

LOS CUADERNOS DE

CINEMA 23

guiones | roteiros

EL ABRAZO DE LA SERPIENTE

CIRO GUERRA

JACQUES TOULEMONDE

NÚM. 6

En la edición *Guiones* de **LOS CUADERNOS DE CINEMA23**, los guiones son publicados únicamente en idioma original. Las versiones en portugués e inglés pueden ser consultadas en la publicación digital interactiva en www.cuadernos.cinema23.com.

Na edição *Roteiros* de **LOS CUADERNOS DE CINEMA23**, os roteiros são publicados somente na língua original. As versões em português e inglês podem ser consultadas na publicação digital interativa em www.cuadernos.cinema23.com.

LOS CUADERNOS DE
CINEMA 23

guiones | roteiros

EL ABRAZO DE LA SERPIENTE

CIRO GUERRA
JACQUES TOULEMONDE

 **CONACULTA**

CDMX
CIUDAD DE MÉXICO


CINEMA 23

LOS CUADERNOS DE CINEMA23 | EL ABRAZO DE LA SERPIENTE | GUIONES NÚM. 6
© 2016 LA INTERNACIONAL CINEMATOGRAFICA, IBEROCINE, A.C.
www.cinema23.com

Director de Cinema23 | Diretor de Cinema23 | Ricardo Giraldo
Editora en jefe | Editora-chefe | Paula Villanueva Rabotnikof
Traducción al portugués | Tradução para português | Claudia Dias Sampaio
Diseño de portada y formación | Desenho da capa e diagramação | Another Company
Basado en el diseño editorial de | Baseado no desenho editorial de | Cítrico Gráfico
LOS CUADERNOS DE CINEMA23, idea de Alejandro Lubezki

© El abrazo de la serpiente: Ciudad Lunar

© Fotografías e imágenes: Ciudad Lunar

Agradecimientos | Agradecimentos: Cristina Gallegos, Ciro Guerra, Ciudad Lunar e Interior XIII.

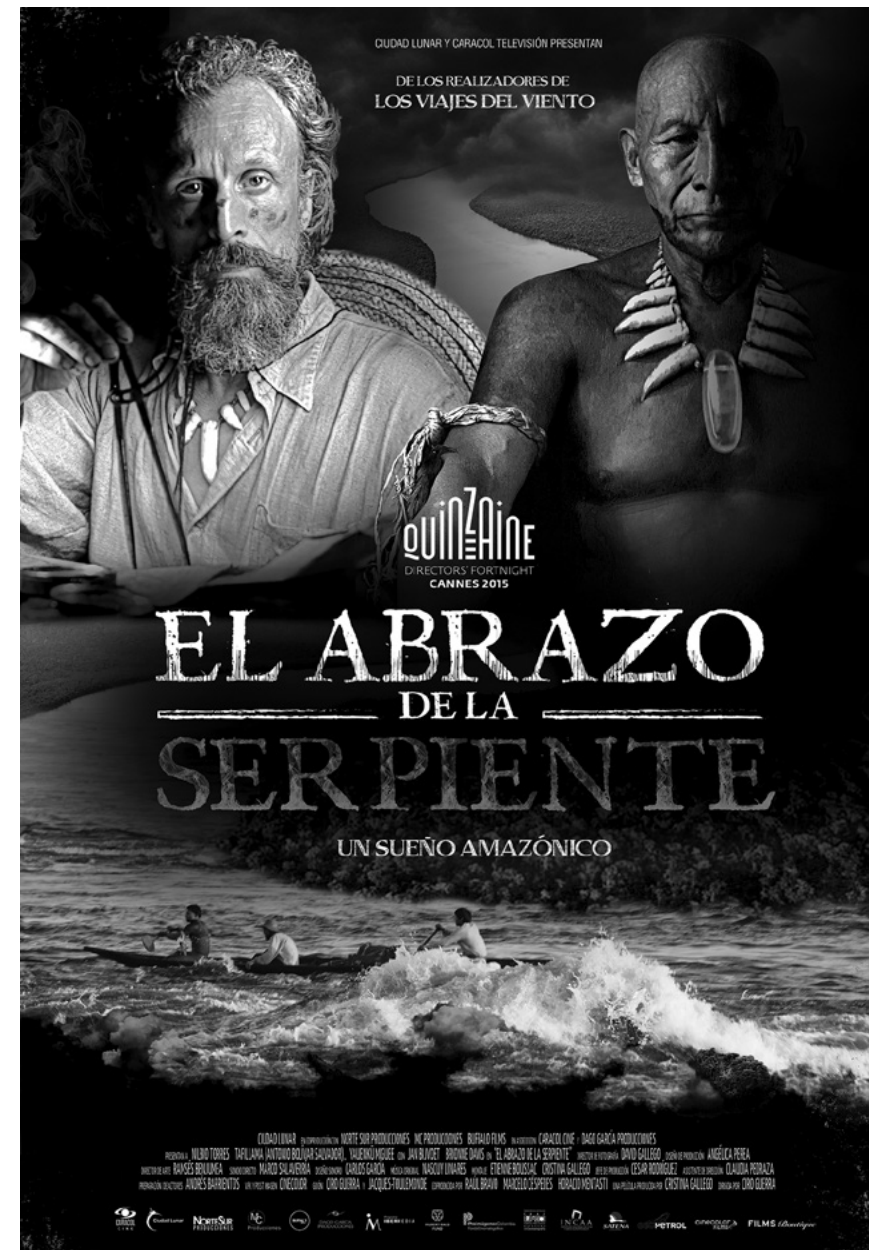
ISBN LOS CUADERNOS DE CINEMA23 978-607-96423-0-3
ISBN GUIONES NÚM.6 978-607-97230-1-9

Publicación gratuita, prohibida su comercialización.
Queda estrictamente prohibida la reproducción total
o parcial de los contenidos e imágenes de esta publicación
sin previa autorización del editor.
CINEMA23 celebra las diferentes opiniones de sus integrantes.

Publicação gratuita, proibida a comercialização.
A reprodução total ou parcial dos textos e imagens contidos
nesta publicação é proibida salvo prévia autorização do editor.
CINEMA23 celebra as diferentes opiniões expressas por seus integrantes.

Impreso en México | Impresso no México | 2016

7 NOMINACIONES
4 PREMIOS
FÉNIX
DIRECCIÓN
FOTOGRAFÍA
MÚSICA - SONIDO



MOTIVACIÓN

Siempre que miraba el mapa de mi país, veía una gran incógnita.
Casi la mitad de él estaba cubierto por un territorio oculto, por un manto verde, del que nada sabía.
Es el Amazonas, tierra inabarcable, que hemos reducido a unos pocos conceptos.
Coca, droga, ríos, indios, guerra.
¿Realmente no hay nada más allí?
¿No hay una cultura, una historia?
¿No hay un espíritu que trascienda?
Los exploradores me enseñaron que sí.
Aquellos hombres que lo dejaron todo, que arriesgaron todo, para mostrarnos un mundo que no podíamos haber imaginado.
Y que hicieron contacto.
Ese encuentro se dio en medio de uno de los genocidios más crueles que ha visto la humanidad.
¿Puede el hombre, a través del arte y la ciencia, trascender la brutalidad?
Algunos hombres lo hicieron.
Los exploradores han contado su historia.
Pero los nativos no.
Su historia es ésta.
Un pedazo de tierra del tamaño de un continente, que no se ha contado.
Que no existe en el cine de nuestra América.
Ese Amazonas ya se ha perdido.
Pero en el cine, puede volver a existir.

Ciro Guerra, 2011

INTRODUCCIÓN

Partimos en la búsqueda de lo desconocido, y en esa búsqueda de conocimiento, se fue revelando sutilmente un mundo bello, mágico y dual. *El abrazo de la serpiente* se convirtió en el encuentro de lo irreconciliable: los dos mundos, blanco e indígena, racional e intuitivo, femenino y masculino, de vida y muerte, de amistad y soledad, en dos tiempos, en blanco y negro. Una película autoral y colectiva.

Entramos a la selva con la conciencia del riesgo, con historias tenebrosas de rodajes pasados. Por principio teníamos el respeto, integrarnos y adaptarnos al entorno sin imponer pero con recursos que en cine se traducen en tiempo, muy limitados. Para lograr eso, debíamos ser rigurosos con la preparación, explorar el entorno y los riesgos a los que nos enfrentábamos para poder adaptarnos a los cambios de plan que seguro íbamos a tener; debíamos ser ligeros y portátiles, lograr eso haciendo una película de época y trabajando en 35 mm en la selva, donde hay que estar preparado para cualquier daño, era casi una utopía.

Llegar al final de este rodaje fue una proeza, sólo posible reconociendo las fuerzas que somos capaces de reunir, la externa que nos protege y la interna generada por el amor y la complicidad de un equipo profesional, armónico, respetuoso y guerrero, que hizo que el milagro existiera.

Las razones para hacer esta película eran básicas y nunca supimos muy bien hacia dónde íbamos o por qué, sin embargo, seguimos nuestra intuición y más allá de cualquier decisión propia, hemos pensado que tal vez la historia nos eligió a nosotros para ser contada.

Esta publicación incluye el guion de *El abrazo de la serpiente*, escrito por Ciro Guerra y Jacques Toulemonde, algunas imágenes del *storyboard* hecho por Ciro Guerra, e imágenes de foto fija de Andrés Córdoba, Liliana Merizalde, Andrés Barrientos y Emanuel Rojas.

Cristina Gallego, productora, 2016

MOTIVAÇÃO

Sempre que olhava o mapa de meu país, via uma grande incógnita.
Quase a metade dele estava coberta por um território oculto, por um manto verde, do qual nada sabia.
É a Amazônia, terra inabarcável, que reduzimos a uns poucos conceitos.
Coca, droga, rios, índios, guerra.
Realmente não há nada mais ali?
Não há uma cultura, uma história?
Não há um espírito que transcenda?
Os exploradores me ensinaram que sim.
Aqueles homens que deixaram tudo, que arriscaram tudo, para nos mostrar um mundo que não podíamos ter imaginado.
E que fizeram contato.
Esse encontro aconteceu em meio a um dos genocídios mais cruéis que a humanidade já viu.
Pode o homem, através da arte e da ciência, transcender a brutalidade?
Alguns homens o fizeram.
Os exploradores contaram suas histórias.
Mas os nativos não.
A história deles é esta.
Um pedaço de terra do tamanho de um continente, que não foi contado.
Que não existe no cinema da nossa América.
Essa Amazônia já se perdeu.
Mas no cinema, pode voltar a existir.

Ciro Guerra, 2011

INTRODUÇÃO

Partimos na busca do desconhecido e nessa busca de conhecimento foi se revelando sutilmente um mundo belo, mágico e dual. *El abrazo de la serpiente* se transformou no encontro do irreconciliável: os dois mundos, branco e indígena, racional e intuitivo, feminino e masculino, de vida e de morte, de amizade e solidão, em dois tempos, em preto e branco. Um filme autoral e coletivo.

Entramos na selva com a consciência do risco, com histórias tenebrosas de filmagens passadas. Por princípio tínhamos o respeito, integrarmos e nos adaptarmos ao entorno sem impor mas com recursos que no cinema se traduzem em tempo, muito limitados. Para conseguir isso, deveríamos ser rigorosos com a preparação, explorar o entorno e os riscos aos quais nos enfrentávamos para poder nos adaptarmos às mudanças de plano que certamente teríamos; deveríamos ser leves e portáteis. Conseguir isso fazendo um filme de época e trabalhando em 35 mm na selva, onde há que se estar preparado para qualquer dano, era quase uma utopia.

Chegar ao final dessa filmagem foi uma proeza, possível somente reconhecendo as forças que somos capazes de reunir, a externa que nos protege e a interna gerada pelo amor e pela cumplicidade de uma equipe profissional, harmônica, respeitosa e guerreira, que fez com que o milagre existisse.

As razões para fazer este filme eram básicas e nunca soubemos muito bem até onde íamos ou por quê, no entanto, seguimos nossa intuição e além de qualquer decisão própria, pensamos que talvez a história nos escolheu para ser contada.

Esta publicação inclui o roteiro de *El abrazo de la serpiente*, escrito por Ciro Guerra e Jacques Toulemonde, algumas imagens do *storyboard* feitas por Ciro Guerra e fotos de Andrés Córdoba, Liliana Merizalde, Andrés Barrientos e Emanuel Rojas.

Cristina Gallego, productora, 2016

Escrita y dirigida por / Escrito e dirigido por
Ciro Guerra

Productora / Productora
Cristina Gallego

Coproductores / Co-produtores
Raúl Bravo / Marcelo Céspedes / Horacio Mentasti

Guion / Roteiro
Ciro Guerra / Jacques Toulemonde

Dirección de fotografía / Direção de fotografia
David Gallego

Diseño de arte / Direção de arte
Angélica Perea

Vestuario / Figurino
Catherine Rodríguez

Edición / Montagem
Etienne Bousac

Diseño de sonido y mezcla / Design de som e mixagem
Carlos García

Sonido directo / Som direto
Marco Salaverría

Compañía de producción / Empresa produtora
Ciudad Lunar

En coproducción y asocio con / Coprodução e parceria com
Norte Sur / MC / Buffalo
Caracol Televisión / Dago García

Karamakate joven – **Nilbio Torres**
Theo – **Jan Bijvoet**
Karamakate viejo – **Tafillama (Antonio Bolívar)**
Manduca – **Yauenkü Migue**
Evan – **Brionne Davis**
Anizetto – **Nicolás Cancino**
Padre Gaspar – **Luigi Sciamanna**

Colombia, Venezuela, Argentina | 125 min. | 2015

EL ABRAZO DE LA SERPIENTE
Ciro Guerra y Jacques Toulemonde

Decimotercera versión
Enero 2014

El guion aquí publicado es el guion de rodaje.
O roteiro aqui publicado é o de filmagem.

Glosario

Maloca: Casa comunal de gran tamaño, tradicional de las comunidades amazónicas.

Payé: Guía espiritual y líder religioso de la comunidad, cuidador de la tradición ancestral, científico y médico tradicional experto en plantas.

Kaschirí: Licor fermentado de mandioca.

Caapi: Enredadera de gran poder alucinógeno. Su preparación incluye mezclas con otras plantas para potenciar su efecto.

Yakruna: Enredadera alucinógena epífita del árbol de caucho. Los cauchos en donde crece se caracterizan por producir savia de alta pureza.

Cauchero: Nombre con el que se refiere a los colonos dedicados a la explotación del caucho amazónico.

Cachivera: Zona de rápidos en el río, ocasionados por grandes rocas subacuáticas que generan remolinos.

Virakocha: Deidad indígena de gran poder. Con este nombre fue con el que algunas comunidades amazónicas se refirieron a los conquistadores europeos.

Mambe: Preparado de hoja de coca molida hasta un fino polvo, mezclado con cenizas de hoja de yarumo. El yarumo activa y potencia las propiedades energéticas y alimenticias de la hoja de coca.

Coca: Planta sagrada de las comunidades nativas de centro y suramérica. Apreciada desde tiempos inmemoriales por su capacidad de mitigar el hambre y la fatiga y por sus propiedades espirituales.

Yarumo: Árbol de gran tamaño cuyas hojas poseen propiedades medicinales.

Chullachaqui: Figura mitológica de la Amazonía. Copia hueca, vacía, de un ser humano, que deambula por la selva a la espera de encontrar alguien a quien engañar. Todos los seres humanos del mundo tienen un chullachaqui exactamente igual en apariencia, pero completamente hueco por dentro.

Ayumpari: Saludo cohiuano. Su traducción es "regalo".

Siringuero: Nombre dado a los indígenas y mestizos esclavizados por los caucheros, obligados a trabajar en los siringales sangrando los árboles de caucho en condiciones infrahumanas durante todas sus vidas.

Caboclo: Nombre dado a los indígenas "aculturados" que trabajaban para los blancos. La traducción literal de la palabra es "traidor".

Cohiuano: Pueblo indígena amazónico ya extinto, exterminado por los caucheros.

Virola: Arbusto cuya corteza posee alcaloides alucinógenos. Utilizada frecuentemente en la mezcla con el caapi para producir visiones del mundo espiritual.

Chiricaspi: Planta medicinal y alucinógena, utilizada ocasionalmente por los chamanes y payés del Amazonas.

Chorrera: Centro de acopio cauchero del Amazonas colombiano. Cedido por el gobierno colombiano a los barones del caucho a principios del siglo XX. Fue escenario de algunos de los crímenes más atroces cometidos contra los indígenas por los caucheros. Fue intermitente convertido en misión capuchina, cuartel militar durante la guerra con el Perú y estuvo abandonado durante años. Hoy es un centro de memoria del holocausto cauchero.

1 INT. MAPA - NOCHE 1

Un mapa ilustrado de finales del siglo XIX muestra las fronteras de varias jóvenes naciones que rodean el río Amazonas: Colombia, Ecuador, Brasil, Perú, Venezuela, Bolivia y las Guyanas.

Nos acercamos lentamente hacia la imagen sobre la cuenca Amazónica. Las fronteras de los países desaparecen lentamente y son reemplazadas por nuevas fronteras de cientos de pequeños países con nuevos nombres. Tukano, Makú, Uitoto, Saporá, Waiyamará, Purukotó, Alekuna, Siona, Barasana, Wapischana, Carapaná, Makushi, Majonggong, Matapié, Tanimuca, Kawiari, Upichiana, Ingarikó, Schirischana, Waika, Yukuna, Uananá, Siusí, Uaupé, Karihona, Andoke, Kobéua, Umáua...

2 EXT. ÁRBOL JUNTO A RÍO - DÍA 2

Una enorme anaconda yace enroscada entre las raíces de un árbol imponente en medio de la selva. Deglute un pequeño venado. Con movimientos rítmicos de su largo cuerpo, empuja su presa a su interior.

Se escucha un disparo de rifle. Las aves cercanas vuelan despavoridas. La anaconda se queda quieta, expectante. Un segundo disparo proviene del otro lado del río. A lo lejos, se oye un diálogo indistinto entre cazadores. Un tercer disparo hace impacto en la corteza del árbol. La anaconda empieza a moverse lentamente en dirección del río. Los disparos se suceden con mayor rapidez y se oyen más gritos en la distancia. La anaconda se arrastra con dificultad y empieza a nadar sobre el río sin hundirse, dejándose llevar por la corriente. Varios disparos impactan la superficie del agua. La serpiente está herida. Se hunde lentamente hasta que finalmente desaparece entre el agua teñida de sangre. El caudal del río borra rápidamente los rastros del animal.

3 EXT. CAÑÓN DE PIEDRA - DÍA 3

Sobre una de las paredes de un cañón de piedra que encierra un río, un gigantesco y complejo grupo de petroglifos dibujan todo tipo de figuras. Visiones, espíritus, sueños, seres de otros mundos y otras realidades colisionan con figuras antropomórficas y de animales. Innumerables abstracciones y complejos símbolos y signos, formas geométricas y líneas parecen bailar sobre la piedra estática. Toda la pared está llena de estos grafemas, en un trabajo que sólo puede haber sido resultado de décadas de dedicación.

KARAMAKATE, indígena de ochenta años, talla la roca de manera experta, obsesiva.

Su rostro parece tallado en madera y su cuerpo muestra todavía vitalidad. Está desnudo, cubierto sólo por una falda de diseños triangulares, un colorido collar de semillas y de dientes de jabalí, y el pelo largo, recogido en la nuca.

Un sonido a la entrada del cañón de piedra llama su atención. Deja de tallar y se voltea para ver. El río está tranquilo, su cauce se eleva con suavidad al entrar al lecho rocoso. De pronto, un pez salta fuera del agua, brevemente. Al ver esto, Karamakate, estupefacto, deja caer la piedra de tallar. Mira la entrada del cañón, expectante.

Un bote pequeño, cargado de cajas, aparece en la distancia, llevado por la corriente. Su único tripulante es un hombre blanco, barbado, de 45 años, que observa los petroglifos y trata de reproducirlos en su cuaderno de notas. Se trata de EVAN, quien está absorto en su observación hasta que voltea a mirar al fondo del cañón. Donde la roca se cierra completamente, devorando al río, ve la pequeña figura del hombre que lo observa en silencio. Baja su cuaderno y mira a KARAMAKATE.

El cañón se queda en silencio a medida que la corriente acerca a los dos hombres.

Desde una roca más alta, la mirada inquisidora y arrugada de Karamakate no se despega de Evan. Éste, intimidado, se esmera en sostenerle la mirada hasta que el bote se detiene suavemente sobre las rocas.

EVAN
(en idioma tukano)
Yo te saludo, hermano.

KARAMAKATE
(en tukano también)
¿Puedes verme?

Evan escruta con atención el rostro de Karamakate. No sólo lo sorprende la pregunta sino también el viejo.

EVAN
Sí. Me llamo Evan. Veng...

KARAMAKATE
¿Cómo llegaste aquí?

EVAN
Vengo bajando el río desde la maloka de los Bará. Estoy buscando una planta.

KARAMAKATE
¿Qué planta?



Ext. Cañón de piedra - Día. Karamakate y Evan

Evan respira profundamente antes de responder.

EVAN

La yakruna.

Al escuchar esta palabra, Karamakate se queda pasmado. Observa a Evan con profunda desconfianza.

KARAMAKATE

¿Qué planta es esa?

EVAN

No sé. Es una planta sagrada. No sé mucho más de ella. Ni siquiera sé si existe, pero quiero aprender de ella. Dedico mi vida a las plantas.

Karamakate no responde, su mirada es agresiva. Evan abre su maleta y saca un libro y se lo muestra a Karamakate. En la portada, se ve un hombre barbado, de 50 años, rodeado de indígenas Bará. Karamakate se queda lívido al ver la imagen.

EVAN (CONT'D)

Hace muchos años, este hombre, Theodor von Martius, estuvo aquí y describió la yakruna. Quiero saber si sus escritos son ciertos.

Karamakate no deja de mirar la imagen. Luego de un largo silencio, mira a Evan.

KARAMAKATE

¿Dedicas tu vida a aprender sobre las plantas?

Evan asiente.

KARAMAKATE (CONT'D)

Eso es lo más sensato que he oído decir a un virakocha en toda mi vida.

Evan esboza una sonrisa. Pero se sorprende al ver que Karamakate le da la espalda y empieza a caminar hacia la jungla. Al cabo de unos pasos, éste se voltea hacia el occidental.

KARAMAKATE (CONT'D)

Ven.

Evan se baja del bote y sigue al anciano.

4

EXT. SENDERO - DÍA

4

Karamakate camina rápido por un camino estrecho entre la espesísima vegetación. Evan lo sigue a cierta distancia, sorprendido por la velocidad con que camina el viejo entre la manigua.

5

EXT. MALOKA DE KARAMAKATE - DÍA

5

Las paredes de la pequeña maloka están cubiertas de coloridos y delirantes diseños geométricos. Karamakate le pasa un plato de mandioca a su invitado y se sienta frente a él.

Evan escupe el remanente de coca que quedaba en su boca y empieza a comer vorazmente. Karamakate lo mira con cierta fascinación.

KARAMAKATE

¿Eso es mambe?

Evan asiente, extrañado por la pregunta.

KARAMAKATE (CONT'D)

¿Te gusta nuestra coca?

Evan deja de comer un momento.

KARAMAKATE (CONT'D)

¿También te quieres llevar la yakruna?

EVAN

Quiero conocerla y estudiarla. Von Martius la describió como una planta sagrada, que cura las enfermedades. Que crece sobre el caucho y eleva su nivel de pureza.

Karamakate no despega los ojos del rostro de Evan.

KARAMAKATE

¿Para eso la quieres?
Evan deja de comer. Mira a Karamakate a los ojos.

EVAN

Puedo pagarte mucho dinero si me ayudas.

Saca de su maletín dos billetes de un dólar y se los muestra a Karamakate. Karamakate los mira con cierta sorpresa. Mira a Evan, interrogándolo.

EVAN (CONT'D)
Es mucho dinero.

Karamakate suelta una carcajada.

KARAMAKATE
A la hormiga le gusta el dinero. A mí
no. Sabe feo.

Evan nota la desconfianza de Karamakate. Baja la cabeza y
habla con vergüenza.

EVAN
Nunca he soñado. Ni dormido ni
despierto. Ni siquiera el caapi tiene
efecto sobre mí. Los payés Bará,
Tukano y Siriano me dijeron que sólo
la yakruna puede ayudarme.

Karamakate, confundido, aguza su mirada sobre Evan, como
confirmando la veracidad de sus palabras. Habla al cabo de
un rato.

KARAMAKATE
Tuve un sueño una vez. De un espíritu
virakocha que no podía soñar. Estaba
enfermo, y sólo aprendiendo a soñar
podía salvarse. Pero no podía
hacerlo.

Mira a Evan con desconfianza.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Tus sueños valen mucho dinero para
ti?

Evan no responde. Tras un instante de duda, cambia de tema.

EVAN
Tú sabes dónde encontrar la yakruna.

KARAMAKHATE
¿Tienes más mambe?

Evan nota en la expresión de Karamakate una mezcla de
nostalgia y de incomodidad.

EVAN
Tengo coca.

Evan le tiende unas hojas secas de coca. Karamakate baja la
cabeza. Al cabo de un rato, se pone de pie y entra en su
maloka. Sale de ella con un recipiente para preparar el
mambe. Se sienta junto a Evan.

Coloca las hojas en el recipiente, y luego se queda quieto
mirándolas. Evan se extraña. Karamakate mira las hojas con
angustia, preocupado.

EVAN (CONT'D)
¿Pasa algo?

Karamakate no lo mira. Su mirada perdida en las hojas, deja
entrever una tristeza infinita.

KARAMAKATE
Se me había olvidado que existía.
Ahora no... No sé cómo hacerlo.

Evan se sorprende por la respuesta. Viendo la impotencia del
viejo, toma el recipiente. Con una piedra empieza a
pulverizar las hojas secas hasta convertirlas en polvo. Toma
una hoja de yarumo y la quema, mezclando las cenizas con los
remanentes de la hoja de coca. Pulveriza hasta obtener un
polvo verde y fino.

Karamakate observa todo el proceso con expresión desenchajada.

Evan se mete un poco de mambe en su boca y empieza a mascar.
Se lo ofrece a Karamakate, mirándolo a los ojos. Karamakate
lo recibe y se lo mete a la boca. Mastica en silencio. Una
lágrima recorre su rostro al recordar el sabor del mambe.

EVAN
¿Me ayudarás a encontrar la yakruna?

Karamakate reflexiona un momento, luego lo mira a los ojos.

KARAMAKATE
Tú no eres uno. Eres dos hombres.

Evan no entiende de qué está hablando. Karamakate se limpia
las lágrimas y escupe el mambe.

KARAMAKATE (CONT'D)
Quiero ver la yakruna. Iré contigo.

EVAN
¿Conoces el camino?

KARAMAKATE
No, tú me llevarás.

Evan se ríe.

EVAN
¿Es un juego?

Karamakate niega con absoluta seriedad. Evan se levanta.

EVAN (CONT'D)
¿Y cómo encuentro el camino?

Karamakate lo mira en silencio.

EVAN (CONT'D)
(irónico)
¿Me das una pista?

KARAMAKATE
(burlón)
Aquí no está.

Karamakate se ríe. Evan baja la cabeza.

6 EXT. FINAL DEL CAÑÓN - DÍA

Evan analiza los petroglifos. Los copia poniendo papel delgado sobre ellos y frotando un pedazo de carboncillo. Voltea a mirar a Karamakate, quien está de pie a la orilla del río. Les dice palabras a las mariposas que pasan en un idioma que Evan desconoce. Evan lo mira, decidiendo si está loco.

EVAN
¿Tú los hiciste todos?

Karamakate no responde.

EVAN (CONT'D)
¿Qué significan?

Karamakate se voltea y lo mira un momento. Camina hacia la pared donde están los petroglifos.

KARAMAKATE
No sé. No me acuerdo. Antes estas piedras me hablaban. Respondían a mis preguntas.

Karamakate se acerca a la piedra. Empieza a acariciar una figura que recuerda a una serpiente, compuesta por decenas de círculos encadenados.

KARAMAKATE (CONT'D)
Un círculo, una generación. Un ancestro y el ancestro de él, y el ancestro de él, encadenados hasta el principio del tiempo, cuando la anaconda bajó de la Vía Láctea, con los primeros ancestros Karipulakena.

Acaricia el último de los eslabones, que aparece truncado, incompleto.

KARAMAKATE (CONT'D)
Esa línea se rompió, no recuerdo nada. Ahora soy un cuerpo vacío, un chullachaqui. Las piedras, los árboles, los animales, todo se calló. Ahora son sólo dibujos en rocas.

Evan descubre un grabado que llama su atención. Es una figura que recuerda la abstracción de una flor.

EVAN
Este se parece a un dibujo que vi de la yakruna.

Karamakate lo mira, no responde. Evan señala los triángulos que rodean esa forma.

EVAN (CONT'D)
Y éstas son montañas. Un grupo de montañas.

Karamakate constata con preocupación que Evan está deduciendo los mensajes inscritos en la piedra. El occidental compara la figura con otras que tiene reproducida en sus notas. Utilizando un compás, compara la proporción de las figuras. Su rostro se ilumina.

EVAN (CONT'D)
Es el Taller de los dioses, el Chiribiquete. Allá es donde existe la yakruna.

Evan observa a Karamakate como si él tuviera la respuesta a una adivinanza. Pero éste sólo lo mira en silencio, con preocupación.

7 INT. MALOKA DE KARAMAKATE - NOCHE

Karamakate yace en su hamaca.

Evan, frente a la fogata, con compás y brújula en mano, analiza varios mapas. Coteja varios documentos para determinar un camino hacia una zona que parece no ser explorada.

Escucha de repente a Karamakate, que gime suavemente. Se pone de pie y se acerca a él. Karamakate lo mira con profunda tristeza.



KARAMAKATE
¿Qué clase de hombre soy, que he
olvidado los regalos de los dioses?
Que olvidé hasta cómo hacer el mambe..

Evan no le dice nada. Karamakate se voltea en su hamaca,
dándole la espalda.

8 EXT. FINAL DEL CAÑÓN - DÍA

Karamakate se sube a la canoa en la que llegó Evan. Se
sorprende al ver la cantidad de cajas que lleva.

KARAMAKATE
¿Todavía cargas con todas esas cosas?

Evan se sorprende de la pregunta.

EVAN
¿Qué estás haciendo? ¿De qué hablas?

Karamakate, sin responder, se sienta cómodamente en la punta
de la embarcación.

KARAMAKATE
A remar.

A Evan no le agrada esa orden.

EVAN
Gracias, pero yo viajo solo.

Karamakate no lo mira.

EVAN (CONT'D)
A menos que puedas indicarme el
camino.

Karamakate se voltea y lo mira a los ojos.

KARAMAKATE
A remar.

El explorador sonríe con ironía y empieza a remar con
dificultad para devolverse por el cañón.

KARAMAKATE (CONT'D)
Yo estoy viejo.

9 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA 9

Evan suda a borbotones, remando difícilmente contra la
corriente hasta desembocar en un río de mayor caudal por el
que se deja llevar. Suelta el remo y se sienta. El bote
flota apenas sobre el nivel del río. Un poco de agua entra
por la borda. Karamakate mira a Evan.

KARAMAKATE
Llevamos demasiado peso.

Evan, molesto, guarda silencio.

KARAMAKATE (CONT'D)
Bota algunas cajas.

EVAN
No, son mías. Las necesito.

KARAMAKATE
Nos hundirán. Bótalas.

Evan se ríe de la terca insistencia de Karamakate. Abre una
caja de metal donde encuentra varias latas de conserva de
frijoles en salsa de tomate. Saca una, la destapa y se la
ofrece a Karamakate.

EVAN
Todo esto es útil. Mira, esto es
comida.

Karamakate lo mira como si estuviera loco. Evan deposita la
lata frente a su compañero de viaje, saca otra y empieza a
comer.

EVAN (CONT'D)
Prueba. Están buenos. Son de Boston.

Karamakate agarra la lata con extrañeza y huele su contenido.
Evan le alcanza una cuchara. Duda, pero termina por probar.

EVAN (CONT'D)
Buenos, ¿no?

Karamakate asiente. Empieza a comer con mucho gusto.

10 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA 10

Evan mira al suelo. Todas las latas de frijoles que había
traído ahora ruedan por el piso de la canoa, abiertas y
vacías. Frente a él, Karamakate devora la última de ellas.

KARAMAKATE

Boston.

Evan no sabe si reírse o llorar.

EVAN

Sí, Boston.

Karamakate le lanza una sonrisa burlona. Evan saca su mapa y empieza a analizarlo.

Entre la tupida vegetación, un movimiento llama la atención de Karamakate. Se perciben decenas de personas caminando por la orilla del río. Son familias enteras, con adultos, viejos y niños que cargan sus pertenencias. Un pueblo entero en éxodo.

Karamakate se sorprende al verlos. Voltea a mirar a Evan, quien los percibe y se queda mirándolos.

EVAN (CONT'D)

Son migrantes. Buscan al Mesías.
Dicen que apareció hace unos meses en
la Chorrera. Van a verlo.

Karamakate observa la triste procesión, desconcertado.

EVAN (CONT'D)

Están locos.

Los migrantes desaparecen entre el espesor de la selva.

EVAN (CONT'D)

¿Has ido al Taller de los dioses?

KARAMAKATE

No sé. No recuerdo.

EVAN

¿Entonces por qué lo dibujaste?

Karamakate acaricia su collar.

KARAMAKATE

Hace parte de la canción de los
Cohiuano, mi pueblo.

EVAN

¿Dónde está tu pueblo?

KARAMAKATE

Ya no existe. Sólo queda su canción.
Y yo.

EVAN

¿Ese collar es de tu pueblo?

KARAMAKATE

¡No lo sé!

Evan se sorprende por esa reacción. Karamakate respira, tratando de calmarse.

KARAMAKATE (CONT'D)

Quiero recordar. Lo es en un tiempo.
En otro es de otro. En este tiempo es
mío. Pero ahora lo miro y no veo
Cohiuano, veo a alguien más.

Evan no entendió nada de sus palabras encíclicas. Karamakate, confundido, señala el libro de von Martius, que está a la vista sobre un maletín.

KARAMAKATE (CONT'D)

Ese no es él. Es su chullachaquí.

EVAN

¿Qué?

KARAMAKATE

Es su chullachaquí. Es igualito a él,
pero por dentro está vacío, hueco,
como un hueso. Vive atrapado en el
tiempo sin tiempo. No tiene alma, ni
entrañas, ni recuerdos.

EVAN

Es una fotografía.

KARAMAKATE

Yo también. Nos pasó lo mismo. Nos
convertimos en chullachaquis.

Evan se asombra.

EVAN

¿Lo conociste?

Karamakate le devuelve una mirada confundida a Evan.

KARAMAKATE

¿Sabes algo de él? ¿Es ahora un
anciano, como yo?

EVAN

(estupefacto)
No, él murió en esta selva. Nunca
volvió de su viaje.

KARAMAKATE
(agarrando el libro)
¿Y cómo te lo entregó?

Evan sonríe.

EVAN
Manduca, su compañero de viaje, envió
todos sus diarios y cartas a
Alemania. Allá lo publicaron.

Karamakate baja la cabeza. Toca las letras del libro con sus
dedos de forma similar a como acariciaba los petroglifos. Se
queda ensimismado.

Levanta la cabeza y ve la silueta de una figura reflejada en
el agua del río.

11 EXT. ORILLA DEL RÍO - DÍA

KARAMAKATE ahora tiene cuarenta años. Contempla el río,
acurrucado en su orilla. Lleva una falda de motivos
geométricos, una lanza en la mano y varios collares en el
cuello.

Entre el concierto de sonidos de la selva, unos gritos de
animales llaman su atención. Levanta la mirada hacia la otra
orilla y descubre sobre la rama de un árbol dos micos que se
enfrentan con gran alboroto.

Esta visión lo deja pensativo. Vuelve a concentrarse sobre el
curso del agua. Al cabo de un rato, gira su cabeza río
arriba. Se levanta y ase su lanza. Parece una estatua,
imponente, intimidante.

El río sigue tranquilo. Hasta que aparece a lo lejos un bote
que se acerca lentamente. Dos siluetas se van precisando en
las formas de MANDUCA y de THEO. El primero es un joven de
treinta años, fuerte, vestido con prendas bará que dejan ver
profundas cicatrices en su espalda; el segundo, un occidental
barbado de cincuenta años, parece enfermo, demacrado.

Manduca se para y ayuda a Theo a levantarse. Este necesita de
su ayuda para mantenerse en pie.

Karamakate se queda inmóvil, guardando una actitud desafiante
hasta que el bote atraca frente a él.

KARAMAKATE
(en idioma tukano)
Váyanse.

MANDUCA
(en idioma tukano)
¿Eres Karamakate, el mueve mundos?

En vez de responder, Karamakate blande su lanza y los
amenaza.

KARAMAKATE
¡Váyanse!

Pero Manduca lo mira fijamente. Karamakate no se atreve a
atacarlos y baja su lanza. El joven bará ayuda a su amigo a
bajarse del bote.

KARAMAKATE (CONT'D)
(molesto)
¿Qué quieren?

Manduca esboza una sonrisa satisfecha. Ayuda a Theo a
sentarse sobre una piedra.

MANDUCA
Soy Manduca, hijo de Rúibukuri, de la
Maloka Komeilemong. Soy Bará del río...

KARAMAKATE
Conozco a los Bará. Se entregaron a
los virakocha sin pelear.

Manduca se queda impávido ante esta respuesta. Karamakate lo
mira con rabia.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Qué quieren?

Manduca duda antes de responder, está confundido y ofendido.

MANDUCA
El es Theo, mi amigo y mi compañero
de viaje. Está muy enfermo.

Karamakate mira al hombre blanco. En efecto, Theo se mantiene
con dificultad sobre la piedra.

MANDUCA (CONT'D)
Todos los payés de Pinokoaliro han
tratado de sanarlo. Nadie pudo. Nos
dijeron que tú eres el único que
puede ayudarnos.

KARAMAKATE
Yo no soy como tú. Yo no ayudo a los
virakocha. Váyanse.



Nilbio Torres (Karamakate joven) - Rodaje

Karamakate va a darles la espalda, pero Manduca lo detiene.

MANDUCA

Él no es cualquier virakocha. Es un sabio del mundo de los blancos, que ha venido a aprender. ¡Si no lo ayudas se muere!

Theo trata de pararse pero, débil, cae al piso. Manduca, intenta detener su caída. Sólo alcanza a agarrarlo de la camisa. Ésta se desgarró, descubriendo los collares que Theo lleva al cuello.

Karamakate nota un collar de semillas de colores, con colmillos de jabalí en los extremos. Se abalanza sobre Theo, amenazándolo con su lanza.

KARAMAKATE

(gritando, en español)

¿De dónde lo sacaste? ¿De dónde lo sacaste?

Theo, asustado, no entiende. A su lado, Manduca se queda inmóvil, sin saber qué hacer.

MANDUCA

¡Suéltalo!

THEO

(en español)

¿Qué?

Karamakate, fuera de sí, agarra a Theo por el cuello de la camisa con una mano, apuntándole con la lanza con la otra.

KARAMAKATE

¡El collar!

THEO

Me lo regaló un payé Cohiuano.

Karamakate sacude a Theo con violencia.

KARAMAKATE

¡Mentiroso! ¡Los Cohiuano ya no existen, ustedes los exterminaron!

THEO

Sí existen, estuve con ellos hace unos años.

KARAMAKATE

¡Mentiroso!

THEO

Ayúmpari.

Karamakate se congela al escuchar esta palabra. Theo lo mira a los ojos.

THEO (CONT'D)

No miento, algunos sobreviven a la orilla del río Yari. Son pocos, pero ahí están.

Karamakate lo mira fijamente. Afectado, termina por clavar su lanza y levantarse.

La lanza quedó enterrada a unos centímetros de la cabeza de Theo. Éste respira de nuevo. Manduca corre a socorrerlo.

KARAMAKATE

(a Manduca)

No respetó las prohibiciones y envenenó su cuerpo. No se puede hacer nada por él.

Karamakate da media vuelta y se aleja. Se adentra en la selva por un pequeño sendero.

Manduca y Theo se quedan solos, decepcionados.

12

EXT. MALOKA DE KARAMAKATE - DÍA

12

Karamakate camina rápido por un camino estrecho entre la espesísima vegetación. Conmovido, llega a un pequeño descampado donde se yergue su maloka junto a una huerta de tamaño reducido.

13

INT. MALOKA DE KARAMAKATE - DÍA

13

Karamakate entra a su maloka. Con gestos agitados, agarra unas hojas de coca secas que reposan en una bandeja y se acurruca frente a una fogata apagada. Recoge cierta cantidad de cenizas que mezcla con las hojas dentro de una paila. Pero, distraído, deja caer el recipiente cuyo contenido se cae al piso. En un arranque de furia, se levanta antes de volver a salir de la cabaña.

14

EXT. MALOKA DE KARAMAKATE - DÍA

14

Trata de calmarse. Observa fijamente el paisaje frente a él, del otro lado de su chagra. Se acurruca.

15 EXT. MALOKA DE KARAMAKATE - ATARDECER 15

Karamakate se encuentra en la misma posición.

Un ruido llama su atención. A unos veinte metros de él, nota un tapir que busca alimento en la huerta. El animal levanta la cabeza y le devuelve la mirada.

Se miran fijamente un rato hasta que el tapir se da la vuelta y se pierde entre la vegetación. Karamakate se levanta.

16 EXT. MALOKA DE KARAMAKATE - NOCHE 16

Trabaja en una preparación. Muele semillas hasta transformarlas en un fino polvo blanco que agrega en el agua que hierve en una pequeña vasija. Mambeca coca mientras piensa. Observa el agua hervir.

17 INT. ORILLA DEL RÍO - AMANECER 17

La luz del día naciente apenas surca el cielo. Karamakate se abre paso entre la espesura. Vuelve a la orilla del río donde se levanta el campamento montado por Theo y Manduca.

En realidad no es más que una fogata agonizante y dos hamacas con mosquitero guindadas a árboles diferentes. Los dos hombres duermen todavía.

Karamakate se acerca sigilosamente a la hamaca de Theo. Corre el mosquitero e introduce un hueso en forma de Y en las fosas nasales del virakocha.

Theo abre los ojos, asustado. Agarra la muñeca de Karamakate que lo mira fijamente a los ojos. Lo suelta y se abandona a su suerte. Karamakate sopla en el orificio del hueso y una nube de polvo rodea el rostro de Theo que cae hacia atrás por la fuerza de la inhalación.

Manduca se despierta sobresaltado. Agarra un cuchillo y se abalanza sobre Karamakate. Lo amenaza. Karamate lo observa, estoico. Se enfrentan durante unos segundos.

Antes de que Manduca apuñale a Karamakate, Theo se incorpora un poco en su hamaca y lo detiene de un gesto.

Karamakate se levanta.

KARAMAKATE
(en español)
Vámonos pues. Sólo la yakruna puede salvarte.
(MÁS)

KARAMAKATE (CONT'D)
Si los Cohiuano existen todavía,
ellos la tienen. Si no, te mueres.

Theo se repone lentamente. Mira a Manduca que niega.

THEO
¿Esa planta me puede salvar?

KARAMAKATE
¿Mi pueblo existe todavía?

Theo asiente. Pero Manduca se opone.

MANDUCA
(en alemán)
No puedes viajar así.

Theo duda.

KARAMAKATE
Tu cuerpo está enfermo porque no has respetado las prohibiciones. Esta selva es frágil, y si la atacas ella se defiende. La única manera de que nos deje viajar es respetándola. Para eso son las prohibiciones. No comeremos carne ni pescado hasta que vuelva la lluvia y pidamos permiso a los Dueños de los Animales. La madera será solamente de ramas secas. No cortaremos árbol que sea barca para hijos o nietos. Si encontramos mujer, no habrá relación hasta el cambio de luna. ¿De acuerdo?

MANDUCA
(en alemán)
No estás en condiciones de viajar.

THEO
(en alemán)
No puedo morir aquí.

Manduca baja la cabeza. Theo se sienta sobre la hamaca.

KARAMAKATE
¿Aceptan?

Theo asiente con la cabeza.

KARAMAKATE (CONT'D)
Más te vale que sea verdad. Este remedio distrae la enfermedad, pero cuando vuelva, volverá más fuerte.

THEO

Es verdad. He estado con ellos.

Karamakate asiente, concluyendo el acuerdo. Se levanta y, con una semilla de genipapo, le dibuja a Theo una serie de puntos rojos entre mejilla y mejilla. Luego se acerca a

Manduca para hacer lo mismo. Manduca aparta la cabeza con desconfianza. Se miran con tensión. Theo se levanta de su hamaca y juntos empiezan a recoger el campamento.

18 EXT. BOTE EN EL RÍO CUDUYARÍ - DÍA

18

El bote sube el río Cuduyarí, un poderoso caudal que separa la selva por cientos de metros. La tarea es laboriosa.

Karamakate y Manduca reman con fuerza y habilidad.

Theo parece más repuesto a pesar de seguir pálido. Observa el paisaje durante un rato. Ve a sus compañeros esforzarse. Se levanta entonces y se acerca a Manduca.

Le coge el remo, pero éste se niega a soltarlo. Theo insiste en silencio hasta que Manduca se lo entrega. Theo se esmera en remar. Pero la tarea parece ser demasiado laboriosa para él. Pareciera que se fuera a caer por la borda. Manduca duda a cada instante en socorrerlo.

De repente, suelta el remo y cae sentado en el bote, vencido por su debilidad. Manduca alcanza a coger la herramienta y auxilia a su compañero.

Karamakate se ríe a carcajadas. Manduca lo mira con rabia; Theo sonríe. Karamakate y Manduca continúan remando.

19 EXT. BANCO DE ARENA A LA ORILLA DEL CUDUYARÍ - ATARDECER

h19

El bote avanza por un estrecho afluente del Cuduyarí. Manduca lo guía hasta un banco de arena cercano a una gran maloka rodeada de otras cabañas: el poblado Bará. Una decena de habitantes de la aldea observan a los recién llegados.

En la orilla, el TUSCHAU, de cuarenta años, líder de la comunidad, los espera. Lleva un tocado de plumas en la cabeza y adornos en los brazos.

El bote atraca. Manduca va a ayudar a Theo a bajarse, pero éste le da a entender que puede hacerlo solo. Tan pronto ponen un pie en tierra, un grupo de niños corren al encuentro de Manduca y de Theo. Los abrazan con cariño y juegan con ellos.

Karamakate, en cambio, se mantiene de pie en el bote. Sostiene la mirada desconfiada del Tuschau.

Los niños se encaraman sobre Theo que saluda al líder de la comunidad con respeto.

THEO

Tuschau.

TUSCHAU

Theo.

El líder del pueblo cambia su actitud seca por una gran sonrisa y abraza a Theo. Le toca la barba, lo acaricia con profundo aprecio.

Karamakate, todavía en la canoa, se sorprende de la efusividad con que es recibido el virakocha. El Tuschau lo mira fijamente.

TUSCHAU (CONT'D)

¿El mueve mundos?

Theo asiente.

THEO

(en idioma bará)

Su nombre es Karamakate. Accedió a ayudarme.

El Tuschau vuelve a fijar su mirada sobre el extranjero y baja la cabeza al cabo de unos segundos.

Tras esa autorización, los otros Bará se acercan a saludar a Theo y a Manduca. Guardan sin embargo cierta desconfianza hacia Karamakate que se baja del bote.

20

EXT. POBLADO BARÁ - NOCHE

20

Alrededor de una fogata, los habitantes de la aldea y sus invitados comen arepas de mandioca y conversan. Alejado, Karamakate observa a Theo que parece bastante repuesto. Junto a él, Manduca coquetea con una joven atractiva.

El virakocha, con un niño sentado en su regazo, discute con el Tuschau. Una mujer le ofrece un plato de pescado. Theo lo mira con ansiedad, luego niega con una sonrisa. El Tuschau lo mira sorprendido.

THEO

(en idioma bará, sin convicción)

Debo respetar la prohibición.



Ext. Poblado Bará - Noche. Theo y Tuschaua

TUSCHAU

Pero ya tenemos permiso del Dueño de los Peces. Podemos comerlo.

Theo se voltea hacia Karamakate. Éste lo mira inexpresivo. Con un dejo de fastidio, Theo niega de nuevo. El Tuschau, extrañado, sigue comiendo.

El niño que tiene en su regazo le ofrece un mordisco de su casabe. Theo sonríe y le da un mordisco. Señala el mapa que tiene frente a él.

THEO

¿Después de pasar el Cuduyarí cómo llego al Yari?

El Tuschau, sin prestarle la más mínima atención al mapa, le da indicaciones.

TUSCHAU

Sigues la estrella del Uraricoera hasta que llegues al Igara-Paraná.

THEO

¿Cuál es esa estrella?

TUSCHAU

En esta época sale por ese lado.

Mientras el Tuschau señala el cielo, Theo confirma la dirección que indica con una brújula que saca de su bolsillo.

TUSCHAU (CONT'D)

¿Qué es eso?

THEO

Una brújula.

Theo se la pasa al Tuschau. El líder Bará se sorprende al ver la aguja que siempre indica la misma dirección.

THEO (CONT'D)

Se coloca de esta manera para que siempre apunte a la estrella de Auakaruna.

TUSCHAU

¿Por qué la indica?

THEO

La aguja es atraída por el campo magnético de la Tierra.

El Tuschau no entiende. Theo busca otra manera de explicar.

THEO (CONT'D)

Siempre va a buscar la dirección que le indica la energía de la Tierra..

Las explicaciones de Theo son detenidas por la joven con la que hablaba Manduca, que se acerca a él y que le agarra las manos. Detrás suyo, otras adolescentes se ríen tímidamente.

JOVEN BARÁ

¡Canta tu canción!

THEO

¡No! ¡Otra vez no!

Pero el niño que estaba sentado junto a él se levanta e insiste, así como otros asistentes. Incluso Manduca se une a la petición. Theo le lanza una mirada divertida a su amigo.

VARIOS BARÁ

¡Dale! ¡Cántala!

Ante la insistencia de sus anfitriones, Theo se resigna y le deja la brújula al Tuschau. Cuando se levanta, los Bará lanzan expresiones de júbilo. Le coge el brazo a Manduca.

THEO

Fue tu idea, entonces ayúdame.

Manduca quisiera negarse, pero los gritos de los otros se lo impiden. Se para entonces junto a Theo. Empiezan a tararear una música bávara mientras bailan: brincan en una sola pierna, aplaudiendo sobre sus muslos y talones antes de cambiar de pie.

Los Bará gritan y aplauden, alentándolos. Karamakate ríe a carcajadas ante esta divertida coreografía.

21

INT. MALOKA BARÁ - NOCHE

21

Varias hamacas están guindadas dentro de la maloka. Todas están ocupadas por los Bará, que duermen plácidamente. En una esquina de la construcción, Karamakate introduce el polvo en el hueso en forma de Y, para administrarle su remedio a Theo, quien lo observa con atención. Karamakate se le acerca y le introduce las dos puntas del hueso en sus fosas nasales.

THEO

¿Quién eres?

Karamakate se detiene. Se miran a los ojos, a sólo unos centímetros de distancia.

THEO (CONT'D)
¿Cómo puedes vivir así, solo en medio
de esta selva?

Karamakate lo reprende con la mirada. Sopla y una nube de polvo rodea sus rostros. Theo, a punto de desmayarse, cae de nuevo hacia atrás y se hunde en su hamaca, inhalando la medicina.

22 EXT. POBLADO BARÁ - MUELLE - DÍA

22

Temprano en la mañana, Karamakate, Theo y Manduca se acercan a la canoa. Los acompañan el Tuschaua y una buena parte de la comunidad.

Se detienen a unos metros del bote. El Tuschaua da un largo discurso en su idioma mientras un hombre Bará le entrega a Theo varios objetos: un dardo de cerbatana, un collar que le amarra al cuello y una vasija de barro bellamente decorada.

En medio de esta ceremonia, el niño más cercano a Theo rompe en llanto y corre a abrazarlo. Theo le acaricia la cabeza.

Manduca acomoda los objetos en el bote, organizando otras cajas.

Theo, conmovido, se despide de la comunidad antes de abrazar al Tuschaua. Al devolverse hacia el bote, revisa en su maleta de cuero. Pero no encuentra lo que busca.

THEO
(a Manduca, en alemán)
¿Tú tienes la brújula?

MANDUCA
(en alemán)
¿No la dejaste en la maloka?

Theo niega. Se voltea hacia unos jóvenes Bará.

THEO
(en bará)
¿Alguno de ustedes cogió mi brújula?

Ellos se ríen estruendosamente.

THEO (CONT'D)
Devuélvanmela.

Pero los muchachos no parecen cambiar de intención. Theo pierde rápidamente los estribos.

THEO (CONT'D)
¿Devuélvanmela! ¡Ladrones! ¿Quién la
tiene?

Los jóvenes dejan de reírse, molestos. Karamakate desaprueba, mirando de mala manera al virakocha. Le da la espalda y se sube a la canoa. Manduca le pone la mano en el hombro.

MANDUCA
(en alemán)
¿Qué haces? Déjalo. Se perdió.

THEO
(en alemán)
No puedo dejar una brújula aquí.

Theo empuja suavemente a Manduca y se acerca al Tuschaua que lo observa con una expresión cerrada.

THEO (CONT'D)
(en Bará)
Diles que me la devuelvan.

Pero el Tuschaua, sin dejar de sostenerle la mirada, le muestra que es él quien tiene la brújula en su mano.

THEO (CONT'D)
Por favor, Tuschaua, la necesito.

El Tuschaua les habla a dos muchachos, quienes le llevan a Theo dos vasijas de cerámica llenas de elementos rituales.

THEO (CONT'D)
No, no voy a intercambiar. Dámela,
por favor.

El Tuschaua guarda silencio. Theo trata de agarrar la brújula, pero los jóvenes dejan caer las vasijas que se quiebran en el piso, y rodean al líder.

Una gran tensión se instala. Theo no se mueve. Los Bará tampoco cambian de parecer. Manduca agarra a Theo y lo obliga a devolverse a la canoa.

MANDUCA
(en alemán)
Vámonos.

A regañadientes, Theo se sube al bote. Está furioso. Manduca empuja la canoa y la aleja de la orilla. Karamakate acusa a Theo con la mirada. Este pierde la paciencia y lo enfrenta.

THEO
(en español)
¿Qué?

KARAMAKATE
(en español)
No eres más que un virakocha.

THEO
(molesto)
Su sistema de orientación se basa en los vientos y las estrellas. Si aprenden a usar la brújula, ese conocimiento se perderá.

Esos argumentos no convencen a Karamakate que, de mal humor, le da la espalda a Theo y empieza a remar río arriba.

KARAMAKATE
No puedes impedir que aprendan. El conocimiento es de todos. Pero tú no lo puedes entender, porque no eres más que un virakocha.

Theo, contrariado, se queda pensativo. Le da un golpe al borde del bote.

23 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA

Un tributario del río se abre hacia la derecha del bote.

Theo, sentado, trata de ubicarse en el mapa. Manduca y Karamakate esperan indicaciones, remando para mantenerse en el mismo lugar.

THEO
¿Cómo se llama este río?

Ninguno de sus compañeros contesta.

THEO (CONT'D)
¡Maldita brújula! Tenemos que ir hacia el oeste.

Karamakate le lanza una mirada despectiva antes de levantar la cabeza hacia el cielo. Señala el río.

KARAMAKATE
Por aquí.

Manduca y Karamakate vuelven a remar con fuerza para seguir subiendo por el mismo caudal. Theo suspira, decepcionado por su impotencia.

24

EXT. BOTE SOBRE RÍO Y ORILLA - DÍA

24

Más adelante, Karamakate ve un pez que salta fuera del agua antes de volver a sumergirse. Guía el bote hacia la orilla.

THEO
¿Qué pasa?

KARAMAKATE
Vamos a tener que caminar.

Theo no entiende.

MANDUCA
Hay una cachivera.

THEO
¿Dónde?

En efecto, el río no podría ser más apacible. Antes de que Manduca pueda explicar, Theo ve que Karamakate empieza a sacar cajas del bote. Las tira por la borda a la orilla sin ningún cuidado. Corre a detenerlo.

THEO (CONT'D)
¡Cuidado! ¡Es delicado!

Karamakate no entiende qué le pasa a Theo.

THEO (CONT'D)
Yo lo hago.

Karamakate se encoge de hombros y se sienta sobre una piedra. Theo descarga sus cajas con método y delicadeza.

KARAMAKATE
No podemos llevarlas.

Theo lo mira con algo de rabia. Se voltea hacia Manduca.

THEO
¿Hay otro camino?

Manduca mira a Karamakate antes de negar.

THEO (CONT'D)
Entonces tenemos que llevarlas. No puedo abandonar esto.

KARAMAKATE
Yo no voy a cargar ninguna de esas cosas.

THEO
Éste es todo el archivo del viaje.

Karamakate sigue sin entender. Mira a Theo con dureza.

MANDUCA
No creo que podamos llevarlo todo.

Theo asiente con tristeza. Abre una caja y saca varios cuadernos y especímenes de plantas que pone un lado. Abre otra donde descubre su cámara fotográfica. La pone junto a los cuadernos y sigue seleccionando sus cosas. Manduca lo ayuda.

Karamakate desaprueba.

25 EXT. ORILLA DEL RÍO - DÍA 25

Un montón de objetos tanto occidentales como indígenas reposan junto a varias cajas en la orilla del río. La canoa se encuentra ya sobre la tierra.

Con gran dificultad, Theo fuerza una caja metálica para cerrarla, anuda una cuerda a su alrededor, como una suerte de correa. Se la terna al pecho y se carga encima una tula de tela. Coge enseguida una caja con cada mano.

THEO
Listo.

Karamakate, recostado contra la misma piedra, abre los ojos.

No puede reprimir una carcajada al ver a Theo convertido en un ridículo caracol.

Los otros dos lo miran de mala manera.

Se incorpora entonces, todavía divertido, y levanta un lado de la canoa. Manduca levanta el otro. El bote parece bastante pesado.

Empiezan a caminar entre la espesa vegetación. Karamakate y Manduca avanzan ágilmente, pero Theo, débil, se queda rápidamente rezagado.

Manduca se voltea hacia su amigo. Suelta su lado del bote y lo alcanza. A pesar de la resistencia de Theo, Manduca le coge la tula y se la pone en la espalda. Le quita enseguida una caja, se devuelve hasta Karamakate, voltea el bote y la mete en su interior.

Karamakate quisiera negarse, pero se resigna ante la determinación de Manduca. Vuelve a cargar y emprenden de nuevo el camino.

26 EXT. CASCADA - DÍA 26

Los tres ascienden con dificultad por la roca junto a una enorme cascada. Karamakate, al frente, cargando el bote, va buscando el camino, seguido por Manduca que mira detrás suyo cada diez segundos.

A unos metros de él, Theo trepa con esfuerzo, arrastrando sus cajas. En trance, parece que se fuera a caer a cada paso, guiado más por su convicción que por la fuerza menguante de su cuerpo.

Manduca se detiene. Karamakate se voltea. No aprueba el triste espectáculo ofrecido por Theo, pero admira su fuerza de voluntad.

MANDUCA
¿Estás bien?

Theo asiente. El grupo vuelve a emprender su camino.

27 EXT. CIMA DE LA CASCADA - DÍA 27

Karamakate y Manduca suben una pendiente empinada hasta que llegan a la cima, de donde hay una espectacular vista de la caída de agua. Descargan el bote y Karamakate se sienta a descansar.

Observa a Theo que sube con mucho esfuerzo, casi en cuatro patas, con una caja en la mano, arrastrando la otra. Manduca le da la mano para ayudarlo. Pero Theo se resbala y deja caer la caja que se desliza veinte metros, antes de estrellarse contra una roca.

Suspira. Le entrega la caja que arrastraba a Manduca y se devuelve por la otra. Manduca trata de detenerlo, pero Theo, terco, lo ignora.

Karamakate no puede creerlo.

28 EXT. CIMA DE LA COLINA - DÍA 28

Karamakate espera. Manduca mira a Theo subir la pendiente. Le recibe la caja abollada. El virakocha llega a la cima y respira, con los brazos apoyados en los muslos. Se ve cansado y febril.

THEO
Vamos.

Pero Karamakate no puede aceptar la absurdidad de esta situación.



KARAMAKATE

Deja todo eso. Son sólo cosas.

THEO

No.

Manduca guarda silencio junto a ellos.

KARAMAKATE

Pero ¿qué importa? No entiendo por qué los virakochas aman tanto sus cosas.

THEO

No son sólo cosas. Son mi único lazo con Alemania, con mi pueblo, con mi mujer, con mis hijos. Estas cajas contienen todo el conocimiento que he reunido durante cuatro años de viaje. Tengo que llevarlas de regreso para que me crean lo que he visto. Dejarlas es dejarlo todo.

Karamakate no logra entender.

KARAMAKATE

Estás loco.

THEO

Yo sé.

Theo sonríe con tristeza. Karamakate niega, pero muestra cierta comprensión. Le muestra el hueso de ave en forma de Y, lleno de polvo. Theo comprende y se le acerca. Karamakate sopla en su nariz, Theo retrocede e inhala con dificultad. Se quedan en silencio, observando el espectáculo de la cascada. Manduca, emocionado, mira a Karamakate.

MANDUCA

(en tukano)

¿Este es, verdad? Éste es el lugar donde la anaconda bajó de la Vía Láctea con los ancenos káripulakena.

Karamakate asiente. Manduca observa maravillado. Karamakate mira las cicatrices de laceraciones que surcan su espalda.

29

EXT. SIRINGAL - DÍA

El grupo avanza por un diminuto sendero entre muros de vegetación. Karamakate y Manduca siguen cargando atléticamente el bote, seguidos por Theo que parece haberse acostumbrado al peso. De repente, el camino desemboca en un descampado.

Descargan en el lindero de ese terreno y observan a su alrededor con una expresión escandalizada.

Descubren varios árboles de caucho, heridos con profundos surcos que se extienden por casi toda su corteza. De ellos sangra savia blanca que cae en hondos recipientes de madera.

Theo se acerca a Manduca y le pone la mano en el hombro en un intento de consuelo. Éste, profundamente afectado, explota.

Se dirige hacia los árboles y tira las vasijas, derramando la resina en el piso. Agarra un recipiente y lo golpea contra el piso, tratando de romperlo en pedazos.

Karamakate se sorprende de la furia de su compañero. Pero se queda junto a Theo, con la misma expresión afligida.

Alertado por el ruido, el SIRINGUERO llega corriendo. Es un hombre moreno, extremadamente delgado, envejecido y demacrado. Su ropa raída apenas esconde las cicatrices de su cuerpo. Su nariz y una oreja han sido cortadas de un tajo. Grita en una lengua desconocida. Al levantar los brazos, se descubre que le faltan dos dedos a su mano.

Manduca se detiene de inmediato horrorizado por esa aparición.

El siringuero trata de recoger la savia regada en el suelo. Pero sus patéticos intentos están condenados al fracaso.

Levanta la cara hacia los recién llegados. Arrodillado, empieza una súplica lastimera.

MANDUCA

(a Karamakate)

¿Qué dice?

Karamakate se demora en traducir.

KARAMAKATE

Te está pidiendo que lo mates.

Manduca, arrepentido, le lanza una mirada interrogativa a Theo que está estupefacto por la situación. Vuelve donde sus compañeros, abre la tula y saca una escopeta. La carga mientras da unos pasos en dirección del siringuero que no deja de gritar.

THEO

Manduca, ¡para!

KARAMAKATE

(a Theo, indignado)

¿Trajiste un arma? (a Manduca) ¿Qué haces? ¿Te enloqueciste?

Manduca los ignora. Karamakate lo alcanza a dos metros del siringuero que se calla al fin.

KARAMAKATE (CONT'D)
(en tukano)
¿Quién te crees? ¿No puedes matarlo!

MANDUCA
(en tukano)
Es un esclavo. Si no lo hago yo, lo hará su capataz.

Al entender la controversia, el siringuero vuelve a suplicar, acercándose a ellos de rodillas.

KARAMAKATE
¿Eres acaso un virakocha? ¿Sólo ellos piensan así! ¿Tanto te han convertido?

MANDUCA
(fuera de sí)
Nadie se merece este infierno.

Manduca duda. Theo trata de convencerlo desde lejos.

THEO
Manduca, déjalo. No lo hagas.

Manduca no sabe qué hacer. Mira al siringuero, a Theo, a Karamakate. Pero el siringuero coge el cañón de la escopeta y se lo pega en la frente. Sigue gritando.

Manduca tiene lágrimas en los ojos. Duda todavía. Vuelve a mirar a su alrededor. Se decide. Cierra los ojos. Dispara. Silencio. Se queda quieto un instante. Vuelve a abrir los ojos.

El siringuero lanza una queja desgarradora. Manduca disparó por encima suyo.

Karamakate le rapa la escopeta y se dirige al río que se percibe detrás de los cauchos. Furioso, tira la escopeta al agua.

Manduca trata de calmarse frente al siringuero que solloza, doblado en el piso. Theo observa a su amigo con tristeza. Al cabo de un rato, lo alcanza y le toca el hombro con dulzura.

Manduca baja la cabeza.

30

EXT. ORILLA DEL RÍO JUNTO AL SIRINGAL - DÍA

30

Karamakate observa el río, de mal humor. Ignora el sonido del bote que cae al agua junto a él.

Theo y Manduca, todavía afectados, acomodan las cajas en el bote. El virakocha llama desde la canoa.

THEO
Karamakate, vámonos.

Pero él ni se digna en mirarlo. Simplemente niega con la cabeza.

Manduca baja los brazos, cansado. Theo suspira y se acerca a Karamakate. Pero éste se aleja.

KARAMAKATE
No voy a seguir.

THEO
¿Por qué?

KARAMAKATE
No se puede confiar en los virakocha. Mi pueblo ya no existe.

Theo pierde la calma.

THEO
Yo tampoco tengo por qué confiar en ti. ¿Entonces qué estamos haciendo?

Karamakate señala las cajas.

KARAMAKATE
¿Ese es tu conocimiento? ¿Escopetas? Toda la ciencia de los virakochas sólo conduce a eso. A la injusticia, a la desigualdad, a la muerte.

THEO
No es verdad.

KARAMAKATE
¿Qué más guardas? ¿Qué más te estás robando? ¿Quina? ¿Caucho? ¿Coca? ¿Te quieres robar la yakruna? ¿Qué más vas a convertir en muerte?

Manduca interviene, defendiendo a su amigo.

MANDUCA
No le hables así. Él ha hecho mucho por nosotros.

KARAMAKATE
¿Y tú cómo te dejaste culturizar así?
¿De qué lado estás? Eres un caboclo.

Theo se interpone entre Karamakate y Manduca que está al borde de tirársele encima.

THEO
Nunca he conocido a nadie más leal que Manduca. Él nunca ha dejado de defender a su pueblo. ¿Tú qué has hecho? Alejarte. Vivir solo, como un loco, lejos del mundo.

Karamakate, herido en su orgullo, se encierra en su silencio, mirando a Theo con ira.

THEO (CONT'D)
Y no me estoy robando nada. ¡Mira!

Abre una de sus cajas y saca su contenido. Son principalmente diarios de viaje.

THEO (CONT'D)
Esto es mi conocimiento. Una memoria de lo que veo. Tú también tratas de entender el mundo que te rodea. Tú también cuentas historias. Yo tengo que llevárselas a mi mujer, a mi gente.

Pasa sus páginas frente a Karamakate. Aparecen flores disecadas, textos, fotos.

THEO (CONT'D)
Esto no es odio, esto no es muerte. Esto es vida. Esto es mi canción.

Karamakate parece ajeno a la demostración de Theo hasta que una página llama su atención. Pone su mano sobre el cuaderno.

Examina un dibujo de un jaguar con una espiral ascendente que sale de su boca. Su interés sorprende a Theo.

KARAMAKATE
¿Qué es esto?

THEO
Un dibujo que hice.

KARAMAKATE
¿Dónde lo viste?

THEO
En un sueño.

KARAMAKATE
¿Un sueño del caapi?

THEO
No, nunca se me ha permitido tomarlo. Este es el único sueño que he tenido. Fue dormido. Hace muchos años.

Karamakate se calla de nuevo. Observa a sus compañeros de viaje; Theo está intrigado, Manduca lo mira con odio. Al cabo de un largo rato, se sube a la canoa.

Extrañado, Theo agarra su caja y sigue a Karamakate dentro del bote. Manduca se queda inmóvil, todavía furioso.

MANDUCA
Yo no soy ningún caboclo.

Theo le suplica con la mirada a su amigo. Manduca niega con la cabeza, se sube al bote y empieza a remar. Karamakate rema a su vez.

A lo lejos, entre los árboles, se percibe la silueta del siringuero que los ve alejarse en silencio.

31 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO UAUPES - DÍA 31

Manduca rema en la proa, pensativo.

A lo lejos se oyen sonidos que podrían parecer tiros. Theo se levanta, tratando de reconocer la fuente de ese ruido. Pero, afectado de nuevo por un mareo, vuelve a sentarse en la canoa. Mira a Karamakate, quien mira al río con expresión sombría.

KARAMAKATE
Si esos caucheros son hombres, yo soy culebra.

32 EXT. CAMPAMENTO A LA ORILLA DEL UAUPES - NOCHE 32

Unos trozos de enredadera hierven en el agua dentro de una olla de cerámica colocada sobre una pequeña fogata.

Karamakate raspa el líquido rojo de una corteza de arbusto, enrollándolo en pequeñas píldoras que arroja en la infusión.



Nilbio Torres (Karamakate joven) y Jan Bijvoet (Theo) - Rodaje

Mira después hacia atrás: Manduca duerme profundamente en su hamaca. Theo, a la orilla del río, escruta el paisaje oscuro.

A varios kilómetros de ellos, se distingue un resplandor sobre la selva.

Karamakate se acerca a Theo.

THEO

¿Es un incendio?

KARAMAKATE

No. Son los colombianos.

Comparten un instante un silencio que interrumpe Karamakate.

KARAMAKATE (CONT'D)

Ven.

Guía a Theo hasta la fogata y lo invita a sentarse junto a él. Le muestra la vasija ritual.

KARAMAKATE (CONT'D)

Tenemos que hablar con el maestro caapi. Sólo él nos puede explicar lo que está pasando.

THEO

¿De qué hablas?

KARAMAKATE

Yo he soñado con tu dibujo.

THEO

Eso es imposible.

KARAMAKATE

Nada es imposible para el maestro.
¿Te sientes listo para beber?

Theo, consciente del honor que esto significa, se queda lívido.

THEO

¿Puedo hacerlo?

Karamakate asiente. Theo mira la vasija y acepta con cierta aprehensión. El cohiuano le señala una de las píldoras rojas dentro de la vasija.

KARAMAKATE

El caapi es poderoso, pero él solo no hace nada. Hay que añadirle otra planta para liberar su conocimiento.
(MÁS)

KARAMAKATE (CONT'D)

Esta es la virola, la pregunta que nos guiará y hará entender al maestro caapi lo que somos y lo que necesitamos saber.

Le entrega un collar cuyo único adorno es un cilindro de cristal de cuarzo de gran tamaño. Theo se lo cuelga.

KARAMAKATE (CONT'D)

Cuando sientas que el caapi esté haciendo efecto, escóndete dentro del cristal. Allí estarás fuera de peligro y podrás observar el mundo con claridad.

Karamakate bebe una buena cantidad del menjurje. Cierra los ojos y respira profundamente. Le entrega el recipiente a Theo, quien lo mira a los ojos mientras toma con dificultad. Karamakate lo detiene al cabo de dos tragos.

De manera casi inmediata, Theo se dobla sobre sí mismo y empieza a vomitar en violentas arcadas. Cuando levanta la cabeza, ve a Karamakate riéndose que le ofrece de nuevo la vasija.

KARAMAKATE (CONT'D)

Ya te limpió por dentro. Puedes volver a tomar.

Theo lo duda un momento. Vuelve a tomar con asco. Respira profundamente.

Karamakate se acurruca, cierra los ojos y empieza a cantar. Su canto es grave, penetrante, repetitivo. Theo se queda quieto, esperando. Sigue perfectamente lívido.

KARAMAKATE (CONT'D)

Déjate llevar.

El virakocha asiente y empieza a mecerse hacia delante y hacia atrás con los ojos cerrados.

De repente, un gran resplandor atraviesa el cielo estrellado. La potente luz de un meteorito pasa justo encima de ellos, generando largas sombras que se mueven sobre ellos. La belleza del espectáculo es sobrecogedora.

Karamakate hace un gesto con las manos, como si estuviera apartando las nubes. Susurra repetidamente una palabra:

KARAMAKATE (CONT'D)

Watoíma.

Theo abre los ojos, tan lúcido como antes. El resplandor en el cielo desaparece.

THEO
No puedo.

Karamakate desaprueba con severidad.

THEO (CONT'D)
No me quiero morir.

Karamakate clava la mirada en el virakocha que, al cabo de un rato, cierra los ojos. Sigue intentando desprenderse de su cuerpo.

33 EXT. PUEBLO COHIUANO - DÍA

Un grupo de 10 cohiuanos, vestidos con prendas tradicionales o desnudos, han sido reunidos frente a una pequeña choza por dos indios "caboclos", armados y vestidos con ropas occidentales. Esperan con atención al capataz cauchero, quien viene caminando hacia ellos, armado con una gran escopeta para cazar elefantes. Lo acompaña un barón cauchero, vestido elegantemente, y su séquito de sirvientes. El resto de los habitantes del pueblo Cohiuano observan la escena con curiosidad.

CAPATAZ
Le explico, patrón. Cuando uno llega a un pueblo de estos, lo primero que tiene que hacer es matar a diez, para que sepan que la joda es en serio, que uno no viene a intercambiarles nada.

El capataz se detiene frente al grupo de cohiuanos. Le ofrece su escopeta al barón.

CAPATAZ (CONT'D)
¿Quiere hacerle? Eso es fácil, pa' que le cojan respeto!

El barón retrocede y niega con la cabeza, se nota que la idea le resulta repugnante. El capataz suelta una carcajada y apunta al grupo de cohiuanos, quienes claramente no tienen idea de lo que está ocurriendo.

Dispara con un enorme estruendo, al menos la mitad de los cohiuanos caen muertos. Los habitantes del pueblo gritan y salen corriendo. Entre el humo, se escuchan las carcajadas del capataz y sus caboclos.

CAPATAZ (CONT'D)
¿Pero por qué corren? ¡Si nosotros no más venimos a hacer negocio con ustedes!

Los caboclos sostienen a los cohiuanos que quedaron vivos y aturcidos. El barón le hace una señal a sus sirvientes, todos se dan vuelta y se alejan de la escena.

CAPATAZ (CONT'D)
¿Y ustedes también se van? ¡Quédense, que lo que viene ahora es lo bueno!

El capataz se acerca a uno de los cohiuanos que es sostenido por un caboclo, apuntándole con la humeante escopeta a la cara y abriendo la boca.

CAPATAZ (CONT'D)
A ver, muéstreme la boquita. Abra grande. Así. A ver. Aah.

A la fuerza, le mete los ardientes cañones de la escopeta en la boca al cohiuano y se ríe.

Toda la escena es observada entre los matorrales por un tigrillo. Su rostro elegante y sus ojos verdes se mantienen impávidos cuando suena el segundo disparo.

34 EXT. CAMPAMENTO A LA ORILLA DEL UAUPES - AMANECER

34

Manduca está recogiendo el campamento para reanudar el viaje. Karamakate y Theo están sentados sobre una piedra frente al río, contemplando el curso del agua. Se miran un instante a los ojos, casi con tristeza.

THEO
¿Por qué el Maestro caapi no quiso hablar conmigo?

KARAMAKATE
No sé. Nunca había pasado antes.

Karamakate se queda pensativo, tan intrigado como decepcionado. Theo vuelve a hablar al cabo de un rato.

THEO
¿Tú qué viste?

KARAMAKATE
El Maestro me llevó a hablar con el jaguar.

(MÁS)

KARAMAKATE (CONT'D)

Fuimos juntos al río bajo el río y me contó que Watoíma se transformó al caer en la tierra y tomó la forma de una boa. Esa boa tiene una manda.

THEO

¿Qué manda?

KARAMAKATE

Matarte.

Theo mira a Karamakate con sorpresa.

THEO

¿Esa serpiente es mi enfermedad?

KARAMAKATE

No. Es algo más.

Ambos se quedan un momento en silencio, pensativos.

THEO

Si el maestro caapi no quiso hablarme, ¿la yakruna podrá curarme?

KARAMAKATE

Él te habló, pero tú no sabes escuchar. Tendré que enseñarte a hacerlo.

THEO

¿Te dijo algo más el jaguar?

Karamakate piensa antes de responder.

KARAMAKATE

Que tenía que protegerte.

Manduca, detrás de ellos, se queda quieto un instante al oír esa respuesta.

Karamakate saca de su cushma el hueso en forma de Y y se acerca a Theo. Vierte el polvo en el hueso y lo introduce en la nariz de Theo. Karamakate sopla en el orificio del hueso. Theo retrocede e inhala con dificultad, sintiendo el efecto. La mirada del cohiuano se cruza con la de Manduca que baja la cabeza, como agradeciendo.

35 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO UAUPES - DÍA

En la proa, Manduca, acomodado en un improvisado escritorio, escribe las palabras que le dicta Theo en alemán.

35

Este último, sentado en el bote, observa al mismo tiempo el paisaje con nostalgia.

La corriente parece más dócil. Karamakate guía el bote río arriba. Escucha con interés la sonoridad de las palabras de Theo.

THEO

... Durante años esperé ese momento, querida Ilse, varias veces tuve en frente esa misteriosa bebida, pero nunca se me permitió probarla. Anoche al fin se me presentó la ocasión de esclarecer esa visión que tuve junto a ti en Alemania, de entender por qué imaginé un jaguar, de descubrir las razones profundas de mi expedición. No obstante, por más que lo intenté con todas mis fuerzas, permanecí completamente ajeno al efecto del caapi. Al contrario, siento que he fracasado, mi amor; lamento tener que darle la razón a la universidad que tanto criticó mi viaje; temo que me alejé de ti sólo para morir a miles de kilómetros de nuestro hogar. Espero de todo corazón que esta enfermedad sea tan sólo una manifestación de la nostalgia causada por no tenerte a mi lado y te ruego me perdones la expresión de estos negros pensamientos, pero espero también que encuentres en mi franqueza, amada mía, una prueba más de mi afecto...

Karamakate no puede reprimir una carcajada que sorprende a Theo.

THEO (CONT'D)

¿Qué? ¿Acaso entiendes lo que digo?

KARAMAKATE

No, pero parece que fueras a llorar.

Manduca, también divertido, se burla de Theo.

MANDUCA

Le está escribiendo a su mujer.

Karamakate explota en risas. No puede creerlo. Theo, todavía un poco amargo, se justifica.

THEO

Me gusta expresarle mi afecto.



Ext. Bote sobre el río - Día

KARAMAKATE

¿Expresarle afecto a una mujer?

Karamakate se dobla a carcajadas, Manduca se ríe también.
Theo niega con la cabeza, más divertido que molesto.

KARAMAKATE (CONT'D)

¿Antes o después de llorar?

THEO

Ustedes no entienden.

KARAMAKATE

¿Y cuando vuelvas a tu pueblo me vas
a expresar tu afecto?

Theo no se digna en contestar. Karamakate y Manduca se siguen
burlando de él.

36

EXT. ORILLA DEL UAUPES - DÍA

36

A través del visor de una gastada cámara fotográfica, aparece
la imagen invertida de Karamakate que posa con bastante
solemnidad.

THEO

(off)

Muy bien. Ahora sonrío.

Karamakate, confundido, fuerza una sonrisa incómoda. Theo,
riéndose, se asoma fuera de la tela negra detrás de la
cámara.

THEO (CONT'D)

Bueno, mejor no sonrías. Ahora
quédate muy quieto.

Destapa el lente y cuenta tres segundos antes de volver a
tapar la entrada de luz. Mientras Theo manipula el negativo
dentro de la cámara, Karamakate se acerca a examinarla.

Theo se percata del interés de su compañero de viaje. Le
explica mientras mete la fotografía en una batea.

THEO (CONT'D)

Mira, la luz entra por aquí y es
capturada en el papel de plata. Para
hacerla aparecer tengo que meterla en
este producto que hace reaccionar los
puntos de plata.

Karamakate descubre su imagen en el papel fotográfico. Quiere
cogerlo.

THEO (CONT'D)

Espera, espera... Aquí lo negro se ve
blanco, así que tenemos que tomarle
una nueva foto donde los colores se
correspondan.

Theo pone el negativo frente al lente y lo fotografía de
nuevo antes de volver a meterlo en la batea de químicos.

En el papel fotográfico, empieza a aparecer mágicamente la
imagen de Karamakate. Éste, fascinado, se acurruca para
observar el proceso.

Theo le pasa enseguida la fotografía. Karamakate compara su
cara con la imagen, tocándose el rostro. Mira el reverso de
la foto.

Theo tira los químicos de la batea al río y vuelve donde
Karamakate. Le coge la foto y va a guardarla en su cuaderno.

KARAMAKATE

¿Qué haces?

THEO

Voy a guardarla.

KARAMAKATE

¿Por qué me vas a guardar?

THEO

Ése no eres tú. Es una imagen de ti.

KARAMAKATE

¿Como un chullachaqui?

THEO

¿Un qué?

KARAMAKATE

Un chullachaqui. Todos tenemos uno.
Un ser igual a ti, pero vacío, hueco.

THEO

Esto un recuerdo de ti en un momento
que ya pasó.

KARAMAKATE

Un chullachaqui no tiene recuerdos.
Sólo vaga por el mundo, vacío, como
un fantasma, entre el tiempo sin
tiempo.

Theo se queda sin argumentos. Karamakate reflexiona.

KARAMAKATE (CONT'D)

¿Vas a mostrarle mi chullachaqui a tu pueblo?

Theo asiente con una sonrisa. Karamakate piensa un segundo más y acepta su propuesta. En agradecimiento, Theo se quita su collar cohiuano y se lo ofrece. Pero éste se niega.

KARAMAKATE (CONT'D)

Quédatelo. Un collar es parte de un cohiuano. No se puede cambiar.

Theo agradece, conmovido.

37

EXT. BOTE SOBRE EL RÍO UAUPES - DÍA

El bote avanza de nuevo por ese río inmenso. Manduca rema en la proa, Karamakate hace lo mismo en la parte de atrás.

Theo observa sus gestos con atención. Se levanta enseguida, coge otro remo y lo mete dentro del agua. Pero a él, débil y enfermo, la tarea le pide mucho más esfuerzo que a sus compañeros.

Karamakate se voltea hacia él.

KARAMAKATE

Pega el remo más hacia el bote.
Escucha, el río te dirá cuándo remar.

Theo sigue las indicaciones. En efecto, es mucho más fácil. Al cabo de un rato, Theo se decide a hacerle una pregunta.

THEO

¿Por qué nunca antes buscaste a tu pueblo?

Karamakate duda en contestar.

KARAMAKATE

Los colombianos arrasaron con todo.
Nada quedó.

THEO

¿Nunca quisiste volver a confirmarlo?

KARAMAKATE

(seco)
Era un niño.

THEO

¿Cómo sobreviviste?

Karamakate niega y se calla, rehusándose a seguir la conversación. Se concentra en el curso del agua. Theo y Manduca intercambian una mirada.

Siguen avanzando.

38

EXT. RÍO CERCA DE LA CHORRERA - DÍA

38

La expresión de Karamakate se va oscureciendo. A su alrededor, en las riberas del río, van apareciendo árboles de caucho con cortes cicatrizados.

THEO

¿Otro siringal?

KARAMAKATE

Ya no.

Theo trata de ubicarse en su mapa.

A medida que avanzan, más y más árboles desangrados aparecen por todas partes, hasta que todos los alrededores están llenos de ellos, formando un claro en medio de la selva. En la profundidad se percibe una enorme y antigua edificación.

Karamakate reconoce el lugar. Se queda sin aliento. Manduca tampoco aprecia el paisaje.

THEO

Aquí dice que es una misión. Paremos por provisiones.

KARAMAKATE

No. Sigamos.

THEO

Necesitamos frutas, mandioca, lo que sea. No puedo comerme una raíz más.

Karamakate se pone de pie. Mira a su alrededor con asombro. Los recuerdos se agolpan en su rostro.

KARAMAKATE

Conozco este lugar.

THEO

(a Manduca)
¿Cómo estamos de provisiones?

Manduca niega con la cabeza.

THEO (CONT'D)

Bien. Pararemos.

Un letrero en metal, muy viejo y oxidado, a punto de ser devorado por las enredaderas, lee en español: "VISITANTES TEMEROSOS DE DIOS SEAN BIENVENIDOS A LA CHORRERA".

39

EXT. LA CHORRERA - ATARDECER

El bote atraca en un pequeño y derruido muelle. Frente a él se yergue, detrás de un gran jardín con su huerta, la austera edificación.

Los tres viajeros se bajan de la canoa. Un grupo de cinco niños indígenas se acercan y se detienen a una distancia prudente. Todos llevan sencillas túnicas blancas y un corte de pelo similar. Theo, febril, con cierta dificultad, va a su encuentro. Manduca camina junto a él, mientras Karamakate, desconfiado, se queda un poco rezagado.

MANDUCA
(en idioma tukano)
Hola, pequeño hermano. ¿Cómo es tu nombre?

NIÑO 1
(en tukano)
Me llamo Manhekanalienipe.

Otro niño se le acerca y lo regaña.

NIÑO 2
(en español)
¡Ése no es tu nombre!

Es un niño diferente; de rasgos mestizos y de ojos verde profundo. El primer niño baja la cabeza y contesta avergonzado, en español.

NIÑO 1
Mi nombre es Jeremías.

Ya no hay sonrisas, todos los niños miran a los recién llegados con una expresión muy seria. Manduca y Theo se extrañan de ese cambio de actitud. Karamakate, en cambio, no se sorprende en lo absoluto.

KARAMAKATE
(en idioma tukano)
¿Dónde están los curas?

Los niños se quedan en silencio, mirando a Karamakate, fingiendo no entenderlo. Otros niños y adolescentes, uniformados de la misma manera, que trabajaban en la huerta han abandonado sus tareas para acercarse a ellos.

THEO
(en español)
¿Dónde está el padre?

El niño 2 responde al fin.

NIÑO 2
Vamos.

Manduca y Karamakate están indignados. Siguen a Theo que, guiado por el niño, camina por el sendero central hacia el edificio. Los otros niños van detrás suyo.

Karamakate observa a su alrededor, sin apreciar lo que ve; niños y adolescentes indígenas uniformados trabajando en la huerta o alimentando cerdos en el corral. Intercambia con ellos miradas igual de desconfiadas.

El sonido de unos cánticos entonados por decenas de voces infantiles se hace cada vez más fuerte, a medida que se acercan al edificio. Se detienen frente a la entrada.

NIÑO 2 (CONT'D)
Espera.

Mientras el niño 2 se adentra en la construcción, Theo se asoma por la puerta.

Descubre un enorme patio interior, en el cual un grupo de cuarenta niños nativos, entre cinco y doce años, están parados en formación. Sólo hay hombres, como en toda la Misión. Cantan un Kyrie eleison inspirado de una misa solemne.

Son dirigidos por GASPAR, un misionero capuchino de cuarenta años, ojeroso y barbado, mucho más viejo que su edad, de apariencia descuidada. Lleva un grueso hábito que lo hace sudar copiosamente.

El niño 2 interrumpe al cura que, tras una primera reacción de molestia, se voltea hacia Theo. Inquieto, da una orden y recoge una escopeta junto a una columna. Dispara al aire.

Los niños del coro rompen la formación y buscan refugio dentro del edificio. Una campana empieza a sonar de manera insistente. Los jóvenes de la huerta también corren a esconderse.

Theo, Manduca y Karamakate se sorprenden mientras Gaspar los alcanza, apuntándoles con el arma. Grita frente a ellos.

GASPAR
(en español, con acento
catalán)
¡No tenemos caucho!

Manduca y Karamakate, más molestos que asustados, miran de mala manera a Theo que trata de calmar al cura.

THEO
(en español)
No queremos caucho.

GASPAR
¿Qué quieren?

THEO
Mi nombre es Theodor Von Martius, soy
etnógrafo de la Universidad de
Tubingen y del Museo de Stuttgart.
Ellos son Karamakate y Manduca, mis
compañeros de v...

Gaspar ni los mira. Interrumpe de nuevo.

GASPAR
¿Qué quieren?

THEO
Necesitamos comida para continuar con
nuestro viaje. Frutas, mandioca,
víveres, lo que sea. Podemos
intercambiar.

GASPAR
No me interesa. Váyanse.

THEO
Tengo dinero. Puedo pagarle.

Gaspar se niega de nuevo. Manduca le susurra al oído a Theo.

MANDUCA
(en alemán)
Vámonos...

Theo lo ignora. Manduca, molesto, da un paso atrás, asustando al capuchino que agita su escopeta. Levanta las manos en signo de calma.

KARAMAKATE
(molesto, en tukano)
Vámonos.

GASPAR
¿Qué dijo? Aquí no se permiten las
lenguas del demonio.

Karamakate se molesta y mira desafiante a Gaspar.

KARAMAKATE
(en español)
"Si juzgáis que soy fiel al Señor,
venid a mi casa y quedaos en ella".
Vámonos pues.

Tanto Gaspar como Theo se sorprenden de la cita del cohiuano. El cura lo fulmina con los ojos. Theo trata de razonar con todos.

THEO
Tranquilos. No podemos seguir
viajando sin comida. (A Gaspar) Usted
es capuchino, ¿no?

Gaspar asiente.

THEO (CONT'D)
Ayúdenos.. Nos acogeremos a sus
reglas, no hablaremos más que
español. Somos hombres de ciencia.
Como Santo Tomás de Aquino.

Gaspar piensa, en silencio, manteniendo el arma en alto.

THEO (CONT'D)
"No se olviden de mostrar
hospitalidad, porque por ella
algunos, sin saberlo, hospedaron
ángeles."

Gaspar se ríe. Baja el arma.

GASPAR
No creo. Pero la Casa del Señor no es
mía para negarles hospitalidad. Sean
bienvenidos a la Misión de San
Antonio de Padua en el Uaupés.

40

INT. LA CHORRERA - REFECTORIO - ATARDECER

40

Theo está parado frente a una mesa en medio del refectorio. A su derecha, se encuentran Karamakate y Manduca, incómodos y molestos, como peces fuera del agua. A su izquierda, Gaspar termina de dar la oración de gracias.



Liliana Merizalde

FOTOGRAFÍA DE LILIANA MERIZALDE

Ciro Guerra - Rodaje

Los niños de la comunidad, de pie, frente a dos hileras de mesas enfrentadas, rezan con el monje. Gaspar termina su oración. Todos se persignan, incluyendo a Theo.

Este gesto sorprende a Karamakate que se sienta un poco más tarde que el resto de comensales. Observa a un par de niños que sirven mientras otro, de pie, empieza a leer la Biblia en latín que reposa en un atril junto a una cruz colonial. Un plato con una pequeña ración de tapioca y un trozo frugal de lomo de cerdo aterriza frente a él. Lo aleja.

KARAMAKATE
(amargo, en español)
No se puede comer carne antes de que llegue la lluvia.

Gaspar simplemente lo ignora. Theo le lanza una mala mirada a su compañero y trata de entablar una conversación.

THEO
¿Cuánto tiempo lleva usted aquí?

GASPAR
(con la boca llena)
Llegué después de la masacre de 1907.
Ya van a ser diez años.

THEO
¿Ha estado solo todo ese tiempo?

GASPAR
El hermano Marcelino, junto a los mayores, fue en búsqueda de nuevos novicios. Tenemos una misión sagrada. Debemos recoger a los huérfanos de la cauchería para salvar sus almas. Pero con la guerra, cada vez hay más.

Gaspar deja de comer y piensa. Mira a Theo a los ojos.

GASPAR (CONT'D)
Ellos deberían haber vuelto hace dos semanas. ¿Usted no los vió río abajo?

Theo niega con cierto pesimismo. Gaspar se queda en silencio un momento, luego sigue comiendo.

MANDUCA
(con un dejo de reproche)
¿Sólo recogen hombres?

Gaspar no lo mira, le contesta a Theo como si hubiera sido él quien hizo la pregunta.

GASPAR
Las mujeres en esta tierra olvidada
de Dios nacen corruptas.

Theo prefiere no crear polémica. Clava su mirada en su plato, dejando de lado el cerdo, comiendo sólo la tapioca.

Karamakate, hastiado de ese lugar, se levanta y sale del refectorio.

Gaspar ni se inmuta. Theo fuerza una sonrisa incómoda. Todos los comensales siguen comiendo en silencio, bajo las letanías leídas por el joven novicio.

41

EXT. LA CHORRERA - LAVADERO - ATARDECER

41

Karamakate sale del edificio, de mal humor. Ve en una esquina del jardín un gran tanque de piedra donde cuatro niños, incluyendo al primero que recibió a los extranjeros, lavan las ollas de la comida. Se acerca a ellos. Al verlo venir, los niños, desconfiados y casi asustados, dejan de trabajar.

KARAMAKATE
(en idioma tukano)
Préstame una vasija.

El niño 1 le pasa la vasija automáticamente. Sus compañeros desaprueban en silencio. Karamakate sonríe mientras llena el recipiente de agua. Los niños se echan un poco para atrás, evitando cualquier contacto físico.

KARAMAKATE (CONT'D)
(en español)
Yo sé cómo es la vida aquí. Los blancos están locos.

Los niños no pueden reprimir una risa. Karamakate ve una planta creciendo junto a un caucho desangrado a dos metros de ellos.

KARAMAKATE (CONT'D)
Vengan. No tengan miedo.

Los niños dudan. Pero la insistencia de Karamakate los convence. Sólo uno de ellos, el niño 2, se queda junto al lavadero. El cohiuano coge la planta, señalando su tallo.

KARAMAKATE (CONT'D)
(en idioma tukano)
Esta es el chiricaspi.
(MÁS)

KARAMAKATE (CONT'D)

Un regalo que los dioses le dieron a nuestros ancestros Karipulakena.

Cuidadosamente, le arranca algunas hojas al arbusto.

KARAMAKATE (CONT'D)

(en idioma tukano)

Yeba arañó el pene de su padre, el Sol, y molió el semen hasta convertirlo en polvo. Lo mismo tenemos que hacer nosotros con esta planta antes de hervirla. Ayúdenme.

Los niños lo ayudan a avivar una pequeña fogata junto al lavadero. Deposita la vasija sobre el fuego.

KARAMAKATE (CONT'D)

Los curas también me recogieron cuando los caucheros acabaron con mi pueblo. Ellos no se dejaron esclavizar; pelearon. Y así deben ser ustedes. No les crean a estos curas locos que se comen el cuerpo de sus dioses. Ellos les dan comida, pero no respetan las prohibiciones. Un día van a acabar con la selva.

Los niños se sorprenden del discurso de Karamakate que muele las hojas.

KARAMAKATE (CONT'D)

Ustedes son todavía pequeños y la selva los perdonará. Esperen unos años, crezcan y vuélvanse fuertes.

Introduce el polvo de chiricaspi en el agua.

KARAMAKATE (CONT'D)

Esta es la defensa más fuerte contra cualquier enfermedad. Los ayudará a resistir. Tan pronto puedan, escápense, bajen el río. Así lo hice yo. Me adentré en la selva y el maestro caapi me enseñó a escucharla. Escuchen y aprendan de todo: de las luciérnagas, de las mariposas, de los peces. Todas las plantas, todos los árboles, todas las flores, están llenas de sabiduría. El Maestro caapi será su guía. Nunca olviden quiénes son ni de dónde vienen. No permitan que nuestra canción se extinga.

Los niños escuchan las enseñanzas de Karamakate con mucha atención. Pero el niño 2, que se mantuvo alejado de la conversación, los observa con desconfianza, casi con rencor. Karamakate levanta la cabeza y los dos se miran a los ojos un rato, en silencio.

42

EXT. LA CHORRERA - HAMACAS - ATARDECER

42

Gaspar le muestra a Theo dos postes clavados en el piso, a un lado del edificio de la Misión.

GASPAR

Aquí pueden dormir.

THEO

Gracias.

Manduca y Theo empiezan a guindar sus hamacas mientras Gaspar se devuelve hacia el edificio. Se cruza con Karamakate que vuelve donde sus compañeros con su preparación en la mano.

Intercambian una mirada desconfiada.

KARAMAKATE

(a Theo, de mal humor)

Siéntate.

Theo se sienta en su hamaca. Karamakate saca su hueso de ave.

THEO

¿Qué pasa?

Karamakate no quiere contestar. Por encima del hombro de Theo, ve a Gaspar que los vigila desde la entrada. Como desafiando al cura, le sopla el semen del Sol al virakocha.

El cura se devuelve corriendo. Sostiene la mirada odiosa de Karamakate.

GASPAR

Pero ¿qué hacen? Este lugar es sagrado. ¡Váyanse!

THEO

No nos vamos a ir ahora.

Gaspar está demasiado indignado para discutir.

GASPAR

No quiero verlos aquí mañana.

El capuchino da media vuelta y vuelve al edificio. Manduca le lanza una sonrisa cómplice a Karamakate que se encoge de hombros con malicia.

THEO
Eres un niño.

Karamakate sonríe mientras se acuesta en su hamaca.

43 EXT. LA CHORRERA - HAMACAS - NOCHE 43

Theo duerme profundamente en su hamaca. Al contrario, ni Manduca ni Karamakate logran conciliar el sueño, atormentados por un escándalo a lo lejos.

Karamakate mira al cielo, estoico. El sonido se va precisando en gritos de niños, cada vez más lastimeros.

Manduca se sienta. Se pasa las manos por el rostro. Le es imposible ignorar la gritería. No aguanta más y se levanta. Pero Karamakate le agarra la muñeca, todavía acostado en su hamaca.

Manduca niega con la cabeza y se aleja.

44 EXT. LA CHORRERA - BOTALÓN - NOCHE 44

Manduca corre hasta el origen de los gritos. Llega a un botalón donde descubre con indignación al niño 1 amarrado. Gaspar lo somete a latigazos con un chicote de flagelación. El niño grita a cada golpe, mientras repite el pater noster.

Otros tres niños ya han sido castigados: observan con dolor ese espectáculo mientras sangran laceraciones en sus espaldas. Son los mismos niños que estuvieron con Karamakate. El niño 2, vestido e ileso, mira el castigo con sus penetrantes ojos verdes. Está horrorizado, como arrepentido.

Manduca le agarra el brazo al cura. Gaspar, sorprendido, forcejea con una rabia demente.

GASPAR
¡Suéltame! ¡Ustedes trajeron al
Diablo a la comunidad! ¡Ustedes
pervierten a los inocentes!

Logra soltarse y trata de darle un latigazo a Manduca, pero éste se defiende y le da un fuerte puño en la cara. Gaspar cae al piso.

Los niños, en estado de shock, no saben qué hacer. Sólo el niño 2 se atreve a fijar su mirada sobre Manduca. Este observa al cura, que ni se mueve ni respira.

Karamakate y Theo llegan detrás suyo.

Theo agarra a Manduca que respira pesadamente, anonadado. Karamakate mira detrás suyo. Luces se prenden en el edificio de la Misión. Aunque no saben cómo reaccionar, los novicios empiezan a acercarse a la escena del crimen. Algunos llevan antorchas, otros herramientas de jardinería.

KARAMAKATE
Tenemos que irnos.

Theo señala a los niños castigados, indefensos.

THEO
Tenemos que llevárnolos.

KARAMAKATE
No.

THEO
Los van a matar.

Karamakate niega de nuevo. Los otros novicios están cada vez más cerca, en sus rostros se lee una rabia creciente.

Manduca, apurado, empieza a llevarse a Theo hacia el muelle.

MANDUCA
No podemos alimentarlos a todos.

Theo entiende el argumento. Se resigna y se deja llevar.

Karamakate se voltea una última vez hacia los niños castigados.

KARAMAKATE
Huyan.

Intercambia una mirada con el niño 2. La expresión de éste muestra una mezcla de resentimiento y de temor. Karamakate corre hacia el muelle.

Los niños se quedan quietos, alterados todavía, mientras sus compañeros los rodean.

45 EXT. LA CHORRERA - MUELLE - NOCHE / AMANECER 45

Theo guiado por Manduca, se sube al bote y se sienta, completamente abrumado. Karamakate los alcanza y empieza a remar junto al virakocha.

Al llegar al medio del río, reman de manera más calmada. El amanecer se vislumbra en la lejanía; los tres avanzan en silencio, en actitud de contrición.

Evan se despierta luego de un sueño intranquilo. Se sienta en su estera y mira a su izquierda, buscando a Karamakate, quien no está junto a él. Respira profundo y piensa un momento. Luego mira a su derecha, al río.

En la distancia, ve a Karamakate de espaldas, metido en el río hasta la cintura. Sus manos entran y salen del agua rítmicamente, con lentitud y reverencia. Parece ofrecerle al cielo el agua que recoge con las manos. El sonido de su suave cántico se escucha junto con la corriente.

Evan observa la oración de Karamakate por un largo rato, ensimismado. En su expresión se entiende un profundo conflicto.

Una lágrima cae por su rostro y lo saca de su ensimismamiento. Sorprendido, se limpia la cara y mira en otra dirección.

Evan y Karamakate van sentados en el bote que la corriente lleva apaciblemente río abajo. Unos metros más adelante, el caudal se abre en dos tributarios del mismo tamaño.

Evan mira su mapa, pero no parece encontrar esa bifurcación.

EVAN

¿Por dónde cogemos?

KARAMAKATE

No lo sé. Tú eres quien guía.

Evan resopla y dirige entonces el bote hacia un banco de arena donde atracan suavemente. Karamakate se baja y se sienta en la orilla del río, esperando. Evan, en cambio, analiza sus mapas.

EVAN

Podrías ayudarme.

KARAMAKATE

Ahí no vas a encontrar nada.

Evan suspira y se baja de la canoa. Indaga los alrededores como buscando una pista. Pero está rodeado por una selva infinita, sin puntos de referencia.

Sin embargo, un árbol llama su atención. Es un caucho dos veces más grande de lo habitual. Se acerca a él y lo analiza. Saca su cuchillo y le hace una pequeña incisión.

Savia se derrama a profusión. Evan examina ese líquido con mucho interés. Se sobresalta al oír la voz severa de Karamakate.

KARAMAKATE (CONT'D)

¿Te interesa el caucho?

EVAN

(incómodo)

Nunca había visto una cepa así.

KARAMAKATE

El caucho es muerte. Pero es lo que buscas, ¿cierto?

Evan niega. Karamakate lo escruta con desconfianza.

KARAMAKATE (CONT'D)

Eres dos hombres.

EVAN

(desafiante)

¿De qué hablas?

La mirada de Evan intimida a Karamakate.

EVAN (CONT'D)

Si no vas a ayudarme, ¿por qué insistes en venir conmigo?

Karamakate baja los ojos. Se queda en silencio, pensativo.

KARAMAKATE

He... Recordado.

EVAN

¿Qué? ¿Qué has recordado?

Karamakate esquiva la mirada de Evan, quien insiste.

EVAN (CONT'D)

¿Has recordado dónde crece la yakruna?

Karamakate niega con la cabeza.

KARAMAKATE

He recordado algo. No sé todavía lo que significa. Tal vez deje de ser chullachaqui.

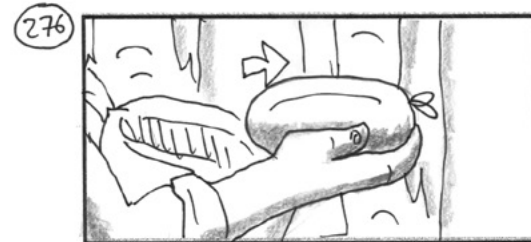
Mira a Evan a los ojos.

KARAMAKATE (CONT'D)

¿Cuál es el camino?

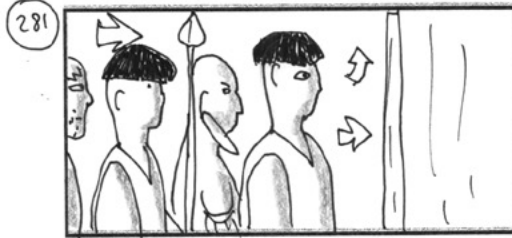
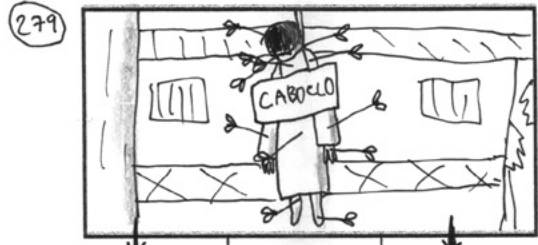


ESC. 49

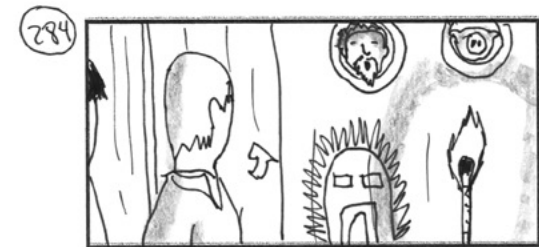
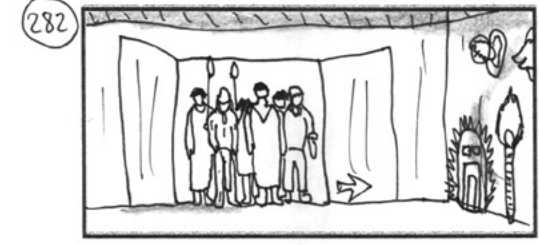


ESC. 50





ESC. 51



Evan, sorprendido por las palabras del viejo, termina adivinando.

EVAN
A la derecha.

Karamakate se encoge de hombros y se devuelve al bote.

Disimuladamente, Evan agarra un fruto del caucho caído en el piso y lo guarda en su maletín. Sigue enseguida a Karamakate.

48 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA

Evan, sentado en la proa, concentrado, dibuja el árbol de caucho en su diario de viajes. Karamakate, dirigiendo del bote desde el otro lado, lo observa con severidad.

KARAMAKATE
Estamos encontrando lo que buscas.

Evan levanta la mirada, sin entender lo que dice su compañero. Pero lo que ve lo deja sin aliento.

Colgando de la rama de un árbol sobre el río, se encuentra el cuerpo de un hombre en avanzado estado de descomposición, vestido con el hábito de los monjes capuchinos.

Evan está aterrado. Otros cuerpos de religiosos cuelgan más adelante. Karamakate, en cambio, impávido, sigue remando con un largo bejuco de tres metros.

EVAN
¡Tenemos que regresar!

KARAMAKATE
No podemos. Ya están aquí.

Evan ve cómo los sigue a buena distancia una canoa de gran tamaño, en la que hay seis nativos makú, vestidos con túnicas blancas, armados con arcos, lanzas y cerbatanas. Lívido, voltea a mirar al frente.

El bote pasa por debajo de más cuerpos. Al voltear por un meandro, Karamakate y Evan entienden que los cadáveres colgantes guían el camino hacia una construcción que se yergue en un claro en la selva. Un viejo letrero destruido y quemado, deja intuir las últimas palabras de una frase: "...BIENVENIDOS A LA CHORRERA". Karamakate mira el letrero con sorpresa: está recordando.

KARAMAKATE (CONT'D)
Yo he estado aquí.

49

EXT. LA CHORRERA - DÍA

49

Karamakate dirige el bote hasta un muelle destrozado que sobrevive sobre el río. Atracan. Evan observa la edificación.

Se encuentra en muy mal estado, quemada por partes, con rastros de disparos y manchas de sangre. En el jardín que separa el muelle del edificio, hay una multitud de indios y mestizos, vestidos con túnicas, a la usanza de la época de Jesús. Todos los miran en silencio, amenazantes.

Evan se voltea hacia Karamakate. Éste guarda la mirada fija al frente, más furioso que preocupado. Detrás suyo, llega la canoa que lo seguía. Uno de los Makú les hace señas con su cerbatana para que se bajen.

Obedecen y caminan hacia el edificio. La multitud desconfiada les abre paso, cerrándoles el camino de regreso.

Karamakate nota de repente una planta de chiricaspi junto a un caucho. Se agacha y la arranca del piso con mucha dulzura. La observa con atención hasta que un Makú lo empuja para obligarlo a seguir caminando. Karamakate guarda la planta en su cushma antes de alcanzar a Evan.

A unos metros de la puerta, un grupo de diez hombres los espera. El mayor de ellos, SANTIAGO, un indígena de treinta años y de acento carraspos, da dos pasos hacia ellos.

SANTIAGO
El Mesías no está recibiendo visitas.

Evan se sorprende de esas palabras. Karamakate guarda una expresión cerrada y desaprobadora.

EVAN
No queremos visitarlo. Déjennos seguir nuestro camino.

SANTIAGO
Eso no es posible. El Edén de nuestra comunidad depende de su secreto.

EVAN
No vamos a decirle nada a nadie.

Santiago guarda silencio, dándole a los recién llegados una mirada exageradamente compasiva. Evan se da la vuelta con la intención de irse. Pero se detiene al ver que está rodeado de feligreses armados. Se voltea de nuevo hacia Santiago, quien observa su maletín de cuero.

SANTIAGO
¿Qué llevas ahí?

EVAN
Cosas.

SANTIAGO
Muéstrame.

Evan se decide a sacar el contenido de su maletín: mapas, una brújula, su diario de viaje, un bolígrafo y el fruto del caucho. Karamakate se enfurece al descubrir ese último objeto. Santiago, al contrario, examina el fruto con interés.

SANTIAGO (CONT'D)
¿Es un regalo?

Evan, sin entender realmente la pregunta, asiente.

SANTIAGO (CONT'D)
¿Vienen de Oriente?

Evan mira a Karamakate, como buscando apoyo. Pero el cohiuano lo ignora. Santiago insiste.

SANTIAGO (CONT'D)
¿Ustedes son los sabios de Oriente?

Evan no puede creerlo. Termina por asentir.

Santiago los mira con asombro.

SANTIAGO (CONT'D)
Pero son sólo dos... (señala a Karamakate) Baltasar... (señala a Evan) y Melchor... ¿Dónde está Gaspar?

Evan no sabe si reírse o asustarse.

EVAN
Se perdió en el camino.

Santiago se queda pensativo, mira una y otra vez a los recién llegados. Duda un instante. Termina por invitar a Evan y a Karamakate dentro del edificio. El explorador le lanza una mirada extrañada al viejo que sigue furioso.

50 INT. LA CHORRERA - PATIO - DÍA

Pero la expresión burlona de Evan se desvanece al entrar al edificio, transformándose nuevamente en horror.

En medio del patio interior, está colgado otro cadáver. Una pancarta en sus hombros lee en portugués: "CABOCLO".

SANTIAGO
Fue invitado a suicidarse por haber causado con su traición la enfermedad que aflige a nuestra comunidad.

Karamakate no aprecia lo que ve. Bajo las columnas del patio, varios grupos de lacerantes se latigan la espalda mientras rezan oraciones sincréticas sin pies ni cabeza.

Atraviesan el patio y se detienen frente a los antiguos establos de la Misión. Santiago observa un instante a sus invitados. Vacila. Suspira y se decide a entrar. Evan y Karamakate lo siguen.

51 INT. LA CHORRERA - ESTABLO - DÍA

51
Entran a un gran espacio oscuro, iluminado por antorchas y por la luz que entra por unas altas celosías. La decoración del lugar es completamente excéntrica, llena de cabezas de animales disecadas, entre las cuales sobresale la de un misionero. Máscaras rituales indígenas se entrecruzan de manera delirante con elementos de misa cristiana.

En medio de la habitación, cuatro indígenas desnudos y pintados cada uno de color diferente, armados de lanzas, montan guardia alrededor de una cama rústica con paja en vez de colchón. Sentado en su borde, ANIZETTO, un mestizo de pelo largo, de cuarenta y cinco años, grita en portugués.

ANIZETTO
¡Hoy no hago milagros!

Evan no puede dar crédito a lo que ve. Santiago le pide una autorización silenciosa a un indígena para acercarse a Anizetto. El escolta asiente. Santiago le entrega el fruto del caucho al Mesías, susurrándole al oído. Éste se voltea hacia los recién llegados, se pone de pie y se acerca a ellos. Los observa detenidamente con unos enormes y desencajados ojos, de un verde profundo.

Karamakate le devuelve la mirada, confundido. Evan le extiende su maletín a manera de regalo, pero al Mesías no parece interesarle.

ANIZETTO (CONT'D)
¿Ustedes son los sabios de Oriente?

EVAN
(en portugués)
Somos científicos y buscamos plantas sagradas.

Karamakate no suelta la mirada de Anizetto. Le llama la atención el color de sus ojos.

ANIZETTO
¿Plantas sagradas? ¿Lo único sagrado
en esta selva soy yo!

Los escoltas indígenas repiten dos veces la palabra "mauari" cuando Anizetto dice "yo". El Mesías esculca entre los intestinos de un mono destripado sobre una mesa.

ANIZETTO (CONT'D)
Cúrenla.

Se lleva a la boca un pedazo del páncreas del mono y lo mastica.

Evan no sabe cómo reaccionar. Sigue a Karamakate que se acerca a la cama. Descubren a una niña indígena de once años, sudorosa y anémica, con pústulas cicatrizadas en el rostro y ligeros tatuajes en las cejas. Lleva una túnica sucia, sus caderas están deformadas por la cópula y su rostro denota una tristeza infinita.

EVAN
Tienen que llevarla a un centro de salud.

Todos los presentes, incluyendo a Karamakate, miran a Evan como si estuviera loco. Anizetto voltea la mesa de un golpe, las vísceras del mono salen volando en todas las direcciones. Lanza un horrible grito. Los escoltas del Mesías agarran a los visitantes de los brazos.

Pero Karamakate los detiene.

KARAMAKATE
(en idioma tukano)
Esperen.

Los escoltas miran a Anizetto. Éste asiente levemente. Sueltan a Karamakate quien reflexiona un instante antes de tomar las manos de la niña y oler sus palmas.

Saca de su cushma una serie de piedras y de cristales que le pone en el pecho. Se acerca a una antorcha y prende un enorme tabaco. Evan se suelta de los indígenas y alcanza a su compañero, susurrándole al oído.

EVAN
Esta niña tiene leishmaniasis. No vas a poder curarla.

Karamakate le lanza una mala mirada y vuelve junto a su paciente.

KARAMAKATE
(en español, a Anizetto)
Permiso.

Anizetto se sorprende de la osadía del viejo que se atreve a darle una orden. Sin embargo, se somete y va a sentarse en una suerte de trono a unos metros de la cama.

Karamakate exhala el humo de su tabaco sobre la niña. Empieza a cantar de manera ritual.

Evan se apoya contra el muro en una esquina del establo. Santiago llega junto a él.

SANTIAGO
(en voz baja)
El Mesías está de mal humor. Pero hay que entenderlo, su esposa está enferma. Yo también lo estaría.

Evan guarda silencio.

SANTIAGO (CONT'D)
Ojalá funcione. No quisiera que los invitaran a suicidarse...

Evan suspira, preocupado. Karamakate hace una señal. El explorador va a acercarse, pero el viejo lo detiene.

KARAMAKATE
Tú no.

Evan, sorprendido, se queda quieto mientras Karamakate le pasa la planta de chiricaspí a Santiago.

KARAMAKATE (CONT'D)
Muele esta planta.

Santiago asiente. Evan, molesto, sale del recinto.

52

INT. LA CHORRERA - CORREDORES - DÍA

52

Evan lee una vieja placa oxidada y pintada que cuelga de uno de los agrietados muros del edificio.

"En reconocimiento del valor de los pioneros colombianos del caucho, quienes, arriesgando su vida y sus bienes, traen la civilización a tierras de canibales y salvajes, mostrándoles el camino de Nuestro Señor y su Santa Iglesia."

RAFAEL REYES, Presidente de Colombia, Agosto 1907.

Evan la lee inexpresivamente y recorre un pasillo de la Misión, seguido por uno de los escoltas del Mesías. Las desgastadas paredes están llenas de dibujos y pinturas: cruces, imágenes de del Calvario de Jesús y de la Virgen María en absoluto sincretismo con imágenes rituales indígenas.

Evan observa a decenas de fieles que, arrodillados fuera del establo, lloran, gritan y gimen pidiendo por la sanación de la niña. Sus ojos no dan crédito a lo que ve.

Anizetto, furioso, sale corriendo de la habitación y tira una lanza en dirección de la muchedumbre. Por fortuna, no le da a nadie, pero los espectadores se alejan despavoridos. El Mesías le da una mirada enloquecida a Evan y vuelve a entrar al recinto. Adentro se escuchan los cantos de Karamakate.

53 INT. LA CHORRERA - ESTABLO - NOCHE

53

Karamakate exhala el humo una última vez. Recoge sus cristales. Saca de su cushma una planta que le entrega a Santiago.

KARAMAKATE
(en idioma tukano)
Hiérvela y dásela a mediodía.

Anizetto va hasta donde su esposa. Le coge la mano.

ANIZETTO
(en una mezcla de español
y de portugués)
No la curaste.

KARAMAKATE
(en español)
Mañana estará mejor.

ANIZETTO
Eres un falso profeta. Como los curas.

Karamakate no se deja amedrentar.

KARAMAKATE
No se puede apurar a la naturaleza.

ANIZETTO
¿Viste cómo quedaron ellos por imponer falsos dioses?

KARAMAKATE
Yo no impongo nada.

Evan, en una esquina del establo, se preocupa por ese intercambio. Karamakate, en cambio, mira a Anizetto fijamente a los ojos. Es tan imponente que el Mesías baja la mirada con un dejo de confusión, como si entendiera algo. Se voltea y vuelve a su trono, dándole una orden a sus escoltas.

Los indígenas agarran a Evan y a Karamakate y los guían fuera del establo.

54 INT. LA CHORRERA - CORREDORES Y CELDA - NOCHE

54

Los escoltas llevan a Evan y a Karamakate a través de un corredor de la Misión hasta un pequeño cuarto que parece haber sido una celda monacal. Está vacía a excepción de una pesada cama de madera con un colchón destripado. Evan descubre manchas de sangre en los muros. Se voltea con pavor hacia los escoltas que lo empujan dentro de la pieza. Cierra los ojos, resignándose.

Pero los indígenas cierran la puerta.

Evan respira. Mira a Karamakate que, indiferente, se sienta en la esquina del cuarto, acomodándose para dormir.

EVAN
Esto es una locura.

Pero Karamakate lo ignora y le da la espalda.

EVAN (CONT'D)
¿No te importa?

Karamakate no contesta. Evan se acuesta entonces en la cama.

KARAMAKATE
Sí me importa. Algo salió mal.

Evan lo mira, sin entender de qué habla. Karamakate susurra, mirando el techo.

KARAMAKATE (CONT'D)
Ahora son lo peor de ambos mundos.

55 INT. LA CHORRERA - CELDA - DÍA

55

Evan está colgado del borde de una celosía del cuarto. Logra ver que el sol está en su cénit. Se descuelga hasta el piso y se voltea hacia Karamakate.

Éste mira al techo, esperando estoicamente. Evan no entiende su calma. Se sienta sobre la cama.



Equipo en rodaje

KARAMAKATE

Tú también me estás engañando.

Evan lo mira, sorprendido.

KARAMAKATE (CONT'D)

Esto ya pasó. Tú no quieres soñar, no quieres aprender. Quieres robarte la yakruna así como te estás robando el caucho.

EVAN

No, no soy así.

Evan busca sus palabras.

EVAN (CONT'D)

Quiero aprender sobre él. Saber cómo funciona. Creo que se puede obtener de otra manera, sin llevarse nada, sin violencia.

Karamakate lo mira a los ojos, definiendo su sinceridad.

EVAN (CONT'D)

Se puede usar para bien de los demás.

Karamakate no parece creerle.

EVAN (CONT'D)

Necesito aprender a soñar.

KARAMAKATE

Eres un mentiroso. A ningún virakocha le importan los sueños. Ninguno merece ese conocimiento. Y tú menos.

De repente, se oye un rumor en la Misión que se va volviendo más fuerte. Evan mira a Karamakate, asustado. Gritos amenazantes suenan en los alrededores del edificio. Karamakate no deja ver ninguna emoción.

La puerta de la celda se abre de un golpe. Anizetto, entre sus escoltas, mira a sus prisioneros.

Éstos le miran de frente, listos a enfrentar la muerte. Pero el Mesías, con los ojos llenos de lágrimas, va a abrazar al viejo.

56 EXT. LA CHORRERA - EDIFICIO - NOCHE

Todos los fieles de la comunidad se han reunido en el patio central.

Anizetto, parado en una pequeña tarima, detrás de una gigantesca vasija llena de licor de mandioca, reza teatralmente una oración silenciosa. Al lado del Mesías se encuentran Karamakate y Evan, junto a Santiago y los diez hombres que los recibieron.

Anizetto abre los brazos frente al alcohol y bendice el recipiente. Mete una copa de plata dentro de la vasija y la llena de kaschirí. Se la muestra a sus fieles, elevándola encima suyo. Recita enseguida una plegaria en latín, transformada torpemente a su antojo:

ANIZETTO

Grátias agens benedíxit. Accipite et
bibite ex eo omnes: hic est enim
calix Sanguinis mei novi et aetérni.

Se toma un sorbo del kaschirí. Frente a él, sus discípulos gritan y saltan, enloquecidos. Pero no aprecia esa expresión de júbilo en medio de su ritual.

ANIZETTO (CONT'D)

¡Silencio!

Todo el mundo calla. Anizetto se voltea hacia sus invitados. Santiago empuja a Evan para que reciba la copa. Este obedece. Levanta la copa frente a su rostro y va a pasársela a Karamakate. Pero Santiago lo detiene, susurrando.

SANTIAGO

Tómate un trago.

Evan, obligado, se toma un pequeño sorbo. Le ofrece entonces el cáliz a Karamakate que observa esa parodia de misa con asco. El viejo no recibe la copa de plata.

Tanto Evan como Santiago y sus compañeros observan la escena con aprehensión. Anizetto frunce el ceño.

Pero Karamakate se acerca a la gran vasija, observa a los fieles y levanta su mano. Cierra los ojos y hace una oración.

KARAMAKATE

(susurrando en idioma
cohiuano)

Por favor, háblame. Ya has callado
suficiente. Dime si debo matarlo
antes que llegue a la yakruna.

Abre los ojos y deja caer en la olla un manojo de hierbas pulverizadas y de semillas. Las revuelve en el líquido con su mano.

La asamblea guarda silencio, esperando la reacción del Mesías. Anizetto agarra la mano de Karamakate y la levanta, mostrándosela a los asistentes.

ANIZETTO

¡El gran mago de Oriente ha bendecido nuestra bebida! ¡Curó a mi esposa, ahora va a curarnos a todos!

Los feligreses ovacionan y aplauden. Anizetto mete la cabeza dentro del kaschirí y se toma un gran sorbo. Con la cara untada de licor, abre de nuevo los brazos en cruz, en una expresión de profunda demencia.

ANIZETTO (CONT'D)

¡Bebed y tomad todos de él!
¡Celebremos, hermanos, este día de júbilo!

Entre gritos de felicidad, los fieles se abalanzan sobre el licor. Karamakate, con una expresión cerrada y severa, se voltea hacia Evan. El explorador no puede creer lo que ve.

57 EXT. LA CHORRERA - EDIFICIO - NOCHE

Gigantescas trompetas y tambores suenan estruendosamente. Los feligreses bailan y cantan, enloquecidos. Beben kaschirí por montones. Muchos de ellos, completamente ebrios, caen desmayados en el piso.

Diferentes grupos, parejas, tríos y más, tienen relaciones sexuales en el patio de la antigua misión. Otros indígenas, ajenos a la orgía, se untan pintura vegetal de color blanco y rojo en todo el cuerpo antes de correr y bailar.

En una esquina de la tarima, Karamakate observa a Evan con detenimiento, analizando su actitud.

El explorador está indignado por el espectáculo que se desarrolla a su alrededor. Ve a Santiago que alucina junto a él, acostado en el piso. Levanta la mirada cuando Anizetto, desnudo y pintado, deja de perseguir a una joven también desnuda y se vuelve a subir en la tarima en búsqueda de más alcohol. Llena su copa de kaschirí. Al tomarse un trago, descubre a Evan. Se le acerca y le ofrece el cáliz.

ANIZETTO

¡Toma!

Evan se niega. Anizetto insiste.

ANIZETTO (CONT'D)

¡Toma!

EVAN

(buscando una excusa)

No puedo tomar de la misma copa que el hijo de Dios.

Esas palabras son como una revelación para él. Abre los brazos, dejando caer la copa al piso. Se lanza en una encíclica que mezcla español, portugués, tukano y algunas palabras inventadas en latín.

ANIZETTO

Sí, soy el Mesías y Redentor de los Indios, Manducáte ex hoc omnes, SelvusRex, el hijo de Dios, enum Corpus meum. ¡Come! ¡Come!

Se acerca a Evan, ofreciéndole su brazo. El explorador no puede reprimir el asco que le inspira ese Mesías demente.

Mateo y los principales discípulos de Anizetto, completamente alienados, observan esa escena y se acercan a su Redentor.

ANIZETTO (CONT'D)

¡Muérdeme! Agnus Dei... ¡Muérdeme! ¡Soy el cordero de Dios!

Pero Evan se niega rotundamente, asustado, refugiándose contra el muro. Anizetto insiste. Los discípulos lo rodean. Evan se ve obligado a morder el brazo del Mesías.

ANIZETTO (CONT'D)

¡Más duro! ¡Cómeme!

Evan se niega y empuja a Anizetto, liberándose. Mira a Karamakate que no se mueve un ápice. Sin dejar de mirarlos, parece una estatua indignada. Los discípulos lo detienen y lo agarran.

Anizetto, furioso, ve a Santiago que sigue alucinando junto a ellos y le da una fuerte patada.

ANIZETTO (CONT'D)

¡Cómeme! ¡Muérdeme!

Santiago vuelve de su trance de un golpe y se arrodilla frente al Mesías que le ofrece su brazo. Está profundamente conmovido.

SANTIAGO

Gracias, Señor.

Muerde el brazo de Anizetto.

ANIZETTO
¡Más fuerte! ¡Come, come!

Santiago obedece. Su mordizco rompe la piel del brazo de Anizetto. Pero el Mesías lo empuja con violencia.

ANIZETTO (CONT'D)
¡Fariseo! ¡Más fuerte! ¡Así!

Se muerde el brazo y se arranca un pedazo. Se traga su propia carne y grita con la boca llena de sangre.

ANIZETTO (CONT'D)
¡Coman, coman!

SANTIAGO
¡Discúlpame, Señor!

Santiago agarra la pierna del Mesías y lo muerde con todas sus fuerzas.

MATEO
¡Comamos del cuerpo del Señor!

Mateo y los otros discípulos se abalanzan sobre Anizetto que grita en una mezcla de placer y de dolor.

Evan se aleja de ellos, caminando hacia atrás. Karamakate se decide al fin a intervenir y agarra el brazo del explorador. Este, anonadado, se deja guiar por el viejo fuera del edificio.

Mientras se dirigen al muelle, Evan no puede evitar mirar hacia atrás, donde continúa esa fiesta dantesca.

58 EXT. LA CHORRERA - MUELLE Y RÍO - AMANECER

Karamakate empuja el bote con el bejuco lejos del muelle, hasta que la corriente empieza a guiar la embarcación.

Se sienta entonces junto a Evan y le lanza una mirada conciliadora. Pero el explorador, profundamente afectado, no despega los ojos del edificio. Se alejan lentamente por el río mientras amanece.

59 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA

Evan sigue muy afectado. Mira el paisaje selvático que avanza junto a él, perdido en sus pensamientos. Karamakate también guarda silencio, observando el curso del agua.

KARAMAKATE
Estamos demasiado pesados.

Evan levanta la mirada hacia Karamakate. Cansado, furioso y confundido, no contesta.

El bote se tranca en un vado, donde el agua pasa sobre unas piedras sin por ello crear un rápido. Al no encontrar ninguna reacción por parte de Evan, Karamakate se levanta, agarra una caja y la tira al agua.

Evan corre a coger la caja, pero ésta ya baja por el río. Explota y confronta a Karamakate.

EVAN
¡Deja de joderme! ¡Si no podemos pasar, empujamos y ya! ¿Cuál es tu obsesión con estas cajas?

Karamakate lo enfrenta con una calma condescendiente.

KARAMAKATE
Te estás dejando guiar por tus cosas. Lo único a lo que ellas te llevan es a encontrar muerte.

EVAN
¿De qué hablas? ¡Tú fuiste quien los envenenó!

KARAMAKATE
Yo no los envenené.

Evan no puede creer la mala fe de Karamakate. Le lanza una mirada rabiosa e incrédula. El viejo termina por explicar.

KARAMAKATE (CONT'D)
Sólo les di algo para que piensaran mejor.

Karamakate se sienta.

KARAMAKATE (CONT'D)
Pero son makú. Ni siquiera son hijos de la Anaconda. Son menos que hombres. No podía ser de otra manera.

EVAN
Hablas como un cauchero. Eres peor que ellos. Tú eres quien me está engañando. Sabes mucho más de lo que dices.

La rabia de Evan se transforma en lástima. Le da la espalda y va a bajarse de la canoa. El viejo lo detiene.

KARAMAKATE
Quédate. No te vayas, por favor.

Evan mira a Karamakate que, por primera vez, se muestra frágil y sincero.

KARAMAKATE (CONT'D)
Todavía me siento como un chullachaqui. Pero estoy recordando. Ahora sé que tengo una manda... Los ancestros Karipulakena nos enseñaron a nosotros. Luego se fueron a la Vía Láctea. Yo debía transmitirle ese conocimiento a mi pueblo. Pero llegaron los caucheros y los colombianos. Me quedé solo.

Evan escucha, conmovido.

KARAMAKATE (CONT'D)
Me quedé solo, con todo este conocimiento. Y lo he perdido. Necesito que vuelva. Necesito continuar la canción de los Cohiuano.

Se miran en silencio.

EVAN
¿Me vas a mostrar el camino?

Karamakate sonríe.

KARAMAKATE
No lo conozco. Eres tú quien lo debe encontrar.

Evan mira fijamente a Karamakate. Reflexiona y termina por asentir.

KARAMAKATE (CONT'D)
Tira tus cosas.

El explorador vacila. Karamakate suplica con la mirada. Evan se decide y, casi con dolor, bota una caja más por la borda.

EVAN
Ya está. ¿Contento?

La canoa, liberada de lastre, vuelve a dejarse llevar lentamente por el curso del agua. Karamakate, satisfecho, señala la única caja que queda.

KARAMAKATE
Muéstrame esa caja.

EVAN
No te voy a dejar tirarla.

KARAMAKATE
Muéstramela.

Evan suspira, agarra su caja y la abre frente a Karamakate, sin dársela. Descubre un gramófono con un sólo disco.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Qué es?

Evan se sorprende del interés repentino de Karamakate.

60

EXT. ORILLA DEL RÍO - ATARDECER

60

El bote está amarrado a la orilla del río.

Karamakate observa con mucho interés los gestos de Evan, quien le da cuerda al gramófono. El aparato empieza a funcionar. Evan coloca la aguja sobre el disco.

El rumor de la selva es invadido por el sonido estático de la aguja recorriendo el vinilo. Karamakate escucha con atención. El gramófono empieza a reproducir La Creación de Haydn. Evan le sube el volumen.

EVAN
Esta música me acompaña en la soledad. Me devuelve a mi tierra, a mis ancestros.

Ambos escuchan en silencio. Conmovido por la música, Karamakate se acerca al río.

En la otra orilla ve a THEO, débil y febril, que contempla el curso del agua.

El viejo se emociona al verlo, pero guarda silencio. Theo levanta la cabeza y, con profunda sorpresa, reconoce a Karamakate. No parece entender muy bien lo que ocurre.

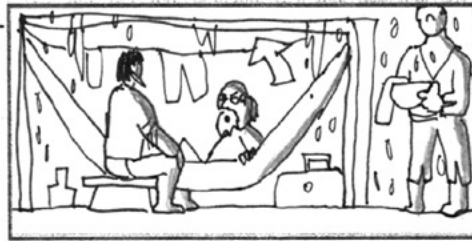
KARAMAKATE
Antes de convertirse en guerrero, todo hombre Cohiuano debe dejar todo, e irse solo al monte, guiado solamente por lo que le dicen sus sueños. En ese viaje debe descubrir, en soledad, en silencio, quién es realmente. Debe convertirse en un vagabundo de sueños.

(MÁS)

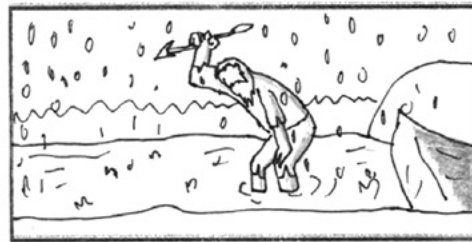
~~369~~
370



~~364~~
371



~~365~~
372



~~366~~
373



~~367~~
374



~~368~~
375



ESC. 62 ~~364~~
376



~~370~~
377



KARAMAKATE (CONT'D)

Muchos se pierden, algunos nunca vuelven. Pero los que lo hacen, ya están listos para enfrentar todo lo que pueda venir.

Theo y Karamakate se miran fijamente a través del río durante un largo rato. Karamakate le habla a Evan.

KARAMAKATE

¿Dónde han quedado los cantos con que las madres calmaban a sus niños?
¿Dónde están las historias de los ancianos, los susurros de amor, los relatos de las batallas?
¿A dónde se han ido?

Theo se cae al piso. Manduca aparece detrás suyo y corre a socorrerlo.

61 EXT. CAMPAMENTO A LA ORILLA DEL RÍO - DÍA

Karamakate y Manduca vigilan el sueño de Theo que duerme agitadamente en una estera sobre el piso. Un enorme aguacero cae sobre el campamento. Las goteras se cuelan por la tela precaria que los protege.

Theo abre de repente los ojos, sobresaltado y sudoroso. Ve a sus compañeros a su alrededor.

KARAMAKATE

Soñaste.

Theo, molesto, se incorpora con esfuerzo.

KARAMAKATE (CONT'D)

Dime lo que soñaste.

THEO

No soñé nada.

KARAMAKATE

Sí soñaste. Viste a los ojos del jaguar.

THEO

¡Pero te estoy diciendo que no!

Manduca lo toca, tratando de calmarlo. Karamakate, por su lado, insiste, impávido.

KARAMAKATE

No lo quieres admitir porque tienes miedo. Pero escucha.

THEO

Soñar no me da miedo. Lo que sí me da miedo es morir en este infierno. Y tú me estás dañando la cabeza con tus sueños y tus mierdas. No puedo más. Me cansé.

Karamakate se calla, clavando la mirada en Theo que se levanta y se dirige al río. Manduca se hace un lado, sorprendido y entristecido por el estado de su amigo.

El virakocha agarra una flecha en la canoa y se dispone a pescar. Ve algo que se mueve cerca de él y arponea. Pero falla. Se mete al agua y trata de agarrar el pez, infructuosa y ridículamente.

Karamakate camina hacia él con firmeza, bajo el torrencial aguacero. Manduca lo sigue.

KARAMAKATE

Para. No tienes permiso.

Theo agarra la flecha, desafiante.

THEO

¿Permiso de quién? ¿Tuyo? ¿Del Dueño de los Peces? ¡Por respetar tus prohibiciones de mierda es que sigo enfermo!

MANDUCA

Tranquilo, Theo, estás delirando.

Pero éste lo ignora y les da la espalda. Manduca le agarra el brazo. Pero Theo forcejea y, débil, cae sentado en el agua. Lo amenaza con la flecha, paranoíco.

THEO

¡Suéltame! ¿O también me quieres matar?

Manduca, ofendido, se queda quieto.

KARAMAKATE

Suelta la flecha.

Theo, todavía sentado dentro del agua, no obedece. Al contrario, logra pescar un pez que pasa entre sus piernas. Se lo muestra a Karamakate, lleno de rencor.

THEO

¡El río está lleno de peces y uno menos no lo va a acabar! ¡Esta selva es infinita!

Karamakate, indignado, se voltea y camina hacia la selva. Manduca mira a Theo con una expresión lastimera. Theo muerde el pescado, enloquecido de hambre.

Manduca, molesto y decepcionado, se da vuelta y sigue a Karamakate.

62 EXT. SELVA - DÍA

Karamakate se guarece de la lluvia, acucillado entre las gruesas raíces de un enorme árbol en medio de la jungla. Observa el paisaje fijamente.

Manduca aparece en la distancia. Busca a su alrededor hasta que su mirada cruza la de Karamakate. Se sienta junto a él. Guardan un instante silencio.

KARAMAKATE
(en idioma tukano)
¿Cómo puedes ayudarlo?

Manduca se encoge de hombros, como buscando una respuesta. Karamakate señala las cicatrices que recorren su espalda.

KARAMAKATE (CONT'D)
Mira lo que te hicieron.

MANDUCA
(en tukano también)
No fue él.

Karamakate se queda pensativo.

MANDUCA (CONT'D)
Él compró mi deuda en un siringal.

KARAMAKATE
Entonces te volviste su esclavo.

MANDUCA
No. Yo no soy esclavo de nadie. Lo sigo porque lo necesitamos. Él puede enseñar a los virakocha.

KARAMAKATE
No lo va a lograr. No respeta a la selva.

MANDUCA
Tiene miedo. Pero puede aprender. Es un héroe en su pueblo. Todos oyen sus historias.

Karamakate mira a Manduca, dudoso.

MANDUCA (CONT'D)
Si no logramos que los virakocha aprendan, será nuestro fin. Y el fin de todo.

Karamakate se queda mirándolo, impresionado por lo que acaba de decir. Los dos guardan silencio. Miran las gotas caer entre las hojas de los árboles.

63 EXT. CAMPAMENTO A LA ORILLA DEL RÍO - ATARDECER

La lluvia ha cesado y el sol se apresta a acostarse. Karamakate y Manduca llegan a la orilla donde se levantó el campamento.

Descubren a Theo, quien yace en su estera, temblando, bañado en sudor. Junto a la fogata, reposan los restos del pescado que se comió.

Manduca corre a socorrer a su amigo.

MANDUCA
(en alemán)
Kariauatinga, ¿estás bien?

Theo apenas si abre los ojos. Delirando, no parece reconocerlo. Karamakate se acerca y levanta a Theo por las axilas. Manduca lo ayuda a llevarlo hasta el río.

KARAMAKATE
(en tukano)
Son impresionantes. Como hormigas. Se comen lo que ven y se mueren gordas.

Meten a Theo dentro del agua. Este grita por el choque térmico. Karamakate lo regaña en español.

KARAMAKATE (CONT'D)
No tienes ninguna disciplina.

Manduca sostiene a su amigo dentro del agua, haciéndolo flotar, muy preocupado.

64 EXT. CAMPAMENTO A LA ORILLA DEL RÍO - NOCHE

Theo, recostado contra una piedra, se cubre los hombros con una lona. Le sonríe con tristeza a Manduca, sentado a su lado. Karamakate llega con un par de platos de raíces hervidas.

KARAMAKATE
¿Cómo te sientes?

Theo contesta dulcemente. Su estado contradice su respuesta.

THEO
Mejor.

Se come un bocado y deja el plato de lado. Manduca se gira hacia Karamakate.

MANDUCA
Dale *semen del Sol*.

Pero Karamakate niega.

MANDUCA (CONT'D)
(indignado)
¡Tienes que ayudarlo! ¡No puedes seguir resentido!

KARAMAKATE
(interrumpiéndolo)
Su cuerpo está sucio de nuevo. Sería como darle veneno.

Manduca mira a Theo con tristeza. Éste baja la cabeza, apenado.

KARAMAKATE (CONT'D)
Tenemos que llegar cuanto antes donde mi pueblo. Hablar con la yakruna. Pedirle que te perdone.

THEO
Ya no hay nada que hacer.

MANDUCA
Vas a ver. Mañana todo va a estar bien. Come.

Theo le sonríe a su amigo. Se come otro bocado, más por complacerlo que por ganas.

65 EXT. BOTE SOBRE EL RÍO YARÍ - DÍA

El bote avanza por un tributario del río. Theo parece haberse alentado un poco, sentado en la popa, arropado. Junto a él, rema Manduca.

En las orillas, se ven cientos de árboles con la marca de la extracción, sobre plantaciones indígenas devastadas.

65

Karamakate va de pie en la proa, remando también. Se ha vestido ritualmente. Luce en el cuello varios collares de semillas de colores, conchas, colmillos de jaguar y de jabalí. Una pluma azul de guacamaya atraviesa ahora su tabique. En la frente y en las mejillas exhibe complicados diseños de líneas y puntos que parecen sacados de sus visiones. Tiene cañas y plumas en los lóbulos de las orejas. Lleva en la cabeza un bello tocado de plumas. Una larga cola de plumas de cotorra le cubre la espalda. Más que un hombre parece ahora un espíritu de la selva.

Se voltea hacia atrás al reconocer un brazo del río. Theo asiente.

THEO
A la derecha.

Manduca y Karamakate dirigen el bote por ese caño. El cohiuano está cada vez más emocionado.

66 EXT. BANCO DE ARENA COHIUANO - DÍA

El río es ahora caudaloso y amplio. La vegetación es espesa; en las orillas del río se levantan muros verdes. El bote navega laboriosamente hasta un banco de arena donde se detiene.

Karamakate, tan ansioso como emocionado, se baja ágilmente. Mira a su alrededor, sin reconocer todavía el lugar. Se voltea hacia Manduca que ayuda a Theo a bajarse de la canoa. El virakocha, que parece veinte años más viejo, moviéndose con dificultad, señala los restos de un antiguo sendero.

Karamakate se interna en la espesura. Los demás tratan de seguirle el ritmo.

67 EXT. MALOKA COHIUANA EN RUINAS - DÍA

La vegetación se abre para descubrir una vieja maloka incinerada que la selva está devorando, junto a lo que fue un próspero cultivo. Karamakate se detiene frente a las ruinas. Con tristeza, mira a Theo detrás suyo, que parece preocupado.

Oye unas voces detrás de la maloka. Corre en esa dirección donde se encuentra con DOS NIÑOS CABOCLOS, indígenas vestidos con camisa y pantalón, de doce y trece años que pescan con hilo en un arroyo. A su lado reposa una cubeta con pescados.

Karamakate se detiene frente a ellos con profunda emoción. Observa los collares tradicionales cohiuanos que los niños lucen en sus cuellos.

66

67



Los niños, sorprendidos por el atuendo de Karamakate, se quedan quietos mientras éste cruza el arroyo. Karamakate les habla con dulzura.

KARAMAKATE
Ayúmpari.

Los niños asienten.

NIÑO COHIUANO
Ayúmpari.

Karamakate sonríe, emocionado. Camina hacia ellos.

KARAMAKATE
(dulcemente, en idioma
cohiuano)
En esta época no podemos pescar.

Los niños lo miran inexpresivamente. Karamakate se acerca más.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Cohiuanos?

Los niños asienten. Karamakate insiste.

KARAMAKATE (CONT'D)
No pueden pescar. Debemos respetar
las prohibiciones.

Pero los niños no entienden lo que dice. Karamakate lee sus miradas y su expresión cambia.

KARAMAKATE (CONT'D)
(en español)
¿Entienden algo de lo que les digo?

Ambos niños niegan. Karamakate mira hacia el cielo. Sus ojos se llenan de tristeza, que luego se transforma en rabia. Los reprende en español.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Nadie les ha enseñado que en esta
época no debemos pescar?

Los niños lo miran con miedo. Les quita el hilo de pesca de las manos con brusquedad. Mira dentro de la cubeta, hay tres peces muertos. Los vierte en el agua. Los pescados quedan flotando sobre la superficie del arroyo.

Los niños salen corriendo. Karamakate empieza a caminar detrás de ellos. Manduca lo sigue, ayudando a Theo.

Al llegar al final del sendero, Karamakate se detiene. Su expresión se llena de horror.

Frente a él se levanta un pequeño y deplorable caserío puesto en medio de la selva. A los lados de un par de calles de barro, se yerguen cabañas y chozas de estilo moderno, donde el cemento ha reemplazado los materiales de construcción tradicionales. Todavía se reconocen los vestigios de las edificaciones anteriores que no son ya más que ruinas. El pueblo está desierto, asustado más que abandonado.

Karamakate se voltea hacia Manduca y Theo que lo alcanzan. Le lanza una mirada furiosa al virakocha y recorre la calle principal, poblada apenas por botellas de licor vacías, restos de comida y basuras. Un indígena borracho duerme frente a una cabaña. Karamakate lo observa con asco, indignado, confundido.

Unos metros más atrás, Manduca ayuda a Theo a caminar. Casi que lo carga. Se sobresaltan al oír una puerta que se cierra con estruendo. Se voltean en dirección del ruido. Un niño de seis años que, jugando a la guerra con dos amigos, le dispara de manera imaginaria con un palo a los recién llegados.

Manduca y Theo vuelven a alcanzar a Karamakate que se detuvo frente a las ruinas de lo que parecía ser la maloka principal del pueblo Cohiuano. La observa con muchísima tristeza.

SOLDADO PERUANO 1
(off)
¡Quietos!

Manduca y Theo se detienen. A veinte metros de ellos, descubren a DOS SOLDADOS mestizos, parapetados detrás de unos bultos de tierra en una parodia de puesto de policía, que les apuntan con sus escopetas. Llevan el uniforme del ejército peruano.

SOLDADO PERUANO 1 (CONT'D)
¿Colombianos?

Karamakate ni los determina. Ignorándolos absolutamente, sigue caminando hacia la única cabaña tradicional que todavía resiste, en los linderos del caserío.

SOLDADO PERUANO 2
¡Pare! ¡Quietos!

Los soldados se asustan al verlo acercarse, pero dejan de apuntarle cuando pasa de largo. Vuelven a amenazar a Theo y a Manduca.

SOLDADO PERUANO 1
¡Que si son colombianos!

Manduca, sorprendido, niega.

SOLDADO PERUANO 1 (CONT'D)
¡Váyanse de aquí!

Los soldados vuelven a apuntar hacia la otra dirección, vigilando la selva, asustados y ansiosos. Manduca comparte una mirada de incompreensión con Theo, y sigue a Karamakate.

69 EXT. MALOKA COHIUANA - DÍA

Karamakate entra a la maloka. En su interior, CINCO VIEJOS INDIGENAS, sentados alrededor de una mesa, toman trago. Uno de ellos, el PAYE COHIUANO, con el rostro dibujado como Karamakate pero con una camisa occidental, se mece en su butaco, alucinando.

Los viejos se sorprenden al ver al recién llegado. Karamakate los mira fijamente. Tiene fuego en los ojos.

VIEJO COHIUANO 1
(en idioma cohiuano)
Llegó Sirgú.

Sus compañeros de borrachera se echan a reír. El viejo se levanta, acogiendo a su invitado. Le tiende una vasija ritual destinada a la bebida del caapi.

VIEJO COHIUANO 1 (CONT'D)
Ten, toma. Estamos celebrando el fin del mundo.

Karamakate agarra el recipiente. En su interior descubre un brevaje espeso donde flotan los pétalos azules de una flor exótica. Al colmo de la indignación, tira al piso la vasija que se rompe en mil pedazos.

Su reacción crea otra explosión de risa por parte de los viejos.

VIEJO COHIUANO 1 (CONT'D)
¿Trago entonces?

El viejo le tiende una botella de licor a Karamakate. Pero éste lo ignora y se abalanza sobre el payé. Lo agarra del cuello de la camisa.

KARAMAKATE
(en idioma cohiuano)
¿Por qué los dejas hacer esto?

El viejo apenas si abre los ojos.

PAYE COHIUANO
(en español)
¿Eres colombiano?

Karamakate, asqueado, lo suelta. El payé cae el piso con todo su peso y empieza a vomitar en arcadas. Los otros viejos miran a Karamakate con extrañeza. Ya no les parece chistoso.

Theo y Manduca observan esta escena con tristeza desde el umbral de la puerta de la maloka. Karamakate se da la vuelta. Empuja a Manduca con el hombro, abriéndose paso fuera de ese lugar decadente.

70 EXT. CULTIVO DE YAKRUNA - DÍA

A unos cuantos metros de la maloka, Karamakate descubre otra visión de horror: un cultivo inmenso de árboles de caucho sobre los cuales se enreda una planta con bellas y exóticas flores azules. Vencido, sin fuerzas, contempla ese paisaje. A lo lejos se oyen tiros de escopeta.

Theo y Manduca llegan junto a él. Están estupefactos.

KARAMAKATE
(en idioma cohiuano)
La yakruna no debe ser cultivada...

Manduca posa su mano en el hombro de Karamakate, pero Karamakate le quita la mano y lo empuja, volteándose hacia Theo. Descarga sobre él toda su indignación y su rabia.

KARAMAKATE (CONT'D)
(en español)
Es que entendí todo al revés. Las señales eran claras. ¡Tú eres el de la manda! ¡Tú eres la boa!

MANDUCA
¿Qué? Tranquilízate.

Pero Karamakate lo ignora. Confronta a Theo que es incapaz de sostenerle la mirada y le arranca el collar del cuello.

KARAMAKATE
¡Devuélvemelo! ¡No eres digno de esto! ¡Eres un virakocha, traes el infierno a la tierra!

Theo, deprimido, soporta los insultos de Karamakate con absoluto estoicismo. Manduca se interpone entre ellos.

De repente, un grupo de cinco mujeres indígenas salen de la vegetación espesa, corriendo en dirección del río. Algunas de ellas cargan en sus brazos bebés de meses. Otras arrastran de la mano niños de pocos años. Pasan junto a los viajeros sin detenerse, gritándoles, en pánico.

MUJER INDIGENA
(en idioma cohiuano)
¡Vienen los colombianos! ¡Vienen los colombianos!

Manduca se asusta. Ni a Theo ni a Karamakate les importa. El cohiuano aprovecha la distracción para agarrar un leño encendido de la fogata fuera de la maloka y se dirige hacia el cultivo.

Otro grupo de indígenas, ancianos, mujeres y niños pasa corriendo, gritando con terror, enloquecidos.

Theo trata de detener a Karamakate, pero éste lo empuja. El virakocha cae al piso. Con lágrimas en los ojos, ve a Karamakate, loco de rabia, prenderle fuego a los árboles de caucho. La yakruna se consume rápidamente.

KARAMAKATE
(en español)
¡Esta es la yakruna! ¡El máximo conocimiento de lo que fue mi pueblo!
¡Pero no te lo vas a llevar!
¡Demonio!

Grandes llamas se levantan entre Karamakate y los otros dos. Entre la selva y el incendio, ahora son decenas de indígenas, mujeres, ancianos y niños que corren desesperados, huyendo por sus vidas. Los tiros se oyen cada vez más cerca.

MANDUCA
Tenemos que irnos.

Manduca ayuda a Theo a levantarse, pero éste parece sufrir una muy profunda recaída. Se agarra el estómago, tratando de contener el dolor, pero no escucha a su amigo.

THEO
¡Karamakate!

Pero Karamakate ha desaparecido entre las llamas. Más y más indígenas siguen corriendo junto a ellos. Cinco metros más adelante, un joven de quince años cae al piso, herido de muerte por una bala.

Manduca levanta a Theo y lo carga sobre su hombro. A causa del dolor y de la enfermedad, es poca la resistencia que puede oponer. Sigue gritando.

THEO (CONT'D)
¡Karamakate! ¡Karamakate!

71 EXT. PUEBLO COHIUANO - DÍA

71

Manduca carga a Theo a través de la calle principal del caserío en medio del horror. Corre junto a indígenas que huyen en dirección del río, en medio de los balazos. Gente cae a su alrededor.

Los dos soldados peruanos del puesto de policía saltan por encima de los bultos de arena, corriendo en el otro sentido, en una última y desesperada ofensiva.

Manduca sigue corriendo tan rápido como puede. Detrás suyo, hombres mestizos y soldados con el uniforme de Colombia disparan sobre todo lo que se mueve. Un grupo sale de una casa, pillando sus pocos bienes y prendiéndole fuego al techo de paja. Otros cinco hombres rien, agarrando a una mujer, que empiezan a violentar. Sin poder intervenir, Manduca sigue huyendo.

72 EXT. BANCO DE ARENA COHIUANO - DÍA

72

Theo y Manduca llegan al banco de arena. La imagen es dantesca; los cohiuanos se lanzan masivamente al caudaloso río, en estampida. Tratan de atravesarlo a nado pero la poderosa corriente arrastra a muchos de ellos. Un grupo de mujeres trata de desatar el bote. Manduca grita, corriendo hacia ellas.

MANDUCA
¡Hey! ¡Esperen!

El grito de Manduca las asusta. Sueltan las amarras y se tiran al río. Manduca posa a Theo en el bote y lo empuja al agua. Theo, con un hilo de voz, llama a esas mujeres.

THEO
Vengan... Súbanse...

Pero ellas lo ignoran, luchando ya contra la corriente. Un niño de dos años se agarra del cuello de su madre que, sin fuerzas, deja de nadar.

Theo, acongojado por el dolor, le hace señas a un anciano en la orilla para que se suba a la embarcación. Este duda y prefiere nadar antes de subirse al bote con el virakocha.

Theo, desesperanzado, no lo puede creer. Se agarra el estómago de nuevo y se deja caer hacia atrás, resignado.

Es como si todo el peso de la enfermedad le cayera de un golpe. Se queda quieto, moribundo.

Mira a su alrededor: en el río, la mayoría de los indígenas sucumben ante la corriente, pero algunos de ellos logran llegar a la otra orilla. Manduca lo observa con profunda tristeza e inquietud, remando tan rápido como puede. A lo lejos, del lado del pueblo Cohiuano, aparecen los soldados y caucheros colombianos que atrapan a los indígenas que todavía corren en tierra, disparándole a los que nadan en el agua.

Theo, ya más muerto que vivo, contiene las lágrimas con una tristeza infinita. Mira hacia la selva.

Unos ojos brillantes lo observan desde la espesura. Se trata de un enorme jaguar, apenas visible, oculto entre la penumbra. Respira pesadamente. Cuando el barco está fuera de su campo de visión, el jaguar se da vuelta y desaparece entre los matorrales.

73 EXT. SELVA - ANOCHECER

El jaguar camina por la penumbra del anochecer, hasta que llega a una maloka deshabitada. Afuera de ella está una enorme anaconda, herida y moribunda, cambiando de piel. Los dos animales se miran. La anaconda deja caer su cabeza suavemente y se queda quieta en el suelo. El jaguar se le aproxima con curiosidad y la huele.

Finalmente la toma entre sus fauces y entra arrastrándola a la maloka, desapareciendo con ella en la oscuridad de su interior. Afuera quedan los restos de piel que la serpiente ha dejado atrás.

74 EXT. ORILLA DEL RÍO - ATARDECER

Sigue sonando La Creación, en su segundo movimiento, la aparición de la luz. Karamakate, en la orilla del río, se voltea hacia Evan, junto al gramófono.

KARAMAKATE
¿Qué cuenta?

EVAN
Cómo Dios creó el mundo.

KARAMAKATE
En esta música tuya está el camino.
Escucha.

Evan se ríe.

EVAN
Karamakate, esto es muy bello, pero es sólo un cuento.

KARAMAKATE
No es un cuento. Es un sueño. Debes guiarte por él.

EVAN
Soy un hombre de ciencia. De hechos reales y palpables. No me puedo guiar por sueños que no tengo.

KARAMAKATE
Sí los tienes y los sigues. ¿Cuántas orillas tiene el río?

Evan mira frente a él. Contesta sin convicción.

EVAN
Dos.

KARAMAKATE
¿Cómo sabes?

EVAN
Pues una y otra. Uno más uno igual dos.

KARAMAKATE
¿Cómo sabes?

EVAN
Porque así es. Uno más uno igual dos.

KARAMAKATE
Pues no. Este río tiene tres orillas, tiene cinco, tiene mil. Un niño puede entenderlo, pero tú no. El río es el hijo de la anaconda. Lo entendemos en sueños, pero es la verdad real, más real que lo que tú llamas real.

Evan entiende a medias el razonamiento de Karamakate que desarrolla, abriendo los brazos.

KARAMAKATE (CONT'D)
El mundo es así. Pero tú escoges ver sólo esto.

Muestra un pequeño espacio entre sus dedos. Evan piensa un instante y saca un mapa.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Qué haces?

EVAN
Debo verlo con otra mirada.

Karamakate le rapa el mapa y lo tira al río.

KARAMAKATE
Tu terquedad es impresionante. Ahí no vas a encontrar nada.

Evan, confundido, fija su mirada indefensa en Karamakate.

EVAN
¿Cómo has hecho tú para recordar lo que no sabías?

KARAMAKATE
El mundo habla. Yo sólo sé escuchar. Esta es la canción de tus ancestros. Aquí está la respuesta. Escucha. Pero escucha de verdad. No sólo lo que dicen tus oídos.

Evan baja la cabeza.

EVAN
Tengo miedo de equivocarme.

Karamakate sonríe, dulce y compasivo. Evan se concentra en la música.

75 EXT. ORILLA DEL RÍO - NOCHE

75

A la luz de la fogata, Karamakate come raíces hervidas. Evan escucha con atención la música de Haydn. El gramófono se empieza a quedar sin batería y la música se distorsiona lentamente. Evan le da cuerda y la música vuelve a la normalidad. Se voltea hacia Karamakate.

EVAN
¿Me das un poco?

KARAMAKATE
No vas a comer nada hasta que te decidas a escuchar.

EVAN
¿Me puedes dar caapi?

KARAMAKATE
Ningún caapi podrá ayudarte mientras no quieras creer.

Evan se molesta.

EVAN
Ayúdame.

KARAMAKATE
(paciente)
No puedo hacer más.

Evan suspira y sigue escuchando.

76

EXT. ORILLA DEL RÍO - AMANECER

76

El gramófono sólo suelta estática y la fogata sólo contiene brasas humeantes. Evan está tan cansado que parece en trance. Sus ojos se cierran del sueño. Ve aparecer el primer rayo de luz que surca el cielo negro.

Mientras observa el espectáculo del día naciente sobre la selva, oye un crujir de ramas detrás suyo. Se voltea y descubre a Karamakate.

KARAMAKATE
¿Por dónde es?

Por automatismo, Evan señala una dirección.

KARAMAKATE (CONT'D)
¿Cómo lo sabes?

EVAN
(vacilante)
Lo sé... Creo...

El viejo se queda mirándolo en silencio. Se acerca a él y, con una semilla de genipapo, le dibuja una línea continua en la frente.

77

EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA

77

Evan guía el bote, empujándolo con el largo bejuco a través de un caño estrecho. Parece tranquilo, observando con nuevos ojos la selva que lo rodea.

Karamakate está sentado en la proa de la canoa.



Ext. Base de la Sierra del Chiribiquete - Día. Karamakate viejo y Evan

78 EXT. BOTE SOBRE QUEBRADA - DÍA 78

Evan y Karamakate reman ahora, subiendo una quebrada. El explorador levanta la cabeza, deja de remar y observa con asombro frente a él.

Al final del río, se alzan una serie de imponentes rocas tan grandes como montañas con extrañas formas y figuras. Están hechas de arenisca gris, con pequeños parches de vegetación en su cima. Un gruñido de baja intensidad se escucha a kilómetros.

Evan se voltea hacia su compañero, tan fascinado como él.

EVAN

¿Es el Taller de los dioses?

Karamakate asiente.

EVAN (CONT'D)

¿Qué es ese ruido?

KARAMAKATE

Su saludo. Aquí era donde debíamos venir.

EVAN

Eso... Es imposible.

La expresión de Evan se oscurece.

EVAN (CONT'D)

Debe ser el calentamiento desigual entre las rocas.

Karamakate se voltea y lo mira con severidad. Siguen impulsando el bote en silencio. La Sierra del Chiribiquete se va cada vez más grande e imponente.

79 EXT. BASE DE LA SIERRA DEL CHIRIBIQUETE - DÍA 79

El bote se detiene en un banco de arena. Evan y Karamakate se bajan y aprecian la inmensidad de la inusual montaña. Están muy emocionados, en la base de una de las gigantes rocas.

Evan señala la cima. Karamakate asiente. Cargando una pequeña bolsa de cuero, empieza a caminar sobre la roca y a escalar. Evan se asombra de la agilidad del viejo antes de seguirlo.

80 EXT. SIERRA DEL CHIRIBIQUETE - DÍA 80

Con gran esfuerzo, Evan trepa por las desigualdades de la roca, agarrándose de las grietas. Ascende lentamente. Levanta la mirada y ve a Karamakate mucho más arriba, escalando sin esfuerzo aparente. El viejo se detiene un momento y lo mira.

KARAMAKATE

¿Necesitas ayuda?

Evan sonríe avergonzado y niega con la cabeza.

Karamakate sigue escalando. Evan continúa su tortuoso ascenso.

81 EXT. CIMA DE LA SIERRA DEL CHIRIBIQUETE - DÍA 81

Evan llega a la cima de la roca, agotado. Se sienta y respira pesadamente, tratando de recobrar el aliento. Mira a su alrededor.

La selva se ve abajo, infinita y plana, con los meandros de los ríos atravesándola. La cumbre es más tupida, llena de extrañas plantas.

Observa con interés una planta exótica que crece a su lado. Pero el grito de Karamakate lo saca de su contemplación.

KARAMAKATE

¡Mira!

Se levanta y alcanza al viejo, unos metros más adelante. Descubre un paisaje fascinante.

La Ciudad de Piedra, una formación de rocas extrañas e insólitas que dan la impresión de encontrarse en una ciudad contruida por extraterrestres. Emocionados, se dirigen hacia ella.

82 EXT. CIUDAD DE PIEDRA - DÍA 82

Evan y Karamakate se detienen de repente.

En medio de las piedras, disimulado detrás de una roca, descubren el objeto de su búsqueda: un árbol de caucho, muerto, sobre el cual se enreda la planta de yakruna con una sola flor.

Los dos viajeros se miran con profunda emoción. Al cabo de un instante, Karamakate se acerca a la yakruna.

La recoge, desenredándola con mucho respeto y dulzura. Evan, satisfecho, alcanza al viejo y examina la enredadera.

Pero Karamakate se la quita de las manos y empieza a desfiarla.

KARAMAKATE

Está a punto.

EVAN

¿Qué haces?

Karamakate no entiende la pregunta. Mira a Evan con ojos extrañados.

EVAN (CONT'D)

No la dañes, tenemos que guardarla.

KARAMAKATE

No. Vamos a volverla caapi. Esta es la última planta de yakruna en el mundo. Tienes que volverte uno con ella.

EVAN

¿Cómo sabes?

KARAMAKATE

Yo destruí todas las demás... Es nuestra última oportunidad, es mi regalo para ti.

EVAN

Yo no vine hasta aquí para eso.

KARAMAKATE

Sí lo hiciste.

EVAN

Te estoy diciendo que no. Esta planta es muy importante. Tengo que llevármela.

Al escuchar esto, mira a Evan con indignación.

KARAMAKATE

¿Me mentiste otra vez?

EVAN

Afuera hay una guerra. Mi pueblo necesita caucho de alta pureza para detenerla. Con la yakruna lo podemos lograr.

KARAMAKATE

¿Quieres hacer armas con la yakruna?
¿Convertirla en muerte?

EVAN

Dámela.

Evan trata de cogerle la enredadera. Pero Karamakate, con una fuerza sorprendente, lo empuja tumbándolo al piso. Imponente, da unos pasos atrás.

Evan suspira. A regañadientes, saca un cuchillo de su pantalón y amenaza a Karamakate mientras se levanta.

EVAN (CONT'D)

Dámela.

Karamakate no puede de la decepción y de la indignación. Se niega a entregarle la planta.

EVAN (CONT'D)

No quiero hacerte daño.

Karamakate se acerca a Evan y se pone el filo del cuchillo en el cuello. La voz de Evan se quiebra.

EVAN (CONT'D)

Karamakate, por favor...

KARAMAKATE

Mátame, me da lo mismo. La yakruna muere conmigo. Tú también eres un chullachaquí y lo serás por siempre.

Evan vacila. No es capaz de hacerlo. Deja caer el cuchillo y rompe en sollozos.

A un metro de él, Karamakate lo mira, calmando su furia.

83

EXT. CIUDAD DE PIEDRA - ATARDECER

83

Karamakate ha encendido una fogata. En una bella vasija decorada, hierve un brevaje espeso y oscuro. El viejo, cerca al fuego, murmura un canto ritual. Desfibra la enredadera de yakruna que va sacando de la manga de su cushma y que parece surgir de su cuerpo.

Echa la yakruna dentro de la preparación junto con semillas pulverizadas. Se acerca enseguida al árbol marchito de caucho. Susurra una corta oración y arranca unas lágrimas de savia cristalizadas del tronco que mete en la vasija.

Observa el líquido hervir en grandes burbujas un instante antes de voltearse hacia atrás.

Cincuenta metros más lejos, Evan está sentado sobre una piedra. Se le ve pensativo, triste y decepcionado.

84 EXT. CIUDAD DE PIEDRA - NOCHE

El espeso caapi sigue hirviendo sobre la fogata. Karamakate continúa sus cantos rituales.

Evan, todavía sentado en el mismo lugar, se levanta y se acerca, avergonzado. Se detiene a un metro de Karamakate que lo mira. Baja la cabeza.

KARAMAKATE

Quítate la camisa.

Obedece. Se siente frente a Karamakate que toma un preparado marrón de una totuma, moja su dedo índice y empieza a dibujar sobre la espalda de Evan las manchas redondas del jaguar.

KARAMAKATE (CONT'D)

Ese es el caapi Medora. Es el más poderoso de todos. Existe desde antes del descenso de la serpiente. Te llevará a verla, ella es enorme, terrible, pero no debes temerle. Debes dejar que te abrace. Su abrazo te llevará a lugares antiguos donde no existe la vida, ni siquiera su embrión.

Evan mira a Karamakate por encima de su hombro.

KARAMAKATE (CONT'D)

Te llevará sobre la tierra y bajo el agua, donde viven los dueños de los animales y luego te mostrará el río bajo el río, la raja que separa los mundos, la escalera a la Vía Láctea, el lugar donde el rayo espera su nacimiento.

Karamakate termina su dibujo y se levanta. Se acerca a Evan y le ofrece su puño. Evan estira la mano, Karamakate abre y le deja caer unas pequeñas semillas. Evan observa las semillas con sorpresa. Mira a Karamakate, quien agarra la vasija con el caapi y se la ofrece a Evan. Pero Evan no la recibe.

EVAN

Yo... Traté de matarte. No merezco esto. ¿Por qué lo haces?

Karamakate no responde, sólo lo mira a los ojos. Evan recibe la vasija humildemente y se toma un trago, mirando a los ojos a Karamakate.

KARAMAKATE

Yo también te maté, antes, en el tiempo sin tiempo, ayer, hace cuarenta años, o tal vez cien, o hace millones de años. Pero tú volviste. Porque no era a mi pueblo a quienes tenía que enseñar. Era a ti.

Evan siente el efecto del caapi, cierra los ojos.

KARAMAKATE (CONT'D)

Llévalos más de lo que te pidieron. Llévalos una lección. Diles todo lo que veas, diles todo lo que sientas. Vuelve entero, sin caparazón.

Le devuelve el caapi a Karamakate. Pero el viejo no toma. Al contrario, saca un hueso de pájaro en forma de Y e introduce las dos extremidades en las fosas nasales de Evan.

Sopla con fuerza. Una nube de polvo blanco envuelve el rostro del explorador que cae hacia atrás inmediatamente.

KARAMAKATE (CONT'D)

Eres Cohiuano.

85 EXT. SELVA - DÍA

85

La oscuridad se desvanece. Aparece la selva espesa extendiéndose en todas las direcciones. No hay rastros del campamento, ni de Karamakate. Estamos dentro de Evan, viendo a través de sus ojos. Éste se levanta y empieza a caminar. No tiene la altura de un hombre. Camina en cuatro patas, pero sin torpeza, con gran agilidad y rapidez. Troncos y arbustos pasan a sus lados con velocidad. Su respiración se hace más pesada. No es la respiración de un hombre. Mira a todos lados con temor. Siente que algo lo persigue. Se queda quieto y contiene la respiración. Escucha.

El fondo de la selva se está moviendo. A lo lejos, se escucha el sonido de un ser enorme que se arrastra velozmente por el suelo.

Evan empieza a correr. Al hacerlo, alcanza a ver sus extremidades delanteras, ahora convertidas en fuertes garras, de pelo amarillo con manchas. Su respiración se hace más fuerte. La selva pasa con velocidad frente a sus ojos. El sonido de la serpiente detrás suyo se escucha cada vez más cerca.

	Deja de correr. La selva sigue pasando frente a él, pero él ha dejado de esforzarse. Flota sin esfuerzo entre raíces, arbustos y matorrales. El sonido ha cesado.			Llega a un pequeño claro. Observa el paisaje que lo rodea, al acecho de algún indicio de Karamakate. Cree ver una silueta humana a unos metros de él. Se acerca con pasos rápidos, pero se percata que lo que vio no es más que un árbol.	
	Empieza a elevarse. Los arbustos y matorrales han quedado abajo. Ahora troncos y ramas lo rodean. Pasa entre bejuocos y lianas sin ningún esfuerzo. Se eleva más y más, lentamente, hasta empezar a ver las copas de los árboles.			Sin embargo, descubre la entrada de una cueva. Una gran piedra reposa a su lado.	
	Pronto éstas quedan atrás, revelando el infinito mar verde que se pierde en el horizonte, con las rocas de la Sierra del Chiribiquete elevándose en medio de la espesura. Todo se hace más y más pequeño. Desde las alturas, el gran tapiz verde ahora sólo interrumpido por los círculos lejanos de las malokas y los meandros de los ríos. Evan continúa elevándose hacia alturas inimaginables, en su camino hacia el lugar de origen.		89	INT. CUEVA - DÍA	89
				Evan entra a la cueva. Un corto túnel lo separa de una bóveda subterránea, como iluminada por una claraboya.	
				EVAN ¡Karamakate!	
				Sólo le responde el eco. Evan avanza por el túnel y se detiene a la entrada de la bóveda. Se encuentra frente a un paisaje alucinante. Maravillado, lo observa.	
86	EXT. ESPACIO VACÍO - DÍA	86		Un río subterráneo inmenso corre frente a él.	
	Karamakate mira a Evan. Está en un espacio sin espacio, en un tiempo sin tiempo. Es el Karamakate joven del recuerdo. Su mirada es profunda, tranquila. No vemos a Evan, Karamakate nos mira directo a los ojos. Pero sus ojos ya no son sus ojos. Una luz proveniente de ellos quema la pantalla.		90	EXT. BOTE SOBRE EL RÍO - DÍA	90
	El cielo lleno de estrellas. Una constelación resplandece.			Evan dirige con la ayuda de su bejuco el bote sobre el río. El collar cohiuano de Karamakate cuelga alrededor de su cuello. Parece tranquilo, escuchando los sonidos de la selva que lo rodea.	
87	EXT. SELVA - DÍA	87		La Sierra del Chiribiquete queda detrás suyo.	
	Evan abre los ojos. Está de vuelta en el campamento, acostado junto a la extinta hoguera. Mueve sus brazos, se toca el rostro. Tiene la barba varios días más larga que antes.		91	EXT. ORILLAS DE RÍOS - DÍA	91
	Mira a su lado. Está solo. La tierra a su alrededor está quemada, como una chagra para siembra. Hay algo en la tierra. Evan estira su mano para tocarlo, lo agarra y lo levanta. Es el collar cohiuano de Karamakate.			Con el collar cohiuano alrededor de su cuello, Evan camina siguiendo el curso de las aguas. Es una larga caminata: Lo vemos pasar junto a raudales, por planicies, por claros y por selva muy espesa.	
	No entiende.		92	EXT. ORILLA DEL RÍO - DÍA	92
88	EXT. SIERRA DEL CHIRIBIQUETE - DÍA	88		Con una barba más espesa que deja ver el paso de los días, Evan se abre camino entre la espesura, agotado, respirando pesadamente. Se detiene de repente, sorprendido.	
	EVAN ¡Karamakate!			Sentado en una estera en la orilla, observándolo, se encuentra un joven muchacho indígena, vestido con ropa occidental, rodeado de cajas y maletas. Evan sonríe al verlo y empieza a caminar hacia él. El muchacho abre una maleta de cuero que contiene un radiotransmisor. Sintoniza una señal y oprime el botón para hablar.	
	Ninguna respuesta. La selva se extiende hasta el infinito. Evan se adentra en un pequeño sendero entre la vegetación.				

MUCHACHO

Halcón, aquí Nido. El peregrino ha regresado al punto de partida. Cambio.

Un chasquido radioestático es seguido por estática, interrumpida por una débil señal de recibido. La voz al otro lado habla español con un marcado acento gringo.

HALCÓN

Recibido. ¿Peregrino en buen estado? Cambio.

No es el tipo de recibimiento que esperaba Evan. Llega a donde está el muchacho y se detiene.

MUCHACHO

Sí, en buen estado. Ya lo pongo. Cambio.

El muchacho le estira la bocina del radiotransmisor. Evan duda en tomarla, pero finalmente lo hace.

EVAN

(en inglés)
Aquí peregrino. Cambio.

HALCÓN

(en inglés)
Peregrino, qué bueno tenerlo de regreso. ¿Planta encontrada? Cambio.

El chasquido de estática es seguido por silencio. Evan piensa antes de llevarse la bocina a la boca.

EVAN

Planta no existe, Halcón. Von Martius se equivocó. No es más que superstición local. Cambio.

HALCÓN

Recibido, peregrino. La orden es traerlo de regreso. El avión estará esperándolo mañana en Pista 7. Cambio.

EVAN

Ahí estaré. Cambio y fuera. Evan apaga el transmisor y mira al muchacho, quien le mira la mano que lleva empuñada. Evan se mira la mano y abre el puño.

Las semillas que le dio Karamakate están ahí.

Evan mira al muchacho, quien mira las semillas con inquietud.

MUCHACHO

¿Quién te las dio?

EVAN

Un mueve mundos.

El muchacho se queda de una sola pieza al escucharlo.

MUCHACHO

Pero ya no quedan mueve mundos. ¿Dónde lo viste?

Evan se demora en responder.

EVAN

Lo vi... Lo vi convertirse en una estrella.

El muchacho lo mira como si estuviera loco. En efecto, Evan parece fuera de sus cabales, confundido y emocionado.

EVAN (CONT'D)

No... No puedo explicarlo.

Evan mira a su alrededor, buscando. Reconoce una de las cajas y de manera frenética la abre. Saca de ella un cuaderno de notas y un lápiz. Se dispone a escribir, pero se da cuenta de que no puede. Con ojos desorbitados mira al muchacho.

EVAN (CONT'D)

Tengo que encontrar las palabras.

El muchacho se ríe, se da vuelta y empieza a recoger las cajas para ponerlas en un bote que está amarrado en la orilla. Evan lo detiene.

EVAN (CONT'D)

No, déjalas.

El muchacho no entiende, pero Evan insiste. Señala el bote y, casi empujándolo, sube al muchacho en él. Lo desamarra y lo empuja, el bote se aleja lentamente por el río. Evan escribe frenéticamente. Todo el equipaje queda atrás, abandonado en la orilla.

FIN.

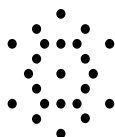
Crédito: Una buena parte de los pueblos amazónicos contactados por los exploradores a principios del siglo XX fueron exterminados.

Los textos escritos por ellos son lo único que se conserva de sus cultura.

La difusión de estos textos dio lugar a los primeros movimientos ecologistas, y fue de gran influencia para la sicodelia, la Generación Beat y los movimientos contraculturales que sacudieron al mundo en la segunda mitad del siglo XX.



FOTOGRAFÍA DE EMANUEL ROJAS



www.cinema23.com

Este cuaderno se terminó de imprimir en mayo de 2016.
El tiraje constó de 1500 ejemplares.

Este livro foi impresso em maio de 2016.
A impressão consistiu de 1500 cópias.