

Tjejer på

Bara tanken på att tillbringa en sömnlös påsk med näringsintag lika med noll i ett hav av datorer i stället för att fara över snövita vidder på skidor, verkar nog lite väl häftigt för de flesta vanliga, norska tjejer. I alla fall är det nog för att ge oss en adrenalinkick, år efter år. Och denna påsk kände vi oss, för första gången, inte som fullständigt ensamma tjejnördar.

AV KAJA & ANIA

The Gathering 1997 hade nämligen en märkbar andel kvinnliga deltagare. Närmre 300, var det visst. Det verkade också som om ett stort antal av oss verkligen var där på eget initiativ och inte som sällskap till kärestan.

/demoscenen

De frågar sig väl vad i all världen vi gör på ett datorparty, pojkar som är gamla i gamet och vana vid att The Gathering och andra partys är kemiskt fria från tjejbaciller och saknar att vara sig själv, utan att behöva duscha och ha rena kläder på sig för tjejernas skull.

I stort sett är det inte någon större mystik runt tjejer på TG än det är kring oss annars. Vi gör samma som pojkarna alltid har gjort. Sitter framför skärmen, lever på cola och ostbågar, och näsan i tangentbordet när vi blir alltför trötta. Kanske inte så särskilt feminint, men det verkar liksom lite konstigt att utan vidare invadera pojkarnas territorium med parfymlukter och papiljotter. Det

gäller att gå varsamt fram. Måste vi absolut sminka oss, smyger vi ut i en garderob och måste vi borsta håret gör vi det väldigt försiktigt. Likväl, om trenden fortsätter som den har gjort hittills, blir det nog efterhand onödigt att ha med sig både läppstift och rena trosor på The Gathering.

Det som drar till sig fler tjejer är nog mest det sociala. Här har vi tillbringat ett helt år var och en på sitt håll ute i landet, framför skärmen, och så träffas man på ett riktigt arrangemang för att «lära känna varandra på riktigt», för att konkurrera och för att ha det ofantligt trevligt. Det hela är ganska enkelt genialt, och det är ett mysterium att inte fler tjejer upptäckt det förrän i år.

Dessutom är det detta att vara en del av ett gemenskapen. Självklart är man en del av det redan när man sitter hemma framför PC:n och kodar på demon som snart måste vara färdiga, eller svarar på det senaste e-målet. Det är något helt annat att vara på plats i Vikingaskeppet under påsken – och med egna ögon se alla aktiviteterna och känna att man i varje fall inte är ensam om att ha huvudet fullt av

data. Bokstavligt talat. Det rå vacker när ljusen släcks och hela hallen lysas upp som en stjärnhimmel med monitorer.

Någon frågade oss om det inte var tråkigt att sitta framför maskinen när man först är på en dataträff. Men det är ju genom maskinen vi hittar personerna vi vill träffa – folk vi inte vet hur de ser ut, ber vi dem stå upp på en stol för att vi ska kunna se var de sitter. Utan maskinen skulle man nog känt sig lite bortkommen på The Gathering, tjej eller inte. Ändå har man en liten fördel när man är av det kvinnliga könet. Ler man vackert mot en av de tusen pojkarna är det inget större problem att få låna en maskin några minuter...

Som tjej på The Gathering är man fortfarande en del av en minoritet. Kanske märker vi inte detta fullt så tydligt i år som tidigare år, men det är fortfarande en del av partyt att guida journalister runt hallen och ständigt möta nyfikna pojkblickar som stumt frågar «är du den jag tror du är?». Man lägger faktiskt märke till och kommer ihåg någon bättre om denna någon är tjej. Fråga bara dem som kommer ihåg att vi sålde T-shirts en kväll



The Gathering!

på Gathering 95.

Trots ett stort tjejantal på årets party, saknade vi sällskap i tävlingarna. Själva deltog vi i PC-demo-tävlingen, men i de andra tävlingarna såg vi inte en enda kvinnlig deltagare. Så även om de mest hårdbar-kade scenpojkarna for hem från TG97 med skäckvisionen om att tjejerna snart tar över hela datormiljön, har de nog ännu sina demos och moduler-na för sig själv. I varje fall för en liten stund. För vem vet, kanske var det flera tjejer som blev inspirerade efter sitt första besök på dataparty, och nästa år tar med sig sina egna bidrag? Det var så vi fick inspiration till vår demo och även om den kanske inte var så bra kvalitetsmässigt, hoppas vi att vi har bidragit till att få andra tjejer att våga ställa upp.

En sak är i alla fall säker: Du hittar oss i Vikingaskeppet nästa påsk också. Med eller utan läppstift och papiljotter!



Ania/Kajania og
Kaja/Kajania

<http://kajania.sysedata.no/>



NÖRDARNAS PALATS: Vikingaskeppet i Hamar!



FÖRE ÖPPNINGEN: Rader av tomma bord.



EFTER ÖPPNINGEN: ... tretusen besökare!



KÖ: Många köade i timmar för att komma in.

IRC & QUAKE

i alla skrymslen och vrår!

Tidigt en onsdag morgon sitter hundratals förväntansfulla påskturister i ett lass med datorutrustning, klara att inta Hamar och Vikingaskeppet. Ändlösa rader med bord och kilometer med kablar väntar över 3000 besökande som har lämnat familj och fjäll för att delta i Norges ultimata nördsammankomst.

AV ANDRÉ E. EIDE

Det blir en märklig, slitsam och fascinerande upplevelse. Vandrigen i hallen väcker associationer till salu-marknader av hektiskt sydländskt slag, med koncentrerade hantverkare som helt går in för arbetet. Här kan man köpa CD:n för bra och kanske prutbara priser, som innehåller de senaste låtarna från musiker som Björn Fogelberg och Björn Lynne, eller programsamlingar för speciellt intresserade av typen **Programmers Heaven**. Det sistnämnda – tillverkat och sålt av den svenske ingenjörstudenten **Tore Nestenius** som i flera år samlat programmeringsrelaterade artiklar. Nestenius kan berätta att hela 75 demointresserade försvann med ett exemplar i famnen de två första dagarna. Ett bevis

på att försäljning av sånt har en marknad på the Gathering.

IRC OCH QUAKE

För alla de som hade glatt sig åt att surfa på Internet, blev nog årets Gathering en stor besvikelse. Där allt gick på räls i fjol, måste vi nu vänta alldeles för länge bara med nertagningen från en annan plats i hallen. Quake och IRC såg ändå ut, efter uppslutningen att döma, att fungera bra. Det blev «quakar» i alla skrymslen och vrår och all världens smutsigaste strategier användes för att förgöra motståndarna.

Användandet av IRC visar väl också lite av den typiske Internet-användarna. De IRC:ar året runt med ursäkten att det är ett bra sätt att träffa människor på. När så likasinnade IRC:are möts på en datorträff, så sitter de och IRC:ar



Tore Nestenius.



TJEJER: Fler och fler tjejer dyker upp på TG.



SOM SMÖR: Senaste TEKNO gick snabbt åt i Vikingaskeppet. TEKNOs medarbetare delade ut specialpackade tidningar, med både CD-ROM & choklad till alla som ville ha – helt gratis!

där också. Deltagandet på tävlingarna var exceptionellt gott, och mängden demos var i stil med de gyllene glansdagarna.

NY SVENSK SUCCÉ

Förstaplatsen i Amiga-tävlingen, och kanske en av årets bästa demos stod **The Black Lotus** för, i år som i fjol. Effekter lät gapande åskådare följa med på en resa ner i vattnet, upp i rymden, och genom psykedeliska tunnlar. Färgrikt strålande och flått, och fullt förtjänt första plats. De vann dessutom grafiktävlingen.

Den avgjort mest spännande tävlingen var den fortfarande

de mest populära Wild Compen. Här kan vem som helst syssla med vad de vill. Allt från realtime-rutiner på stora Silicon Graphics-maskiner, till live scenshower är tillåtet och det präglades tävlingen av – positivt sett. Årets genomgående tema var som vanligt, krig mellan Amiga och PC, plus en stor dos Microsoft-hets.

Segern bland de fyrtiotal deltagarna, gick till svenske **Fredrik Holmqvist** från demogruppen **Dual Crew** i samarbete med **Limited Edition** slog konkurrenten med den PC-fientliga demon «*Intel Outside v.1.01.875.1RC2 Build 1351*».





VINNARNA: Kreativiteten blomstrade på årets Gathering – inte minst när det gäller digital bildkonst. Här finns fyra av de bilder som gjorde bra ifrån sig i grafitkävlingen! Längst upp finns den bild som placerade sig i toppen på vinnarlistan, tecknad av Danny, därefter bilden som kom på andraplats, gjord av TMK i INF och längst ned tredjeplatsen gjord av Saffron i TBL. Killen över de här raderna är hämtad från Limited Editions strålande Amiga-demo.



THE WOBBLERS: Morten Johansen (främst) och Ivar Moen – killen som tog andraplatsen i Wild Compon ...



RELAXING: En del lät datorerna vara datorer en kort stund och spelade kort i stället för att få lite omväxling ...



ARCHIMEDES: Roy Gangstad och Tom Dukefoss var de enda Archimedes-ägare som vi kunde hitta på TG!



- Jag använder inte PC, bara Amiga, berättade han för mig som förklaring till dems namn, och det lönade sig visst. Holmqvist fick mer än dubbelt så många röster som andrapristagaren «The Wobblers», laget med de professionella pojkarerna i **Digitech**. Den norska duon hade med sig en hel park av PC:n kopplade till en TV-skärm som kontinuerligt visade prov på vad de kunde göra. Introduktionssekvensen var speciellt imponerande – med jordklotet och en satellit svävande i typisk CNN-kvalitet. Bidraget handlade om en liten landsby, där vi blev presente-

rade för bagaren och grannkvarterets lille rackarunge som snabbt får byns polismästare efter sig. En kort, men bra gjord sekvens.

LÄNGE LEVE GATHERING! Samtliga av de erfarna tävlingsdeltagarna jag pratat med under partyt, kunde inte förklara vad sporren i tävlingen var. Detta gällde både Digitech duon, och Pelle Allard i Limited Edition. Ett bevis på att det fortfarande inte är pengarna som styr utvecklingen. Det är nämligen sällan antalet goda bidrag ökar med penningvinster, och det är kanske detta

som mest av allt ger hopp om att arrangemang som detta kommer att leva kvar också långt in i framtiden. Entusiasterna är fortfarande själva drivkraften, även om Gathering har ett lite stycke kvar tills det når upp till samma status som The Party i Danmark. Årets arrangemang var i allt mycket bra genomfört, även med tanke på problemen med nätverket och den diffusa storskärmen. Det är dessutom fortfarande plats till många fler i hallen, så till nästa år kan också du lägga skidorna på hyllan och bli heltidsnörd i fem hela dagar. Vi ses!