

RESUMEN COMPLETO

Steve Jobs le pidió a Walter Isaacson que escribiera su biografía. Pero le dijo algo que ningún otro personaje famoso se atreve a decir: "no pienso leerla antes de que se publique, ni voy a controlar una sola línea". Un hombre obsesionado con controlar hasta el último tornillo de sus productos, soltando por completo el control sobre la historia de su propia vida. ¿Por qué haría eso alguien tan perfeccionista? La respuesta está en este libro, y te aseguro que cambia por completo la imagen que tienes de él. No te vayas, porque vamos a extraer la esencia de sus 528 páginas.

Este es el libro. La biografía definitiva, la única que Jobs autorizó, construida a partir de más de cuarenta entrevistas personales y un centenar de testimonios de las personas que lo amaron, lo odiaron, lo admiraron y a veces las tres cosas al mismo tiempo. Isaacson no escribió un panfleto de admiración. Escribió el retrato de un hombre capaz de llorar viendo un anuncio y, cinco minutos después, hacer llorar a un empleado en una reunión. Y esa contradicción, lejos de ser un defecto del libro, es exactamente lo que lo hace tan valioso. Porque al final, esta historia no habla solo de tecnología. Habla de qué significa perseguir la felicidad a través del trabajo que uno hace, aunque el camino no tenga nada de cómodo.

Walter Isaacson conoce el oficio de contar vidas complicadas. Fue director ejecutivo de la revista Time, presidente de la CNN, y ya había escrito sobre Benjamin Franklin y estaba terminando su libro sobre Einstein cuando Jobs lo llamó por primera vez para proponerle esto. Isaacson, con buen instinto, pensó que todavía era pronto, que Jobs seguía en plena carrera. No sabía que, en realidad, Jobs ya estaba enfermo y que su esposa, Laurene Powell, sería quien finalmente lo convenciera de escribir el libro cuanto antes. Esa cercanía humana, el hecho de haber compartido paseos largos y conversaciones de madrugada con su protagonista mientras este luchaba contra el cáncer, es lo que le da a esta biografía una textura que ningún libro de gestión empresarial podría igualar.

PARTE 1 Infancia

Todo arranca con una adopción. Jobs siempre supo que sus padres biológicos lo entregaron en adopción, y esa idea de abandono le acompañó toda la vida, aunque él mismo insistía en que sus padres adoptivos, Paul y Clara, fueron sus verdaderos padres al cien por cien. Creció en Silicon Valley antes de que existiera ese nombre, rodeado de ingenieros de garaje, y desde niño mostró una mezcla curiosa: era terco, exigente, y al mismo tiempo fascinado por la perfección de las cosas bien hechas, algo que aprendió precisamente construyendo una valla con su padre.

PARTE 2 La extraña pareja

Aquí aparece Steve Wozniak, "Woz", el genio técnico introvertido que sería el complemento perfecto de Jobs. Wozniak sabía construir circuitos como nadie, pero no tenía ni la más mínima intención de convertir eso en un negocio. Jobs, en cambio, vio algo que Woz ni siquiera imaginaba: que aquellas placas hechas a mano podían venderse. Esta amistad, tan desigual en personalidad, sería la chispa que encendería todo lo que vino después.

PARTE 3 El abandono de los estudios

Jobs entró en Reed College y lo dejó a los pocos meses, pero siguió rondando el campus, colándose en las clases que realmente le interesaban, como caligrafía. Y aquí hay una lección enorme sobre la felicidad y sobre confiar en el propio camino: años después, cuando diseñó las primeras tipografías del Macintosh, se dio cuenta de que aquella clase aparentemente inútil terminó siendo esencial. Como él mismo reflexionaría después, no puedes conectar los puntos mirando hacia adelante, solo mirando hacia atrás.

PARTE 4 Atari y la India

Trabajó en Atari de noche, descalzo y con hábitos de higiene que espantaban a sus compañeros, mientras por dentro buscaba algo más espiritual. Viajó a la India en busca de iluminación, volvió con la cabeza rapada y vistiendo ropas tradicionales, y aunque no encontró al gurú que buscaba, sí encontró algo distinto: la certeza de que la intuición vale más que el razonamiento puro. Esa idea lo acompañaría en cada decisión de producto que tomaría el resto de su vida.

PARTE 5 El Apple I

En el garaje de sus padres, con Wozniak construyendo la placa y Jobs vendiendo la idea, nace Apple. Vendieron su furgoneta Volkswagen y su calculadora programable para reunir capital. El primer pedido llegó de una tienda local que quería cincuenta unidades, y con eso, sin saberlo, arrancaba una de las empresas más valiosas de la historia.

PARTE 6 El Apple II

Aquí entra Mike Markkula, que no solo aportó dinero, también aportó algo que marcaría a Jobs para siempre: la idea de que la gente juzga un producto por su presentación, tanto como por lo que hace. El Apple II fue el primer ordenador personal verdaderamente exitoso comercialmente, y convirtió a Jobs en millonario antes de cumplir veinticinco años.

PARTE 7 Chrisann y Lisa

El lado más oscuro y humano del libro. Jobs tuvo una hija, Lisa, con su novia de instituto, Chrisann Brennan, y durante años se negó a reconocer la paternidad, llegando incluso a jurar en documentos legales cosas que sabía falsas. Es un capítulo fastidioso de leer, porque muestra que la misma intensidad que lo hacía brillante también lo hacía capaz de una crueldad fría con las personas más cercanas.

PARTE 8 Xerox y Lisa

No la hija, esta vez el ordenador. Jobs visitó el centro de investigación de Xerox y vio algo que cambiaría la historia de la informática: una interfaz gráfica con ventanas y un ratón. Xerox no supo qué hacer con su propio invento. Jobs sí. Y esa visita se convirtió en el germen de todo lo que hoy damos por sentado en cualquier ordenador o teléfono.

PARTE 9 La salida a bolsa

Apple sale a bolsa en 1980 y convierte a cientos de empleados en millonarios de la noche a la mañana. Jobs, sin embargo, deja fuera del reparto de acciones a Daniel Kottke, uno de sus amigos más cercanos desde los tiempos de la universidad y de la India. Otro momento que revela esa dualidad tan difícil de digerir: generosidad extrema con el mundo, frialdad ocasional con quien tenía al lado.

PARTE 10 El nacimiento del Mac

Jobs le arrebató exactamente el proyecto Macintosh a otro empleado y lo convierte en su obsesión personal. Reúne un equipo pequeño al que trata como piratas, no como empleados corporativos, y les hace creer que están construyendo algo que va a cambiar el mundo. Y en el fondo, tenía razón.

PARTE 11 El campo de distorsión de la realidad

Este es probablemente el concepto más citado de todo el libro. Sus compañeros lo bautizaron así, tomando la referencia de un episodio de Star Trek, para describir su capacidad de convencer a cualquiera de que lo imposible era posible. Le insistió a Wozniak que un videojuego que necesitaba meses se podía terminar en cuatro días. Y se terminó en cuatro días.

PARTE 12 El diseño

Aquí entra en escena su obsesión por la estética, heredada de los seminarios de diseño Bauhaus a los que asistió en Aspen. Para Jobs, el diseño no era decoración, era la esencia funcional del producto. Esa filosofía terminaría definiendo cada objeto que Apple lanzaría durante las siguientes tres décadas.

PARTE13 La construcción del Mac

El equipo trabajaba fines de semana enteros bajo una bandera pirata izada en el edificio. Jobs empujaba, presionaba, y a veces destrozaba meses de trabajo con un simple "esto no me gusta". Pero también sabía celebrar: cuando terminaron, hizo que todo el equipo firmara dentro de la carcasa del ordenador, un gesto que decía, sin palabras, que aquello era una obra de artistas.

PARTE 14 La llegada de Sculley

Jobs convence a John Sculley, entonces ejecutivo de Pepsi, de unirse a Apple con una de las frases más recordadas de la historia empresarial: le pregunta si quiere pasarse la vida vendiendo agua azucarada o si quiere tener la oportunidad de cambiar el mundo. Sculley acepta. Nadie imaginaba entonces cómo terminaría esa relación.

PARTE 15 La presentación

El lanzamiento del Macintosh en 1984, con aquel anuncio de Ridley Scott emitido durante la Super Bowl, se convirtió en un momento histórico de la publicidad y la tecnología juntas. Jobs ensayaba sus presentaciones con una precisión casi teatral, entendiendo que un producto también se vende con la forma en que se cuenta su historia.

PARTE 16 Ícaro

Y aquí llega la caída. El Macintosh no vendió lo suficiente, la relación con Sculley se rompe, y en 1985 la junta directiva vota para arrebatarle a Jobs el control operativo de la empresa que él mismo fundó. Es un golpe devastador, contado con una honestidad que duele al leerla.

PARTE 17 NeXT

Tras salir de Apple, Jobs funda NeXT, una empresa de ordenadores de alta gama con un diseño obsesivo hasta el extremo, tanto que gastó una fortuna en perfeccionar el cubo de su carcasa. Comercialmente fue un fracaso relativo, pero técnicamente sembró las semillas del sistema operativo que años después resucitaría a Apple entera.

PARTE 18 Pixar

Compra un pequeño estudio de gráficos por ordenador que en realidad quería vender hardware, no hacer películas. Durante años invierte millones de su propio bolsillo sin ver retorno, casi hasta el límite de su paciencia financiera. Nadie, ni él mismo, sospechaba entonces que aquella inversión terminaría reescribiendo la historia del cine de animación.

PARTE 19 Un tipo corriente

Uno de los capítulos más humanos. Jobs conoce a Laurene Powell, se enamora, y por fin empieza a construir algo parecido a una vida familiar estable después de años de relaciones tormentosas. También reconoce por fin a su hija Lisa y comienza, lentamente, a reparar esa herida.

PARTE 20 Toy Story

Pixar y Disney colaboran para crear la primera película enteramente animada por ordenador de la historia. Jobs apuesta también aquí su intuición sobre el mercado, y cuando la película se convierte en un éxito arrollador, decide sacar Pixar a bolsa justo una semana después del estreno. Una jugada calculada que lo convierte, por primera vez, en multimillonario por mérito propio, sin depender de Apple.

PARTE 21 La segunda venida

Apple, mientras tanto, se hunde. La empresa que Jobs dejó atrás está al borde de la quiebra, produciendo una avalancha de ordenadores mediocres sin ninguna dirección clara. Y entonces ocurre lo impensable: Apple compra NeXT, y con esa compra, Jobs regresa a la empresa que lo había expulsado doce años antes.

PARTE 22 La restauración

De vuelta al mando, aunque al principio como asesor informal, Jobs empieza a limpiar la casa. Cancela proyectos, renegocia con Microsoft (incluso acepta una inversión de su archirrival Bill Gates para salvar la compañía), y empieza a recuperar el pulso perdido de Apple.

PARTE 23 Piensa diferente

La campaña publicitaria que redefinió la marca. En lugar de hablar de megahercios o especificaciones técnicas, Apple decide hablar de los locos, los rebeldes, los que ven las cosas de otra manera. Es, en el fondo, un autorretrato de Jobs proyectado sobre toda la empresa.

PARTE 24 Principios de diseño

Aquí conocemos en profundidad a Jony Ive, el diseñador británico que se convertiría en el alma gemela creativa de Jobs durante los siguientes quince años. Juntos

entienden que la sencillez verdadera no se logra quitando cosas al azar, sino comprendiendo profundamente cada función hasta encontrar su forma más pura.

PARTE 25 El iMac

El regreso triunfal. Un ordenador translúcido, colorido, con un asa en la parte superior que no servía para nada práctico, salvo hacer que la máquina pareciera amigable. Fue el primer gran síntoma visible de que Apple, y Jobs, habían vuelto de verdad.

PARTE 26 Consejero delegado

Jobs acepta finalmente el cargo de consejero delegado de forma permanente, dejando atrás el título temporal de "consejero delegado interino" que había mantenido durante años, medio en broma, medio por inseguridad.

PARTE 27 Las tiendas Apple

Contra el consejo de casi todo el mundo, que consideraba una locura que un fabricante de tecnología abriera tiendas físicas propias, Jobs construye un modelo de tienda centrado en la experiencia, no en las estanterías llenas de cajas. Hoy esas tiendas son de las más rentables por metro cuadrado del planeta.

PARTE 28 El centro digital

Jobs formula la visión de que el ordenador personal debía convertirse en el centro que organizara toda la vida digital del usuario: música, fotos, vídeos. Esa idea sería la semilla que, unos años después, daría lugar al ecosistema completo de Apple tal y como lo conocemos.

PARTE 29 La tienda iTunes

Convince a las discográficas, que veían la piratería como su enemigo mortal, de que vender canciones sueltas a noventa y nueve centavos era mejor negocio que perseguir a adolescentes en los tribunales. Fue una negociación durísima, y cambió por completo la manera en que el mundo consume música.

PARTE 30 El músico

Un breve respiro personal donde vemos su relación íntima con la música, sobre todo con Bob Dylan y los Beatles, y cómo esa sensibilidad artística se filtraba directamente en cómo diseñaba productos.

PARTE 31 Los amigos de Pixar

La relación con Disney se vuelve tensa, casi rota, tras el choque de egos con Michael Eisner. Pero con el tiempo, y con la llegada de Bob Iger como nuevo director

de Disney, la relación se repara, hasta el punto de que Disney termina comprando Pixar entero y convirtiendo a Jobs en su mayor accionista individual.

PARTE 32 Los Macs del siglo XXI

Apple lanza el cambio de procesadores a Intel y sigue refinando su línea de ordenadores, mientras el resto de la industria empieza a mirar con envidia lo que Cupertino está logrando.

PARTE 33 Primer asalto

El diagnóstico de cáncer de páncreas en 2003. Jobs, fiel a su carácter, intenta primero tratamientos alternativos y dietas, retrasando la cirugía durante meses, una decisión que años después él mismo reconocería como un enorme error.

PARTE 34 El iPhone

El capítulo del producto que redefinió una industria entera. Jobs decide canibalizar el propio éxito del iPod antes de que alguien más lo hiciera. El desarrollo fue tan secreto y tan exigente que el equipo trabajaba prácticamente encerrado, bajo una presión brutal, para lanzar un dispositivo que en 2007 nadie más en el mundo sabía cómo construir.

PARTE 35 Segundo asalto

El trasplante de hígado, las recaídas, los viajes urgentes a Memphis buscando un donante. Este capítulo es duro, honesto, y muestra a un hombre luchando contra su propio cuerpo con la misma tozudez con la que luchaba por lanzar un producto perfecto.

PARTE 36 Nuevas batallas

Las guerras de patentes con Google y con los fabricantes de Android, a quienes Jobs consideraba, con rabia genuina, ladrones de su visión. También la tensa relación con Eric Schmidt y con el ecosistema abierto que representaba Android, tan opuesto a su filosofía de control total.

PARTE 37 Hasta el infinito

Pixar sigue triunfando con Toy Story 3, mientras la salud de Jobs sigue deteriorándose en paralelo. Un capítulo de contrastes: éxito profesional en su máximo esplendor, cuerpo cada vez más débil.

PARTE 38 Tercer asalto

El iPad. Jobs lo concibe casi como el producto que resume toda su filosofía: un dispositivo tan sencillo que hasta un niño puede usarlo sin manual de instrucciones. Y mientras lo presenta al mundo, su salud sigue una cuenta atrás silenciosa que él mismo conocía mejor que nadie.

PARTE 39 Legado

El cierre. Isaacson recoge las últimas reflexiones de Jobs sobre su vida, su legado, y sobre si haber sido tan duro con la gente valió la pena. Su respuesta, sin arrepentimiento pero sin arrogancia tampoco, es la conclusión perfecta de un hombre que nunca dejó de perseguir su propia idea de la excelencia, incluso sabiendo que se le acababa el tiempo.

El valor de este libro no radica en juzgar a su protagonista, sino en mostrárnoslo en su totalidad. Es el espejo de un alma indomable que, con aciertos y errores, eligió una existencia plena y auténtica. Steve Jobs no encontró la felicidad evitando el conflicto ni buscando gustarle a todo el mundo. La encontró persiguiendo, casi con obsesión, algo que él consideraba hermoso, aunque el camino le costara relaciones, salud y comodidad. Y quizás esa es la pregunta que este libro nos deja flotando: ¿qué estarías dispuesto a soltar tú para sentirte de verdad realizado con lo que haces?