

Pingüins, pèls blaus i discs durs esbudellats

Campus Party va aplegar a València 2.000 representants de les diverses tribus informàtiques que durant tota la setmana passada van aprendre alguns secrets de la informàtica i sobretot van jugar.

Nombrosos pingüins dels que simbolitzen el sistema operatiu obert i gratuït Linux, pèls de tots els colors, ordinadors amb els budells a l'aire i logotips d'alguns dels jocs més populars, eren alguns dels elements que configuraren el pintoresc paisatge que va envair la planta baixa del Museu de les Ciències Príncepe Felipe de la Ciutat de les Arts i de les Ciències de València tota la setmana passada. Els protagonistes: 2.000 fanàtics dels ordinadors, quasi exclusivament joves i homes, que es van aplegar a la Campus Party 2000 per intercanviar les seues experiències en disseny per ordinador, en programes de música, en programació d'Internet i, sobretot, per jugar amb l'ordinador.

L'organitzadora de la trobada va ser l'empresa E3Futura, una associació sense ànim de lucre que es dedica exclusivament des de fa tres anys a organitzar una trobada anual que cada any té lloc en un escenari. La preparació d'aquesta trobada era tot un repte, ja que dels 600 participants de l'any passat es passava als 2.000 que es van aplegar a València des de procedències ben diverses, com ara l'estat espanyol, Itàlia, Rússia o Xile. Els assistents van allotjar-se en un espai condicionat per a iglús a pocs metres del recinte, i a ple sol, raó per la qual les hores aptes per al son eren molt poques, i els participants en aquesta trobada es passaven dia i nit a la sala de màquines, una sala que va bullir d'activitat els set dies ininterromputs que va estar oberta. L'organització, tan caòtica i efectiva com la mateixa Internet, va posar a disposició dels assistents des del primer dia una



RAFA GIL

infraestructura de cables que va oferir un bon ample de banda a tots els ordinadors connectats a aquesta xarxa. Un ample de banda que aprofitaren les diverses tribus informàtiques per satisfer les més divergents inquietuds. Els espais estaven marcats en aquesta sala de màquines i cadascú tenia el seu territori: des de qui anava a endinsar-se en el videojoc de moda, el Quake III, a qui acudia per aprendre a programar en java, per compartir els secrets del sistema Linux, per endinsar-se en la composició de la música per ordinador o per mostrar els peculiars dissenys de les darreres fornades dels Mac.

Dues coses en comú, si més no: una indumentària estiuenca i cridanera, i un respecte profund, quasi una veneració, per la computadora pròpia.

Miquel Calvet



RAFA GIL

Dalt, vista general de la sala on es van concentrar els 2.000 apassionats dels ordinadors. A sota, cadascú duia el símbol que l'identificava.