

Maiá

Jacobo Roda Segarra

Guion

Despiertas en la única habitación de tu minúsculo apartamento: un cuchitril en el que caben, a duras penas, una cama, un hornillo de gas, una mesa atestada de trastos, una tele antigua y, en una esquina, una jaula con un pájaro. Las voces en tu cabeza, ecos de la gente en la que has resonado, no te dejan dormir. No es nada nuevo. Todas las noches es la misma historia. Aún despierta, sigues escuchándolas:

JOSH: ¡Libérame, sal de mi cabeza!

NÍA: ¿Volveré a ser yo misma algún día?

ARIA: Márchate, cora, devuélveme mi cuerpo.

La tele empieza a hacer ruido de estática. Te das cuenta de que está encendida, pero no recuerdas haberla dejado en marcha antes de acostarte. Una cara te mira fijamente. Te levantas y empiezas a pasar canales. Da igual el que pongas, siempre sale la misma mujer mirándote fijamente: es una actriz que te suena mucho. Está diseminada por miles de carteles publicitarios en las paredes de la ciudad. Unas veces anuncia un perfume, otras un coche; en ocasiones, hasta un helado. Diferentes anuncios, pero siempre el mismo rostro. De repente, empieza a hablarte:

CRISTINE WU: ¿Cómo estás, Naizha?

Supones que sigues durmiendo, así que procuras ignorarla y sigues pasando de canal. A ella no le importa, ya que siempre está en pantalla. Lo mismo pasa con sus palabras, que continúan a pesar de los repetitivos saltos de un canal a otro.

CRISTINE WU: ¿Piensas seguir ignorándome?

TÚ: Espero despertarme de un momento a otro, la verdad.

CRISTINE WU: No estás durmiendo.

TÚ: Entonces, ¿están echando esto en

todos los canales, todo el mundo te ve?

CRISTINE WU: No, sólo tú. Digamos que es un pase privado. Quizá es porque seas una cora, quizá es porque eres tú simplemente, quién sabe.

TÚ: ¿Quién eres?

CRISTINE WU: ¿No me reconoces? Soy Cristine Wu, la cara más conocida del mundo gracias a la publicidad. Puedo ser tu madre para que compres una sopa casera que, en realidad, está hecha de mierda; puedo ser la amante que pone caliente a tu marido mientras que, en otro anuncio, te vendo el chocolate con el que vas a sustituir el sexo que no vas a tener con él.

TÚ: Entendido. Me estoy volviendo un poco más loca todavía.

Apagas la tele y giras sobre tus talones con la intención de volver a tu cama. Entonces, todo vibra durante unas décimas de segundo. Tras el suceso, ya has llegado a la cama, pero inmediatamente, sin haber recorrido la distancia que la separa de la tele.

TÚ: ¡Mierda! Nunca me acostumbro a esas malditas arritmias temporales.

Cristine Wu vuelve a aparecer en la pantalla aún apagada.

CRISTINE WU: Niña, no vuelvas a apagar la tele si estoy hablando.

TÚ: ¿Dónde se supone que estás?

CRISTINE WU: En la tele, en las ondas electromagnéticas, en tu cabeza, ¿qué más da? Pon en marcha tu biosoft de comunicaciones. Tienes un trabajo, cora.

La tele se pone en negro finalmente. El graznido del pájaro que tienes en una jaula hace que te levantes decidida a poner en marcha el biosoft. Al lado del pájaro hay una caja llena de circuitos electrónicos impresos. Rebuscas hasta que das con la placa de comunicaciones. Tiene un tubo que recorre el circuito. Coges una de las tres probetas de maíá que siempre llevas en tu bolsillo. Viertes la mitad en el tubo transparente del biosoft y la otra mitad se la vacías en el gznate al pájaro. El líquido azulado está atascado en un par de puntos de la placa. Tras resolver un sencillo puzzle, maíá fluye por todo el circuito y el pájaro empieza a funcionar con la lógica impresa en el circuito. Su imitación a palabras

humanas suenan como quebradas y enervantes, pero son comprensibles:

PÁJARO: Trabajo sencillo. Resonar, entrar y conseguir unos planos. Mil unidades.

TÚ: ¡Mil unidades! ¿Sólo por robar unos papeles?

PÁJARO: Sí. ¿Te interesa?

TÚ: Ya lo creo. Dame algo más de información. ¿Hombre o mujer?

PÁJARO: Hombre. Se llama Morgenstern. Un pez gordo de Atlas.

TÚ: Mierda... un hombre. Odio resonar en hombres. Y además, de Atlas.

PÁJARO: ¿Te interesa o no?

TÚ: Mil unidades son mil unidades... hecho. Dame los detalles y el destino.

Sales de tu apartamento. En la lista de destinos, aparece el bar en el que tu víctima va a tomarse una copa después de trabajar. No es lo ideal, ya que cuando resuenes en él, tendrás que volver a conducirlo a las oficinas, pero no hay otro momento más seguro para administrarle maíá.

Con los detalles que te han dado de la operación, tan pronto como entras en el bar reconoces a Morgenstern sentado en uno de los taburetes a la barra del bar. Al lado tiene un asiento vacío. Te sientas a su lado y te pides una copa.

CAMARERO: ¿Sentiste la última arritmia del tiempo?

MORGENSTERN: Y quién no...

CAMARERO: Parecía que estaban desapareciendo, pero han vuelto.

MORGENSTERN: Van a ir a mucho peor. Créeme, sé de lo que hablo. Un segundo, ahora vuelvo.

Tu víctima hace bastantes visitas al baño. Aprovechas una de sus ausencias para vaciarle media probeta de maíá en la copa de las dos que te quedan y te marchas del bar.

Has vuelto de nuevo a tu apartamento. Te sientas encima de la cama y te tomas la otra mitad del maíá con el que has drogado a Morgenstern. Cierras los ojos. Un ruido blanco, como de una radio sintonizada en ningún lugar, se apodera de la habitación. Todo a tu

alrededor desaparece.

Ya resuenas en Morgenstern: estás dentro de su cabeza. Tienes todo el control de su cuerpo. Sigue en el bar, delante de la copa en la que habías vertido maíá, y que ahora está vacía.

MORGENSTERN (pensamiento): ¡Malditos coras ladrones! ¿Quién eres? Te juro que, cuando me liberes, te buscaré y te mataré. ¡Ningún cora resuena en mi mente!

TÚ (pensamiento): Tarde, ¿no crees? Relájate y disfruta. Sólo necesitaré tu cuerpo un rato.

Te despides del camarero, te levantas y te marchas del bar. En la lista de destinos están las oficinas de Atlas Internacional, en la Torre Atlas. Te diriges hacia allí.

La recepción está casi a oscuras. Una luz baja ilumina a un soldado que, tras el mostrador de la entrada, está viendo una revista porno.

SOLDADO: Señor, ¿no se había marchado ya?

TÚ: He olvidado una cosa en la oficina. Descuida, no tardaré mucho.

SOLDADO: Sí... sí, claro, señor.

Cuando te diriges hacia el ascensor, alguien que conoces empieza a hablar por megafonía:

CRISTINE WU: ¿Te gusta tu nuevo cuerpo, niña?

Te quedas helada por unos instantes. Miras al soldado, pero parece que sólo tú escuchas a Cristine Wu.

CRISTINE WU: Pase privado. ¿No lo recuerdas?

Dentro del ascensor tienes que introducir un código para acceder a tu despacho. Pruebas varios, pero todos son erróneos. Al tercer intento, escuchas por el altavoz del ascensor:

CRISTINE WU: Agárrate.

Todo vibra durante unas décimas de segundo. Otra arritmia temporal. En este caso, te resulta de gran ayuda, porque el salto en el tiempo, aunque muy breve, te muestra el código introducido por Morgenstern unas horas atrás. Cuando todo deja de vibrar,

introduces el mismo código y sales al pasillo privado donde, al fondo, está el despacho de Morgenstern.

El corredor está mal iluminado, pero las paredes están llenas de fotos históricas y pósters relacionados con la corporación Atlas Internacional. En una de ellas se puede ver un recorte de prensa del día de la fundación de la compañía, casi dos siglos atrás. Otro recorte muestra el día en que Atlas compró una pequeña compañía de investigación farmacéutica con el objetivo de unir alimentación y medicación, todo en el mismo producto; el titular del artículo reza: «Alimentación profiláctica: cuando no hace falta estar enfermo para medicarse».

En otra, un mapa con las decenas de marcas comerciales de alimentación tras las que se esconde Atlas; abajo, una cifra apabullante: «El 99% de la cesta de la compra pertenece a Atlas Internacional».

Uno de los recortes de prensa desentona del resto: «Atlas se mete en el negocio de la minería», al lado de una foto de una mina a cielo abierto delante de la que posa, sonriente, Morgenstern. Se sabía que era una mina por el texto de la noticia, porque lo que parecía en realidad era una montaña agujereada por arriba, de tal forma que parecía haber un cono invertido invisible dentro de ella. Miras la foto de la mina con detalle: es un lugar conocido para ti; se parece mucho a la montaña donde te llevaba tu padre a jugar de pequeña.

Llegas a la única puerta del pasillo, al fondo del todo. Entrás y ves el sobrio despacho de tu víctima: un escritorio con una silla sobre un suelo enmoquetado y una ventana de cuerpo entero con vistas a la decadente ciudad.

CRISTINE WU: ¿Te gustan las vistas?

TÚ: ¿Desde dónde hablas?

CRISTINE WU: Desde que los malditos ordenadores dejaron de funcionar por culpa de las arritmias temporales, me las tengo que ingeniar para poder hablar, ¿sabes? Menos mal que los viejos cacharros analógicos no se ven tan afectados.

Te das cuenta de que la voz sale de una vieja radio portátil que Morgenstern tiene sobre el escritorio.

TÚ: Sí, son unas vistas preciosas. Si con preciosas te refieres a una ciudad podrida.

CRISTINE WU: No hay lugar en el mundo creado por el ser humano más alto que este; el ático de la Torre Atlas. Disfrutad de vuestra obra.

Tras admirar por unos segundos las vistas, te diriges al escritorio. No encuentras lo que buscas sobre el mismo, pero tiene un cajón con un candado rotatorio. El puzle para encontrar la combinación no es demasiado complejo, con lo que en menos de un minuto escuchas un chasquido y abres el cajón. Encuentras unos planos en una hoja azul y te los guardas. También hay una pistola.

TÚ: Ya casi he acabado. Uno de los trabajos más sencillos de los últimos años.

CRISTINE WU: ¿Tú crees? Ahora te falta sacarlo.

TÚ: Si es tan fácil como entrar... me despido del tipo de la entrada, dejo los planos en un hueco tras un ladrillo en la iglesia crisfucionista de enfrente, le meto una dosis de amnésico retardado a mi víctima y lo libero en una esquina con una botella de vodka vacía en la mano.

CRISTINE WU: Qué alegría que lo tengas tan claro.

La respuesta de Cristine Wu te da un escalofrío por la espalda. Decides coger la pistola que había en el cajón, por si acaso. Deshaces el camino por el pasillo con los recortes de prensa, te metes en el ascensor y bajas hasta la recepción. El soldado, que ha guardado la revista, está muy nervioso cuando pasas por delante.

SOLDADO: Se... señor, ¿puede detenerse un momento?

TÚ: ¿Qué sucede?

SOLDADO: Es sobre un protocolo de seguridad violado.

El soldado mira en su centro de comunicaciones, un sistema de radio antediluviano que, al ser analógico, sigue funcionando a pesar de las arritmias temporales. Oprime unas teclas que suenan a máquina de escribir antigua y vuelve a mirarte:

SOLDADO: Ha llegado un protocolo nuevo que ordena detenerle si usted entraba

en Atlas fuera de su horario habitual.

TÚ: ¿Cómo? ¿Quién ha ordenado semejante gilipollez?

SOLDADO: Usted mismo, señor.

El soldado levanta su fusil de asalto y te apunta directamente.

TÚ: ¿Qué estás haciendo, soldado?

SOLDADO: Señor, tengo que pedirle que permanezca en el edificio, hasta que vengan refuerzos, sin oponer resistencia.

CRISTINE WU: Tu plan está siendo un éxito, Naizha.

Una arritmia temporal hace que todo vibre. El soldado da un pequeño salto atrás en el tiempo; de repente, vuelve a estar sentado en la silla, viendo la revista porno. Son sólo unos segundos, pero los suficientes para que puedas sacar la pistola y descerrajarle una bala. Todo el mostrador de recepción se tiñe de sangre. Sales a toda velocidad. En la esquina está la iglesia crisfucionista. Rebuscando entre los ladrillos encuentras uno suelto donde dejar los planos. Te tomas la pastilla de amnésico retardado y tratas de dejar de resonar en Morgenstern. Sin embargo, no funciona. Vuelves a intentarlo, pero no puedes salir de su cabeza. No importa cuántas veces lo intentes, estás atrapada.

Las sirenas de policía, o de los furgones negros de los matones de Atlas, que no sabes qué es peor, se acercan. Presa del pánico, tienes que escapar inmediatamente del lugar aún dentro del cuerpo de Morgenstern. No te da tiempo a recoger los planos, que se quedan escondidos detrás de la piedra. Además, te acabas de tomar la pastilla de amnésico retardada. Si te hace efecto, estás perdida. Te metes los dedos hasta la garganta y vomitas en la calle. Entonces, ves un coche parado en la acera a unos metros de distancia. Te acercas y encañonas al conductor:

TÚ: ¡Fuera del coche ahora mismo!

El conductor sale corriendo. Coges el vehículo y te marchas del lugar. Confundida, decides volver a tu apartamento para pensar con calma tus próximos movimientos. Allí sigue tu cuerpo inerte sobre la cama. Mientras no seas capaz de salir de la mente de Morgenstern, así seguirá. El rostro de Cristine Wu vuelve a aparecer en la tele apagada:

CRISTINE WU: Un éxito de operación ¿verdad, niña?

TÚ: Cállate.

CRISTINE WU: ¿Cómo piensas salir de esta?

TÚ: Necesito pensar.

El pájaro que utilizas para cargar biosoft grazna en su jaula. Eso te da una idea.

TÚ: Ya sé... pediré ayuda al Templo Cora. Seguro que saben cómo sacarme de este cuerpo.

CRISTINE WU: Claro, claro... ves a pedir ayuda a los que te metieron en esto.

TÚ: ¿Por qué dices eso?

CRISTINE WU: Obvio, ¿no? Ellos te enseñaron a meterte en la cabeza de la gente, a controlar cuerpos que no eran tuyos. Si no hubiera sido por ellos, no estarías en esta situación.

Te levantas y te diriges a la caja con biosoft, ignorando los comentarios de Cristine Wu. No tardas mucho en encontrar el circuito para comunicarse con el Templo. Para hacerlo funcionar con el pájaro necesitas otra dosis de maiá. El cuerpo de Morgenstern que ahora ocupas no tiene, pero recuerdas que tu verdadero cuerpo, el de Naizha tendido en la cama, todavía tenía una tercera dosis. Te acercas y coges la probeta. Como la vez anterior, vacías la mitad en el tubo transparente del biosoft y la otra mitad en la gznate del pájaro. Resuelves otro puzle para que maiá pueda fluir por el circuito. Cuando lo consigues, el pájaro empieza a hablar con su voz quebrada:

PÁJARO: Mensaje a enviar al Templo Cora.

TÚ: Cora Naizha en problemas. Misión con resultado inesperado. Solicito ayuda al Templo.

PÁJARO: «Cora Naizha en problemas. Misión con resultado inesperado. Solicito ayuda al Templo». ¿Enviar este mensaje?

TÚ: Afirmativo.

PÁJARO: Mensaje enviado. Esperando respuesta... Respuesta recibida. «El Templo acogerá a la cora Naizha en treinta minutos. Enviando ubicación».

El Templo nunca está en el mismo sitio como medida de seguridad. La comunicación te permite saber adónde dirigirte. Sales del apartamento y, en la lista de destinos, ahora aparece el Templo Cora. Te diriges hacia ese destino: resultan ser los baños mixtos ubicados en el sótano de una discoteca. Hay suciedad por todas partes, muchas de las puertas de los retretes están destrozadas y, en uno de ellos, parece haber una persona inconsciente. De pie, delante de ti, hay una jovencísima chica tatuada de pies a cabeza.

ILISIA: ¡Tú no eres Naizha!

TÚ: No, no te marches, por favor. Soy Naizha. Estoy atrapada en este cuerpo. Es uno de los peces...

ILISIA: ¡No! Ni se te ocurra darme detalles de tu víctima.

La chica se acerca a tu lado y te toca la cara. Parece fiarse de tu palabra.

ILISIA: ¿Cómo es posible que una cora tan experimentada como tú no sepa salir de una víctima?

TÚ: No lo sé... quizá algo o alguien me lo ha impedido, pero no estoy segura. Las voces que escucho...

ILISIA: Las voces que todos los cora escuchamos son normales. Son ecos de las mentes en las que has estado. Se suelen oír durante el sueño, o en sus momentos previos o posteriores. Sin embargo, ninguna de esas voces puede impedir que salgas de la mente de una víctima.

TÚ: ¿Esas voces pueden provenir de otros lugares? La tele, una radio...

ILISIA: ¿De qué hablas? Nunca había oído semejante sandez.

TÚ: Bien, no importa. ¿Puedes ayudarme?

ILISIA: Claro. Hay dos formas de salir inevitablemente de la mente de la persona en la que estás resonando: matarla o infligirle un dolor extremo.

TÚ: ¿Recordará algo?

ILISIA: No tiene por qué, especialmente si lo matas. El problema es que tú sí que recordarás cualquiera de las dos experiencias. Si quieres un consejo, no es nada agradable recordar la muerte.

TÚ: Bien, me lo pones fácil. Elijo el dolor.

Ilisia observa a un lado y a otro de los baños. Se queda mirando una placa en la pared medio rota de la que salen unos cables de electricidad. Se acerca a uno de los lavabos, tapona el desagüe y deja abierto el grifo para que el seno se llene hasta el borde. Coge el cable suelto que salía de la pared y lo estira hasta el lavabo.

ILISIA: Ven a lavarte la cara. Esto acabará pronto.

Te acercas y, antes de que puedas prepararte, Ilisia te coge la cabeza y la sumerge en el fregadero al mismo tiempo que, con la otra mano, introduce el cable que da chispazos dentro del agua. Das un grito bajo el agua y todo se vuelve blanco.

Despiertas en tu apartamento, ya ocupando tu verdadero cuerpo. Te quedas extendida sobre la cama un rato, con la espeluznante sensación de la electrocución todavía en tu mente.

CRISTINE WU: Tengo que confesarte que estoy un poco confundida con tus habituales cambios de aspecto.

TÚ: Oh, cállate.

CRISTINE WU: ¿Qué piensas hacer ahora?

TÚ: Acabar el trabajo. Darle los planos al que me contrató y ver qué puedo sacarle. Qué es lo que ha pasado. Pero primero tendré que ir a recogerlos.

Te levantas y sales del apartamento. En la lista de destinos, seleccionas la Torre Atlas. Estás en la esquina donde robaste el coche, frente a la iglesia crisfucionista. Rebuscas en el ladrillo que había suelto y recoges los planos. Cuando sales de allí, en la lista de destinos aparece ahora el punto de reunión con tu cliente. Te diriges hacia allí.

Llegas a un bar solitario y oscuro. Hay un hombre en silla de ruedas. Sobre uno de los mangos para empujarla hay un pájaro. Tiene la pata atada a la silla con una cadena. Te sientas frente a él. El hombre articula las palabras con la boca, pero no sale ningún sonido de su garganta. En su lugar, es el pájaro el que las dice:

PÁJARO-CLIENTE: ¿Tienes algo para mí?

TÚ: ¿A quién le hablo, al pájaro o a usted?

PÁJARO-CLIENTE: A mí. El pájaro y la parte de mi cerebro encargada del habla resuenan con maiá. Simplemente es una ayuda ya que soy incapaz de hablar, entre otras cosas. Usaría uno de los viejos ordenadores para sintetizar mi voz... si funcionaran, ¿verdad? Malditas arritmias temporales que inutilizaron toda nuestra tecnología.

TÚ: ¿Qué le sucedió?

PÁJARO-CLIENTE: Cuando te instruyeron en el Templo Cora, ¿te hablaron de las consecuencias de esta profesión a largo plazo?

TÚ: ¿Usted era un cora?

PÁJARO-CLIENTE: Así es. Y mírame: ahora a duras penas soy humano.

TÚ: Enséñeme el dinero.

El hombre deja encima de la mesa un sobre con un fajo de billetes. Sacas los planos y los pones al lado.

TÚ: ¿Qué he robado? ¿Por qué Atlas?

PÁJARO-CLIENTE: ¿No has cobrado ya, cora?

TÚ: Estaría dispuesta a hacerle una rebaja si me cuenta de qué va esto... la operación tuvo algunos imprevistos.

PÁJARO-CLIENTE: Atlas encontró una fuente de maiá natural. Algo distinto, más puro, más intenso. Sus posibilidades iban más allá de la mierda que sintetizamos aquí. Por desgracia, con la fuente encontró algo que no debía... o alguien, no sabría decirte. Una voz o un ser. No se manifestaba a todo el mundo, ni si quiera a todos los cora; tampoco lo hacía siempre bajo la misma apariencia.

TÚ: ¿Una voz en la tele, en la radio o en los aparatos de megafonía?

PÁJARO-CLIENTE: En ocasiones. Además, esa cosa parecía tener un control absoluto del espacio pregeométrico al que accedemos cuando usamos maiá para resonar: podía entrar en la cabeza de cualquier cora e incluso retenerlos ahí en la pregeometría, evitando que volvieran a su propio cuerpo. En cualquier caso, todo lo que pude averiguar por mis medios es que esa cosa le dio algunas

ideas a Morgenstern. Quería que Atlas construyera algo para ella; era algo relacionado con maiá. La respuesta está aquí. ¿Podrías extender los planos, por favor?

Despliegas lo que robaste sobre la mesa, de tal forma que el hombre pueda verlo. Él asiente en silencio en repetidas ocasiones, aunque no sabes si es por la revelación de lo que le muestras o por los problemas neurológicos que parece arrastrar.

PÁJARO-CLIENTE: Es una refinería. De tamaño gigantesco, por lo que parece.

TÚ: ¿Para procesar qué?

PÁJARO-CLIENTE: Maiá natural, supongo. Pero deben querer procesar mucho, a juzgar por las dimensiones de la fábrica.

Entonces recuerdas uno de los carteles del ático de la Torre Atlas:

TÚ: «El 99% de la cesta de la compra pertenece a Atlas Internacional».

PÁJARO-CLIENTE: Inquietante, ¿verdad? Lo que me intriga es el tamaño... ¿dónde estarán construyendo esta refinería?

TÚ: ¿Cómo de grande es?

PÁJARO-CLIENTE: Como para caber encima de una montaña.

Ya sabes dónde está. Y ahí es donde tienes que ir a buscar las últimas respuestas. Te levantas y coges el dinero.

PÁJARO-CLIENTE: ¿Dónde vas?

TÚ: Primero iré a dejar esto a casa. Quizá tenga una conversación con la tele. Luego me voy a dar un paseo por la montaña.

PÁJARO-CLIENTE: Llévate esto. Si te vas a meter en los asuntos de Atlas, la necesitarás.

El hombre señala a una pistola que asoma desde uno de los laterales de la silla. La coges y te marchas.

En la lista de destinos, seleccionas tu apartamento. Al entrar, tres soldados vestidos de negro han puesto patas arriba tus escasas posesiones. La cama está rajada, la mesa con todos sus trastos volcados y la tele parpadea en el suelo.

CRISTINE WU: Sorpresa, niña.

Los soldados te apuntan con sus fusiles. En ese preciso instante, una arritmia temporal

hace que todo vibre. Los soldados aparecen de nuevo con los fusiles bajados, momento que aprovechas para sacar la pistola y dispararles a los tres, que caen abatidos tiñendo de rojo tu apartamento.

CRISTINE WU: ¿Puede que, en tu perfecta y sencilla misión, olvidaras darle la pastilla amnésica a tu víctima?

TÚ: Cállate, ¿quieres?

Registras a los soldados. Tienen varias unidades de explosivo plástico en su mochila de operaciones. Recoges todo el que puedes y te marchas. Recuerdas el lugar donde está la mina a cielo abierto, porque ya has estado allí de pequeña. Sales del apartamento y, en la lista de destinos, aparece dicho lugar.

Llegas a una zona frondosa de bosque. Al avanzar unos metros, la pendiente empieza a aumentar y la vegetación desaparece abruptamente. Estás en la ladera de una pequeña montaña plagada de grúas, camiones y material de construcción. Están todos parados, ya que parece que hoy no hay nadie trabajando. Al subir por montaña, una construcción a medio terminar aparece sobre la misma, cubriendo parte del agujero central. Tiene el aspecto del esqueleto de una fábrica que trata de agarrarse sobre la montaña hueca. Te asomas al borde y ves, al fondo de la montaña, un lago que rezuma una sustancia azul eléctrico: maiá natural. Escuchas una voz detrás de ti:

MORGENSTERN: Así que eres tú quien se coló en mi cuerpo, robó mis planos y después me electrocutó.

TÚ: ¿Qué estáis haciendo aquí?

MORGENSTERN: Nada que tú y tus amigos los cora no hayáis hecho cientos de veces con vuestras víctimas... pero esta vez a una escala algo mayor. ¿Has oído esa expresión de los negocios?: «Piensa en grande».

TÚ: ¿No está la gente ya bastante controlada con la publicidad?

MORGENSTERN: Oh, pero eso es un juego de niños. Esto será un salto cualitativo. Un control real y absoluto. Aunque no todo el mérito es de Atlas, ¿sabes? La idea original fue de una amiga que creo que ya conoces. Por cierto, que siempre le ha gustado la

publicidad, aunque eso también lo sabes. Quizá cogió la idea de ahí y la llevó un poco más allá. Lo que realmente no he conseguido averiguar es por qué se te presentó a ti también, una simple cora... aunque eso ya no importa.

Morgenstern te encañona con una pistola. No hay ninguna arritmia temporal que te salve en ese momento. El hombre dispara. Todavía tienes tiempo de girarte un último instante hacia el corazón de la montaña, el lago azul eléctrico sobre el que te precipitas. Todo se vuelve blanco.

Apareces en un lugar extraño: parece un prado, pero la hierba es de un tono azulado luminiscente; además, se mueve de una forma coordinada, como si fuera algún tipo de organismo. Pasan revoloteando unos organismos parecidos a insectos, y por el suelo reptan unos animales que no habías visto jamás. Todo empieza a hablar; a veces la frase la empieza la hierba y luego la continúa alguno de los seres vivos que has visto.

PLANETA: Bienvenida, niña.

TÚ: ¿Estoy muerta?

PLANETA: En parte, aunque eso pasó unos instantes después de que resonaras con una buena cantidad de maíá puro.

TÚ: Entonces...

PLANETA: Tu consciencia está en la pregeometría. Estás muerta, si quieres decirlo así.

TÚ: Pero... ¿dentro de quién estoy resonando?

PLANETA: ¡Con el Universo, niña! Eso de resonar en alguien es con vuestra porquería sintética. Lo que has usado esta vez es puro, que es lo que corre por el núcleo de este mundo, es decir, de mí mismo. Eso cambia las cosas. De hecho, aquí estás, a miles de años luz de tu antiguo cuerpo humano, y en un instante puedes estar en otra galaxia. Es lo que tiene la pregeometría, que no entiende de espacios. Y tú te has colado en ella.

TÚ: ¿Cómo llegó a nuestro mundo? Me refiero a maíá.

PLANETA: Una especie de vulcanismo tremendo. Lo uso para enviar maíá por toda la galaxia.

TÚ: Pero... ¿no dices que no hay espacio en la pregeometría?

PLANETA: Sí, es cierto; pero para que otros seres, como vosotros los humanos, puedan acceder a ella, hay que tender primero el cable. ¿Recuerdas vuestra antigua internet, antes de que las arritmias temporales hicieran que todos los ordenadores dejaran de funcionar? Primero el cable; después, ya todo era instantáneo.

TÚ: ¿Cómo sabes tanto de esas arritmias?

PLANETA: Porque la culpa la tiene maíá, obviamente. Verás, aunque la pregeometría nos permita entender el Universo de otra manera, sigue habiendo una cara visible formada por la dualidad espacio-tiempo. No se puede hacer trampas. Si te saltas las reglas del espacio-tiempo al recurrir a la pregeometría, tiene sus consecuencias en el lado del espacio-tiempo.

TÚ: No entiendo qué quieres decir...

PLANETA: ¿Crees que es gratis que tu consciencia esté aquí, a miles de años luz de tu antiguo contenedor corpóreo? Esas cosas tienen consecuencias en el espacio-tiempo. Pero tranquila, no te llevas tú toda la culpa. Cada vez que alguien usa maíá en tu planeta, la consistencia del espacio-tiempo se resiente. De ahí las arritmias temporales. No hay nada que hacer... tampoco es que importe demasiado. Cuando tu especie quede unificada, ya poco importará la falta de consistencia del espacio-tiempo.

TÚ: ¿Unificar la especie?

PLANETA: Claro, ¿por qué crees que te he traído? Ese cretino de Morgenstern sólo me hacía falta para procesar y distribuir maíá a la gente. Contaminarla. Hacer que todos resuenen en la pregeometría. Pero no tiene la fortaleza mental para ser mi enlace con los humanos. Tú, sin embargo, fuiste la primera humana en entrar en contacto con el maíá que yo envié a la Tierra. Algo sutil, pero lo suficientemente intenso como para que amoldara tu mente. ¿No recuerdas los viajes que hacías con tu padre a la montaña donde impactó mi meteorito?

TÚ: Estás muy equivocado si piensas que voy a servirte de esa forma.

PLANETA: ¿Crees que será muy diferente de lo que pasaba hasta ahora? Estáis más que acostumbrados. ¿Por qué crees que escogí la figura de Cristine Wu para aparecerme? Hace ya tiempo que no pensáis de una forma autónoma. Esto es el siguiente paso natural. La refinería está a punto de empezar a funcionar. Ya no hay nada que hacer.

Entonces recuerdas los explosivos que robaste a los soldados de Morgenstern y que todavía están en tu cuerpo en la Tierra. Si ya estás permanentemente en la pregeometría, no te debería resultar complicado resonar en la mente de Morgenstern, que ya tomó maiá cuando ocupaste su cuerpo por primera vez. Y todavía debe de estar en las inmediaciones de la refinería.

Así pues, tomas el control de su cuerpo fácilmente. Ahora vuelves a estar en la Tierra, pero en el cuerpo de Morgenstern. Estaba marchándose de la montaña. Das media vuelta y te diriges de nuevo a la refinería, en la cima de la montaña. Bajas por el agujero excavado en su interior hasta que llegas al lago de maiá en el fondo. Tu cuerpo flota allí. Rebuscas en él y encuentras los explosivos. Tras resolver un sencillo reto activando unos botones para llevar la corriente desde el temporizador hasta el explosivo, el detonador se activa. Una cuenta atrás de unos escasos segundos se pone en marcha. Cuando llega a cero, la refinería y la montaña desaparecen dentro de una potente explosión. Todo se vuelve negro.

FIN

Jugabilidad

Maiá consiste en una aventura tipo «point and click», al estilo de las aventuras gráficas. Así se potencia el aspecto narrativo del videojuego. La mecánica consiste en la exploración de ciertos puntos clave de cada escenario.

Además, se cuenta con un pequeño inventario donde se van recogiendo los objetos necesarios para avanzar en la historia, tal como se detalla en el apartado del guion.

El viaje entre un escenario y otro se hace mediante la «lista de destinos» que aparece cuando salimos de un escenario. Esta lista puede ampliarse o reducirse, en función de las cosas que vayamos descubriendo en la

historia.

También hay diversos puzzles que resolver para poder avanzar la aventura. Estos puzzles son mecánicas simples que nos sirven para activar algunos aspectos necesarios en la historia (por ejemplo, conducir maiá a través de los tubos en los circuitos de biosoft o descifrar la cerradura de Morgenstern).

Estética



Maiá es una aventura de corte cyberpunk. El diseño del guión se ha realizado pensando en obras clásicas como *Dreamweb*. Una estética similar a videojuegos como este, con una vista cenital y el uso de gráficos pixel-art, simplifica la producción del videojuego, así como la contextualización al momento en el que el cyberpunk alcanzó su máxima plenitud, con trabajos como los de William Gibson:

