

BREVES

eBay despedirá al 10% de su plantilla

El cibermercado eBay, uno de los grandes negocios de Internet, despedirá a mil personas, el 10% de su plantilla, para "simplificar su organización, mejorar su estructura de costes y fortalecer la competitividad de la compañía. A la vez, el portal de subastas anunció la compra de Bill Me Later (empresa de pagos) por 603 millones de euros en efectivo y otros 92 millones de euros en acciones; y las danesas dba.dk, especializada en anuncios clasificados, y el portal de compraventa de vehículos bilbasen.dk por unos 287 millones de euros.

iTunes y Amazon venden a través de Youtube

Google ha introducido en Youtube un sistema de compra digital a través de un clic por el que el internauta podrá adquirir productos de Amazon e iTunes. Cuando, por ejemplo, vea un vídeo musical, podrá comprar la canción en una de estas dos tiendas sin salir de Youtube.



BlackBerry Storm.

Storm, la BlackBerry táctil

Adiós al clásico teclado de la BlackBerry. El nuevo modelo Storm, que llega a España con Vodafone, viene con pantalla táctil y teclado virtual. Se trata de un móvil 3G con cámara de 3,2 megapíxeles y capacidad para grabar vídeo, especialmente pensado para los servicios de las redes sociales. Su batería es intercambiable y tiene una memoria extensible hasta los 16 GB. El precio, por determinar.

El comercio electrónico español crece el 52%

El comercio electrónico en España creció un 52,6% en el primer trimestre del año y alcanzó un volumen de negocio de 1.192,9 millones de euros, según la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT). Las transacciones desde España hacia el exterior generaron 569,1 millones de euros, el 47,7% del total. Las compras realizadas dentro de España y las transacciones facturadas desde el exterior hacia España sumaron 623,8 millones de euros, el 52,3% del total. El importe de las transacciones originadas en el exterior y con destino España fue de 180,6 millones de euros, un 15,1% del total.

Telefónica, libre para explotar el Internet de más de 30 megas

Telefónica tendrá libertad para tender su nueva red de fibra óptica de banda ancha sin la obligación de alquilarla a sus rivales, ni de ofrecer un servicio mayorista. La operadora sólo tendrá esa obligación con las ofertas de acceso a Internet inferiores a los 30 Megas, según la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT). El organismo propone imponer a Telefónica la obligación de compartir las canalizaciones para tender la red para incentivar la competencia en redes y de garantizar las inversiones. Los interesados tienen un mes para presentar alegaciones.

ARTE



Imagen creada por el psicotrópico digital.

Dos estadounidenses crean una 'droga' digital para Second Life

El ensayo clínico del "psicotrópico" se lleva a cabo en una galería de Los Ángeles y por Internet ● La gente deambula sin objetivo por el mundo 3D

R. BOSCO / S. CALDANA

¿Son artistas o discípulos del doctor Mabuse del siglo XXI? ¿Su creación es una obra de arte o una nueva clase de droga alucinógena digital? Lo cierto es que John Craig Freeman, docente de nuevos medios en el Emerson College de Boston y Will Pappenheimer, profesor de arte digital en la Pace University de Nueva York, han convertido la galería Fringe de Los Ángeles en lo más parecido a una clínica de ciencia-ficción. Allí llevan a cabo los ensayos del Virta-Flaneurazine (VF), según sus declaraciones "una potente droga psicotrópica concebida especialmente para Second Life (SL), que impulsa el usuario a deambular sin objetivo por los mundos tridimensionales". Naturalmente, no se trata de un recurso químico, mas de una droga para el ordenador, que se materializa en un programa que permite modificar las experiencias gráficas y visuales de los usuarios durante su navegación en los mundos 3D de SL. La parodia llega a un tal nivel de perfección que el usuario que se encuentre, no sólo en la instalación física, sino también en la web del proyecto, tendrá dificultad en discernir la verdad del simulacro.

Quien no pueda acercarse a la galería, situada en el barrio chino de Los Ángeles, para recoger una de las píldoras, que ocultan una clave USB en su interior, puede descargarse desde la web una *desktop pill*, una aplicación para escritorio, programada en Apple Script. "De momento, está disponible para Mac, pero la versión para PC está a punto de salir".

Ya que el Virta-Flaneurazine está concebido para Second Life, para poder utilizarlo es necesario estar registrado y tener un avatar en el mundo tridimensional. De ese modo la aplicación cata-pulta al visitante, a través de



Antes de tomarse la píldora hay que pasar por la consulta del doctor.

su avatar, en la sede virtual de la clínica, donde podrá participar en los ensayos que llevan a cabo los avatars médicos de los artistas, después de haber recogido gratuitamente su prescripción farmacológica, que en realidad sirve a poner en marcha el programa contenido en la *desktop pill*. Además de modificar la percepción visual durante la navegación, la aplicación acciona automáticamente algunas funciones, como el teletransporte y el vuelo, que trasladan al usuario a otros entornos de SL.

Análisis del comportamiento

En la ficción, el objetivo del proyecto, un encargo de la plataforma de net.art Rhizome, es encontrar un remedio para el Wanderlust Deficit Disorder (WDD), "es decir, los problemas causados por la falta de deseo de navegar por la red sin objetivos útiles o prefijados". En realidad, el principal interés de los artistas es el análisis del comportamiento del usuario (que es invitado a realizar una especie de anamnesis dejando constancia de sus hábitos de navegación y de sus vivencias habituales en SL) y de sus reacciones emotivas a este simulacro de experimento paramédico.

"Los efectos colaterales pueden incluir alucinacio-

nes, euforia, paranoia, calambres y sobrecalentamiento del ordenador. Además, los usuarios que quieran participar presencial o virtualmente en el proyecto, una vez terminada la experiencia podrían necesitar un tratamiento para eliminar la adicción a la Virta-Flaneurazine", advierten y añaden que en el caso de que la experiencia no sea de su agrado, tiene a su disposición también un antídoto, aunque lo más rápido y eficaz es salir del programa y reiniciar el ordenador.

"Estudiar la relación entre el mundo real y el virtual es muy importante, porque los dos están ligados. No nos interesan los espejos o las simulaciones. Las experiencias que los pacientes/usuarios tienen in SL bajo la influencia del VF son reales, porque no sólo les producen efectos visuales, sino también emotivos".

Como los patrocinadores del proyecto son dos instituciones artísticas, la plataforma Rhizome y la galería Fringe, los artistas han firmado todas las píldoras, convirtiéndolas así en obras de arte seriadas. El proyecto continuará desarrollándose a través de exposiciones físicas e iniciativas en Internet.

VF: <http://virtaflaneurazine.wordpress.com>
FRINGE: <http://fringexhibitions.com>

PRODUCTOS

Siemens reduce hasta el 80% el consumo de energía de sus inalámbricos

L.A.

Siemens ha reducido en hasta el 80% el consumo de energía de sus teléfonos inalámbricos Gigaset, tanto en la estación base conectada a la red eléctrica como en los terminales que van con pilas recargables. Esto significa una menor factura de electricidad y una mayor duración de la batería.

Todos los teléfonos inalámbricos de Siemens llevan desde mediados de 2007 una fuente de alimentación de bajo consumo, que lo reduce de 3,5 vatios a 1,3 vatios de media. Desde 1999, además, la señal que transmite la estación base es más baja si el terminal está más cerca: a menos de ocho metros, el terminal recibe el 15% de la potencia, lo cual supone mayor autonomía del terminal. Ambos desarrollos se conocen en Siemens con el distintivo Eco DECT.

Los modelos Gigaset que saldrán este octubre no consumirán nada de energía cuando estén en modo de espera y vayan colocados encima de la estación base. Para el usuario, tener el terminal así hibernado no supondrá mayor problema, porque reacciona en me-



Gigaset.

nos de un segundo cuando recibe una llamada entrante. Al mismo tiempo, Siemens está incorporando en sus teléfonos inalámbricos la tecnología CAT-iq, que amplía el ancho de banda de la telefonía convencional y así la voz de quien habla se reconoce mejor, al ser de una calidad prácticamente igual al CD de música.

CAT-iq funciona de momento en las llamadas hechas con un inalámbrico a través de una red IP, pero con la convergencia de redes de comunicaciones se notará en pocos años en todas las conversaciones telefónicas. Desde que en 1908 se inventó el teléfono, la voz tiene un ancho de banda de 300 a 3.400 hercios, que hace que pueda reconocerse bien quien llama. Con CAT-iq se extiende el ancho de banda de 200 a 6.500 hercios, muy próxima al espectro total de la voz humana (de 180 a 7.000 hercios).

Ludger Rathmer, responsable del desarrollo de la gama Gigaset, destaca que la tecnología inalámbrica no representa ningún problema para la salud, como lo avalan estudios de todo tipo. De promedio, la potencia de la señal de salida es de 10 milivatios a una frecuencia comprendida entre los 1,88 y 1,90 gigahercios. El límite establecido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en una persona es de dos vatios por cada kilogramo de peso.