

Douglas Coupland

Microsiervos

Traducción:

Juan Gabriel López Guix
y Carmen Francí Ventosa

ALIANZA EDITORIAL

Título original: *Microserfs*

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaran, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



© Douglas Coupland, 1995
© de la traducción: Juan Gabriel López Guix y Carmen Francí Ventosa, 2025
© Alianza Editorial, S. A., Madrid, 2025
Calle Valentín Beato, 21
28037 Madrid
www.alianzaeditorial.es
ISBN: 978-84-1148-985-0
Depósito legal: M. 3.405-2025
Printed in Spain

SI QUIERE RECIBIR INFORMACIÓN PERIÓDICA SOBRE LAS NOVEDADES DE
ALIANZA EDITORIAL, ENVÍE UN CORREO ELECTRÓNICO A LA DIRECCIÓN:

alianzaeditorial@anaya.es

Nota de los traductores

Esta nueva edición de *Microsiervos* en castellano, veintisiete años después de la primera, ha servido para ajustar la traducción a unas realidades que ahora ya nos son familiares. En 1996, la nomenclatura informática aún oscilaba y muchos productos y marcas no eran demasiado conocidos fuera de la sociedad estadounidense y ni siquiera más allá de la cultura *nerd* reflejada en la obra. Hoy, muchos de los referentes sociológicos y culturales son compartidos o resultan conocidos, por lo que algunas estrategias explicitadoras ya no son necesarias. *Nerd*, por ejemplo, no necesita glosa alguna, meme se escribe sin comillas, se ha impuesto Silicon Valley en lugar de su traducción Valle del Silicio, *hacker* (empleado en alguna ocasión como sinónimo de experto en programación) es hoy más bien «pirata informático» y en España todo el mundo sabe lo que es una estantería Billy (a diferencia de lo que ocurría en 1996, cuando IKEA no estaba todavía implantada en el país).

Resulta curioso volver a leer la obra más de un cuarto de siglo después y comprobar con qué precisión y clarividencia Douglas Coupland retrató el futuro, un futuro que a veces incluso es ya pasado.

En 1996, la web tal como la conocemos hoy no existía, de modo que para las tareas de documentación solo dispusimos, como medios modernos, de un módem de 14.400 baudios (0,014 Mb por segundo) y el fax con su papel térmico. El correo electrónico ya se había introducido, pero los protocolos de Internet no estaban estandarizados y las

letras y signos no ingleses no se mostraban bien. Eso explica, en la traducción, su ausencia en los mensajes de correo que se intercambian los protagonistas.

Con ocasión de la primera edición (y de la reimpresión de 1998) mostramos nuestro agradecimiento a una serie de personas que nos permitieron sortear las dificultades que planteaba el texto. En primer lugar, David Waid, usuario de Compuserve en Salt Lake City (Utah), cuya generosa colaboración nos fue de enorme utilidad para resolver —prácticamente en tiempo real— la multitud de dudas planteadas por marcas, productos, establecimientos, series de televisión o personajes famosos, asociados muchas veces a actitudes sociales y utilizados en la obra para definir situaciones e individuos. Roger Freixa nos ayudó a resolver dudas relacionadas con la terminología informática. En la edición de 1998, nos beneficiamos de las lecturas de Daniel Urbina, entonces en Microsoft, y de Álvaro Ibáñez (Alvy), que nos iluminó acerca de algún detalle relacionado con Doom y que luego sería uno de los fundadores del influyente blog de ciencia y tecnología bautizado con el nombre de esta misma novela. Javier Guerrero, entre otras cosas, nos creó un .exe para descodificar y volver a codificar el poema oculto en las páginas «binarias», una labor hoy insultantemente fácil (como la mayoría de las búsquedas exigidas por el libro) gracias a las múltiples páginas que realizan ese cometido en la web. En esta tercera visita, estamos en deuda con Susana Valdés y Miguel Sánchez por su lectura especialmente atenta en relación con la actualización de la terminología de la ingeniería y la informática.

c.franci@acett.orggabriel.lopez@uab.es

gracias a:

John Battelle

Elizabeth Dunn

Ian Ferrell

James Glave

James Joaquin

Kevin Kelley

Jane Metcalfe

Judith Regan

Louis Rossetto

Nathan Shedroff

Michael Tchao

Ian Verchere

Índice

1. Microsiervos	11
2. Oop	69
3. Interioridad	145
4. Tiempo presencial	226
5. TrekPolítika	289
6. Chyx	368
7. Transhumanidad	436

1

Microservos

VIERNES
Principios de otoño de 1993

Esta mañana, justo después de las 11.00, Michael se ha encerrado en su despacho y no ha querido salir.

Bill (¡Bill!) le ha metido una bronca de mil demonios por correo electrónico quejándose de un fragmento de código que había escrito. Si utilizamos como índice las viñetas de la tira cómica *Bloom County* pegadas a su puerta, Michael es sin lugar a dudas el programador más sensible de todo el Edificio Siete y no acepta las críticas con facilidad. No está nada claro por qué Bill lo ha elegido precisamente a él de entre todos nosotros para abroncarlo.

Hemos supuesto que tiene que haber sido un control de calidad aleatorio para mantener la disciplina entre las tropas. Bill es muy listo.

Bill es sabio.

Bill es amable.

Bill es bueno.

Bill, Sé Mi Amigo... ¡Por favor!

En realidad, Bill nunca había abroncado personalmente a nadie en nuestra planta. El episodio ha tenido un punto de encanto, y todos hemos sentido un poco de en-

vidia. He intentado decírselo a Michael, pero estaba hecho polvo.

Poco antes de la hora de la comida se ha plantado como un pasmarote delante de mi despacho. Estaba pálido como la masa de pan hinchada y de su pelo muy corto caían gotas de sudor que dejaban marquitas húmedas en la moqueta con toques gris ostra y ciruela de Microsoft.

Me ha entregado la impresión del correo de Bill y luego ha entrado dando un brinco en su despacho, donde sigue metido desde entonces.

No ha querido ponerse al teléfono, contestar al correo electrónico ni abrir la puerta. Ha colocado en el pomo un cartel de «No molestar» robado del Boston Radisson durante la Macworld Expo del año pasado. Todd y yo hemos salido al jardín por si podíamos ver algo por la ventana, pero tenía las persianas venecianas bajadas y además un jardinero con un soplador de hojas nos ha echado de ahí con un chorro de hierba segada.

En Microsoft cortan el césped cada diez minutos. Parece un montón de placas verdes de Lego.

Al final, a eso de las 2.30, a Todd y a mí nos ha empezado a preocupar que Michael no hubiera comido nada y hemos ido al Safeway de Bellevue, que está abierto las veinticuatro horas. Hemos comprado alimentos «planos» para poder pasárselos por debajo de la puerta.

En el Safeway no había casi nadie, solo nosotros y unos pocos empleados de Microsoft como nosotros: *geeks* ansiosos en busca del alimento adecuado. Debido a la cantidad de *nerds* ricos que viven por aquí, Redmond y Bellevue son zonas muy solicitadas. Los *nerds* consiguen lo que quieren cuando lo quieren y se ponen como una furia si no lo logran en el acto. Son capaces de obsesionarse muchísimo. Supongo que ese es el problema. Aunque es precisamente esta capacidad de concentración la que hace que sean tan

buenos programando: una sola línea cada vez, una línea tras otra en una sucesión de millones de líneas.

Al volver al Edificio Siete, a las 3.00, todavía quedaban unas cuantas personas enfrascadas en su trabajo. Nuestro grupo tiene previsto entregar el producto (RTM: distribución a fabricantes) dentro de once días (confidencial: nunca lo lograremos).

Las luces del despacho de Michael estaban encendidas pero, una vez más, cuando hemos llamado a la puerta, no ha querido atender. Hemos oído el ruido del teclado, por lo que hemos supuesto que seguía vivo. La situación merecía toda una discusión sobre la lógica de Turing: ¿podíamos llegar a saber que la entidad que se encontraba al otro lado de la puerta era humana? Le hemos pasado por debajo de la puerta lonchas de Kraft, *crackers* Premium Plus, Pop-Tarts, tiras de fruta confitada y golosina líquida.

«¿Crees que alguna de estas cosas transgrede las leyes dietéticas de un *geek*?», me ha preguntado Todd.

Justo entonces, Karla ha empezado a gritarnos desde el umbral de su despacho, al fondo del pasillo, mientras nos miraba con furia. Tenía los ojos enrojecidos y cansados tras las gafas redondas.

«Lo único que hacéis es fomentar que siga así», ha dicho. Como si estuviéramos alimentando a un mapache o algo así. No creo que Karla duerma nunca. Ha soltado un grito de protesta y ha vuelto a encerrarse dando un portazo. Las puertas son algo importante para los *nerds*.

El caso es que a esa hora Todd y yo estábamos los dos realmente destrozados. Hemos vuelto a casa a meternos en cama, cada uno en su coche, cruzamos el Campus (veintidós edificios para diversión de los *nerds*) que está rodeado por árboles de segundo crecimiento de treinta metros de altura, con las calles tranquilas como un vientre materno: la fundición de los sueños más profundos de nuestra cultura.

La neblina flotaba sobre el suelo de los campos de fútbol situados junto a los edificios centrales. He pensado en el correo electrónico, en Bill y todo eso, y he tenido una sensación extraña, he pensado en el modo en que la presencia de Bill flota sobre el Campus, semivisible, constantemente, un poco como el abuelo muerto de las historietas de *Family Circus*. Bill es una fuerza moral, una fuerza espectral, una fuerza que da forma, una fuerza que moldea. Una fuerza con gafas gruesas, muy gruesas.

Soy danielu@microsoft.com. Si mi vida fuera un programa del concurso *Jeopardy!*, mis siete categorías ideales serían:

- productos electrónicos de la marca Tandy
- televisión basura de finales de los setenta y principios de los ochenta
- la historia de Apple
- ansiedades profesionales
- prensa sensacionalista
- vida vegetal del Pacífico Noroeste
- Jell-O 1-2-3

Soy un téster, compruebo que no haya errores de código, y trabajo en el Edificio Siete. He ido subiendo peldaños desde el Servicio de Soporte Técnico (SST), donde en 1991 pasé seis meses en un purgatorio telefónico ayudando a las viejecitas a formatear las direcciones de sus contactos para los correos electrónicos de Navidad con Microsoft Works.

Como la mayoría de los empleados de Microsoft, me considero demasiado equilibrado para este trabajo, a pesar de que tengo 26 años y todo mi universo consiste en mi casa, Microsoft y Costco.

Procedo de Bellingham, justo en la frontera con Canadá, pero mis padres viven ahora en Palo Alto. Yo vivo en una casa compartida con otros cinco empleados de Micro-

soft: Todd, Susan, Bug Barbecue, Michael y Abe. Nos llamamos el «Equipo de las noticias del Canal Tres».

No tengo pareja. Creo que, en parte, es porque Microsoft no facilita las relaciones. El año pasado, en el Congreso Mundial de Programadores de Apple que se celebró en San José, conocí a una chica que trabaja no demasiado lejos de aquí, en Hewlett-Packard, en la Interestatal 90, pero el asunto no cuajó. A veces parece que empiezo algo, pero luego el trabajo se me echa encima, dejo colgados todos mis compromisos y las cosas se vienen abajo.

Últimamente tengo insomnio. Por eso he empezado a escribir este diario por la noche, para intentar visualizar las pautas de mi vida. De este modo espero llegar a saber cuál es mi problema y, luego, con suerte, resolverlo. Estoy intentando sentirme más adaptado de lo que estoy, algo que forma parte, supongo, de la condición humana. Vivo mi vida día a día, una línea de código sin errores tras otra.

La casa:

De pequeño, construía con piezas de Lego casas de estilo rancho con diferentes niveles. La casa donde vivo ahora es algo así, aunque por dentro está lejos de poseer la esterilizada atmósfera del Lego. Se construyó hace unos veinte años, quizás antes incluso de que Microsoft estuviera en fase de proyecto, cuando esta parte de Redmond tenía un aire de remoto refugio alpino.

En lugar de elevarse sobre una pieza de plástico verde con botones, nuestra casa lo hace sobre un terreno densamente arbolado situado junto a un parque, en un callejón, en lo alto de una empinada colina. A solo siete minutos del Campus. Hay otras dos casas compartidas de empleados de Microsoft al pie de la colina. Karla vive en la tercera casa bajando, al otro lado de la calle.

La gente acaba compartiendo casa; las casas se encuentran por correo electrónico o porque se corre la voz. Com-

partir casa es un poco como admitir que no tienes demasiado éxito en el apartado «vida propia», pero en el trabajo te pasas toda la vida picando código y comprobando que no haya errores, así que, ¿qué más se supone que tienes que hacer? Trabajar, dormir, trabajar, dormir, trabajar, dormir. Conozco a unos cuantos empleados de Microsoft que intentan fingir que poseen vida propia: muchos garajes de Redmond contienen un kayak que acumula polvo. Preguntas a la gente qué hace en el tiempo libre y te dice: «Bueno, practico kayak. Sí, salgo en kayak siempre que puedo». Sabes que fingen.

Ni siquiera practico ya mucho deporte y mi relación con mi cuerpo se ha vuelto un tanto extraña. Antes iba a jugar al fútbol tres veces por semana, pero ahora me siento como un jefe que tuviera a su cargo a un empleado poco eficiente. Siento que mi cuerpo es un coche familiar en el que llevo mi cerebro, como una madre de clase media que lleva a los niños al entrenamiento de hockey.

La casa está revestida con paneles de cedro oscuro. En la parte delantera hay una miniatura de césped lleno de diminutos círculos amarillos, como los que dejan los ovnis en los trigales, producto de los excesos alimentarios de Mishka, la pastor alemán de nuestro vecino. Bug Barbecue tiene una pequeña estación meteorológica (embudos, tiras de papel tornasol y demás) clavada a la pared de la puerta principal. Un parterre de petunias (un intento de embellecimiento de Susan) marchitas desde hace mucho tiempo por culpa de la falta de cuidados nos deprime cada mañana al salir a trabajar: está en la estrecha franja de suelo entre el camino de entrada y los círculos extraterrestres de Mishka.

Abe, nuestro multimillonario residente, cubría antes las ventanas de su dormitorio con papel de aluminio para que no entraran los pocos rayos de sol que atraviesan los árboles, pero le dimos tanto la lata que fue al Pay 'n Save, com-

pró un montón de cartulinas negras y las pegó con cinta adhesiva a las ventanas. Daba la impresión de que ahí vivía un vagabundo. La única contribución de Todd al aspecto exterior de la casa es una colección de accesorios para lavar el coche que a veces aparecen junto a la puerta del garaje. La única prueba de que vivo allí es mi AMC Hornet Sportabout de 1977 de tres puertas aparcado delante cuando estoy en casa. Es de color anaranjado brillante, está oxidado y —maldita sea, lo reconozco— es muy feo.

SÁBADO

El infierno de la entrega ha continuado también hoy. Trabajo, trabajo, trabajo. Nunca lo lograremos. ¿Lo he dicho ya? ¿Por qué subestimamos siempre nuestros plazos de entrega? No lo entiendo. He entrado a las 9.30; he salido a las 23.30. Una pizza de Domino's para cenar. Y tres Coca-Colas *light*.

Me he aburrido varias veces a lo largo del día y me he dedicado a consultar el WinQuote: es la extensión que actualiza constantemente el valor de Microsoft en el índice NASDAQ. Era sábado y no había ningún cambio, pero no me acordaba. La costumbre. ¿Provocarían alguna fluctuación las bolsas de Tokio o Hong Kong?

La mayoría de los empleados echa un vistazo a WinQuote varias veces al día. Bueno, si tienes 10.000 acciones (y hay toneladas de empleados que tienen muchas más) y el precio sube un pavo, te sacas diez de los grandes; pero si baja dos dólares, pierdes veinte de los grandes. Es un auténtico yoyó psicológico. El primero de abril del año pasado a alguien se le ocurrió la inocentada de hacer fluctuar el precio unos cincuenta dólares, y a la mitad del personal le dio un infarto.

Como yo he empezado muy abajo en la cadena trófica y he ido escalando puestos, no me han ofrecido muchas opciones de compra de acciones, como sí les pasa a los programadores y diseñadores de sistemas, a quienes inundan con opciones cuando empiezan. Las opciones que tengo no rendirán hasta dentro de dos años y medio (las opciones tardan cuatro años y medio en rendir plenamente).

Las opciones de Susan vencen al final de esta semana y piensa hacer una fiesta. Y luego piensa largarse. Hay en juego grandes fuerzas sociales que amenazan con disolver nuestro grupo.

Las acciones subieron 1,75 dólares el viernes. Bill tiene 78.000.000 acciones, lo cual significa que ahora es 136,5 millones de dólares más rico. Yo casi no tengo acciones, lo cual significa que soy un perdedor.

Actualización de noticias: Michael ya ha salido de su despacho. Es como si nunca hubiera tenido su episodio *geek*. Se ha pasado el día durmiendo (algo habitual en Microsoft) con su T-Rex inflable de *Parque jurásico* como almohada. Al despertarse, a primera hora de la tarde, me ha dado las gracias por haberle llevado los productos Kraft, y ahora dice que no piensa comer nada que no sea completamente bidimensional. «Ich bin ein Flatländer», me ha dicho mientras hojeaba la impresión utilizada para buscar errores en el código que había estado picando. Karla me ha dirigido desde su despacho unos chasquidos de enfado con la lengua. A lo mejor está enamorada de Michael.

Más detalles de nuestra casa compartida: Nuestra Casa de Movilidad Caprichosa.

Como la casa casi no recibe sol, el musgo y las algas tienden a colonizar todas las superficies que quedan a su alcance. Hay un cerezo afectado por un hongo. La galería de atrás, hecha tablones sin tratar, se ha ido pudriendo poco a poco, y la puerta corredera de la cocina está atrancada con un palo de hockey para impedir que los incautos se despeñen en el abismo suburbano.

El camino de entrada tiene seis coches. El Supra rojo cezeza de Todd (su vida, lo poco que queda de ella), mi Hornet calabaza y cuatro Microsoftmóviles grises sin personali-

dad: un Lexus, un Acura Legend y dos Tauri (el plural *nerd* de Taurus). Me apuesto a que si Bill fuera a trabajar en un coche en miniatura Shriner, todos los demás también lo harían.

Dentro, cada uno tiene su dormitorio. Debido a la rotación a lo McDonald's de los habitantes de la casa, las habitaciones comunes (sala de estar, cocina, comedor y sótano) son tristes, por no decir algo peor. La atmósfera de residencia de estudiantes impide grandes ideas de diseño interior. En la sala de estar hay dos sofás de pana demasiado grandes y demasiado feos como para que se los llevaran algunos inquilinos desaparecidos hace mucho tiempo. Esparcidos por la alfombra polinesia verde de pelo largo hay:

- dos cojines de playa hinchables Microsoft Works PC
- un televisor en color Mitsubishi de 27 pulgadas
- varios frascos de vitaminas
- varias cajas de complementos alimenticios (mías)
- Ochenta y seis ejemplares de *MacWEEK* dispuestos en orden cronológico por Bug Barbecue, que enloquecería si alguien se atreviera a sacarle un número de sitio
- seis saquitos para hacer juegos malabares de Microsoft Project 2.0
- juguetes de goma en forma de hueso para las visitas de Mishka
- dos ordenadores portátiles PowerBook
- tres tazas altas de IKEA con incrustaciones del batido que causó furor el mes pasado
- dos mancuernas de cinco kilos (de Susan)
- una caja de Windows NT
- tres gorras de béisbol (dos de los Mariners, una de los As)
- el álbum de cromos de *Battlestar Galactica*, de Abe
- el montón de libros de Todd sobre ¡cómo cambiar tu vida y triunfar! (*Salda tus cuentas con el pasado, siete costumbres de las personas muy eficientes...*)

La cocina está equipada con destartalados accesorios color verde aguacate de los años setenta. Casi se puede oír al fantasma de Emily Hartley, la modélica ama de casa de *The Bob Newhart Show*, gritando «¡Hola, Bob!» cada vez que alguien abre la puerta de la nevera (un mar de imanes y fotos 10 × 15 de las fiestas del año pasado).

Nuestro correo está amontonado en pequeñas pilas junto a la puerta de entrada: facturas, correo basura relacionado con *Star Trek* y la pila de catálogos al lado del teléfono.

Creo que, si pudiéramos encargar nuestra vida a través de los teléfonos gratuitos de prefijo 1-800, lo haríamos.

Mi madre ha telefoneado desde Palo Alto. En esta época del año siempre llama mucho. Llama porque quiere hablar de Jed, pero en la familia nadie es capaz de hacerlo. Es como si lo hubiéramos borrado.

Tenía un hermano más pequeño llamado Jed. Se ahogó mientras daba un paseo en bote por el estrecho de Juan de Fuca cuando yo tenía 14 años, y él, 12. Una víctima más en las estadísticas del Día del Trabajo.

Hasta la fecha, cualquier cosa que me recuerde el Día del Trabajo me pone la carne de gallina: el olor del salmón a la barbacoa, los salvavidas, los informes de tráfico de la Interestatal emitidos desde el helicóptero de tráfico por la radio local, los lunes festivos. Pero ahí va un secreto: mi contraseña en el correo electrónico es *holajed*. Así que pienso en él todos los días. Era mucho mejor que yo con los ordenadores. Era mucho más *nerd* que yo.

Hoy mi madre tenía buenas noticias. Mi padre está citado el lunes a una reunión importante en su compañía. Pienzan que es un ascenso por lo bien que lo ha estado haciendo la división de IBM en la que trabaja (según los baremos de la casa: no pierde dinero por un tubo). Dice que me mantendrá informado.

Susan ha pegado notas impresas con láser en las puertas de los dormitorios recordándonos que la fiesta es este jueves («Fiesta de Gracias a la Acción 1993»), lo cual es una indirecta para que limpiemos la casa. La mayoría trabajamos en el Edificio Siete; el infierno de la entrega ha producido una grave crisis en los programas de limpieza.

Susan tiene 26 años y trabaja en Aplicaciones Mac. Si Susan fuera una concursante de *Jeopardy!*, su tabla de categorías ideales sería:

- lenguaje ensamblador 680X0
- gatos
- grupos de guaperas de principios de los ochenta
- «mi aventura secreta con Rob del Grupo de Excel»
- frases de las matrículas de Estados Unidos
- guiones de la serie *The Monkeys*
- la muerte de IBM

Susan es una niña IBM y odia a esa compañía con furia. Según ella, es responsable de haberle arruinado la juventud trasladando a su familia ocho veces antes de que ella terminara el instituto; para acabar de rematarlo, la empresa despidió a su padre el año pasado durante una oleada de reestructuraciones. Así que, a sus ojos, cualquier catástrofe que le suceda a IBM nunca será lo bastante grave. Un amigo diseñador gráfico le hizo unas camisetas que dicen: «IBM: más débil que un pajarito, más tonto que un percebe». Todos las llevamos. Le regalé una a mi padre las últimas Navidades, pero su reacción no fue demasiado entusiasta. (Yo no soy un niño IBM: mi padre daba clase en la Universidad de Washington Occidental hasta que la sirena de la industria lo atrajo a Palo Alto en 1985. Algo muy de los ochenta.)

Susan es una verdadera máquina de programar; pero sus aptitudes están completamente desperdiciadas reha-

ciendo programas anticuados para algo así como la versión Mac noruega de Word 5.8. La ética laboral de Susan resume perfectamente la ética de la mayoría de los empleados de Microsoft que he conocido. Recuerdo una conversación que mantuvo sobre el tema con su hermana pequeña hace dos semanas y es más o menos como sigue: «El asunto nunca ha sido: “Estamos haciendo esto por el bien de la sociedad”. Siempre se ha tratado del orgullo intelectual de sacar un buen producto... y ganar dinero. Si colocar un ordenador en todos los despachos y casas no produjera dinero, no estaríamos haciéndolo».

Eso resume la mentalidad de la mayoría de la gente de Microsoft que conozco.

Microsoft, como cualquier empresa, es un parque temático de escalafones. He aquí un rápido informe:

- los proyectos rentables son galácticamente superiores en el escalafón a los proyectos perdedores (menos rentables)
- Microsoft at Work (Digital Office) es lo más atractivo del momento. A las compañías de la lista Fortune 500 se les cae la baba por el DO porque les permite reducir millones de trabajadores. El DO te permite operar desde el PC todo el material de oficina: fax, teléfono, fotocopiadora...
- los productos de éxito como Word son rentables pero no se consideran el último grito
- trabajar en el Campus supone un escalafón superior a estar relegado a una de las Siberias exteriores al mismo
- tener hardware con Pentium (montado por piezas personalmente) en tu despacho es superior a tener un cacharro 486
- poseer conocimientos técnicos puntúa bastante
- ser arquitecto de software también puntúa mucho

- tener contactos billcéntricos puntúa muchísimo
- acabar tu producto a tiempo es quizás lo más (insértese aquí una oleada de ansiedad). Si acabas a tiempo, te dan un Premio de Entrega: una placa de Lucite de 30 × 40 × 2 centímetros (debes fingir que no le das importancia). Michael tiene una, y hemos intentado varias veces destruirla: quemándola, lanzándola por el porche, sumergiéndola en acetona para disolverla. Nada funciona. Es tan permanente que da miedo.

Más perfiles del resto de los compañeros de la casa:

Primero Abe. Si Abe fuera un concursante de *Jeopardy!*, sus siete categorías ideales serían:

- lenguaje ensamblador Intel
- compras al por mayor
- C++
- introversión
- «Me gusta mi acuario»
- cómo tener millones de dólares y que eso no te afecte en la vida
- ropa sucia

Abe es como el banquero del Monopoly de la casa. Recoge todos los meses nuestros cheques para el casero, 235 dólares por cabeza. El tipo tiene millones y ¡vive de alquiler! Lleva en la casa desde 1984, cuando la alquiló recién salido del MIT. (Los demás llevamos aquí, de media, unos ocho meses cada uno.) Tras diez años programando, Abe no muestra por ahora signos de tener una vida propia. Parece satisfecho de estar a punto de llegar a los 30 (dentro de cuatro meses) sin otra cosa en su haber que una variedad de artilugios electrónicos último modelo y cajas de productos comprados en Costco en arrebatos de locura adquisitiva a escala de hipermercado. («¡Diez mil pajitas! Imagina, solo valían diez dólares. No tendré que volver a comprar un paquete en toda mi

vida.») Esos productos se alinean en las paredes de su habitación y le dan un aspecto de refugio antiaéreo.

Detalle adicional: en todas sus pantallas hay marcas secas de restos de estornudo. Ya podría comprarse veinticuatro botellas de limpiacristales Windex.

El siguiente, Todd. Las siete categorías de *Jeopardy!* de Todd serían:

- tu cuerpo es tu templo
- gorras de béisbol
- comidas hechas con combinaciones de productos Costco
- padres psicóticamente religiosos
- sexo frecuente y superficial
- adicción a la consola de juegos SEGA Genesis
- el Supra

Todd trabaja conmigo como téster. Es muy joven, tiene 22 años, la edad que antes tenían todos los empleados de Microsoft. Sus únicos intereses son las chicas, la búsqueda de errores de código, el Supra y su cuerpo, que perfecciona religiosamente en el gimnasio Pro Club y al que alimenta con quesadillas de mantequilla de cacahuete, plátanos y bebidas enriquecidas con proteínas.

Desde un punto de vista histórico, Todd está vacío. No conoce el pasado ni le importa. Lee *Car and Driver* y recibe tres llamadas semanales de sus padres, que creen que los ordenadores son «la caja vocal del Demonio» e intentan convencerlo de que vuelva a casa, a Port Angeles, y hable con el pastor de jóvenes.

Todd es el más divertido de los miembros de la casa porque es todo impulso y nada reflexión. También es el único que suele tener ropa limpia.

En caso de apuro, siempre puedes pedirle una camisa que no esté sucia.