequeñas manos de piel negra como carbón cuidadosamente quitan la rejilla.

CHANEQUES NEGROS se descuelgan mientras forman una cadena con sus cuerpos. Nadie los ve. Corren entre las piernas de los OFICINISTAS. Sus pequeñas manitas roban engrapadoras y plumas.

OFICINISTA 2

Oye... ¿Y mi engrapadora?

SECRETARIA

Todo pierdes...

OFICINISTA 2

Yo la dejé por aquí.

OFINISTA 2 busca en los cajones de su escritorio. Remueve papeles y folders. Se lleva la mano a la cabeza en desconcierto.

CORTE A:

26 INT. PASILLO OSCURO MERCADO SAN JUAN. NOCHE

26

SUPER: HACE 10 AÑOS

El mercado está cerrado, las cortinas de los puestos están abajo, una tenue luz titila al fondo de un pasillo lleno de cajas y basura.

Entre el desorden de cajas y a contraluz, la sombra de XOLO corre entre los desperdicios y las cajas.

27 INT. SALA DEL TRONO PALACIO QUETZALCOÁTL. DÍA 27

QUETZALCOÁTL está sentado en un trono de piedra con grabados aztecas. A un lado hay una repisa en la que descansan estatuillas de figuras humanas hechas de maíz. Al lado hay otras estatuillas de jade que lo representan a él y sus hermanos XOLO y PISEI.

En el suelo hay una caja abierta de madera. Al centro de la sala y frente al trono hay una pileta de agua que brilla y borbotea.

QUETZALCOÁTL tiene el ceño fruncido. Mira en su piletta la silueta de XOLO con forma de ajolote que se escabulle hasta llegar a una caja que brilla con una luz que emana de su interior.

QUETZALCOÁTL

Así que en eso andas XOLO

QUETZALCOÁTL se levanta del trono, de un manotazo separa las figuras de maíz de las de jade y las guarda en la caja.

28 INT. PATIO EN CASA DE MAMÁ Y PAPÁ. NOCHE 28

MAMÁ (30) vestida de jeans y blusa bordada, pelo largo castaño Y PAPÁ (35) de pelo corto, castaño y quebrado vestido con jeans y camisa a cuadros arremangada; encienden velas alrededor de una palangana grande llena de agua y de cerca de 50 centímetros de profundidad.

MAMÁ

Creo que con esto ya tenemos todo lo necesario

PAPÁ

A ver si esto funciona

Junto a la palangana hay una mesa con ollas, libros abiertos, recipientes y tupperes con polvos y hierbas.

MAMÁ Y PAPÁ se acercan a la mesa, toman algunos ingredientes, los echan al agua y la revuelven.

El agua en la palangana cambia de color, brilla y borbotea sin vapor.

MAMÁ Y PAPÁ Se besan. La pareja tomada de la mano salta a interior de la palangana y pasa a través del agua.

CORTE A:

29 EXT. ESTANQUE-MUNDO DE LOS DUEÑOS. DÍA (ACCION CONT) 29

A la orilla de un pequeño estanque en el mundo de los dueños, el agua comienza a arremolinarse. En el centro del remolino se produce un resplandor.

El agua lanza a MAMÁ Y PAPÁ hacia fuera y caen a la orilla. Su apariencia ahora es diferente. Están transformados en OSCURANTE y CANTORA.

Él ahora usa una túnica con capucha y sus manos y cuerpo están hechos de hilaza, se descubre la cabeza y se le enciende una llama donde debería estar su pelo.

Ella no tiene piernas, en su lugar tiene una cola que la hace flotar por el aire como una especie de fantasma.

OSCURANTE mira a CANTORA y la llama de su cabeza crece súbitamente en señal de sorpresa.

OSCURANTE

¡Mírate! ¡Mira mis manos!

CANTORA

¡Cambiamos!

OSCURANTE suena y su quijada se mueve, aunque no se ve su boca. La boca de ella aparece solamente cuando habla. Se tocan a sí mismos, se acarician las caras.

Unos pequeños ojos los observan desde el agua, es XOLO.

CANTORA

No puedo creer que sí funcionó

OSCURANTE

¡Sí era verdad! Estamos en el mundo sutil. Bueno... eso creo.
¿vamos a ese castillo?

CANTORA
A eso venimos ¿no?

En el horizonte se alcanza a ver un castillo hecho de piedras gigantes. Cada parte de la construcción es casi un monolito con las ventanas redondas perforadas en sus paredes. Parece como si un gigante hubiera acomodado piedras gigantes para construirlo. CANTORA y OSCURANTE caminan hacia él. XOLO sale del agua y los comienza a seguir sin ser visto.

DISOLVENCIA A:

30 INT. BIBLIOTECA CASTILLO. DÍA. MÁS TARDE 30

La luz entra por las redondas ventanas a un cuarto de piedra lleno de estantes, libros y con una mesa de madera muy grande al centro, CANTORA Y OSCURANTE miran todo a su alrededor. Encuentran un libro grande y pesado. Lo ponen en la mesa.

De entre las sombras XOLO los observa. Cautelosamente se acerca.

XOLO
Hola ¿Qué hacen aquí?

OSCURANTE
¿Un ajolote! ¿Tú quién eres?

XOLO
Yo soy Xolo. Los vi atravesar el portal

CANTORA
Somos investigadores

XOLO
Del mundo de los hombres ¿verdad?

CANTORA
Sí. Pensábamos que este lugar solamente era una leyenda.

XOLO

Eso es lo que los humanos piensan. Nos olvidaron ¿Traen algo de su mundo? A mí me encantan los aparatos de los hombres.

OSCURANTE

No. Venimos a ver si los relatos eran ciertos y nos encontramos este castillo con esta biblioteca increíble.

CANTORA

¿Nos quieres acompañar?

XOLO (SEÑALANDO EL LIBRO)

Bueno. Yo conozco esta historia. Son los tecuanis, los hermanos que se llevaron el maíz del cinturón de mi hermano.

La pareja abre el libro. En las páginas hay una ilustración de dos hermanos jaguar: LOS TECUANIS, que danzan alrededor de QUETZALCÓATL. Las ilustraciones muestran a los TECUANIS que roban semillas del cinturón del dios y huyen risueños hacia un bosque. La pareja da vuelta a la página.

WIPE DE PÁGINA A:

31 CÓDICE. SALA TRONO PALACIO QUETZALCOÁTL. NOCHE 31

QUETZALCÓATL en su templo observa a través de su pileta a los hermanos jaguar dormidos en el bosque.

El dios hace un conjuro con sus manos, de ellas salen estelas de luz y gas que viajan a través de la pileta.

QUETZALCOÁTL

¿Coconahuaque! Ven ya.

En su caldero se ve cómo los hermanos se transforman en antropomorfos. COCONAHUAQUE, una tarántula gigante, del tamaño de un perro, llega apresuradamente por el techo y se deja caer a un lado de QUETZALCOÁTL.

COCONAHUAQUE

Dime tus deseos mi señor.

QUETZALCOÁTL

Ve con esos jaguares. Los Tecuanis. Inyéctales tu veneno. Quiero que aprendan que no pueden venir a robarme nada.

COCONAHUAQUE

Como tú digas, mi señor.

COCONAHUAQUE corre fuera de cuadro sobre sus ocho patas

WIPE DE PÁGINA A:

32 CÓDICE. EXT. BOSQUE. NOCHE

32

COCONAHUAQUE sale de entre las piedras y las hierbas. Corre entre los árboles. Encuentra a los TECUANIS, los muerde mientras duermen.

Los hermanos jaguar se retuercen sin despertar. Los 8 ojos de la araña se ponen en blanco y dan vueltas. Está en un éxtasis mientras los muerde.

COCONAHUAQUE se relame los colmillos.

COCONAHUAQUE

Listo mi señor.

QUETZALCOÁTL (OFF)

Bien. Muy bien. Nadie me roba Tecuanis. ¡NADIE!

Mientras COCONAHUAQUE huye el sol sale.

WIPE DE PÁGINA A:

Amanece. Los TECUANIS despiertan. Se gruñen el uno al otro. Los pelos de sus espaldas se erizan.

Sacan sus garras, y se muestran los colmillos.

TECUANI 1

Yo debo llevar las semillas.

TECUANI 2

No. Yo soy el que las tiene que llevar

Los TECUANIS se lanzan uno contra el otro, se arañan y se muerden. Sangre cae al suelo al mismo tiempo que las semillas de maíz.

QUETZALCOÁTL mira hacia arriba, hace una señal con sus manos. De su cinturón cuelga un caracol que toma y lo lleva a sus labios. Sopla un caracol.

QUETZALCOÁTL

Tláloc: Quiero tu lluvia sobre los TECUANIS

En su caldero se ve que los hermanos se pegan brutalmente y caen muertos al mismo tiempo, sus cuerpos se hacen polvo.

QUETZALCOÁTL se transforma en búho y vuela.

WIPE DE PÁGINA A:

Las nubes blancas se juntan unas con otras. Se oscurecen, pasan de gris claro hasta tener el color del concreto. Rayos iluminan el cielo y entre las nubes TLÁLLOC se asoma. Con manos gigantes exprime las nubes.

CORTE A:

Llueve mucho, hay viento. El agua que corre entre la tierra se mezcla con la sangre y el polvo que quedó de los TECUANIS. El lodo recién combinado cubre las semillas.

Del suelo crecen frutos, verduras y una planta de maíz grande, verde y de tallo muy grueso.

El cielo se despeja, y sale el sol. Algunos HOMBRES aparecen en el horizonte, se acercan y encuentran las hierbas y frutos comestibles.

La planta de maíz tiene una mazorca que poco a poco abre sus hojas. De entre los granos surge YUM KAAX, un nuevo dueño que tiene apariencia humana, andrógina y sus ojos son totalmente blancos. Su cráneo está alargado hacia arriba, usa un tocado de plumas y hojas de maíz. Salta de la mazorca al suelo y crece hasta el tamaño de un ser humano.

Los HOMBRES se acercan. YUM KAAX los abraza.

YUM KAAX

Hermanitos... Un gran sacrificio siempre da frutos. Ayúdenme a recoger esto.

HOMBRES y dios recogen algunas semillas.

YUM KAAX

Si siembran estas semillas y cuidan la tierra. Nada les faltará.

YUM KAAX les muestra a los hombres como sembrar y trabajar la tierra.

QUETZALCOÁTL Llega volando en forma de búho y se transforma de nuevo en serpiente emplumada.

QUETZALCOÁTL

¡No! Este era mi tesoro, yo iba decidir cuándo dárselo a los hombres.

QUETZALCOÁTL reparte colazos, empuja a HOMBRES y YUM KAAX.

La tierra retumba y un temblor la sacude, el suelo se parte y de entre la tierra surge una mano de piedra que atrapa a QUETZALCOÁTL. Es la mano de PISEI, que se forma del suelo. PISEI crece y se hace un gigante.

PISEI

Basta. No somos los dueños para esto

QUETZALCOÁTL

Siempre te metes en mi camino.
¡Era mi misión! No la de un dueño nuevo.

PISEI golpea la tierra con su pie y del suelo emerge un arco de piedra que abre un portal. PISEI lleva en su mano a QUETZALCOÁTL hecho serpiente, que se retuerce. Cruza con él por el arco que se derrumba detrás de ellos.

FIN SECUENCIA CÓDICE

WIPE DE PÁGINA A:

37 EXT. ESTANQUE EN EL MUNDO DE LOS DUEÑOS. DÍA 37

CANTORA y OSCURANTE, llevan un costal con libros. CANTORA tiene en sus brazos el libro de los hermanos jaguar. Junto con ellos está XOLO.

Hay un montón de velas encendidas a la orilla del pequeño cuerpo de agua. Los tres hacen un ritual y se abrazan para despedirse.

El agua borbotea y se ilumina, las velas comienzan a titilar. En el cielo se juntan muchas nubes negras.

CANTORA y OSCURANTE saltan al agua. Atraviesan el portal de vuelta a la tierra de los humanos. El agua deja de borbotear, el viento sopla más fuerte, las velas se apagan y se caen.

XOLO se transforma en ajolote y se sumerge y hasta el fondo del estanque.

De manera muy rápida se forma una tormenta con rayos que caen alrededor del estanque. De entre las nubes aparece QUETZALCOATL en forma de búho, aterriza a la orilla y se transforma en su presentación humanoide, mira las velas pagadas

QUETZALCOÁTL

Huele a humanos... Esos que nos olvidaron hace tanto tiempo. Hacía mucho que no percibía su aroma. Y también huele al cobarde XOLO...

QUETZALCOÁTL huele el aire con sus narices de serpiente.

38 INT. PASILLOS MERCADO SAN JUAN. DÍA 38

SUPER: HOY EN DÍA

El sonido a su alrededor de DAMIÁN se ensordece de nuevo. Él continúa su búsqueda de XOLO. Mira a un lado y a otro, alcanza a ver que XOLO sale de detrás de unas personas y da vuelta en un pasillo oscuro en el que se ve una luz que brilla intermitentemente y con varios colores.

39 INT. PASILLO LOCALES CERRADOS SAN JUAN. DÍA 39

El pasillo está desolado y oscuro, al fondo, en el local a medio abrir está la caja brillante intermitentemente. XOLO corre hacia la caja iluminado por la luz fluorescente y la luz que sale de la caja.

DAMIÁN corre y llega al lugar. Mira a XOLO que está parado al lado de la caja y lo mira de vuelta. DAMIÁN comienza a acercarse poco a poco. XOLO le hace una seña de despedida, le saca la lengua y se mete rápidamente en la caja brillante. Atraviesa el portal. JULIA llega junto a DAMIÁN.

JULIA (JADEANDO)

Damián... no vayas. No te acerques a eso

DAMIÁN sigue acercándose a la caja hasta que está frente a ella y se asoma dentro. JULIA se queda en su lugar y observa la acción.

Los colores al interior de la caja bailan frente a los ojos de DAMIÁN, se transforman en chaquiras que en círculos concéntricos brillan y giran dentro de la caja.

DAMIÁN se agacha y estira la mano hacia el interior, los colores brillan más.

JULIA

¿Damián?

JULIA mira cómo el pasillo se oscurece alrededor de DAMIÁN que mira fijamente al interior de la caja. La luz del interior de la caja de intensifica en brillo e intermitencia y DAMIÁN es absorbido dentro de la caja.

JULIA

¿Damián! Ay no... Ay no... Ay no...

JULIA corre hasta donde está la caja.

JULIA

¡Mamá! ¡Papá! (SILBA LA CANCIÓN)

Nadie le responde. JULIA da unos pasos hacia atrás frotándose las manos en desesperación. Camina de un lado a otro.

JULIA (OFF)

Me van a regañar por su culpa
¡Otra vez! ¡Como siempre!

Se acerca unos pasos y mira la caja

JULIA

¡Mamá! ¡Papá! (SILBA LA CANCIÓN)

Sigue sin haber respuesta. Frunce el ceño y se decide. Entra poco a poco a la caja que con su entrada brilla, vibra. Suena un zumbido cada vez más fuerte. La luz al interior de la caja comienza a parpadear.

PAPÁ Y MAMÁ llegan hasta el inicio del pasillo, y ven como la caja y el portal jalan a JULIA hacia dentro.

PAPÁ Y MAMÁ corren a la caja, ahora es solamente una caja iluminada tenuemente por la luz fluorescente y titilante del pasillo.

PAPÁ

¡Julia! ¡Damián! Se metieron a un portal

MAMÁ

Vamos, vamos, vamos. No podemos dejarlos en el mundo de los dueños

Ellos se miran, se abrazan y lloran. Salen del pasillo.

40 EXT. ESTANQUE EN EL MUNDO DE LOS DUEÑOS. DÍA. 40

Una pequeña montaña de piedra con una cueva se erige junto al estanque. Desde ahí se ve un valle y al fondo junto a unas montañas: el castillo. Sobre la cueva se abre un portal por el que atraviesa primero XOLO que se zambulle en el agua hasta el fondo.

DAMIÁN cruza el portal y luego JULIA. Ambos caen al agua y salen a flote.

DAMIÁN

Era un Ajolote gigante Julia. ¡Un ajolotote!

JULIA

¿Qué me importa Damián? Hay que salir de aquí y volver con mamá y papá. Estamos en problemas por tu culpa

DAMIÁN

Según tú siempre es mi culpa. Siempre. Si no me hubieras molestado tanto no habría pasado esto.

XOLO los escucha desde el fondo. Los niños nadan hacia la orilla y salen del estanque.

JULIA

Nos alejamos mucho y ahora estamos sabe dónde. ¿Cómo vamos a regresar?

DAMIÁN

Pues por ahí tonta. Por ahí.
(SEÑALA EL PORTAL)

JULIA

Nos van a castigar. A los dos.

Llegan a la orilla y cada uno de los hermanitos intenta por su lado subir hasta donde está el portal que se va hace cada vez más pequeño. No llegan a tiempo y el portal se cierra.

DAMIÁN

¡Ay no!

JULIA

Todo esto es tu culpa.

DAMIÁN

No Julia, es la tuya.

Ambos niños empiezan a forcejear. DAMIÁN empuja a JULIA que cae sentada al suelo y se lleva las manos a la cara. Lloro.

DAMIÁN

Siempre hay que hacer lo que tú dices, cuando tú dices, como tú dices. Hoy yo quería hacer otra cosa.

JULIA

Si no hicieras tantas tonterías todos estaría mejor enano.

DAMIÁN

Eres una aburrida. Deberías divertirme de vez en cuando.

DAMIÁN se sienta y comienza a llorar junto a JULIA.

41 INT. PATIO EN CASA DE MAMÁ Y PAPÁ. NOCHE 41

El patio tiene velas dispuestas alrededor de una palangana un poco oxidada, con signos de uso, y algunos dibujos infantiles.

PAPÁ Y MAMÁ, rápido y con desesperación tiran ingredientes al interior de la palangana, los revuelven con la mano, se sacuden el agua, se besan.

PAPÁ

Cambié un poco el hechizo.
Debería llevarnos al palacio

MAMÁ

¿Crees que nos quiera ayudar?

PAPÁ

No tenemos muchas opciones

El agua borbotea, brilla y comienza un remolino que forma un brillo al centro. Ambos padres se meten a la palangana de un salto y se hunden rápidamente en el agua.

CORTE A:

42 INT. SALA DEL TRONO PALACIO QUETZALCOÁTL. DÍA 42

Un portal se abre y lo atraviesan CANTORA y OSCURANTE. Miran hacia el frente y ahí está QUETZALCOÁTL. El antiguo dios, mitad humanoide y mitad serpiente emplumada está vestido con un taparrabos largo y adornado con motivos aztecas, lleva una pechera y una capa. No queda duda de que él es el gran regente de este reino. Está sentado en su trono de piedra en el salón principal, donde al centro está su pileta y ahora también hay una hoguera ceremonial.

QUETZALCOÁTL

¿Cómo se atreven a aparecer aquí humanos? ¡Sin avisar! Invaden mi palacio y mi reino.

CANTORA y OSCURANTE bajan la cabeza.

CANTORA

Señor. Son nuestros hijos, se perdieron y están en el mundo de los Dueños.

OSCURANTE

Perdónanos señor. Estamos desesperados. Necesitamos ayuda.

QUETZALCOÁTL

Ustedes los hombres nos olvidaron, se fueron con su ciencia y dejaron de lado el mundo sutil.

¿Ahora quieren que les ayude?

Se presentan sin invitación, invaden mi palacio. Es inaceptable.

A ver... ¿Dónde están esos cachorros de hombre?

QUETZALCOÁTL, hace un ademán con las manos y mueve llamas de la hoguera a la pileta. En la pileta se forma la imagen de los niños que discuten en el estanque.

CANTORA

¡Julia y Damián! ¡Están vivos!
Por favor, Quetzalcóatl. Son solamente niños. Ayúdanos.

OSCURANTE baja su capucha, se arrodilla y baja la cabeza.

OSCURANTE

Ten piedad, te lo ruego. Son nuestros hijos.

QUETZALCOÁTL los mira. Se cruza de brazos y camina un poco. Les da la espalda

QUETZALCOÁTL

Hasta malos padres son los humanos.

Se bien quienes son ustedes. Ya estuvieron aquí antes. Nada pasa en el mundo de los dueños sin que yo me entere tarde o temprano.

No deberían volver. Esos niños están aquí en mi reino ahora. Deberían quedarse a servirme.

Sin embargo... Les voy a dar una oportunidad: Todos los actos tienen consecuencias. Y que hayan osado volver debe tener una.
(MÁS)

(CONT)

Si quieren que sus hijos regresen al mundo de los hombres, tendrán que encontrar la manera de ayudarles sin revelarles su identidad.

Pero sobre todo los niños tienen que probar que son dignos.

Ustedes y sus hijos tienen que respetar mi reino. Y ustedes tienen que aprender a dejar que sus hijos tomen decisiones.

CANTORA

Pero es muy peligroso. Ellos no saben nada más que las leyendas que les hemos contado

QUETZALCOÁTL

Todas las decisiones tienen consecuencias.

QUETZALCOÁTL hace un pase mágico con sus manos, las llamas de la hoguera crecen y cambian de color, de ellas sale una mano de luz que toma a CANTORA por el cuello. Palabras y letras atraviesan la garganta de CANTORA. Ella intenta hablar, pero solamente salen sonidos musicales.

OSCURANTE se quita la capucha y su llama crece, intenta atacar al dios, CANTORA lo detiene con una seña de alto y la llama vuelve a su tamaño normal.

QUETZALCOÁTL busca en un cofre y le da a OSCURANTE un reloj.

QUETZALCOÁTL

Vas a necesitar esa fuerza. Toma este reloj. Cuando haya dado toda la vuelta, se cerrarán todos los portales al mundo humano. Y ustedes dejarán de existir.

OSCURANTE

Es demasiado Señor. Son niños.

QUETZALCOATL

Calla. Y sepan que, si por algo les revelan su identidad a los niños, el reloj correrá más rápido.

Váyanse.

CANTORA. Abraza a OSCURANTE y la pareja sale del palacio de QUETZALCOATL.

CORTE A:

43 EXT. ESTANQUE EN EL MUNDO DE LOS DUEÑOS. DÍA 43

JULIA y DAMIÁN están sentados. Secan sus lágrimas a la orilla del estanque. XOLO sale del agua.

XOLO

Hola chamacos. Veo que se perdieron.

DAMIÁN

Quiero ir con mamá y papá

JULIA

¡Yo también!

XOLO

Ahorita les abro otro portal yo voy y vengo todo el tiempo. Por eso soy XOLO el grande. Uno de los tres dueños fundadores.

XOLO se lanza al agua, mueve su cola, da vueltas sus ojos brillan. El agua borbotea un poco y se calma. XOLO lo vuelve a intentar, levanta las manos, mueve sus branquias y su cola. Nada sucede.

JULIA

No pasa nada XOLO "el grande"

XOLO

Esto está muy raro. Seguro que mi hermano QUETZALCOÁTL. Debe estar bloqueándome de nuevo.

DAMIÁN

A veces así son los hermanos.

JULIA

Así somos los hermanos

XOLO

Si mi hermano está metido. La cosa está bien difícil chavos.

Nomás los Tecuanis pudieron enfrentarlo y volver al mundo de los hombres... y les fue como en feria.

JULIA llora desconsolada. Damián patea las piedras y la tierra.

XOLO

Pero ¿por qué lloras niña? ¿No querías venir?

JULIA

¡No! ¡Vine detrás de Damián!

DAMIÁN

Yo no sabía que no se podía regresar Julia

XOLO

Bueno niños y ¿SÍ saben dónde están? ¿no? Este es el mundo de los Dueños. Aquí todo es diferente a la tierra de los hombres. Aquí hay magia

JULIA

Que no funciona muy bien

XOLO

Bueno, pero hay más seres y lugares poderosos además de mí.

DAMIÁN

Espera... ¿Dijiste que tu hermano es Quetzalcóatl?

XOLO

Sí, pero digamos que ni él ni Pisei, mi otro hermano, están muy contentos conmigo

JULIA

¿Pues qué hiciste?

XOLO

Es complicado, pero el sol se había parado en el cielo, y era necesario un sacrificio. Mis hermanos lo hicieron y yo no.

DAMIÁN

Esa es la leyenda del quinto sol. Mi papá me la contó, pero el tercer dueño era un perro. Y tú eres un ajolote.

XOLO

Sí... ahora soy así. Un ser que está a la mitad entre dos mundos: el agua y la tierra; y por eso, hasta hoy podía ir de a ratitos al mundo de los hombres.

DAMIÁN

Te escapás... Pero ¿si aquí hay magia? ¿A qué vas a la tierra?

XOLO

Me gusta la música, los videojuegos y...

DAMIÁN

A mí me encantan los videojuegos.

XOLO

¡Son lo mejor! Y bueno... la verdad es que extraño a los humanos. Desde que nos olvidaron ya no hay con quien jugar, ni a quien enseñarle cosas.

Entonces, cuando voy, puedo verlos y a veces ayudar un poco

JULIA

Pues ayúdanos a regresar con nuestros papás Xolo

XOLO

Julia ¿verdad? Hubo hace algunos años una pareja que lograron venir y volver. El Oscurante y Cantora. Ellos eran mis amigos. Pero se regresaron a la tierra.

Espérenme aquí. Tengo algo que puede servir.

XOLO se zambulle de nuevo en el estanque y trae con él un mapa dentro de un túper que sella contra el agua. Se sacude, sacude el túper y se los da a los chicos, que lo abren y despliegan el mapa.

XOLO

(SEÑALANDO EL MAPA)

La única opción que queda es buscar el castillo. Ahí hay libros y cosas que les pueden ayudar. Oscurante y Cantora encontraron ahí la manera de volver, aunque apenas lo lograron. Mi hermano casi los cacha...

¿Sabían que los adultos se transforman cuando vienen?

DAMIÁN

¿Y nosotros no?

XOLO

Los niños son lo que ves. Los adultos son otra historia.

JULIA se levanta y seca sus lágrimas. En el horizonte de tras de ella se forman unas nubes grises con rayos.

JULIA

Yo llevo el mapa. Tú lo vas a perder

DAMIÁN

¿Para dónde tenemos que ir Xolo?

XOLO mira las nubes, y encamina a los niños hacia el castillo.

XOLO (SEÑALANDO)

Hacia allá. Y miren niños: Si necesitan hablar conmigo. Me pueden invocar siempre que estén cerca del agua.

JULIA

Gracias Xolo. Vámonos Damián

DAMIÁN

¡Adiós Xolo! Yo adelante Julia.

JULIA y DAMIÁN caminan a través del valle de Los Dueños rumbo al castillo. XOLO se da la vuelta y se sumerge en el estanque. Las nubes se acercan. A lo lejos se escucha que los niños silban la canción de MAMÁ.

CORTE A:

44 INT. BIBLIOTECA CASTILLO. DÍA 44
La luz entra por las ventanas redondas que dan hacia el camino que viene del estanque. Las paredes de la biblioteca son de piedra de una sola pieza. Los tonos de las paredes son grises y azules. Hay estanterías y libreros. Al centro de la habitación hay una mesa.

OSCURANTE y CANTORA ordenan mapas y libros. Ponen algunos sobre la mesa.

OSCURANTE

Yo sé que es difícil mi amor.
Pero no les des pistas. No
podemos arriesgarlos

CANTORA niega con la cabeza, se acerca a la ventana y emite un silbido hacia OSCURANTE. Él se acerca y miran desde ahí a JULIA y DAMIÁN que están por llegar a la puerta del castillo

45 EXT. PUERTA CASTILLO. DÍA 45
La fachada del castillo es de piedra de una sola pieza. Las ventanas son redondas y perforadas sobre la piedra. Al medio de la pared central hay una puerta de madera por la que cabría un carruaje.

JULIA y DAMIÁN llegan a la puerta del castillo. DAMIÁN busca una piedra en el suelo. Escoge entre varias una que le cabe en el puño.

JULIA

¿Para qué quieres eso?

DAMIÁN

Para tocar

Varias veces DAMIÁN golpea con fuerza la puerta

JULIA

Eres un bruto

DAMIÁN deja caer la piedra.

CORTE A:

46 EXT. PUERTA CASTILLO. DÍA 46

Las puertas del castillo se abren y las figuras de CANTORA y OSCURANTE aparecen al centro. JULIA y DAMIÁN los miran de arriba abajo.

DAMIÁN recorre con los ojos la figura de OSCURANTE. Nota que su cara no se puede ver, solamente se ven sus brillantes ojos en blanco. Las manos parecen hechas de cuerdas e hilaza, y en una de ellas carga un reloj.

JULIA mira a CANTORA que flota sobre el suelo, sus ojos también están en blanco.

Las bocas de los niños se abren en asombro.

OSCURANTE

Soy el Oscurante, el peregrino de los mundos. Ella es Cantora, la voz sin palabras. ¿Qué quieren aquí?

JULIA

Somos Julia y Damián mi hermano. Estamos perdidos. Queremos volver a casa.

DAMIÁN

Xolo nos dijo que viniéramos aquí.

OSCURANTE

¿Xolo eh? Pasen, pasen.

CANTORA. Les hace señas de pasar. JULIA y DAMIÁN entran. OSCURANTE. Cierra la puerta detrás.

CORTE A:

La biblioteca está llena de extraños objetos, pergaminos, códices y libros. En una mesa grande, hay un mapa del Valle de los Dueños. OSCURANTE y CANTORA se paran detrás de la mesa y los niños del otro lado.

OSCURANTE

Aquí es donde CANTORA y yo estudiamos el mundo de los dueños. Y este es un mapa que encontramos

JULIA

Xolo nos dio otro.

DAMIÁN

Y lo tenía guardado en túper.

JULIA se acerca a la mesa, y saca el mapa de XOLO. OSCURANTE le ayuda a acomodarlo y los mapas coinciden, se complementan.

OSCURANTE

Hasta donde sabemos, hay dos maneras de volver al mundo de los hombres: Con un conjuro como el que CANTORA y yo usamos; pero que eso siempre hace enojar a QUETZALCOÁTL. Él siempre se da cuenta de cuando alguien cruza.

La otra manera es encontrar la puerta del gigante de piedra PISEI. Esta solamente se abre cuando él abre su pecho y enseña su corazón de jade.

JULIA

O usando los portales de Xolo.

OSCURANTE

¿Xolo puede hacer portales?

DAMIÁN

Sí, bueno... podía, porque ahora se le descompuso la magia. Dice que su hermano lo bloqueó.

POV CENITAL SOBRE EL MAPA que muestra el castillo enclavado en la falda de una montaña rodeada de un bosque de espinas. En otra parte se ve el palacio de QUETZALCOÁTL y el castillo en el que están.

OSCURANTE (OFF)

Eso deja solamente la opción de PISEI. El único camino desde aquí es atravesar los túneles del castillo y después el bosque de espinos que está en la falda de la montaña

JULIA

Pero ¿no hay mapa del castillo?

OSCURANTE

No. No hemos recorrido tanto.

DAMIÁN

¿Y qué pasa si llegamos con el tal PISEI?

OSCURANTE

Primero hay que llegar al templo en la montaña.

No sabemos que vaya a pasar, pero creemos que ahí y si son dignos y respetuosos del mundo de los DUEÑOS, tendrán que vencer al gigante de piedra.

Él es el guardia de la única puerta al mundo de los hombres.

JULIA

Te lo dije Damián. Nos van a regañar.

OSCURANTE

Eso es lo que menos debe preocuparte niña. El camino está lleno de peligros, de monstruos y seres que los querrán desviar de su misión.

DAMIÁN se distrae, en su cabeza las palabras de OSCURANTE se oyen como murmullos. Deambula y mira los libros y los objetos del lugar. CANTORA se acerca a él. Se baja a su nivel, lo toca, le silba suavemente y le señala a OSCURANTE.

OSCURANTE

...tienen que enfocarse en la tarea o perderán su regreso a casa.

JULIA

¿Por qué nos quieren ayudar?

OSCURANTE

El corazón de PISEI es la llave para que también nosotros podamos volver al mundo de los hombres. Es una tarea de equipo, nosotros queremos ver a nuestras familias también.

Y por mandato de Quetzalcóatl, ni Cantora ni yo podemos acompañarlos.

JULIA

Bueno, y mientras Damián y yo vamos por los túneles ¿ustedes qué van a hacer?

DAMIÁN

Sí, eso ¿qué hacen ustedes?

CANTORA señala la imagen de QUETZALCOÁTL en el mapa.

OSCURANTE

Nosotros vamos a ver a Quetzalcóatl. Queremos pedirle piedad y luego vamos a alcanzarlos en el templo de Pisei.

CANTORA busca entre los libros y le da uno a OSCURANTE. Es un Códice grande, con hojas que se despliegan. OSCURANTE lo abre, en el papel hay imágenes de una antorcha, de un tlacuache, de un arco y un carcaj con flechas, de un arquero que lleva una corona y dispara al sol. Mientras habla, OSCURANTE las señala.

OSCURANTE

Van a necesitar herramientas:
Esta es la Flama del TLACUACHE.
Está hecha con el mismo fuego
que el animalito se robó en el
principio de los tiempos.

Está contenida en una antorcha
que se transforma en una espada
de fuego. Sus llamas iluminan en
los peores momentos y causan
daño a los seres oscuros de
este reino.

Estas son las armas del
Flechador del Sol: Un arco y
flechas son las que usó para que
los mixtecos obtuvieran su lugar
en la tierra. Si se usan
adecuadamente derriban barreras,
y sobre todo nunca se acaban.

Ambas herramientas se pueden
combinar y se buscan o se
repelen de acuerdo con las
emociones de quienes las usan.

OSCURANTE cierra el códice. De entre su túnica saca el reloj que le dio QUETZALCOÁTL.

OSCURANTE

(CONT)

Hay poco tiempo chicos. Tienen
que irse ya.

CANTORA abraza a OSCURANTE, le toma la mano, lo mira, señala a los niños y se señala a sí misma. Él mueve la cabeza de un lado a otro en negación. Los niños se miran entre ellos confundidos.

OSCURANTE

Cantora. Ten cuidado. Es muy arriesgado.

CANTORA insiste con la mirada. Los niños observan la escena confundidos. OSCURANTE busca entre los libros y cajones, encuentra una bolsa de cuero en la que él y CANTORA meten los dedos. En la bolsa hay un polvo que untan en los lóbulos de las orejas de los niños.

OSCURANTE

Lo que sí puedo hacer es darles junto con CANTORA una herramienta mágica. Con este unguento, CANTORA los puede guiar 3 veces, usando su voz en forma de melodía.

JULIA

Escojo la canción de mami (LA SILBA)

DAMIÁN

(SILBA CON JULIA)

CANTORA

(SILBA LA CANCIÓN IMITÁNDOLOS)

OSCURANTE

Cuando se sientan perdidos y necesiten ayuda para encontrar el camino. Silben esa canción y escuchen la respuesta de Cantora. Así pueden seguir su voz hasta que logren salir de donde estén.

CANTORA les da un morral a ambos niños, señala el lugar donde estaría su boca y luego su estómago, los niños abren el morral y ven que hay comida.

JULIA recoge el mapa de la mesa, DAMIÁN mira las imágenes de las flechas y arco del FLECHADOR DEL SOL; pero se detiene más tiempo a ver la flama del TLACUACHE.

JULIA

Bueno... hay que irnos

DAMIÁN
Adiós y ¡gracias!

DAMIÁN se echa el morral a la espalda y JULIA lleva el mapa. Salen de la biblioteca y emprenden el camino. OSCURANTE sostiene en sus brazos a CANTORA que entona la canción mientras lágrimas escurren por su rostro fantasmal. Él la acaricia.

OSCURANTE
Si todo sale bien, cuando
lleguen al templo de PISEI, los
volvemos a ver.

CANTORA, se separa, y de entre los cajones saca un par de costales, les da uno a OSCURANTE y comienzan a empacar libros y algunos otros implementos mágicos. En un rincón de la biblioteca, escondida entre las sombras está COCONAHUAQUE la araña que observa.

48. INT. SALA DEL TRONO PALACIO QUETZALCOÁTL. DÍA 48

En su palacio, QUETZALCOÁTL está sentado en su trono, está en trance con los ojos cerrados y las manos entrelazadas. A través los múltiples ojos de COCONAHUAQUE puede seguir todo lo que pasa. Niega de un lado a otro con la cabeza.

QUETZALCOÁTL
Déjalos ya. Vete a seguir de
cerca a los niños.

COCONAHUAQUE (OFF)
Los niños... sí mi señor. Voy con
ellos.

El dios abre los ojos y sonríe.

CORTE A:

49. INT. PASILLOS DEL CASTILLO. DÍA

49

Las paredes de piedra del castillo están iluminadas con antorchas, los pasos de JULIA y DAMIÁN avanzan por los corredores hechos también de piedra. JULIA abre el mapa y lo revisa tapándose la cara con él.

DAMIÁN avanza a saltos, corre de un pasillo a otro, sube a los restos de grandes piedras tiradas junto a estatuas y paredes destruidas, hace equilibrio, y varias veces resbala y está a punto de caer. JULIA va concentrada en su mapa, en él el camino se bifurca.

DISOLVENCIA A:

50. INT. BIFURCACIÓN DEL CAMINO. DÍA (ACCIÓN CONT.) 50

DAMIÁN tropieza, ella levanta la mirada y ahí frente a ellos está la bifurcación del camino que muestra 2 entradas de túneles que son muy similares. Ambas tienen el marco tallado.

JULIA (RIENDO)

Mira bien por donde vas. Siempre te pasa lo mismo.

DAMIÁN

Ya Julia. No te burles

JULIA

Por ti es que mis papás nos dicen enanos. Bueno. Como yo tengo el mapa, yo sé lo que hay que hacer y yo digo a donde vamos.

DAMIÁN empuja a JULIA, casi la tira.

JULIA

Ya basta Damián.

DAMIÁN

Pues no te burles de mí.

JULIA

Yo soy la mayor, tienes que hacerme caso.

DAMIÁN

Pues no quiero. Ya me tienes
harto.

JULIA

Yo también estoy harta de que me
pegues

DAMIÁN la empuja una vez más, ella lo pellizca.

DAMIÁN

Tonta

El niño se encamina hacia el sendero de la izquierda.

JULIA

Por ahí no es: enano...

DAMIÁN no contesta y la deja sola. JULIA sigue el camino
de la derecha.

51. INT. CUEVA. DÍA

51

El interior de la cueva está hecho de piedra y tierra,
es oscuro, apenas iluminado por antorchas pequeñas, no
se puede distinguir muy bien lo que hay alrededor y en
el techo pequeños brillos de piedra que reflejan la
tenue luz de las antorchas. En el suelo de piedras y
tierra hay pequeños charcos de agua que también reflejan
las antorchas.

JULIA entra a la cueva. Avanza con rápidos pasos que
pisan algunos charcos.

JULIA

Yo no soy tan tonta como para
irme sin saber por dónde.

Al fondo del corredor se ve un poco más de luz que se
refleja en un charco. JULIA camina hacia donde se ve el
agua en el suelo.

JULIA

Seguro que me regañan y me
castigan por su culpa cuando
regresemos.

Conforme avanza, agacha la cabeza y mira al suelo. Da patadas en el piso.

JULIA

Además, me dejaste sola Damián.
Aquí en lo oscuro..

Su figura solitaria avanza por el oscuro pasillo hacia la tenue luz del fondo.

De entre las sombras y sin que JULIA se dé cuenta salen muchos enanitos de color gris carbón, miden entre 60 centímetros y un metro, tienen orejas de murciélago, ojos muy redondos y vivarachos, los pies al revés, usan aretes en las orejas y en las narices. Son CHANEQUES NEGROS. Con sus brillantes ojos la observan salir y murmuran entre ellos.

Señalan a la niña, se ríen tapándose la boca. La dejan avanzar y cuando está lo suficientemente lejos ríen, bailan y luego, juntos forman torres de chaneques para apagar las antorchas detrás de la niña.

JULIA mira hacia atrás y el túnel está totalmente a oscuras. Solamente queda la antorcha junto al charco. Enjuga unas lágrimas y comienza a sollozar.

El charco en el suelo se mueve y comienza a formar una figura de un rostro que sobresale de la superficie, es LÁGRIMA.

LÁGRIMA

¿Qué te pasa mi niña?

JULIA

Estoy perdida. Quiero volver con mis papás... y necesito ayuda.

LÁGRIMA

Vamos, vamos pequeña. Tal vez yo te pueda ayudar. Ayúdame a salir.

Una mano de agua se forma y se extiende frente a JULIA. Ella la toma y comienza a jalar. El charco, conforme la niña jala, toma forma humanoide, una mezcla entre fantasma y persona con ojos negros como agujeros.

LÁGRIMA

Gracias mi niña.

LÁGRIMA abraza a JULIA.

LÁGRIMA

Todo va a estar bien.
Pequeñita.

JULIA

(SOLLOZA Y LLORA)

LÁGRIMA crece.

Los CHANEQUES NEGROS observan la escena y se ríen.

CHANEQUE 1

(SUSURRANDO)

¡¡Hermanos!! Hoy, tendremos una niña humana para nosotros. Ya la tiene Lágrima, y ya la tiene llorando. Mmmh la tristeza y del drama son lo que más le gusta a él. Y esta niña se ve muy chillona.

LÁGRIMA aprieta poco a poco su suave y líquido abrazo sobre JULIA.

Otro chaneque se relame los labios.

CHANEQUE 2

(RELAMIÉNDOSE)

Ya quiero comérmela.

CHANEQUES

¡Shhhh! Hay que esperar a que LÁGRIMA la ahogue.

CHANEQUE 2

Sí...

Los ojillos de los chaneques negros brillan en la oscuridad.

CORTE A:

52 INT. TUNEL DEL TLACUACHE. DÍA.

52

El sendero del túnel está lleno de escombros sueltos que aumentan conforme DAMIÁN avanza. El niño camina por el túnel y patea las piedras del piso. Ocasionalmente mira a su alrededor. El túnel en el techo tiene una especie de venas que dan un tenue brillo que es suficiente para ver el camino, pero no revela completamente la naturaleza de las paredes. Se intuye que son de piedra y tierra debido las piedras y escombros sueltos.

El niño avanza y trepa por entre las piedras de todos tamaños. A su paso y avance, pequeños riachuelos y charcos se forman en el suelo.

La corriente de los riachuelos arrastra pedazos de madera pintados de colores. DAMIÁN mira el suelo y encuentra más y más de estos pedazos dispersos. Hay piezas de madera de todos colores.

DAMIÁN

¿Y esto? ¿serán pedazos...? ¡Es un alebrije! ¡Como los del tianguis!

DAMIÁN recoge las piezas y avanza un poco más. Tirada contra una pared, está la pieza redonda y morada que es la cabeza. DAMIÁN le da la vuelta y se encuentra con la cara del ALEBRIJE GUS.

DAMIÁN se sienta y comienza a unir los pedazos, se para, busca y trae todos los que embonan. Arma a ALEBRIJE GUS, un muñeco de alrededor de 30 centímetros. ALEBRIJE GUS parpadea y cobra vida.

ALEBRIJE GUS

¡Hola!

DAMIÁN

¡AAAHH!

DAMIÁN deja caer a ALEBRIJE GUS y se le caen algunas piezas.

ALEBRIJE GUS

¡Ay! No me tires niño

DAMIÁN

¿Qué? ¿Quién eres?

ALEBRIJE GUS

Soy Gus. Ándale. Ayúdame a estar en una sola pieza de nuevo. Dime ¿Qué haces aquí? ¿Cómo te llamas niño?

DAMIÁN

Me llamo Damián y estoy buscando una... una llama, ¡una espada!

ALEBRIJE GUS

Pues yo soy un alebrije. Y los alebrijes hacemos dos cosas: Ayudar a los humanos y pelear contra los chaneques negros.

DAMIÁN recoge las piezas y sigue armando a ALEBRIJE GUS.

DAMIÁN

¿De verdad? ¿por qué?

ALEBRIJE GUS

Los dueños soñaron a los humanos, y los humanos a nosotros. Somos su familia en este reino.

DAMIÁN

¡Órale! ¿Y los chaneques negros?

ALEBRIJE GUS

Esos duendajos deberían cuidar la tierra, pero se rebelaron al mando de su dueño y ahora viven aquí. Y odian a los humanos y a nosotros por ayudarles.

DAMIÁN

¡Ya me acordé! La espada que busco se llama La flama del tlacuache. La necesito para regresar a mi casa.

ALEBRIJE GUS

Eso es un poquito complicado. Sí. Necesitas ayuda. Y mis hermanos y yo también necesitamos de tu ayuda. Ayúdame a juntar las piezas de más de mis hermanos.

En la última batalla con los chenques negros quedamos todos desparramados por aquí.

ALEBRIJE GUS señala alrededor, parpadea y enciende sus ojos. Tira luz al interior de la cueva. Hay piezas y pedazos de alebrije por todos lados. DAMIÁN mira alrededor y niega con la cabeza.

DAMIÁN

No manches Gus. Son muchísimos. No vamos a terminar nunca.

ALEBRIJE GUS

Sí. Lo sé. Por eso necesito tu ayuda, yo solo no puedo hacerlo. Y si armamos varios, ellos nos van a ayudar. ¡Haz equipo conmigo Damián! Los alebrijes y los humanos hacemos cosas mejores cuando las hacemos juntos.

DAMIÁN (RENUENTE)

Bueno... está bien.

DAMIÁN comienza a recoger y armar como mejor puede varios alebrijes.

DAMIÁN

Creo que no me quedan bien Gus.

ALEBRIJE GUS
No le hace Damián. Somos tus
sueños, déjate llevar.

DAMIÁN
¿Cómo yo quiera?

ALEBRIJE GUS
¡Sí! ¡Tú dale! Imagínatelo y
hazlo. Los alebrijes podemos
tener la forma que tú quieras.

ALEBRIJE GUS ayuda a DAMIÁN a armar ALEBRIJES

CORTE A:

53 INT. CUEVA. DÍA.

53

LÁGRIMA tiene atrapada a JULIA con sus líquidos brazos.
Ella solloza y el líquido de LÁGRIMA crece cada vez más.
Ella no puede parar de llorar y sin darse cuenta suelta
el mapa que ahora flota dentro del cuerpo líquido de
LÁGRIMA.

LÁGRIMA
(DULCEMENTE)
Vamos mi niña. Recuerda todo eso
que te hace llorar. Sácalo todo,
Todo de una vez.

JULIA
Es que quiero volver con mis
papás, y me peleé con mi
hermano.

LÁGRIMA
Bueno, bueno. Pero ahora no es
así. Ahora tienes que sacar
todo... Lloro mi niña. Lloro.

JULIA
Estoy perdida, y no sé dónde se
fue Damián, ni cómo regresar a
casa

LÁGRIMA
Así mi niña, así...

Las lágrimas brotan constantemente desde los ojos de JULIA. LÁGRIMA crece más poco a poco, y cierra su abrazo sobre la niña.

CORTE A:

54 INT. TUNEL DEL TLACUACHE. DÍA.

54

Los ojos de la luz de ALEBRIJE GUS muestran ocasionalmente que las paredes están hechas de piedra y tierra. Sentados en el sendero del túnel están DAMIÁN y ALEBRIJE GUS. En su regazo tienen varios alebrijes armados de diversas formas y colores. Unos tienen alas, otros tienen resortes en los pies, otros tienen brazos muy grandes. Los alebrijes ayudan a armar a otros alebrijes.

ALEBRIJE GUS
Recuérdame Damián qué era lo que
estabas buscando

DAMIÁN
La flama del TLACUACHE.

ALEBRIJE GUS
Ya lo oyeron amigos. Este niño
humano necesita ayuda para
encontrar la flama del
tlacuache.

Los alebrijes se reúnen a discutir en círculo. Ríen, miran a DAMIÁN y a ALEBRIJE GUS. Los saludan, saltan en el círculo y finalmente todos voltean a mirar a DAMIÁN.

ALEBRIJES
(AL UNÍSONO)
¡Sí!

Los alebrijes comienzan a bailar y dar saltos, con esa danza se unen varios y forman un alebrije más grande en el que la cabeza es GUS. Este gran alebrije construido es un poco más corto de estatura que DAMIÁN.

ALEBRIJE GUS
Súbeme a tus hombros Damián. Así
te puedo ayudar mejor.

DAMIÁN
¡Bien!

Otros alebrijes se unen entre sí y unos más permanecen
en la forma que les dio DAMIÁN.

ALEBRIJE GUS
Tienes que hacerme caso eh.

DAMIÁN
¿Por qué?

ALEBRIJE GUS
Porque yo te voy a dirigir con
la ayuda de mis hermanos. Pero
tienes que seguir las
indicaciones.

DAMIÁN
Bueno...

DAMIÁN carga al gran alebrije. De los ojos de ALEBRIJE
GUS sale una luz morada que revela huellas en el piso,
son de pequeños pies al revés.

DAMIÁN
¿Y eso?

ALEBRIJE GUS
Son huellas de chanques negros.

Los demás Alebrijes forman una guardia al rededor.
También en las paredes hay huellas de manos. DAMIÁN
comienza a seguir el rastro que GUS ilumina, mira a un
costado y comienza a caminar fuera de la luz de ALEBRIJE
GUS, y la luz que sale de los ojos del alebrije comienza
a parpadear.

DAMIÁN
Yo creo que podemos seguir por
este lado

ALEBRIJE GUS

Tenemos que seguir por donde te digo Damián. Si no es así, perdemos el rastro.

DAMIÁN (ENFADADO)

Está bien...

DAMIÁN Retoma el camino que le señala ALEBRIJE GUS. Se encuentran con un acantilado.

CORTE A:

55 INT. ACANTILADO TLACUACHE. DÍA. (ACCIÓN CONT.) 55

El viento sopla, se escucha el correr del agua, el ambiente está oscuro, las venas de luz en el techo y paredes se acaban, pues el túnel termina en una cueva mucho más grande.

Los ojos de ALEBRIJE GUS revelan la orilla de un pequeño acantilado. Al fondo de este corre un río.

Las huellas de chaneques en el suelo conducen a DAMIÁN, ALEBRIJE GUS y a los ALEBRIJES a la orilla del acantilado. DAMIÁN, que carga a ALEBRIJE GUS camina hasta la orilla. La luz de los ojos del ALEBRIJE GUS se intensifica y muestra que del otro lado está la flama activa, en una antorcha.

Abajo se escucha el agua correr por un río. ALEBRIJE GUS ilumina desde la orilla y las huellas de los pequeños pies al revés brillan como pintadas sobre un puente invisible sobre el acantilado.

ALEBRIJE GUS

¡Mira Damián! ¡Ahí está la flama!

DAMIÁN

Pero no hay puente

ALEBRIJE GUS

Es el efecto de la magia de los chaneques negros. Ellos esconden las cosas para que no las encontremos. Aquí y en el mundo de los humanos.

DAMIÁN

Eso me pasa todo el tiempo.
Pierdo cosas en casa, en la
escuela, en mi cuarto.

ALEBRIJE GUS

Chaneques. Casi siempre son los
chaneques, aunque a veces es
cosa de poner atención Damián.

DAMIÁN

¿Qué hacemos?

ALEBRIJE GUS

Yo puedo iluminar el camino,
pero necesito que un humano me
sostenga para hacerlo

DAMIÁN

Yo voy

DAMIÁN baja a ALEBRIJE GUS e intenta cruzar por su
cuenta. Los ojos del alebrije se apagan. DAMIÁN da un
paso, y da otro que lo hace resbalar y caer hasta la
orilla del río en medio de la oscuridad.

ALEBRIJE GUS

¿Estás bien? Necesitamos ayuda
Damián. ¿Y si vamos por tu
hermana?

DAMIÁN (ENFADADO)

No. Yo puedo solo. Ahorita le
pido ayuda a XOLO

DAMIÁN se acerca a la orilla.

DAMIÁN

¡Xolo! ¡Xolo! Ayúdame.

El río comienza a sonar y burbujear frente al niño, de
entre los borbotones se forma un pequeño remolino que
abre una ventana brillante en donde se ve a XOLO que
conecta sus audífonos. El ser mágico voltea y mira a
DAMIÁN.

XOLO

¿Qué pasa?

DAMIÁN

Ya encontré la flama del
tlacuache Xolo. Un alebrije me
está ayudando

XOLO

¡Qué bien! Esos alebrijes son la
onda.

DAMIÁN

Sí; pero no puedo ver el puente.

XOLO

¿Qué no está tu hermana contigo?

DAMIÁN

Ella está en otra parte.

XOLO

Necesitas a tu hermana Damián.
Con ella va a ser super fácil.

DAMIÁN

Ella... ella... ella está ocupada.

XOLO

Tienen que ir juntos Damián
¿Dónde está Julia?

DAMIÁN

Bueno... la verdad es que nos
peleamos y nos separamos. Pero
¡Fue su culpa!

XOLO

Damián: La única manera de
obtener la flama del TLACUACHE
es haciendo equipo con otra
persona, y además la flama se
apaga si uno la toma o roba con
enojo o egoísmo.

DAMIÁN

Ash... Yo quiero hacerlo solo

XOLO

Se necesitan dos para lograrlo.
Además ¿en quién más puedes
confiar?

DAMIÁN

Ya lo intenté y me caí aquí a la
orilla de un río. Por eso te
llamé.

XOLO

Ustedes son un equipo. Ve a
buscarla ¿Qué tal si le pasa
algo?

DAMIÁN

Está bien.

XOLO

¡Córrele! No deben separarse por
nada.

La ventana del agua se cierra. DAMIÁN escala de vuelta
a la orilla donde está ALEBRIJE GUS.

ALEBRIJE GUS

¿Estás bien? ¿Qué te dijo el
Xolo ese?

DAMIÁN

Que necesito a mi hermana Julia.
¿Me ayudas a encontrarla?

ALEBRIJE GUS

¿Tienes una hermana? Hay que ir
por ella ya. Los hermanos no se
deben separar. ¡Hermanos: vamos
a buscar a una niña humana! Se
llama Julia. Damián cárgame para
iluminar el camino

ALEBRIJES

(A CORO)

¡Vamos por Julia!

El niño vuelve a subir al ALEBRIJE GUS a sus hombros, y este enciende sus ojos. Todo el grupo emprende el camino de regreso. ALEBRIJE GUS ilumina el camino.

56 INT. TUNEL DEL TLACUACHE. DÍA. (ACCIÓN CONT.) 56

DAMIÁN, ALEBRIJE GUS y los alebrijes recorren el sendero de vuelta hasta la bifurcación.

ALEBRIJE GUS
¡Vamos hermanos!

DAMIÁN
¡Julia! ¡Julia! ¿Dónde estás?

Todo el grupo toma el camino por el que fue JULIA.

57. INT. CUEVA. DÍA 57

La cueva está obscura, está hecha de piedra y tierra. En el techo de esta hay pequeñísimas piedras que reflejan la luz de las antorchas y la que sale de los OJOS de ALEBRIJE GUS.

Los rayos de luz muestran también las muchas huellas de los CHANEQUES NEGROS, al fondo está LÁGRIMA que tiene totalmente abrazada en su agua a JULIA, solamente le queda libre la cabeza, las lágrimas y sollozos de JULIA alimentan al monstruo. DAMIÁN suelta al ALEBRIJE GUS.

DAMIÁN
¡Julia!

De entre las sombras comienzan a salir los CHANEQUES NEGROS.

ALEBRIJE GUS
¡Hermanos! ¡vamos juntos!

¡Damián: ¡Ve por Julia! Nosotros nos encargamos de estos chaneques

CHANEQUES
¡Malditos alebrijes!

ALEBRIJE GUS se prepara junto con sus amigos alebrijes para la batalla y se separa en muchos alebrijes. CHANEQUES y ALEBRIJES comienzan a pelear.

DAMIÁN se lanza a pegarle puñetazos y patadas a LÁGRIMA, sus golpes no tienen ningún efecto, manos y pies se hunden en el cuerpo del monstruo sin causarle ningún daño.

LÁGRIMA

(ENTRE RISAS)

Niño idiota. Ya es mía. No hay nada que puedas hacer y luego ¡sigues tú!

ALEBRIJE GUS

(GRITANDO)

La clave es la risa Damián. ¡Hazla reír!

DAMIÁN

¡Julia! ¡mírame!

JULIA levanta la cara, lo mira y continúa su llanto.

DAMIÁN

¡Julia! ¡Julia! ¿Qué le dice un techo al otro? Te echo de menos

JULIA

(SONRIENDO LEVEMENTE)

¡Ay Damián!

DAMIÁN

¿Qué le dijo la silla al hacha? Acha vámonos.

JULIA

(RIENDO
DISCRETAMENTE)

Ja ja ja

DAMIÁN

Y ¿qué le contestó el hacha? Sí ya vámonos.

Julia sonríe un poco. LÁGRIMA retrocede y se encoge un poco.

DAMIÁN
¿Cómo se dice pañuelo en
japonés?

JULIA
¿Cómo?

DAMIÁN
¡Sakamoko!

JULIA
(RIENDO)
JAJAJA

LÁGRIMA
¡No! ¡No! ¡No!

LÁGRIMA se debilita más.

DAMIÁN
¿te acuerdas cuando me pegaba
con la puerta por ir distraído.

JULIA
(RIENDO) Se te hizo un chichón
que te duró tanto le pusimos
nombre

DAMIÁN
¡Sí! Le pusimos: Fernando

JULIA Y DAMIÁN
(JUNTOS)
¡Fernando el chichón!
JULIA
JAJAJAJAJA

La batalla entre alebrijes y chaneques continúa. Un
CHANEQUE NEGRO cae y rueda a los pies de DAMIÁN.

DAMIÁN
Mira esto Julia

El niño abraza al chaneque, lo tira al suelo y le hace
cosquillas.

DAMIÁN

No me digas así. Yo ya soy grande.

ALEBRIJES y niños emprenden el camino de vuelta al acantilado.

58 INT. ACANTILADO TLACUACHE. DÍA.

58

JULIA lleva en sus hombros a algunos alebrijes armados en uno solo con ALEBRIJE GUS como cabeza. Llegan al borde del acantilado.

JULIA

¿Es aquí?

DAMIÁN

Sí. Aquí es donde me caí.

ALEBRIJE GUS

Y donde nosotros iluminamos el puente y tú cruzas como

DAMIÁN

Sí, sí. Ya sé, como equipo.

ALEBRIJE GUS ilumina el camino y DAMIÁN comienza a cruzar. Pisa en donde aparentemente no hay puente.

JULIA

Sigue las huellas Damián.

DAMIÁN mide sus pasos, y pisa sobre las brillantes huellas de los CHANEQUES. Llega hasta la flama del TLACUACHE y la toma.

JULIA

¡Bien! Tráetela con cuidado.

La flama arde sobre una empuñadura que la hace parecer una espada. DAMIÁN la manipula y la mueve de un lado a otro, la levanta y la flama ilumina todo el lugar.

DAMIÁN corre de vuelta.

DAMIÁN

Listo. Ahora veamos el mapa

Los niños buscan el mapa. Esculcan en sus bolsillos, entre sus ropas, no lo encuentran.

JULIA

¡El mapa!

DAMIÁN.

¿No lo tienes?

JULIA

¡No! Se debe haber caído cuando estaba en el agua.

DAMIÁN

¿Qué hacemos?

ALEBRIJE GUS

Los podemos llevar hasta la bifurcación

JULIA

Hay que llamar a Cantora

JULIA comienza a silbar. A lo lejos se escucha la respuesta musical de CANTORA.

DAMIÁN

¡Ahí está la canción!
Gracias Gus. Gracias alebrijes

JULIA

¡Gracias!

GUS

Cúidense niños.

(A LOS ALEBRIJES) Hermanos
tenemos que prepararnos para la
siguiente batalla

Los ALEBRIJES se despiden y comienzan a armar un alebrije más grande.

Los niños emprenden el camino, escuchan por los pasillos y corredores el llamado de CANTORA. De entre las sombras COCONAHUAQUE los sigue.

59 INT. PASILLOS CASTILLO. DÍA. (ACCIÓN CONT)

59

Los niños caminan por los largos y oscuros pasillos del castillo. La luz de la flama del TLACUACHE ilumina su camino. La voz de CANTORA poco a poco se desvanece y solamente suenan los pasos y la respiración de los niños.

JULIA

Ya casi no se escucha a Cantora

DAMIÁN

A ver si esto echa más luz

DAMIÁN menea la empuñadura de un lado a otro, la levanta y el pasillo en el que están se ilumina. Ahora empuña la antorcha como una espada y la flama se alarga. Parece una hoja de sable.

60 INT. GUARIDA TUUS. DÍA.

60

La guarida de TUUS es una habitación grande decorada lujosamente, los pisos son de madera, hay muchos estantes, vitrinas en los que hay todo tipo de objetos de joyería, oro, aparatos nuevos y antiguos, artesanías, piezas de arte, juguetes elaborados, juegos antiguos mecánicos, electrónicos, sobre una mesa hay una pintura en papel amate de los tres hermanos: XOLO, QUETZALCOÁTL Y PISEI abrazándose en el principio del mundo.

Recorremos los pasillos y al fondo, en un rincón oscuro y sentado en un diván está TUUS (40), hombre barbado, robusto, de suéter anaranjado, piel blanca y pelo corto café. Al lado del diván hay una mesita de piedra con un frasco de boca muy ancha en el que están guardadas cuatro figuritas de forma humanoide.

TUUS sonríe y mete la mano al frasco, saca una figurita y se la come.

TUUS

Quedan pocas almas..

JULIA

(OFF Y LEJOS)

Por aquí Damián

DAMIÁN

¡Ahí voy!

TUUS mueve sus orejas, huele el aire y se relame.

TUUS

¿Será qué?... ¡Visitantes!

TUUS. Se levanta, se limpia la boca con la mano y se dirige hacia la puerta de su habitación. Pone una mano en su oreja para escuchar mejor, con la otra se sacude las migajas del suéter. Sonríe maliciosamente y se regresa al pasillo mueve muebles para abrir paso.

CORTE A:

61 INT. PASILLOS CASTILLO. DÍA.

61

JULIA y DAMIÁN caminan por el pasillo.

JULIA

Oscurante dijo algo más de las
armas

DAMIÁN

Algo de usarlas juntas

JULIA

¡Eso era! Se atraen o se
repelen.

DAMIÁN y JULIA juntos apuntan la flama hacia adelante y la llama apunta hacia la derecha. Toman un pasillo y escuchan el sonido de cosas moviéndose de un lado a otro.

La flama crece un poco más y apunta hacia adelante hacia una puerta de donde se escuchan los ruidos. Estos de pronto paran. La flama se achica, DAMIÁN guarda el mango de la llama en su cinturón.

La puerta se abre y se encuentran con TUUS. Los niños respiran aliviados.

DAMIÁN

Señor, estamos buscando una
salida, y unas herramientas.

TUUS
 (TOSE UN POCO Y ACLARA SU
 GARGANTA)
 Creo que puedo ayudarles.
 Entren, entren, hace mucho que
 no tengo visitas

DAMIÁN entra primero, y JULIA detrás de él, mirando de reojo a TUUS.

En el suelo, y sin ser vista COCONAHUAQUE se cuelga al interior.

TUUS cierra la puerta detrás de ellos.

CORTE A:

62 INT. GUARIDA TUUS. DÍA. 62

TUUS pone discretamente el seguro a la puerta.
 COCONAHUAQUE se esconde entre los objetos y los sigue sin ser vista.

JULIA se acerca a DAMIÁN

JULIA
 (SUSURRANDO)
 No debemos hablar con extraños

DAMIÁN
 (SUSURRANDO)
 Todos son extraños aquí

JULIA
 Hay que tener mucho cuidado

Los niños abren mucho los ojos y miran las decoraciones y la gran cantidad de objetos en el interior.

JULIA nota la mesa con la pintura de papel amate con la imagen de los 3 dioses.

DAMIÁN mira embobado todas las cosas que hay en el lugar.

JULIA
 ¿Cómo se llama usted señor?

TUUS
 (TOSE UN POCO Y SE
 ACLARA LA GARGANTA)

Yo soy TUUS, y soy un
 coleccionista. Viajo por el
 reino de los dueños recogiendo
 esas cosas que me parecen
 bonitas.

DAMIÁN
 ¿Y qué hace con ellas?

TUUS
 Las junto. Me gusta tenerlas, y
 a veces, si el trato es bueno:
 las intercambio

TUUS los mira de arriba abajo. Acerca sillas y les
 muestra todas las cosas materiales que ellos soñaron:
 juguetes, botes llenos de dulces.

TUUS
 Tengo de todo, pinturas,
 botellas, juegos y juguetes..
 ¿Quieren jugar? Les vendrá bien
 un descanso.

Al fondo de la habitación hay una pantalla con un video
 juego activo. DAMIÁN corre a sentarse a jugar y deja a
 su lado la flama del Tlacuache. TUUS baja la luz para
 que el niño pueda ver mejor y relajarse, tose otra vez
 un poco y aclara su garganta.

TUUS
 ¿Y tú? ¿Ves algo que te guste...?

JULIA
 Me llamo Julia

TUUS
 Julia. Pues mira Julia, aquí se
 puede pasar un buen rato.

DAMIÁN se emboba con el videojuego. JULIA deambula un
 poco por la habitación, escucha a TUUS toser más fuerte.

Algo se mueve en el piso, se arrastra, es una pequeña serpiente. JULIA se asusta y la pisa la pequeña serpiente se hace un manchón viscoso en el suelo. Limpia su zapato sigue su búsqueda. Entre las cosas encuentra unos extraños botellones con agua y otros líquidos.

JULIA se asoma y busca a TUUS, que camina hacia DAMIÁN. La niña se interna entre los pasillos de la guarida.

TUUS
(LEJOS)

Uuuy este juego es nuevo ¿Te gusta?

DAMIÁN
(LEJOS)

Está padrísimo.

La mirada del niño se pierde en la pantalla y TUUS le pone la mano en el hombro mientras le señala la pantalla.

CORTE A:

63 INT. PASILLO GUARIDA TUUS. DÍA. (ACCIÓN CONT). 63

JULIA camina por el pasillo y encuentra un botellón con agua, lo abre y lo pone en el suelo.

JULIA
(SUSURRANDO)

Xolo... Xolo...

El agua de la botella hace borbotones, se agita y dentro aparece una proyección de XOLO que intenta saludar. JULIA tapa rápidamente al botellón y hace señas de silencio a XOLO.

JULIA
(SUSURRANDO)

Estamos en el cuarto de un señor: Tuus. Ayúdame por favor.
No me da confianza

JULIA mira a un lado y a otro.

CORTE A:

64 INT. GUARIDA TUUS. DÍA. 64

TUUS le pone la mano en el hombro a DAMIÁN. Las imágenes del videojuego son hipnóticas para el niño.

TUUS tose y escupe una serpiente que se mete en la consola del video juego. Tose otra vez y otras dos serpientes se arrastran hacia DAMIÁN y se enroscan en el control y en las muñecas del niño. DAMIÁN está hipnotizado y no opone resistencia alguna.

65 INT. PASILLO GUARIDA TUUS. DÍA. (ACCIÓN CONT). 65

XOLO mira a JULIA desde el interior de la botella.

XOLO
(SUSURRANDO)

Tengan mucho cuidado Julia. Tuus es un mentiroso y un acumulador.

No pensé que lo fueran a encontrar...

JULIA
(SUSURRANDO)

¿Qué hago?

XOLO
(SUSURRANDO)

Tienes que ponerte lista. Ese tipo usa sus cosas para seducir a los que se le cruzan y luego comerse sus almas.

¡Es un nahual malvado!

JULIA
(SUSURRANDO)

¿Nahual?

XOLO

(SUSURRANDO)

Sí. Alguna vez fue un humano,
pero su ambición por las cosas
de los dueños lo llevó a
quedarse demasiado tiempo y ya
nunca regresó.

¡Mucho, mucho cuidado! Todo lo
que dice se transforma en
víboras que usa para amarrar a
sus víctimas. Y luego les quita
sus cosas y les come el alma.

JULIA

(SUSURRANDO)

¡No! ¿Cómo escapamos?

XOLO

(SUSURRANDO)

La única manera de vencerlo es
ganar una negociación con él y
decir verdades.

JULIA mira constantemente a su alrededor. No ve por
ningún lado a TUUS. Al fondo se escucha el videojuego y
a TUUS que habla con DAMIÁN.

COCONAHUAQUE se asoma por entre las cosas de una
estantería sin ser vista.

CORTE A:

66 INT. SALA DEL TRONO PALACIO QUETZALCOÁTL. DÍA

66

QUETZALCOÁTL observa la escena en su caldero, desde su
palacio a través de los ojos COCONAHUAQUE.

QUETZALCOÁTL

Así que en eso andas hermano...
Metiéndote en donde no te llamé.

¡Coconahuaque! Deja a los niños
y ve a buscar a Xolo.

COCONAHUAQUE

Sí mi señor.

QUETZALCOÁTL se pasea alrededor de su caldero y con un pase mágico hace desaparecer a la araña.

CORTE A:

67 INT. PASILLO GUARIDA TUUS. DÍA.

67

JULIA, está en cuclillas junto a la botella. Se escuchan los pasos de TUUS que se acercan.

XOLO

(SUSURRANDO)

¡Rétalo a un juego! Esas cosas le encantan.

JULIA

(SUSURRANDO)

Bueno, bueno. Vete que ahí viene.

Los pasos de TUUS están más cerca. JULIA pone la botella de regreso en su lugar y XOLO desaparece en una burbuja justo antes de que llegue TUUS.

JULIA

No veo nada que me guste señor.

TUUS

¿Nada? ¿Segura?

JULIA

Es que yo lo que busco es un arco con flechas. El del flechador del sol.

TUUS sonríe satisfecho.

TUUS

Eres una niña lista. Bien, bien. Eso me gusta.

Sígueme.

JULIA

¿Usted lo tiene?

TUUS

Sí, pero es una pieza muy
preciada niña. Debe estar por
aquí.

TUUS camina entre los pasillos y JULIA lo sigue. Llegan a una cajonera. TUUS la abre y le muestra el arco y las flechas que están acomodadas al centro del cajón y sobre un cojín. Levanta el cojín con el arco y las flechas y se lo muestra a JULIA.

TUUS

Esto es lo que buscas entonces.
Ven... vamos a donde lo puedas ver
mejor.

Caminan de vuelta a la mesa donde está la pintura de papel amate.

CORTE A:

68 INT. GUARIDA TUUS. DÍA.

68

La mesa tiene un par de sillas a los lados. TUUS pone el cojín con el arco y flecha en el centro de la mesa, retira la pintura a un lado. Al fondo DAMIÁN sigue embobado, juega el videojuego con las manos amarradas al control con serpientes y los pies también atados a la silla con serpientes.

TUUS

Siéntate... todos podemos
descansar un poco

JULIA se sienta en una silla y TUUS en otra frente a ella.

TUUS

Mira niña: yo quiero la flama
del Tlacuache y sus almas.

Ya tengo atrapado a tu hermano,
pero tú eres más lista y am i me
gustan los juegos. ¿Qué
propones?

JULIA
Mmmm... Adivinanzas

TUUS
¡Fantástico! Que sean
adivinanzas. La apuesta es la
flama del Tlacuache y sus almas,
contra el arco del Flechador del
sol.

JULIA
Está bien.

TUUS se acomoda en su silla. JULIA mira a DAMIÁN y se
pone de rodillas sobre la silla para alcanzar la mesa.

CORTE A:

69 EXT. ORILLA BOSQUE DE ESPINOS. DÍA

69

OSCURANTE y CANTORA caminan juntos hacia el bosque de
espinos. CANTORA silba una melodía triste. OSCURANTE
quita ramas.

OSCURANTE
Vamos mi amor. Lo vamos a
lograr. Apúrate.

CANTORA guarda silencio y lo mira con desaprobación. Los
ojos de OSCURANTE brillan mientras frunce el ceño. Mira
a CANTORA. Se quita la capucha y la llama en su cabeza
crece.

OSCURANTE
Yo también estoy preocupado por
los enanos ¿Crees que no?

(MÁS)

(CONT)
¡Tenemos que ir más rápido si
queremos llegar a tiempo a
encontrarlos!
(GRITANDO)
¡Muévele! ¡No hay tiempo para
tristezas!

CANTORA también frunce el ceño cuando mira a OSCURANTE. Lo empuja y se pone a su lado sin mirarlo y toma unas ramas de los espinos. Las rompe, jala de la cabeza a OSCURANTE y acerca las ramas a la flama en la cabeza de su marido. Las ramas se encienden y CANTORA las usa para ayudar a quemar otras ramas del bosque. Le da la espalda a OSCURANTE.

La llama en la cabeza de OSCURANTE baja, se vuelve a poner la capucha y sigue quitando ramas.

OSCURANTE

Perdón mi amor... No quise gritarte.

CANTORA quema ramas y abre camino. El reloj en la cintura de OSCURANTE muestra un avance de una tercera parte.

CORTE A:

70 INT. GUARIDA TUUS. DÍA.

70

TUUS y JULIA están sentados frente a frente, uno de cada lado de la mesa. Al fondo DAMIÁN juega el videojuego embobado.

TUUS

Bueno niña. Yo digo las adivinanzas. Si logras todas, tú ganas. Si no, yo me llevo todo.

JULIA

No eso no es justo. Que sean dos de tres.

TUUS

Mmmmm una negociante. Me gusta, me gusta. Está bien. Dos de tres. ¿Estás lista?

JULIA

Cuando quieras.

TUUS

Sus hojas no son de papel. Está parado, pero no tiene pies.

JULIA

¡Un árbol!

TUUS

(ENTRE GRUÑIDOS)

Llevas una. Escuinclita. Llevas una.

Voy con la segunda: Siete agujeros, una sola calabaza.

JULIA

...Siete agujeros, una sola calabaza...

...Siete agujeros, una sola calabaza...

...Siete agujeros, una sola calabaza...

TUUS

¿Sabes o no sabes escuincla?

JULIA

¡No me diga escuincla! Estoy pensando.

TUUS

Ya ya ya. No sabes. Yo gano esta ronda. Era la cabeza (RÍE)

TUUS abre la boca grande y vomita más serpientes, se limpia la saliva de la boca con el dorso de la mano.

TUUS

Vamos por la tercera.

JULIA

Si la adivino gano

TUUS

Y si no: Yo me llevo ¡todo!

Escucha muy bien: hambrienta la van llevando. Repleta la traen cargando

JULIA (OFF)

Qué llevan hambrienta y regresa repleta. ¿Será como vacía y luego llena?

Los ojos de la niña miran a TUUS, recorren la habitación, miran a DAMIÁN.

TUUS

¡Vamos niña! Que ya quiero mis cosas y sus almas

JULIA

¡Ya se! ¡Ya se! ¡La cubeta!

TUUS golpea la mesa, escupe al suelo, serpientes salen de su escupitajo y se arremolinan por los lados. TUUS empuja el arco y flecha hacia JULIA. TUUS, se levanta de la mesa y se retira mientras tose. Se dirige hacia atrás de un mueble. Más serpientes salen de la boca de TUUS.

JULIA se cuelga la jara y el arco, corre hacia a DAMIÁN que está sentado con la boca abierta y babea. Mira fijamente al televisor que proyecta estática, el mango de la flama está metido en su cinturón.

Las serpientes se arremolinan unas con otras y en conjunto se acercan a los niños. JULIA jala la flama del cinturón de DAMIÁN y la usa para alejar a las serpientes y corta los cables del juego. DAMIÁN suelta el control y sale del trance.

TUUS tose más fuerte, tose una vez más, y comienza a abrir la boca. Hace arcadas. Su boca se abre mucho más, como el hocico de un reptil. Más víboras salen por su boca y rodean a los niños.

TUUS

No se van a ir tan fácil escuincles. Quiero mi colección completa, con la flama y el arco puedo regresar al mundo de los hombres y volver a mi forma humana

JULIA
 ¡Damián! ¡Despierta!

DAMIÁN
 Uuhhh

JULIA
 Vamos hermanito. Necesito que seas valiente como con el monstruo de lágrimas.

DAMIÁN
 ¿Eehh?

TUUS se lleva las manos a la cabeza en señal de dolor.

JULIA
 Hay que pelear juntos. Tú siempre juegas conmigo. Te necesito a mi lado.

DAMIÁN
 Es cierto...

JULIA
 Xolo me dijo que hay que decir la verdad.

TUUS retrocede un paso, se soba la cabeza. JULIA le da la flama a DAMIÁN. El niño mira la flama y a su hermana, levanta la empuñadura y la flama se enciende. La apunta hacia las serpientes.

DAMIÁN
 Y es verdad que nos divertimos mucho cuando jugamos juntos.

JULIA dispara flechas a las serpientes casi sin ver, con mucha inseguridad.

TUUS
 ¿Qué pasa escuinclita? ¿Te vas a poner a llorar?

JULIA
 (AGUANTANDO EL LLANTO)
 Claro que no

DAMIÁN
¡Cállate monstruo!

DAMIÁN agita la flama que se convierte en espada. La navaja de fuego quema a las serpientes más cercanas y dejan solamente cenizas en su lugar.

JULIA se limpia un par de lágrimas y apunta mejor con el arco. Disparando más a las serpientes y a TUUS.

TUUS recibe varios tiros y retrocede.

La luz de las armas de los niños se incrementa y el cuarto se ilumina de otro color. La habitación tiembla, la mayor parte de los objetos en los anaqueles desaparecen, el cuarto deja de verse lujoso y los anaqueles, los muebles y las paredes se ven viejas, grises, derruidas. Varios objetos se convierten en polvo.

DAMIÁN quema serpientes. JULIA mantiene sus disparos y las flechas forman a su vez arcos de fuego que queman a las serpientes.

JULIA
¡Vamos Damián! Tú eres mi mejor
hermano

DAMIÁN
También soy el único.

La luz crece junto con la llama y las flechas. La habitación se ilumina de manera cegadora. TUUS se hace pequeño hasta convertirse en una especie de rata de no más de 20 cm que huyen a esconderse bajo algún mueble.

TUUS
¡Nooo!

Todo se pone blanco y cuando la luz baja, el cuarto queda lleno de ceniza, pocos muebles y objetos quedan en pie.

El mueble con la botella de agua está ahí todavía, pero la botella está rota. Hay un charco en el suelo.

DAMIÁN

¡Mira! Un charquito. Hay que
hablarle a Xolo

JULIA

Sí. ¡Xolo! ¡Xolo! Te necesitamos

El agua hace borbotones y un remolino, la imagen de XOLO aparece en el charco. XOLO empaca sus cosas en una mochila que se pone en la espalda.

XOLO

¿Cómo están? ¿Vencieron a Tuus?

DAMIÁN

¡Sí! ¡Pero ahora necesitamos
salir de aquí!

XOLO

Usen las dos armas juntas y al
mismo tiempo, combinen una
flecha y la flama. Eso les
mostrará el camino a la puerta
se salida

En la imagen en el charco se ve una telaraña que atrapa a XOLO. COCONAHUAQUE se asoma junto con otras arañas a la imagen.

COCONAHUAQUE

Jajajaja Te tengo Xolito. Mi
jefe Quetzalcoátl se va a poner
muy contento.

Más arañas aparecen y envuelven a XOLO en sus redes. Se lo llevan a rastras.

DAMIÁN

¡Xolo!

JULIA

¡Xolo! Nooo

El agua en la imagen deja de borbotear. JULIA y DAMIÁN deambulan un poco.

JULIA

¡Vamos por él!

DAMIÁN

Tenemos que salir de aquí primero.

JULIA

Bueno... y también encontrar a Oscurante y Cantora más adelante

DAMIÁN

Seguro ellos nos puedan ayudar a buscarlo

JULIA

Entonces combinemos las herramientas

DAMIÁN apunta la flama como lo hizo antes y JULIA dispara hacia donde apunta la espada. Hay una puerta oculta en una pared. La abren y se meten por ahí.

CORTE A:

71 INT. SALA DEL TRONO PALACIO QUETZALCOÁTL. DÍA 71

QUETZALCÓATL en su palacio se viste con su mejor capa, se acerca a la pila, mueve las manos y en el agua se ve a COCONAHUAQUE terminando de amarrar a XOLO.

QUETZALCOÁTL

Coconahuaque...

COCONAHUAQUE

Dímelo mi señor

QUETZALCOÁTL

Tengo una misión nueva para ti:
Ve detrás de los cachorritos humanos y cuando se duerman: inyéctales tu veneno

COCONAHUAQUE

¡Encantado!

En la pila se ve que COCONAHUAQUE deja a XOLO. QUETZALCOÁTL hace un ademán y la araña desaparece. En la imagen en el agua se ve XOLO retorciéndose. QUETZALCOÁTL hace otro ademán, la imagen desaparece y el dios se da la vuelta con desdén. Por la ventana del palacio se ve que atardece.

CORTE A:

72 EXT. BOSQUE ESPINOS. NOCHE 72

JULIA. Y DAMIÁN salen de un agujero en la pared que da al bosque de espinos hasta un claro en el bosque. El sol está cada vez más abajo y al anochecer es inminente.

Los niños arrastran los pies mientras caminan, sudan. Avanzan algunos pasos más hasta llegar a un claro.

DAMIÁN

Tengo hambre

JULIA

Yo también. Hay que sentarnos un momentito a comer

DAMIÁN

Y dormir. Ya se está haciendo de noche

DAMIAN Y JULIA se acomodan en el claro y se acurrucan uno junto al otro. Los ojos se les cierran. La flama del TLACUACHE se hace más pequeña conforme los chicos se duermen.

73 EXT. BOSQUE ESPINOS. NOCHE (MÁS TARDE) 73

JULIA y DAMIÁN duermen profundamente. COCONAHUAQUE aparece entre las ramas espinudas del bosque. Sube a las ramas de arriba.

La araña frota sus patas delanteras, cierra sus ojos y de su abdomen comienza a salir telaraña que usa para descolgarse sobre DAMIÁN y hasta llegar a la altura de su oreja. Desde ahí sopla al interior de la oreja y luego se acerca y muerde al niño.

Los ojos de COCONAHUAQUE dan vueltas mientras descarga su veneno de envidia en el oído de DAMIÁN.

DAMIÁN tiembla, se retuerce mientras duerme.
COCONAHUAQUE camina hasta donde está JULIA y la muerde.
La araña regresa y se esconde entre la ropa de DAMIÁN.

CORTE A:

74 INT. CUEVA COCONAHUAQUE. DÍA 74

Amanece en la cueva de COCONAHUAQUE. Las ARAÑAS SECUACES roncan sonoramente. XOLO está amarrado al centro de la cueva, se despierta y mueve sus ojos. Ve a su alrededor. No hay nadie despierto.

XOLO
(OFF)

Están todas dormidas...

XOLO se retuerce y con sus dientes roe la telaraña hasta liberarse. Se quita las telarañas. Esculca en su mochila y de ahí extrae un envoltorio.

XOLO
Con este dulce, invoco los
poderes de nahual

XOLO abre el envoltorio y se come una especie de dulce. En cuanto lo traga se transforma en colibrí y sale volando.

75 EXT. CIELO SOBRE BOSQUE ESPINOS. DÍA (ACCIÓN CONT). 75

XOLO en forma de colibrí vuela muy rápido hasta llegar muy alto en el cielo.

XOLO
(OFF)
¿Dónde están? ¿Dónde están?

XOLO mira hacia abajo de un lado a otro, la perspectiva desde lo alto muestra un POV de XOLO en el que, en el suelo, en el valle de espinos están CANTORA y OSCURANTE que cortan y queman ramas para abrirse camino. Desde arriba se ve que se acercan a donde están JULIA y DAMIÁN.

CORTE A:

76 EXT. BOSQUE ESPINOS. DÍA

76

JULIA y DAMIÁN despiertan. Emprenden el camino. JULIA va por delante y DAMIÁN atrás. COCONAHUAQUE sale de entre las ropas del niño y trepa por el brazo hasta su hombro.

COCONAHUAQUE

(SUSURRANDO)

¿Porqué no vas tu por delante?
Tú deberías se el líder.

DAMIÁN, sacude la cabeza y se acerca a su hermana. JULIA dispara flechas al bosque, y avanzan poco a poco.

DAMIÁN, empuja a JULIA, se adelanta y usa la flama como espada para abrirse paso y corta por un lado y por otro. COCONAHUAQUE se escabulle por entre las ropas del niño y salta sin ser vista a la espalda de la niña desde donde se acerca a su oído.

COCONAHUAQUE

(SUSURRANDO)

Siempre empujando, siempre sin
cuidado..

JULIA Se detiene un momento. COCONAHUAQUE salta y se escapa por entre los espinos.

JULIA

Damián, no lastimes el bosque
¡Concéntrate!

DAMIÁN

Ay cállate Julia. Por tu culpa
perdimos el mapa. Todo sería más
fácil con el mapa

JULIA

Si a culpas vamos, toodo esto
es tu culpa por alejarte y
meterte a esa caja

Los niños llegan a un claro. DAMIÁN empuja a JULIA y ella lo empuja de vuelta. Jalonean uno con otro, JULIA aprovecha que es más grande y tira a DAMIÁN, que rueda por el suelo.

COCONAHUAQUE se escabulle y trepa por uno de los árboles de espinos hasta llegar arriba. Cierra todos sus ojos.

COCONAHUAQUE

(OFF)

Está hecho mi señor

DAMIÁN se lanza sobre JULIA con la espada, JULIA bloquea el ataque con el arco. Ambos niños se traban en una lucha. COCONAHUAQUE observa desde las ramas.

CORTE A:

77 EXT. BOSQUE ESPINOS (CERCA). DÍA. (ACCIÓN CONT) 77

OSCURANTE y CANTORA se abren paso por el bosque. Desde el cielo baja volando XOLO en forma de colibrí.

XOLO

¡Cantora! ¡Oscurante!

OSCURANTE

¡Xolo! ¡Eres tú!

CANTORA

(Silba)

XOLO

¡Hay unos niños humanos! Tienen
que ayudarles

OSCURANTE

¡Son nuestros niños Xolo!

A lo lejos escuchan los disparos y los flamazos del arco del flechador del sol y de la antorcha del Tlacuache.

Muy veladamente se escuchan los gritos de los niños que pelean.

XOLO

Yo les he estado ayudando, pero esa araña desgraciada me atrapó.

OSCURANTE

¿Araña?

XOLO

Coconahuaque... Es el achichinle de mi hermano Quetzalcóatl.

CANTORA se lleva las manos a la cara en lamentación y silba preocupada. XOLO levanta el vuelo. Desde arriba ve en donde están JULIA y DAMIÁN.

XOLO

¡Ya los veo! ¡Sígueme!

CANTORA entona la canción de los niños. OSCURANTE aparta a CANTORA, se quita la capucha, y usa la llama de su cabeza para abrir paso hasta donde están los niños de un solo flamazo.

CORTE A:

78 EXT. BOSQUE ESPINOS. DÍA (ACCIÓN CONT)

78

DAMIÁN y JULIA forcejean y pelean. CANTORA silba la canción.

Un flamazo de OSCURANTE abre un sendero hasta donde los niños pelean.

OSCURANTE

¡Enanos paren ya!

DAMIÁN (GRITANDO)

¡No me digas enano! ¡yo ya soy grande!

JULIA rueda por el suelo y se pega la cabeza contra un árbol de espinos y queda inconsciente. CANTORA corre hacia JULIA y la levanta, le acaricia la cabeza mientras le silba.

Desde el cielo XOLO mira lo que sucede y nota que en uno de los espinos más altos COCONAHUAQUE ríe.

COCONAHUAQUE
¡Jajajaja Siempre funciona!

XOLO se deja caer en picada con el pico por delante, de manera que se lo clava a la araña. Pelean brevemente.

XOLO
Araña asquerosa.

COCONAHUAQUE
¡Ay Ay! Cobarde. Siempre has sido un cobarde

XOLO es mucho más rápido y le propina varios picotazos, la araña tira tierra a los ojos a XOLO y huye.

OSCURANTE ve a JULIA tirada junto a CANTORA y se abalanza sobre DAMIÁN. Lo abraza.

La flama del tlacuache crece y le da fuerzas al niño. Entre el calor y el forcejeo DAMIÁN se libera y comienza a pelear. Tira varios golpes y con la navaja de fuego logra quemar un pedazo de la ropa de OSCURANTE.

JULIA abre los ojos, ve a CANTORA que le silba. Voltea a un lado y ve a OSCURANTE que forcejea con DAMIÁN. CANTORA le ayuda a levantarse y continúa la canción. JULIA mira de nuevo a CANTORA.

JULIA
La canción... Y Oscurante nos dijo enanos... ¡Mamá!

CANTORA y JULIA se abrazan.

DAMIÁN levanta la flama, que crece. OSCURANTE se quita la capucha y el fuego de su cabeza crece. DAMIÁN amenaza a OSCURANTE con la flama.

DAMIÁN (GRITANDO)
¡Déjame! Yo puedo solo. Yo tengo la flama y yo debo ser el jefe

OSCURANTE

Esto es cosa de Quetzalcóatl
Damián. No te podemos perder a
ti ni a tu hermana. Haz caso.
Son nuestros hijos.

El reloj que cuelga de la cintura de OSCURANTE vibra, se mueve, brilla y se levanta sobre la familia. Las manecillas avanzan rápidamente, quedan 20 minutos. La carátula se abre y de dentro del reloj sale humo blanco. En medio del humo hay una luz y desde ahí ven los ojos de QUETZALCOÁTL.

XOLO huye volando hacia el cielo.

QUETZALCOÁTL se materializa, mueve su mano y congela a la familia.

QUETZALCOÁTL

Rompieron la única regla
humanos.
Aunque admito que sus
cachorritos tienen
carácter. ¡Llegaron hasta aquí!

Quiero que se queden. Esta es mi
oferta:
Dejen a los adultos insensibles
y dejen de buscar a Pisei.
Vengan conmigo a palacio y sean
parte del mundo de los Dueños.
Piénsenlo...

QUETZALCOÁTL señala en dirección a su palacio, mueve su capa y desaparece en medio de una nube de humo blanco. El reloj se cierra y las espinas alrededor de la familia vuelven a crecer y cerrarse a su alrededor.

CORTE A:

En el centro del templo está petrificado el dios PISEI. Su figura descansa sentada sobre un banco de piedra. Es gigante, está hecho de piedra, jades y obsidiana. En su cabeza hay un penacho de piedra también. Su cara de obsidiana no tiene rasgos. De repente se dibujan los contornos blancos de sus ojos, que se abren y comienzan a humear. El templo está en una explanada rodeada por un bosque de espinos.

PISEI lleva una pechera labrada en piedra y justo debajo tiene incrustado un espejo de obsidiana que también comienza a humear. Colgando de su cintura tiene un escudo. Detrás de él hay un portal con forma de arco y con lenguas aztecas labradas. Los contornos de las figuras grabadas en el arco comienzan a brillar

PISEI mira a su alrededor. Lentamente se levanta de su asiento y se dirige hacia el portal que ahora tiene al centro una membrana blanca y brillante.

CORTE A:

Las espinas crecen alrededor de OSCURANTE, JULIA, DAMIÁN Y CANTORA. Se descongelan. DAMIÁN empuña la flama del Tlacuache y comienza a abrirse paso a través del bosque de espinos

DAMIÁN

Yo me voy con Quetzalcóatl

Las espinas se cierran alrededor de la familia y se vuelven más tupidas frente a DAMIÁN. CANTORA silba la canción.

JULIA

¡Damián! ¡No te vayas! Perdóname

OSCURANTE

Ya no te vamos a decir enano.

JULIA

Si llegamos tan lejos y nos
reencontramos con mamá y papá,
es porque lo hicimos juntos

DAMIÁN

...es cierto. Juntos vencimos a
los monstruos

JULIA

Y juntos conseguimos la flama y
el arco

OSCURANTE

Juntos podemos abrir el camino

DAMIÁN blande la flama y se abre paso, JULIA dispara las flechas y OSCURANTE. Usa su llama para abrir un camino. CANTORA recorre el camino a toda velocidad para abrazar a DAMIÁN.

Desde el aire XOLO observa atentamente la escena. Voltea al otro lado, la perspectiva le permite ver el Templo de PISEI

CORTE A:

81 EXT. TEMPLO DE PISEI. NOCHE

81

PISEI toca el portal, mira alrededor, mira hacia el horizonte y luego hacia arriba.

XOLO baja desde el cielo hasta el hombro de PISEI, se transforma de nuevo en XOLO y se abraza del cuello de su hermano. PISEI reacciona al abrazo con lo que parece es una sonrisa. Ambos dejan escapar una lágrima y XOLO murmura algo en el oído de PISEI

Una gran bola de fuego mágico quema un pedazo de los espinos que rodean el templo. Cuando las llamas y el humo se disipan aparecen DAMIÁN, JULIA, CANTORA y OSCURANTE. Los cuatro juntos avanzan corriendo hasta llegar al templo.

El bosque de espinos se cierra detrás de ellos.

CANTORA canta una nota sumamente aguda mientras carga a JULIA en sus hombros y a señas le indica que dispare hacia el pecho de PISEI.

OSCURANTE se pone a espaldas de CANTORA y usa la flama de su cabeza para contener las espinas que se acercan desde atrás. DAMIÁN usa la flama del tlacuache para ayudar a OSCURANTE. La familia avanza tan rápido como puede hasta que suben escalones y se topan con PISEI. Todos los disparos se estrellan en el espejo humeante del pecho de PISEI. El dios los mira a los cuatro desconcertado.

OSCURANTE

¡Pisei!

JULIA

¡Abre el portal monstruo!

DAMIÁN

¡Déjanos salir!

OSCURANTE dispara una flama de su cabeza, los niños usan sus armas para atacar al dios. Los disparos se disipan en el pecho del dios. La familia continua sus disparos.

PISEI los mira, se arrodilla y con una mano bloquea los ataques mientras que con la otra acorralla y levanta a la familia.

Un búho llega volando al lugar, es QUETZALCÓATL.

QUETZALCOÁTL

Así que lograron llegar hasta acá. ¿Qué pensaron de mi oferta cachorritos?

JULIA

No somos cachorritos

DAMIÁN

No tienes nada que nosotros queramos víbora

QUETZALCÓATL

Claro que sí.
Ustedes se pueden ir de regreso
a la tierra de los hombres. Pero
OSCURANTE y CANTORA rompieron
las reglas. Así que se quedan
aquí.

OSCURANTE

¡Ese no fue el trato!

PISEI mira a la familia y mira a su hermano.

DAMIÁN y JULIA se escabullen entre los dedos de PISEI y
trepan hasta el otro hombro del dios.

JULIA (ENTRE LÁGRIMAS)

¡Pisei! Déjanos irnos a casa con
nuestros papás

DAMIÁN (ENTRE LÁGRIMAS)

El "víboras" es tu hermano
¡convéncelo por favor!

XOLO

Hermano...

PISEI escucha de un lado y del otro. PISEI baja
suavemente a los padres y niños con sus enormes manos,
después a XOLO.

Los espinos alrededor dejan de crecer.

JULIA y DAMIÁN ponen la flama del Tlacuache y el arco
con sus flechas a los pies de PISEI.

QUETZALCOÁTL se para frente a PISEI entre la familia y
su hermano.

QUETZALCÓATL

Estos humanos rompieron un pacto
y además han estado yendo y
viniendo entre su mundo y el
nuestro. ¡Tienen que pagar!

PISEI

He tenido muchos nombres: Pisei,
Tezatlipoca, y otros que ya no
recuerdo...

Mis hermanos: todos cometemos
errores, y todos los pagamos ¿No
es así XOLO?

Estos humanos también han
recorrido un largo camino desde
su llegada ¿no es así?

Y los he visto reconciliarse
entre ellos.

A lo mejor eso es algo que
podemos hacer nosotros también...

QUETZALCOÁTL

¿No! Las reglas son las reglas Y
estos humanos las rompieron.
¿Exijo un sacrificio!

XOLO

Ay no manches hermano. ¿De qué
te sirven?

QUETZALCOÁTL

¿Cómo te atreves a interceder si
tú fuiste el cobarde primordial?
El que no quiso encender el
nuevo sol

XOLO

Sí. Ese fui yo, pero no son
ellos.

QUETZALCOÁTL

Eso no es lo importante.
¿Alguien se tiene que
sacrificar! ¿Esas son las
reglas!

PISEI

Bueno hermanos, pero ahora ellos
están juntos y nosotros también.

Y ninguna familia debería estar
separada

XOLO

Quetzalcóatl, tal vez esto es
algo que no hemos hecho nunca
hermanos. Tal vez podríamos
probar dejar de pelear o como yo
de huir.

Todos fuimos niños, esta es una
familia. Después de todo este
tiempo, ¿no crees que ninguna
familia debería separarse?

QUETZALCOÁTL

No puedes aparecer así nada más
y descalificar mi autoridad en
el valle de los dueños.

QUETZALCOÁTL tira una piedra al suelo y se enciende una
gran hoguera. XOLO se da la vuelta, y rápidamente toma
vuelo y se tira al fuego. El dios se quema rápidamente
mientras los padres abrazan a sus hijos que lloran.

QUETZALCOÁTL

Xolo... No pensé...

El humo que sale de la hoguera se mezcla con el que sale
del espejo en el pecho de PISEI. Los hilos de humo se
entrelazan y abren una fisura en el negro espejo del
Gigante.

La fisura se abre y rebela el corazón de jade que brilla
dentro. PISEI toma su corazón de jade, se los da a los
niños.

PISEI

Vamos... tomen mi corazón y
pónganlo en el portal: Juntos.

PISEI levanta en su palma a los niños y así alcanzan a
poner el corazón en el centro superior del arco. El
portal se abre.

En el cielo se pintan estrellas que comienzan a moverse, se acercan unas con otras y forman otro sol que se une al que ya ilumina el cielo.

DAMIÁN

¿Y Xolo?

JULIA

¿Ya se murió?

PISEI

Cumplió su misión. Igual que ustedes.

QUETZALCOATL

Váyanse...

La familia cruza el portal.

PISEI

Todas las deudas están saldadas hermano

QUETZALCOÁTL y PISEI, apagan con sus pies la hoguera.

82 INT. PATIO EN CASA DE MAMÁ Y PAPÁ. NOCHE

82

En el centro del patio está la palangana llena de agua, con velas apagadas alrededor. Las flamas de cada pabito se encienden una tras otra.

El agua borbotea y comienza a moverse en forma de remolino. El líquido se ilumina. Desde el fondo JULIA, PAPÁ, MAMÁ Y DAMIÁN son escupidos de la palangana.

MAMÁ

¿Están todos bien?

JULIA

¡Mamá! ¡Ya puedes hablar!

PAPÁ revisa a los niños de arriba abajo. El agua deja de dar vueltas, las velas se apagan.

DAMIÁN abraza a sus padres.

DAMIÁN
Tengo hambre

Toda la familia se abraza, brincan, sonríen

CORTE A:

83 EXT. TEMPLO DE PISEI. NOCHE 83

QUETZALCOÁTL Y PISEI se abrazan. Juntos remueven las cenizas de la hoguera y encuentran una piedra con la forma de la cara de ajolote.

QUETZALCOÁTL
Lo hizo... No puedo creer que al final lo hizo

PISEI
Vamos hermano. Todos podemos rectificar.

Recogen la piedra y se alejan mientras cantan.

CORTE A:

84 EXT. ESTANQUE EN EL MUNDO DE LOS DUEÑOS. DÍA 84

Nubes de colores tapan el nuevo sol. Los pasos de PISEI y QUETZALCOTAL se acercan a la orilla del estanque. Tararean una canción. Entrelazan las manos y sostienen juntos la piedra con la cara de ajolote.

PISEI y QUETZALCOTAL lanzan juntos la piedra al agua y se sientan a meditar.

Nubes de colores se abren y dejan pasar rayos del nuevo sol que tocan el centro del lago donde cayó la piedra.

Más rayos iluminan un camino hasta la orilla. Del agua sale un humanoide: XOLO en su forma de perro. Da unos pasos y su cabeza se convierte en cabeza de colibrí y luego de ajolote. XOLO camina hacia sus hermanos. Su cuerpo humanoide ahora tiene forma y tamaño de un adulto. Los 3 DUEÑOS se abrazan.

CORTE A:

85 EXT. TIANGUIS DE ANTIGÜEDADES. DÍA

85

Es un día de sol en el tianguis de antigüedades, hay mucha gente. JULIA Y DAMIÁN curiosean entre los puestos junto con MAMÁ y PAPÁ.

Las mantas y mesas en los puestos exhiben antiguas cámaras de foto, de cine, de video, juguetes, antigüedades, muebles, posters. JULIA, DAMIÁN, MAMÁ Y PAPÁ se acercan a un puesto en donde hay libros viejos y robots transformables. El ENCARGADO es un adulto de gorra, pelo largo con algo que parecen rastas y lentes oscuros.

JULIA

Mira este Damián.

JULIA toma uno de los robots y lo muestra a DAMIAN, juntos lo transforman y es una salamandra.

DAMIÁN

¡Órale! ¡Está padrísimo! Mira mamá...

JULIA

¿Podemos llevarlo?

PAPÁ Y MAMÁ se acercan.

MAMÁ

Joven: ¿Cuánto cuesta este?

ENCARGADO

Está en descuento, deme 100 y se lo llevan

El ENCARGADO levanta la cara, mira a los niños y sonríe. Su cara se transforma brevemente en la cara de un ajolote.

NIÑOS

¡Xolo!

La familia abraza al ENCARGADO/XOLO.

PAPÁ
¡A Penas lo puedo creer!

ENCARGADO/XOLO busca en una mochila, saca un rollo de papel amate y se los entrega. DAMIÁN y JULIA lo abren y en el rollo está dibujada la aventura de los niños y sus padres.

FADE A NEGROS

9. BIBLIOGRAFÍA

- Aboites Aguilar, L., Pescador, J. L., de la Mora, F., & Santos, R. (2017). *El último tramo del siglo XX en México (Adaptación gráfica)* (1ª). El Colegio de México /Turner.
- Aguilar, F. (2013). *Las aventuras de Cristóbal el brujo*. Ensamble comics.
- Alberro, M. (2003). *Las Tres Funciones Dumezilianas y las Tradiciones Mitológicas Indo-Europeas de los Mellizos Divinos Reflejadas en las Leyendas Acerca de El Cid*.
- Ancer, E., Gutiérrez, C., & Polanco, P. (2021). *Aztlán. La Leyenda de los 5 soles* (1ª, Vols. 1 y 2). Metacube y Chidoware Comics.
- Ander-Egg, E. (2014). *Diccionario de educación* (1ª). Editorial Brujas.
<https://elibro.net/es/ereader/bibliouic/78159?page=85>
- Arnaiz, R. (Director). (2007). *La leyenda de la nahuala* [Fantasía infantil; HD]. Netflix.
<https://www.netflix.com/mx/title/80045860>
- Bermejo Barrera, J. C. (2003). Introducción a la lógica de la comparación en mitología. *Gallaecia*, 22, 471-486.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera). Pearson.
- Bravo Villasante, C. (1989). *Ensayos de Literatura Infantil*. Universidad de Murcia.
- Brecht, B. (2019). *Pequeño organon para el teatro*. UNAM.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica México.
- Carballo, M. (2023, febrero 6). *Cultura en México* [Shanghai TV].
<https://m.kankanews.com/detail/RZ2n5N359wj>
- Cartwright, M. (2013). *Tezcatlipoca*. World History Publishing. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-12094/tezcatlipoca/>

- Cisneros, S. (2020a). La leyenda del ajolote mexicano o de la huida de Xólotl. *México Desconocido*.
<https://www.mexicodesconocido.com.mx/leyenda-del-ajolote-mexicano.html>
- Cisneros, S. (2020b). La leyenda del tlacuache que trajo el fuego a la humanidad. *México Desconocido*.
<https://www.mexicodesconocido.com.mx/la-leyenda-del-tlacuache.html>
- Dal Cin, L. (2014). *La calaca llora y la serpiente sueña. Cuentos y leyendas de México*. SM ediciones.
- Danner, A., & Steven, W. (2007). *Diseño de personajes para novela gráfica*. Editorial Gustavo Gili.
- Edwards, B. (2000). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* (13ª). Urano.
- Enciso González, J., & Espinosa Lucas, E. R. (2021). La industria cultural de la historieta mexicana: Una visión desde la economía política. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 16, 132-153. <https://doi.org/10.37536/cuco.2021.16.1397>
- Field, S. (2002). *El manual del guionista*. Plot.
- García-Manso, A. (2016). Mitología para niños: El relato fabuloso grecolatino según Fernán Caballero. *Epos: Revista de filología*, 0(32), 101.
<https://doi.org/10.5944/epos.32.2016.19664>
- Garnica, C. (2016). *Alebrijes, el fantástico viaje por la historia de estas alucinantes criaturas*. [Revista turística]. MX City Guía Insider.
<https://mxcity.mx/2018/07/alebrijes-el-fantastico-viaje-por-la-historia-de-estas-alucinantes-criaturas/>
- Gertler, N. (2002). *Panel one: Comic book scripts by top writers*. About Comics.
- Gutiérrez, J. (Director). (2022). *Maya y los tres* [Animación infantil; Serie]. Netflix.
<https://netflix.com>
- Herner, I. (1979). *Mitos y Monitos*. UNAM / Nueva Imagen.
- Herrera, A. (2010). *El guion y sus formatos*. Universidad

Iberoamericana.

Lee, S. (2010). *How to draw comics* (1ª). Watson Guptill.

Leñero, C., & Romo, C. (2012). *Monstruos mexicanos* (Vols. 1 y 2). Alas y raíces.

Maldonado, A., & Sánchez, A. (2018). *Los hijos del jaguar. La leyenda de Cuilli y Macuilli*. Gráfica RMT.

Martínez, C. (2020). *El espejo humeante*. Museo Nacional de Ciencias Naturales España.
<https://www.mncn.csic.es/es/comunicacion/blog/el-espejo-humeante#:~:text=Los%20reyes%20aztecas%20pose%C3%ADan%20un,los%20ciudadanos%20y%20los%20reyes.>

Martínez, M. I. (s. f.). *El Tlacuache y el sol. V Leyendas del México antiguo: El Coyote y la Serpiente / EL Tlacuache y el sol* (10-18). Recuperado 25 de septiembre de 2023, de <https://www.spotify.com/mx/>

Matos Moctezma, E. (s. f.). Quetzalcóatl en la historia y en la leyenda. *México Desconocido*. Recuperado 21 de septiembre de 2023, de <https://www.mexicodesconocido.com.mx/quetzalcoatl-en-la-historia-y-en-la-leyendas.html>

Montes, G. (1977). *El cuento infantil*. Centro Editor de América Latina.

Mora, A. (2011). *El maizo. La maldición del vástago*. Jus.

Morales, C. (2014, febrero 8). *¿Qué ven los mexicanos en Netflix?* [Forbes]. Forbes México.
<https://www.forbes.com.mx/que-ven-los-mexicanos-en-netflix/>

Muñoz Ledo, N. (2018). *Supernaturalia* (2ª, Vol. 1). Santillana.

Olivier, G. (2004). *Tezcatlipoca: Burlas y metamorfosis de un dios azteca*. Fondo de Cultura Económica.
 Real Academia Española. (2023, febrero 9).
<https://dle.rae.es/relato>

¿Sabías que en México hay 68 lenguas indígenas, además del español? (2028, febrero 21). [Página oficial de la

Secretaría de Cultura de México]. Secretaría de Cultura de México. <https://www.gob.mx/cultura/articulos/lenguas-indigenas?idiom=es>

Sánchez Jiménez, J. A. (2021). Mitología, héroes y superhéroes en los comics de David Rubín. *Revista Internacional de Humanidades*, 8(1), 81-97.

<https://doi.org/10.18848/2474-5022/CGP/v08i01/81-97>

Treviño, R. (2006). *La danza de la conquista: Vol. 1,2 y 3 (1ª)*. Norma Editorial.

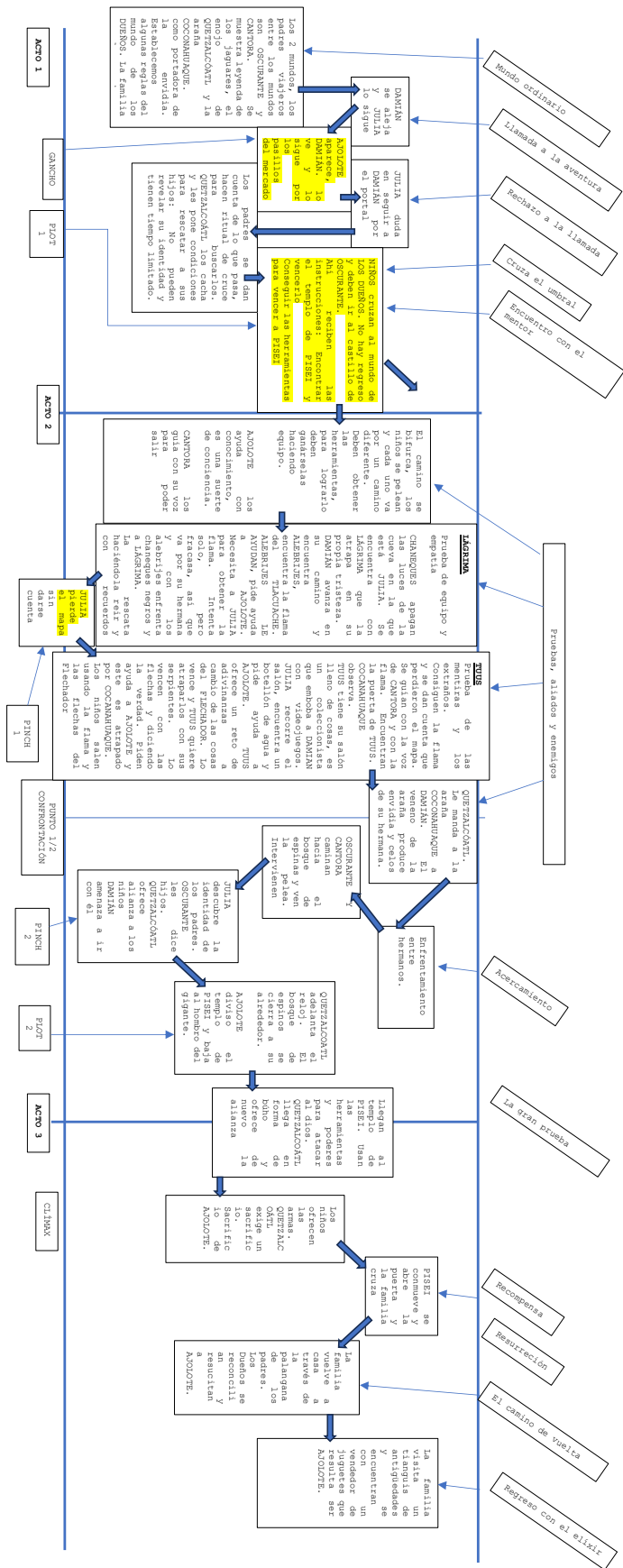
Vigotsky, L. S. (s. f.). *La imaginación y el arte en la infancia*.

Voigt, J. (s. f.). *Crafting Identity: Alebrijes and the Modern Self*.

10. ANEXOS

Viaje del héroe

TIME LINE "LOS DUEÑOS"



Paradigma de Sydfield