

De verwijdering



Anthony Passeron

# De verwijdering

Vertaald uit het Frans  
door Maartje de Kort

Wereldbibliotheek

Deze uitgave werd mede mogelijk gemaakt door ondersteuning  
van Institut français NL

INSTITUT  
FRANÇAIS NL

Oorspronkelijke titel *Jacky*

© 2025 Éditions Grasset & Fasquelle

© 2026 Nederlandse vertaling Maartje de Kort / Wereldbibliotheek

Alle rechten voorbehouden. Tekst- en datamining van (delen van)  
deze uitgave is uitdrukkelijk niet toegestaan.

*All rights are reserved, including those for text and data mining,*

*AI training and similar technologies.*

Omslagontwerp Rouwhorst + Van Roon

Foto auteur © Jessica Jager

NUR 302

ISBN 9789028454316

[www.wereldbibliotheek.nl](http://www.wereldbibliotheek.nl)

Wereldbibliotheek maakt deel uit van Park Uitgevers



‘Achter het verhaal dat ik vertel, ligt het verhaal  
dat ik verzwijg.’

Dorothy Allison,  
*Two or Three Things I Know for Sure*



# Proloog



# Console

Mijn vaders verdwijning voltrok zich in een tijdsbestek van drie gameconsoles.

Zijn vertrek was weliswaar abrupt, maar het kwam niet uit de lucht vallen. Ik heb er veel over nagedacht en ben uiteindelijk tot de slotsom gekomen dat het een reeks gebeurtenissen is geweest, op het oog zonder samenhang, die heeft geresulteerd in zijn definitieve afwezigheid. Wat daaraan voorafging, in de jaren tachtig en negentig van de vorige eeuw, was een langzame verbodskeling van het fundament onder ons gezin. En dat gebeurde in een wereld die in geografisch, maatschappelijk en technologisch opzicht intussen zo ver weg ligt, dat ik me soms afvraag of het allemaal echt is gebeurd.

Zoals veel van mijn generatiegenoten heb ik een groot deel van mijn kindertijd doorgebracht voor een aan een gameconsole gekoppeld televisietoestel. Naarmate ik opgroeide bood de spelprogrammatuur mij een werkelijkheid die geruststellender, stabiel en vaak ook begrijpelijker was dan die van de volwassenen. De videospellen voorzagen mijn leven van een elders, een extra dimensie, een andere verhouding tot ruimte en tijd. Zonder de spellen had ik deze

geschiedenis niet kunnen vertellen, er geen structuur in kunnen aanbrengen. Elk ervan bleek zich te presenteren als een baken, als een te rond boei bij het schrijven van het boek over de verdwijning van mijn vader.

## 1997

Een paar kilometer stroomafwaarts van het dorp, tussen de waterzuivering en de brandhoutopslag, doemde een grote loods op van verweerd plaatstaal. Een familie van rondtrekkende handelaren was daar nog niet zo lang geleden een brocanterie begonnen.

Hoewel onze moeder ons had verboden op de snelweg te fietsen, gingen we er toch heen, na een stop bij het tankstation. De pomp-eigenaar vond het goed dat de kinderen uit de omgeving zijn compressor gebruikten om hun banden en hun voetbal op te pompen. Zolang we ons maar bewust waren van de kracht van het apparaat, waarmee je in een paar tellen onoplettendheid een ontploffing te weegbracht.

Vanaf de benzinepomp was het een goed kwartier fietsen naar de loods. Daar, in die metalen hal, konden mensen nagenoeg alle waardeloze troep uit hun garage of het huis van hun gestorven grootmoeder kwijt. De schaarse bezoekers bekeken dat allegaartje van afgedankte goederen kritisch: textiel, meubels en oud gereedschap voor een habbekrats. Je vond er van alles en nog wat. En dan vooral dat ‘en nog wat’. Het grootste deel van de handel had ook rechtstreeks naar de gemeentelijke vuilstort kunnen gaan, die maar een klein eindje verderop was.

Het groepje scholieren dat met slippende banden de onbestrate parkeerplaats op kwam fietsen en even later snuffelend door de gangpaden liep, dat waren wij. Met de paar muntstukken die we in onze zak hadden, voelden we ons rijk. Eindelijk hadden we een plek gevonden waar voor ons iets te halen kon zijn: videobanden, elpees, stripboeken... Meestal vertrokken we met lege handen.

Toen we daar op een woensdagmiddag weer eens rondsnoeffden, was er iets wat de aandacht trok van onze vriend Kévin. Iets wat belangrijk genoeg was om ons helemaal vanaf het andere eind van de loods te komen halen. Hij had bij de speelgoedafdeling een oud skateboard ontdekt, precies zo een als wij een paar weken eerder bij onze vader hadden achtergelaten. Het had ook een ander exemplaar kunnen zijn, maar hij had het gecheckt: op de onderkant stonden onze namen, die we daar een paar jaar eerder met zwarte watervaste stift op hadden gezet. Shit.

In de minuten die volgden ontdekten we tussen de andere koopwaar kleren, gametijdschriften en verder alles wat we hadden moeten laten liggen, op de dag dat onze vader ons tierend zijn huis uit had gezet.

Ik was verbijsterd, kon geen woord uitbrengen.

Mijn eerste opwelling was al die spullen terug te kopen. Maar dat was te gek, en ik realiseerde me ook dat we er hoe dan ook het geld niet voor hadden. Mijn broer wist niet hoe hij het had. Ineens keek hij me aan. Hij wilde iets gaan zeggen, maar ik was hem voor.

‘Nee! De Atari!’

Met zijn allen stormden we naar het gangpad met de elektronica. Pal naast het kantoortje van de eigenaar was de vloer bezaaid met hifi-installaties en autoradio's. We doorzochten de hele voorraad, zonder resultaat. Toen we op het punt stonden het op te geven, ging ik naar de baas toe, die rokend naar de radio zat te luisteren. Ik vroeg hem of hij soms een Atari-gameconsole voorbij had zien komen, een zwarte Atari 2600, met twee controllers en een verzameling spellen in een blauw koekblik.

Dat zei hem wel iets, zei hij, terwijl hij de rook van zijn sigaret uitblies en in een zakboekje vol onleesbare en doorgehaalde aantekeningen bladerde. Nadat hij zich een poosje druk had gemaakt over de vage herinnering die hem niet duidelijker te binnen wilde schieten, draaide hij zich om en riep hij zijn zoon, die achterin zat te sleutelen.

De zoon veegde zijn zwarte handen af aan een gore lap en wist meteen waar het over ging. De week ervoor was een man in een oude Golf met aanhangwagen een vracht aan jongensspullen komen brengen: kleren, videobanden, katapults... Daar had inderdaad een Atari met spellen bij gezeten.

Maar we waren te laat. Het speet hem zeer, iemand van de kust, een verzamelaar die daar af en toe kwam, had het zaakje voor een prikkie gekocht.



DEEL EEN

Atari 2600



# Atari

Op vrijdag 9 juni 1972 deponeerden twee jonge Amerikaanse ingenieurs de statuten van Atari bij de Californische overheid. Het waren Ted Dabney en Nolan Bushnell, die daarmee de geboorte boekstaafden van een bedrijfje dat arcadekasten ging ontwikkelen en daar vervolgens de hele regio van zou voorzien. De naam van het bedrijf was ontleend aan het go-spel.

Deze twee elektronicafanaten waren geen groentjes. Tijdens hun studie hadden ze op de schermen van oscilloscopen en computers van Amerikaanse universiteiten de voorlopers van de videogame zien ontstaan. Met hun diploma op zak ontwikkelden ze samen *Computer Space*, een eerste, zeer veelbelovende kast. Deze ruimtegevechtssimulator werd het eerste in serieproductie vervaardigde spel uit de geschiedenis. Het technische en commerciële succes ervan vormde voor Dabney en Bushnell een aanmoediging om groter te gaan denken. Ze wisten het zeker: nog even en apparaten zoals dat zouden in cafés en winkelcentra over de hele wereld de plaats innemen van de flipperkasten van de generatie van hun ouders. En ze wisten ook dat zij bij de voorhoede wilden zijn die zich in dat avontuur stortte.

Er viel veel werk te doen en de twee ingenieurs trokken een nieuwe kracht aan, een zekere Allan Alcorn.

Allan Alcorn was opgegroeid als zoon van gescheiden ouders, zonder zijn vader, tegenover een zaak in San Francisco waar elektrische apparaten werden gerepareerd. De eigenaar van die winkel zag hem elke zaterdag met zijn neus tegen de ruit gedrukt staan en haalde hem zijn werkplaats binnen, waar hij hem de beginselen van het vak bijbracht. Dat jongetje werd na een studie aan de University of California, Berkeley degene die de eerste Atari-spellen zou bedenken en ontwikkelen.

Om de nieuwe kracht vertrouwd te maken met het game-programmeren en zich ervan te vergewissen dat hij over de benodigde vaardigheden beschikte, stelde Bushnell hem een vingeroefening voor: de code bijwerken van bestaande pingpongsoftware, die door spelers hinderlijk traag werd gevonden. In een piepklein kantoor met alleen een computer werd hij aan die eerste opdracht gezet.

Een paar weken later meldde Alcorn zich bij zijn collega's om zijn werk te presenteren. Dabney en Bushnell stonden versteld. De nieuweling had niet alleen de gebreken van het oorspronkelijke programma verholpen, hij had ook substantiële verbeteringen aangebracht. Het spel beschikte nu over een scoreteller, en de bewegingen waren uitzonderlijk vloeiend geworden. In de nieuwe versie ging de bal sneller naarmate het spel vorderde, zodat het spel ook steeds spannender werd. De jonge ingenieur had uit middelmatige software een leuk en verslavend spel tevoorschijn getoverd. Het was niet meer dan een oefening geweest, maar hij had een

product met potentie gemaakt. Zijn collega's waren zo enthousiast dat ze hun hoop voor de prille onderneming vestigden op dit spel, dat ze *Pong* doopten.

Tegen het einde van 1972 plaatsten ze een eerste prototype in Andy Capp's Tavern, een bar in het stadje Sunnyvale waar het Atari-trio geregeld kwam. Dat was voor hen niet alleen vlak bij hun werk, er kwamen ook nogal wat studenten, op wie Nolan Bushnell en Ted Dabney het apparaat wilden uittesten.

Na korte tijd meldde de uitbater zich, enigszins ontstemd. Het spel dat in zijn zaak mocht staan werkte al niet meer.

Het drietal ging kijken wat er aan de hand kon zijn. Ze maakten de gele kast open en constateerden verrast dat hij helemaal niet stuk was. De muntautomat, die uit een oude wasmachine van een wasserette afkomstig was, zat vol.

Het succes ging met *Pong* aan de haal. Het spel trok jongeren uit de buurt, die urenlang in de rij stonden en er al hun geld aan spendeerden. De Atari-oprichters kregen visioenen. Waar het maar kon installeerden ze apparaten als dit. Binnen luttele maanden werden er tienduizenden exemplaren van verkocht, door de hele Verenigde Staten. *Pong* werd een waar fenomeen.

Al in 1976, na een tweede succes met het arcadespel *Breakout*, het eerste blokkenbrekerspel in de geschiedenis, werd Atari voor 28 miljoen dollar gekocht door Warner Communications.

De nieuwe directie wilde haar producten naar de huiskamer brengen.

Er werd een apparaat ontwikkeld waarmee *Pong* op het eigen televisietoestel kon worden gespeeld. Daarna moest er een nieuw type apparaat komen, dat geschikt was voor meer spellen, op dragers die parallel eraan in de handel werden gebracht.

In september 1977, na maanden werk, lanceerde Atari zijn eerste spelconsole: het Video Computer System, beter bekend onder de naam Atari 2600.

Dit apparaat, met zijn almaar uitdijende spellencatalogus, veroverde de Amerikaanse, de Japanse en daarna ook de Europese huiskamers. De arcadesuccessen werden een voor een geconverteerd tot evenzoveel spellen voor op het televisiescherm. In een paar jaar tijd zouden er wereldwijd meer dan veertig miljoen exemplaren van de Atari 2600 worden verkocht.