

META- VERSO

— Pioneros en un viaje
más allá de la realidad

EDGAR MARTÍN-BLAS



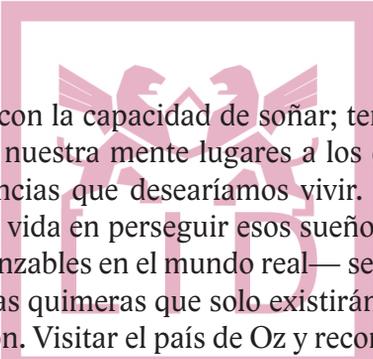
— ÍNDICE —

INTRODUCCIÓN	
El metaverso, un sueño de miles de años.....	9
1. EL MIEDO.....	21
2. LAS OLAS.....	51
3. EL ÉXITO Y LA LOCURA.....	81
4. LA ESPIRAL.....	113



— Introducción

EL METAVERSO, UN SUEÑO DE MILES DE AÑOS —



Todos nacemos con la capacidad de soñar; tenemos anhelos y proyectamos en nuestra mente lugares a los que quisiéramos viajar o experiencias que deseáramos vivir. Invertimos gran parte de nuestra vida en perseguir esos sueños; algunos —sobre todo los alcanzables en el mundo real— se cumplirán, pero otros serán meras quimeras que solo existirán en nuestra prolífica imaginación. Visitar el país de Oz y recorrer el camino de baldosas amarillas, vivir un día dentro de la ciudad de Rivendel de *El Señor de los Anillos*, viajar al pasado, a una época en la que los dinosaurios dominaban la Tierra, o pisar un exótico planeta con vida inteligente en principio son experiencias limitadas al delirio, a la mera ilusión mental o al ejercicio imaginativo personal al leer un libro o ver una película.

Desde tiempos inmemoriales el ser humano ha intentado romper la barrera de los sueños acercándonos a ellos mediante el arte. Primero fue en las paredes de las cavernas, donde los primeros pobladores dibujaron un mundo entre lo real y lo imaginario con utensilios rudimentarios o con sus propias manos. A veces usaban los relieves de la propia cueva para dar sensación de tridimensionalidad a su obra; había ya

algo en ese efecto de volumen que dotaba de gran realismo a sus pinturas, que parecían cobrar vida propia como por arte de magia.

Ya en 1503 el Bosco nos presenta su obra *El jardín de las delicias*, un tríptico que en su versión cerrada muestra la Tierra en el momento de la creación pero que al abrirse desvela su verdadera narrativa: plantea tres mundos, uno por cada tabla: el jardín del Edén, el jardín de las Delicias y el infierno. La intención del artista es llevarnos a otro mundo con su obra y que nos sintamos parte de ella; por eso plasma en su pintura un lugar lleno de detalles donde parece que podemos hasta caminar y recorrer sus infinitos escenarios.

Muchos siglos después, en pleno siglo XX y con la llegada de la electrónica y las pantallas, aparece un concepto totalmente disruptor: la «realidad virtual». Esta tecnología se basa en dos principios básicos: por un lado, el control de la visión del usuario mientras tiene los ojos tapados con dos pantallas que hacen un efecto estereoscópico (3D) y, por otro, la detección del movimiento de la cabeza para que el contenido que visualizamos vaya sincronizado con los movimientos reales que hace nuestro cuerpo. Se trata de una carrera iniciada en la década de 1950 por auténticos pioneros de la electrónica que en 2012 llegó al punto de no retorno cuando Palmer Luckey, un chaval de Long Beach, California, con apenas veinte años, creó el prototipo de un nuevo visor de realidad virtual: el revolucionario Oculus Rift.

Aquel proyecto de micromecenazgo (*crowdfunding*) se fue moviendo rápido, los foros echaban chispas ante lo que había conseguido el joven Luckey: simplificar los costosos visores de décadas anteriores que ofrecían una experiencia virtual poco satisfactoria para el usuario.

Para ello empleó los componentes de un simple móvil: por una parte, la pantalla (que ya ofrecía una gran resolución y con la que, al dividirla por cada ojo, se conseguía un efecto estereoscópico muy real) y, por otra, los sensores de aceleración y giro (que ya estaban presentes en la mayoría de los móviles de la

época para la detección del movimiento de la cabeza del usuario). Luckey juntó estos componentes de forma magistral en el laboratorio de su casa y logró que la experiencia virtual fuera algo sencillo y accesible para la mayoría de los usuarios. Además, el dispositivo ofrecía una calidad inaudita para un visor por los apenas 300 dólares que costaba financiar su proyecto y recibir el prototipo para comenzar a experimentar el mundo virtual de primera mano.

En apenas unos meses recaudó 2.4 millones de dólares, diez veces su objetivo original de 250 000 dólares. Había algo más allá de la tecnología en todo ello, incluso algo romántico: el joven californiano era un pequeño héroe que desafiaba a las grandes tecnológicas del momento, aquellas que basaban todo su negocio en las patentes cerradas y en los productos creados con gran inversión en I+D. Con esta hazaña presenciábamos el nacimiento de una categoría nueva de organización, una pequeña empresa que actúa rápido y que se mueve como pez en el agua en el mar de la tecnología gracias a su inteligencia y astucia.

Al poco tiempo de conseguir su gran éxito entre *geeks* de medio mundo, Facebook (actual Meta) adquirió la compañía en 2014 por la friolera de 2000 millones de dólares. Algo había pasado, pero el mundo aún no era consciente de lo que se avecinaba. Las noticias volaron como la espuma: una red social había comprado un visor de realidad virtual. Los analistas le auguraban un gran fracaso por ser una tecnología nicho, pero Mark Zuckerberg, CEO de la empresa, estaba seguro de su apuesta. Habíamos pasado por varias fases en lo que conocíamos como *Internet*: primero texto, luego fotos, más tarde vídeos y redes sociales, y ahora tocaba crear algo nuevo, un viejo sueño de la ciencia ficción llamado *metaverso*.

— «El metaverso es un nuevo Internet tridimensional en el que sentimos presencia». —

¿Qué es el metaverso?

Partiendo de mi experiencia y opinión personal, he recogido los conceptos principales para dar una explicación sencilla de este universo virtual:

Metaverso es una evolución del Internet que conocemos que nos muestra la información de forma plana, en 2D, dentro de un navegador o de una aplicación. Por tanto, el metaverso es un nuevo Internet tridimensional (3D) en el que sentimos presencia gracias a los visores virtuales con los que accedemos a él. Dentro de este escenario virtual podemos andar, interactuar, hablar, etc., hasta sentir que somos parte de la acción; pero la gran diferencia con el anterior concepto de Internet es que aquí hacemos actividades, pertenecemos a un mundo que se despliega ante nosotros y que es susceptible de ser modificado según nuestras actuaciones.

El metaverso es lo más parecido a entrar en un sueño lúcido en el que todo es posible o es posible hasta donde su creador nos permita interactuar; se trata de la evolución a un Internet de experiencias donde los usuarios pueden vivir aventuras increíbles en lugares ficticios o viajar junto a sus amigos a destinos imposibles, como a un planeta a millones de años luz. Este nuevo Internet nos ofrece un paso más allá en el contenido digital. Tal vez sea el paso más importante desde la aparición del cine como medio catalizador de la imaginación humana, ya que

aquí se teletransporta al espectador a otro mundo, y ese mundo es creíble.

Pero este metaverso no solo es para la realidad virtual; su alcance resulta mucho mayor. La inmersión dentro del metaverso se puede lograr de tres maneras que transforman por completo la experiencia e, incluso, añaden nuevas tipologías que podrán expandirlo en las próximas décadas.



Proceso de diseño del metaverso Vodafone.

- 1. Realidad virtual (inmersión al 100 %).** La conseguimos al ponernos un visor que bloquea completamente nuestra visión del mundo real, que es sustituida por una generada de forma digital. Los movimientos de nuestro cuerpo, cabeza y manos se trasladan a un avatar y exploramos el metaverso en su máxima calidad visual y sensitiva.

Esta categoría nos lleva al metaverso en su máxima expresión, pero tiene un talón de Aquiles: el aislamiento de la persona, ya que las gafas no nos dejan ver el mundo real, lo que origina enseguida un efecto de fatiga. El tiempo idóneo de inmersión en una sesión de este tipo es de 1-2 h, como una película en el cine.

Para explicarlo de forma sencilla, pensemos en la escena de la película *Mary Poppins* en la que los protagonistas

entran en un cuadro pintado en el suelo y pasan del mundo en 2D al virtual, que se convierte para ellos en un lugar físico, real.

- 2. Realidad mixta (inmersión al 50 %).** Es una tipología nueva, todavía en la fase de los primeros prototipos, pero que casi con total seguridad será la forma masiva de disfrutar del metaverso en las futuras décadas.

Consiste en un visor con cristales transparentes —como unas gafas de ver clásicas— que puede escanear tridimensionalmente el mundo que nos rodea mediante sensores que generan una nube de puntos en tiempo real y pintar, sobre esos cristales transparentes, la información del metaverso con luz (fotones guiados), lo que nos hará ver un metaverso que convive con el mundo real de forma mixta. El hecho de ser luz pintada sobre el mundo real nos permitirá, además, llevar las gafas durante muchas horas.

Este tipo de metaverso nos traerá la posibilidad de «tener» en casa como mascota un dinosaurio, entrenar con un famoso o realizar videollamadas presenciales al más puro estilo *Star Wars*.

Se prevé que esta tecnología sustituya al móvil en menos de diez años; de hecho, es donde hoy Apple tiene puesto el foco ya que pretende que su visor —todavía pendiente de ser lanzado al mercado— sustituya al exitoso iPhone, cuyo formato ya muestra síntomas de agotamiento.

Si buscamos otro símil sencillo, lo encontramos en la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, en la que los humanos viven en el mundo real, donde conviven con dibujos animados de forma presencial e interactúan en el plano físico.

- 3. Web3D (inmersión al 10 %).** Es lo que denominamos *tecnología de transición* o *protometaversos* y está destinada a usuarios que aún no disponen de visores virtuales o mixtos. Se basa en mostrar el metaverso en una versión de pantalla clásica de PC, móvil o *tablet* mediante un lenguaje de programación y visualización 3D llamado *Web Graphics Library (WebGL)* que permite mostrar gráficos increíbles

en el navegador similares a los de cualquier videojuego. Este protometaverso tiene importantes limitaciones de interacción, inmersión o experiencia ya que sigue utilizando un formato del Internet anterior: un navegador dentro de una pantalla plana a golpe de clic.

Como formato para ir transicionando hacia un metaverso 100 % virtual es válido, al igual que las primeras páginas de Internet traían apenas información en texto y luego fueron evolucionando con fotos o vídeos. Por tanto, es un formato necesario, pero no definitivo.

Pilares del metaverso

El tremendo éxito de adopción que ha tenido el nuevo paradigma una vez que saltó la palabra *metaverso* a los medios de comunicación con el anuncio de la transformación de Facebook en Meta se debe a que los mundos virtuales se basan en principios muy humanos:

- **Identidad.** Es el primero de estos principios. Dentro de este nuevo mundo cada persona tendrá una apariencia, un rol y una personalidad que pueden ser parecidos a los de la realidad o inventados. Podremos ser desde un aventurero intergaláctico hasta una seta con ojos al estilo Disney. Es un mundo libre donde definiremos nuestro «nuevo yo». De hecho, en cada metaverso podremos tener un rol diferente (p. ej., en uno ambientado en la Segunda Guerra Mundial seremos un coronel y en otro, nos convertiremos en un alumno de universidad que asiste a sus clases virtuales), aunque creo que al final elegiremos una sola identidad, que será la que más utilicemos, y ese *alter ego* será el que nos defina.
- **Exploración.** Entraremos en un mundo virtual donde podremos recorrer cada casa, cada ciudad, cada mundo, cada universo, etc. Siempre habrá un horizonte nuevo al que dirigirse. Y esto encaja perfectamente con la condición humana

de pensar siempre en el ¿qué hay más allá? y ¿qué hay más allá del más allá? En el metaverso no habrá límite para la exploración y el conocimiento. Al no haber leyes físicas, los lugares que iremos encontrando nos sorprenderán y siempre querremos viajar al siguiente metaverso. Es una oportunidad para recorrer los sueños de otras personas, los creadores, e interpretarlos según nuestra propia experiencia; y también, por supuesto, una invitación a crear nuestra propia ilusión.

- **Pertenencia al grupo.** En cada metaverso nos encontraremos en un mundo con una historia que está ocurriendo en tiempo real, desde una guerra intergaláctica hasta un hecho histórico. Nuestra elección será pertenecer a un bando, a otro o ser meros observadores pero, una vez que entremos en la historia, ya seremos parte de ella. Nos adentraremos en sus personajes, en sus familias y en lo que se considera el trasfondo (*lore*) del lugar. Una vez atrapados por este trasfondo, ya seremos un habitante más de ese lugar y perteneceremos a él. Lograremos misiones y, gracias al trabajo en equipo, avanzaremos en la historia junto a otros jugadores. Este sentimiento de colectividad nos persigue desde las primeras tribus. El ser humano necesita al prójimo para dar sentido a su propia existencia, y aquí, en el metaverso, este sentimiento será amplificado a nuevas cotas de la imaginación, más allá de lo que en la vida real podamos jamás llegar a alcanzar.

En 2021 Disney anunció la construcción de su propio metaverso basado en sus grandes propiedades intelectuales (*Intellectual Properties [IP]*), como Star Wars o Marvel. Imagina por un momento ser un *jedi* que vive oculto en uno de los planetas del imperio y que tienes la misión, junto con tus amigos, de infiltrarte en una base enemiga. Ese sentimiento de pertenencia, de hermandad, es al que me refiero, y será uno de los principales pilares del nuevo metaverso.

- **Experimentación.** Dentro de este mundo, y una vez que hayamos creado nuestro personaje, lo exploraremos y socializaremos. Comenzaremos la experimentación y las vivencias,

las actividades que hacen del metaverso un entorno vivo, alejado del sencillo clic del viejo formato web. Aquí podremos, realmente, vivir experiencias muy cercanas a la realidad. Los dispositivos virtuales ya nos ofrecen una interacción con manos, cabeza y cuerpo que nos lleva a poder conducir coches, volar, bucear, pelear o incluso andar en estos mundos virtuales del metaverso. Piensa por un momento en lo que seremos capaces de sentir en diez años cuando podamos añadir a estas experiencias sentidos como el tacto o el olfato, o cuando la visión del metaverso tenga la resolución del ojo humano. Todo ello hará que el contenido sea casi real para nuestro cerebro.

- **Propiedad.** Es el último pilar fundamental del metaverso y el más extendido en el mundo en el que vivimos, el que mueve mercados y el que incluso ha provocado el auge y la caída de imperios.

Uno de los aspectos más interesantes del metaverso es que no solo poseemos un avatar asociado a nuestra persona, sino que podemos tener desde tierras virtuales hasta una casa, un coche, una nave espacial o ropa. Hoy estas pertenencias solamente están disponibles en cada metaverso de forma aislada, pero ya se está trabajando para que podamos llevar de uno a otro esas propiedades, como si fueran bienes reales, gracias a la tecnología *blockchain*. Estas pertenencias nos acompañan, nos representan y definen nuestro poder adquisitivo o el rol que queremos tener dentro de este nuevo mundo.

Se trata de un sentimiento de poder, riqueza y prestigio muy arraigado en el ser humano que, como no podía ser de otra forma, también resulta un motor de facturación inmenso en los primeros días del metaverso, que ya mueve en la actualidad miles de millones de dólares en transacciones con dinero fiat (dinero fiduciario cuya principal característica es el respaldo gubernamental) y otros tantos en criptomonedas. Sin duda, la posesión de ítems virtuales ha despertado un nuevo tipo de coleccionismo en los exploradores de metaversos que parece no tener fin.

Pero todo este mundo, este nuevo Internet 3D que se despliega de forma abrumadora y que parece carecer de final, tuvo un inicio de lo más humilde, asombroso e inesperado. Está siendo un proceso fascinante que he tenido la suerte de vivir en primera persona y en el que llevo inmerso desde 2013 y hasta hoy. Son nueve años intensos y frenéticos de lo que considero los primeros días (*early days*) del metaverso.

Hubo un día 0 que marcó el inicio de una generación de aventureros, diseñadores, programadores, ingenieros, empresarios, filósofos o visionarios, quienes creyeron ciegamente en todo este nuevo mundo y arriesgaron más de lo que cabe imaginar. Juntos creamos un ecosistema desde la nada que ahora se despliega como un ave fénix y resurge entre las llamas de la tecnología para **concebir un nuevo medio**. Se trata de un nuevo universo de creatividad, contenidos y nuevas tecnologías que ha surgido entre auténticas aventuras, dignas de una *road movie* estadounidense de esas en las que la historia nos tiene reservado un aprendizaje de superación en cada parada del viaje para llegar al gran colofón.

A lo largo de estas páginas recorreremos aquellos años, conoceremos a los protagonistas del proceso y nos recrearemos entre las bambalinas de la construcción del metaverso tanto en España como en el resto del mundo con datos pocas veces contados en los medios. También hablaremos sobre lo que supuso la creación de nuestra organización, Virtual Voyagers, años después —toda una *anomalía* del sistema empresarial, como solemos denominarla—, que arrancó de la forma más anárquica posible, sin plan ni objetivos más allá de los siguientes tres meses.

Hoy echamos la vista atrás y nos sentimos orgullosos de haber lanzado más de 230 proyectos para clientes que fueron llegando gracias al boca-oreja de que «algo grande» estaba construyéndose. Hemos tenido el honor de trabajar para grandísimas marcas, como Disney, Telefónica, IKEA, Vodafone, Mastercard, Meta y un largo y notorio etcétera. Hemos visitado más de treinta países y recibido más de treinta premios y

reconocimientos (*Forbes*, *Meta*, Instituto Choiseul, etc.), pero sobre todo hemos vivido innumerables aventuras, más propias de una banda de rock en sus años locos que de una empresa o una *startup* al uso.

Este periplo nos ha llevado a desiertos, selvas, lujosas ciudades, mundos radiactivos, peligros y reuniones de lo más bizarros y locos; un viaje al éxito, al fracaso, a la locura, a la exposición mediática o a la felicidad personal. Todo para ir dando forma a la nueva manera de entender el mundo que se avecina, algo muy diferente que sentíamos que venía a poner punto final a la época digital previa; un fenómeno que partía con nuevas reglas que teníamos que definir sobre la marcha. Estábamos ante el génesis de una gran transformación con consecuencias de magnitud inimaginable y, si sobrevivíamos a todo aquello, tendríamos que contarlos en un libro: este libro.

Pero como bien me dijo en su día la periodista española Mar Abad tras una entrevista de 3 h en nuestros primeros años, cuando todo estaba aún por hacer y que terminó en un bar a la 1 h de la mañana: «Nada viene solo, todo tiene un antecedente en nuestra infancia que desata algo en el futuro». Y este viaje personal también tiene sus precedentes, que serán desentrañados en estas páginas. Y creo que resulta imprescindible contar estos antecedentes para trasladarte todo lo aprendido en los extremos de la vida, y que además constituyen un buen ejemplo de cómo con entusiasmo, visión positiva y mucho trabajo se puede llegar al tan anhelado autoconocimiento y posterior crecimiento ilimitado.

Creo firmemente que cada persona tiene un patrón, algo casi matemático e irreplicable que le hace especial y único. Muchas veces se trata de una habilidad profesional y, tras estudiar una carrera, se desarrolla ese talento oculto. Pero muchas otras es algo que se relaciona con el aspecto más íntimo y personal y que, una vez que lo encontramos y aceptamos, con sus luces y sombras, hace que el mundo empiece a girar de forma mágica. Todo empieza a fluir de un modo muy distinto a lo que llamamos *normalidad*.

Yo he tenido la gran suerte de vivir todo esto, de hallar mi fórmula y de tener la oportunidad de aplicarla en esta época dorada de los «primeros días» del metaverso en su máxima expresión, sin filtro, con toda la libertad que da un nuevo sector sin normas. He llegado derrapando a casa con el corazón a punto de salir de la emoción por ser testigo y protagonista de lo que estaba pasando y el mundo aún no sabía. Teníamos entre manos un fenómeno revolucionario que ahora ya cuenta con nombre: se llama *metaverso* y supone el nacimiento del nuevo Internet 3D que estamos construyendo. Estuvimos allí y ahora nos toca surfear la gran ola.

Una nueva dimensión hará que vivamos experiencias increíbles en lugares de ensueño hasta ahora reservados a la imaginación nunca antes explorados; el descubrimiento de un nuevo mundo que viene cociéndose a fuego lento en el caldero de nuestro ideario colectivo desde hace miles y miles de años, desde la época de esas cavernas con pinturas en las paredes rocosas que ya nos querían trasladar al lugar de la acción, al momento de la caza de un bisonte; realidades alternativas como las que el Bosco nos ofreció mediante su obra «inmersiva» llena de detalles; un universo de posibilidades que, gracias a la tecnología del siglo XXI, por fin hemos conquistado. Ha llegado la tan ansiada ocasión para dar el salto dentro de nuestros sueños y poder vivirlos y disfrutarlos sin límite de tiempo ni de espacio.

**Bienvenidos a un viaje más allá de la realidad,
bienvenidos al metaverso.**



**- 1. EL
MIEDO -**

■ «El miedo: el sentimiento que nos paraliza y nos mueve». ■



■ En el precipicio es cuando el cerebro se activa; es un superviviente nato y tiene la sabiduría de millones de años sobreponiéndose a la adversidad.

«Oigo el ruido de patas moviéndose velozmente dentro de las paredes. Están por todos lados, me rodean. Calma, Edgar, duérmete, la mañana llegará y no habrá pasado nada. ¡Pero la noche volverá!, y estarán otra vez allí. Tengo miedo, mucho miedo».

La realidad virtual llegó a mi mundo de la forma más inesperada, pero no se trataba de la que conocemos ahora, digital, inmersiva y basada en tecnologías increíbles; la realidad virtual que tuve que aplicar en mi mundo infantil era mucho más primaria: la de la imaginación que dibuja un mundo casi real, la que nos permite añadir una capa de fantasía al mundo para hacerlo más amable y poder sobrevivir; simplemente eso, evitar caer en el agujero negro que empieza a rodearte.

Estamos a principios de la década de 1980 en un barrio de reciente creación cerca de Toledo, un lugar proyectado como un polígono industrial con viviendas de trabajadores al estilo soviético de la época. Alrededor, un gran páramo de decenas de kilómetros donde apenas hay nada; solo escombros, carreteras a medio acabar, poblados itinerantes de chabolas en remolques y montañas, muchas montañas, pero no de tierra y roca.

Las montañas eran vertederos improvisados que crecían día a día. En aquella época no había control ecológico y una empresa, cuando tenía material sobrante, simplemente lo llevaba a un descampado y lo vertía allí: sustancias químicas

de miles de colores que formaban enormes lagos, televisores apilados por decenas de una tirada fallida de la cadena de producción que habían explotado al caer, escombros descontrolados de una obra de la zona o grandes bloques de hormigón, amianto en sacos que terminaban esparcidos por el suelo y hierros, muchos hierros; un auténtico caos que dibujaba un paisaje desolador.



Construcción del barrio de las Malvinas, Toledo (1981).
Autor desconocido.

Los bloques de viviendas eran como enjambres, cientos de pisos agrupados en bloques: el A, el B, el C, cada uno con su propio nivel de peligrosidad que, determinado por sus habitantes, indicaba a cuál te podías acercar más. Cada bloque tenía un patio interior, muchos portales y unos pocos columpios. Los

portales, morada de yonquis, eran el lugar más peligroso. Allí se inyectaban droga a la vista de nosotros, los niños, pero generalmente estaban tranquilos, como dormidos, y solo alzaban la mirada cuando pasabas corriendo para llegar a casa y tocar el timbre a toda velocidad.

Eran solo unos segundos, los suficientes para desaparecer de su vista y que no hubiera problemas. No pisar ninguna jeringuilla sobrante, que eran como minas esparcidas por el parque, era la única norma. Otros portales estaban libres y eran seguros. Esos me gustaban porque permanecían como el primer día con los ladrillos naranjas estilo colegio, pero el techo era diferente y estaba lleno de cigarros apagados, que colgaban como estalactitas. Eran nuestras cuevas seguras.

Una vez que salías de los bloques, estaba el gran paseo, que unía como una espina dorsal todo el barrio. Se trataba de una gran avenida de hormigón y ladrillos, con un largo y estrecho canal de agua que recorría todos los edificios en forma de río, y en cada cruce se situaba un pilón. Los pilones eran fuentes enormes que solo recuerdo haber visto funcionar durante apenas unos meses, cuando tenía unos tres años y empezamos a vivir allí. Al tiempo, el agua empezó a quedarse empantanada y cambió de azul piscina a verde; luego fue llegando la basura, que iba acumulándose en bolsas que la gente tiraba sin miramiento alguno, incluso desde los balcones, y se iba pudriendo al sol mientras generaba una capa que apenas dejaba ver ya ese agua verde y, por supuesto, ni rastro del azul piscina del primer día.

Los pilones describían perfectamente el deterioro de todo, cómo la podredumbre y el abandono de la época se iba extendiendo por el barrio, hasta tal punto que recuerdo perfectamente una escena, con la que aún sueño, en la que un amigo me dijo: «Ey, Edgar, ven, que vas a ver una cosa que hay en el pilón». Extendió un palo y elevó medio metro una perra muerta con cuatro crías que colgaban aún del cordón umbilical. Se había detenido su tiempo. Alguien los arrojó allí en el momento de parir para que murieran todos. Todo esto te

rodeaba. Era dolor y caos; un agujero negro que poco a poco te iba engullendo.

Tenía vecinos por todos los lados; de hecho, eran casi de la familia porque se escuchaba absolutamente todo. Las paredes eran de papel en estas minicasas de apenas 60 m². Alguno era buena gente y te saludaba o ayudaba, como ocurría en las series estadounidenses de la tele.

Pero luego estaba el vecino de abajo, que era especial, un monstruo real. Se trataba de un militar que todos los días llegaba dando gritos y comenzaba a maltratar a golpes a toda su familia, mujer e hijas, quienes habían perdido el habla. Apenas se comunicaban en el colegio. Todos los días a la hora de la comida aparecía el hombre por la puerta, daba gritos y empezaban el caos, las palizas y los lloros. Mi madre y yo dábamos golpes con las escobas en el suelo y parecía que el hombre se calmaba porque notaba que tenía testigos acechándolo y se salvaba la situación durante unas horas. Daba lo mismo la Policía, que apenas se acercaba por allí. Aquello era como la guerra; de hecho, se apodó así, como una sangrienta guerra: el barrio de las Malvinas.

Cuando llegaba la noche venía lo peor: las ratas. Debido a la cantidad de basura que había en las calles, todo estaba infectado de ratas enormes. Parecían gatos. Las veías cruzar las calles, salir de los pilones saltando las bolsas de basura... Pero pronto aprendieron que las paredes medio huecas eran caminos para subir a las casas. Y así se desató la plaga en los hogares.

La escena se repetía todas las noches: estabas en la cama, oías alguna bronca de fondo, la televisión de un vecino, y de repente todo iba entrando en silencio, un silencio siniestro. Y en ese momento comenzaban los ruidos de patas corriendo, que escuchabas por todas partes. Las ratas iban buscando un hueco por el que entrar para buscar comida mientras el terror se abría paso. Te paralizaba, no podías ni hablar. Tac tac tac tac. Pero lo peor aún estaba por llegar.

De vez en cuando el ruido pasaba a ser diferente, era como un rascar de manitas: la rata ya había decidido pasar y empezaba

a hacer un agujero. Cuando lo conseguía, se oía el chillido muy cerca, el correteo sonaba ya por toda la habitación. Era el momento de gritar y pedir auxilio. La rata salía corriendo y al día siguiente se tapaba ese agujero; pero volvían, siempre volvían. Podían estar en cualquier lugar, siempre observando con sus diminutos ojos. Sientes miedo, mucho miedo, que te paraliza y se queda grabado de por vida. Había que hacer algo.



Las calles del barrio. Autor desconocido.

Mi familia llegó allí por una historia bastante peculiar. Mi padre era un profesor de matemáticas que venía de un entorno muy humilde. Se fue a malvivir a Madrid para intentar buscarse un futuro mejor y terminó en unas casas medio derruidas del barrio del Pilar. Era esa época de *hippies*, movida madrileña, manifestaciones y reuniones clandestinas; una España de barrios pobres, delincuencia y droga, en claro contraste con clases altas muy adineradas que provenían de la anterior dictadura y lo controlaban todo.