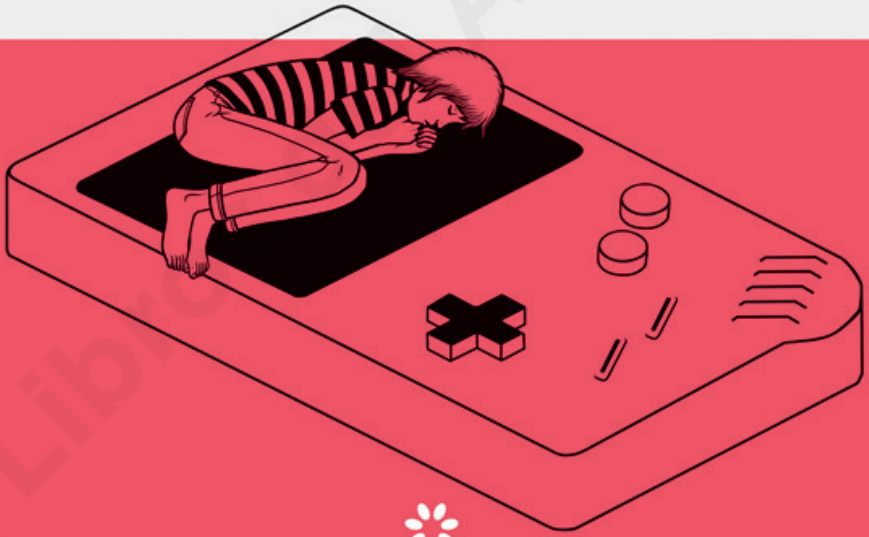
Libros del Asteroide

Anthony Passeron

Jacky

Traducción de Palmira Feixas



Libros del Asteroide

«Detrás de la historia que cuento está
la que no cuento.»

Dorothy Allison,
Dos o tres cosas que tengo claras

Libros del Asteroide

Prólogo

Libros del Asteroide

Videoconsola

Mi padre desapareció en el espacio de tres videoconsolas.

Aunque su partida fue brusca, no se produjo de la noche a la mañana. A fuerza de pensar en ella, más tarde me di cuenta de que una serie de acontecimientos, que aparentemente no guardaban relación alguna entre ellos, nos llevó a esa ausencia definitiva. Era el resultado de una lenta decadencia de los cimientos de la familia durante las décadas de 1980 y 1990. Ese desmoronamiento sucedió en un mundo geográfico, social y tecnológico tan lejano que a veces me pregunto si de verdad tuvo lugar todo eso.

Como muchos críos de mi generación, pasé una gran parte de mi juventud con la mirada pegada a un televisor conectado a una videoconsola. A medida que crecía, esos programas me ofrecían una realidad más sosegada, más estable y a menudo más comprensible que la de los adultos. Inscribían mi vida en otro lugar, en otra dimensión, en otra relación con el espacio y el tiempo.

Libros del Asteroide

Sin ellos, no habría sabido contar ni estructurar esta historia. Los videojuegos se impusieron como una baliza, como un hito ineludible para escribir una novela sobre la desaparición de mi padre.

Libros del Asteroide

1997

A pocos kilómetros del pueblo, río abajo, entre la planta depuradora y el almacén de leña, en medio del polvo se alzaba un gran cobertizo de chapa azotado por el viento. Una familia de chamarileros ambulantes acababa de abrir allí una tienda de cachivaches.

Pese a que nuestra madre nos había prohibido bordear la carretera nacional, íbamos hasta el cobertizo en bici tras una parada en la estación de servicio. El empleado de la gasolinera dejaba que los chavales de la zona utilizáramos su compresor para hinchar los neumáticos y los balones de fútbol. Simplemente debíamos fijarnos en la potencia del aparato, que en unos segundos de distracción podía hacer estallar cualquier cosa.

Una vez pasada la gasolinera, pedaleábamos un cuarto de hora largo hasta el hangar. En aquel enorme edificio metálico, cualquiera que vaciara el garaje o la casa de una abuela fallecida podía desprenderse de la gran mayoría de las cosas sin valor. Los escasos visitantes observaban el amasijo de objetos abandonados con una expresión circunspecta: ropa, muebles o herramientas viejas a precios irrisorios. Allí podías encontrar absolu-

tamente de todo, incluso basura. Sobre todo, basura. La mayor parte de las mercancías también podrían haber acabado un poco más lejos, en el vertedero municipal.

La pequeña horda de colegiales en bici que derrapaban en el aparcamiento de tierra antes de rebuscar en los pasillos éramos nosotros. Aunque apenas llevábamos cuatro monedas en el bolsillo, nos daba la impresión de ser ricos, de haber encontrado por fin un lugar donde darnos un capricho: cintas de vídeo, discos o tebeos. La mayoría de las veces nos marchábamos con las manos vacías.

Un miércoles por la tarde, mientras revolvíamos al azar, algo le llamó la atención a nuestro amigo Kévin. Fue algo tan extraordinario que vino a buscarnos desde la otra punta del cobertizo. En la sección de juguetes, se había tropezado con un viejo monopatín, idéntico al que habíamos dejado en casa de nuestro padre unas semanas antes. Podía ser otro exactamente igual, pero Kévin ya había comprobado que era el nuestro: al darle la vuelta a la tabla, allí estaban nuestros nombres, que habíamos escrito con permanente negro unos años atrás. Mierda.

Durante los minutos siguientes, en medio de aquellos objetos, reconocimos prendas de ropa, revistas de videojuegos y todo lo que habíamos tenido que abandonar ante los gritos de mi padre el día que nos echó de su casa.

Me quedé anonadado, incapaz de decir palabra.

Por supuesto que pensé en volver a comprar todas nuestras cosas, antes de darme cuenta de que eso era ridículo y de que, de todas formas, no teníamos suficiente dinero. Tras un instante de desconcierto, mi hermano me miró. Iba a decir algo, pero yo me adelanté.

—¡Joder, la Atari!

Toda la pandilla se precipitó hacia el pasillo dedicado a los aparatos electrónicos. Justo al lado del despacho del gerente, había varias cadenas de música de alta fidelidad y radios de coche esparcidas por el suelo. Examinamos con detenimiento, en vano, todas las existencias. Antes de darnos por vencidos, le pregunté al dueño, que estaba fumando y escuchando la radio, si no recordaba haber vendido recientemente una consola Atari, una Atari 2600 negra con dos mandos y una colección de cartuchos en una lata de galletas azul.

Le sonaba de algo. Eso es lo que dijo mientras expulsaba el humo del cigarrillo y consultaba un cuaderno repleto de anotaciones y de tachaduras ilegibles.

Abrumado por ese recuerdo que no acababa de perfilarse en su memoria, se dio la vuelta para llamar a su hijo, que trajinaba en la trastienda.

Este, mientras se secaba las manos ennegrecidas con un trapo sucio, enseguida supo de qué estábamos hablando. La semana anterior se había presentado un tipo al volante de un viejo Golf para dejar un montón de cosas de adolescentes que había cargado en un remolque: ropa, cintas de vídeo, tirachinas… Entre aquel caos había una Atari con unos cartuchos, en efecto.

Pero habíamos llegado demasiado tarde. Lo sentía. Un coleccionista de la costa, que era un habitual, la había comprado por una miseria.

Libros del Asteroide

Primera parte
Atari 2600

Libros del Asteroide

Atari

El viernes 9 de junio de 1972, dos jóvenes ingenieros estadounidenses registran los estatutos de Atari ante la administración californiana. Ted Dabney y Nolan Bushnell levantan acta de la fundación de una modesta empresa dedicada a diseñar e instalar máquinas recreativas en la región. Su nombre está inspirado en una expresión del juego del go.

De hecho, los dos hombres no son profanos en la materia, sino verdaderos enamorados de la electrónica. Durante sus estudios, presenciaron el nacimiento de los ancestros de los videojuegos en las pantallas de los osciloscopios y los ordenadores de las universidades estadounidenses. Una vez graduados, crean Computer Space, una primera máquina recreativa muy prometedora. Ese simulador de batallas espaciales es el primer juego de la historia fabricado en serie. Su éxito técnico y comercial impulsa a Dabney y Bushnell a apuntar más alto. Están convencidos de que esos aparatos no tardarán en reemplazar los *pinballs* de la generación de sus padres en los bares y los centros comerciales de todo el mundo, y son de los primeros en emprender esa aventura.

Libros del Asteroide

Como se trata de un proyecto inabarcable, los dos ingenieros incorporan a un nuevo fichaje, un tal Allan Alcorn.

Tras la muerte prematura de su padre, el joven se pasó la adolescencia a solas frente a una tienda de reparación de aparatos electrónicos en San Francisco. Harto de verlo deambular todos los sábados por delante del escaparate, el dueño le permitió entrar en el taller y le enseñó los rudimentos de su oficio. Una vez graduado por la universidad de Berkeley, Alcorn fue el encargado de imaginarse y desarrollar los primeros juegos de Atari.

Para que se familiarice con la programación de videojuegos y asegurarse de que tiene las competencias requeridas, Bushnell le propone que practique mejorando el código de un *software* de pimpón de la competencia, cuya lentitud irrita a los jugadores. Con el fin de llevar a cabo esa primera tarea, Alcorn se encierra en un diminuto despacho provisto de un ordenador.

Al cabo de unas semanas, el nuevo empleado llama a la puerta de sus colegas para presentarles sus logros. Dabney y Bushnell se quedan boquiabiertos. Alcorn no solo ha enmendado los errores del programa original, sino que ha incorporado mejoras significativas. Ahora el juego dispone de un contador de puntos y de una fluidez de movimientos extraordinaria. En la nueva versión, la velocidad de la pelota aumenta a medida que avanza la partida, que se va volviendo más emocionante. El joven ingeniero ha transformado un *software* mediocre en un juego divertido y adictivo. A partir de un simple ejercicio de entrenamiento, Alcorn ha creado un producto

con un enorme potencial. Sus colegas están tan entusiasmados que ese juego, llamado *Pong*, se convierte en la esperanza de su nueva empresa.

A finales de 1972, el trío de Atari instala un primer prototipo en el Andy Capp's Tavern, un bar del que son habituales en la pequeña ciudad de Sunnyvale. Además de encontrarse muy cerca de su oficina, el establecimiento está frecuentado por numerosos estudiantes, con los que Nolan Bushnell y Ted Dabney desean probar la máquina.

Poco tiempo después, el dueño del bar los llama por teléfono muy indignado. El juego que les dejó poner en el bar tiene algún fallo.

Una vez allí, los tres hombres abren el aparato y constatan, atónitos, que la máquina no está estropeada. Simplemente tiene repleto el monedero, que habían conseguido de una vieja lavandería de autoservicio.

Pong ha sido víctima de su éxito: atrae poderosamente a los jóvenes de la zona, que hacen cola durante horas para jugar y se gastan todo su dinero. Los cofundadores de Atari empiezan a soñar a lo grande. Se proponen instalar máquinas parecidas por todas partes. En pocos meses, venden varias decenas de miles de ejemplares a lo largo y ancho de Estados Unidos. *Pong* se convierte en un verdadero fenómeno de masas.

En 1976, tras un segundo éxito con el arcade *Breakout*, el primer juego de rompeladrillos de la historia, Warner

Libros del Asteroide

Communications adquiere Atari por veintiocho millones de dólares.

La nueva dirección de la empresa pretende introducir sus productos en los hogares.

Después de haber creado un primer aparato que permite jugar a *Pong* en el televisor, la compañía desea ofrecer un aparato distinto, que sirva para diferentes juegos, con unos casetes que se comercialicen en paralelo.

En septiembre de 1977, tras meses de trabajo, Atari lanza su primera videoconsola: la Video Computer System, más conocida como Atari 2600.

El artefacto, que cuenta con un catálogo de juegos cada vez más amplio, seduce a los hogares estadounidenses, japoneses y posteriormente europeos. Poco a poco, los grandes éxitos de los salones recreativos se adaptan a cartuchos destinados a las pantallas de televisor. En cuestión de pocos años, se venden más de cuarenta millones de aparatos de Atari 2600 por todo el mundo.

Libros del Asteroide

Navidad de 1989

Cuando me imagino una mañana de Navidad, siempre pienso en la de mis seis años. Es mi recuerdo más antiguo de lo que significa la Navidad para mí. Una Navidad matriz, en la que posteriormente se inscribirían todas las demás.

La pasamos en la casa que mis padres se acababan de construir, detrás de la plaza de la iglesia, en una época en la que todavía nevaba en invierno. Mi padre se había liberado unos instantes de la carnicería de su familia para abrir los regalos con su mujer y sus dos hijos. Después de cruzar el pueblo corriendo, cerró la puerta tras él, seguido por unos cuantos copos de nieve que se derritieron en la alfombra. El olor a carne que arrastraba a todas partes invadió el salón.

Nada más darnos un beso, insistió en el poco tiempo que tenía para quedarse. A mi madre, que le preguntó si había sucedido algo, le explicó la cantidad de trabajo que había llevado a cabo y la que le esperaba aún. Era uno de los días más importantes del año. Frente a la vitrina de la carnicería de la Rue du 4-Septembre, la gente hacía cola a pesar del frío para reco-

Libros del Asteroide

ger sus pedidos. Tendría que volver a marcharse cuanto antes.

Entre los paquetes colocados al pie del árbol, enseguida nos llamó la atención el más voluminoso de todos. En una etiqueta de cuaderno escolar figuraban nuestros nombres escritos a mano, invitándonos a rasgar el papel de regalo con un estampado de abetos verdes sobre un fondo rojo.

Debajo del envoltorio, mi hermano y yo descubrimos una videoconsola, una Atari 2600. Lo ponía en mayúsculas en la caja, sobreimpreso en la imagen del aparato, en toda su majestuosidad, con una luz favorecedora. Unas fotografías representaban a un padre, una madre y sus dos hijos. El padre jugaba con el hijo, mientras que la madre y la hija los animaban en un arrebato de felicidad. Eran los mismos interiores, la misma ropa y los mismos cortes de pelo que los de las series americanas que mi madre veía los sábados por la tarde. En la parte superior izquierda, justo al lado del nombre del aparato, una pegatina indicaba con orgullo «¡*Space Invaders* incluido!».

Space Invaders era uno de los juegos emblemáticos de la Atari 2600. Al igual que otros muchos títulos de su catálogo, lo habían adaptado a partir de una máquina de salón recreativo. Se trataba de un diseño de Tomohiro Nishikado, un japonés originario de Kishiwada, una pequeña ciudad de la periferia de Osaka.

Libros de Matarode

Nacido en 1944, se había criado en un entorno muy modesto, junto a una madre ama de casa y un padre severo que jamás abandonaba su taller. En aquel país que seguía devastado por la guerra, recuperándose a duras penas de la derrota de 1945, sus padres concedían una gran importancia a la educación. Tras una escolaridad ejemplar que fue el orgullo de su familia, Tomohiro abandonó su ciudad natal con el fin de acudir a un instituto privado de Osaka.

Por las calles de esa inmensa ciudad, descubrió por azar, en unos grandes almacenes, unos juegos electromecánicos diseñados para entretener a los niños. El chico no tardó en sentir fervor por esas extrañas máquinas y su nueva tecnología. Posteriormente, sus notas le abrieron las puertas de la prestigiosa Universidad de Electrónica de Tokio, fundada en 1949.

Una vez graduado, Nishikado fue contratado por Taito. La empresa deseaba expandirse y abrirse paso en un sector que parecía tener mucho futuro: la fabricación de máquinas arcade.

Desde su despacho-taller, Nishikado concibió un primer juego electromecánico de enorme éxito: *Sky Fighter*. Los ejemplares de aquel simulador de batalla aérea se multiplicarían en las salas de juego de todo el país y darían fama a su empresa en Japón.

A principios de la década de 1970, los directivos de Taito soñaban con imitar Atari. Fueron los primeros en importar un ejemplar de *Pong*. Con el objetivo de desentrañar sus misterios, los ingenieros nipones desmenuzaron aquella máquina amarilla. Tras varios meses consagrado a estudiar su placa base, Tomohiro por fin consiguió crear el primer videojuego japonés: *Soccer*, una burda imitación de *Pong*.

Inspirándose de nuevo en el éxito de Atari, Tomohiro revolucionó el sector. Fascinado por el concepto del *Breakout*, que consistía en romper ladrillos, se imaginó un nuevo juego de disparos en el que no se derriban ladrillos rectangulares con la ayuda de una pelota, sino que se disparaba a toda clase de enemigos.

Después de varias semanas de trabajo, al ingeniero aún no le convencía el diseño de los tanques, los aviones y los soldados que había dibujado. Entonces, buscando una alternativa, Nishikado se zambulló en sus recuerdos de infancia, especialmente en una serie de imágenes de criaturas extraídas de la adaptación cinematográfica de *La guerra de los mundos*.

En el cuaderno de espiral en el que se había acostumbrado a escribir las líneas de programación, dibujó pulpos, medusas y cangrejos con la ayuda de unos cuadraditos impresos que se convertirían en píxeles. Una vez que hubo transcrito esos elementos en el código del programa, sus nuevos personajes por fin parecían moverse de manera creíble y divertida.

Space Invaders pronto aparecería en todas las salas de juego de Japón. Tuvo tal éxito que las monedas de cien yenes empezaron a escasear, según constataron las autoridades, porque gran parte de ellas dormía en el interior de las máquinas de Taito.

El juego se exportó a todos los países del mundo, incluido Estados Unidos.

Los directivos de Atari lo probaron en las salas de juego californianas. Convencidos de su potencial, decidieron añadirlo a su catálogo para promover la VCS, su nue-

vo proyecto de consola de salón. En 1979, Atari adquirió los derechos exclusivos de *Space Invaders*. A partir de ese momento, la mayoría de las consolas estadounidenses empezaron a venderse con un cartucho del videojuego japonés.

Mi padre abrió la caja con un cuchillo y desembaló el aparato. Ante la mirada maravillada de sus dos hijos, sacó ceremoniosamente cada elemento del poliestireno al mismo tiempo que pronunciaba su nombre: la videoconsola, los mandos, el cartucho de *Space Invaders*, el cable de alimentación y el cable que permitía conectar la consola con el televisor del salón. Mientras juntaba todas las piezas, nos dio instrucciones. Jamás de los jamases debíamos encender la videoconsola antes de terminar los deberes. Jamás de los jamases debíamos jugar después de la cena. Si el juego no funcionaba, debíamos soplar en la ranura del cartucho.

Mi madre insistió en el valor de aquel regalo, que tendríamos que cuidar como oro en paño. Añadió que no convenía que jugáramos demasiado para no sufrir ataques epilépticos.

Una vez que hubo enchufado los cables, mi padre encendió el televisor. Como no recibía ninguna señal, el tubo de rayos catódicos solo proyectaba lo que llamábamos «nieve». Antes de accionar el interruptor, mi padre introdujo el cartucho del juego en su receptáculo.

Un relámpago blanco cruzó la pantalla, barrida de inmediato por unas líneas horizontales que iban hacia arriba hasta que por fin se formó una imagen.

Aparecieron unos escuadrones de monstruos pixelados.

Con sus extraños tentáculos, ojos y bocas, los invasores del espacio se asemejaban más a animales marinos que a los platillos volantes dibujados en el cartucho del juego. Se desplazaban con la cadencia de una música rudimentaria.

A una hora en que las tres cadenas que se captaban desde el pueblo apenas emitían la teletienda y dibujos animados, aquella imagen que colonizaba el televisor a través de los circuitos impresos de la consola parecía un milagro, por muy primitiva que fuera. Mi padre acababa de revelarnos un nuevo universo.

Se apoderó del mando y encendió el interruptor que daba comienzo a la partida.

Un artefacto de defensa antiaérea se enfrentaba valerosamente a una lluvia de monstruos que se acercaban. La idea del juego era de lo más sencilla: evitar sus asaltos y destruirlos antes de que alcanzaran la Tierra.

De repente, el tiempo parecía haberse suspendido. Solo prestábamos atención a lo que surgía del tubo catódico, que nos tenía cautivados. En pocos segundos, la agitación típica de una mañana de Navidad acababa de desaparecer, dando paso a una escena de ataque extraterrestre. Mi padre iba abatiendo una a una a esas criaturas llegadas del espacio, aprovechando unos frágiles peñascos para guarecerse de sus acometidas.

Al cabo de un instante, la explosión del motor a causa de una bomba enemiga nos devolvió bruscamente a la realidad. Apremiado por su trabajo en la carnice-

Libros del Asteroide

iban a crecer con el olor a carne fría, por fin tendrían la posibilidad de contradecir el veredicto que pesaba sobre su apellido.

Traicionar o vengar. Los caminos de los dos hermanos pronto se separarían. Mientras que Désiré, el hijo favorito, se alejaría enseguida del comercio y del pueblo, Jacques, el menor, seguiría el camino de sus antepasados. Mientras su hermano mayor descubría la ciudad y estudiaba, él se volvía indispensable para sus padres, retomando el uniforme, los gestos y el oficio de los suyos.

En aquel espacio vacante de la tienda, abandonado por un hermano que miraba a lo lejos, mi padre por fin encontró un resquicio en el que deslizarse con el fin de existir a la sombra de Désiré e imponer su nombre para llevar el futuro de la familia: Jacky.

Libros del Asteroide