Libros del Asteroide

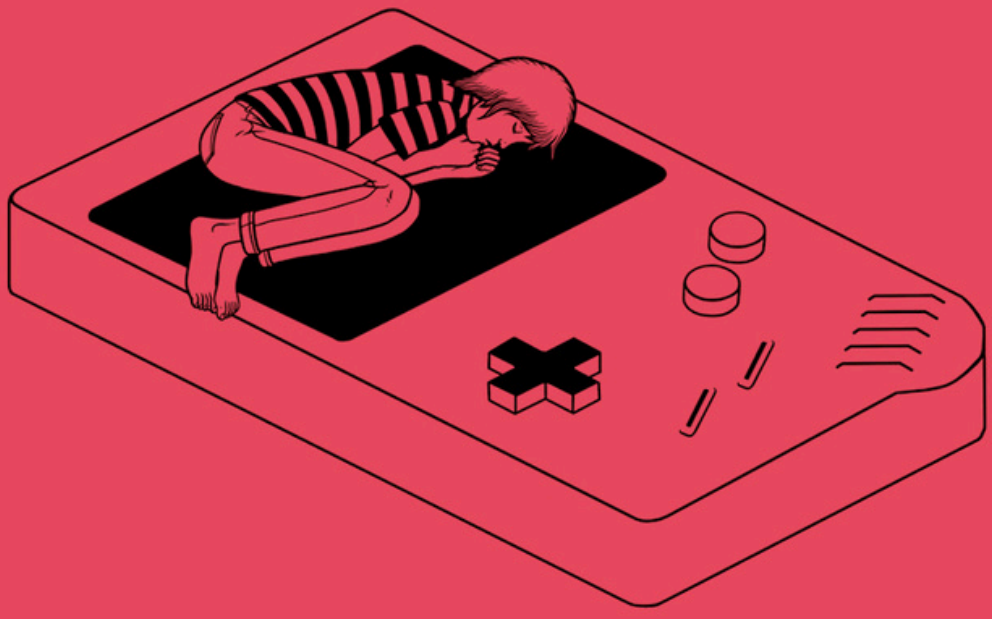
Anthony Passeron

Jacky

Del autor de «Los hijos dormidos». Una historia íntima sobre la primera generación que creció con los videojuegos, que narra una infancia marcada por el abandono del padre.

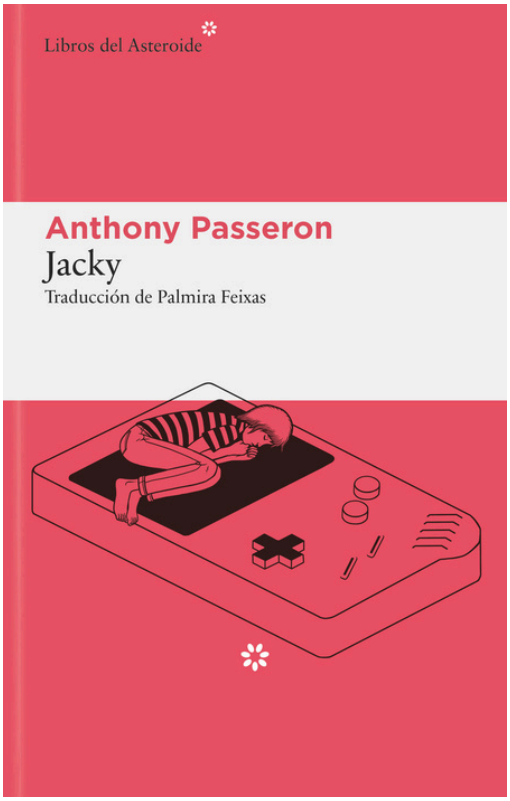
«Mi padre desapareció en el espacio de tres videoconsolas. Aunque su partida fue brusca, no se produjo de la noche a la mañana. A fuerza de pensar en ella, más tarde me di cuenta de que una serie de acontecimientos, que aparentemente no guardaban relación alguna entre ellos, nos llevó a esa ausencia 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. 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.»



prensa@librosdelasteroide.com / 93.280.25.24 - 661 84 63 64

NOTA DE PRENSA



Anthony Passeron
Jacky

Traducción de Palmira Feixas

PVP: 19,95 euros
ISBN: 979-13-88056-23-9
Tamaño: 12,5 x 20 cm.
Páginas: 184

2 de noviembre en librerías.

Una historia íntima sobre la primera generación que creció con los videojuegos, que narra una infancia marcada por el abandono del padre.

«Mi padre desapareció en el espacio de tres videoconsolas.» A finales de los ochenta y comienzos de los noventa, Anthony y su hermano viven en un pequeño pueblo de los Alpes marítimos, no muy lejos de Niza. Su padre y su abuelo regentan la carnicería local, su prima Émilie sufre una misteriosa enfermedad que los adultos evitan nombrar y en la zona son cada vez más evidentes los síntomas de la decadencia económica.

Para escapar del aburrimiento de un día a día sin demasiados alicientes, de su timidez y de los dramas familiares que los van cercando, los hermanos se vuelcan en los videojuegos, una afición heredada de su padre, Jacky. De Space Invaders a Zelda, de Atari a Nintendo, su infancia avanza al ritmo de esas máquinas que parecen anunciar un futuro de innovación y prosperidad, mientras a su alrededor todo lo demás parece ensombrecerse. Entrelazando su historia personal con la de los grandes inventores de los videojuegos, Passeron escribe en su segundo libro una apasionada carta de amor a su padre y a sus orígenes.

«Una declaración de amor a un padre ausente y a las evasiones que permiten los videojuegos, los mejores refugios contra el aburrimiento y las tragedias familiares.»
Thomas Mahler (L'Express)

Anthony Passeron



Anthony Passeron (Niza, 1983) es profesor de Humanidades y de Historia y Geografía en una escuela de formación profesional. Su primera novela, «Los hijos dormidos» (2022; Libros del Asteroide, 2023), recibió importantes reconocimientos, como el Prix Wepler-Fondation La Post y el Prix Première Plume. «Jacky» (2025, Libros del Asteroide, 2026) es su segunda novela.

«Son pocos los novelistas que pueden presumir de haber inventado una forma de contar historias. Anthony Passeron es uno de ellos.»
Aujourd'hui en France

Sobre su libro anterior

«De lo personal a lo colectivo, híbrido de memoria, crónica, relato literario, qué más da, Passeron lo escribe con ritmo y contención, sin pizca de sentimentalismo barato ni redenciones a medida. (...) Una historia sobrecogedora que necesitaba ser contada. Es contándola y haciéndolo así que Passeron salta los silencios familiares y de una sociedad entera, que derriba el hermetismo asfixiante y los estigmas heredados y persistentes. Es así como se consigue comprender y asomar un rayo de luz que parecía imposible.»
Anna Ballbona



«De cómo la heroína arrasó familias enteras. De cómo el miedo a ciertas enfermedades nos puede convertir en monstruos. De cómo hay médicos que se dejan la vida por investigar y cuidar. Qué libro tan especial.»
Ana Pastor

«Aquellos que no vivieron el horror descubierto en 1981, y los que lo vivieron, pero no lo recuerdan, harían bien en leer 'Los hijos dormidos'. Es un texto duro pero (...) permite mantener un mínimo de fe en la humanidad.»
Enric González

Una infancia frente a la pantalla

En «Jacky», Anthony Passeron entrelaza la historia de los videojuegos, de Atari a Sega, con la desaparición progresiva de su padre. Desde aquella primera Atari que les regaló de niños hasta las partidas que ya nunca volverían a compartir, tres generaciones de consolas marcan el desmoronamiento de una familia y la mirada de un niño que, mientras descubre nuevos mundos, ve cómo el suyo se descompone.

1972-1977 | Atari y el nacimiento de una industria

En 1972, Nolan Bushnell y Ted Dabney fundan Atari. Su primer gran éxito es 'Pong', un sencillo juego de tenis que conquista los salones recreativos. En 1977, la compañía lanza la Atari 2600, una consola que permite jugar en casa mediante cartuchos intercambiables y contribuye a popularizar los videojuegos.

1983 | La gran crisis de los videojuegos

Tras años de crecimiento, el mercado estadounidense se satura de juegos de escasa calidad. Los fracasos de títulos como 'Pac-Man' y 'E.T.' precipitan la crisis de 1983, que provoca enormes pérdidas a Atari y pone en peligro el futuro de la industria.

1983-1985 | Nintendo reinventa las reglas

Fundada en Japón en 1889 como fabricante de cartas, Nintendo entra en el mundo de los videojuegos y alcanza el éxito con 'Donkey Kong'. En 1983 lanza la Famicom, que llega a Estados Unidos en 1985 como Nintendo Entertainment System (NES). Con juegos como 'Super Mario Bros.' y 'The Legend of Zelda', transforma las partidas breves y repetitivas en aventuras más largas, con mundos que explorar.

1989 | Los videojuegos salen de casa

Nintendo lanza la Game Boy, una consola portátil que permite jugar en cualquier lugar. Su éxito, impulsado por títulos como Tetris, convierte los videojuegos en una experiencia cada vez más cotidiana.

1988-1995 | Sega y la guerra de las consolas

En 1988, Sega lanza la Mega Drive, una consola de 16 bits que ofrece gráficos más elaborados y nuevas posibilidades de juego. Su rivalidad con Nintendo, especialmente tras la aparición de la Super Nintendo, marca los años noventa. Juegos como 'Sonic' y 'Flashback' reflejan una industria cada vez más ambiciosa, influida también por el lenguaje del cine.

«Un día, mi padre decidió que jamás volvería a jugar a la consola, como si se hubiera incorporado drásticamente al mundo de los adultos. Tras habernos inoculado el virus una mañana de Navidad, nos dejó abandonados.»

