

ASTRONOMIA

Sensorium muestra en Internet los signos vitales de la Tierra

El proyecto se basa en las doctrinas orientales

R. Bosco / S. Caldania
Sensorium emplea Internet "para sentir el planeta". Sensorium es un proyecto influido por las doctrinas orientales que trata la Tierra como un ser vivo.

"Internet ofrece la posibilidad de establecer nuevas formas de comunicación personal; sin embargo, no se limita a conectar a las personas, sino que permite mejorar y profundizar la relación de éstas con el planeta azul. El mundo es como una gran *web* formada por una red invisible que conecta al ser humano con todo lo que le rodea", afirma Shinichi Takemura, profesor de Antropología en la Tohoku University de Tokio.

Takemura es el director de Taos Project, un grupo formado por una veintena de profesionales de diferentes medios artísticos y científicos a quienes se debe la creación de Sensorium.

Crear conciencia ecológica

Es un proyecto influido por las doctrinas orientales sobre la esencia del planeta y los fenómenos naturales. Sensorium trata la Tierra como un ser vivo que se mueve y respira.

Su objetivo es contribuir a la creación de una conciencia ecológica mediante las posibilidades que la red ofrece para crear unas *webs* en las que se pueden percibir los signos vitales del planeta en tiempo real.

"Se trata de extender el potencial de Internet como instrumento para sentir el mundo

y, al mismo tiempo, contribuir positivamente al desarrollo de la red y de la comunidad virtual en el mundo", explica Takemura.

Sensorium se compone de diferentes secciones. La más reciente, Night and Day, está formada por las proyecciones de 22 *webcámaras* situadas en diferentes zonas del mundo que muestran el paso de la noche al día a través del planeta en una sola imagen.

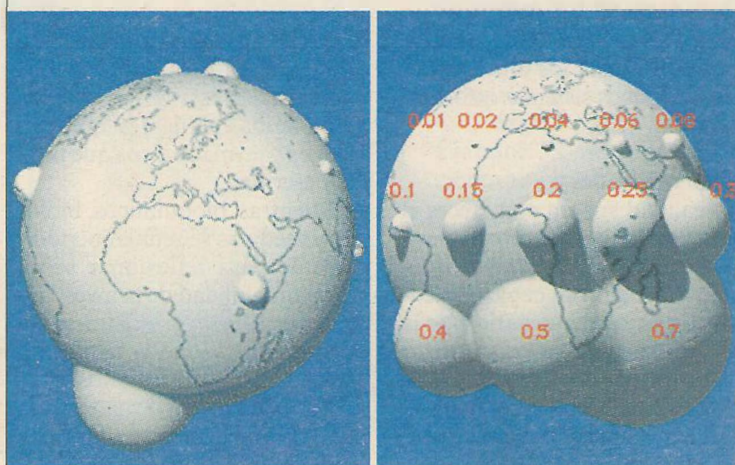
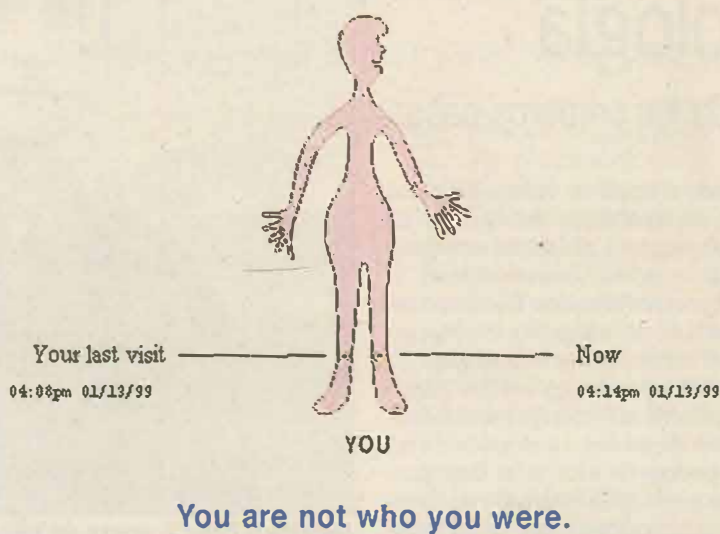
"En junio de 1998 había por lo menos unas 3.000 cámaras abiertas en Internet y aproximadamente la mitad de ellas transmitía en tiempo semi-real, por lo tanto pudimos elegir las que mejor se adaptaban a nuestro proyecto", afirma Shinichi Takemura.

El que Japón sea una tierra de frecuentes terremotos no es ajeno a la motivación de Breathing Earth, una página que ilustra la actividad sísmica de todo el planeta en las últimas dos semanas.

Este sitio utiliza los datos del International Database Center, un centro creado originariamente para seguir los experimentos atómicos, que no considera los terremotos un fenómeno científico, sino más bien como si fueran la respiración del mundo.

Otros proyectos incluidos en Sensorium son Net Sound, donde se puede escuchar en vivo el sonido de la red; World Ear, que contiene una colección de 137 sonidos de todo el planeta, con los cuales los internautas pueden formar infinitas melodías; Star Place, donde el internauta puede saber cuántos kilómetros ha recorrido la Tierra alrededor del

sensorium



Imágenes de la página de Sensorium.

Sol durante su visita a Sensorium y a cuántos kilómetros de la próxima lluvia de estrellas (Perseid Shower, el 12 de agosto de 1999) se encuentra la Tierra en su viaje por el espacio.

Sensorium se completa con Web Hopper, una página donde el internauta puede visualizar gráficamente sus movimientos y los de otros usuarios en las autopistas de la información mediante un interfaz donde sus recorridos están trazados con líneas rojas y los de otros internautas con líneas azules.

"Puedes ir a donde quieres sin necesidad de ir a ningún

lugar: éste es el milagro de Internet", asegura Koichiro Eto, otro miembro de Taos Project.

En el proyecto se presenta también una instalación disponible para ser expuesta, Be Ware Satellite, que utiliza las imágenes transmitidas por el satélite NOAA, que mide la temperatura de la Tierra.

Estas imágenes están conectadas a una serie de placas que el visitante puede tocar, de manera que percibe la temperatura de la parte del globo a la que se refiere la imagen. Sin embargo, por el momento Be Ware Satellite todavía no se puede experimentar a través de la *web*.

ENSEÑANZA

Peligra el plan británico para poner Internet en las escuelas

L. R.

El plan para dotar de conexión con Internet a todas las escuelas británicas puede fracasar, según una encuesta realizada por la Asociación Nacional de Directores de Centros Educativos.

El primer ministro, Tony Blair, lanzó un plan de inversión de 175.000 millones de pesetas en cinco años, para dotar a todos los centros de una conexión con la red y vincularlos a los museos y bibliotecas del país. El objetivo era que todos los estudiantes terminaran la escolarización dominando las nuevas tecnologías.

Sin embargo, la encuesta realizada entre los directores muestra que algunas autoridades locales, encargadas de distribuir el dinero, dan a algunos centros siete veces más que a otros.

El secretario general de la asociación, David Hart, indignado por la incorrecta aplicación del dinero público, ha solicitado al secretario de Estado para la Educación, David Blunkett, que investigue las irregularidades.

Sin embargo, el ministro de educación, Charles Clarke, ha salido al paso de las acusaciones asegurando que las críticas son tendenciosas y que no se puede evaluar un plan cuando todavía no se ha terminado de implantar.

Diez centros educativos de Africa, en la red

R. C.

Cuatro jóvenes franceses de la asociación Los Frutos de Baobab viajan por el África francófona para conectar 10 escuelas a Internet.

El objetivo es que "los niños franceses y africanos puedan crear en común un sitio que explique sus patrimonios culturales respectivos", explica el fundador del proyecto, Blaise Mercier, de 24 años.

Los criterios de selección son una red eléctrica en condiciones y encontrar un profesorado motivado.

Un centro en Burkina Faso y otro en la periferia de Dakar (Senegal) disfrutaban ya de la iniciativa. Durante un mes, los jóvenes han impartido un curso de tres horas diarias sobre Internet a los profesores.

La conexión a la red la ofrece gratuitamente la Asociación Universitaria para la Enseñanza de la Lengua Francesa, y el coste de las llamadas telefónicas corre a cargo de Los Frutos de Baobab, que cuenta con 7,5 millones de pesetas para el proyecto.

LOS FRUTOS DE BAOBAB: www.refer.org/divers/fbaobab

ALIMENTACIÓN

Varios sitios combaten los productos transgénicos

L. R.
Los alimentos transgénicos también levantan ampollas en Internet. Los defensores aseguran que las especies vegetales tratadas con ingeniería genética (por ejemplo los tomates que crecen en el desierto) no sólo no perjudican la salud, sino que se adaptan a climas diversos y pueden solucionar el hambre en la Tierra.

Sin embargo, los detractores aseguran que estos alimentos modificados son perjudiciales porque aceptan mayores dosis de pesticidas. Por ello afirman que el consumidor debe saber de qué

están compuestos los alimentos que ingiere.

En esta línea, la página *Comida Pura* lanza una campaña a favor de la seguridad en la producción alimentaria y da una lista de las empresas que comercializan alimentos no tratados. También incluye información sobre los transgénicos, animales clónicos y la enfermedad de las vacas locas.

El sitio *Revolución contra el Imperio* va más lejos y propone un boicoteo contra las grandes multinacionales, como CIBA-Geigy, Dow, Du Pont, Bayer, Rhone Poulenc, Monsanto e Imperial Chemical Industries, que patrocinan proyectos de ingeniería transgénica.

BOICOT: home.earthlink.net/aito/boycott.html
COMIDA PURA: www.purefood.org/purelink.html

PASATIEMPOS

El fundador de Pointcast se pasa a los juegos en red

L. R.
El estadounidense Chris Hasset, fundador de Pointcast —aplicación informática que envía automáticamente noticias desde la red a los PC de los usuarios—, asegura que Internet no sólo es una fuente de información, sino también un lugar para el entretenimiento.

Por ello ha creado junto con dos colaboradores, Frank Blot y John Nogrady, *Prizepoint.com*, una página gratuita que funciona como un centro de juegos en línea y que inició su andadura el 1 de febrero.

POINTCAST: www.pointcast.com
PRIZEPOINT: www.prizepoint.com

"El objetivo del nuevo sitio es dotar a los internautas de pasatiempos que el mercado no puede suministrar", asegura Hasset.

Los usuarios escogen entre 19 juegos, entre los que destacan el Trivial y Battle Rox; los ganadores pasan a competir en un juego sobre acertar precios.

El ganador puede conseguir unas vacaciones en la estación de esquí de Aspen, Colorado (Estados Unidos), o autógrafos de futbolistas reconocidos.

Hasset no ha dado las cifras de inversión inicial del proyecto y asegura que los beneficios económicos los obtendrán a partir de las promociones y de los anuncios publicitarios.