

ciberpais@elpais.es

# ciberp@ís

ENCICLOPEDIA UNIVERSAL  
**MICRONET**

Tel.: 91 358 96 25  
www.encyclopediia.net  
www.micronet.es



**USUARIOS**

Cualquiera podrá instalar en su PC un **Linux** con ventanas en unos meses

Miguel de Icaza, un estudiante mexicano de 26 años, ha desafiado con una adaptación del sistema gratuito Linux a la *bestia sagrada* del software mundial: el Windows de Microsoft. Dentro de unos meses, asegura, cualquiera podrá instalarlo en su PC.

**EN LA RED**

El drama de los **refugiados** de Kosovo despierta la solidaridad

**SERVICIOS**

El envío de **fax** por Internet amenaza a los equipos tradicionales

**CRIPTOGRAFÍA**

Un sitio permite cifrar mensajes con el viejo código alemán **Enigma**

**EXPERIENCIAS**

El grupo asturiano **Stormy Mondays** vende su música por Internet

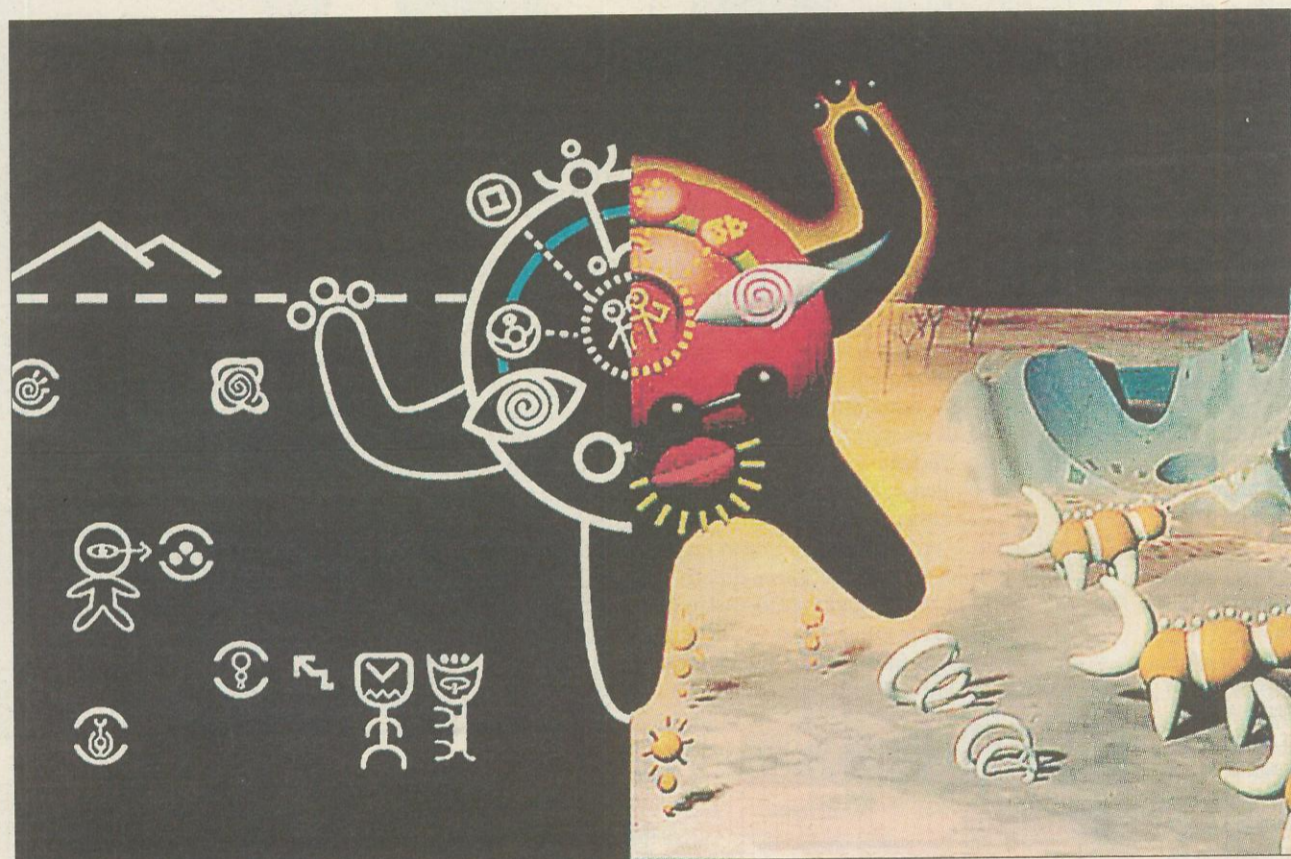
**JUEGOS**

**Sim City 3.000** permite diseñar ciudades reales, incluida Madrid

## Los antídotos replican al virus 'Melissa' con rapidez

Los fabricantes lanzan remedios a las pocas horas de detectado el virus, que se transmitía por correo, y la policía detiene en EEUU a un sospechoso. *Página 6*

**GRATIS**  
**Escritorio personalizado**  
Los usuarios de Windows tienen siempre en pantalla los mismos elementos (Papelera de reciclaje, Mi PC, Mi maletín, etcétera). Para personalizar el escritorio está, entre otras, la utilidad *Window-Blinds*. *Página 4*



Criatura artificial de 'Icónica', sitio creado por el australiano Troy Innocent.

**PARA EMPEZAR**  
**Conferencias con video**  
Para poder comunicarse en una videoconferencia hay que disponer de un ordenador, un *modem*, una tarjeta de sonido y una videocámara que permitan transmitir sonido e imagen por Internet. El resto, paso a paso. *Página 14*

## Organismos digitales viven en mundos virtuales

Hay en Internet mundos virtuales poblados por inquietantes organismos digitales. Son de dos tipos: los que se desarrollan en una serie de *webs*, por medio de las intervenciones de internautas, y los que se desarrollan en un programa que el internauta debe instalar previamente en su ordenador y desde el cual va enviando datos a la red. Son mundos como los de *Life Spacies*, poblado por

vegetación artificial y formas cambiantes, o *Nerve Garden*, un terrario público en el que se plantan semillas y se asiste al crecimiento de plantas inventadas. En *Icónica*, el australiano Troy Innocent ha creado un sistema de vida en *software* cuya representación gráfica, como puede verse en la foto, se basa en "formas", "entidades", "lenguajes" y "espacios". *Página 9*

**'WEBS'**  
**Llega Bruce Springsteen**  
El Jefe, Bruce Springsteen, inicia mañana en Barcelona su gira europea. Sin salir de la red es posible realizar un viaje por distintos sitios *webs* que permiten tener acceso a toda la información sobre el autor de *Born in the USA*. *Página 15.*

## El comercio electrónico se impondrá en Europa entre el año 2000 y el 2002

Un estudio hecho público por la Unión Europea deja claro que el uso del comercio electrónico se extiende con gran rapidez. En los próximos tres años se alcanzará en Europa la "masa crítica" de empresas necesaria para que

este tipo de intercambio comercial sea considerado una práctica normal. En España este tipo de negocio todavía funciona con retraso, pero su implantación va avanzando a buen ritmo. *Página 5*

© 1998 IBM Corporation.



Productor } e-business } Fabricante

Ahora puede acortar los procesos de ventas utilizando las soluciones e-business de IBM. Búsquenos en: www.ibm.com/es/e-business o llámenos al 900 100 400 de lunes a viernes de 9 h. a 19 h. y solicite un folleto informativo.

Soluciones para nuestro pequeño mundo



INICIATIVAS

AGENDA

# La red ofrece mundos virtuales poblados de organismos digitales

En 'Nerve Garden' se pueden plantar semillas

R. Bosco / S. Caldana

En Internet existen mundos virtuales poblados de organismos digitales. Por un lado, los que se desarrollan en una serie de webs gracias a la intervención de los internautas y a los parámetros internos del modelo de vida artificial. Por el otro, los que se desarrollan en un programa que el usuario instala en su ordenador, y desde el que envía datos a la red.

A la primera categoría pertenece *Life Spacies*, un mundo virtual creado por la austriaca Christa Sommerer y el francés Laurent Mignonneau, poblado de una vegetación tridimensional y formas abstractas, donde viven las criaturas creadas por los internautas.

En el proyecto, basado en el diseño evolutivo, el artista no crea las criaturas, sino que su aspecto y conducta dependen de la interacción entre el proceso evolutivo y los visitantes de la web. Éstos crean un organismo virtual enviando un correo electrónico (que se convierte en un código genético) para formar el ajuar cromosómico de la criatura.

Tras el envío del mensaje, en la pantalla del *Life Spacies Environment* del ICC Muséum de Tokio (Japón) aparece una nueva criatura cuyo aspecto depende del texto que representa su código genético.

*Nerve Garden* es un terrario público en 3D, creado por el ca-

liforniano Bruce Damer, que permite a los usuarios plantar una semilla y ser testigo del crecimiento de plantas reales o inventadas. Este mundo virtual está formado por varias islas, que el internauta visita desde diferentes perspectivas. Desde un barco que las rodea (con balanceo de olas incluido) o siguiendo el vuelo de una abeja.

Las formas vitales del *Nerve Garden* crecen y cambian en respuesta a algoritmos genéticos, secuencias de códigos utilizados para construir estructuras y conductas. "Cualquiera que posea un ordenador puede contribuir a una miniexplosión cambriana", afirma Damer, refiriéndose al gran desarrollo de nuevos organismos que se produjo en el periodo cámbrico, hace más de 500 millones de años.

**Espectacularidad gráfica**

Uno de los más espectaculares en el ámbito gráfico es *Technosphere*, el primer entorno de vida artificial en la red, creado por la inglesa Jane Prophet. En él, el usuario puede dar vida a su propia criatura, eligiendo sus características físicas y sus costumbres vitales y participando en el desarrollo de su vida.

El australiano Troy Innocent ha creado un sistema de vida en *software*, *Iconica*, basado en un entorno virtual de vida artificial tridimensional donde seis especies diferentes interactúan. La representación gráfica se basa en formas, entidades, lenguaje y espacios. El usuario manipula las estructuras ya existentes o añade las formas y entidades que desea. También puede interactuar con éstas, descodificando las respuestas que recibe, por conversación icónica.

**WWW**  
**LIFE SPACIES:** ms84.mic.atr.co.jp/~christa/LIFESPACIES/LifeSpacies.html  
**NERVE GARDEN:** www.biota.org/nervegarden/index.html  
**TECHNOSPHERE:** www.technosphere.org.uk/  
**TROY INNOCENT:** www.iconica.org/innocent/

# La ONG Ropa Limpia actúa contra multinacionales

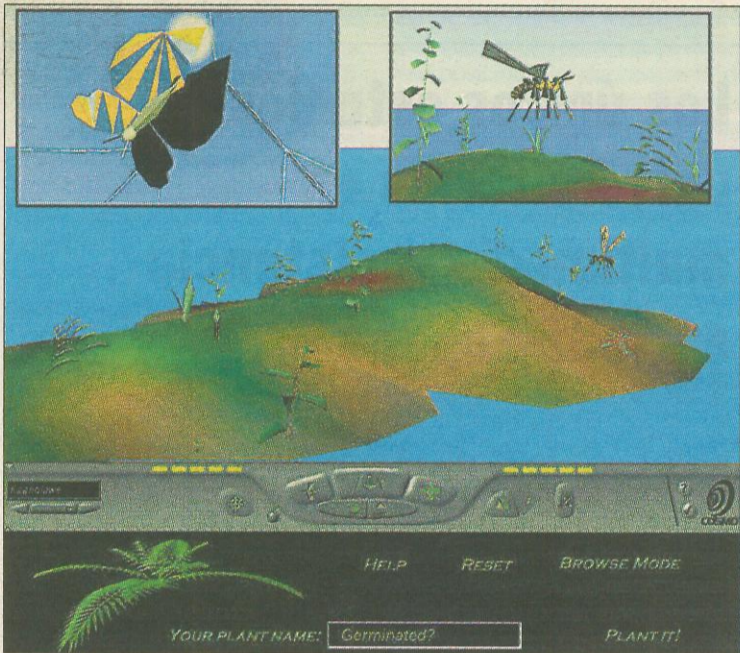
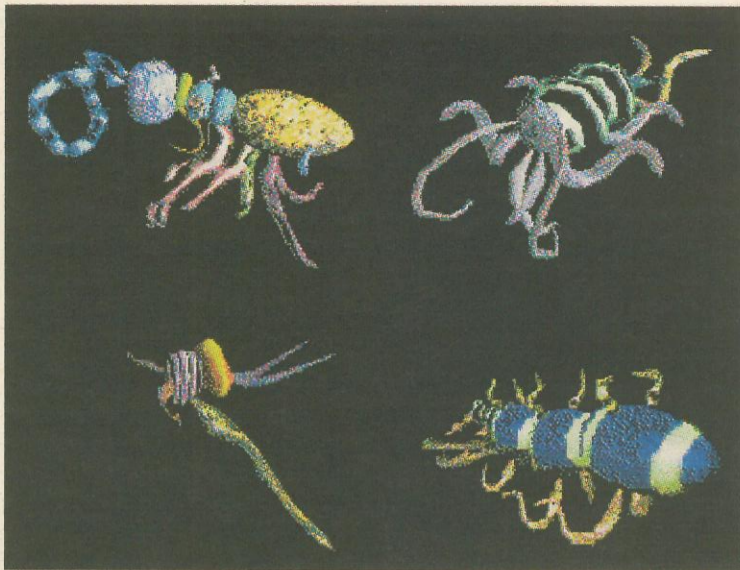
Laia Reventós

"Los calzados Nike y Adidas tienen un defecto de fabricación social". El eslogan corresponde a una de las acciones reivindicativas de Ropa Limpia, una ONG que informa de las condiciones laborales de los trabajadores del sector textil (ropa y calzado) en el Tercer Mundo y que utiliza Internet para difundir su protesta. Las citadas multinacionales aseguran que ya han corregido las situaciones de explotación laboral en el Tercer Mundo. Los participantes pueden actuar de tres maneras diferentes: mandar cartas de queja a los directivos españoles de las compañías; enviar por correo electrónico (desde la página de la

ONG) el mensaje a las oficinas centrales de Nike y Adidas; y devolver los zapatos usados de estas marcas en puntos de recogida de 32 ciudades españolas. Esta *operación Retorno* se prolongará a lo largo de 1999.

El objetivo es "reivindicar los derechos sociales de los trabajadores", asegura Eduardo Cantos, coordinador de Ropa Limpia, que inicia hoy en Barcelona la recogida de firmas a favor del manifiesto para la responsabilidad social en el sector textil. Ropa Limpia surgió dos años atrás para informar sobre las condiciones sociales de producción de la ropa y del material deportivo en el Tercer Mundo. En España cuenta con el apoyo de 50 organizaciones de desarrollo, sociales, sindicales y de consumidores.

**WWW**  
**ROPA LIMPIA:** www.pangea.org/ropalimpia



Arriba, criaturas de 'Life Spacies'; abajo, la isla de 'Nerve Garden'.


**Sociedad de la Información**  
 Industria y Fomento organizan el 13 de abril en Madrid unas conferencias sobre la sociedad de la información. Los invitados son Vinton Cerf, creador de la World Wide Web, y Esther Dyson. El filósofo José Antonio Marina hablará de los riesgos de esta sociedad; David del Val (Microsoft) de estrategias en el comercio electrónico; y en la sección de cultura hablarán José Antonio Millán y Antonio Muñoz Molina. La inscripción cuesta 15.000 pesetas. Información en [www.simposio-info.com](http://www.simposio-info.com).

**Internet global Conference 99-CIL**  
 Informat 99, la feria de la informática de Barcelona, acoge entre el 27 y el 29 de abril en Montjuïc-2 la Internet Global Conference 99-CIL, un foro sobre la red dirigido a las empresas y sus profesionales. Información en [www.igconference.net](http://www.igconference.net).

**Concurso multimedia de Apple**  
 En el II concurso multimedia que organiza Apple Santander se establecen dos categorías: creación literaria y páginas web en lenguaje HTML. Cada trabajo, de cinco minutos de duración, deberá presentarse en formato CD-Rom o similar. La inscripción cuesta 5.000 pesetas por proyecto. Presentación hasta el 19 de abril en Apple Center Santander.

**La tienda virtual**  
 Los días 28 y 29 de abril y el 5 y el 6 de mayo se celebran en Madrid unas jornadas sobre comercio electrónico, la tienda virtual. Información en [www.ie.edu](http://www.ie.edu).

**Justicia en procesos telemáticos**  
 En Zaragoza, el 5 y el 6 de mayo, se celebra un seminario sobre los aspectos jurídicos de los procesos telemáticos. Información en [www.aragob.es/sid/seminario.htm](http://www.aragob.es/sid/seminario.htm).



## Simposio: "La Sociedad de la Información para todos"

Palacio Municipal de Congresos. Madrid, 13 de abril de 1999

Información e inscripciones:  
<http://www.simposio-info.com>

**Intervención del Presidente del Gobierno, Excmo. Sr. D. José María Aznar**

**Intervenciones del Ministro de Industria y Energía, Excmo. Sr. D. Josep Piqué i Camps,  
y del Ministro de Fomento, Excmo. Sr. D. Rafael Arias Salgado**

**Conferencias:**

Las Claves de la Sociedad de la Información. *Esther Dyson y Vinton Cerf*

Los riesgos de la Sociedad de la Información. *José Antonio Marina*

**Sesiones:**

La Sociedad de la Información para el Ciudadano

Estrategias y Oportunidades de la Sociedad de la Información


Cultura y Lengua en la Sociedad de la Información

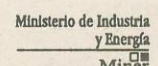
Sociedad de la Información y Comercio Electrónico


La Sociedad de la Información. El punto de vista de los usuarios

Industria y Operadores. Actores de la Sociedad de la Información

Promueven:

  
 PRESIDENCIA DEL GOBIERNO


  
 Ministerio de Industria y Energía  
 Minier

  
 Ministerio de Fomento

Patrocinan:

Airtel, Alcatel, Amper, CASA, Corporación IBV, Eliop, Ericsson, Fagor, Fundación Retevisión, Grupo Anaya, Grupo Planeta, Hewlett Packard Española, Hispasat, Indra, Informática El Corte Inglés, Lucent Technologies, Meta 4, Mier Comunicaciones, Ono, Page Ibérica, Sainco, Siemens, Sony, Teldat, Telefónica, Televisión

Coordina:

  
 CDTI Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial  
 Minier

Secretaría Técnica: Tel. 91 359 53 91, Fax 91 350 54 40, E-mail: [drouso@simposio-info.com](mailto:drouso@simposio-info.com)