

LEGISLACIÓN

Más Internet, más leyes

El Congreso aprueba la Ley de Acceso a la Administración Electrónica, que será un derecho del ciudadano en 2010

- El texto garantiza el uso de los estándares abiertos
- El Consejo de Ministros da luz verde a la Ley de Impulso de la Sociedad de la Información
- La LISI elimina un polémico procedimiento para cerrar páginas 'web' y P2P

LAIA REVENTÓS

La mitad de los españoles se conecta habitualmente a Internet y el 61% lo hace cada semana, según la XIII oleada de Red.es. Internet avanza, por fin, en España. Una sociedad *conectada* requiere que se garanticen los mismos derechos en el mundo virtual que en el físico.

La Ley de Acceso a la Administración Electrónica ya es una realidad que sigue ahora su camino en el Senado. Tras el plázet del Gobierno, el proyecto de Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI) inicia su periplo en el Congreso de los Diputados.

El ciudadano tendrá derecho a pedir información, realizar consultas, formular solicitudes o efec-

tuar pagos por Internet en 2010. Con la abstención del PP y CiU, el Congreso aprobó el jueves la normativa que reconoce el derecho al acceso a la Administración por medios electrónicos y, por tanto, convierte en obligación prestar estos servicios en la Red. Hasta ahora era por voluntad del administrador.

Esta ley también da derecho a elegir al ciudadano qué aplicaciones o sistemas informáticos usa para relacionarse con la administración, siempre que estén basados en estándares abiertos o aquellos que sean de uso generalizado. Por ejemplo, las administraciones deberán facilitar documentos en el formato abierto OpenDoc (reconocido por la ISO) y, de forma complementa-

ria, en formato propietario Microsoft Word, de uso mayoritario. Además, la normativa crea la figura del defensor del ciudadano en la *e-Administración*, entre otros aspectos.

El Consejo de Ministros dio luz verde el viernes al proyecto de la LISI. Su objetivo es cubrir "vacíos normativos, eliminar obstáculos y potenciar los derechos de los ciudadanos". Para ello, modifica las leyes de Comercio Electrónico (LSSI), Firma Electrónica, Telecomunicaciones y de Ordenación del Comercio Minorista.

La propuesta obliga a las compañías que prestan servicios públicos (eléctricas, agua, gas, electricidad y telecomunicaciones) a facilitar el alta, baja o reclamaciones por Internet y otros medios elec-

trónicos. También generaliza el uso de la factura electrónica, impulsa el uso de las conexiones de banda ancha antes de fin de año y los dominios .es que contengan la ñ o la ç, entre otros.

Del texto ha desaparecido el artículo 17 bis, que establecía el mecanismo de notificación y retirada de contenidos que supuestamente violan los derechos de autor en Internet. El procedimiento legitimaba a las entidades de gestión (SGAE, EGEDA, CEDRO...) para obligar a los proveedores de acceso a Internet (PSI) a bloquear, previa denuncia pero sin orden judicial, las *web* con contenidos supuestamente ilícitos si el acusado no daba respuesta a la notificación en un plazo de 10 días. **Pasa a la página 5**



La noticia en la Red

Japón y Corea preparan leyes para regular la conducta de los futuros robots

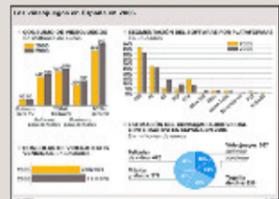
Página 3



Entrevista

Un libro de Manuel Castells analiza globalmente el fenómeno de la comunicación móvil

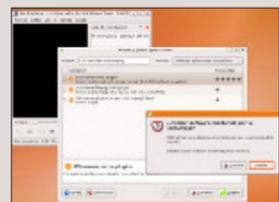
Página 7



Estadísticas

España es el cuarto país europeo en el consumo de videojuegos

Página 9



Para empezar

Instalar la nueva versión 7.04 de Ubuntu, el sistema operativo abierto

Página 10



El buscador

Un directorio para orientarse en las bibliotecas digitales

Página 11

DÍA DEL LIBRO

El arte digital juega con las palabras

Una reunión de autómatas poetas en una playa de Argentina, un robot que pinta y compone versos en Valencia, una vieja máquina de escribir que genera criaturas virtuales en Gijón y un juego sobre las variaciones léxicas de los países de habla hispana en Internet, son algunas de las nuevas propuestas artísticas que surgen del encuentro entre las nuevas tecnologías y el arte antiguo de las palabras.

Narrativa hipertextual, poesía cinética, interlocutores virtuales, ficción interactiva, historias generadas por *softwares*, *performances* literarias, escritura colaborativa a través de Internet y novelas en forma de *e-mails*, mensajes por telefonía móvil y blog...

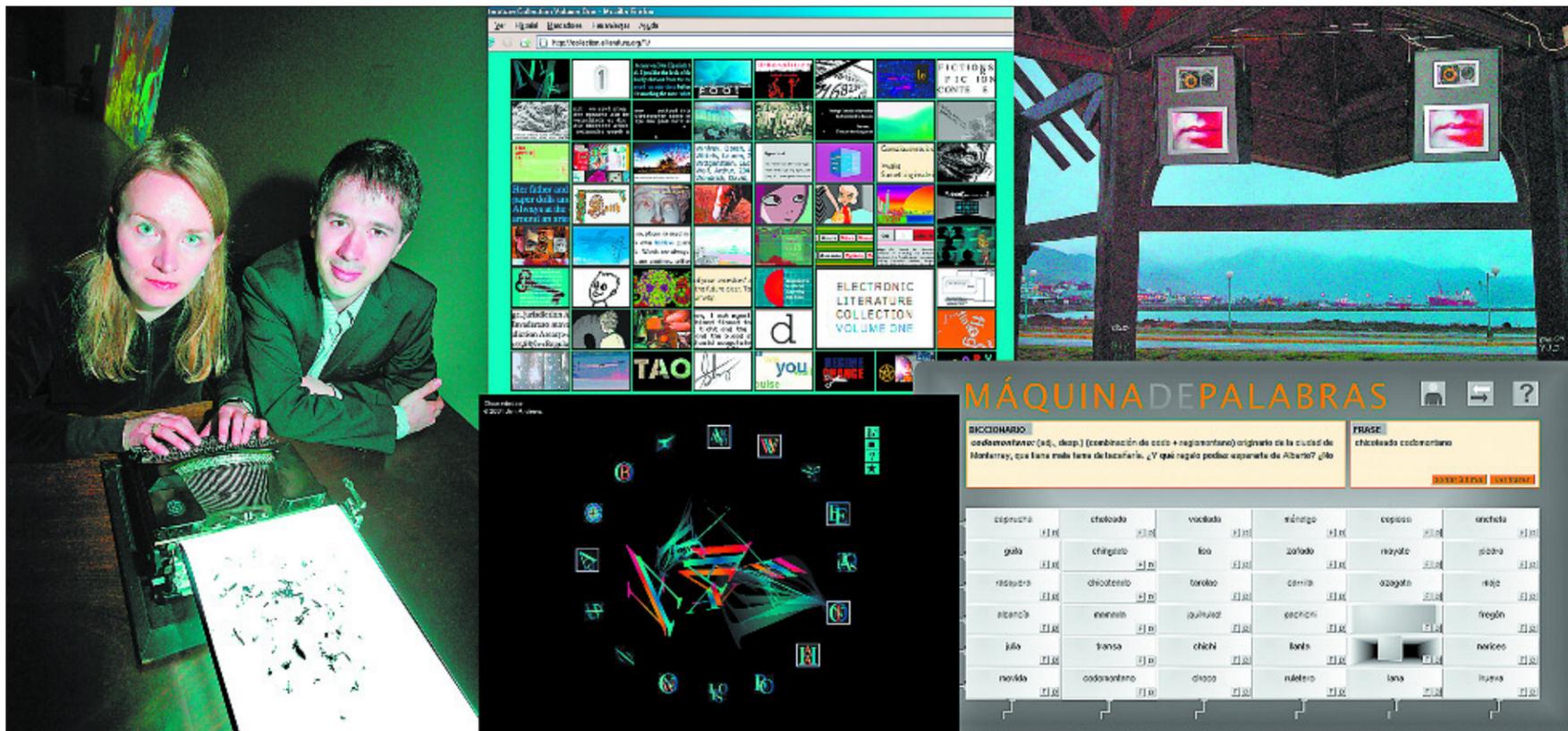
La página *web* de la Electronic Literature Organization (ELO), una organización sin ánimo de lucro, fundada en 1999, por Scott Rettberg y el novelista Robert Coover, recoge un amplio muestrario de estos trabajos con el objetivo de "promover y divulgar la escritura, publicación y lectura de literatura electrónica y digital". Su iniciativa más reciente es la colección *Electronic Literature Collection 1 (ELC 1)*, disponible en Internet y también en formato CD-ROM, que se puede pedir de forma gratuita. En un futuro segundo volumen habrá autores hispanos, ausentes en esta edición.

Página 6



Las palabras escritas se convierten en código genético de virtuales insectos en esta máquina de Sommerer y Mignonneau.

DÍA DEL LIBRO

A la izquierda, Chista Sommerer y Laurent Mignonneau, autores de la obra *LifeWriter*. A la derecha, 'IP Poetry' y obras de literatura electrónica en las páginas de Internet.

PACO PAREDES

Artistas digitales crean a partir de la palabra

El internauta puede experimentar con autómatas poetas o máquinas para hacer discursos

R. BOSCO / S. CALDANA

El espectador se acerca con cautela a la antigua máquina de escribir, colocada sobre un desvencijado escritorio. Si no fuera por la pequeña pantalla hecha a base de papel, simulacro de una hoja en blanco, que sale de su rodillo, parecería casi una pieza de arqueología en medio de las espectaculares obras de *FeedBack*, la exposición inaugural del Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, abierta hasta el 30 de junio.

Sin embargo, la vieja máquina ejerce una atracción poderosa y el espectador no puede resistir la tentación de probar sus teclas y así descubrir su secreto. Las palabras tecleadas se convierten en el código genético de unas criaturas virtuales en forma de insectos, que van apareciendo sobre la hoja-pantalla como si emergieran de la máquina. Las pequeñas criaturas, que se nutren de texto, revolotean frenéticas en busca de letras con que alimentarse, para crecer y reproducirse.

Involucrar al público

"Gracias a la programación con algoritmos genéticos, son organismos semi-autónomos, que siguen sus propias reglas de metabolización y reproducción", explican Chista Sommerer y Laurent Mignonneau, autores de la obra, bautizada *Life Writer*. La pareja ha sido pionera en combinar las nuevas tecnologías de inteligencia artificial con *inputs* textuales en instalaciones interactivas (tanto presenciales como a través de Internet), que involucran al público en el acto de la creación. Ya en 1999 lanzaron *Verbarium*, un proyecto de *net.art*, aún activo, que permite a los visitantes crear un organismo tridimensional escribiendo una frase. Los textos enviados van componiendo la imagen colectiva de este verbario virtual, que se puede navegar seleccionando sus diversos elementos para leer los

mensajes que los originaron.

De Gijón a la Patagonia. En la playa de Ushuaia, un grupo de autómatas poetas, conectados a Internet, declama en tiempo real los versos que los internautas crean a través de un generador de poesía. La *performance*, que se puede presenciar a través de la *web*, forma parte de *IP Poetry*, un proyecto del artista Gustavo Romano para

la Bienal del Fin del Mundo, que se celebra en la localidad argentina, hasta el 30 de abril.

"Además, los autómatas saben buscar determinadas frases o palabras claves en Internet, y convertirlas en sonidos e imágenes pregrabados, de una boca humana recitando", indica Romano. Los internautas pueden contribuir al proyecto a través del *IP Poetry*

Creator, que se mantendrá activo en línea también después de la clausura de la bienal y volverá a retransmitir la *performance* durante las próximas presentaciones de la instalación en el Instituto Cervantes de Pekín (del 17 abril al 17 mayo) y en el MEIAC de Badajoz, en noviembre.

La inauguración de la exposición *ArtEscapes: variaciones de*

la vida en las artes multimedia, abierta en la Universidad Politécnica de Valencia hasta el 18 de mayo, ha contado con la presencia de la última criatura del artista portugués Leonel Moura: el robot ISU, capaz de generar composiciones pictóricas basadas en palabras. "No me interesa la robótica antropomórfica; concibo los robots como una especie nueva con su autonomía y capacidad de decisión. ISU tiene un sistema de sensores que le permite crear sus obras en base a la información que recoge en su entorno, de modo que jamás hace dos iguales", señala Moura, autor también de dos robots pintores *RAP* (Robotic Action Painter), creado para el Museo de Historia Natural de Nueva York y *TARA* (The Interactive Artbot), para el museo Ciencia Viva de Lisboa.

Una colección de literatura electrónica

R. BOSCO / S. CALDANA

Narrativa hipertextual, poesía cinética, interlocutores virtuales, ficción interactiva, historias generadas por *software*, *performance* literarias, escritura colaborativa a través de Internet y novelas en forma de *e-mails*, mensajes SMS y *blog*.

Para tener una panorámica de estas nuevas prácticas lo mejor es acudir a la página *web* de la Electronic Literature Organization (ELO), una organización sin ánimo de lucro, fundada en 1999, por el autor electrónico Scott Rettberg y el novelista Robert Coover, con el objetivo de "promover y divulgar la escritura, publicación y lectura de literatura electrónica y digital". Desde su creación la ELO no se ha dedicado sólo a la difusión, sino que ha creado las infraestructuras necesarias para poner en contacto escritores y lectores. Su iniciativa más reciente es la colección Electronic Literature Collection 1 (ELC 1), disponible en Internet y también en formato CD-ROM, que se puede pedir de forma gratuita.

La publicación reúne 60 trabajos de 49 autores, que incluyen todos los formatos antes enumerados, ofreciendo una amplia perspectiva de las posibilidades de este medio y un buen rato de entretenimiento. La escritora Kate Pulliger, autora del libro de *El piano*, con la directora Jane Campion, participa con el primer episodio de *Inanimate Alice*, una novela gráfica por entregas. Las si-



Inanimate Alice de Kate Pulliger y Jane Campion.

guientes aventuras de esta pálida adolescente, cuya vida es mediada por toda clase de artefactos tecnológicos, se pueden seguir en el sitio *web* de Pulliger. Reivindicación e ironía se mezclan en *Red Riding Hood*, la reinterpretación en clave feminista y en forma de cómic de la *Caperucita Roja*, a cargo de Donna Leishman, quien también presenta *Deviant: The Possession of Christian Shaw*, un dibujo animado interactivo basado en un proceso histórico, de 1696, por posesión demoníaca.

Sin españoles

Con la ayuda del programador Tim Guthrie, el escritor Lance Olsen demuestra que la misma historia puede funcionar tanto en la tradicional versión lineal como a través de la navegación hipertextual. Olsen propone la adaptación hipermedia de su novela *10:01* (Chiasmus, 2005), que relata lo que pasa por la mente de los escasos espectadores de un viejo cine, 10 minutos y un segundo antes de que la película empiece. Tras realizar *Patchwork Girl*, una versión interactiva de la historia de una

Frankenstein mujer, Shelley Jackson aborda el género clásico de las memorias en *My body-a wunderkammer*, un hipertexto parcialmente autobiográfico, cuyos capítulos corresponden a las diversas partes del cuerpo de la autora. En la vertiente más poética destaca *Nio*, un conjunto de poesías visuales interactivas del canadiense Jim Andrews, que se pueden crear a través de una consola.

Imágenes y sonidos se mezclan también en *Birds singing other birds'songs*, de María Mencia, que representa gráficamente las melodías de 12 pájaros cantadas por personas. "En este volumen no hay ningún autor español, pero estamos preparando uno centrado en la literatura electrónica hispana. Queremos sacar dos entregas de ELC cada año", indica Helen de Vinney, directora de ELO. Desde su *web*, la organización ofrece un directorio de literatura electrónica, con la descripción de 2.353 obras, 1.196 autores y 193 editores.
ELO: <http://eliterature.org>
ELC 1: <http://collection.eliterature.org>

Máquinas de discursos

El artista Ricardo Iglesias acaba de lanzar *Koinonía: máquina de palabras*, un proyecto interactivo de *net.art* que explora las múltiples variaciones de la lengua castellana en diversos países, especialmente de América Latina. El usuario puede participar jugando con las combinaciones de los términos panhispánicos y también añadiendo sus contenidos. "La obra se inspira en la *Máquina de hacer discursos*, descrita por Swift en *Los Viajes de Gulliver* y se basa en el juego como interacción social efectiva y en la palabra como símbolo de *koinonía*, en griego 'comunidad' y 'comunicación', explica Iglesias, que está construyendo una versión física de la máquina. La obra forma parte de la exposición de proyectos de *net.art Palabras corrientES*, producida por el Instituto Cervantes.

SOMMERER & MIGNONNEAU: www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent
VERBARIUM: www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/verbarium
IP POETRY: www.findelmundo.com.ar/oetry
ISU: www.leonelmoura.com/isu.html
KOINONIA: cvc.cervantes.es/actcult/p_corrientes/maquina/palabras/maquina.htm