

Alici@.com

Juan Lluís Mira

Obra de teatro infantil para ocho intérpretes que juegan con los siguientes personajes reales o virtuales:

PERSONAJES

ALICI@	del país de las maravillas virtuales.
LAR@	su amiga del correo electrónico.
BLASTER	<i>rockero</i> todoterreno, creador de bandas sonoras.
ABECÉ	sabio académico con ganas de aprender nuevas palabras.
CHATTO	el gato chato que es la voz de su amo.
EMILIO	jefe del correo electrónico.
GÜIDO-98	que pasaba por ahí.
MAXI	chapucero maximizador.
MINNIE	chapucera minimizadora.
S H I R L O C K PANDA HOLMES	el inspector antivirus.
BAUTISTA	su servidor.
WEB	hombre página/anuncio.
DRAKE	el terrible virus, pirata malvado y destructivo.
EMESDÓS	un autómatas.
MATUSAGIGA	el abuelo memoria.

Y un montón de iconos, chips y demás ciberchismes.

PRÓLOGO

El ordenador desordenado

ALICI@ entra en su habitación. Acaba de volver del cole, va mordiendo una manzana. Aparca los libros y conecta el ordenador antes incluso de quitarse la cazadora, para no perder tiempo. Está algo nerviosa. Mientras el ordenador arranca, empieza a bajar la cremallera de la cazadora y habla con su madre, que esta en el salón.

ALICI@.- (Levantando la voz.) ¡Enseguida me pongo a estudiar, mami, de verdad, le cuento a Lar@ unas cosas y empiezo con las mates! **(Para ella:)** El problema es que tengo tantas cosas que contarle, ¡vaya día! ¿Quién dice que en el cole nunca pasa nada? **(Se ha sentado ya frente al ordenador, está tan pendiente de la pantalla que no consigue quitarse la cazadora ni acierta dónde dejar los restos de la manzana.)** Vamos, ordenata, vamos... eso es... **(Mueve el ratón.)** Ahora pulso aquí y... **(El ordenador empieza a parpadear de forma disparatada, algo no funciona.)** ¿Se puede saber qué te pasa? ¿No me digas que te vas a estropear hoy, precisamente hoy? ¡Que hemos ganado a las de 6º B! ¿Sabes lo que es eso? Llevan todo el año machacándonos y hoy les hemos machacado nosotros. Y adivina quién ha metido más puntos: ¡Alici@!, es decir yo... ¡Tenías que ver a todo el colegio gritar ¡Alici@, Alici@aaa! Vamos, no me hagas esto, hoy no, hoy no te puedes poner enfermo, tío, que tengo que contarle a Lar@ lo del partido, tío, ¡no! ¡Venga! **(Le da una palmadita, primero tímidamente, después se convierte en un cachete.)** ¡No me hagas eso, que tengo que comunicarme con Lar@: hoy, **(Mira en el calendario.)** ¡doce!, ¡lo que faltaba! ¡Su cumpleaños! ¿No vas a dejarme ni que la felicite? Porfa... no puede ser... Y le iba a contar que el creído de Raúl me ha pedido salir. Si no estuviera tan bueno le dirían que no, pero, no sé... quería pedirle consejo... **(ALICI@ teclea frenéticamente, pero no hay forma.)** ¡No...!

VOZ DE SU MADRE.- ¿Te pasa algo?

ALICI@.- ¡No pasa nada, mamá! ¡Este ordenador, que se ha escacharrao...!!! ¿No lo habrás tocado tú...? **(Para ella.)** Pero ¿qué estoy diciendo?, si mi madre no sabe ni conectarlo... Si le escribo una carta a Lar@ tardará por lo menos... un mes... Chile está demasiado lejos... **(Mira en el globo mundi, mide la distancia con un par de palmos.)** ¡Dos palmos! O sea: el infinito... Y por ordenador no tarda más que unos minutos... ¿Y qué hago yo ahora?

UNO

Un ratón que es como un conejo

ALICI@ **teclea un par de veces más sin conseguir nada. Después mueve el ratón y lo pincha varias veces, hasta que se da cuenta de que alguien, desde no se sabe dónde, le está hablando.**

RATÓN.- ¿Quieres dejar de marearme?

(ALICI@ mira para todas partes, el RATÓN está bajo su mano.)

ALICI@.- ¿Quién ha dicho eso?

RATÓN.- Yo.

ALICI@.- ¿Y quién es yo?

RATÓN.- Esta indefensa criatura que tienes bajo la mano derecha, y que no tiene ninguna culpa de que tu ordenador se haya estropeado...

(ALICI@ muy lentamente separa su mano del RATÓN. En efecto: éste ha cobrado vida, está iluminado. Y habla.)

Menos mal, pequeña, creí que estaba en un columpio, vaya mareo...

ALICI@.- Es que...

RATÓN.- Ya, ya lo sé... Si al final siempre terminamos pagando el pato nosotros, que no tenemos ninguna culpa de lo que pasa ahí dentro, créeme.

ALICI@.- Es la primera vez que...

RATÓN.- No olvides que las personas también se equivocan y que las máquinas las han hecho las personas, por tanto también tienen derecho a equivocarse... Lo que hay que hacer es buscar una solución en vez de ponerte a pinchar el ratón así porque sí, que tengo unas agujetas...

ALICI@.- ¿Y esto (**Al ordenador.**) tiene solución?

RATÓN.- Todo en la vida tiene solución, sólo que...

(El RATÓN hace que se ilumine el reloj-despertador que hay sobre uno de los estantes de la habitación de ALICI@.)

ALICI@.- ¿Qué?

RATÓN.- Has de darte mucha prisa o llegarás tarde...

ALICI@.- Llegar... ¿a dónde?

RATÓN.- A cualquier sitio.

ALICI@.- ¿Y qué camino he de seguir?

RATÓN.- Cualquier camino es bueno si quieres llegar a cualquier sitio...

ALICI@.- No hay quien te entienda...

RATÓN.- Pero sólo tienes una hora...

ALICI@.- ¿Para qué...?

RATÓN.- Para arreglar el problema...

ALICI@.- ¿Y qué hago?

RATÓN.- Por ejemplo... ¿Por qué no tecleas tu nombre sobre el ordenador? Eso es: escribe: Alici@.com.

(ALICI@ va a teclear, se lo piensa unos segundos.)

ALICI@.- ¿Y qué pasará si lo hago?

RATÓN.- Entre otras cosas: arriesgarte a no volver...

ALICI@.- Pero yo quiero volver...

RATÓN.- Quien algo quiere, algo le cuesta...

ALICI@.- Está bien, me he decidido: esto es como tener que tirar de tres puntos en el último segundo para ganar el partido...

RATÓN.- Muy bien, pero insisto: tienes una hora... al cabo de una hora verás un reloj que empezará a parpadear, inmediatamente tienes que regresar si no quieres pasar el resto de tus días metida en el ordenador. Y no olvides que el tiempo ahí dentro corre mucho más deprisa que aquí fuera, así que... ¡no tienes tiempo que perder!

ALICI@.- (Le echa un último vistazo a su habitación, como en una despedida apresurada. Deja el corazón de la manzana y teclea: Alici@.com) ¡Allá voy!

DOS

Blaster y el cibertobogán

Efecto mágico: la luz de la pantalla se va haciendo más y más potente, mientras cambia de tonos, reflejándose en el rostro de ALICI@. de repente, como si esa luz poseyera una fuerza aspiradora incontrolada, ALICI@ es tragada por la pantalla.

Oscuro inicial. ALICI@ se desliza por un tobogán al tiempo que empieza a sonar una melodía dulce y envolvente interpretada por BLASTER, un músico todoterreno con pinta de *rockero* que maneja a la vez tres o cuatro teclados de sintetizadores y elementos de percusión, un hombre orquesta que produce una música tan atractiva como actual, sobre variaciones que solemos escuchar habitualmente en el ordenador.

El oscuro apenas dura un par de segundos, ALICI@ -en plena bajada por el cibertobogán- se queda boquiabierto ante la cantidad de imágenes que le rodean, ha entrado en el espacio cibernético, brillan puntos luminosos que le son familiares, aunque ella, deslizándose, sólo puede contemplarlos. Está metida en un firmamento mágico de chips, iconos y signos que ella antes ha visto, estaticos, en su ordenador, aunque comprueba que están algo borrosos o deformes. En una de las esquinas de ese espacio, BLASTER le acompaña con su música y le guiña un ojo.

Suena el eco de la voz del RATÓN: «Tienes una horaaa... y recuerda que ahí dentro el tiempo corre más deprisaaa... Tienes una hora... verás un reloj que empezará a parpadeaaaar... No tienes tiempo que perder...Tienes una horaaaaa».

Al final, ALICI@ consigue tomar tierra. Cae suavemente sobre una colchoneta en la que pone «bandeja de entrada».

BLASTER le da la bienvenida con todo el entusiasmo que es capaz, aunque no le vemos demasiado bien de salud y se apoya con un cibercoro para cantar:

El *ciberrrrrock* de bienvenida

«Bienvenida ALICI@

Al nuevo país de las maravillas

Hasta el mayor de los prodigios

Se guarda en un simple cajón

Comprobarás, ALICI@,

Que todo el espacio infinito

**Cabe dentro
De tu imaginación**

**A ritmo de *rock*
Rock que es ciberrock
Te doy la bienvenida
Maralici@villa
Con esta canción...**

**Baila este *rock*,
Rock que es ciberrock
El *rock* que suena dentro
De nuestro corazón.**

El *rock* que suena en tu ordenador...

(ALICI@ se ve envuelta en un baile en el que no le cabe más remedio que participar, con el apoyo de una coreografía interpretada por iconos y varios chips un tanto maltrechos. Al terminar la canción, BLASTER, muy en plan *showman*, y el resto de los bailarines le lanzan rosas violetas, entre toses y estornudos del personal.)

BLASTER.- (Que está un tanto acatarrado.) ¿Te ha gustado?

ALICI@.- ¿El qué?

**BLASTER.- Pues todo: el tobogán, mi música... (Lo dice orgulloso de su maestría, repite su acorde más conseguido.)
Las rosas...**

ALICI@.- Ah, sí, claro, perdona, bueno: al principio tenía un poco de miedo, ha sido todo tan tan tan de repente... flas... Hace sólo una hora estaba en clase y ahora...Guauuu... ¿Quién me va a creer cuando cuente todo esto...? Parece un sueño.

BLASTER.- No tienes nada que temer, aquí -como comprobarás- te vas a encontrar con buena gente, con alguna excepción, pero verás que suele haber en general buen rollo... Alici@...

ALICI@.- ¿Sabes mi nombre?

BLASTER.- ¿Qué si sé tu nombre? Faltaría más. Te estoy viendo desde hace casi un año prácticamente todos los días, desde que te compraron el ordenador. Cada vez que lo enciendes aparezco yo... y te veo...

ALICI@.- ¿Tú?

BLASTER.- Blaster, a ver si te suena esto:

(BLASTER toca el sintetizador y suena la música que aparece habitualmente en el arranque del ordenador, en los juegos.)

ALICI@.- Así que tú eres...

BLASTER.- Toma mi tarjeta...

(Le entrega una tarjeta de notas musicales. ALICI@ la coge y suena una pequeña melodía que se desvanece entre sus manos.)

Algunos me llaman así: tarjeta de sonido, pero me puedes llamar Blaster, y desde hace ya bastantes temporadas pongo los efectos sonoros en todo este mundo que ves... Aunque...

ALICI@.- ¿Qué...?

BLASTER.- ¿No has notado nada extraño?

ALICI@.- Para mí todo es extraño desde que entré aquí...

BLASTER.- Ya, pero me refiero a... los iconos, las figuras...
mi voz...

ALICI@.- ¿Te refieres a que estáis un poco...
«escuchiflados»...?

BLASTER.- ¿Escuchiqué?

ALICI@.- Escuchiflados...

BLASTER.- (Llamando.) ¡Abecé!

ALICI@.- ¿Qué haces?

BLASTER.- Llamo a nuestro sabio corrector, él conoce todas
las palabras que existen...

(Aparece ABECÉ, viste con birrete de académico.)

ABECÉ.- ¡Palabra!

BLASTER.- Escu...

ALICI@.- Escuchiflado... si es una palabra muy corriente, en
el cole la utilizamos mucho...

ABECÉ.- Escucha/Escuchar/Escuchumizado... ¡No aparece en
mi memoria! Lo siento. Esa palabra no existe...

ALICI@.- Pues claro que existe: significa... significa...
escuchiflados... (Y lo ejemplifica con el estado en que se
encuentran.) destrozados...

ABECÉ.- La registro en mi memoria para la próxima vez,
gracias ALICI@... Nunca te acostarás sin aprender algo nuevo...

(Se marcha.)

ALICI@.- De nada...

BLASTER.- Así que están escuchiflados. Algo más que eso diría yo: ¡Están hechos polvo! Estamos. Escucha... **(Toca un par de teclados que suenan a rayos, después golpea alguna pieza de percusión y también suena fatal... da al piano una escala e intenta repetirla en plan clase de canto y no acierta una nota.)** ¡Hace unos días que no levantamos cabeza, nada funciona como antes! Por eso hemos pensado que habías venido a curarnos.

ALICI@.- ¿Yo?

BLASTER.- ¿No lo entiendes? Eres nuestra única esperanza...

ALICI@.- ¿Pero qué puedo hacer yo?

BLASTER.- Te será fácil descubrirlo por ti misma. Yo ya he gastado todas mis energías y no puedo seguir hablando si quieres que te acompañe... A mí me hicieron músico, no parlanchín. Estoy aquí para que mi música te muestre el camino...

(Vuelve la música. El espacio empieza a cambiar.)

TRES

El mar de los iconos

Las melodías de BLASTER consiguen, en efecto, que todo el espacio se transforme. ALICI@ se ve dentro de algo que le recuerda a las profundidades del mar. En el centro pende un móvil gigante, del que cuelgan los iconos característicos de un ordenador actual: la «e» de internet, la antena, una impresora, las tijeras, el disquete, la lupa...

ALICI@ sopla y los iconos se mueven, entre quejidos. Aparece GÜIDO, un personaje ataviado con los colores del windows-98. Viene cabizbajo y con un gripazo tremendo.

GÜIDO.- Buenos díasnoches, Alici@...

ALICI@.- ¿Díasnoches?

GÜIDO.- Sí, es que aquí realmente nunca es de día ni es de noche, por eso nuestro saludo es así...

ALICI@.- Y qué te pasa...

GÜIDO.- Dirás qué nos pasa... Mira a mi alrededor. Bueno, para qué decirte. Hace unos días esto era una fiesta. Todos teníamos una salud de hierro. En menos de un segundo tus deseos se hacían realidad. Estábamos esperando que vinieras del cole para empezar a funcionar, pero...

ALICI@.- ¿Qué...?

GÜIDO.- Drake tiene la culpa...

ALICI@.- ¿Quién es Drake?

GÜIDO.- Un virus...

ALICI@.- Como la gripe...

GÜIDO.- Algo parecido. Un cretino muy peligroso, entró hace poco, una tarde que jugaste al castillo fantasma ¿te acuerdas?

ALICI@.- Sí, un juego que me dejó Raúl, un amigo...

GÜIDO.- Pues ese juego llevaba dentro al mismísimo Drake, el pirata, se nos coló el muy astuto. Primero consiguió engañarnos haciéndose pasar por uno de los nuestros y después nos emborrachó a todos con un ron que sabía a miel y que contenía la enfermedad... hasta que logró su objetivo...

ALICI@.- ¿Cuál?

GÜIDO.- Dejarnos fuera de combate. Si tú no lo remedias, ya nunca podremos enviarte los mensajes que le escribes a tu amiga Lar@...

ALICI@.- ¿Y cómo puedo remediarlo?

GÜIDO.- Enfrentándote con Drake y acabando con él...

ALICI@.- ¿Yo sola?

GÜIDO.- Ha de ser alguien de fuera, como tú, nuestra elegida, para que ponga fin al virus; de todas formas necesitarás la ayuda de alguno de los nuestros, por ejemplo de CyberShylock Panda Holmes...

ALICI@.- ¿Qué lío?, ¿y quién es ese?

GÜIDO.- Nuestro inspector. El que dispone del borrador antivirus, la única arma capaz de aniquilar al malvado... que deberás accionar tú cuando llegue el momento.

ALICI@.- ¿Y dónde puedo encontrar a ese Panda...?

GÜIDO.- Eso es lo malo, este tipo siempre está durmiendo, por eso no se entera de nada. Viene el virus y él, ¡hala!, tan tranquilo. Lo primero que tienes que hacer es despertarlo, Blaster te ayudará con su música.

ALICI@.- ¡¿Pero sigo sin saber cómo daré con Panda?!
GÜIDO.- Preguntaremos a Web...

ALICI@.- ¿Web?

GÜIDO.- El hombre anuncio, aunque también anda pachucho, algo te podrá decir... ¡Weeeeeeb!

(Suena la música de BLASTER. Entra WEB, viste de hombre página/anuncio. Viene arrastrando los pies.)

WEB.- Buenos díasnoches ¿Me llamabais?

GÜIDO.- Esta es Alici@...

WEB.- Ya la conozco, ya... Hola...

ALICI@.- Hola, Web.

WEB.- ¿Y de qué puedo informaros?

ALICI@.- Necesito que me lleves hasta Panda...

WEB.- ¿Hasta ese dormilón?

ALICI@.- Sí. Él me ayudará a acabar con el virus que al parecer os ha atacado a todos...

WEB.- En efecto, te comunico que ha empezado por secuestrar a nuestro autómata Emesedós, y sin él, como tú sabrás, el resto de los habitantes de este planeta andamos que no andamos...

ALICI@.- Panda me llevará hasta él.

WEB.- Pero primero deberás despertarlo. Te aviso que tiene el sueño más pesado de todo el ciberespacio...

ALICI@.- Ya, ya, pero me ayudará Blaster... Su música es capaz de todo...

(BLASTER hincha el pecho, toca un acorde de lo más armonioso.)

Sobre todo cuando desafina...

(BLASTER deshincha el pecho. Toca un acorde endiabladamente desafortunado.)

WEB.- Está bien, por intentarlo que no quede. Yo no te puedo trasladar a ningún sitio, sólo informo. Mira mi página, ahí te aparecerá el camino que tienes que seguir...

(La página WEB empieza a llenarse de garabatos y señales, ALICI@ sigue sus indicaciones, hasta que, de repente, se encuentra en el mismísimo archivo-desván de ciber-shylock PANDA, un oso que duerme sobre una pequeña almohada, el ciber borrador, con su traje escocés y su inseparable lupa gigante.)

CUATRO

Despertando a Panda

ALICI@ se planta delante de PANDA, cuyos ronquidos son ensordecedores.

ALICI@.- (Tímidamente.) ¡Sr. Panda... Sr. Panda, despierte...! (Más fuerte.) ¡Sr. Panda, despierte...! (A grito pelado.) ¡Sr. Panda quiere despertarse de una vez...!

(Aparece por detrás **CHATTO**, un gato chato que tapa sus bigotes con un megáfono. Su voz multiplica los decibelios hasta lo imposible.)

CHATTO.- ¡Sr. Shirlock Paaaaaanda, quiere dejar de roncaaaaaaar!

(ALICI@ se pega un susto de muerte, después comprueba que **PANDA** sigue en el séptimo cielo.)

ALICI@.- ¡Qué susto me has dado!

CHATTO.- Perdona, Alici@, pero me ha dicho Blaster que te ayudara... (Deja el megáfono y vemos que lleva uno de esos pequeños micrófonos inalámbricos, tipo «Madonna», como si fuera un protector dental.) Me llamo Chatto, ya sabes, soy la voz del ordenador... Me temo que el sueño de este poli es demasiado fuerte. Necesitaremos pasar al megaplán especial...

ALICI@.- Habrá que hacer algo... desde luego. Tengo prisa ¿sabes? Y no puedo pasarme todo el día despertando a este dormilón.

CHATTO.- Esto nunca falla. Verás. (Habla a través de su pequeño micro.) Atención, todos a sus puestos, operación «despertar», configurar barra de herramientas, todos a sus puestos, preparados, atentos a Blaster... ¡Dentro!: one, two, one, two, three...

(**BLASTER** inicia el tema musical. Suena todo muy *heavy*, desde diversos rincones los iconos, ahora adoptando un diseño muy agresivo (entre «Extremoduro, Nirvana y Molotov») acompañan a un **CHATTO** desmelenado, en este

«Troncoheavyrrrock»)

«Tronco, tronco, tronco *rock*...

duermes como un tronco

y eso es fatal

Tronco, tronco, *rock, rock*

La cosa nos empieza

A cabreaaaaaar.

no sabemos si ponerte

un petardo en el trasero

o meterte por la boca

una 'panda' de cangrejos

a ver si de una vez

te consigues despertar...

Tronco, tronco, tronco *rock*...

Vaya forma de roncar...

(Al tema, desenfadado, pegadizo, estruendoso y, por encima de todo, divertido, se suma ALICI@, colaborando en el objetivo que, al final -tras una coreografía que utiliza todos los estímulos posibles para despertar a PANDA- se consigue.)

PANDA.- (Despertándose.) Me ha parecido oír algún ruidito...

(Todos le miran como diciendo «Este tío no tiene remedio...».)

Hola, Alici@... Te esperaba...

CHATTO.- Durmiendo...

PANDA.- ¿Conoces alguna forma mejor de esperar a alguien...?

CHATTO.- Se supone que tu deber es vigilar para que no nos suceda nada...

PANDA.- ¿Y qué puedo hacer si tengo tanto sueño...? Por cierto, Alici@, ¿podría dar una cabezadita más... antes de...?

CHATTO.- ¡No tienes remedio!

(Sale CHATTO, se **cruza con él** BAUTISTA, el **ayuda de cámara de PANDA.**)

ALICI@.- Antes de qué...

BAUTISTA.- Buena pregunta... ¿Antes de qué?

PANDA.- Elemental, querido Bautista, antes de poner rumbo a Drake, el pirata...

ALICI@.- ¿Bautista? Tu cara me suena...

BAUTISTA.- (Ayuda a PANDA a **terminar de vestirse, como si fuera su secretario/mayordomo.**) Pues claro: soy tu seguro servidor, y servidor de todos, y me encargo directamente de tu correspondencia... Bueno, me encargaba, ahora tengo un reuma que no veas... desde lo de Drake... Verás, yo me encontraba en ese momento...

ALICI@.- Siento decirlo que no podemos perder ni un segundo más. Así que, andando...

BLASTER.- Bien dicho, Alici@, esta gente se toma todo con demasiada calma...

PANDA.- Vosotros sois los que os precipitáis siempre. ¿Sabías tú que fuera el mundo va diez veces más despacio que en este endiablado bólido...?

ALICI@.- Pues yo no lo noto... ¡Andando, andando...!

BAUTISTA.- Será porque en tu vida normal llevas la prisa en el cuerpo...

ALICI@.- Eso mismo dice mi madre...

PANDA.- Tus deseos son órdenes... señorita. ¿Bautista?

BAUTISTA.- Enseguida, señor.

(BAUTISTA toma el ciberborrador y lo camufla bajo una funda. BLASTER hace sonar una vez más el sintetizador. PANDA le indica gentilmente a ALICI@ el camino que deben seguir. el espacio vuelve a transformarse.)

CINCO

Emilio y los cibernautas

Entra ALICI@ ahora en el área flotante del ordenador, contempla cómo el aire se llena de hombres voladores y naves que surcan, con muchas dificultades, el espacio. Los hombres voladores son los carteros, portan grandes sacas con el correo y en su gorra se puede leer claramente el distintivo «e». Las naves van pilotadas por internautas despistados que tropiezan entre sí. Junto a ALICI@, que se ha quitado la cazadora y la lleva sobre el hombro, PANDA y BAUTISTA, aparece EMILIO, el jefe de correos, un poco atolondrado, con la gorra al revés.

EMILIO.- Disculpen, pero es que el tráfico se ha puesto fatal, hay tal congestión que es imposible hacer bien el trabajo... Me gustaría haber podido llegar antes pero...ya ven...

(ALICI@ descubre en la saca el mensaje que había enviado a LAR@.)

ALICI@.- ¡Es el mensaje que quería enviar a Lar@!

EMILIO.- En efecto, créame que lo he intentado, pero, ya ve cómo se encuentran las naves: no hay forma... Mira, ¿qué pone?

ALICI@.- Urgente.

EMILIO.- Como que me llamo Emilio y soy el Jefe de Correos que nada más consigamos restablecer el servicio enviaremos tus palabras a Lar@, pero mientras tanto lo más que podemos hacer es contentarnos con algún viaje cortito, por casa... de aquí para allá...para matar el gusanillo... contemple el desastre...

ALICI@.- Desde luego, esto parece los coches de choque de la feria...

BAUTISTA.- Los aviones de choque...

PANDA.- Entonces, querido Emilio...

EMILIO.- Va a estar difícil...

ALICI@.- ¿Qué?

EMILIO.- Viajar hasta Drake. Un internauta espía ha descubierto que el muy cobarde se ha escondido con su disquete-carabela en lo más recóndito del ciberespacio...

PANDA.- Pues tiene que ingeniárselas para llegar hasta él...

EMILIO.- ¿Por qué?

PANDA.- Elemental, querido Emilio, es cuestión de vida o muerte...

EMILIO.- ¿Para ella?

PANDA.- Para todos.

(EMILIO toca un silbato y una de las naves se para.)

EMILIO.- Lo único que puedo ofrecerlos es la nave que un internauta amigo mío me deja para estos casos, aunque no puedo garantizaros que lleguéis a ninguna parte...

ALICI@.- Siempre será mejor intentarlo que quedarnos aquí, con los brazos cruzados... **(Lo dice porque PANDA está con los brazos cruzados.)**

BLASTER.- (Desde su estrado.) ¡Bien dicho otra vez, Alici@, no me equivoqué cuando te dije que eras nuestra única esperanza!

PANDA.- ¡Subamos...!

(EMILIO hace bajar una nave, pero es tan diminuta que, evidentemente ahí sólo cabe el pie de ALICI@. Esta no entiende nada, sobre todo porque PANDA lo tiene muy asumido y no le da importancia.)

ALICI@.- Pero en esta miniatura no vamos a caber los tres...

PANDA.- Elemental, querida Alici@, para eso está Maxi...
(Hace un pequeño gesto, que es una orden para BAUTISTA.)

BAUTISTA.- **(Gritando.)** ¡Maxiii!

(Aparece MAXI, un personaje grandullón con mono de pintor, que lleva en su mano un *spray*.)

MAXI.- Buenos diasnoches, Alici@. ¿Qué tal, caballeros?

PANDA.- Te necesitamos, Maxi.

MAXI.- Les advierto que este *spray* está en sus últimas, le queda un suspiro...

BAUTISTA.- Será suficiente...

MAXI.- ¿La maximizo? **(Apuntando hacia ALICI@.)**

PANDA.- ¡Nooo! No seas bestia, apunta a la nave, necesitamos que agrandes la nave, para poder viajar hasta el pirata...

MAXI.- De acuerdo, lo intentaré, aunque esta espita...

(Manipula el *spray* con dificultad y sin querer apunta para todos los lados, cada vez que pasa por donde están BAUTISTA, PANDA y ALICI@, estos se agachan. Sin querer se le dispara el *spray* y le da al borrador que llevaba BAUTISTA, que quintuplica su tamaño.)

BAUTISTA.- ¡A ver si apuntas bien, chapucero...!

MAXI.- Disculpe, pero es que... ya... ya lo tengo. **(Ahora sí que apunta hasta la nave y la vuelve del tamaño necesario.)**
¡Ya pueden subir...!

BAUTISTA.- ¡Un momento!

ALICI@.- ¿Qué pasa ahora?

BAUTISTA.- El borrador...

ALICI@.- Vaya pedazo de borrador...

BAUTISTA.- No podemos presentarnos con él, así, delante de Drake...

ALICI@.- ¿Por qué?

PANDA.- Elemental, Alici@. Recuerda que es nuestra arma secreta, si nos ve llegar con ella nos aniquilará antes de que abramos la boca...

ALICI@.- ¿Entonces...?

PANDA.- En este ordenador, con permiso de los chapuzas, tenemos remedio para casi todo...

(Vuelve a realizar el mismo gesto que antes, BAUTISTA lo capta al instante.)

BAUTISTA.- **(Gritando como antes.)** ¡Minnieeeee!

(Entra MINNIE, es la compañera bajita de MAXI, viste igual que él, aunque le llega por el ombligo y juntos resultan bastante cómicos. Lleva la cara con manchas de pintura y trae también su *spray*.)

MINNIE.- Minnie a su servicio... ¿Qué tal, Alici@? ¿Quieres hacerte pequeñita...? **(Apunta a ALICI@.)**

ALICI@.- No, lo que quiero es acabar con Drake de una vez, y rápido...

PANDA.- Y para ello tienes que hacer pequeño este borrador...

BAUTISTA.- Siempre que tengas mejor puntería que tu compañero...

MINNIE.- Maxi, Maxi... ¡qué torpe eres...! ¡Ay, cuándo aprenderás...! Cuanto más grande, más tonto... Vamos allá...

(Le cuesta apretar la espita, también vuelve a apuntar hacia todos los lados con el consiguiente peligro para todos, al final dispara sobre ALICI@, quien se agacha y el spray hace blanco sobre su cazadora, que la convierte en una cazadora para vestir a Barbie.)

Perdona, perdona...

ALICI@.- ¡Mi cazadora! **(La enseña.)**

MINNIE.- Todo tiene su lado bueno, ahora la puedes llevar en el bolsillo.

(ALICI@ se la mete en el bolsillo, resignada.)

PANDA.- ¿Le importaría acabar de una vez?

MINNIE.- ¡Allá voyyy...!

(Esta vez acierta. El borrador se hace del tamaño de una pistola. PANDA se lo guarda en una funda, cerca de su chaleco, como si fuera un colt. Los tres se apresuran a entrar en la nave.)

MAXI.- Y ya saben, cuando necesiten nuestros servicios...

(BLASTER interpreta ahora una melodía publicitaria para que MAXI y MINNIE pongan la voz:)

No importa cuál sea el teemaaa...

MINNIE.- Estaremos esperándoles...

MAXI.- Maxi

MINNIE.- y Minnie...

MAXI y MINNIE.- ¡Hacen que el tamaño no sea ningún probleeeemaaa!

(Se despiden los dos, aunque siguen llevando sus respectivos *sprays* y, sin querer, maximizan y minimizan sin enterarse todo lo que pillan alrededor, mientras la nave consigue despegar sana y salva hacia el territorio prohibido de DRAKE.)

SEIS

Drake, el terrible conquistador

Apoyados por la nueva música de BLASTER, entre el misterio y la aventura, la nave con los tres entra en el territorio de DRAKE. El disquete carabela enseña la proa, que parece reposar sobre la arena de una paradisiaca playa. Desde luego que no estamos ante un paisaje desolador, sino todo lo contrario. Junto al barco, un apuesto pirata -pañuelo en la cabeza, parche en el ojo- termina de preparar una mesa para dos a la que no le falta detalle... todo resulta muy romántico y delicado.

ALICI@.- (Decidida, líder.) ¡Queremos ver a Drake!

DRAKE.- Drake le aguarda desde hace un buen rato, pero no esperaba verla a Vd. en compañía de...

ALICI@.- ... mis amigos.

DRAKE.- Aquí todos somos amigos, señorita...

ALICI@.- No son ésas las noticias que traigo...

DRAKE.- Le han informado mal, entonces...

ALICI@.- Dígale que salga...

DRAKE.- Enseguida está con Vd...

(Entra en la carabela el pirata. BAUTISTA y PANDA se mantienen un poco retirados.)

BAUTISTA.- Nunca pude imaginarme que el virus viviera en un sitio como éste...

PANDA.- Elemental, querido Bautista, eso será porque aquí hay gato encerrado...

BAUTISTA.- El día que nos invadió no pude verle la cara, pero me dijeron que era monstruoso.

PANDA.- A mí me pilló durmiendo...

BAUTISTA.- Qué raro...

(Vuelve a salir el mismo pirata, se ha quitado el pañuelo que cubría la cabeza y el parche. Muestra una cabellera espléndida que no pasa desapercibida a ALICI@.)

DRAKE.- Drake a tu servicio, Alici@...

(Lo dice mientras gentilmente le invita a sentarse a la mesa y le regala un tulipán negro. La muchacha está desconcertada.)

ALICI@.- ¿Drake? ¿Tú? Imposible...

(ALICI@ se sienta, la mirada de DRAKE es cautivadora.)

DRAKE.- Así me llamo, aunque otros prefieren llamarme...

PANDA.- Virus, simplemente...

DRAKE.- Eso. Como ves: pura mentira... (A ALICI@:)
¿Tengo yo acaso pinta de bicho o algo parecido...?

ALICI@.- Desde luego que no...

DRAKE.- Gracias, Alici@... Y Vds... (A PANDA y BAUTISTA.) lamento no poder atenderles correctamente, pero, como ya les he dicho, (**Mirando a ALICI@, que permanece embelesada.**) únicamente esperaba la visita de esta apuesta muchacha y sólo preparé mesa para dos. Si quieren pueden sentarse... en el suelo...

BAUTISTA.- Muy amable...

PANDA.- Esperaremos de pie...

DRAKE.- Como Vds. quieran... ¿Un poco de ron, quizás?

PANDA.- No, el último ron que bebimos no les sentó demasiado bien a nuestros chips...

DRAKE.- (**Que no ha quitado un solo momento la vista de encima de ALICI@.**) ¿Cenamos, Alici@?

ALICI@.- Gracias, pero no tengo hambre. Sólo tengo prisa...

BAUTISTA.- Y para lo último que tiene tiempo es para una cena romántica...

DRAKE.- Es que esta no es una cena romántica, es una cena de negocios...

ALICI@.- ¿Negocios?

DRAKE.- Entre tú y yo...

ALICI@.- Yo he venido aquí para...

DRAKE.- Ya lo sé... te han engañado... escucha... (**Le hace un gesto a BLASTER, quien -con bastante desgana- pone unos acordes muy dulzones al asunto. DRAKE saca de debajo de la servilleta un micrófono y canta con voz de terciopelo al oído de ALICI@.**)

«No te fíes nunca

De las apariencias...

Lo que es una brisa

Dicen que es tormenta...

No te fíes nunca
De lo que te digan
La verdad esconde
Una gran mentira...
Mírame a los ojos
Descubre tú misma
Que te ofrezco el cielo
Y esta alma limpia...».

(Mientras DRAKE se ha puesto romántico, apoyado con varios efectos al uso que encandilan con su magia a ALICI@, PANDA y BAUTISTA han ido a curiosear detrás de unas cajas de madera situadas junto al barco.)

ALICI@.- Pues desde que he entrado en este ordenador no han parado de ponerte como hoja de perejil y decir que eras un ser repugnante y terrible y...

DRAKE.- Y lo soy... soy terriblemente... encantador, eso decía mi madre... **(Y ríe su inmodestia.)** Estamos solos... Se han marchado... ¿Te importa?

ALICI@.- ¿Qué...? **(Sigue en Babia.)**

DRAKE.- Así podremos hablar mejor de nuestro trato...

ALICI@.- ¿Qué trato...?

DRAKE.- Quiero proponerte que seas mi secretaria...

ALICI@.- ¿Yo? ¿Tu secretaria? ¿Cómo?

DRAKE.- Verás, se me amontona la faena, ya no doy abasto... Tú, desde fuera y yo, desde dentro, podríamos hacer maravillas, pequeña...

ALICI@.- No me llames pequeña, ¿vale?

DRAKE.- Es una forma de hablar. Eres toda una mujer... y una excelente jugadora de baloncesto... que llevas loco a todos los chicos de tu clase... Sé muchas cosas de ti...

ALICI@.- ¿Y qué tendría que hacer...?

(En ese momento entran PANDA y BAUTISTA.)

PANDA.- ¡Las mismas barbaridades que hace él...!

(Da un manotazo a unas cajas y descubre que, tras ellas, están maniatados dos personajes. Uno de ellos EMESEDÓS, una especie de pequeño autómatas, ahora inmovilizado por una cuerda, igual que MATUSAGIGA, un venerable anciano de cabellera y barba blancas.)

¿Los reconoces? Dejemos que se presenten ellos mismos...

(Le quita una cuerda que inmovilizaba a EMESEDÓS.)

EMESÉDÓS.- Soy Emesedós, Alici@, y ese que tienes junto a ti sólo quiere acabar con todos nosotros, incluida tú...

(PANDA quita el esparadrapo que cerraba la boca del anciano.)

MATUSAGIGA: Y yo... yo... soy ¿quién recórcholis soy? Ah, sí, Giga, la memoria, aunque me llaman Matusalén, y gracias a ese reptil ya no me acuerdo ni de cómo te llamas, ¿Elisa?

ALICI@.- Alici@, abuelo...

MATUSAGIGA.- Eso, ¿has dicho Eloísa?

DRAKE.- No les hagas caso, Alici@, intentan engañarte, mírame a los ojos

(Una señal y a BLASTER no le queda más remedio que volver a ponerle música a sus palabras.)

Alici@, mi secretaria... Decide por ti misma... y recuerda: tú, en el mundo exterior, yo, en este mundo interior, haremos que todo por fin funcione...

(ALICI@ duda. No sabe con quién quedarse. Toma una decisión: huele el tulipán, se lo guarda, se levanta de la silla para ponerse de parte de PANDA y los demás. PANDA desenfunda su pistola-borrador. DRAKE, aterrado ante tan mortífera arma, no puede fingir más. De golpe su rostro se transforma y se convierte en lo que es, un virus repugnante y devastador con úlceras en el rostro que no tiene escrúpulos para parapetarse tras ALICI@.)

¡Haremos que todo funcione todavía peor de lo que funciona ya!
¡Que este mundo vaya para atrás y sea más injusto de lo que es, que ya es decir... y para ello hay que acabar con todos los ordenadores de la galaxia... Imaginaos... El caos... ¡Qué gozada!

(ALICI@, roto el embeleso, no duda en propinarle un codazo a DRAKE, va hacia PANDA, coge ella misma el arma y descarga su destello sobre el virus, quien en pocos segundos se desintegra, aunque el eco de su voz permanece... «el caooooos...». Inmediatamente un flujo de energía invade el espacio en el que se encuentran. Todos los personajes cobran nuevos bríos... el ordenador está curado.)

BLASTER.- Bravo, Alici@... ¡Nos has salvado, lo conseguiste...! Escucha... **(Y le da a los teclados entusiasmado, muy Vangelis él.)**

MATUSAGIGA.- Siempre te estaremos agradecidos, Alici@... ¡Cáspita, he recobrado toda mi memoria! ¿Sabes que actualmente hay en el firmamento cuatro billones trescientas cincuenta y cuatro mil doscientas veinticinco estrellas y que... **(El viejo recita como en una letanía de fondo algunos de sus vastos conocimientos mientras los demás dejan de hacerle caso.)**

PANDA.- Por un momento me hiciste dudar, señorita...

BAUTISTA.- A mí no, estaba convencido... Habías caído en sus garras...

ALICI@.- Es que era tan guapo... De todas formas sois unos desconfiados... ¿Sabéis por qué no acepté, entre otras razones?

PANDA y BAUTISTA.- ¿Por qué?

ALICI@.- Pues porque no veía justo que él fuera el jefe y yo su secretaria, si hubiera sido al revés, no digo yo que... **(En ese momento ve parpadear un reloj que flota en las alturas.)** Dios mío... el reloj empieza a parpadear. Si no me doy prisa no podré salir nunca de aquí...

PANDA.- Rápido, hay que preparar tu regreso...

(Se oyen los gritos de una muchacha, una joven que a lo lejos pide auxilio.)

ALICI@.- ¿Qué gritos son esos...?

BAUTISTA.- Parece alguien que necesita ayuda...

ALICI@.- Vayamos hasta allí...

PANDA.- Pero el tiempo se acaba, señorita... tendrías que marcharte ya...

ALICI@.- No podría olvidar nunca esos gritos de socorro. Vamos.

SIETE

Atrapada en el juego

**Salen corriendo ALICI@, PANDA y BAUTISTA.
BLASTER toca ahora algo que nos introduce
directamente en el mundo de los mega juegos.**

El espacio se va transformando y cuando los tres regresan al escenario se encuentran los restos de un castillo abandonado vigilado por dos seres extraños, con cabezas de reptil cuyos ojos son dos chispas amarillentas. Los dos carceleros amenazan con sus antorchas a una muchacha -de la misma edad que ALICI@ y que viste como la heroína del juego «Tomb Raider»- atrapada en uno de esos «tormentos» que en el medioevo servían para torturar de la forma más atroz. La muchacha, asustada, apenas tiene fuerzas ya para gritar y pedir auxilio. Al llegar ALICI@, los carceleros se colocan delante de su víctima.

ALICI@.- (Habla guardando las distancias, entre los rugidos espantosos de los dos entorchados.) ¿Lara Croft? ¡La heroína de Tomb Raider!

LAR@.- (Con acento muy sudamericano.) Creo que os confundís... me llamo Lar@, sí, pero Rodrigues... ¡Lar@ Rodrigues...! ¿Y vos quién sois?

ALICI@.- ¡Lar@ Rodrigues!

LAR@.- ¿Vos también sois Lar@ Rodrigues...?

ALICI@.- No, soy Alici@...

LAR@.- ¡Dios bendito...! ¿Alici@? ¿La española? ¿Mi amiga?

ALICI@.- Y tú eres Lar@... mi amiga, ¿la chilena a la que enviaba mensajes por correo electrónico...?

LAS DOS.- ¿Y qué haces aquí?

(Los carceleros se están poniendo pesados con sus ruidos, el fuego amenazante y sus saltos de un lado para otro, así que ALICI@ toma una determinación: empuña el borrador pistola.)

ALICI@.- ¡Queréis hacer el favor de callar de una vez?

(Los dos reptiles, que al parecer son bastante tontos, se callan de golpe, luego se miran entre sí sin entender nada, y -al unísono- vuelven a emitir uno de sus rugidos más escandalosos. Así que ALICI@, harta, dispara con el borrador y los fulmina. Va hacia LAR@ y la libera. Los dos se abrazan, hablan precipitadamente, tienen tantas cosas que contarse.)

LAR@.- Mi ordenador se estropeó y no sabía cómo contarte las cosas así que, de repente, no te lo vas a creer...

ALICI@.- El ratón empezó a hablar...

LAR@.- Exacto...

ALICI@.- Y te dijo que teclearas tu nombre...

LAR@.- Lo mismito... **(Pausa.)** ¿Y tú cómo lo sabes?

ALICI@.- Me pasó igual...

LAR@.- ¿Y qué vamos a hacer ahora?

ALICI@.- (Que observa los últimos parpadeos del reloj flotante.) Regresar a casa... con esa expresión tuya que siempre me hacía tanta gracia... ¡sin demorarse, ahorita mismo! Nos quedan pocos segundos de vida en el ordenador... **(La mira de arriba a abajo.)** ¡Eres igualita que Lara Kroft, la de los juegos!

LAR@.- Por eso, nada más caer por el tobogán, me atraparon estos bichos: me confundieron con ella, y me he pasado todo este tiempo en aquel tormento hasta que llegaste tú y me salvaste...

PANDA.- Alici@ nos ha salvado a todos. Necesitábamos a alguien de fuera con su coraje para acabar con el virus. Sin ella todo hubiera acabado en este mundo...

LAR@.- Alici@, tengo tantas cosas que contarte...

ALICI@.- Y yo, pero nos las seguiremos contando por el ordenador... como hasta ahora hemos hecho...

LAR@.- Oye...

ALICI@.- ¿Qué?

LAR@.- Si yo me parezco a Lara Kroft tú te pareces cantidad a Alicia, la del País de las Maravillas...

ALICI@.- Será porque me pasan cosas igual de raras... y divertidas...

BAUTISTA.- **(Que arrastra dos grandes bandejas-vagonetas, en las que pone «bandeja de salida».)**
Vamos, subid ahí ahora o no subiréis nunca.

PANDA.- Tenéis toda vuestra vida por delante para escribiros...

BAUTISTA.- Con permiso de algún virus...

ALICI@.- Si vuelve a atacar ya me sé el camino para acabar con él...

BLASTER.- ¡Os quedan sólo treinta segundos!

(Y toca sobre el ordenador la serie de campanadas finales mientras LAR@ y ALICI@ se dan el último beso de despedida y se suben a sus respectivas bandejas. Se colocan el cinturón de seguridad.)

ALICI@.- Gracias, Panda, por ser tan buen guía. Y felices sueños. Gracias, Bautista, por ponerte a mi servicio. Nunca os olvidaré. Despedidme de todos, decirles que les quiero un montón y que a partir de ahora espero que mis emilios vuelen sin problemas...

PANDA.- Por supuesto... ¡Cúidate mucho, princesa!

ALICI@.- ¿Princesa? Suena bien eso... princesa...

BLASTER.- ¿Y nadie se despide de mí? **(Sigue apurando campanadas.)**

ALICI@.- Blaster, si un día viajas al mundo exterior no te olvides de visitarme... será un placer llevarte a bailar... y a cantar... y te presentaré a mis amigas: seguro que se volverán locas de alegría...

BLASTER.- Lo haré... ¡Diez, nueve...!

LAR@.- Hasta pronto, Alici@, buen viaje...

ALICI@.- Hasta ahorita mismo... **(De repente se acuerda de algo, sale de la bandeja, se acerca corriendo a la bandeja de LAR@, ante la sorpresa de todos, y le entrega el tulipán con que le había tentado DRAKE.)** ¡Es tu cumpleaños! ¡Felicidades!

(Y se vuelve a su bandeja cuando BLASTER está diciendo «Ocho, nueve... y diez...». Suena la misma música del principio que acompañó el descenso por el cibertobogán. Durante unos segundos se hace oscuro e inmediatamente recordamos los mismos efectos, acaso a la inversa, de la primera escena... LAR@ y ALICI@ vuelan por el espacio imposible, entre destellos de luces y garabatos de ficción.)

EPÍLOGO

El ¿sueño? de Alici@

ALICI@ está de vuelta en casa. Ha aterrizado sobre el suelo, justo al lado del ordenador, se acaba de despertar y se duele de un golpe en la cabeza. Al tomar conciencia de dónde está empieza a dudar de si lo que le acaba de pasar ha sido realidad o sólo un sueño... el ordenador está apagado. El silencio y las dudas le invaden.

ALICI@.- ¡Todo ha sido un sueño...! Blaster, Panda, Bautista... **(La voz de su madre vuelve a preguntarle... «¿Te pasa algo, Alici@?».)** Nada, mamá, no me pasa nada... **(Para ella.)** Me pasa que he tenido un sueño increíble... **(Se incorpora y se da cuenta de que no lleva la cazadora, busca en el bolsillo del pantalón y, en efecto, saca su cazadora diminuta.)** ¡Minnie...!

(Se planta inmediatamente frente al ordenador, lo conecta, mueve el ratón: se lo pone en la oreja, pero éste ya no habla. Vuelve a teclear... el corazón le late a cien por hora... espera unos segundos y en la pantalla aparece un mensaje de LAR@... «Tuve un viaje estupendo ¿y tú?...».)

ALICI@.- ¡Lo conseguimos...! (Grita feliz) ¡Guauuuuuu! (Insiste la pregunta de su madre... «¿Estás segura de que te encuentras bien?».) ¡Segurísima, mami, es que me había quedado dormida y he tenido un sueño maravilloso...! (Ríe su pequeña mentira, mientras vuelve a teclear.) ¡Yo también he estado en el País de las Maravillas!

(En la pantalla aparece:

FINAL FELIZ.

Alici@.com

Y desde algún lugar vuelve a sonar la música de BLASTER, y BLASTER, desde ese mismo lugar, le guiña un ojo mientras toca con sus manos imposibles el tema de bienvenida/despuesta mientras se va haciendo oscuro lentamente y ALICI@ sonríe.)

FIN

Alicante, verano de 1999.

«Y Alicia se levantó y echó a correr, pensando, mientras corría, en lo maravilloso que había sido su sueño».

Lewis Carroll. *Alicia en el País de las Maravillas.*