Código Cero

Revista de Novas Tecnolóxicas de Galicia - http://www.codigocero.com

NÚMERO 53 ESPECIAL LETRAS GALEGAS 2007 • PREZO 1€

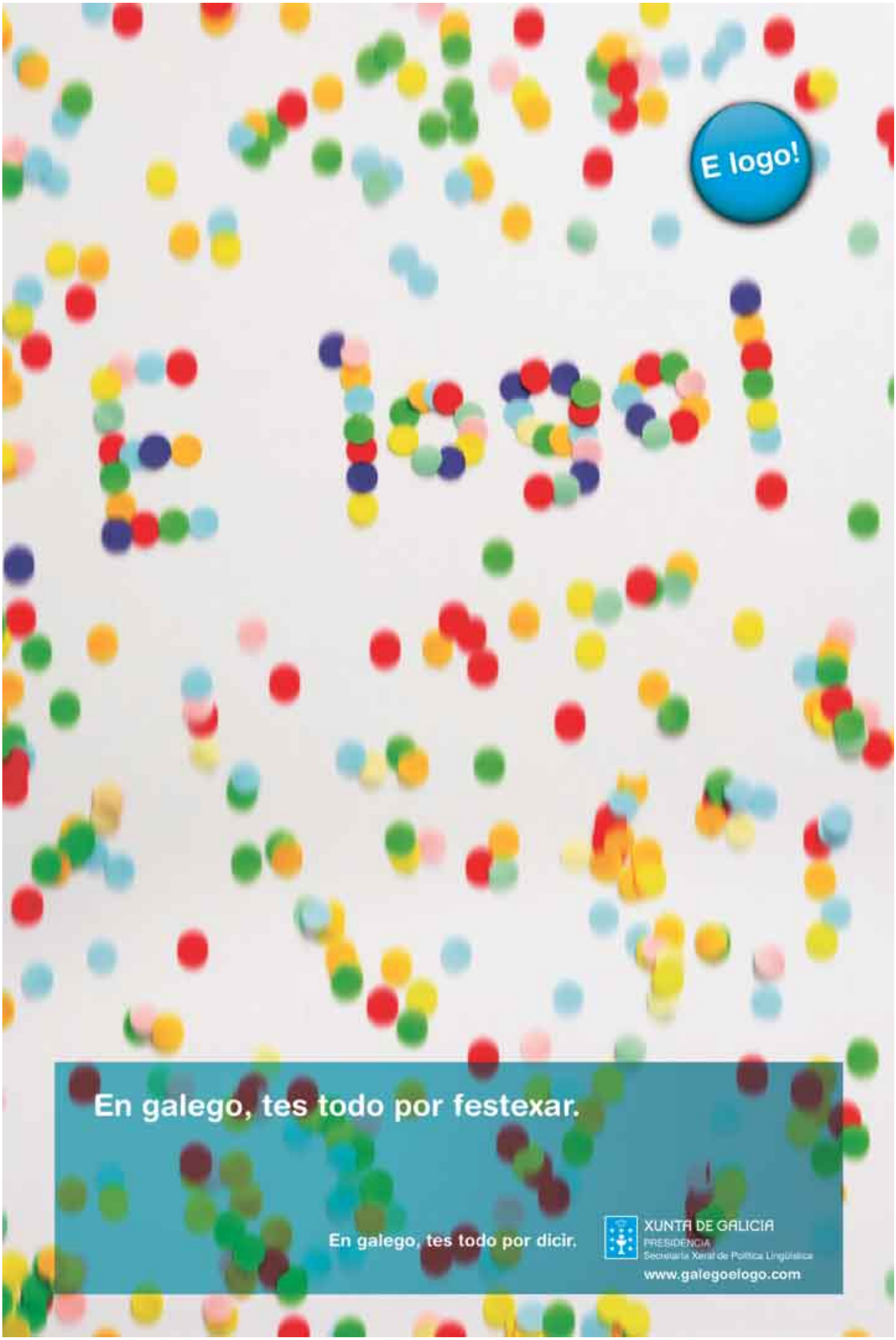
17 de maio
Galeg@s: a Internet precisa de vós

Stop ó maltrato dos animais
A comunidade internauta vela por eles

O legado de YouTube
Novas televisións chegan pola Rede

Propostas galegas para controlar a enerxía
As novas tecnoloxías permiten o inimaxinable: reducir CO2

Ó monte galego, mellor con GPS
Dimensiona reivindica o turismo tecnolóxico-rural


E logo!
En galego, tes todo por festexar.
En galego, tes todo por dicir.
XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral de Política Lingüística
www.galegoelogo.com

CÓDIGO CERO
revista de novas tecnolóxicas de Galicia

Director
Xosé María Fernández Pazos
(director@codigocero.com)

Subdirectores
Marcus Fernández
(webmaster@codigocero.com)
Carlos Ballesteros
(cballesteros@codigocero.com)

Redactores-Xefes
Fernando Sarasquete
(redaccion@codigocero.com)
Carlos Lozano
(cuetorubio@yahoo.es)

Redacción
Damián Fernández (Linux)
Manolo Gago (Opinión)
Emiliano Gómez (Informática)
David Lombardía (Nova Economía)
Raquel Noya (Reportaxes)
Moncho Paz (Opinión)
Modesto Pena (Redes)
Víctor Salgado (Dereito)

Colaboraron neste número:
Sevi Martínez, Andrés Maneiro, Pascual López, Manolo Gago, Eva Campos, David Lombardía, Raquel Noya e Fernando Sarasqueta.

Supervisión lingüística:
María Xesús Castro.

Fotografía:
Adolfo Enríquez Calo, Joferpa.

Edita:
Grupo Código Cero Comunicación
Conxo de Arriba nº 49, 1º C
Código Postal 15706
Santiago de Compostela
Tel.-Fax: 981 530 268
http://codigocero.com
redaccion@codigocero.com

Deseño Gráfico:
eNISA. Servicios Infográficos
Rúa do Río, 30 - SANTIAGO
Teléfono: 981 554 444
correo@mundografico.net

Imprime:
Celta de Artes Gráficas, S.L.
Rúa Colón, 30 - VIGO
Teléfono: 986 81 46 00
Fax: 986 81 46 38

Número 53
Especial
Letras Galegas 2007
Publicación periódica
Depósito Legal: C-2301/01
I.S.S.N. (edición impresa): 1579-7546
I.S.S.N. (edición dixital): 1579-7554

neste número...

Achégase unha data dúas veces importante para o mundo e tres veces importante para un curruncho ben definido do mundo: Galiza. Falamos do 17 de maio, unha xornada que normalmente dedicabamos a celebrar as nosas Letras e que tivemos que reestruturar para dar cabida ó Día de Internet e ó Día das Telecomunicacións, tarefa que tampouco (todo hai que dicilo) veu atravesada, posto que descubrimos que estas conmemoracións teñen máis puntos en común do que semella a primeira vista. En realidade, teñen tantos puntos en común e, da súa concorrencia conxunta poden saír tantas e tan boas vantaxes para a cultura e para a Rede en si mesma, que case se diría que a tripla festividade está feita adrede.

Ou sexa: que os vellos galeguistas (ollo: falamos dos de verdade, non deses que colleron o adxectivo hoxe para intereses puramente partidistas) xa sabían ben que chegaría un intre en que o gran pulo para a nosa terra collería folgos (mira ti por onde) no virtual.

E así é, ou deste xeito polo menos o vemos nós, que non somos os máis entendidos nestas cuestións pero que poríamos a man no lume (ou seríamos quen de achegala, así como pechando os ollos con forza) se dicimos que unha boa parte de todas as persoas que no pasado loitaron pola preservación da nosa cultura e a nosa identidade estarían hoxe en día, no caso de que puideran viaxar no tempo, estreitamente ligados a un blog, a unha páxina web, a unha rede social galega ou do mundo.

Certo é que para iso deberían trasladarse ás vilas grandes ou ás cidades, e dende alí desenvolverían o seu labor, xa que na actualidade pouco se pode facer coa Rede na Galiza rural, que, todo hai que dicilo, está a ver como chove sobre mollado, e nunca mellor dito: ó problema do despoboamento hai que sumar o duns nefastos accesos á Sociedade da Información. En fin, este é outro tema e é mellor non enlearse e seguir o fío, pero é que ás institucións responsables e ás operadoras encargadas de achegar o servizo só lles falta dicir ós veciños que Internet é tampouco é cousa de outro mundo, que para que diantres andan a pedila. Esperemos que neste punto melloren as cousas, e que non sexa por culpa da condenada fenda dixital que non poidamos seguir defendendo o noso, nestes tempos de redes da información.

Mais collamos de novo o fío, e termemos del con forza, porque agora toca falar do que incluímos neste número 53, que coincide na súa saída á rúa coa tripla celebración da que estamos a falar e que, por ese motivo, xira na súa meirande parte arredor deses eixes: Rede, Telecomunicacións e Letras. Así, entre palabras sobre o real e o virtual fóísenos o traballo desta revista, que achega páxinas que abordan directamente a cuestión (a partir da 15 falamos polo miúdo de todas as actividades que se están a pór en marcha para conmemorar a tripla festividade) e outras que abordan o tema como quen non quere a cousa, sen que se mencione en ningún caso a data do 17 de maio pero que se apoia no que representa xa para todos nós: unha máis ca probable viaxe no tempo de todos os que no pasado puxeron algo da súa parte na posta en valor da lingua dos antergos, sabedores (no máis fondo, alí onde non hai palabras senón emoción pura e inexpresable) de que chegaría un intre, este que vivimos, en que sería preciso dicir con voz alta e decidida: "*Ser internauta é expresarse libremente, pero tamén significa loitar pola túa terra*"

sinatura convidada

O retorno do Jedi: BeOS Max Edition **4**

novas

Resumo de actualidade de e-comercio e de empresas relacionadas coas novas tecnoloxías **5**

reportaxes

A Deputación de Pontevedra dá conta dos seus traballos a prol da administración electrónica **6**

Glest: fantasía heroica feita por galegos **7**

Documentando a vida dos internautas: proxectos en liña para que no futuro se saiba como eran os cidadáns do século XXI **8**

Tecnoloxía galega a prol da protección do medio **10**

Rosa García, presidenta de Microsoft: "Unha empresa TIC que queira trunfar non pode abranguelo todo por si soa" **11**

A galega Dimensiona aposta pola maridaxe entre turismo rural e tecnoloxía **12**

Entrevistamos a Alfonso Gutiérrez, director xeral de Velneo **14**

Especial Día das Letras + Día da Internet + Día das Telecomunicacións

· María Mariño, a muller na historia recuperada **15**

· Portugalizando: a festa das Letras, tamén no país irmán **16** e **17**

· Ronsel, muro de contención en liña contra a perda da nosa cultura oral **18**

· Mostras nos colexios e concursos na Rede para a comunidade educativa **19**

· Máis Internet, Máis Galego: Innovación non concibe unha cousa sen a outra **20**

· Letras cosidas na Rede: escolma de actividades culturais en liña para o 17 de maio **21**

En Internet, mobilizándonos polos dereitos dos animais **22** e **23**

· 52 horas en Xuventude Galiza Net **24**

· Joost: unha TV en liña revolucionaria **25**

· Dez anos de blogs: en troques de facer reconto, ollamos cara a adiante **26**e **27**

Especulando na Internet cos nomes dos dominios de sona **28**

xogos

Lab.Ou: Laboratorio Galego de Banda Deseñada Experimental **29**

Á vista regueifas de guitarras e sangue (máis aínda) nas Termópilas **30**

Diego Rosales Galiñanes

O Retorno do Jedi:

BeOS Max Edition 4

1 A forza é poderosa en ti

Os sistemas operativos sen semellantes ós seres vivos: nacen, medran, reprodúcense (se teñen sorte), e morren. Porén, en contadas ocasións resucitan grazas á que existe un *fandom* que, por cuestións de saudade ou de inconsciencia, non lles deixan morrer. O caso de BeOS é este e, de xeito menos afortunado, o OS/2 Warp ou Ecomstation, que é como se vén facendo chamar agora.

Mais, que é isto de BeOS? Para comezar, en trazos rápidos podemos dicir que BeOS é un sistema operativo de orixe francesa deseñado por ex enxeñeiros de Apple arredor de 1990. O certo é que tanto Jean-Louis Gassée, presidente de Be Incorporated, como os seus enxeñeiros conseguiron facer un traballo fantástico construíndo un sistema que contaba cun *microkernel* modular propio de seu, construído dende cero, especialmente axeitado axeitado para o eido multimedia. Posuía cousas tan alucinantes para o seu tempo, como un sistema de arquivos con rexistro por diario e índice optimizados para os seus 64 bits chamado BFS, con Journaling e encamiñado a base de datos. Por desgraza, como todo o bo dura pouco e, por presións comerciais pouco claras (din as malas linguas que Microsoft impediu que os fabricantes habilitasen BeOS, malia que Gasée o distribuía de balde), a súa versión oficial foi a 5.03.

2 Mais, onde está Alderaan?

Unha das cousas que máis sorprende a un usuario acabado de chegar a BeOS é que é rápido, arrinca en apenas quince segundos, é espectacular, non en van Apple devecía por telo como sistema para substituír a MacOS, e que ten unha consola de comandos Bash… É Linux. Pois, non. Anda coma un pingüín, semella un pingüín, mais non é un pingüín.

Alén da liña de comandos existen outras semellanzas con Linux. A primeira é que ó instalar BeOS non atopamos cunha estrutura de paquetes moi semellante á de Linux. BeOS vén provista das aplicacións indispensables para navegar por Internet, reproducir multimedia, gravar CDs, ripear DVDs, programar o traballo ofimático. Para o usuario de Windows ou Linux, non haberá dificultades á hora de migrar, porque todo é limpo e doado. A BeOS se teñen migrado as coñecidas aplicacións Firefox –en BeOS a última versión 3.0 chámase Quickfox por motivos evidentes-, Seamonkey ou Thunderbird, a través do proxecto Bezilla. Da súa orixe "Apple" queda un bo paquete ofimático como Gobe Productive moi semellante ás Appleworks, aínda que sente á inclusión de software libre como Abiword.

A segunda é que moitos dos paquetes Linux pódense migrar a BeOS se temos as fontes. Se cadra, un dos puntos máis fortes deste sistema é a súa xestión de paquetes, de tamaño moi reducido, por certo. Non só é sinxelo o proceso de descomprimilos senón tamén compilalos e –si, podedes rir todo o que queirades- atopalos. O gran defecto a día de hoxe do sistema é que, se ben soporta Flash, PHP e bases de datos, aínda non o fai co Java, malia que os desenvolvedores están no camiño de portar a máquina virtual.

Outra cousa que debemos ter en conta é que BeOS non é software libre (pero si de balde). A compañía ceibou unha versión persoal (5.0 PE) que pode descargarse de Internet e funciona dende Windows –http:www.bebits.com- da que se toma o *microkernel*, o código liberado no seu intre, como o Tracker, e constrúese arredor de forma semellante ó Kernel Linux e as ferramentas GNU. O código é propiedade de Palm, que mercou o proxecto de Be. Algunhas tentativas como a versión Phosphorus tiveron que ser interrompidos ó apropiarse ó corso de parte do código non libre.

E o máis gorentoso para o final.
As especificacións técnicas de BeOS son de risa: Pentium 90 con 32 megas de RAM, recomendados 64 para a última versión. O certo é que as comparacións son odiosas. O malo é que esta versión sae despois de seis anos de limbo, o que require un traballo de construción de *drivers* –semellante ó de Linux.

Se esta nova versión ten empurre e continuidade, podemos ir afacéndonos á idea de que cando saia un novo sistema operativo que a túa máquina non soporte, ten "vista" e cambia de sistema, non de máquina.
Aquí tendes algúns enderezos de interese para introducírmonos no mundo BeOS:

http://www.beosmaxfiles.org
Páxina para descargar a última versión Max de BeOS.
http://www.beosfrance.com
Páxina para descargar a versión Developer 2.2.
http://www.zeta.os.com Páxina da versión actual comercial de BeOS. A versión 1.5 é multiusuario.
http://www.bebits.com, Páxina de referencia para descargar software.
http://www.haiku-os.org Páxina do proxecto OpenBeOS actual.

O Sistema Nacional de Emprego lanza web con ofertas laborais de toda España

Dende o 2 de abril, o Sistema Nacional de Emprego (www.sistemanacionalempleo.es)), integrado polo servizo público de emprego estatal (o antigo Inem), e os departamentos públicos de emprego das comunidades autónomas, contan cunha páxina web propia, que pon a disposición dos usuarios tódalas súas ofertas e demandas de traballo e que lles permite ós demandantes e empresarios o acceso a catálogos en liña.

Cómpre sinalar que os servizos públicos de emprego xestionan ó ano un millón de ofertas de traballo e case sete millóns de persoas solicitan trámites con estes departamentos cada ano. Coa posta en marcha desta páxina, créase un sitio común na Rede para posibilitar o coñecemento, por parte dos cidadáns, das ofertas e demandas de emprego e de oportunidades de formación existentes en toda España, e no resto dos países do Espazo Económico Europeo.

Ademais, a páxina tamén conecta cunha oficina virtual para xestionar as prestacións por desemprego e ofrece ós empresarios a posibilidade de comunicar virtualmente as contratacións efectuadas.

Proposta de encontro de lectores galegos arredor de Twitter

Falamos hai días nesta mesma revista do fenómeno Twitter, unha especie de volta de torca máis nas posibilidades da comunicación total que achega a Web 2.0 e que nos permite dicir a todo o mundo e de xeito inmediato que é o que estamos a facer en cada intre da nosa vida (sempre que teñamos algo que contar, claro), e todo iso a través do emprego do móbil e dun espazo propio en liña habilitado no Twitter,. A ferramenta, fóra dos seus aspectos negativos, semella achegar amplas posibilidades na divulgación de cuestión vinculadas á cultura e ó lecer e pode ser proveitosa afianzando ligazóns entre colectivos ou grupos de internautas con semellantes arelas e/ou afeccións.

Esa é a idea principal dunha proposta que atopamos no blog de Martin Pawley (pawley.blogalia.com) e que vai dirixida a todos aqueles internautas que len literatura na nosa lingua. Deste xeito, o Twitter, ademais de ser unha ligazón máis para os lectores (a unir ás que xa existen), tamén fomentaría o debate, a achega de opinións, a presentación de críticas e, en última instancia, contribuiría a dinamizar a mesma práctica da lectura na nosa terra.

A proposta xurdiu con motivo do Día do Libro e probablemente reciba nos vindeiros días un importante pulo por parte dos internautas galegos, sobre todo tendo en conta que xa está preto o Día da Letras Galegas.

Culturagalega.org estrea un soportal da música en Galicia

Culturagalega.org vén de iniciar un novo soportal dedicado á música en Galicia para cubrir así un ámbito da nosa cultura que se atopa en plana transformación, pretendendo converterse nun espazo de referencia que recolla toda a actualidade do sector.

Mega é o nome do novo soportal, que dará cabida a información sobre grupos, discos, empresas, concertos, novidades, análises, cancións, vídeos... Inaugúrase así unha web que xa conta cunha completa axenda musical, moitas novas sobre a música en galego e incluso unha boa recompilación de vídeos achegados de YouTube e outros sistemas de publicación de vídeo a través da Rede. Podemos velo en www.culturagalega.org/mega/index.php.

Videoclub.com.es: un innovador espazo galego onde alugar e descargar películas

Na cuestión do aluguer de películas, semella confirmarse a intención das empresas de tentar poñernos as cousas cada vez máis sinxelas. É dicir: se nós (polas razóns que sexan) non imos á película, as empresas máis innovadoras e competitivas farán todo o posible por facer que o filme veña a nós.

Se cadra é nesta liña onde cómpre situar a videoclub.com.es, unha iniciativa galega (probablemente pioneira na nosa terra) onde os seareiros do cinema poderán mercar películas ou alugalas a través de Internet, tanto para descarga como para velas por *streaming*. Trátase polo tanto dun videoclub en liña, que inclúe nas súas achegas técnicas unha calidade de imaxe e son de 1064 Kbps.

Detrás da iniciativa está a galega NAI, con sede en Bertamiráns (no concello de Ames), que achegou o seu propio sistema de descarga e visionado de arquivos a través de Internet. Segundo informa a empresa devandita, "*o aluguer de películas permitirá acceder ao arquivo do filme que se desexe ver durante un período de 48 horas a partir da primeira visualización, mentres que a compra da película, a diferenza de outras webs semellantes, permite descargar a ISO do DVD orixinal libre de codificacións e lista para usar*".

Ademais (prosegue), o sistema de descarga directa que Videoclub.com.es vén de preparar permite baixar ao equipo un filme en aluguer en tan só 1 hora cun acceso ADSL de 1Mb, tempo que se reduce en boa medida se contamos cun ADSL superior.

Caixa Galicia estrea un portal de Bolsa

Caixa Galicia amplía a súa oferta de servizos a través da Rede co seu On Broker, que é o portal de Bolsa da entidade financeira galega, que facilita ó usuario o asesoramento e o investimento, potenciando o seu lanzamento cunha tarifa especial de 4 € + 0,15% sobre o efectivo para operacións na Bolsa española ata o 31 de outubro de 2007.

Ademais, o portal achega as cotizacións dos mercados estatais en tempo real, unha completa integración entre información de mercados, asesoramento personalizado e opcións de compra-venda, servizos de alerta (tanto por e-mail coma polo móbil) e valoración actualizada das carteiras virtuais e posicións do usuario. O uso deste novo servizo é doado, útil e seguro, completándose coa atención habitual d entidade, tanto nas oficinas físicas como a través do teléfono. Podemos velo aquí: caixagalicia.ahorro.com.

A DXT lanzará unha nova páxina o vindeiro 1 de xullo

O primeiro día de xullo de 2006 entraba en vigor o permiso por puntos en España, unha medida levada a cabo pola Dirección Xeral de Tráfico que pretendía reducir o número de mortes por accidente nas estradas, obrigando a conducir mellor e con máis prudencia.
Agora, o vindeiro día 1 de xullo, logo dun ano levando a cabo esta medida, a DXT ten previsto lanzar unha nova web máis funcional, traducida ás linguas cooficiais de España e na que se reordenarán os contidos da páxina anterior a fin de acadar unha tramitación máis eficiente e eficaz.

SOS Courel solicita axuda urxente á comunidade internauta galega

O Courel (unha das paraxes de Galiza onde máis e mellor se conservan os nosos xeitos de vida do pasado) vai ser definitivamente Parque Natural ó longo do período 2007/2008, a través dunha nova proposta que amplía xeograficamente un proxecto anterior de 2005. Amplíao? A xuízo da Asociación Ecolóxico-Cultural SOS Courel, a resposta a anterior pregunta é positiva, pero (ó seu xuízo), a medida é a todas luces insuficiente, deixando desatendida unha ampla área xeográfica en mans dos intereses das pizarreiras, habidas e por haber (xa hai nove canteiras novas a piques de chegar).

Por este motivo, o colectivo de veciños está a facer na Rede o que doutro xeito dificilmente podería facer, dado o limitado número de habitantes que ten a comarca: recadar apoios a prol da ampliación da protección. A nova convocatoria ten precedentes en 2004, cando tamén se procurou a axuda da comunidade internauta galega para evitar a desfeita. Agora, semella que nada mudou, sendo o manexo da Rede Natura tan "*hipócrita e propagadístico*" coma sempre. O apoio da comunidade internauta galega, informa o colectivo, é máis necesario ca nunca, dada a inminente legalización da canteira "La Campa" por o Consello da Xunta.

Os usuarios galegos da Rede teñen varios xeitos de colaborar. Un dos máis inmediatos é a través da descarga deste documento en pdf: www.adega.info/files/ADEGA-Lugo/sinaturas%20parque%20natural.pdf) e a posterior cumprimentación do mesmo con datos de asinantes, co obxectivo de facelo chegar logo ó presidente da Xunta. Tamén se pode botar unha man reenviando a todos os nosos enderezos os correos que nos cheguen da Asociación SOS Courel e outros colectivos ecoloxistas colaboradores (ADEGA, por exemplo), co fin de tirarlles proveito abondo ás posibilidades da Rede e recadar o meirande número de sinaturas.

Camiños en liña para a Deputación de Pontevedra

A Deputación de Pontevedra (www.depontevedra.es) vén de poñernos ó tanto da súa aposta polas redes da información, aínda que máis concretamente deberíamos falar da súa aposta por impulsar e animar ós concellos na implantación das novas tecnoloxías para a mellora da xestión municipal e da atención ó cidadán. Estes que incluímos nesta páxina son algúns dos proxectos postos en marcha polo órgano provincial.

REDACCIÓN

GEOPISTA. GeoPista é un sistema de xestión da Administración Local baseado nun sistema de información xeográfica. A Deputación de Pontevedra é entidade colaboradora do proxecto. Este ten un orzamento de 485.022 euros, cofinanciado ó 50% polo Ministerio de Administracións Públicas e a Deputación de Pontevedra dentro do Programa de Modernización da Administración Local.

Segundo apunta o órgano provincial, o sistema GeoPista vai alén dos meros programas visualizadores coma por exemplo Sigpac ou Google Earth, xa que achega unha serie de vantaxes que son: adaptabilidade a calquera organización, visión territorial e exhaustiva, normalización e unificación (permite comparar/ intercambiar información), base de datos multipropósito (asignación económica de inversións, xestión municipal, traballar con múltiples variables e permitir xerar indicadores para o análise e o diagnóstico), carácter dixital.

O sistema está dividido en modelos básicos e modelos específicos. Dentro dos básicos atopamos: editor de cartografía, administrador de cartografía, servidores de mapas, extensión aplicación comerciais, outros. Nos modelos específicos atopamos: información básica de referencia, catastro, planeamento, infraestruturas, patrimonio, licenzas de obra, concesións e autorizacións, actividade contaminantes, guía urbana.

Catálogo Visual de Estradas (CATVIS).

O Sistema Integral de Inventario de Estradas é unha aplicación informática desenvolvida baixo a premisa de ser unha ferramenta de axuda e apoio na xestión da Rede de Estradas Provinciais tanto no nivel de conservación e mantemento como de proxectos. Asemade, sinala a Deputación, permitirá xestionar de xeito máis eficaz os permisos e incidencias na zona de afección das estradas. Este Sistema Integral de Inventario de Estradas é unha aplicación informática baseada nunha base de datos modular (susceptible de ser ampliada en función das necesidades da Deputación de Pontevedra); está asociada a imaxes dixitais reais da estrada e o seu entorno e a cartografía da zona. Pódese observar o mesmo tempo todos os datos almacenados na base de datos xunto coas imaxes (visor de condución dun vehículo), gráficos e cartografía, de xeito que o usuario poida posicionarse en calquera punto do tramo e percorrela estrada visualizándolla cun simulador de vídeo sen necesidade de desprazarse fisicamente.

O sistema posúe un visor de imaxes, un visor de cartografía, un visor de xeometría, visibilidade e coordenadas UTM, un módulo de auscultación, un visor de incidencias, un visor de gráficos e de documentos e un visor para outros elementos definidos polo usuario.

Bases de datos do Arquivo.

O Servizo de Patrimonio Documental e Bibliográfico da Deputación de Pontevedra dispón dende 2004 dunha páxina web onde hai dúas seccións diferenciadas. Por unha banda está o patrimonio documental onde todo o mundo pode consultar os fondos documentais do arquivo, o fondo audiovisual con documentación gráfica, audiovisual e sonora, os fondos documentais dos arquivos municipais da provincia, os fondos documentais das entidades locais da Comunidade, os fondos documentais dos xulgados de paz da provincia e outros documentos de arquivos como por exemplo institutos de ensino, irmandades...

Na sección de patrimonio bibliográfico pódense consultar os fondos da biblioteca Súarez-Llanos da Deputación, unha base de datos da bibliografía da provincia, a cartoteca con mapas, planos, fotografías da provincia, a hemeroteca con 370 revistas galegas completas, a editorial cun catálogo de todas as publicacións da Deputación e acceso ó gabinete lingüístico encargado de asesorar ás institucións oficiais.

Internet no rural. Programa Telecentros.

Este proxecto consistiu na creación dunha rede de *Telecentros*, centros de acceso público a Internet onde se imparte formación nas novas tecnoloxías e se realizan actividades de dinamización. Ten como principal obxectivo achegar as tecnoloxías da información ó medio rural, achegando acceso público e gratuíto a Internet de banda ampla. Os centros de aceso público a Internet son uns espazos equipados con terminais con acceso á rede, que se poñen a disposición de todas as persoas do concello. A Deputación de Pontevedra, ademais de dar a coñecer o proxecto, encárgase da convocatoria, preselección e coordinación dos concellos beneficiarios para garantir a asistencia, formación e dinamización dos centros.

A día de hoxe hai 39 concellos na provincia adheridos ó programa. A Deputación fixo unha achega de 5.000 euros por telecentro, polo que leva invertidos uns 180.000 euros neste proxecto.

Páxina Web da Deputación.

A paxina web da Deputación de Pontevedra www.depontevedra.es foi creada en 2002 e comezou a estar operativa na Rede en 2003. Neste espazo web (máis un portal ca unha páxina) podemos atopar un módulo de notas de prensa, outro de novidades da web, acceso a tódalas páxinas da Deputación, a convocatoria das prazas, canles para a consulta do Boletín Oficial da Provincia, información referente á entidade provincial, fotografías, un apartado para cursos e outro para subvencións e axudas, e unha sección con todos os servizos da Deputación.

Paxina Web Mercurio.

O Proxecto Mercurio procura a adaptabilidade dos establecementos comerciais da provincia de Pontevedra e as persoas traballadoras no sector ós cambios que se están a producir nos hábitos de consumo e ó emprego das novas tecnoloxías na modernización do sector, a conciliación da vida familiar e laboral e a igualdade de oportunidades da muller no mercado laboral. Ó igual ca outros proxectos da entidade provincial ten a súa propia páxina web (www.mercurio.depontevedra.es) onde se pode atopar información sobre o proxecto, as actividades que leva a cabo, un módulo de noticias e un acceso á paxina do Observatorio Celsius, pertencente o Proxecto Mercurio, que se dedica a investigar sobre o comercio na provincia de Pontevedra.

Páxina Web Aquelando.

Este proxecto ten por obxectivo facilitar a inserción profesional de colectivos con especiais dificultades de acceso ó mercado de traballo no sector de servizos a persoas. Na paxina se pode consultar toda a información sobre o Proxecto, os beneficiarios, as actuacións, as bolsas de formacións existentes. A web é http://aquelando.depontevedra.es/.

Páxina Web Vías Atlánticas.

Ten a súa propia web, www.viasatlanticas.org, o proxecto que está a levar a cabo a entidade provincial pretende a valorización e conservación de recursos patrimoniais, naturais e lugares de interese arqueolóxico a través da promoción turístico-cultural da Vía Romana XIX e XX do itinerario de Antonino (Bracara Augusta - Lucus Augusti). Na páxina podemos atopar mapas onde figura a vía romana, fotos actuais dos lugares por onde discorría o camiño, unha guía das zonas turísticas, a maiores tamén nos atopamos con outras seccións dedicadas ós membros do proxecto, un módulo de noticias, historia romana.

Outras Páxinas Web da Deputación:

Emprego Cities (www.empleocities.org), Escola de Canteiros (www.canteiros.depontevedra.es), Turismo Rías Baixas (www.riasbaixas.org), proxecto cidade + (www.migrantes.depontevedra.es), museo provincial (www.museo.depontevedra.es)...

Servizos de Mouriscade.

O laboratorio de Mouriscade da Deputación dispón dunha paxina web www.mouriscade.com onde os usuarios poden coñecer todos os servizos do laboratorio e empregar algúns deles en liña. A páxina ten varios apartados onde se explican os diferentes servizos do centro, as instalacións, os obxectivos, as publicacións, a información analítica e a documentación das xornadas que alí se celebran. Pero se cadra a maior novidade que achega esta páxina é o servizo de análise de mostras en rede que permite ós usuarios a través dun formulario enviarlle mostras ó laboratorio para que analice e posteriormente pendure os resultados na páxina. A maiores o laboratorio conta con aparellos de última xeración para levar a cabo as súas actividades.

Servizos de Areeiro.

O Servizo agrario da Deputación de Pontevedra dispón da súa propia paxina web, http://www.efa-dip.org/, na que podemos atopar toda a información sobre a estación fitopatolóxica (onde se atopa, a que se dedica, o persoal, imaxes, liñas de investigación). Asemade, a estación ofrece varios servizos a través de Internet como poden ser: información fitosanitaria, información meteorolóxica, un sección con información técnica sobre publicacións, comunicacións, a camelia, eventos.

Tamén dispón dunha galería de imaxes e de unha visita virtual. Na páxina tamén se pode atopar unha sección coas instrucións para enviar mostras á estación, para a súa posterior análise.

Glest: fantasía heroica feita por galegos

Facemos un breve percorrido pola historia dun videoxogo de balde, aberto, modificable, traducido a dez linguas e cen por cen necesario nestes tempos de realidades adversas

Máis loita, desta vez na neve.

REDACCIÓN

En tempos especialmente adversos (odio entre civilizacións, contaminación, violencia, quecemento climático, especulación) é case natural que os seres humanos dirixamos a vista ó pasado cun aquel de saudade. Por dicilo de xeito coloquial: case cae de caixón e mesmo pode resultar un alivio, un xeito de evadirse. Mais, que lle imos facer, non existe aínda a máquina do tempo que nos leve en persoa alá, polo que teremos que tirar partido da imaxinación. Iso é o que propuxo o equipo de deseñadores galegos que está detrás de *Glest*, un videoxogo que xurdiu co seguinte trasfondo: regresar ós tempos dos magos e dos feiticeiros, dos chamáns, dos pobos, vilas e tribos que confiaban máis no seu poder ca eles mesmos, cinguidos para sempre a unha necesidade permanente de aprender.

Este é a orixe argumental de *Glest*, un xogo gratuíto de estratexia en tempo real e 3D creado por un equipo galego de deseñadores gráficos e artistas e que chegou á final do *WorkShop - Talleres avanzados* de Mundos Dixitais e acadou (tamén) o primeiro posto no concurso de creación *PlayStation ArtFutura*, convocado pola compañía Sony.

Glest desenvólvese nun marco de aparencia comparable á Europa prerrenacentista, coa licenza de que as forzas máxicas existen no entorno e poden (aínda) ser controladas.

Está dispoñible para varios sistemas operativos e pódese modificar empregando XML xunto con outras ferramentas. A versión actual é totalmente xogable, inclúe partidas dun xogador contra opoñentes controlados pola CPU, dúas faccións diferenciadas coas súas correspondentes árbores de tecnoloxía, unidades, edificios e varios mapas.

Podemos dicir que neste xogo todo é personalizable posto que permite definir unidades empregando arquivos XML así como os seus parámetros básicos (vida, maxia, visión, requisitos e moitos outros máis), as habilidades e comandos e os modelos 3D asociados a eles. Tamén deixa marxe para definir melloras e concretar o "*como*" e "*a que*" unidades afectan e incluso faccións, recursos, escenarios, texturas para superficies, sons de ambiente e árbores de tecnoloxía, iso sen contar coa ferramenta *Glest Map Editor*, que permite editar mapas e traballar neles como se fosen exclusivamente para nós.

Glest é un xogo libre, aberto e modificable. De feito, non foi desenvolvido para obter cartos nin recoñecemento. Se así fose, como indica un dos responsables do proxecto, Martiño Figueroa, tería sido enfocado dun xeito cen por cen diferente. Como dixemos, detrás desta iniciativa hai un equipo de galegos, todos eles deseñadores e artistas independentes e todos eles escasamente interesados en tirar partido económico do proxecto. A idea é outra: darse a coñecer e achegar un pouco de lecer e diversión á comunidade internauta e ós seareiros dos videoxogos. Isto semella que quedou claro dende o principio, dende o intre en que Martiño puxo a primeira "pedra" da parte de programación inherente ó proxecto, "*simplemente coa arela de aprender a programar gráficos en tempo real*". Logo, a iniciativa foi collendo corpo e fóronse unindo a ela os restantes compoñentes do equipo (Jose, Tucho, Zanni e Félix) co que foi posible acadar un xogo completo. Hoxe en día a meirande parte dos autores de *Glest* está a traballar no sector do software, do deseño e da programación.

O proxecto foi concibido para chegar á meirande cantidade de usuarios, de aí que os seus responsables incluísen nel varias linguas: o galego, o castelán e máis o inglés. O idioma dos textos (textos que, segundo comenta Martiño, estiveron sempre na nosa fala dende a primeira versión), pódese seleccionar no menú de opcións. Polo que respecta ó audio, cómpre sinalar que está en inglés, xa que é o anglofalante o público que máis está a demandar produtos coma este. Asemade, hai na páxina web de *Glest* traducións a 10 linguas diferentes feitas por equipos en liña de voluntarios. Isto non é porque si: o xogo en si mesmo foi estruturado con orientación global. Este detalle -unido ás dificultades que hai en Galiza para darse a coñecer como deseñador independente-, foi o responsable de que o videoxogo sexa hoxe máis coñecido en Alemaña (onde acadou distribución nas revistas máis salientables do sector) ca na terra de orixe dos seus autores.

Como conseguilo?

A última (que non derradeira) versión do xogo estable para Windows pódese descargar de balde a través da súa páxina web oficial: www.glest.org e tamén en *Glest OnDisk* (www.on-disk.com), onde se ofrece exactamente a mesma versión que o anterior pero nun CD con material extra como versións antigas, *concept art*, vídeo de demostración, ferramentas dispoñibles na web e moitas outras cousas por menos de 8 dólares, cifra que se destina ó mantemento da web e a patrocinar o proxecto.

Principais características

Ademais de sombras realistas, mapas de alturas para o terreo, movemento de cámara totalmente libre (de xeito que se pode trasladar, rotar e facer *zoom*), formato 3D propio (que se pode exportar dende o *3dstudio max* empregando o *g3d export plugin*), sombras en tempo real (proxectadas ou empregando *shadow mapping*, modelos animados grazas a *keyframes*, sistemas de partículas para a choiva, neve, lume e maxias, e efectos clásicos do 3D (transparencia, néboa, iluminación dinámica), qué máis se lle pode pedir a un xogo? A resposta é que permita xogar en rede, característica que o *Glest* aínda non inclúe, pero que responsables directos ou voluntarios non tardarán en incorporar.

En canto ás opcións de son, este xogo incorpora son estático e *streaming* (empregando os formatos *wev* e *ogg*), polo que se precisa do *DirectX9* para poder xogar.

Outros requisitos necesarios para operar con este xogo de estratexia son:

Windows 98/ME/2000/XP.

Procesador Pentium 4/ Athlon.

Tarxeta de vídeo e drivers compatibles con OpenGL 1.3 (Ex. Geforce, radeon).

Tarxeta de son e drivers compatibles con DirectX 9 instalados.

Os creadores

Agora que xa coñecemos todos os detalles acerca deste xogo que leva xa anos facendo ruído polo mundo adiante, falta o máis importante: coñecer ós seus creadores, ós amos e señores da Europa prerrenacentista en 3D, magos da terra media. Eles son:

- ***Martiño Figueroa.*** Programador. Foi o encargado de codificar todo o xogo e tódalas ferramentas. É enxeñeiro en Informática pola Universidade da Coruña.
- ***José González.*** Son. Foi o encargado de compoñer a música e os sons do xogo. É pianista e estudante de Composición no Conservatorio Superior de Vigo, ademais de Música Electroacústica no CCMIX en París.
- ***Tucho Fernández.*** Artista 2D e 3D. Deseñou, modelou, texturizou e animou toda a parte 3D do xogo.
- ***José Zanni.*** Artista 2D e Deseño Web. Foi o que deseñou e realizou a web así como os iconas, logos, botóns e outro material en 2D do xogo.
- ***Félix Menéndez.*** Artista e Animador 3D. Encargouse das animacións na Expansión e revisou tódalas animacións.
- Marcus Caruncho. Artista 3D. Foi o creador dos modelos 3D dos edificios para as versións anteriores á 0.7, labor que contribuíu, entre outras cousas, á estabilización do plugin de exportación.

Captura do xogo, en plena batalla.

Portada web do Email Bristh Library.

"Estou rexistrando isto

O proxecto da British Library para documentar a realidade de 2007 en Gran Bretaña a través de milleiros de correos electrónicos, volve pór de manifesto o moito que devecemos por deixar un anaco de nós para a posteridade (sendo a Rede unha boa plataforma para elo)

F. S.

A Internet e as novas tecnoloxías en xeral son como unha gran máquina de fotos, un libro colectivo e un diario descomunal onde asinar (sempre vivamos nunha cidade onde as operadoras consideren que haxa demanda para habilitar bos accesos á Rede, claro... senón, levámola clara). Tendo en conta estes e outros detalles, as posibilidades que achega a Rede como método de preservación de todas aquelas cousas que nos pasan na vida (sexa ou non interesantes) non teñen prezo. Case poderíamos ir máis lonxe e dicir que toda a Sociedade da Información ten un único gran fin: o de deixar para o mañá un anaco de nós. Polo menos, iso é o que semella subxacer baixo o Twitter ou o proxecto de Gordon Bell (research.microsoft.com/barc/mediapresence/MyLifeBits.aspx) para reunir toda unha vida (a súa, claro) nun disco duro ou a iniciativa que presenta a British Library (o proxecto *Email Britain*) e que consiste en rexistrar fotografías da realidade dos británicos a partir dos millóns de correos electrónicos que escriben decote.

O proxecto, no que tamén participa Microsoft a través do seu novo Windows Live Hotmail (o servizo de webmail de balde, do que falamos nesta mesma revista na sección de Novas), constitúe unha gran chamada de atención a todos os británicos que viven en liña e que comparten cada día anacos das súas vidas con outros usuarios da Rede vía correo electrónico. Algo así como dicirlles a todos á vez: "*Contádenos tamén a nós quen sodes o que facedes"*.

Unha vez reunida -a partir do enderezo email@amailbritatin.co .uk- a que probablemente sexa a entrega de cartas electrónicas de máis envergadura da historia da Sociedade do Coñecemento (se cadra só superada polo reverso escuro dos envíos electrónicos masivos: a industria dos produtos farmacéuticos e ortopédicos para alongar o pene*)*, os arquivos clasificaranse e preservaranse para o futuro, co obxectivo de que sirvan de material de referencia para o estudo dos costumes dos seres humanos na era dixital de principios do século XXI (apaixoante, non?). Non é preciso ser un lince para imaxinar que a tarefa de Microsoft e da British Library vai ser ben complicada, sobre todo no que se refire a separar o gran da palla. É dicir: pode darse perfectamente o caso de que moitos dos e-mails recibidos non reflictan o espírito dos nosos tempos ou, polo menos, non nun sentido directo e literal. Porque se comezamos a admitir como válidos os correos de reenvío de fotografías, brincadeiras, xogos de palabras (eses xogos nos que se nos convida a facer un novo reenvío para acadar fortuna decontado) e *power points* feitos a machada nos intres de lecer do traballo, de seguro que ós científicos do futuro lles vai quedar clara unha cousa: os internautas de 2007 eran uns pailáns.

Cómpre sinalar que xa está activa na Rede unha web onde podemos atopar información sobre o proxecto: www.newhotmail.co.uk/emailbritain/. A web, xerada por Microsoft, achega datos sobre as categorías que axudarán a clasificar a inxente cantidade de cartas electrónicas que se agarda e, ademais, tamén indica os modelos básicos a seguir.

Máis vidas para a posteridade

Mergullándonos de cheo na Rede na procura de antecedentes ou de proxectos activos semellantes, démonos de cheo co que xa sospeitabamos: practicamente todas as webs, sexan colectivas ou individuais, perseguen a mesma arela, un pouquiño de eternidade. Iso si: hai algunhas que son máis explícitas e ambiciosas ca outras neste obxectivo de empregar a Rede como instrumento de preservación ou crionización da nosa memoria. Que a Web é como unha inxección abondosa de vitaminas nunha batalla que xa se daba por perdida (a batalla contra a desaparición das nosas pegadas) é algo que flúe coma un río embaixo de proxectos como *History Matters* (o antecedente real e directo do plan da British Library), *Mass Observation* ou *Digital History*.

En maior ou menor medida, con máis ou menos diferenzas, constitúen bos exemplos de documentar vidas a través do dixital.

Podemos velos nestes sitios:

- ***http://www.historymatters.org.uk***
- ***http://www.massobs.org.uk***
- ***http://chnm.gmu.edu/digitalhistory/***

Os dous primeiros proxectos (insistimos: os antecedentes e alicerces da proposta coa que abrimos este artigo) céntranse máis ben en contribuír ó rexistro (vía as novas tecnoloxías) das vidas cotiás dos internautas quen andan pola Rede, e a terceira -que semella máis seria- no aproveitamento das redes da información como ferramenta para a preservación pormenorizada da historia: ou sexa, que os seus responsables entenden a era dixital como unha boa oportunidade para reter datos que doutro xeito foxen como auga. Tanto isto como o anterior teñen un risco claro: até que punto o presente en toda a súa dimensión merece ser retido? E podemos lanzar até outra pregunta: non estaremos a caer nunha especie de obsesión por documentalo todo? Merecen todas as nosas ceas de traballo ou viaxes a Marina d´Or seren dixitalizadas?

Sexa como sexa, a iniciativa posta en marcha por *History Matters* e *Mass Observation* para o pasado 17 de outubro ten o seu aquel. A proposta, que puidemos ver na web do primeiro proxecto, consistiu en elixir un día ó chou, concretamente ese día 17 (no que, aínda que pareza mentira, semella que non se conmemora ren), e logo mobilizar á unha chea de internautas para que contribuíran a bater o *record* Guinnes co diario colectivo de máis envergadura do país, e na Rede. Algo así como crear un espello descomunal da vida do país (Gran Bretaña) concentrada nunha única xornada tan insignificante coma calquera outra. Ademais, non se esixiu ós internautas que contasen nada que tivese que ser por forza significativo. Valeu de todo: dende a visita cos compañeiros da clase á factoría de salchichas até a cea de fin de curso dun módulo postgrao de submarinismo. Os participantes, tal e como se agardaba, responderon. E fixérono con textos de non máis de 650 termos logo dun rexistro en *History Matters*, relatando experiencias que aconteceran antes desa data do 17 de outubro. Os resultados foron estes, segundo contan na súa web os responsables do proxecto:

- Arredor de 1,1 millón de rexistros tramitados.
- Máis de 10.000 postais enviadas.
- Aproximadamente 20.000 declaracións de apoio en liña feitas na web.
- Preto de 46.000 blogs (que rexistrará a British Library logo) contabilizados.
- Arredor de 1 millón de visitas nunha soa semana en setembro de 2006.

Tras esta iniciativa está (como non?) a intención de crear un gran arquivo social que sexa como un documento histórico para facilitar o labor de investigación no futuro. Todos os *posts* xerados no blog serán amoreados na British Library, que volve agora á carga (desta volta con Microsoft) para ir un paso máis alá na súa teima por achegar un documento o máis fiable posible do cidadán británico internauta da primeira década do século XXI.

Pola súa banda, *Digital History* ofrece unha óptica distinta do proceso de retención de datos do presente. En realidade, estamos a falar dunha ferramenta didáctica de rexistro da historia. Algo así como un manual ou libro en liña

sociedadedainformacion.eu
Estratexia galega da Sociedade da Información

A Sociedade da información

AO ALCANCE DA TÚA MAN

www.sociedadedainformacion.eu

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN E INDUSTRIA
Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información

Tecnoloxía a prol da protección do medio

A galega Esinor presenta un sistema de aforro enerxético en liña, que reduce o consumo en máis dun 60%

Agora máis ca nunca, e non só por reducir custos senón (sobre todo) por unha cuestión de respecto ó medio, estamos obrigados a aforrar enerxía. É dicir, todas as voces que poden dicir algo ó respecto ó noso arredor coinciden xa no mesmo punto: se non somos quen de conter o estrago enerxético, o mundo como o coñecemos aínda durará menos do que estiman as peores previsións. Métodos para acadalo hai moitos, e temos falado deles nestas mesmas páxinas pero desta volta queremos afondar nunha iniciativa posta en marcha por unha empresa galega, Esinor, e que consiste nun sistema de aforro que permitiría rebaixar o consumo en máis dun 60%. O seu nome é ComputerCraft e xa está activo na Tecnópole de Ourense.

Alumeado público, visto no caderno de Pedro J. Saavedra en Flickr.

R. N. /F. S.

Non hai sinal de dúbida: o aforro no consumo de enerxía supón un importante pulo para a economía das empresas, institucións e particulares, e, o que é máis importante: contribúe a preservacións dos recursos naturais e a evitar, na medida do posible, o quecemento da Terra (aínda que estes días semelle estar máis preto do sol que nunca).

A compañía galega Esinor, que vén de anunciar a súa intención de colaborar na medida do posible na conservación do medio ambiente deseñando e implantando sistemas de aforro de enerxía para redes de alumeado, presentou hai días en Santiago de Compostela o ComputerCraft, unha solución alternativa que permite reducir o consumo eléctrico en máis dun 60 por cento, aproveitando tódalas posibilidades do desenvolvemento sostible. Este sistema (desenvolvido en colaboración coa Universidade de Vigo) permite xestionar as redes de alumeado e optimizar ó máximo o seu consumo e, como sinala a propia empresa, sen restar calidade ó servizo e operando dende un único punto, grazas á tecnoloxía GSM (estándar mundial para teléfonos móbiles) e Internet.

O ComputerCraft actúa exercendo un control sobre cada punto da rede de xeito independente, o que permite decidir cando, onde e canta enerxía se consume en cada punto e levar a cabo un seguimento polo miúdo da infraestrutura co fin de adiantarse ás incidencias que puideran xurdir (caídas de tensión, fundido de lámpadas). Esta marxe para obrar con antelación permitiríanos substituír ó momento equipos defectuosos por outros, mesmo antes de que deixen de funcionar.

A implantación do ComputerCraft, segundo Roberto Pérez, director de Esinor, "*supón un importante aforro económico e do consumo enerxético ó tempo que permite dispor dunha rede de iluminación optimamente xestionada, de xeito sinxelo e centralizado*". Os datos semella que lle dan a razón, posto que ó longo de 2006 consumíronse no eido dos clientes da empresa 12,6 millóns de kw/h menos, o que supuxo o aforro de máis dun millón de euros e de preto de once millóns e medio de toneladas de CO2 que deixaron de emitirse á atmosfera. Esta aposta pola conservación do medio ambiente e a prol do desenvolvemento sostible (e que tamén é unha aposta empresarial, non podemos esquecelo) que Esinor leva a cabo coa creación do ComputerCraft conta cun importante respaldo institucional e supón un paso importante no desenvolvemento sostible do país.

A empresa galega, que inclúe na súa axenda plans para espallar a súa actividade en Canarias e Andalucía, ten prevista para este ano unha facturación de até 20 millóns de euros. Ademais, agarda centralizar en breve os seus departamentos e servizos nunha factoría situada en Sigüeiro (no concello de Oroso, A Coruña), nun espazo moi próximo ó termo de Santiago e que, por esa razón (sinala a propia firma), resultaría axeitado abondo para estar moderadamente preto de calquera curruncho da nosa terra onde fose preciso levar á práctica os seus proxectos tecnolóxicos. Esta sede de Sigüeiro non só será o centro de operacións da empresa en Galiza senón tamén o de todo o estado español. A previsión é a de crear 50 postos de traballo directos e preto de 80 indirectos.

Volta dos investimentos inmediata

Aforrar enerxía é un xeito de facer que o retorno do investimento, aquilo que chamamos amortización, se dea o máis rápido posible. En realidade, estamos ante unha cuestión máis que obvia pero que, polas razóns que sexan, non semella ter acadado até o de agora repercusión abonda nas políticas das empresas. Estaremos así perante un cambio no que se refire á mentalidade das mesmas? Para Roberto Pérez non hai dúbida: por unha banda hai máis concienciación ambiental e, pola outra, máis exemplos normalizadores deste tipo de prácticas de contención enerxética que abren vieiros e achegan confianza ó resto do tecido empresarial, sendo o caso da Tecnópole paradigmático.

O prazo para obter a amortización, segundo apunta director de Esinor, nunca vai alén dos tres anos se seguimos unha política de reducir potencia nos intres indicados e de apostar pola duración das lámpadas, tempo que mesmo pode rebaixarse a dous anos se sabemos tirar proveito das axudas públicas das institucións.

A experiencia da Tecnópole

A Tecnópole (Parque Tecnolóxico de Galicia) é por así dicilo o gran centro de probas da iniciativa de Esinor. O sistema, que como dixemos foi desenvolvido en colaboración coa Universidade de Vigo, é a xuízo do mesmo complexo empresarial ourensán un dos máis avanzados de Europa na súa actividade.

O dispositivo ComputerCraft foi presentado de xeito oficial hai unhas semanas na mesma Tecnópole nun acto que contou tamén coa presenza de Roberto Pérez, quen fixo un pormenorizado percorrido pola teoría (no propio edificio central do complexo) e a práctica (no alumeado público do recinto) do dito sistema. Este, que se pode regular mediante control remoto e que permite a xestión do alumeado en cidades enteiras, está xa operativo en Tecnópole e a disposición de todas aquelas empresas, institucións ou complexos empresariais que estean interesados en afondar no seu funcionamento e nas súas vantaxes. Para a instalación da ferramenta, o Parque Tecnóxico de Galicia fixo un investimento de 70.000 euros, o que lle vai permitir (como dixemos ó principio) aforrar até un 60% de enerxía e afondar nas políticas medioambientais de desenvolvemento sostible e, tamén, nas dirixidas a reducir as emisións de CO2 á atmosfera, principais causantes do cambio climático. A experiencia da Tecnópole resume

Rosa García falou de como van ser os nosos fogares dentro de dez anos.jpg

Rosa García: "Unha empresa TIC que queira trunfar non pode abranguelo todo por si soa"

A presidenta de Microsoft visitou Santiago invitada pola "Asocación para el Progreso de la Dirección", para falar coas empresas de retos de mercado e das posibilidades do sector galego na Sociedade da Información (boas, ó seu xuízo)

Colaboración e cooperación. Así se podería definir unha boa parte da mensaxe que Rosa García, presidenta de Microsoft, quixo deixar ás empresas galegas nunha visita recente a Santiago. Ó seu xuízo, a cadea de produción no eido tecnolóxico é máis ca nunca unha cadea. Tendo en conta isto, é imposible que unha empresa soa poida coidar polo miúdo de todos os elos. Ou sexa: se te centras no que sabes facer, asumes a necesidade das alianzas e, asemade, apostas pola innovación, terás unha boa parte do camiño feito. Ademais, comentou, corren bos tempos para o sector TIC en Galiza: a gran eiva da nosa terra que é a baixa penetración de Internet está a ser compensada cos investimentos en I+D, maiores cós da media de España. Polo tanto, desta volta máis ca nunca, hai que pórse mans á obra. Amais, Rosa García tamén nos dixo como van ser os nosos fogares e os nosos traballos nun prazo de dez anos. Haberá tecnoloxía por todos os currunchos, será invisible e poderemos entendela todos.

REDACCIÓN

-Brevemente e para entrar en materia, quen terá posibilidades e quen non novo mercado global e tecnolóxico?

-Vainas ter quen asuma que o único xeito de competir na nova economía do coñecemento é basearse na innovación, e que para iso é necesario ser quen de atraer ós mellores traballadores, achegándolles formación continua, ferramentas avanzadas e un espazo que lles permita agromar e desenvolver todo o seu potencial. Trunfará quen, ademais de todo isto, saiba pór ó cliente no centro, enxergar as súas necesidades e establecer novos tipos de relación con eles.

- Que lles diría vostede ós empresarios que queiran facelo todo eles sos?

-Lles diría que, para dar ó cliente o que precisa, unha empresa non pode pretender abranguelo todo por si soa, porque ó final hai puntos febles que pasarán factura. A receita para o éxito é dedicarse con paixón ó que un sabe facer e aliarse con outras organizacións para aquelas áreas nas que outros son expertos. Este tipo de sinerxías non só benefician ás partes asociadas, senón que, ademais, xeran riqueza no contexto das rexións onde se desenvolven. E se piden un exemplo, poría o de Microsoft, onde vendemos software pero non directamente, senón creando unha rede de estreitas relacións con empresas asociadas. Por cada euro que a nosa empresa xera en España, os nosos *partners* xeran 13 en venda de software, servizos, integración e outras actividades vinculadas ós nosos programas.

-Cre vostede que Galiza ten posibilidades de afianzarse no mercado cinguido ás novas tecnoloxías?

-Galicia actualmente parte dunha situación de menor penetración e emprego das TIC tanto en empresas como en fogares, comparada coa media nacional. Pero na comunidade conta cun crecemento do investimento no pulo ás tecnoloxías e ó I+D superior ó do resto de España, o que é facilitado por un incremento do PIB tamén superior; unha época de auxe económico é o intre para realizar investimentos. Creo que isto fai que as empresas TIC galegas teñan xusto diante un reto e unha oportunidade: unir forzas xunto ó sector público e actores sociais para transmitir ás empresas como as tecnoloxías lles poden axudar e a seren máis globais e competitivas, e ós fogares como empregar a tecnoloxía e a rede para gozar de máis tempo de lecer. Nós para isto ofrecementos ferramentas de baixo custo e sinxelas que falan o idioma da xente. É importante que convertan, a través do software axeitado, os computadores en verdadeiras ferramentas de produtividade.

-Coñece algún exemplo de empresa galega ou española que sexa o que poderíamos chamar "un exemplo a seguir" no que se refire a esas novas estratexias das que vostede nos fala?

-En Galicia temos grandes clientes que constitúen bos exemplos de aplicación das tecnoloxías e, máis concretamente do software, como instrumento para competir tanto nos seus respectivos nichos como no mercado globalizado: dende caixas e empresas construtoras, conserveiras, de fabricación, compañías tan emblemáticas do éxito no espallamento como Inditex… Pero non só no eido da mediana e gran empresa as TIC desenvolven un papel chave; calquera tipo de negocio, dende unha axencia de viaxes a unha perruquería ou mesmo unha agrupación de agricultores ou gandeiros pode transformar unha boa idea en beneficios e crecemento mediante o emprego de ferramentas tecnolóxicas.

-No transcurso da súa intervención en Santiago, no coloquio organizado por "Asociación para el Progreso de la Dirección", fixo vostede fincapé na seguinte idea: en Internet comeza a pagar a pena vender menos de máis cousas. A que se referiu?

-Internet abre un mundo de posibilidades moi ricas para os negocios, e unha delas é a de poder satisfacer as necesidades non só do gran público, senón de minorías que procuran produtos moi específicos. Por exemplo, antes, se alguén buscaba unha prenda de vestir nunha cor ou nun estampado que non estaba de moda nesa tempada, ou nunha talla moi especial, o sistema tradicional tería complicado servirlle. Grazas a Internet, o provedor pode incluír na Web o surtido máis amplo posible e, se un usuario pide unha prenda moi concreta, só ten que xestionar esa unidade, sen necesidade de realizar un pedido que descadre o seu "stock" e sen afectar á produción. Isto é só un exemplo da cantidade de portas que a Rede abre a todo tipo de iniciativas para facer negocio, por miúdas que parezan.

-Fálenos brevemente do fogar dixital. Como serán as nosas casas en dez anos?

-Non cabe dúbida de que, nos vindeiros dez anos, seremos testemuñas de grandes avances tecnolóxicos que farán que vivamos nun mundo distinto do actual. Creo que o cambio fundamental, que xa está en marcha e no que Microsoft é un dos seus abandeirados, é que a tecnoloxía estará cada vez máis interconectada e será máis transparente. Estará en moitos currunchos da casa sen que apenas a percibamos. Será máis humana, poderemos empregar linguaxes naturais para falar e realizar peticións ó noso computador, que grazas ó software terá máis intelixencia e poderá adiviñar que funcionalidades vai precisar o usuario. Amais, poderemos relacionarnos de xeito máis rico a través da Web, pero non só empregando o ordenador, senón tamén outros dispositivos da casa, como a televisión, e a converxencia PC-teléfono móbil acadará horizontes insospeitados.

A idea é que o hardware e o software fagan posible unha meirande interrelación cos servizos dunha mesma casa entre si, e que os usuarios poidan estar conectados ós seus dispositivos electrónicos en cada intre.

-E os nosos traballos, a nosa relación coa oficina, co resto dos traballadores e clientes? Como será?

-De novo temos que aludir á humanización do software como tendencia de futuro. Hoxe en día perdemos moito tempo en diferentes modalidades de comunicación, posto que o software non é quen de distinguir, por exemplo, que chamadas ou mensaxes de correo electrónico son importantes para o noso traballo. Aínda queda, por tanto, camiño por percorrer no obxectivo de acadar unha modelación no ordenador dos nosos intereses. A tecnoloxía porase ó noso servizo e vainos permitir traballar dun xeito máis móbil, comunicarnos mellor cos grupos de traballo na distancia e aplicar procesos máis intelixentes.

-Como vai a acollida en España de Windows Vista?

-Excelente, e non só no noso país, senón en todo o mundo. Aínda que por motivos legais –debido á normativa da SEC en Estados Unidos- non podemos ofrecer cifras de vendas locais, si podemos adiantar que, só no primeiro mes de Windows Vista no mercado, superáronse os 20 millóns de licenzas comercializadas. IDC calcula que, a finais de 2007, haberá máis de 100 millóns de ordenadores con Windows Vista en Europa e, en España, o 90% dos equipos que se comercialicen levarán Vista preinstalado.

-Que prepara Microsoft en España?

-Tanto no eido internacional como no nacional, sen dúbida, Windows Vista e Office 2007 son os dous principais protagonistas deste ano. Pero, asemade, Microsoft ten outros importantes anuncios que realizar na área das empresas, como é o caso da nova versión de Exchange Server ou de Longhorn, o noso sistema operativo para servidores. Amais, este será o ano da entrada en novas áreas de negocio, como a seguridade corporativa ou as ferramentas de deseño gráfico, coa gama Expression.

En canto á tradución de novos produtos, xa temos dispoñibles versións tanto de Windows 2003 como de Windows XP en galego, catalán e euskera. E os nosos últimos lanzamentos, Vista e Office 2007, xa teñen a súa versión en catalán, e a galega chegará en breve.

A Casa Grande Vilanova na Estrada

Camiño en Quiroga, visto no caderno de Birnarem en Flickr

Posicionados no outeiro

Dimensiona vai pór en marcha iniciativas de turismo rural galego con GPS

REDACCIÓN

O turismo rural e o emprego das novas tecnoloxías poden facer bo caldo. Falando en termos máis tecnolóxicos: o segundo pode incrementar en boa medida a competitividade do primeiro. Así o entenden dende hai anos unha chea de establecementos hoteleiros galegos, malia teren que loitar contra unha infraestrutura de acceso á Internet fóra das cidades e das vilas abondo precaria. Neste senso, o emprego de GPS (posicionamento e localización por satélite) tamén é un valor engadido de primeira orde, segundo sinalou hai uns días a Consellería de Innovación, que está a colaborar coa empresa santiaguesa Dimensiona (www.dimensiona.com)nodeseño de rutas conectadas a satélite para este tipo de actividades turísticas. Este proxecto da firma galega, que acadou unha axuda da Dirección Xeral de I+D pola súa "*índole innovadora*", consiste en cinguir dous mundos que, segundo a compañía, teñen moito máis en común do que semella a primeira a vista: o eido das novas tecnoloxías e das guías turísticas tradicionais. Deste xeito, Dimensiona poría ó alcance dos usuarios manuais e folletos en papel sobre as posibilidades turísticas de determinadas áreas acompañadas por indicacións para facer emprego dun sistema GPS, a ferramenta de localización vía satélite ideal para itinerarios por lugares afastados.

Segundo informa Innovación a través da Dirección Xeral de I+D, "*a idea de confeccionar estas rutas xorde da valoración das posibles aplicacións da tecnoloxía GPS, tendo en conta a precisión, a popularización e o abaratamento de custes deste sistema na actualidade*". Asemade, Dimensiona sinalou os días pasados que detrás deste desenvolvemento hai un estudo pormenorizado das características do turismo rural galego, moi axeitado para persoas que devecen por marcar distancias cos núcleos urbanos ou cos enclaves turísticos máis concorridos nas vacacións.

Cómpre sinalar que tódalas rutas parten dun establecemento hoteleiro destas características, no que se porá ó alcance dos clientes unha serie de itinerarios de interese para percorrer coa axuda dun aparello GPS. A xuízo de Dimensiona, o proxecto vai ser levado á práctica en cuestión de semanas. A idea é que antes do verán haxa tres iniciativas piloto operativas, sendo o primeiro establecemento en achegar este servizo ós seus clientes a Casa Grande de Vilanova no concello da Estrada.

A empresa Dimensiona está formada por Javier Suárez Míguez e María José Fernández.

Investigación histórica baixo demanda

No proxecto tamén está a traballar a firma con sede en Compostela Dehistoria (www.dehistoria.net), achegando colaboracións de tipo documental. É dicir: as guías vinculadas ó emprego de GPS non van informar só do itinerario en si mesmo e das súas características técnicas, senón que incluirán abondosos datos sobre a historia, a cultura e a etnográfica dos lugares no que se insiren.

A firma Dehistoria é dalgún xeito filla do seu tempo: naceu estreitamente vinculada á Sociedade da Información, especializándose non só en achegar información (neste caso histórica) senón tamén en facelo de xeito rápido, accesible e ordenado. Ou sexa: achega a institucións, empresas ou particulares coñecemento baixo demanda que pode ser empregado de moi diversa maneira e que, decote, tamén serve para establecer ligazóns entre a actualidade e o pasado (máis ca nunca, coñecemento como valor engadido). A firma está integrada por Mercedes Vázquez Bartomeu e María del Pilar Rodríguez.

"Este proxecto pode axudar á competitividade dos establecementos rurais"

Tal e como supoñiamos, detrás de Dimensiona e desta proposta súa da que falamos hai un equipo de xente ó que lle interesan tres cousas distintas pero máis complementarias do que semella a primeira vista: o turismo rural, as rutas de sendeirismo e cicloturismo e as posibilidades das novas tecnoloxías para o lecer, a cultura e o deporte. Danse polo tanto en Dimensiona as condicións axeitadas para unha iniciativa así. En Código Cero falamos co María Fernández ó longo dunha ruta (virtual e sempre en desenvolvemento) que parte da unión de diferentes frontes empresariais e tecnoloxías e pode pasar (por que non?) pola posta en valor de amplas áreas do rural galego que hoxe en día fican e perigo de despoboamento.
Para Dimensiona, o potencial (paisaxe, cultura, experiencia) xa o temos.
Só fai falla dar un paso máis.

-Como xurdiu este proxecto? Como se vos ocorreu?... Supoñemos que: ou ben practicastes o turismo rural nalgunha ocasión (e pensastes que a tecnoloxía podía facer a estancia aínda máis interesante) ou ben sodes afeccionados a percorrer rutas de sendeirismo. Ou non é ningunha das dúas cousas?

-En realidade ocorren as dúas cousas, temos feito turismo rural e a algúns de nós gústanos percorrer os camiños e montes do país, pero neste caso en bicicleta de montaña, así pois, temos o cóctel perfecto para que xurda unha iniciativa deste tipo.

-**Credes que unha iniciativa coma esta pode axudar a que o turismo rural galego gañe en competitividade?**

-Estamos convencidos de que pode axudar, xa que a primeira fase, que foi dotar de establecementos de turismo rural ao país, pensamos que xa está completada. Agora cómpre dotar aos establecementos de produtos de valor engadido e, ademais, que teñan unha viabilidade económica e, por suposto, tecnolóxica.

-Considerades que Galiza pode ofrecer un amplo potencial en materia de prácticas ó aire libre ligadas ó emprego de novas tecnoloxías?

-Realmente temos un país privilexiado nese senso debido aos potenciais tanto naturais como culturais, deportivos e de lecer en xeral, que permiten múltiples opcións á hora de gozar coa natureza, e hoxe en día as novas tecnoloxías achegan posibilidades novas de aproveitar ditos

Alpinaut xa comeza a ter pegada galega, concretamente dende Cabeza de Manzaneda

Alpinaut: novo servizo para atopar espazos de aventura vía a Rede

Semella que van quedando atrás os tempos en que non había máis xeito de saber de onde viña o vento que enchoupando o dedo, ou de enxergar o sitio exacto no que te atopabas que facendo complicadas operacións de cálculo que non levaban a ningures e que remataban case sempre da mesma maneira: perdendo a metade do tempo de lecer do que dispuñas. Cómpre admitilo: os xeitos de encarar a aventura xa non son os mesmos ca antes da chegada das redes da información e demais, e o que se perdeu dalgún xeito en espontaneidade (iso de saír co mapa vello cos manchóns en anel de ducias de cuncas de café) estase a gañar en eficacia, aforro de tempo e, sobre todo, en seguridade.

Nesa liña vai precisamente ***Alpinaut*** (www.alpinaut.com), que é un novo servizo que descubrimos estes días vía o Diario do viaxeiro e que consiste nun servizo en liña (un *smash-up*, concretamente) que semella ter sido deseñado á medida dos aventureiros con pouco tempo dispoñible e con poucos desexos de andar dando voltas polo monte con face de circunstancias (difíciles). A través deste espazo podemos atopar lugares para levar a cabo todo tipo de deportes en contacto coa natureza dos que probablemente nunca escoitamos falar.

Isto conséguese grazas ás achegas dos internautas-aventureiros, que colaboran na web a través do seu wiki (o obradoiro) engadindo resencións topográficas en calquera curruncho do mundo.

Ou sexa, cada usuario coopera situando nos mapas do buscador Google o que entende por un punto de interese (POIs), incluíndo datos sobre as actividades que se poden levar a cabo alí e de que xeito. As posibilidades son ben variadas e, dende logo escasamente recomendables para todos aqueles que prefiren pasar a fin de semana sen máis riscos có facerlle un furado ás pantuflas: escalada en penedos e xeo, barranquismo, espeleoloxía, esquí de montaña, sendeirismo, rutas con raquetas de neve, etc.

Cómpre sinalar que os mapas xerados por Alpinaut e os seus usuarios pódense integrar logo en calquera sitio ou bitácora (saca partido das posibilidades da Web 2.0). Para iso, teremos que elixir o sitio exacto que mellor nos entre polo ollo e seleccionar a opción "Pór este mapa na súa páxina". Posteriormente, teremos que inserir o código HTML.

Por certo que xa atopamos unha referencia galega, en Cabeza de Manzaneda.

Axudas para sacar partido da tecnoloxía no turismo rural

A Consellería de Innovación quere reforzar a presenza das novas tecnoloxías e o seu emprego no sector do turismo rural galego. Esta medida e outras relativas ó reforzamento das infraestruturas en xeral destes establecementos e do seu entorno aparecen dende hoxe 3 de maio no Diario Oficial de Galicia, onde podemos ver as axudas de Innovación no fomento turístico do medio rural para o presente ano 2006. En total, o dito departamento destinará a estas axudas un total de 4.800.000 euros (distribuídas en dúas anualidades de 2,5 millóns no 2007 e 2,3 millóns no 2008) e poderanse beneficiar das mesmas as persoas físicas ou xurídicas dedicadas a ofrecer a realización e práctica de actividades lúdicas ou deportivas no medio rural.
Podemos ver aquí as bases: www.conselleriaiei.org/ga/web/notic.php?ide=565&pag=0

recursos.

-Do que non cabe dúbida é que con este proxecto poñedes en xogo moitas pezas. Por unha banda ós responsables das casas de turismo rural e pola outra ás persoas que decote afondan na cultura, na historia e na natureza para documentala (neste caso Dehistoria, que colabora convosco). Esquecemos algunha peza máis?

-Si, hai varias pezas de importancia, sobre todo as que mencionades, pero sen esquecer que a tecnoloxía que imos empregar hoxe en día é xa moi popular, polo que os custes estanse a axustar cada vez mais, co que os/as usuarios/as potenciais medran, ao coñecer dita tecnoloxía e estar familiarizados/as con ela.

-Cal é o labor exactamente da empresa Dehistoria?

-Abrangue toda a parte de documentación das rutas que se deseñan, centrándose na interpretación e explicación de aspectos artísticos, históricos e etnográficos do itinerario que se estea a percorrer.

-Brevemente, como podería un hóspede dunha casa rural empregar o voso servizo. Ou sexa: como sería o seu funcionamento?

-O/A cliente podería dispor dun aparello GPS con documentación axeitada que o guiará por unhas rutas previamente definidas e que parten dun establecemento de turismo rural concreto, sen necesidade de que os ditos trazados teñan sinalizacións previas ou de que un/unha guía que o acompañe.

-Podería usalo calquera persoa ou son precisos coñecementos tecnolóxicos?

-Os aparellos son de moi sinxelo manexo, polo que non é preciso ter coñecementos tecnolóxicos específicos.

-Polo de agora tendes entre mans un proxecto piloto coa Casa Grande de Vilanova da Estrada. Por que comezastes aí? Ides espallar en breve o proxecto a outras casas rurais? Como credes que será a resposta?

-Si, imos instalar o primeiro piloto nesa casa da Estrada, a verdade é que foi por varios motivos: un polo tipo de establecemento, outro debido a que os responsables estaban abertos á experiencia e, ademais, tiñan uns coñecementos previos de como funcionan estes aparellos. Esperamos amplialo todo o posible, xa que contamos con que haxa boa resposta e se comece a demandar este produto.

-Tendes o apoio da Dirección Xeral de I+D. Que viu en vós para botarvos unha man?

-Si, temos o apoio da Consellería de Innovación e Industria. O ano pasado presentamos un proxecto completo e detallado para a convocatoria de axudas o programa sectorial de Ciencias Socias de I+D+I e o noso foi un dos proxectos subvencionados. Pensamos que tratándose dun proxecto innovador e, dado que a Consellería está a apoiar as iniciativas deste tipo no eido da Sociedade da Información, sería unha das razóns polas que decidiu apoiarnos.

O edificio vCenter, o centro de operacións

"Dá igual estar en Galicia ou en Beijing, o mundo é o mercado das empresas que teñen visión de negocio internacional"

Falamos con Alfonso Gutiérrez, director xeral de Velneo, empresa de capital galego con sede no Porriño especializada no desenvolvemento de software para as empresas

Alfonso Gutiérrez, director xeral de Velneo, na sede da empresa no Porriño.

REDACCIÓN

As redes da información están a varrer para sempre os vellos métodos de xestión empresarial. Dende a raizame até as pólas máis altas, dende a feitura até o fondo. En contra do que se pode pensar, a nova orde da economía global afecta a tódolos negocios non só ós cinguidos á tecnoloxía. Quedaron atrás os tempos en que os ordenadores con acceso á Rede eran só ferramentas para comunicarse cos clientes e provedores, vender produtos ou levar a contabilidade. Un equipo de computadores cun software axeitado de xestión pode axudar a que unha pequena empresa compita dende a oficina máis miúda cos máis grandes da tecnoloxía. Así o entende a firma galega Velneo (con sede no Porriño), especializada no desenvolvemento de ferramentas de xestión para as empresas (ultima xa a "revolucionaria" ferramenta V7, da que nos fala polo miúdo o director Alfonso Gutiérrez), para quen a Sociedade da Información estivo todos estes anos a madurar para que chegase este intre que vivimos xa e agora.

-Dise que xa non se pode falar de Sociedade da Información. Que cómpre inventar unha nova expresión que defina unha situación de economía global na que vivimos e na que é posible non vender nunca na túa vila un so produto e ficar aí no anonimato e ser un crack do sector empresarial a milleiros de quilómetros de distancia. Cres que as empresas galegas teñen posibilidades de tirar proveito disto?

-Calquera empresa de software que teña unha visión de negocio internacional, que conte cun produto innovador e cun bo equipo de profesionais respaldándoo e que empregue Internet coma canle de distribución e comercialización –como é o caso de Velneo-, pode axustarse a ese debuxo de "crak empresarial" que acabas de facer. Da igual situarse no Porriño coma en Beijing, o mundo é o seu mercado, e de feito, en Velneo a única segmentación que facemos do mesmo é por idiomas. A nosa web, www.velneo.com, a piques de sufrir unha moderna e fonda remodelación, vai contar coa súa versión chinesa. Hoxe en día, con Internet, as distancias desapareceron e os mercados tecnolóxicos achegáronse, calquera empresa que entenda e comprenda o novo modelo económico poderase beneficiar de el.

*-Brevemente***, as solucións que achegades, en que consisten e que beneficio poderían ter para as empresas da nosa terra?**

-Velneo é unha empresa de I+D+I en toda regra, e o seu produto encádrase no marco tecnolóxico das ferramentas de software destinadas ó desenvolvemento de aplicacións empresariais, destacando pola completa integración da nosa base de datos e os obxectos visuais das aplicacións. Velneo é unha empresa pioneira e, o seu produto permite ás empresas de desenvolvemento crear solucións empresariais de gran calidade e fiabilidade cunha importante redución de tempo e custos nos seus desenvolvementos. Son moitos os nosos clientes galegos que levan anos beneficiándose das grandes vantaxes que supón programar con Velneo. A nosa é unha empresa do Grupo VisualMS que conta cun cadro de persoal de 60 traballadores.

-Se vos tiverades que adscribir a algún grupo ou tendencia nisto da tecnoloxía, cara a onde tirariades. Cara ós modelos máis tradicionais de deseño e posta no mercado de software propietario ou cara unha posta máis aberta e achegada ó software libre?

-As tendencias débense tomar sempre como o que son. Moitas empresas con bos produtos non trunfaron ben por subirse á tendencia errada o simplemente por non subirse á adecuada no seu momento. En Velneo somos conscientes da forza que ten a tendencia cara o software libre e non queremos deixala pasar, pero tamén somos conscientes de que a cultura de software propietario está moi espallada en todo o mundo. Vaise precisar un tempo para realizar a transición dun modelo a outro, pero cremos que a tendencia do software libre acabará por impoñerse e cando chegue ese intre queremos estar presentes nese movemento.

-Fálanos agora brevemente de cifras: facturación, países os que chegades. Tendes comunidade de usuarios? De cantos membros estamos a falar?

-No seu primeiro ano de actividade, Velneo pechou o exercicio 2006 cunha facturación global superior ós 800.000€. Velneo comercializase en 15 países e a nosa tecnoloxía está presente en 60 países repartidos polos catro continentes, contando cunha comunidade de máis 200.000 usuarios

-A quen podemos atopar entre os vosos clientes e usuarios dos vosos produtos?

-A nosa plataforma de desenvolvemento de aplicacións empresariais comercializase tanto en empresas de deseño como entre os departamentos de informática de grandes empresas. Clientes finais de diferentes sectores de actividade, sobre todo pemes, pero tamén grandes empresas coma a multinacional farmacéutica Bayer, o holding Inditex, a cadea Bang&Olufsen, a Armada española, o Ministerio del Interior, Pescapuerta ou Telefónica, entre outros.

-Os vosos clientes son todos do sector tecnolóxico?

-O noso cliente primario si: desenvolvedores autónomos, pequenas empresas de programación ou departamentos de sistemas informáticos. Tras ese primeiro anel, os clientes finais que empregan aplicacións empresariais baseadas na nosa tecnoloxía cobren un amplo e variado abano de sectores.

-Con quen competides directamente vós? Por dicilo doutro xeito: a que xigante ou monstro da tecnoloxía lle estades a comer mercado (sempre e cando se poda dicir)?

-Velneo é unha plataforma de deseño de aplicacións empresariais que inclúe tódolos compoñentes necesarios para a creación de solucións corporativas e web. Destaca pola súa integración e pola fiabilidade e capacidades da nosa base de datos relacional avanzada. Así pois, os nosos competidores directos son Microsoft, Oracle, Filemaker, 4D entre outros cos seus produtos de desenvolvemento, pero tamén competimos con bases de datos como MySQL, Postgresql, Sybase e con ferramentas web como PHP.

-Como, cando e en que circunstancias xurdiu Velneo?

-Velneo é un soño feito realidade. O grupo VisualMS empregou dende os seus comezos esta ferramenta como cliente final. En 2005 xurdiu a oportunidade de ligar a tecnoloxía creada pola empresa asturiana Ática co pulo empresarial do noso grupo, e froito desa unión xurdiu Velneo, que ten coma obxectivo a expansión desta nova tecnoloxía de deseño de aplicacións empresariais dende Galicia a todo o mundo.

-Como están as vosas relacións coas institucións públicas e máis directamente coa que máis preto vos toca, a Consellería de Innovación da Xunta?

-Nestes intres traballamos no noso último proxecto, a multiplataforma V7, presupostada nun millón de euros. Tras analizalo e estudar tanto a súa potencialidade coma as súas achegas innovadoras, o Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI), do Ministerio de Industria, e a Consellería de Innovación de la Xunta decidiron participar no mesmo. Falamos de relacións profesionais, de organismos oficiais que avalían realidades e que só apostan por proxectos que subministren unha mellora tecnolóxica e un valor engadido para o tecido industrial.

-Poderíamos dicir que a vosa é unha empresa filla do seu tempo, da Web 2.0? En que medida cres que encaixades neste novo modelo de Internet participativa e moito máis xestionada polo internauta de a pé?

-A nosa compañía naceu coa Web 2.0. Trátase dunha empresa que ten coma principal vantaxe competitiva a comunidade que se formou en Internet arredor de Velneo. A nosa forte comunidade internacional é a base do éxito da firma. Na Web 2.0 a relación entre os internautas é o alicerce do éxito dun produto, ferramentas como blogs, foros, chats, potencian o emprego de produtos como o noso. Podemos competir cos "grandes" grazas a contar co respaldo da comunidade, non estamos sos, temos o apoio de máis de 3000 persoas cada día en www.velneo.com.

-Fálanos de proxectos que estean xa a piques de saír da vosa "factoría". Algo que sexa anovador. O voso vindeiro as debaixo da manga.

-V7 será, sen dúbida, un produto que dará moito que falar e no que estamos a investir grandes recursos. Velneo na súa versión actual tamén o é e, por suposto, toda las novidades tecnolóxicas dispoñibles na versión actual estarán potenciadas na V7. Unha plataforma de deseño de aplicacións que contará cunha base de datos moi avanzada que, aínda que propietaria, ficará aberta ós estándares actuais.
Desenvolver con V7 suporá ter solucións sen necesidade de programar, crear cun único labor solucións multiplataforma (Windows, Mac e Linux incluíndo dispositivos móbiles con este sistema operativo), solucións multiidioma e que aplican conceptos de arquitectura totalmente innovadores coma a distribución ilimitada de código en sitios dispersos e caixas, herdanza global e outras moitas novidades que iremos anunciando durante os vindeiros meses até o seu lanzamento. Con V7 esperamos marcar un antes e un despois no desenvolvemento de aplicacións empresariais, mentres tanto contamos coa versión actual de Velneo que é a mellor opción ata a cegada da V7. Ademais, V7 será un produto enfocado cara a colaboración e relación entre usuarios, será un produto cento por cento Web 2.0.

María Mariño, a muller na historia recuperada

A web www.17demaio.org da Consellería de Cultura recompila abondosa información sobre a poeta de Noia, homenaxeada este ano na festa das nosas Letras

Paisaxes, exposicións virtuais e recursos

A páxina ***www.17demaio.org*** é visual e textual a partes iguais. En tódalas súas seccións podemos atopar imaxes da poeta homenaxeada e dos lugares (galegos e vascos) cos que tivo relación ó longo da súa vida: Noia, O Courel, Escarabote (Boiro), Elantxobe. Neste senso, un dos apartados máis salientables da páxina (amais da cronobiografía devandita) é *As paisaxes de María*, onde se fala polo miúdo dos espazos onde viviu e de como cada un deles chegou a condicionar a súa vida e a súa produción literaria, sobre todo no caso do Courel, as terras que a inspiraron e que, en xusta reciprocidade, máis conservan hoxe a súa pegada. Interesante tamén é visitar *Cantiga da Costureira Poeta*, unha exposición virtual con textos de Xosé Agrelo e ilustracións de Alfonso Costa. A páxina recolle tamén referencias bibliográficas, é dicir: recursos de primeira man para introducírmonos na obra da autora, tanto no que a bibliografía tradicional se refire (a vinculada ós libros) como no que respecta á virtual, cada vez máis abondosa. Podemos atopar estes recursos na sección *Mariño nas redes e nos libros*. Pola súa banda, o apartado *A Galiza de María Mariño* encamíñase a achegar o contexto histórico preciso para entendérmonos a obra da autora e súa traxectoria vital.

REDACCIÓN

María Mariño (Noia, 1907 – Seoane do Courel,1967), a poeta á que se lle dedica este ano a festividade das nosas Letras, é unha das poucas mulleres que foron homenaxeadas por estas datas e ó longo de corenta e catro "dezasetes de maio". Antes dela, só Rosalía de Castro (que co gallo dos cen anos da publicación dos seus *Cantares Gallegos* abriu a festividade) e Francisca Herrera recibiron recoñecementos no dito Día. Tendo en conta isto, queda patente que coa posta en valor da obra de María Mariño este ano 2007 non só se está a apostar pola nosa cultura e a súa preservación senón tamén polo papel das propias mulleres procedentes de calquera profesión ou estrato social, sometidas ó longo de décadas e máis décadas ó esquecemento, tanto máis tráxico por tratarse dun mundo, o galego e o da sociedade occidental, especialmente feito á medida dos homes.

A páxina que vén de actualizar a Consellería de Cultura, ***www.17demaio.org***, xira en boa medida arredor de dúas ideas. Por unha banda, a idea concreta e ben específica de preservar a memoria de María Mariño e a súa obra literaria e, pola outra, de reivindicar as vidas de todas aquelas mulleres que viviron, expresaron as súas emocións e o seus pensamentos e logo pasaron a esa terra de ninguén que é o anonimato.

Sexa en Galiza ou en calquera outro país.

Máis concretamente (deixamos logo o eido das ideas para metérmonos nos feitos), a web (re) posta en marcha Consellería de Cultura (que o ano pasado estivo dedicada a Manuel Lugrís), vai encamiñada a converterse no principal foco de información en liña sobre os escritores homenaxeados no 17 de maio, neste caso María Mariño. Da poeta de Noia (que pasou gran parte da súa vida en Romeor do Courel e en Parada de Moreda, lonxe de onde se supoñía estaba o centro de actividade da vida cultural galega), ofrécese un completo percorrido pola súa traxectoria vital e obra literaria, que non foi abondosa, polo menos no que se refire á súa distribución editorial (suponse que unha boa parte da súa obra nunca chegou ser publicada), limitada ós poemarios *Palabra no tempo* (1963) e *Verba que comeza* (póstumo, publicado en 1990).

Ademais, como se nos indica na web, tamén se teñen conservado poemas en castelán (Mariño comezou a escribir nesta lingua e case de inmediato pasou a facelo en galego) reunidos no volume *Más allá del tiempo,* saído do prelo esta primavera de 2007 e rematado de escribir en 1965.

A web reactualizada pola Consellería de Cultura tamén ofrece datos sobre a súa obra dende o punto de vista do estilo e dos temas desenvolvidos nela. Así, puidemos saber que existe unha estreita relación ou paralelismo entre o feito de trasladarse a vivir a un lugar tan remoto de Galiza como o Courel e a feitura, o fondo e as ambicións postas na súa obra poética. Así, sinala a páxina, tanto *Palabra no tempo* como *Verba que comenza* sitúanse na periferia da vida intelectual e artística, abeirada na soidade do Courel.

E segue: "*A súa poesía, ancorada nun intimismo existencialista, finca tamén nun orixinal tratamento da paisaxe, na presenza desacougante da morte, na consideración vital do tempo e no drama dunha existencia esgazada entre a ameaza de destrución e o desexo de vivir*".

Cronobiografía

Os responsables da web quixeron achegar información sobre a poeta María Mariño que fose útil, fiable e tamén lexible. Esa é a razón de que os datos estean estruturados en seccións ben definidas e por puntos, dispostos de xeito accesible e directo. Na sección *Cronobiografía*, a dedicada a facer reconto da súa traxectoria vital e literaria ó longo do tempo, temos un exemplo do que vimos de mencionar. Reproducimos estes feitos máis salientables:

· 1907. María Mariño Carou naceu un día 8 de xuño de 1907 en Noia, nunha casa da Rúa Cega, cuarta dos cinco fillos de Xosé Mariño Pais, zapateiro, e Filomena Carou Lado, costureira.
· 1936. Trasládase coa familia a Escarabote (Boiro), onde ten acceso á biblioteca do Pazo das Torres de Goiáns.
· 1926 – 1936. Trasládase coa familia a Escarabote (Boiro), onde ten acceso á biblioteca do Pazo das Torres de Goiáns.
· 1936 – 1937. Viaxa ao País Vasco, á casa dunha irmá, e vive alí o cerco de Bilbao por parte das tropas franquistas. En 1937 regresa a Escarabote.
· 1939 – 1945. Casa en Boiro co mestre Roberto Pose Carballido, con quen en 1945 volverá ao País Vasco polo destino laboral deste. De volta en Galicia, nácelle un fillo que morrerá axiña.
· 1946 – 1953. Trasládase a Romeor do Courel, onde en 1947 morre e é soterrada súa nai. Logo instálase en Parada de Moreda, onde vivirá até os seus derradeiros días. En 1953 coñece a Uxío Novoneyra.
· 1957 – 1962. En 1957 inicia a escrita dos poemas cos que compoñerá *Palabra no tempo*. Ramón Otero Pedrayo escribe, en 1960, o prólogo a esta obra.
· 1963 – 1965. Na editorial Celta, dirixida por Novoneyra, sae, en 1963, *Palabra no tempo* e ese mesmo ano Ánxel Fole escribe o artigo sobre a súa obra titulado *Grave silencio enchido*. Xosé Luís Méndez Ferrín publica en 1965 dous artigos no xornal La Noche: *A poesía de María Mariño. Un idioma novo* e *A poesía de María Mariño. Un camiño novo*.
Remata, tamén en 1965, a escrita de *Más allá del tiempo*, libro inédito até este 2007.
· 1966. Escribe, entre marzo de 1966 e marzo de 1967 o libro *Verba que comenza*, que se publicará postumamente en 1990.
· 1967. María Mariño morre en maio de 1967 e é enterrada en Seoane do Courel.
· 1982. A Asociación de Escritores en Lingua Galega dedícalle a semana das Letras Galegas. A revista *Dorna*, da Universidade de Santiago, dedícalle unha separata no seu número 3.
· 1983. A Asociación Cultural Catavento de Noia organiza unha homenaxe á autora.
· 1990. *Verba que comenza* ve a luz nunha edición realizada polo Concello de Noia. A *Trabe de Ouro* edita 5 poemas inéditos.
· 1994. Edicións Xerais tira a *Obra completa* de María Mariño, reeditada no 2006.
· 2006. A Academia Galega acorda dedicarlle o Día das Letras 2007.
· 2007. Ano de María Mariño.

Portugalizando: unha semana sen fronteira polo Miño

Imaxe da curta A Rosa dos Ventos de Jairo Iglesias.

REDACCIÓN

A Consellaría de Cultura organiza *Portugalizando. A semana da cultura galega en Lisboa* que achegará a música, o cine e a banda deseñada ao país irmán dende o 11 ao 19 de maio.Unha exposición sobre o cómic galego, a pegada da emigración galega en Lisboa, as mellores curtametraxes ou o son de Narf ou Os Carunchos conforman o programa destas xornadas. A Dirección Xeral de Creación e Difusión Cultural leva a cabo este evento en colaboración coa Cátedra de Estudos Galegos da Universidade de Lisboa, o Centro de Estudos Galegos da Universidade Nova de Lisboa e o Instituto de Estudos de Literatura Tradicional da mesma Universidade, para celebrar xunto a Galiza o Día das Letras Galegas, o vindeiro 17 de maio.

Portugalizando. A semana da cultura galega en Lisboa acolle actividades varias vinculadas á cultura galega contemporánea co fin de estreitar as relacións entre a capital portuguesa e Galiza. As xornadas deron comezo o pasado 11 de maio coa inauguración da exposición *Banda Deseñada Galega* na Bedeteca de Lisboa e seguen até o día 19. Esta mostra en concreto, que inclúe obradoiros dirixidos aos escolares e visitas guiadas para todos os públicos, fai un repaso pola evolución do cómic dende os anos 70 lembrando a Dudi, Álvaro de la Vega, Norberto Fernández ou Primitivo Marcos.

O sábado 12 de maio Gabriela Carvalho, historiadora da Cámara Municipal de Lisboa, achegarase ao roteiro galego de Santo Amaro para relatar a chegada dos galegos a Lisboa nos séculos XVI e XVII en busca de traballo. Pola tarde, está previsto que a compañía galega Viravolta desfile cos seus xigantes e cabezudos polas rúas da cidade ao son da percusión e as gaitas galegas do grupo Treboadas do Baixo Miño. Doutra zona da cidade sairán as figuras animadas creadas polos alumnos da Escola Superior de Teatro e Cinema, acompañadas por un grupo de mozos percusionistas e profesores do proxecto Toca Rufar do Centro de Arts e Ideias Sonoras. Os dous cortexos reuniranse na Praza de Camoes para levar a cabo un desafío.

Xa ao serán inaugurarase a exposición *Grandepequeno. Miserias, galinhas e cabezudos* na biblioteca Museu República e Resistência que reúne os traballos de artistas galegos e portugueses arredor dos problemas de xerarquía. Para o 13 de maio está previsto que o grupo galego Mamá Cabra ofreza un concerto dirixido aos nenos no que mestura música e animación a partir de poemas de Gloria Sánchez, Concha Blanco ou Antonio G. Teijeiro.

Proxectaranse oito curtametraxes de autoría galega

A xornada do 14 de maio estará dedicada ao audiovisual galego coa proxección de oito curtametraxes, que serán presentados polo director da

Axenda punto por punto (off line)

· A Real Academia Galega (www.realacademiagalega.org) inicia o seu tributo a María Mariño, no Día das Letras, coma sempre nun acto de lembranza da homenaxeada. Desta volta, lévase a cabo unha ofrenda floral no Cemiterio de San Xoán de Seoane (11.30) e a tradicional sesión plenaria do día 17 desenvólvese na antiga escola de Seoane.
Interveñen: Darío Xohán Cabana, Rosario Álvarez Blanco, Xosé Luís Méndez Ferrín e o presidente da Academia, Xosé Ramón Barreiro.

· Cultura en rede: I+C O Pazo de Exposicións e Congresos de Pontevedra acolle, dende ás 17:30 horas do día 10 de maio, a actividade *Cultura en rede. I+C: Oportunidades e desafíos para a cultura galega na Internet* dentro de Cultur.gal (www.culturgal.com).

· Dentro da actividade *Portugalizando*, o día 11 inaugúrase na Bedeteca de Lisboa unha mostra sobre banda deseñada galega que abrangue a nosa historia nese terreo dende os anos 70. Ademais da mostra haberá visitas guiadas para todos os públicos e obradoiros de banda deseñada para escolares.

· Seguimos con *Portugalizando,* da Consellería de Cultura. O día 12, a historiadora da Cámara de Lisboa, Gabriela Carvalho, achégase ao roteiro galego de Santo Amaro para falar da chegada dos galegos e galegas á capital portuguesa durante os século XVI e XVII. Ademais Viravolta ofrece un desfile de cabezudos acompañados polas gaitas e a percusión de Treboadas do Baixo Miño. Mentres, na outra beira da cidade o desfile vai da man dos e das estudantes da Escola Superior de Teatro e Cinema que representarán figuras animadas e que van ter a compaña das percusións do proxecto Tocá Rufar do Centro de Arts e Ideias Sonoras. Os desfiles conflúen na praza de Camoes para logo dar comezo a un desafío. Ao final do día tamén se inaugura a exposición *Grandepequeno, miserias, galinhas e cabezudos* na Biblioteca do Museu República e Resistência.

· O día 13 Mamá Cabra ofrece un concerto para nenos nos que se recitan poemas de Gloria Sánchez, Concha Blanco ou Antonio G. Teijeiro, entre outros.

· O día 14 é a xornada dedicada ao noso audiovisual, unha xornada na que se proxectan un total de oito curtametraxes: *Carne de cañón* de Darío Fernández; *Cousas de Kulechov* de Susana Rei; *Meniña* de Daniel Domínguez; *Premio* de Eva Quintas; *Longo sendeiro de pedra* de Pablo Millán; *Sen chumbo* de Jorge Saavedra; *A rosa dos ventos* de Jairo Iglesias; e *A flor máis grande do mundo* de Juan Pablo Etcheberry.

· Os días 15 e 16 celébranse as xornadas *Galicia-Portugal: complicidades e contrabandos*; un evento no que se debaterá sobre o patrimonio inmaterial galego-portugués e a relación actual entre Galicia e Portugal.

CONECEMENTO & CREATIVIDADE NA ERA DA WEB

Por Francis Pisani

Francis Pisani achega un interesante artigo sobre a creación na era dixital.t

· *A cantiga da costureira poeta*: Dende o 16 até o 30 de maio o Coliseo Noela de Noia acolle esta mostra sobre a vida e a obra da poeta. Unha exposición composta por textos de Xosé Agrelo e ilustrada polo pintor Alfonso Costa cun total de 19 paneis de imaxe e 4 paneis textuais.

· O 17 de maio (tamén dentro de *Portugalizando*) celébrase o recital *Reflexos*, no que estarán presentes as poetas Chus Pato, Helena de Carlos e María do Cebreiro, e ao que lle poñerá voz Uxía Senlle e son de piano Paulo Borges. Ao remate do día actuará Narf acompañado de Marcos Teira e Pepe Sendón.

· O día 18 Xan Leira presenta o seu proxecto multimedia *Historias dunha emigración difusa, os galegos en Lisboa*, no Centro Galego Juventude de Lisboa, onde terá lugar un xantar galego e, pola noite, a actuación de Candido Pazó, que presenta *O espectáculo da palabra*.

· O día 19. Dentro do eido de Portugalizando, Gabriela Carvalho diserta arredor da *Lisboa dos aguadeiros*, para o que vai estar acompañada dos gaiteiros Anaquiños da Terra do Centro Galego Juventude de Lisboa, cos que tocarán tamén a Escola de Gaitas do centro e o Grupo de Gaita de Fole de Casa Pía, de Lisboa. Tanxarina leva até aló os seus títeres coa peza *Os narigudos* e pecha a Semana da Cultura Galega en Lisboa a formación Os Carunchos.

Cartaz de A flor máis grande do mundo, de Juan Pablo Etcheberry.

Axencia Galega do Audiovisual, Manuel González, e o director da Cinemateca Portuguesa, Joao Bénard da Costa. Entre os títulos seleccionados están *Carne de Cañón* de Darío Fernández Ignacio, *Cousas de Kulechov* de Susana Rei Crespo, *Meniña* de Daniel Domínguez, *Premio* de Eva Quintas, *Longo sendeiro de pedra* de Pablo Millán, *Sen chumbo* de Jorge Saavedra, *A rosa dos ventos* de Jairo Iglesias e *A flor máis grande do mundo* de Juan Pablo Etcheberry.

O patrimonio inmaterial galego-portugués a debate

Durante dous días, o 15 e o 16 de maio, celebraranse as xornadas *Galiza-Portugal: Complicidades e Contrabandos*. O primeiro encontro será un coloquio no que se disertará sobre o patrimonio inmaterial galego-portugués e no que participarán Camino Noia, Clodio González Pérez, Joao David Pinto Correia e Paula Godinho. O último día Antonio Medeiros, Fernando Venancio, María do Carme Espido e Pilar García Negro debaterán sobre as relacións actuais entre Galiza e Portugal

O 17 de maio, día grande das Letras Galegas que este ano se lle dedica a María Mariño, celebrarase o recital

O grupo Os Carunchos está a participar en Portugalizando.

poético musical *Reflexos*. A música, a cargo da cantante Uxía Senlle e do pianista Paulo Borges, contará coas poetas Chus Pato, Helena de Carlos e María do Cebreiro. E para rematar a festividade galega Narf, o último proxecto musical de Fran Pérez, ofrecerá un concerto acompañado por Marcos Teira e Pepe Sendón.

O realizador Xan Leira presentará o 18 de maio o proxecto multimedia e multidisciplinar *Historias dunha emigración difusa. Os galegos en Lisboa* co que pretende reconstruír a historia dos galegos en Lisboa e a historia de Lisboa dende a perspectiva da emigración galega tomando como punto de partida o centenario da Juventude da Galiza-Centro Galego de Lisboa en 2008. Este centro acollerá tamén un menú con comida galega e pola noite Cándido Pazó presentará *O espectáculo da palabra*.

Na última xornada desta Semana da Cultura Galega en Lisboa, o 19 de maio, a historiadora Gabriela Carvalho disertará sobre a *Lisboa dos aguadeiros*, galegos na súa maioría que escolleron varios barrios para viviren. Pola tarde os gaiteiros Anaquiños da Terra do Centro Galego de Juventude da Galiza desfilarán polas rúas de Lisboa xunto ás Escolas de Gaitas do Centro Galego Juventude da Galiza e o grupo de Gaitas de Foles da Casa Pia de Lisboa. Tamén terá lugar a actuación do grupo Tanxarina Títeres co seu espectáculo *Os narigudos*. E pola noite o quinteto Os Carunchos tocarán pezas tradicionais galegas e portuguesas para pór o punto e final a este encontro entre Galiza e Portugal.

I+C: traballo colectivo sobre as posibilidades da Rede na nosa cultura (e viceversa)

A portada da publicación I+C.

I+C: Oportunidades e Desafíos para a Cultura Galega en Internet é unha iniciativa do Consello da Cultura Galega (CCG) e das Consellerías de Innovación e de Cultura encamiñada a poñer un pouco de reflexión alí onde todo semella balbordo e unha corrente continua de desenvolvementos para os que non sempre parece haber instrucións de emprego. O proxecto ten dúas feituras (unha publicación en papel e en liña que, por certo, xa podemos descargar da Rede en pdf dende a web do CCG e máis unha xornada no marco da feira Cultur.gal que se celebrou hai uns días en Pontevedra) e dous obxectivos principais: saber a ciencia certa que pode facer a Sociedade da Información pola cultura e identidade galega e que podemos facer nós os galegos por enriquecelas e expandilas. En termos do Consello da Cultura Galega, I+C é un instrumento para afondar "na efervescencia da Rede dende unha ollada plural e multidisciplinar".

Asemade, poderíamos engadir outro obxectivo: conmemorar a festividade das nosas Letras no eido do festividade de Internet (tamén o 17 de maio), e viceversa.

Na publicación participaron o sociólogo Fernando Garrido, o avogado e especialista en dereito de Internet Víctor Salgado, o profesor Francis Pisani e representantes da industria cultural galega en Internet: Sergio Lago, de Falcatruada (discográfica), Moisés Barcia, editor de Rinoceronte Editora, Xesús Iglesias, director da Televisión de Galicia, Henrique Torreiro, editor de cómic e Pancho Casal, produtor de Continental Producciones, avanzan a súa visión da web e os seus proxectos nela para os vindeiros anos. Tamén colaboraron o mestre Xan Bouzada, a xornalista Belén Regueira, os blogueiros Manuel Bragado, Manolo Gago e Marcos Valcárcel e o economista Carlos Neira.

Asemade, este que escrebe tamén botou unha man na iniciativa en calidade de redactor desta web, Código Cero, estreitamente vinculada ás novas tecnoloxías.

Estes son os contidos da publicación, punto por punto.

Presentación de Ramón Villares.
Presidente do Consello da Cultura Galega
Presentación de Fernando Blanco.
Conselleiro de Innovación e Industria da Xunta de Galicia
Presentación de Ánxela Bugallo.
Conselleira de Cultura e Deporte
Coñecemento & creatividade na era da web
O xornalista e profesor **Francis Pisani** explica como o cambio determinante da internet actual non está na tecnoloxía, senón na emerxencia dunha cultura da participación.
Fóra de sitio
Moita da cultura galega xa se está a crear directamente sobre internet. **Carlos Neira** trae desde internet algúns dos exemplos máis interesantes nos diferentes ámbitos da creación.
De como a rede mudou a nosa vida
A integración de internet na vida cotiá dos galegos e galegas está a modificar pautas de comportamento que afectan ás relacións sociais, ao traballo ou ao consumo. **Fernando Garrido** analiza estes cambios.
A e-mpresa cultural
En que medida as empresas da industria cultural están a afrontar o cambio cara ao soporte dixital? **Xan Bouzada** describe as liñas básicas da nova situación e **Cristina Mouriño** entrevista a axentes da empresa cultural.
Conectad@s coa música
A empresa Falcatruada é hoxe unha sólida estrutura de apoio á música en Galicia que se basea na súa plataforma web. **Olga Castro** explica o éxito en internet da compañía.
A gran maré dos usuarios
A internet de 2007 é un riquísimo cóctel de contido multimedia creado por usuarios e novas lóxicas de traballo en grupo. **Fernando Sarasqueta** analiza os formatos de éxito entre os usuarios e **Manuel Gago** indaga nos cambios
A rede C
Que a rede serve para distribuír información é obvio. Pero moitos grupos culturais de base deron un paso adiante e empregan Internet como a forma normal de traballo e organización. **Xermán Hermida** pescudou para coñecer máis estes procesos.
A propiedade intelectual ante o reto de Internet
Se existe un tema conflitivo nas relacións entre internet e o sector cultural, sen dúbida é o factor da propiedade intelectual. **Víctor Salgado** explica as claves do marco legal actual.
Enredando coa fantasía
Galicia Encantada leva máis de dous anos difundido o noso imaxinario tradicional na rede. **Antonio Reigosa**, o seu responsable, explícanos como se consegue.
Uvas e beizóns no messenger
Belén Regueira propón un diálogo vía *messenger* entre dous dos blogueiros cunha traxectoria moi dilatada na vida cultural galega: Manuel Bragado e Marcos Valcárcel.
Máis información nas webs www.culturagalega.org e http://culturaedeporte.xunta.es.

Cartaz de A flor máis grande do mundo, de Juan Pablo Etcheberry.

Ronsel: muro de contención en liña contra a perda da nosa cultura oral

As Consellerías de Cultura e Innovación, as tres universidades galegas e a Axencia de Desenvolvemento Rural poñen en marcha un proxecto para rexistrar lendas, regueifas, oficios tradicionais e sabedoría cinguida ós vellos usos e costumes

Allariz, visto por Cristina MR, vía Flickr

Captura de Betanzos, vista no caderno de Lubre no Flickr

REDACCIÓN

Afiador agardando polo tren, imaxe vista en www.degalicia.org

A era dixital, contra o esquecemento

A Internet e a era dixital poden ser remedios para o esquecemento. É dicir: sabíamos que as redes amplifican e melloran e comunicación, pero se cadra aínda non tiñamos claro que poden servir de barreira de contención para o patrimonio cultural galego que, por se alguén aínda non se decatou, estase a perder de xeito irremediable, sendo dous tipos de abandono os principais culpables da desfeita: o abandono da Galiza rural, das aldeas e das vilas e o abandono da lingua e o saber galegos. Revirar este proceso (a peor face da globalización, a fin de contas) na medida do posible e, sobre todo, preservar o que se poida para o futuro son os grandes obxectivos dunha iniciativa posta en marcha pola Consellería de Cultura, as tres universidades e a Axencia de Desenvolvemento Rural. Chámase proxecto Ronsel, apóiase no emprego da dixitalización e pode permitir a milagre de achegar unha imaxe fiable e completa de como eramos os galegos denantes dos campos de golf e as urbanizacións da Costa do Sol.

Cinco anos para documentar

Rexistrar o patrimonio cultural galego, facendo fincapé na súa tradición oral, non parece tarefa dunha única xornada. De feito, no proxecto contémplase un período de cinco anos para "*consolidar os traballos*", segundo sinala Cultura, sendo o orzamento para esta 1ª fase de traballo de 255.000 euros. Os participantes na iniciativa centrarán moitos dos seus esforzos no rexistro e documentación daquel patrimonio que, precisamente por non figurar en documentos escritos (é máis ben de natureza oral) máis risco corre de chegar ó esquecemento. Falamos das regueifas (as cantigas-desafío entre dúas persoas, de tipo popular e humorístico, en certa maneira herdeiras das tenzóns medievais), das lendas, dos oficios tradicionais e a sabedoría cinguida ós labores da terra e do mar. Toda esta parte da nosa cultura está (de feito) en serio perigo de desaparecer, precisamente porque apenas houbo xeito de documentala e nas cidades (onde vai camiño de concentrarse a poboación galega) os usos e costumes son en xeral ben diferentes ós das vilas e aldeas.

Obxectivos, máis polo miúdo

Como diximos, na iniciativa están a participar as Consellerías de Cultura e Innovación, a Axencia de Desenvolvemento Rural (AGADER) e as tres universidades galegas, que asinaron recentemente o convenio de cooperación para dar comezo ós traballos (acordo que será sometido a unha renovación nos vindeiros anos, co fin de afianzar "*o impacto das medidas*"). Segundo informaron os responsables de Ronsel, o obxectivo polo miúdo é "*evitar a desaparición das formas inmateriais do noso patrimonio cultural de maneira que se poidan inserir na economía e na sociedade da Galiza actual*". No proxecto tomarán parte activa investigadores do eido universitario. O seu traballo irá na mesma liña (aínda que con diferenzas, claro) do Proxecto Toponimia de Galicia, que está a ser desenvolvido pola Comisión de Toponimia da Xunta e que consiste, como o seu propio nome indica, no rexistro, compilación e dixitalización dos nomes de lugar da nosa terra para poñelos logo a disposición de todos os cidadáns na Rede. Estes dous proxectos (Ronsel e Toponimia) son proxectos contra reloxo. Ambos van encamiñados a loitar contra o esquecemento, o despoboamento e a modernización mal entendida.

Inventario completo

Ó longo deste ano, o grupo de traballo de Ronsel realizará un inventario completo do patrimonio inmaterial, sistematizando o traballo feito até agora e establecendo pautas comúns para continuar a investigación. Así, levarase a cabo un gran traballo de campo, contactando coas persoas e grupos que manteñen vivo o noso patrimonio inmaterial e as persoas e colectivos que traballan a prol da súa conservación. Neste punto incluiranse as comunidades de galegos e galegas emigrantes. Para garantir a calidade do labor, apunta Cultura, o persoal que tomará parte no proxecto recibirá cursos de formación específica. Asemade, celebrarase un congreso para poñer en común e dar a coñecer os resultados.

O patrimonio como elemento de progreso

Ronsel vai encamiñado a aplicar medidas para recuperar a riqueza etnográfica e para poñela en valor. Que sexa de utilidade. Así, poranse en marcha rutas agroecolóxicas que "*reproducirán o ciclo tradicional do traballo no campo e itinerarios festivos baseados nas diferentes manifestacións tradicionais do lecer no mundo rural*". Asemade, habilitaranse circuítos ligados a tradicións orais, como son as lendas e mitos, de xeito que se valoricen espazos e paisaxes mediante o deseño de itinerarios. Por outra banda, fomentaranse as feiras de produtos artesanais, facendo fincapé nas habilidades e nos saberes precisos para a súa elaboración

Itinerarios e campamentos

Segundo apunta Cultura, as escolas son un obxectivo prioritario. Deste xeito, haberá programas de difusión no Ensino Primario e Secundario, incluíndo unidades didácticas e actividades extraescolares. Asemade, organizaranse campamentos de verán co fin de contribuír ó contacto da xente nova coas tradicións da Galiza rural e o seu medio. Encamiñados para rapaces e rapazas de entre 6 e 16 anos, os campamentos incluirán actividades de música, xogos populares, percepción da paisaxe humana e prácticas agrícolas e pesqueiras.

Mostras e Encontros de Portadores

No paquete de actividades e segundo informaron os responsables do proxecto inclúense mostras variadas para dar a coñecer a importancia e riqueza destes saberes e tradicións. Estas exposicións tamén amosarán as semellanzas, influencias e contactos con outras culturas do mundo. Cun enfoque máis local, haberá encontros de portadores (persoas que manteñen vivas estas tradicións). Para asegurar un contexto axeitado, as xuntanzas celebraranse no marco de romarías ou de feiras.
O proxecto prevé a creación de redes entre os centros colaboradores, que inclúen escolas, asociacións profesionais ligadas ao patrimonio inmaterial, asociacións culturais, museos etnográficos, centros locais de AGADER, etc.
Como diximos ó principio deste artigo, o conxunto destas actividades así como o inventario do patrimonio cultural inmaterial galego e o resultado das investigacións estarán dispoñibles para todo o público a través de Internet.

TeuTubo, espazo na Web que recompila ligazóns a vídeos en galego

Chámase TeuTubo e non é casualidade que o seu nome sexa ese. Dito doutro xeito: o obxectivo da Axencia Audiovisual Galega (Consellería de Cultura) ó poñer en marcha este servizo é seguir o ronsel de YouTube, polo menos nos primeiros metros, para logo seguir o seu propio vieiro. TeuTubo é un espazo que colleita ligazóns a vídeos galegos pendurados na Rede. O servizo, que en última instancia vai encamiñado a potenciar o audiovisual feito na nosa terra tanto nela como no resto do mundo, inclúe varias categorías: animación, curtametraxes de ficción de hoxe en día, curtametraxes de ficción dos anos 80 e 90, curtas feitas nas escolas galegas, documentais, patrimonio audiovisual galego e videocreación. Cómpre sinalar que se trata dun recuncho web en desenvolvemento, como calquera servizo deste calibre (como calquera sitio nado ó abeiro da Web 2.0, a fin de contas, e que paseniño iranse incorporando máis vídeos (a medida que os internautas galegos tamén o fagan, por suposto).

Podemos chegar a TeuTubo a través de www.axenciaaudiovisualgalega.org.

A escritura como instrumento para a liberdade, no caderno Gawe947 en Flickr.

Mostras nos colexios e concursos en liña

A Consellería de Educación leva ós centros de ensino as obras gañadoras nun concurso convocado con motivo das Letras Galegas e abre máis certames para potenciar nos blogs os festexos arredor da nosa lingua

REDACCIÓN

O mosteiro de Poio constituíu un dos xermolos das actividades conmemorativas das Letras Galegas 2007, que este ano están dedicadas á escritora María Mariño. Foi no devandito recinto monacal pontevedrés onde se deron a coñecer de xeito oficial os traballos premiados nun concurso convocado pola Consellería de Educación en todos os centros de ensino galegos, co obxectivo de festexar (precisamente) a nosa cultura escrita. Polo tanto, as obras alí presentadas son as que (polo menos no plano teórico) mellor resumirían o papel das nosas letras como instrumento de expresión e mobilización e, máis concretamente, o das mulleres ó longo da historia de Galiza (facendo fincapé naqueles intres da historia en que máis decisiva foi a loita da muller a través da escritura e doutras canles, como na Guerra Civil ou na ditadura que seguiu).

Por certo os gañadores do devandito concurso foron o Instituto de Ensino Secundario de Poio e máis o Colexio de Educación Especial Santiago Apóstolo da Coruña.

A mostra de traballos gañadores presentada os días pasados en Poio non se limitará ó espazo físico do dito mosteiro. De feito, foi concibida para chegar ós centros de ensino públicos e privados de toda Galiza, a consistorios, bibliotecas, casas de cultura e mesmo a 65 espazos do exterior como por exemplo lectorados de galego ou colexios onde se imparte a nosa lingua.

Na exhibición mesma, os alumnos do primeiro dos centros devanditos apostaron por afondar no valor das letras como ferramenta para a defensa dos dereitos. Neste senso, a exposición quere ser unha homenaxe á figura da muller nos tempos nos que viviu María Mariño. Detrás da mostra está un grupo de profesores e alumnos que deseñaron un total de 11 cartaces, incluíndo outros tantos textos explicativos sobre diferentes intres históricos como o tempo dos inventos, a Guerra Civil ou os días nos que era a música de protesta a principal canle de expresión dos que traballaban a prol das liberdades.

Ademais, a exposición ten un aquel de interactiva, posto que inclúe material de proposta de actividades para os alumnos e alumnas.

Pola contra, o outro centro gañador que concorre na escolma (o Colexio de Educación Especial Santiago Apóstolo da Coruña) apostou por trasladar á linguaxe visual a esencia dos escritos de María Mariño. A exposición está constituída por gravados, e os paneis que os presenta ó público inclúen guías de actividades e textos explicativos.

Durante o acto de inauguración da escolma de traballos sobre a escritora María Mariño, a conselleira de Educación (Laura Sánchez Piñón) quixo salientar por enriba de todo o papel que desenvolveu a prol da preservación da lingua e da reivindicación da mesma como instrumento de comunicación verdadeira. É dicir: como nó ou ligazón co sentir máis fondo.

Para a conselleira, Mariño foi ***"unha muller destacada e pioneira no uso e defensa do galego, usándoo para expresar sentimentos e pensamentos na súa obra".***

Concursos web sobre a homenaxeada

A Consellería quere tirar partido das posibilidades da Rede no que se refire ó festexo das nosas letras nas escolas, concretamente dun dos elementos fundamentais da Internet na actualidade: os blogs. Polo tanto, ademais das exposicións inauguradas hai uns días no mosteiro de Poio, este ano convocáronse tamén concursos para elaborar unha *webquest* e cadernos de bitácora na rede, para favorecer o labor de investigación do alumnado sobre a figura de María Mariño, empregando para iso as novas tecnoloxías.

Un destes concursos vai premiar as catro mellores ***webquests*** que se ocupen da situación da lingua galega en relación coa autora homenaxeada en 2007, María Mariño. Cómpre lembrar que unha *webquest* é unha actividade de investigación, dirixida polo docente, na que a información empregada polo alumnado é, sobre todo, descargada de Internet. O labor culmina na publicación dunha web na que se reflicte o froito da investigación.

Neste caso, os profesores e as profesoras que participen deberán elaborar as *webquests* usando unha ferramenta adaptada á convocatoria, dispoñible no enderezo http://www.edu.xunta.es/contidos/concursowq/phpwebquest/.

Establécense dúas categorías: unha para os contidos dirixidos a ensino infantil e primario e outra para os que se dirixan aos demais niveis de ensino non universitario.

Concederase un primeiro premio de 600 euros por cada unha das categorías e un segundo premio de 300 euros, tamén por cada categoría, para o autor ou autora da *webquest*.

Outra das actividades promovidas para o Día as Letras Galegas consiste en ofrecerlle ao profesorado e ao alumnado un espazo web para a realización dun **libro colectivo** sobre a obra, a época e a lingua de María Mariño Carou. Igual ca no anterior concurso, todo o profesorado non universitario de Galicia pode participar (e tamén da Galicia exterior), creando un libro web cun ou máis grupos de alumnos e alumnas. Nesta modalidade hai tamén dúas categorías, unha de infantil e primaria e outra para os demais niveis de ensino non universitario.

O premio de cada categoría consiste nun lote de produtos vinculados ás tecnoloxías da información por importe de 600 euros no primeiro premio e de 300 no segundo, elixidos polo profesorado premiado. O alumnado tamén recibirá un lote de agasallos.

Axudas para favorecer a incorporación das TIC no ensino

A Consellería de Educación vén de convocar no *Diario Oficial de Galicia* (DOG) do luns 7 de maio unha serie de axudas para a realización de 10 proxectos de innovación educativa, que se desenvolverán no curso 2007-2008, para a incorporación das novas tecnoloxías ao proceso educativo. Segundo informou o dito departamento nun comunicado, poderán participar nesta convocatoria os centros públicos de ensino non universitario dependentes da Consellería. Os seleccionados recibirán un paquete multimedia composto por un encerado dixital interactivo, un proxector e seis ordenadores portátiles, como máximo, que se enviarán no primeiro trimestre do curso académico 2007-2008. Ademais, percibirán unha dotación económica de ata un máximo de 2.000 euros para a posta en marcha do proxecto; así como asesoramento para o profesorado do centro.

Asemade (engadiu a Consellería), fica aberto e cen por cen activo o espazo web www.edu.xunta.es/contidos/rede_tic, o que lles servirá os centros de ensino á hora de facer máis doada e fluída a creación e organización de materiais e recursos educativos por medio das novas tecnoloxías. Ademais, Educación difundirá as experiencias dos centros seleccionados a través da Rede, e fará públicos os materiais producidos a través do portal galego de contidos educativos www.edu.xunta.es/contidos. Os centros seleccionados pasarán a formar parte da rede TIC 2007-2008.

Segundo indica o departamento educativo da Xunta nas bases, as solicitudes valoraranse atendendo a criterios coma o carácter innovador e pedagóxico do proxecto e a súa integración no proxecto curricular do centro; a coherencia do proxecto coa proposta de organización e dotación de espazos e de aulas no proxecto educativo do centro; e o acceso en igualdade de condicións e o fomento de valores democráticos.

Outro dos aspectos avaliados (continúa) será a viabilidade da iniciativa, tendo en conta o compromiso do profesorado coa formación no uso das TIC; a garantía de continuidade do proxecto; ou a experiencia previa na participación e desenvolvemento de proxectos de innovación ou formación e a experiencia en TICs do centro e os participantes.

25 premios á innovación e investigación educativa

Educación e Ordenación Universitaria fixo pública a convocatoria de 25 premios ó I+D no eido educativo, encamiñada ao profesorado de centros de ensino non universitario. A finalidade desta proposta é recoñecer o labor dos mestres como axentes investigadores na ensinanza, así como promotores de prácticas educativas innovadoras. O investimento ascende a 32.000 euros.

A iniciativa de axudas inclúe dúas modalidades (A e B). A primeira premia experiencias que acheguen innovacións metodolóxicas e didácticas sobre calquera disciplina e sobre a organización dos centros docentes; estando a segunda encamiñada aos recursos para o alumnado con necesidades específicas, materiais relacionados co plurilingüismo usados nas seccións bilingües e recursos vinculados ó científico-tecnolóxico-matemático.

Na modalidade A, o primeiro premio está dotado cun total de 3.000 euros; os dous segundos coa cantidade de 1.500 euros; e os 10 terceiros con 1.000 euros. Na segunda modalidade, Educación convoca dous premios de 2.000 euros para os materiais dirixidos ao alumnado con necesidades específicas de apoio; e cinco premios de 1.000 euros para os recursos relacionados co plurilingüismo. Ademais, haberá 5 premios relacionados co ámbito científico-tecnolóxico-matemático; un primeiro cunha dotación de 2.000 euros; dous segundos de 1.500 euros; e dous terceiros de 1.000 euros.

A comisión seleccionará os traballos tendo en conta o carácter innovador ou integrador de prácticas educativas novas, eficaces e sustentables, no caso da primeira modalidade.

MAISINTERNETMAISGALEGO.ORG: UN SITIO PARA RESUMIR O MIOLO DA REDE GALEGA

A páxina web servirá de eixe para a campaña de *Innovación +Internet+Galego +Futuro,* encamiñada a celebrar a tripla festa do 17 de maio

Poderíanse facer en máis ou menos tempo, pero non é casualidade que a Consellería de Innovación escollera 17 días para realizar todo tipo de actividades co fin de dinamizar o uso da Internet na sociedade galega. A fin de contas, o número 17 é o do día do mes de maio no que se conmemoran as nosas letras e, asemade, o emprego mesmo das redes a nivel mundial. As ditas actividades, das que damos conta polo miúdo nesta páxina, xirarán arredor da web maisinternetmaisgalego.org, recentemente reactivada. Nela, Innovación vainos pór ó tanto (tamén) de todo aquilo que ten a Rede galega polo que nunca nos atrevimos a preguntar.

A portada do sitio, no día da súa reactivación.

REDACCIÓN

Baixo o lema *Na rede, o que ti queiras*, a Consellería de Innovación vai desenvolver por segundo ano consecutivo a campaña *+Internet+Galego+Futuro*, con motivo da tripla celebración (o vindeiro 17 de maio) do Día de Internet, do Día das Letras Galegas e do Día Mundial das Telecomunicacións e da Sociedade da Información. Desta volta, a devandita campaña pretende focalizar a súa atención nos contidos e servizos que están dispoñibles en lingua galega na Rede e, para iso, abranguerá un conxunto de actividades e iniciativas que tratarán de salientar a utilidade dos contidos e servizos galegos existentes en Internet ó longo dos 17 primeiros días de maio.

As imaxes escollidas para esta campaña (que conta cun orzamento de 200.000 euros) son as de equipamentos TIC e, de xeito simbólico, os diferentes tipos de redes, como poden ser as de pesca.

A web desta iniciativa, www.maisinternetmaisgalego.org, está accesible dende o venres 27 de abril e dispón de varias seccións que, segundo o conselleiro de Innovación e Industria, Fernando Blanco, *"amosarán o mellor da Rede galega e contribuirán á mesma con novos contidos desenvolvidos para esta ocasión"*.

O sitio, punto por punto

· Segundo apunta a Consellería, unha das principais seccións desta páxina é "Na pantalla", unha ligazón ás webs e servizos galegos máis senlleiros e que pretende facer ver ós cidadáns a comodidade e utilidade que supón o emprego das novas tecnoloxías.

· Aínda que cada día haberá un tema novo (tempo de lecer e deporte, administración electrónica, bibliotecas na rede), a sección nacerá co tema "Na rede ti es o protagonista", ó fío do protagonismo dos usuarios que achegan á Rede fotos, vídeos, blogs...

· Outro dos espazos destacados desta web é "Máis letras", que recollerá a poesía de María Mariño (escritora á que se adica este ano o Día das Letras).

· "Máis humor" é unha sección que conta cunha viñeta diaria de O Carrabouxo, o personaxe do debuxante e enxeñeiro de telecomunicacións Xose Lois González e que retratará a difícil convivencia entre os protagonistas e as novas tecnoloxías.

· Tamén son seccións de interese "DelicatessenWeb", que ofrecerá as webs recomendadas polos lectores ou "Antes e despois de Internet", que desvelará a vida de diferentes persoeiros antes e despois da aparición da *Rede de Redes*.

As principais actividades da campaña

· No tocante ó actos presenciais que se desenvolverán baixo a campaña *+Internet+Galego+Futuro*, o conselleiro destacou un encontro en colaboracións coas universidades galegas o vindeiro 15 de maio na Escola Técnica Superior de Enxeñería da USC, no que se abordarán as estratexias TIC e da Sociedade da Información nos espazos universitarios e que contará coa aistencia de representantes dos gobernos de Euskadi, Asturias e Andalucía.

· Así mesmo, en colaboración coa Consellaría de Cultura e Deporte e o Consello da Cultura, organizaranse unha serie de mesas redondas no marco de Cultur.Gal en Pontevera, no que hai que salientar a entrevista que Víctor Freixanes realizará a Francis Pisani, profesor das Universidades de Berkeley e Standford.

· Tamén se vai desenvolver unha xornada de deseño de software libre na xestión da información (coa achega de mancomun.org, iniciativa da Consellería de Innovación e das comunidades galegos de usuarios a prol do software libre) dentro da décima edición do Congreso da Federación Española de Sociedades Arquivisticas, Biblioteconomía, Documentación e Museística copatrocinado coa Consellería de Cultura.

· Porén, o titular nacionalista explicou que "*as actividades non se cinguirán só ás cidades galegas, senón que se desenvolverán en toda Galiza a través da Rede de Dinamización da Sociedade da Información"*, polo que terán lugar actos divulgativos en concellos e asociacións nos que están presentes case 100 dinamizadores e dinamizadoras.

Preto de 100 millóns de euros ás axudas de investigación

A Consellería de Innovación destinará preto de 100 millóns de euros ás convocatorias de axudas deste ano para investigación. O dito departamento presentou as primeiras e principais convocatorias das axudas, que se publicarán en breve e que destinarán 64,72 millóns de euros ao Fomento da Innovación Empresarial e da Propiedade Industrial, á Promoción Xeral da Investigación e a programas Sectoriais de Investigación aplicada, I+D SUMA e PEME I+D. Para completar estas axudas, haberá unha segunda quenda na que sairán as subvencións de Recursos Humanos; de Contratos-Programa para Equipos de Investigación; de Dinamización da Innovación e de Comunicación e Sensibilización Social, cun orzamento próximo aos 35 millóns de euros.

mancomun.org: nun ano 90 eventos de difusión vinculados ó software libre

A plataforma mancomun.org, ese espazo web no que a Consellería de Innovación e usuarios e deseñadores de software libre da nosa terra traballan ombro con ombro, vén de cumprir xa un ano de vida "*catalizando os proxectos de código aberto en Galiza*", en palabras do propia plataforma (que tamén é obradoiro e até palestra de información e promoción). O caso é que os responsables da iniciativa (coincidindo tamén co Día de Internet e das nosas Letras) están a facer reconto do acadado ó longo destes doce meses: en primeiro lugar, cómpre salientar que foron 90 os eventos de difusión coordinados dende mancomun.org dende a súa posta en marcha, cifra que segundo a plataforma duplica á conseguida nos dous anos anteriores no eido da divulgación do software libre. Segundo sinala, *"durante este ano de actividade de Mancomun.org a PEME, o ensino non universitario e a administración local tomaron conciencia da existencia dunha alternativa tecnolóxica máis innovadora, de menor custe e cunha maior capacidade de adaptación ás necesidades dos usuarios"*.

Asemade, a iniciativa (que tamén ten o obxectivo de contribuír á competitividade das empresas a través de tecnoloxías innovadoras, accesibles e baratas, feitas integramente ou en parte na nosa terra), publicou no seu portal máis de 900 novas, "*converténdose nun punto de encontro para a comunidade de software libre en todo o estado*". Amais, traballou a prol da tradución de software á nosa lingua (coordinando a tradución de até 70 programas, incluíndo o paquete OpenOffice ou a última versión do Firefox) e a prol do fomento do traballo conxunto e a colaboración coas universidades no deseño e posta en marcha de programas abertos, amais de achegar asesoramento a actividades sociais, educativas e empresariais.

Achegando o galego á Sociedade da Información

Os programas de código aberto, segundo indicaron os días pasados os responsables da plataforma, permiten amais adaptar e traducir calquera programa informático de xeito libre e gratuíto. Actualmente calquera ten acceso a un sistema operativo totalmente en galego, cun programa de oficina coas principais aplicacións (procesador de texto, follas de cálculo, presentación...), xestor de correo, navegador web e programa de mensaxería. Como diximos, mancomun.org coordinou a tradución duns 70 programas informáticos en galego que cobren as necesidades básicas de calquera usuario.

Cómpre salientar o caso de éxito do OpenOffice.org, un conxunto de programas de oficina, totalmente en galego que incorpora un corrector ortográfico e, en breve, un gramatical. Máis de 45.000 persoas accederon ben a través do portal de Mancomun.org ou dos CD achegados pola Consellaría de Innovación a esta ferramenta que para o dito departamento ten unha "*importancia estratéxica*". Salientar que 1.500 OpenOffice.org foron distribuídos por todos os centros de ensino non universitario de Galiza.

A web do CCG inclúe interesantes artigos sobre a poeta de Noia.

Letras cosidas na Rede

Damos conta dalgunha das actividades ou propostas web xurdidas ó longo destes días previos ó 17 de maio encamiñadas a festexar a letra galega *enredada*

REDACCIÓN

O Día das Letras e o Día da Internet na nosa terra estanse a mesturar dun xeito que en ocasións é ben complicado saber que conmemora unha determinada actividade: se unha cousa ou a outra, e mesmo chegamos a ter dificultades para separar ambas temáticas, do apertadamente ensambladas que aparecen. Nesta última páxina deste noso especial no que (por certo) tratamos as dúas conmemoracións coma se fosen "coñecidas" de toda a vida, damos conta agora dalgunhas actividades xurdidas ó longo dos días previos á dita dupla festividade e nas que a Rede e a lingua son como unha man apoiándose noutra.

Novaxove organiza un concurso de microrrelatos para conmemorar o 17 de maio

Caixanova quere conmemorar a través de Novaxove o Día das Letras Galegas e máis o Día de Internet e (tamén) o Día das Telecomunicacións (tres celebracións nunha soa o 17 de maio). Con esta finalidade, está a abrir vieiros alí onde se poden tocar os temas conmemorados, é dicir: alí onde a unión fai a forza e non todo o contrario. Por exemplo: a concorrencia do galego na Internet pode contribuír a mellorar a riqueza e máis as posibilidades de comunicación desta plataforma, e, a cambio, a nosa lingua obtén máis vías de normalización e de preservación.

A iniciativa de Novaxove consiste nun certame de *microrrelatos* en liña, tanto na feitura e na presentación (estanse a pendurar na Rede) como no fondo (o tema ten que ter vínculos coa Sociedade do Coñecemento). O concurso na web, que inclúe agasallos só polo feito de participar, xa conta neste intre (a día 14 de maio) con 12 *microrrelatos,* entre os que atopamos *Suicidio de un chateiro (por Morientes), As Mans dos lectores (por Kitcar) , Microrrelato de Finx, A 'microhistoria' de Xindilo e A proposta de eleme*.

O certame vai seguir coa publicación diaria de contos, *"co fin de que a comunidade NX poida admirar o talento literario dos usuarios da web e, a maiores, a beleza da palabra en galego"*, en palabras dos organizadores. Máis en www.novaxove.com.

Albaroque da Lingua 2007

A véspera do 17 de maio convócase dende o blog www.blogoteca.com/albaroque o Albaroque da Lingua 2007, unha iniciativa "*para reivindicar unha maior presenza do espírito lúdico-festivo no proceso de normalización, dramático de seu mais non tanto como para impedirnos un gran momento de encontro e catarse colectiva"*, segundo se sinala no dito caderno. Ó Albaroque está convocada toda a xente da lingua, sen importar idade, raza, opción ortográfica ou ideolóxica, talento artístico, etc. Máis polo miúdo, a iniciativa quere mobilizar a *"profes de academia, da pública ou da concertada ou da privada, sociolingüistas con título ou sen el, sociólog@s, bolseir@s máis ou menos queimad@s, técnic@s da normalización, psicolingüistas, ecolingüistas, artistas de toda caste comprometid@s coa lingua, xornalistas que aínda non se pasaron ao castelán, activistas sociolingüístic@s, cibernormalizador@s, mestres de a ferrado, veteran@s de guerra, guerrilleir@s en activo, estudantes e parad@s, neofalantes ou paleofalantes..., e, en fin, toda aquela xente ligada á normalización da lingua*". O lugar elixido para o desenvolvemento desta festa da nosa lingua é o Fogar do Santiso en Luou (Teo). Máis información en www.blogoteca.com/albaroque.

As tres universidades afondarán na galeguización das redes

As tres universidades galegas, en colaboración coa Consellería de Innovación, van adiantar os actos de celebración do Día de Internet para o vindeiro 15 de maio, co desenvolvemento dunha xornada sobre *Estratexias TIC e da Sociedade da Información en Galicia*. Esta xornada, que terá lugar na Escola Técnica Superior de Enxeñaría da institución compostelá, desenvolverase en dous bloques temáticos sobre *TIC e universidades. Estratexias* e *Desenvolvemento autonómico da Sociedade da Información*.

Deste xeito, baixo o lema *+Internet+Galego+Futuro*, esta edición do Día de Internet na nosa terra quere focalizar a súa atención nos contidos e servizos que están dispoñibles en galego en toda a Rede de Redes.

Mediante a celebración da devandita xornada, apoiada polas tecnoloxías dixitais, os promotores pretenden propiciar a participación de tódolos galegos nunha "*reflexión colectiva"* din, sobre as posibilidades que as tecnoloxías da información e a comunicación achegan para a normalización da lingua galega, a difusión e o enriquecemento da cultura e a construción da sociedade do coñecemento en Galicia.

Enred@ndo as lendas: novo wiki sobre cultura popular galega para todas as idades

Coa finalidade de potenciar o emprego da Rede de xeito educativo por parte d@s moz@s galeg@s (unha tarefa nada sinxela nos tempos que corren), os dinamizadores da Sociedade da Información Adelaida Aparicio, César Vila e Ana Pérez veñen de crear unha interesante actividade de democratización e dinamización da Internet, unha páxina web ó estilo da popular Wikipedia na que os visitantes se converten en parte activa do proxecto, pasando a formar parte do equipo redactor.

Enred@ndo as lendas, que así se chama a actividade, consiste na dinamización dunha web 2.0, na que fundamentalmente se recompilan contidos baseados na cultura popular galega, e coa que se pretende ademais:

- Promover o emprego da nosa lingua en Internet.
- Potenciar a Rede como recurso educativo.
- Dar a coñecer novas utilidades da *Rede de Redes*.
- Fomentar as relacións interxeracionais.

Para acadar estes obxectivos, *Enred@ndo as lendas* tira das costumes populares galegas e anima ós internautas a facer unha recolleita (entre os familiares e amigos máis vellos) de contos, lendas, narracións populares, termos pouco empregados, fotos antigas, cantigas... e todo o relacionado coa nosa cultura tradicional e que co tempo foi caendo no esquecemento dando paso a novos costumes.

Os creadores da web animan @s m@zos galeg@s a que colaboren activamente no proxecto xa que se verán dobremente beneficiados, pois, "*ademais de sentir a satisfacción de ver as súas historias penduradas na web, poderán gañar un dos 10 pequenos agasallos tecnolóxicos que a organización sorteará entre os participantes*".

Os centros educativos que polo de agora participan na actividade son o IES Manuel García Barros da Estrada e o IES Marco do Camballón de Vila de Cruces. Podemos velo en contoselendas.wikispaces.com.

A web do Consello da Cultura, fonte de extras sobre María Mariño

A web do Consello da Cultura Galega é unha das máis actividades estes días no que se refire a achegar información sobre a poeta María Mariño, homenaxeada este ano no Día das Letras Galegas. A web www.culturagalega.org, amais de datos completos sobre a vida e a obra desta "*dinamiteira da Fala*", subministra unha boa listaxe de artigos en liña elaborados por escritoras e escritores da nosa terra que ofrecen interesantes puntos de vista persoais sobre o papel de María Mariño na literatura e (tamén) na sociedade galega. Así, no paquete de *Extras* podemos atopar a Xandra Santos falando de *María Mariño, unha tatexa a domear palabra/s, unha escritora a nomear o ad/verso*; a Ana Romaní co seu artigo *Ter de Castiñeiro*; a Carmen Blanco con *Unha elexía a María Mariño*; a Ánxel Fole con *Grave silencio henchido*; a Méndez Ferrín con *A poesía de María Mariño*: *un camiño novo (1 e 2)* ou a Victoria Armesto con *Maruja*.

ISOC-Galicia quere situar ós internautas galegos no mapa

ISOC-Galicia, co financiamento da Dirección Xeral de Promoción Industrial e da Sociedade da Información, manterá até este 17 de maio a web Galicia Global que pretende servir de foro público para que os galegos de todo o mundo poidan deixar constancia da súa condición a través dos apartados Blogalicia e Galegos globais. Así, mentres a iniciativa MapMyName pretende censar ós internautas de todo o mundo, Galegos globais quere facer o propio cos galegos, estean onde estean, permitíndolles situarse no mapa (subministrado polo servizo Google Maps) xunto cunha ficha persoal que permite darnos así unha idea da dispersión da nosa cultura no mundo (aínda que limitada ós usuarios da Internet). A organización deste tipo de iniciativas débese especialmente á coincidencia do Día da Internet e o Día das Letras Galegas ó vindeiro día 17, polo que parece natural potenciar de xeito conxunto a nosa cultura e as novas tecnoloxías, como se ven facendo coa campaña *+Internet+Galego+Futuro*.Vemos o servizo en www.galiciaglobal.com.

Algo non vai ben no noso comportamento cos outros seres cos que convivimos. Por se alguén se pregunta a que nos referimos, aquí van dúas preguntas destinadas a remexer conciencias: somos tan civilizados como cremos que somos? De que podemos presumir realmente cando son abandonados e maltratados en España máis de 200.000 animais cada ano e 9.000 deles en Galiza? A algúns poderemos achalos nalgunha das páxinas que citamos a continuación. Mais a Internet non fai milagres, e da gran maioría dos que recibiron violencia ou desprezo pola nosa parte, non saberemos xa nunca nada.

En Internet, mobilizándonos polos que non falan

Damos conta dalgúns recursos e proxectos web encamiñados a tirar partido da Internet a prol dos dereitos dos animais

F. S. / R. N.

As reportaxes sobre un tema concreto, aínda que en ocasións pareza o contrario, non xorden por que si. Hai sempre algún detonante. Neste caso, os detonantes non aparecen en liña, como é máis ou menos normal, senón en espiral, confundíndose uns cos outros. Unha espiral como na que está metida até os cóbados a humanidade enteira, que segue coa súa teima de acabar definitivamente coa vida, coa propia e coa dos demais, coa dos homes e mulleres e coa dos animais, sendo a todas luces un agravante o compoñente de sufrimento que lle engade á desfeita. Algúns dos detonantes teñen que ver co feito de se achegue o verán (unha época na que se dispara o maltrato e o abandono ós animais: case 200.000 en todo o estado e 9.000 en Galiza) e outros cun determinadas novas vistas nos medios (miles de focas asasinadas vilmente, cadelos torturados, especies en extinción).

Por estes e outros motivos, decidimos recompilar algúns dos espazos web ou iniciativas en liña postas en marcha co fin de loitar contra o incremento imparable de cifras como as devanditas e de dar unha oportunidade a quen non pode facer un correo en cadea de protesta, nin coller unha pancarta, nin denunciar ó ser humano (por dicir algo, claro) no que tiña depositada a súa confianza e que acabou por deixalo nunha estación de servizo.

A posta en marcha de granjasdeesclavos.com tamén foi unha razón de peso para levar a cabo a escolma. Case todas as iniciativas das que falamos son iniciativas particulares, de grupos de veciños e organizacións. Son coma illas web. Mentres tanto, xa hai quen bota en falta máis compromiso das institucións, sobre todo agora, nestes "tempos Web 2.0" de participación alén das fronteiras e de comunicación ampliada.

A web granjasdeesclavos.com, arrepiante

Granjasdeesclavos.com: denunciando a explotación animal

A Organización Igualdade Animal, no seu labor de procurar un freo para a explotación animal, vén de presentar unha nova e interesante proposta web, granjasdeesclavos.com, na que afonda naqueles temas que máis descoñece a sociedade consumista en relación ós milleiros de animais que, cada día, son tratados do xeito máis cruel en matadoiros e barcos pesqueiros. Como son, que lles gusta facer, que capacidades teñen ou como é a vida destes animais até seren sacrificados para o consumo humano son algunhas das ligazóns que se poden premer nesta web, na que non faltan fotografías que ilustran os procesos, vídeos (aínda en actualización) ou arrepiantes entrevistas a persoas directamente relacionadas con este mercado, que narran en primeira persoa o que é traballar nun matadoiro. Empregando cifras da propia industria, estatísticas oficiais e textos extraídos dos manuais de "zootecnia", os responsables da iniciativa web pretenden "*non deixar ningún aspecto sen expoñer*" acerca das vítimas da explotación animal e aseguran que grazas á información que ve a luz na súa páxina e que é exposta ó resto da sociedade, *"poden axudar a estas especies a mellorar a súa calidade de vida"* e, en caso de non evitar a súa morte, polo menos que esta sexa o máis digna posible.

Tes un fogar para min?

Tes un fogar para min? é unha iniciativa da Consellería de Medio Ambiente da Xunta que xorde para dar resposta ó problema dos miles de animais que son abandonados ou maltratados ó ano en Galiza. Trátase dun proxecto que ten fortes vínculos coa Rede, posto que é sobre a través desta plataforma como aqueles se dan a coñecer ós futuros donos. Na páxina web www.medioambiente.xunta.es/tesunfogar.jsp poderemos acceder ó formulario de inscrición para a levar a cabo solicitude de adopción, ás imaxes dos animais e a datos sobre raza, sexo, idade e mesmo carácter. O xermolo da iniciativa está na liberación de 121 animais da Sociedade Protectora de Animais San Antonio Abad da Coruña, onde se detectaron graves deficiencias nas instalacións.

Amigos da Terra denuncia na súa web o emprego de cepos para cabalos

Puidémolo ver en setembro do ano pasado nos medios de comunicación, malia que o (é certo) problema xa existía dende décadas atrás, sendo un tráxico agravante a catástrofe do lumes no montes. Amigos da Terra, facéndose eco dunha información aparecida no Diario de Arousa, empregou a Rede para denunciar perante toda a comunidade en liña galega o uso de cepos inmobilizadores ilegais para os cabalos en réxime de "liberdade". A información do colectivo ecoloxista poñía de manifesto unha vez máis a crueldade que representa habilitar nos animais aparellos que impiden a súa mobilidade, expostos polo tanto a depredadores e (no caso do verán de 2006) ás vagas de incendios das que non poden fuxir de ningún xeito.

Acogelos.org: proxecto para unha segunda oportunidade

Acógelos.org non é unha iniciativa nova, e xa falamos dela nesta mesma revista, pero se cadra son moitos os motivos polos que debe aparecer nestas páxinas. O colectivo que a mantén, que actúa principalmente en Madrid pero que está a colaborar estreitamente con centros de acollida de todo o estado español (por exemplo, coa Asociación O Jaticán de Vigo), destínaa sobre todo a favorecer no posible os procesos de adopción, dando a coñecer á comunidade internauta animais procedentes de toda España. Detrás da páxina está a Asociación para o Fomento da Adopción de Animais de Compañía Abandonados (ASOFACA). Grazas a este sitio en liña pódese (entre outras cousas) reducir o tempo de espera dos cans, gatos, paxaros e réptiles sen fogar nos centros de acollida. Asemade, a web serve de axuda na procura de animais desaparecidos, difundindo a información que sobre estes achegan os seus donos. En definitiva, o seu obxectivo é tirar rendemento das vantaxes de Internet para axudar no labor dos colectivos (casas, centros, albergues) que traballan a prol da protección dos animais. A web inclúe completa información sobre os devanditos colectivos e mesmo un consultorio veterinario a disposición dos usuarios.

A Asociación O Jaticán, mobilizando dende Vigo.

Labor solidario dende Vigo en www.ojatican.org

A Asociación O Jaticán actúa dende Vigo e ten unha web chea de recursos encamiñados a favorecer no posible os procesos de adopción, empregando especial fincapé nos casos que poderíamos cualificar de urxentes: os dos animais que, por razóns de índole variada (doenzas, abandono, mutilación, idade avanzada), precisan un fogar máis decontado. A web inclúe as imaxes dos cans e gatos (principalmente) acollidos, amais dunha ficha cos seus datos coa que podemos saber de primeira man os motivos polos que se precisa da nosa colaboración e da nosa solidariedade (mesmo poderemos coñecer algún que outro detalle da súa personalidade). Por certo que unha boa parte dos nomes dos animais aluden de xeito directo ós montes e lugares do rural galego que foron asediados polo lume no verán de 2006. A medida, como sinalan os membros do colectivo, ten o obxectivo de evitar o esquecemento do horror vivido e homenaxear a loita dos veciños e veciñas, amais de denunciar o abandono e tortura que cada ano sofren miles de animais.

Animanaturalis tira partido da Rede a prol das focas

Entre as organizacións que máis está a tirar partido da Rede na loita contra a violencia dos seres humanos cara ós animais está Anima Naturalis, unha entidade sen ánimo de lucro que se mobiliza a si mesma cada pouco tempo na Internet (a través de animanaturalis.org) tentando recadar o apoio de usuarios de todo o mundo co fin de pórlle freo a acontecementos como (por exemplo) a matanza indiscriminada de centos de milleiros de focas en Canadá. Na páxina do colectivo, que informa que xa son 4 millóns os animais masacrados nos últimos catro anos nestas prácticas, ofrécense vídeos de denuncia e as datas e lugares das mobilizacións perante as oficinas diplomática de Canadá que se están a organizar (por certo que a matanza conta co consentimento das autoridades daquel país).

O exemplo de Anima Naturalis non é único, o que abre camiño cada vez máis para a esperanza nas posibilidades de Internet. De feito, a comunidade ecoloxista mundial semella cada vez máis convencida da necesidade de divulgar campañas, informar e concienciar a través da Rede. Hoxe en día (diciamos con motivo da mobilización deste ano en contra da aniquilación das focas) case nin se concibe unha iniciativa a prol da conservación do medio que non vaia deseñada para pasar a través de Internet, na procura do lector final.

Na páxina web da que falamos tamén se informa polo miúdo dunha desas "realidades incómodas" por excelencia: o sufrimento infinito que se está a infrinxir ós animais no nome do noso benestar, en granxas, laboratorios de desenvolvemento de fármacos ou produtos de beleza e outros espazos de tortura semellantes.

A web do Refuxio de Bando, das máis activas.

A web do refuxio de Bando, exemplar

Da web (www.refuxio.org) do refuxio de Bando xa temos falado nestas páxinas en ocasións anteriores, e sobre todo polo que cremos que ten de utilidade de cara á acadar protección e coidados para os animais da comarca de Santiago e de Galiza enteira que veñen de sufrir a lacra do abandono e do maltrato. A web do Refuxio de Bando xurdiu precisamente para mobilizar á sociedade galega e, incrementar os procesos de acollida nos fogares, algo que, por desgraza, non acontece todo o que sería desexable.

A páxina do refuxio, mantida polo Concello de Santiago, vai directamente orientada a conseguir familias de acollida, así como a dar a coñecer as instalacións e, por suposto, ós seus hóspedes. Estes figuran en fotografías acompañadas de datos como o nome, a idade aproximada, o peso e unha pequena historia da súa vida ou o relato de como foi que chegaron até o refuxio.

A web destas instalacións, que é un albergue de tipo transitorio, inclúe ademais seccións nas que se require a axuda de voluntarios ou empresas colaboradoras. Tamén se indica como chegar ó refuxio, que está dirixido pola veterinaria Paloma Aguirre, e que conta con 7.000 cadrados de superficie, albergando a cans e gatos, principalmente, que chegan en moi malas condicións.

Orangutáns en liña: medidas para evitar a extinción dunha especie

A Rede tamén pode servir (quen o diría), para arrexuntar parellas de orangutáns e mesmo para achegar algunha que outra (probablemente non moitas, tal e como están as cousas hoxe) oportunidade de salvación á especie ao conectar aos animais para que se coñezan. Vímolo hai meses en USA Today e BBC: orangutáns do zoolóxico holandés de Apeldoorn terán a posibilidade de interactuar a través de cámaras web e monitores con exemplares da súa especie en Indonesia. Amais de verse poderán, por exemplo, darse de comer premendo un botón, o que en linguaxe orangután podería considerarse unha acertada expresión de romanticismo. Así, o contacto tecnolóxico entre os simios pode ser o primeiro paso para saber se responderían ben de atoparse na realidade.

O éxito sería fundamental tendo en conta que a especie atópase neste intre seriamente ameazada de extinción, polo que calquera iniciativa, por extravagante que sexa (e esta o é) debe ser benvida se existen posibilidades de trunfo, por pequenas que sexan. A maiores, no caso dos orangutáns indonesios esta medida sería un vieiro de escape, ao atopárense recollidos en gaiolas dun centro de rescate da illa de Borneo, onde se lles protexe dos leñadores e cultivadores de palma que operan e deforestan o seu hábitat.

A iniciativa, ademais de insólita, abre novas portas ao estudo da comunicación animal no eido virtual. En experiencias anteriores os orangutáns xa reaccionaban ó vérense a través dun espello en salas separadas, polo que non semella tan absurdo pensar que puidera xurdir o amor –ou cando menos o interese- mediando unha pantalla. Se a idea funciona, os responsables do experimento non descartan empregar un sistema de citas *en liña* entre os orangutáns. O *dating* animal podería chegar a ser unha nova modalidade que ocupase novos portais de busca de parella, agora si, respectando a especie.

Campaña en liña para participar no encerro humano dos Sanfermíns

E xa que estamos a dar conta de convocatorias na Rede a prol dun mundo mellor ou, polo menos, distinto do que coñecemos, non está de máis facer fincapé naquelas iniciativas encamiñadas a trocar para sempre unha das faces máis discutibles da tradición festeira española: a crueldade animal. Unha das propostas máis salientables das pasadas semanas foi a que puxo en marcha (un ano máis) o colectivo Persoas para a Ética no Trato dos Animais (PeTA) e que consiste na procura en liña de apoios para abrir de novo o debate sobre a cuestión da morte e o sufrimento de centos de touros en España en diferentes celebracións. A convocatoria é ben concreta: convídase ós internautas a pórse na pel do touro e organizar un encerro humano que percorrerá as rúas de Pamplona o vindeiro 5 de xullo. Haberá proxeccións de películas, mesas redondas e obradoiros. O obxectivo da actividade é chamar a atención sobre o maltrato dos toros "*e abominación das tradicións crueis en España*".

Podemos velo en www.encierrohumano.com/index.asp.

52 horas nunha party que xa se fixo maior

Accionamos a máquina do tempo e volvemos a primeiros de abril, cando se abriron as portas de Xuventude Galiza Net 2007

REDACCIÓN

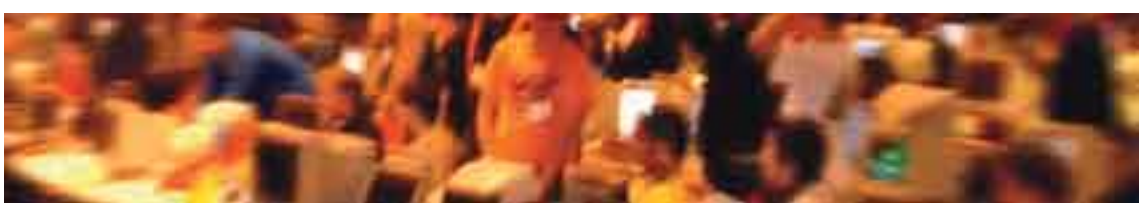
Rematou a oitava edición de Xuventude Galiza Net entre o acostumado baile de cifras, números que para unha xuntanza destas características que con cada ano que pasa gaña en complexidade non son máis ca un análise ben superficial, pero unha análise necesaria a fin de contas. Estas son algunhas das cifras (podemos valoralas uns segundos e logo esquecelas, xa que o miolo de XGN fica aínda moi por debaixo): 40.000 visitas, 1.500 internautas participantes, 40.000 metros de fío, 52 horas de conexión e un xigabyte de velocidade de acceso á Rede. Dito isto, tratemos agora de meternos un pouco máis a fondo. Para comezar, dicir que XGN non se corresponde en nada con moitas das ideas que se teñen dela dende fóra ou mesmo dende dentro. En realidade, só poden saber en que consiste a *party* algo máis de 1.500 persoas cada ano, e poucas máis, pero esa é outra historia que dá para moito e non sobra o espazo.

O caso é que XGN xa non é a mesma ca hai oito anos. Antes de que pasase ese tempo, podíamos chegar a entender que alguén se inscribise nun encontro coma este para poder poñer a proba o seu computador e tirar rendemento dunha potente conexión á Internet. Pero agora, tendo en conta que unha parte dos inscritos proceden das cidades e que nas cidades (a diferenza do rural, que está no extremo oposto) quen máis e quen menos ten ó alcance da man un acceso minimamente aceptable, non parece ser a alta capacidade da rede o factor decisivo que anima á participación. De que se trata, polo tanto? Por que cada ano que pasa as prazas habilitadas esgótanse en menos tempo? A resposta podes chegar a albiscala se entras na xuntanza e sobes as escaleiras do Pazo de Congresos de Santiago que ofrecen as mellores vistas sobre a sala ateigada de participantes cos seus computadores, pero precisas sentar nas súas cadeiras e camiñar (se fai falla) cos seus zapatos para saber cales son as súas verdadeiras motivacións. Precisas escoitalos e se fai falla meterte nas súas conversas (soe ser xente de bo talante, non hai risco de que acabes na rúa a base de empurróns). Máis ou menos a esa altura da análise (ou nas escaleiras) é cando hai máis posibilidades de caer na conta de que a Rede é a escusa para estar alí. O que de verdade importa é algo máis vello cá Rede: falar e que che falen.

Pero hai máis onde rañar. Certo que se pode discutir, ou que mesmo pode haber roces entre os inscritos ou entre os visitantes, pero o ambiente da xuntanza dista moito da idea que ten unha boa parte das persoas de certa idade sobre as novas xeracións. É dicir: non hai marxe aquí nin alicerce sólido para esa teima de *criminalización* da xuventude que se está a levar a cabo dende hai certos sectores da sociedade, *criminalización* que está a traer consigo que haxa moita xente que pense en *botellón* en canto se lle fala de mozos reunidos na rúa, no parque, nun local social ou baixo o teito do Pazo que acolle a *party*. Mais cómpre tamén non fuxir dun estereotipo para caer noutro aínda peor: XGN non é tampouco unha acampada de *boy scouts* uniformados arredor dunha serie de equipos informáticos como se dunha cacharela na que cantar cancións se tratase.

Toda esta situación na que nada é o que pode parecer a primeira vista, enleouse este ano un pouco máis coa inclusión dunha serie de novidades encamiñadas a abrir novas vías de participación. Por exemplo: este ano foron convidadas persoas da terceira idade de toda Galiza para afondar na medida do posible nos seus coñecementos sobre as redes, e facendo o que en definitiva máis lles conviña: deixarse ensinar polos mozos e mozas alí reunidos en materia de Sociedade da Información.

Tirar rendemento do potencial dos rapaces (sobre todo no eido tecnolóxico, no deseño gráfico, na programación ou na computación) é o que tamén quixeron facer as empresas colaboradoras e patrocinadoras que participaron este ano en Xuventude Galiza Net e que se despediron dela carrexando unha boa cantidade de currículos. Para as empresas, segundo informaron durante o transcurso dos diversos actos da xuntanza, XGN ben pode converterse en certa medida nun mercado de traballo, tendo en conta a gran formación en informática da mocidade alí reunida e o difícil (iso din as empresas) que lles resulta en ocasión atopar xente cualificada (unha boa parte dos rapaces que saen das escolas e das facultades procuran traballo nas grandes cidades de fóra de Galiza).



O futuro de Xuventude Galiza Net: a descentralización

Do futuro de Xuventude Galiza Net puidemos falar brevemente con Rubén Cela, director xeral de Xuventude (departamento de Vicepresidencia que é o encargado de organizar a xuntanza e de que todo saia o mellor posible), durante o transcurso da *party* e nun dos intres máis interesantes da mesma: o do venres (30) a primeira hora do serán, xusto cando a maquinaria comeza a funcionar a todo rendemento. Máis ou menos como era de agardar, Cela comentou que XGN vai acadar aínda máis complexidade. É dicir: xa está madura, xa está maior. A idea principal para o futuro é liberala do seu único eixo até o de agora: Santiago. Apostar pola descentralización, por unha *party* que non sexa só nun espazo determinado nin nunha época determinada e achegala a outros lugares onde se cadra se precisan máis apostas pola Rede ca en Compostela. "*O noso obxectivo*", sinalou Cela, "*é facer participar a outros núcleos de poboación e a outros colectivos, e mesmo ó longo de todo ano, facer unha Xuventude Galiza Net o máis viva posible*". Isto non significa (engadiu) que non se siga apostando polo mesmo que até o de agora: o diálogo na mocidade, a divulgación do software libre, a loita contra a fenda dixital ou a intercomunicación entre distintos grupos de idade. Sexa como sexa, é moi probable que en breve a Dirección Xeral de Xuventude comece a achegar información ó respecto.

Premios XGN

O punto final de XGN foi unha vez máis a entrega de premios dos diferentes concursos que se desenvolveron durante a xuntanza. A encargada de achegar os galardóns foi a secretaria xeral do Benestar, María Xesús Lago, quen lle entregou a Ignacio Lago Fontán o galardón pola páxina web de *Vós Irmandiños*, grazas á que levou un ordenador portátil e outros complementos, así como vales de compra por valor de 1.500 euros. No concurso por equipos *Counter Strike*, os vencedores foron os membros do clan *Wait and Bledd*. Os seus membros repartíronse diversos vales de compra, cinco torres Asus con procesadores a 6.300 megahertzs e tarxetas gráficas por valor de mil euros cada equipo. O representante executivo de Asus Ibérica, Saúl Cheung, fixo entrega dos lotes. A concelleira de Mocidade de Santiago, Elvira Cienfuegos, fixo entrega do premio *Quake III*, que foi para Ignacio Rodríguez Guillén, que levou tamén un equipo Asus valorado en máis de mil euros. En animación 3D, o primeiro galardón foi para Iván Rodríguez Arós, a quen lle correspondeu un ordenador portátil e vales de compra por valor de 1.500 euros. O premio foi entregado pola deputada Raquel Jabarés. Na categoría de vídeos *XeGue-eNe*, o gañador foi Rafael Carbayeda Castro, que recibiu de mans do director de *marketing* de Blu:Sens, Miguel Churruca, un ordenador portátil, unha tarxeta gráfica e outra de son, así como vales de compra, un lote valorado en 1.600 euros.

Voluntarios de Galiza, nun único portal web

Tirar proveito do espírito solidario galego e, ademais, impedir na medida do posible que os voluntarios en potencia fiquen na inactividade por non ter atopado lugar ó que dirixirse. Estes son algúns dos grandes obxectivos da web www.voluntariogalego.org presentada hai uns días en Santiago polo director xeral de Xuventude, Rubén Cela, unha iniciativa encamiñada a ser na Web o que nas relacións presenciais coas institucións son as portas únicas e accesibles nas que petar. Amais diso, sinalou Cela, está o factor "*punto de encontro para todo o movemento voluntario de Galiza*". É dicir: que a comunicación non se vai dar só co devandito departamento de Vicepresidencia, senón tamén entre uns cidadáns e outros, entre uns colectivos e outros. Segundo apuntou o director xeral, coa posta en marcha deste portal dáse cumprimento a unha das apostas recollidas no Plan Galego de Voluntariado 2006-2010, "*onde figura a necesidade de incorporar e aproveitar as novas tecnoloxías como instrumento funcional e organizativo das entidades, así como de facilitar a presenza activa destas na Rede*".

A web do Voluntariado Galego.

A posta en marcha do novo portal, co fin de favorecer esta comunicación entre os membros da acción solidaria galega (e entre eles e Xuventude), achega tamén a cada asociación solidaria a súa respectiva chave de acceso, co fin de poñer á súa disposición datos actualizados sobre actividades en xeral e as ferramentas precisas para concorrer coas súas propias informacións (novas, imaxes, vídeos, etc).

Deste xeito, Xuventude quere que a dirección que decote seguen os datos neste tipo de proxectos gañe en complexidade, facendo a cada asociación subministradora de contidos e xestora dos mesmos, ombro con ombro co departamento da Xunta. En definitiva: o novo proxecto web da Dirección Xeral semella xurdir directamente da nova orde participativa da Internet (a Web 2.0), na que o lector (neste caso o cidadán voluntario) non se limita a ser un mero receptor de datos, senón que el mesmo ten ampla marxe para colaborar.

A web tamén servirá para levar a cabo solicitudes solidarias concretas dos internautas para desenvolver accións e conta (ademais) cun buscador de recursos do voluntariado a nivel mundial.

Asemade, o portal constitúe un espazo de consulta onde os internautas teñen acceso a convocatorias de axudas e programas para o voluntariado, información legal, ou asesoramento en liña, ao tempo que se abre tamén como un espazo para a formación.

Usuarios de proba

Nos últimos meses, os responsables de Joost están no que poderíamos chamar "a fase beta do seu proxecto en beta", o que non quere dicir que non se poida usar o servizo.

De feito, nos últimos meses Joost contou con centos de usuarios de proba que xa teñen á súa disposición entrevistas a artistas musicais, videoclips, episodios da serie televisiva da cadela Lassie, series de animación (dende clásicos ata *anime*), documentais, eventos deportivos, reportaxes sobre o mundo do motor ou programas sobre videoxogos, aínda que polo momento o inglés reina entre toda esta oferta audiovisual (cunha tímida presenza do español).

O respecto de Joost ós dereitos dos contidos que distribúe o levan a que a oferta de contidos sexa diferente segundo o país no que está o receptor dos programas, polo que dende España non podemos ver boa parte das canles (coma National Geographic) pero iso non supón que lle falte variedade a unha programación de balde que se financiará mediante publicidade e que non perseguirá os contidos xerados polos usuarios (como fai Google) pero que podería constituír unha canle excelente para as pequenas produtoras que queiran chegar a un grande público.

Os primeiros días de maio foron claves para o futuro desta nova plataforma de contidos, pois os usuarios de proba viron incrementadas infinitamente as súas invitación para achegar a outros usuarios a Joost, o que viría a ser unha apertura de facto do sistema (como xa pasara con Gmail).

Haberá que agardar agora para ver se Joost se converte no novo éxito audiovisual da Rede (como aconteceu con Google) ou quedará só cun nicho de usuarios de banda ampla que prefiren contidos de calidade fronte a unha oferta de contidos de pouca definición nas que se pode perder un na actualidade.

Joost:
unha TV en liña revolucionaria no formato e guiadiña nos contidos

Os primeiros días de maio foron claves para o futuro desta nova plataforma de contidos, logo do gran incremento de invitacións para acceder a ela

Joost xa estivo ó alcance duns privilexiados os pasados días.

REDACCIÓN

Niklas Zennstrom e Janus Friis son dous personaxes que, como moitos outros do mundo da informática e dos seus achados, aparecen sempre de dous en dous (por exemplo, os creadores de Google, Sergey Brin e Larry Page, ou os de YouTube, Chad Hurley e Steve Chen), poñendo de relevo que a posta en marcha de anovadores servizos en liña é unha tarefa que non se diferenza moito do resto das tarefas cotiás que se desenvolven no mundo, nas que dous cerebros case sempre funcionan mellor ca un. O caso é que o binomio *Zennstrom+Friis* (creadores de Kazaa e, se cadra, dous dos personaxes máis odiados polas SGAEs do planeta) ficaba nos últimos tempos nun certo limbo de esquecemento, malia que por separado si que daban que falar (Zennstrom co Skype, por exemplo). Desta volta aparecen de novo coa web de vídeos e televisión chamada Joost (antes chamada *The Venice Project* e nun principio de balde e con anuncios), na que están a traballar ombro con ombro a prol da divulgación de produtos audiovisuais, logo de poñelo todo da súa parte a prol da música (a industria discrepará deste comentario) e da telefonía libre (con Skype, servizo que tampouco é ben visto polos grandes, neste caso polas operadoras).

Sexa como sexa, segundo informa The New York Times, hai unha nota diferenzadora deste proxecto (o primeiro servizo mundial en liña de televisión de alta calidade) con respecto ós anteriores: Zennstrom e Friis están a traballar seguindo polo miúdo tódolos requirimentos de legalidade, conseguindo licenzas alí onde sexa preciso conseguilas e o máis o apoio dos que curtan o pastel. Ou sexa, que están a traballar seguindo o manual.

"*A razón de por que estamos a facer as cousas así é pola nosa experiencia*", sinalou Friis nunha entrevista co devandito xornal hai unhas semanas. "*Sabemos como son estas cousas e, sobre todo, sabemos que non queremos estar durante moito tempo metidos nunha batalla legal interminable*", comentou, en clara referencia ós problemas que trouxo consigo a posta en marcha do servizo Kazaa (vendido en 2002, pero achegando aínda un ronsel de conflitos legais), o xa mítico espazo de descarga libre de música.

O seu máis recente proxecto, chamado Joost, está a atraer importantes alianzas, como por exemplo a de Viacom, que asinou un contrato con Friis e Zemmstrom polo que se compromete a achegar as súas redes MTV e BET amais de filmes da casa Paramount. Cómpre sinalar que a estratexia de Viacom (e tamén de Joost, a fin de contas) é a de lanzarse a competir directamente con YouTube, servizo de vídeos en liña que é un dos grandes fenómenos da Internet dos nosos días. O acordo entre Viacom e Joost veu xusto despois de que as negociacións entre a primeira das empresas e YouTube (propiedade de Google) fracasaran. O motivo? As licenzas de centos de horas de vídeos recollidos (en palabras de Viacom, espoliados) da dita cadea norteamericana, pendentes de seren aboadas. Segundo Viacom, hai neste intre preto de 100.000 vídeos da súa propiedade indo de aquí para alá na e libremente na plataforma YouTube.

Polo tanto, de aí a asinar cun servizo novo como Joost (que, como diximos, quere facer as cousas polo legal) só houbo un paso. Por certo que esta iniciativa web antes chamada *The Venice Project* tamén asinou acordos con Warner Music ou con produtoras de TV como Endemol. Toda unha estratexia de protección de cara a evitar futuros litixios non desexados. Así están a facer as cousas Friis e Zennstrom, os "escarmentados".

Cousas que todo o mundo debería saber sobre Joost

Para comezar, a calidade de vídeo do servizo Joost sería moi superior ós que se poderían chamar "os seus competidores", con YouTube á cabeza de todos eles. Ou sexa, que non estaríamos a falar dun servizo de vídeos en liña ó uso, senón dunha televisión dixital na que non sería preciso comprimir as pezas audiovisuais (co conseguinte empobrecemento de imaxe e son), posto que non ocupa longo de banda senón que se aproveitaría de xeito directo das conexións dos usuarios. Ou sexa, que é tecnoloxía P2P. Iso si: pouco poderemos facer con Joost se non temos unha porta de entrada á Web de banda ampla. Segundo se apunta nunha chea de foros en Internet, este produto dos creadores de Kazaa estaría chamado a ser unha nova revolución no consumo de pezas audiovisuais na Rede.

A plataforma preséntase como moi interesante para os provedores de contidos, sobre todo en conta que (agora si) todo apunta a que poderán sacar bos beneficios, estando outros servizos como YouTube situados máis a contrapelo (para eles, claro). Ou sexa, que teríamos diante un proxecto que probablemente acabe por ter o beneplácito da gran industria e que podería serlle unha boa oportunidade para lanzar canles de televisión a escala global.

En realidade, Niklas Zennstrom e Janus Friis non acoden sós con esta iniciativa debaixo do brazo, xa que o fan con Frederik de Wahl, tal e como se puxo de manifesto no día da presentación da súa criaturiña.

Polo que respecta ós contidos, nada novo baixo o sol. Haberá deportes, documentais e música. A novidade será o soporte. Dito doutro xeito: a innovador é que o internauta poda ver televisión a través do computador sen estragar a vista.

Os usuarios de Joost tamén poderán descargar programas de balde, co obxectivo de revisar e actualizar cadeas, programas ou pezas nas que estean interesados. Isto ten que ver con outra das grandes bazas do servizo (polo menos, así a promoven os creadores), que é a súa ampla marxe de interactividade. Ou sexa, o espectador (se Joost non engana) fará unha televisión en liña á súa medida, e mesmo participando nela.

Jalipo: novo servizo de vídeo e televisión encamiñado (unha vez máis) a competir con YouTube

Tense falado moias veces do xurdimento de competidores de YouTube, e de que este servizo de vídeos tiña os días contados por mor das moitas denuncias amoreadas por suposta violación dos dereitos de autor de todo tipo de contidos audiovisuais. A morte de YouTube foi adiantada por milleiros de xornalistas de todo o mundo dende que se puxo en marcha, mais é ben posible que ós responsables do servizo (os directivos do buscador Google) lles traia sen coidado todo o que se conta, tan afeitos están a que lles poñan un obituario laboral na porta da oficina. Os pasados días houbo novas informacións ó respecto. Segundo informou Reuters, unha potente alianza de grupos de comunicación de todo o mundo (na que está BBC World e Al Yazira en inglés) vén de pór en marcha unha nova rede de distribución de contidos audiovisuais encamiñada a facerlle a competencia a YouTube. O servizo ten (por certo) un nome certamente desagradable: Jalipo.

O seu presidente é o ex dirixente de Sony en Europa, Chris Deering, e o proxecto nace incluíndo un servizo de pago por visión con tarxeta de crédito para os internautas que desexen ver vídeos baixo demanda. O certo é que é moi probable que este novo servizo non entre tampouco en confrontación directa con YouTube, posto que é de pago, aposta pola alta calidade de imaxe e son e achega contidos subministrados pola industria de xeito directo, non polos usuarios. A idea é respectar ó máximo os dereitos de autor das pezas audiovisuais. A confrontación, de darse, será máis indirecta e, certamente máis sutil. De feito, é moi posible que consista nunha nova morea de denuncias por parte da gran industria, que, de preferir, preferirá a Jalipo (onde haberá beneficios directos e máis control) cá YouTube.

Blog This, visto no caderno de Nico en Flickr.

3.650 días *posteando*

Os blogs veñen de cumprir dez anos e nós queremos celebralo un pouco a contrapelo: ollando cara o presente e un pouco (tamén) cara o futuro

Os blogs veñen de cumprir dez anos. Os días pasados falouse moito de quen puído ser o suposto inventor deste formato de comunicación web e de cales son aqueles que máis e mellor pinta no panorama internacional e galego. Nós non imos meter en enumerar a listaxe de posibles inventores, e tampouco nos imos parar polo miúdo no ranking dos cadernos escritos en galego e castelán de meirande influenza. De feito, permitirémonos a licenza de sobrevoar estes temas como de pasada. A fin de contas, xa está case todo dito sobre o pasado dos blogs. Polo tanto, quédanos o presente e o futuro dos cadernos web, un terreo escorregadizo no que con toda probabilidade meteremos a pata, pero será sen dúbida algunha unha metedura de pata apaxioante. Quedades avisados.

Bloggin unplugged, no espazo de Brownpau.

FERNANDO SARASQUETA

Quen ía pensar que os blogs, que xurdiron como xurde un correo electrónico dirixido ós amigos (o xermolo é probablemente o mesmo), acabarían por converterse na revolución cultural e comunicativa da primeira década do século XXI., o centro arredor do que xira todo un concepto innovador: a Web 2.0? O universo blog é un universo que medra ó longo dun itinerario sen paradas, e certamente máis rápido có AVE. Tan rápido que xa corremos o risco de perder a perspectiva. As causas do éxito son varias, e teñen que ver case todas coa necesidade de expresarnos, de falar, de deixar pegada no mundo, de ser alguén, de comunicarnos, de reivindicar as causas polas que consideramos xusto loitar, de non estar sos, de sermos escoitados. Case poderíamos pensar que os blogs apareceron no intre xusto: nun intre de inquietudes xeralizadas, de voces cansas de ficar en silencio (máis voces ca nunca). Escritores (malos, mediocres e bos) que non quixeron ou non puideron publicar unha obra, fotógrafos de toda índole que amosaron os seus albumes ó mundo, xornalistas fartos de ter sempre por riba deles a liña editorial que respectar, activistas sociais que levaron a súa loita o máis preto posible da sociedade. A listaxe de causas e motivacións é infinita.

Como era de agardar, moitos deses blogs postos en marcha ó longo destes dez anos de "vida" non son máis ca lixo virtual, estradas sen saída ou ben palabras soltas, ferintes e/ou incoherentes. Hai absolutamente de todo: blogs con audiencia e blogs apenas visitados coma casas doentes, blogs reivindicativos e blogs conformistas, blogs con afán de negocio e blogs á marxe de calquera beneficio. Tal é a variedade, que hoxe en día as tipoloxías van camiño de consolidarse en moitas pólas, cada unha cun nome distinto.

O universo blog está a adquirir tal complexidade que actualmente é imposible saber con exactitude cantos hai, e menos aínda cantos hai realmente activos. Sábese (iso si) que en cuestión de dous ou tres anos o seu crecemento estancarase, en parte porque o número de persoas que levan un blogueiro dentro é limitada, e en parte porque en moitos casos ten un aquel de moda, de fenómeno pasaxeiro, de método para ancorarse na actualidade. Unha vez que pase iso que poderíamos chamar "febre posteadora", alguén ou algo vai pisar o freo a modo pero sen pausa.

Segundo datos de Technorati, o buscador especializado en bitácoras, existen neste intre uns 73,2 millóns de blogs no mundo. O estado español está polo visto á cabeza de Europa en creación deste tipo de cadernos, segundo unha información publicada por Novartis, cunha taxa do 17,9% do total de internautas mantendo activa unha bitácora. A xuízo de *El Blog Herald*, España conta a día de hoxe con 1,5 millóns de blogs.

Pasado, presente e futuro do blogomundo en Galiza

En Galiza, os blogs están a ter unha gran repercusión, sobre todo de tres ou catro anos cara a hoxe. Mesmo se lle puxo un nome a este fenómeno comunicativo desenvolvido coas súas características propias na nosa terra: o *Blogomillo*. Segundo cifras achegadas hai uns meses a El País por Pedro Silva (*Goretoxo*), autor do blog *De mares*, os meses de primavera de 2007 vanse saldar con preto de 4.000 blogs escritos en galego, 600 dos cales cinguidos ó software de blogaliza.org.

A cifra de blogs escritos en castelán dende a nosa terra é ostensiblemente maior. Neste intre, é de máis de 10.000. Malia o seu elevado número, non se pode dicir que as bitácoras escritas en castelán formen parte de movemento social ou cultural algún (ben definido e cunhas características comúns), nin xirar arredor de eixes como chuza.org.

O principio de todo está probablemente en 2000, cando o escritor Suso de Toro puxo en marcha *Botelha ao mar*.

Dicir algo novo do *Blogomillo* a estas alturas é tarefa complicada, como tamén semella difícil non mencionar cadernos dos que xa se ten falado en milleiros de ocasións ou non caer na nostalxia e evocar tempos blogueiros máis felices (tempos que probablemente eran tan malos de vez coma os que vivimos hoxe en día, a fin de contas).

Sexa como sexa, tense falado en moitas ocasións da morte do *Blogomillo*, coma se dun personaxe heroico desaparecido en estrañas circunstancias se tratase. Esta foi certificada nun tempo incerto a cabalo entre os anos 2005 e 2006 (ou se cadra un pouco antes, e até un pouco despois: imposible sabelo con exactitude).

A finais do ano 2006, Manuel Bragado, mantedor de Brétemas, convidou ós membros do colectivo blogueiro galego a aceptar a morte definitiva de aquilo que temporalmente (e se cadra moi moderadamente) fixo que se sentiran unidos: unha canle (o blog), unha lingua (a galega) e unhas arelas sociais e culturais máis ou menos comúns. Mais tendo en conta isto, o propio Bragado pediu daquela no seu caderno que non se seguise ollando cara a atrás coa nostalxia.

Os tempos que veñen non teñen por que ser *internauticamente* peores.

O *post-blogomillo* (por chamar a estes tempos dalgún xeito) ten a feitura de todos os "post" deste mundo dende que o mundo é mundo. E, probablemente, algunhas das súas principais características sexan a dispersión dos autores, a diversificación, a aposta definitiva e sen vergoña polo beneficio económico e tamén unha maior especialización temática. Isto podémolo ver tódolos días, e mesmo fálase decote do *Fodemillo* (blogs en galego sobre o pracer do sexo como *As miñas mulleres, Usuaria* ou *Fodendo*) ou dos encontros *blogogastrónomos* (nos que participan blogueiros como Miguel Vila, autor de *Colineta*, ou Manuel Gago, de *Capítulo Cero*, entre outros). De feito, estanse xa a tratar temas que, polas razóns que foran, non se trataban até o de agora, e libremente (o do sexo é un exemplo disto, e os alicerces semella que foron sentados por *VSQN*, un blog pioneiro en Galiza no eido do erotismo).

Outra póla de experimentación é a que veñen de achegar Andrés Milleiro e o seu equipo de redacción no caderno *Trebellos*, un blog de vocación comercial que está a tocar temas polos que os galegos non parecíamos até o de agora moi interesados: os aparellos electrónicos coñecidos

Propostas para un código de conduta para blogueiros e lectores

No texto anterior falamos da tensión existente hoxe en día entre algúns blogueiros e os personaxes, institucións públicas ou empresas das que falan nos seus *posts*. Porén, non falamos aínda dos tirapuxas continuos cos lectores ós que se vén sometidos os *bloggers*, sobre todo aqueles que teñen un meirande índice de seareiros e, polo tanto, fican máis expostos ós comentarios da comunidade. Un caso salientable foi o da escritora Lucía Etxebarría, que tivo que pechar o seu caderno pola presión á que era sometida por parte dun bo número de lectores: mesmo chegou a atopar máis de cen comentarios insultantes dunha soa tacada. Recentemente, a blogueira Kathy Sierra tamén tivo o seu inferno blog particular ó ser obxecto no seu caderno de todo tipo de ameazas. Podemos velo aquí:
http://headrush.typepad.com/creating_passionate_users/2007/03/as_i_type_this_.html.

Enrique Dans (que tamén confesa no seu caderno ter endurecido a súa política no que se refire ós comentarios dos lectores), reflicte unha información que ben podería significar o principio da fin da liberdade total de movementos máis ou menos xeralizada dos lectores nos blogs dos seus autores favoritos, concepto (o de liberdade de movementos) que soe ser o mesmo que esgrimen os bitacoreiros para varrer os comentarios que lles ofenden ou que poden ofender a outros, menoscabando a súa propia liberdade.

Referímonos á campaña iniciada polos bitacoreiros Tim O'Reilly e Jim Wales que vai encamiñada a elaborar un código de conduta que faga posible limpar de "lixo" certas comunicacións na Web. A nova, recollida por The New York Times, está xa a dividir á comunidade internauta. Por unha banda, están os blogueiros que consideran preciso o devandito código coa finalidade de concienciar á sociedade enteira de que as mesmas persoas que non teñen respecto algún polo resto das persoas na vida real están a facer hoxe en día o mesmo que facían antes pero no virtual (co agravante de que no virtual escúdanse no anonimato, o que axuda a este tipo de persoas a sentirse máis valentes do que en realidade son).

Por outra banda, a medida é moi posible que moleste a unha boa parte da comunidade de internautas, para os que calquera medida que vaia dirixida a limitar a liberdade de expresión nun concepto libre como é o da Rede, debe ser rexeitada de inmediato.

Para ben ou para mal, aquí van os seis principios achegados por Tim O'Reilly:

1 Asume a responsabilidade non só polas túas propias verbas, senón tamén sobre os comentarios que permites no teu blog.
2 Etiqueta o teu nivel de tolerancia para comentarios abusivos.
3 Considera eliminar os comentarios anónimos.
4 Ignora ós trolls.
5 Continúa a conversa fóra de Internet, fala de xeito directo ou atopa a un intermediario que poida facelo.
6 Se coñeces a alguén que se estea a comportar de maneira incorrecta, faillo saber.
7 Non digas nada en liña que non poderías dicir en persoa.

como *gadgets*.

Mentres tanto, case poderíamos dicir que a Internet galega (como a natureza cando pode ou cando lle deixan) vaise amañando a si mesma, e unha boa parte do lixo bitacoreiro mantido dende a nosa terra vaise descompoñendo paseniño, unha circunstancia que se presenta como un motivo de peso para darlle a razón a Manuel Bragado cando pedía no seu caderno menos exercicio de nostalxia, menos dar voltas unha vez tras outra arredor dos mesmos nomes e os mesmos espazos virtuais. A fin de contas, quen pode asegurar que todo que se produciu ó longo deste sete anos merece ser conservado e mantido?

Fundamentais para unha vida política sa

Non é casualidade que os blogs en tódalas linguas aparezan cada vez máis vinculados á vida política e que cada vez haxa máis representantes públicos con caderno persoal. Asemade, hai cada vez máis ferramentas deste tipo postas a disposición dos cidadáns, co obxectivo de facerlles máis doado o camiño cara a participación na vida pública (un exemplo moi válido disto son os *Cadernos Cidadáns* postos en marcha por Europa Press en Vigo, Lugo, Arteixo ou Santiago, e nos que desenvolveu un moi importante labor a blogueira galega Eva Campos, que xestiona *Diotima*).

Para o galego Enrique Dans (o seu caderno enriquedans.com está en tódalas listaxes dos dez máis influentes de España), os cadernos web son o reflexo electrónico da ágora grega, o instrumento ideal para tomarlle o pulso á opinión, fundamentais para unha vida política sa. Porén, tamén recoñece que levan consigo unhas cantas áreas de escuridade, pero, ó seu xuízo, as vantaxes priman sobre calquera outra cousa: "*No mundo blog hai de todo, e tamén hai depravados que van por aí con cámaras de foto sacando imaxes debaixo das mesas onde se sentan e colgándoas a continuación. Pero unha cousa está clara: non é unha moda pasaxeira. É unha tendencia forte, onde calquera persoa que non sexa propiamente de formación tecnolóxica pode estar en contacto cos tecnólogos. É unha proposta de valor de sentido común. Unha maneira de sacar as fotos do álbum*".

Blogueiros: privilexiados con altofalante?

Falemos agora de certas faces escuras do universo blog, con toda probabilidade máis abondosas do que se pode ver sen rañar na superficie. Porén, non imos meter a todos os bitacoreiros do mundo nun mesmo saco. Facer iso sería unha parvada tan grande coma calquera outra. Blogueiros hainos de toda condición e, tendo en conta iso, semella pouco oportuno pensar que algúns dos que teñen audiencia non van tirar nunca proveito do seu "privilexio". Para estes autores ou

Blogueando intres, vía o caderno de Antigone78 en Flickr.

comunicadores será máis doado que para os outros (os menos visitados) enxergar o caderno persoal propio como un estrado. O caso é que manter un blog tamén é en certa maneira cubrirse as costas.

Por dicilo dun xeito máis coloquial: calquera se mete hoxe cun blogueiro sobradamente lido e reverenciado pola comunidade internauta. Quen nos pode asegurar que ese autor vai respectar o que lle contemos ou vai manter en discreto silencio calquera posible disputa? O feito de ter un caderno persoal de ningún xeito achega un subministro extra de virtudes. O posuidor dunha web desta índole será boa ou mala persoa nas fases previas, no durante e no despois da súa andaina blogueira. E isto tamén é aplicable (ou máis) ós internautas lectores que deixan comentarios.

Toda esta enleada vén a conto porque cada día son máis e máis extensas as discusións neste senso. Podemos lelas en calquera medio de comunicación na Rede. Case todas teñen a raizame neste punto: do mesmo xeito que dende un blog especialmente seguido se pode encumbrar a unha persoa, entidade pública, organización ou empresa, tamén se pode lanzar unha información falsa que acabe con ela, que dinamite os seus alicerces. Isto non é novo: é algo que veñen levando á práctica os medios de comunicación de toda a vida dende tempos inmemoriais (directores, editores e xornalistas vendidos e corruptos estiveron sempre aí), pero se nun xornal o equipo de redacción pode chegar a poñer freo á xenreira dun director editorial aldraxado, quen vai chamar á cordura a un blogueiro que vén de oír o ruxerruxe polo que devecía dende hai semanas ou meses sendo el como é o que move os fíos do seu particular medio de comunicación?

Sexa como sexa, é certo que o que se perde por unha banda (o traballo conxunto do equipo de redacción) gáñase pola outra: o blogueiro vai saber en seguida cando se confunde grazas ós seus lectores, que llo farán saber no devandito espazo dedicado ós comentarios pertinentes, converténdose aqueles na peza que faltaba: a dos editores. Porén, non paran de medrar nos últimos tempos os casos de demandas por difamación na blogosfera, e, en ocasións, son os comentarios dos usuarios (que en teoría poden e deben corrixir a posible falta de rigor do blogueiro) os culpables. Nunhas declaracións recentes na web de El País, Ignacio Escolar (escolar.net) reflexionaba sobre este punto e aludía á necesidade de facer algo ó respecto co perigo potencial dos comentarios: "*É certo que se rompeu o límite entre o público e o privado, entre o comentario que se fai tomando un café e o dun medio de comunicación, e si creo que hai certo baleiro*".

Clientelismo blogueiro?

Empresas, organizacións e institucións públicas de todo o mundo están a caer na conta do poder da blogosfera. Para moitas corporacións, é tal a influenza dalgúns blogs que fan todo o posible por caerlles en graza ós seus autores, e mesmo se ten espallado en Estados Unidos a práctica de agradecer favores por medio de cartos ou privilexios (un novo xeito de clientelismo, do que en Galiza por desgraza temos amplos coñecementos). Esta práctica chámase *Pay per Post* (pagar por un *post*) e consiste basicamente no que dixemos na anterior frase. É dicir: se prometes falar ben dos meus produtos no teu blog, eu saberei agradecercho. Se cadra, o problema non é que se faga isto (é probable que non haxa un xornalista que non o fixera algunha vez na súa carreira profesional). Mais se cadra o problema é que non se faga saber.

Porén, cómpre non levar unha imaxe trabucada do universo blog. Habendo como hai rexistrados máis de 70 millóns de cadernos (aproximadamente) no mundo, pensar que o blog en si mesmo como medio de expresión pode chegar a corromper é unha tolemia de grandes dimensións. Unha vez máis, o problema non é o medio. O problema, de habelo, está no usuario. Do mesmo xeito, é probable que caiamos nun erro ó pensar que tanto os departamentos de *marketing* e de comunicación das empresas como as axencias que traballan para elas deberían deixar ós bitacoreiros tranquilos. O seu cometido, a fin de contas, é procurar altofalantes para os seus produtos. Se logo de facérllelos chegar ós blogueiros ou de ofrecerlles descontos e oportunidades de todo tipo, aqueles dispoñen de total liberdade para falar ben ou mal de todo o posto ó seu alcance, entón o sistema probablemente estea dando o mellor de si mesmo.

Hai semanas puidemos saber da existencia dunha cadea de hoteis (Magic Costa Blanca) que vén de lanzar unha tarxeta especial para autores de cadernos web que lles achegaría unha serie de promocións e condicións especiais. O obxectivo da empresa, segundo fixo saber, é este: incentivar o uso de Internet como gran medio de comunicación.

Deste xeito, os internautas que empreguen a Rede para falar de temas de interese xeral, poderán acadar até un 20% de desconto sobre o prezo das reservas en tempada alta da cadea, incluíndose ademais un trato preferencial para os portadores da dita tarxeta no caso de que se formen longas ringleiras na recepción.

É este un xeito de comprar a liberdade de expresión dos internautas e blogueiros ou, pola contra, unha maneira lexítima de afianzar a Sociedade da Información en España e nas empresas dedicadas a actividades turísticas? Probablemente non sexa unha cousa nin outra senón algo moito máis complexo. Coma a vida mesma.

Blogs profesionais e blogs non profesionais

Nun principio é probable que poucos sospeitasen que os blogs se ían converter en fonte de ganancias. Mesmo hoxe en día, é difícil de crer para moitos internautas. Pero así é, e non ten nada de malo que sexa deste xeito. Porén, xa hai quen pide que se fagan máis explícitas as diferenzas entre uns e outros, entre os comerciais e os que non saen á luz con arela de lucro (no medio, entre un e outro extremo, hai unha gran cantidade de blogs que deixan a porta medio aberta á chegada de cartos por publicidade, publicidade non intrusiva). De feito, os analistas sosteñen que a tendencia é a de que deixemos de meter no mesmo lote a tódolos blogs. É dicir: os comerciais terán en breve un nome distinto dos de tipo persoal e o lector estará previamente avisado do que vai atopar alí.

Como dixemos neste mesmo artigo, un exemplo salientable de blog profesional que vai coas cartas boca arriba é Trebellos (www.trebellos.org), un caderno galego que semella cubrir unha leira que ficaba até o de agora un tanto descoidada (case en barbeito), a dos *gadgets* en xeral, e que aposta por novos vieiros de negocio e (asemade) polo galego como lingua perfectamente válida para a comunicación tecnolóxica.

Camisetas da Web 2.0, no caderno de Inju.

Trátase como dixemos dun blog comercial (así foi presentado dende o principio), e probablemente sexa o primeiro desta natureza posto en marcha dende a nosa terra. Os seus responsables (Andrés Milleiro, Iarrovawo, Pedro Silva, Xaime e Seve) e xa están a emitir os sinais primeiros de actividade e, co seu exemplo, se cadra lle están a amosar ós internautas galegos proveitosas posibilidades no mercado global. E en galego.

Trebellos, en definitiva, representa unha nova feitura de cadernos web con anovados obxectivos, para os que probablemente haxa que inventar en breve un novo nome que axude a diferencialos no medio de tanta e tan complexa multiplicidade.

Exemplo de web falsa que simula unha entidade bancaria.

Especulando na Internet con nomes de dominios de sona

Toma posición na Rede un novo tipo de industria lixo que non para de medrar: a que se aproveita de xeito directo das veces en que nos trabucamos redactando a designación dunha web na barra de navegación

F. S./R. N.

Cando tecleabamos hai un ano na barra de navegación "www.barrapunto.es" no canto de "www.barrapunto.com" estivemos a caer (unha, dúas, tres veces) nas redes de certo tipo de especuladores de hoxe en día: os que se dedican a rexistrar dominios de marcas ou de vilas ou mesmo de persoas con vistas a vendelos logo a quen se interese por eles, normalmente as empresas, institucións ou persoas aludidas. É dicir: non só se especula hoxe en día co solo real, ese que serve de alicerce físico ás nosas vidas, senón tamén co solo virtual, co fin de obter os máximos beneficios a costa do despiste ou da tardanza dos demais.

Ou sexa, que se da noite á mañá conseguimos facernos famosos por calquera motivo (porque cantamos ben, porque escribimos un bo libro ou porque desenvolvemos unha vacina para unha doenza), non deberemos estrañarnos se máis adiante queremos abrir un espazo na Rede co noso nome e descubrimos que está collido. Nel poderán falar ou non de nós, pero o caso é que o anzol está botado, e en moitas ocasión non teremos máis remedio que loitar por el e/ou mercalo. Así están as cousas: a especulación de dominios e a usurpación estase a converter nun negocio ben lucrativo e no mundo non falta (nin faltou nin faltará) xente que faga caixa con iso.

Así, e falando de cifras, segundo apunta a Organización Mundial da Propiedade Intelectual (OMPI), a industria da ocupación dos dominios implica xa a decenas de milleiros de enderezos, que cambian de mans todos os meses, rexistrándose o ano pasado até 1.823 denuncias por labores de especulación web, o que significa un incremento do 25% con respecto a 2005.

Segundo engade o devandito departamento da ONU nun comunicado, os especuladores son xente que está ó día do que pasa no mundo e, máis concretamente, do que pasa na Sociedade da Información. É dicir: o perfil do usurpador de dominios é o dunha persoa que procura decote mover ficha antes cós demais, adiantándose ós acontecementos. Se hai unha empresa, persoa ou organización que abrolle plano no real antes ca no virtual, é probable que o especulador se adiante e ocupe o espazo que teoricamente lle corresponde ós outros.

O irmán máis cutre de Flickr.

Mesmo hai outra variante: a de acaparar tódolos nomes de dominio que soan e se escriben de xeito semellante a un sitio web de éxito. Un exemplo claro disto é o que acontece co buscador Google e que podemos ver na imaxe: unha especie de réplica relativamente ben deseñada e de nome "Googe" (na que que é doado caer se temos os dedos ríxidos). Calquera pode facer a proba, baixo o seu propio risco (o normal é que estas páxinas usen trucos para que non poidas saír delas así como así: deixan lastre ou, mellor dito, meten o zapato para que non poidas pechar a porta de contado), cambiando lixeiramente a orde das letras. Co servizo da comunidade de fotógrafos en liña Flickr ocorre o mesmo, e que dicir das múltiples variacións que existen rexistradas arredor de YouTube e que se aproveitan dos erros de escritura que podamos cometer os que non nos defendemos ben redactando en inglés.

Outro exemplo moi comentado estes días é o do Tamiflu, que é a medicina que a industria farmacéutica deste mundo (se cadra cun aquel de espíritu especulador que finalmente vólvese na súa contra) quere promover como o remedio para a gripe aviaria. Segundo informa a OMPI, o ano pasado rexistráronse 34 denuncias do grupo Roche, o fabricante suízo do fármaco, pola usurpación con enderezos da seguinte índole: "tamiflu.net" ou "tamiflu-vaccine.com".

Polo que respecta ás cifras totais de dominios denunciados, o organismo da ONU sinala que dende o ano 2000 (data na que comezou a súa andaina mediando neste tipo de litixios web), rexistrou un total de 10.000 denuncias, das que 2.000 foron solucionadas de xeito amigable. O problema real está nas restantes, malia que o normal é que gañen os demandantes, pero é que moitas veces é inevitable a compra do dominio, e o esforzo xa paga a pena. Sexa como sexa, hai unha pauta que semella repetirse ó milímetro e con moi pequenas variacións: a maioría dos demandantes son cidadáns, empresas ou institucións de países desenvolvidos.

A modalidade dos "dominios parasito"

Un dominio, segundo esa imprescindible enciclopedia da que todos botamos man algunha vez nas nosas vidas, a Wikipedia, é a parte dunha *url* (enderezo dunha páxina ou recurso en Internet) pola que se identifica ó servidor no que se aloxa; por poñer un exemplo, codigocero.com. Estes dominios clasifícanse por temas segundo a súa terminación, de tal xeito que os rematados en ".com" destínanse ó emprego comercial, ".org" a organizacións sen ánimo de lucro, ".gob" ou ".gov" a webs gobernamentais. En resumo, estamos a falar da parte do enderezo dunha páxina web que identifica ó servidor; o que xa todos sabiamos. Agora ben, este refrescamento da memoria vén a conto porque de xeito case simultáneo ó fenómeno dos *ciberespeculadores* dáse tamén o fenómeno dos "dominios parasito". Estes rexístranse cun enderezo semellante ó doutras páxinas de moito trasfego, a fin de que un pequeno erro tipográfico nos desvíe da páxina á que nos diriximos inicialmente para dármonos de fociños no dominio parasito; todo isto, claro está, para facer o San Martiño á conta dos ciberdespistados.

Estes internautas arteiros e interesados, coñecidos como *typosquatter* en inglés, cando non poden "ocupar" o dominio dunha marca rexistran outros semellantes, con leves diferenzas tipográficas ou coas máis típicas erratas, tales como "elmnudo" ou "elmnudo" no tanto de "Elmundo", para dende alí, facer negocio coa súa publicidade.

Cando escribimos un dominio na barra de enderezos é moi común ter erros ortográficos ou de tecleo. Ás veces, simplemente decatámonos da equivocación, e noutras vemos na pantalla un grande letreiro que nos di que a páxina non existe. Mais, que acontece cando debido a leves diferenzas tipográficas imos dar a páxinas que non nos interesan o máis mínimo, que asolagan a pantalla de publicidade e que de cada *clic* que facemos para desfacer o erro, xéralle rendementos ó creador? Que nos poñemos de mala uva. A nós, como usuarios, non nos supón ningún mal... relativamente, xa que o tempo é unha das cousas máis prezadas nos nosos días e non nos gusta perdelo ademais de amolarnos (por dicilo de xeito suave) que estes ciberparasitos acaden o seu malicioso obxectivo.

www.nic.es é o rexistrador oficial de dominios de Internet en España e nas súas páxinas podemos descargar un PDF cos últimos dominios rexistrados. Cal non sería a miña sorpresa cando botando unha ollada pola páxina puiden comprobar que existen todo un repertorio de dominios con nomes moi sospeitosamente semellantes a coñecidas publicacións españolas, que tan só se diferencian por unha letra omitida, trasposta?

Como se explica senón que nun mesmo día se rexistren estes dominios: canairas7.es, canarisa7.es, canaris7.es, canaras7.es e canrias7.es? Vemos que todos son esaxeradamente semellantes ó dominio usado polo xornal canario Canarias 7. A estratexia está moi clara: se alguén teclea a páxina de Canarias 7 e comete algún erro tipográfico, moi probablemente será reconducido cara algún destes sitios parasitos.

E o mesmo acontece con ducias de xornais e revistas de ampla difusión no noso país, que xa de por si tiñan indesexables piollos e carrapatas como para engadirlle novos parasitos á colección. Así están as cousas.

Mais a cousa non remata aí. Se nos trabucamos escribindo enderezos sinxelos por irmos rápido de máis ou por estarmos habituados a escribir sen ollar para o teclado, a situación complícase moito máis cando se trata de enderezos escritos en inglés ou noutras linguas. É aí cando os latinos metémo-la gadoupa ata o fondo e poñemos "chicken.com" cando queremos poñer "kitchen.com" aínda que sen maiores consecuencias que atoparnos con receitas de saboroso polo fritido no tanto de elegantes mobles de cociña. Neste caso non se trataría de "dominios parasito", senón máis ben de "despistes garrafais", que non nos ocupan lugar agora, aínda que se poderían escribir centos de páxinas sobre o tema.

Última Hora

Adianto: *Colin Macrae DIRT*

A relación entre videoxogos e o cine é estreita, moi estreita. Ás veces mesmo máis apertada cá entrada de ponte dalgún dos treitos do novo *Collin McRae*. E non é pouco dicir. O novo produto de Codemasters leva o nome da súa estrela por excelencia dende hai varias tempadas *Collin McRae* e un sobrenome *DIRT* (suxo en inglés).

E a que ven iso de relacionar un simuladores de condución co mundo do cine? Que non estamos en *A todo gas*!!!. Pois é sinxelo. Os creadores desta nova edición do *Collin* quixeron facerlles a boca a auga ós seareiros dos *rallies* gravando en cine un tráiler de avance de contidos, posto que o xogo completo non verá as tendas (nin na túa consola) ata o mes de xuño. O tráiler foi gravado como se dunha película de Hollywood se tratase e recrea unha das carreiras que poderás botar cando o teñas nas mans. Comezando polas acantiladas curvas de *Pikes Peak*, unha das moitas competicións *Hill Climb* que inclúe o xogo. Pasando polo feixe de colisións e accidentes das carreiras de *buggies* (morriña do *Pop Cross*) ata a estrea nas pistas do prototipo R4. Brummm. O tráiler do *Collin McRae DIRT* pódese ver completo e descargar na seguinte web: www.codemasters.co.uk/dirt.

O xogo sairá no mes de xuño como vos conto e estará dispoñible para as consolas XBOX 360 e para PC (cousa que é de agradecer). O formula 1 de SONY, a Play 3 terá que agardar un tempo até recibir a súa propia versión. s escenarios de DIRT recollen partes de España, bosques ingleses e viñedos alemáns e, como non, as competicións *off-road* que tantos seareiros están a recrutar. Estas últimas en escenarios de Italia, Francia, Alemaña Xapón e Australia.

Por último, comentarlles os propietarios da XBOX que poden descargar o tráiler de DIRT a través do bazar XBOX Live. E facerse a idea de que este verán… moreno de consola. J

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 de NAMCO BANDAI

Canta vida lle queda a un dos reis do manga? Creadores dunha saga que non parece ter fin? Pois iso, unha eternidade. Claro que tendo no teu poder as bolas máxicas todo e coser e cantar. Moitos anos despois de que ShongoKu amosase a súa cola nas pantallas de televisión, o éxito nos videoxogos segue na tónica xeral en cada un dos programas nos que aparece. Agora é a consola (para deportistas) Wii de NINTENDO a que se suma a febre de *Dragon Ball* co lanzamento europeo (Xa está nas tendas) do que se denomina *Budokai Tenkaichi 2*. Neste caso estamos perante unha nova forma de xogar que nos permite achegarnos dunha maneira nova ó mundo do cómic a través das historias orixinais de *Dragon Ball, Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT*. Unha combinación de loita, elementos de acción e xogo de rol. Este novo título para Wii foi desenvolvido pola empresa Spike e publicado por NAMCO BANDAI Games Europe. Por suposto, en Europa distribúe ATARI.

Con máis de 100 personaxes xogables, 15 enormes e vibrantes escenarios en 3D destruíbles (bravo!) e 9 modalidades de xogo diferentes o *Budokai Tenkaichi* leva a experiencia do combate aéreo a un nivel novo de emocionante diversión no que terás a oportunidade de combater corpo a corpo na modalidade multixogador (coidado coa lámpada da mesiña).

Por se non quedaba claro que falabamos da consola brazo nuclear de NINTENDO os fabricantes falan das marabillas do mando NUNCHUK, co que poderedes imitar tódolos movementos dos personaxes a manexar. Especial atención (médica, suponse) merece a posibilidade de elaborar complicados combos de labazadas que teñen a súa máxima expresión no coñecido como *Ataque de enerxía Kamehameba*… propio de Goku J

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 para Wii e Playstation 2 xa está dispoñible nas tendas de toda Europa… *Sayonara soshite arigatou*.

Non cabían todos…pero os que están son.

Lab.Ou (Laboratorio Galego de Banda Deseñada experimental)

Estivemos no Saló Internacional do Cómic, onde se presentou un innovador proxecto galego de creación vinculado ó blog

SEVI MARTÍNEZ

Entre os días 19 e 22 de abril celebrouse en Barcelona o Saló Internacional do Cómic que chegaba desta maneira ó seu 25 aniversario.Na praza de España de Montjuic na mesma Fira de Barcelona tivo lugar o encontro dos profesionais co seu público, que foi moito.

Tódolos actos tiveron lugar no enorme pavillón número 8 da Fira que, cos seus máis de 16.000 metros cadrados a boa fe que por pouco queda pequeno. Non había máis que ver as fileiras que se formaron o venres (20) polo serán e o sábado (21) todo o día para entrar ó *saló*. Fileiras que non se facían en balde, porque os artistas convidados a esta edición *Vodas de Prata* merecían a espera (e os cinco euros da entrada). Entre os asistentes estaban Steve Macniven (Marvel), Amanda Conner, o arxentino Enrique Brescia, GIPI e demais primeiras figuras do panorama da banda deseñada internacional.

E tamén estaban os galegos.

Desta volta o desembarco fíxose de xeito conxunto. A nosa fronte estaba representada polos organizadores e os apoios dos eventos que teñen o cómic como argumento principal. Así, un *stand* recolleu boa parte das obras dos galegos baixo o lema Banda Deseñada Galega e completado o *atrezzo* cun futbolín (que se revelou como unha das atraccións máis concorridas do *saló* J).

Entre os festivais representados neste *stand* están as Xornadas de Banda deseñada de Ourense seo onde nace o **Lab.ou** o **Laboratorio Galego de BD Experimental** que se presentou alá en Barcelona o venres día 20 ás sete e media da tarde. Cun espírito de innovación e seguindo a estela doutras iniciativas exitosas xa pasadas (coma o *OuBaPo Ouvooir de Bande Dessinee Potentielle*) o Lab.Ou vai ser un foro onde a creatividade e a expresividade atopen vieiros de escape e camiños sen explorar e explotar dentro da nosa creación, das nosas historias e debuxos.

Basease sobre todo en Internet, na páxina blog Labou.blogspot.com. Alá están descritas as bases, o espírito, e o xeito de unirse a este colectivo que participa moi activamente xa dende o ano 2006.

O creador deste foro é Óscar Iglesias, un ourensan seareiro dos cómics que xestiona dende a súa cidade a páxina motor do Lab.Ou.

McNiven e a súa obra.

O funcionamento é sinxelo. Todo consiste en anotarse (cubrir o formulario e entregar un traballo propio) e seguir as pautas que o *grimorio* vai recollendo cada tres meses. Os artistas elixen unha das tres propostas do *grimorio* e presentan o seu traballo tamén con esta cadencia. Traballo que será puntuado polos compañeiros que participen nese mesmo proxecto. Moi doado.

Por certo, os compoñentes deste Laboratorio conviven en feitura de loxa e terán diferentes niveis dependendo do nivel de compromiso que teñan co proxecto e do nivel de calidade que vaian adquirindo os seus avances e proxectos. O progreso individual é un dos puntos primordiais da proposta. O obxectivo non será tanto a exposición das artes finais senón a concreción de avances e descubrimentos, de novos camiños que abran máis o abano de posibilidades de expresión deste medio de comunicación. Aínda así, o nivel dentro da loxa é moi importante.

Niveis dos membros da loxa

· Nivel Azul: Grao de aprendiz.

· Nivel Vermello: Grao de iniciado.

· Nivel Negro: Grao de Mestre.

· Nivel Branco: Grado de administrativo.

Un dos aspectos máis salientables deste proxecto Lab.Ou é o carácter aberto da proposta. Calquera pode participar, e aínda que os exercicios están destinados a espallar os coñecementos e as armas dos debuxantes profesionais, un afeccionado, dedicando tempo e esforzo (suponse que máis ca un profesional máis pero non te fíes J) pode acadar os obxectivos propostos. Ademais, non é exclusivo para autores galegos, nin en galego, o único requisito é traballar nas propostas da mesma maneira ca todos.

Visita a web do laboratorio e comproba por ti mesmo como vai e cales son os exercicios propostos nos *grimorios* e poderás comprobar como funciona e como evoluciona a banda deseñada galega. Entre os artistas recrutados ata o momento podemos atopar nomes tan relevantes como o do recentemente premiado como artista revelación no Saló de Barcelona **David Rubín** (que está que non para), e mesmo nomes como o de **Sergio Covelo**, **Hugo Covelo**, **Emma Ríos**, **Miguel Porto** ou **Roque Romero**.

Enderezos de interese:

-Web do Labou: ***http://labou.blogspot.com***

-Feira do Cómic de Barcelona***:*** ***http://ww.ficomic.com***

-Blog de David Rubin: http://detripas.blogspot.com

Á vista regueifas de guitarras e (máis) sangue nas Termópilas

O noso colaborador Sevi Martínez danos conta nesta páxina dalgunhas das principais novidades do mercado nesta primavera: esas polas que mesmo se formarán fileiras nas tendas de videoxogos

Guitar Hero III

S.M.

Keith Richards, Steve Vai, Slash…moitas das máis grandes iconas sociais do século pasado tiñan algo nas mans que os facía diferentes. Un instrumento co que un non pode pasar desapercibido: unha guitarra. O mundo das consolas tardou un anaco en decatarse de que todos levamos un guitarrista frustrado no noso interior. E iso que o *Air Guitar*, o de *tocar-a-guitarra-sen-guitarra*, é unha das actividades máis antiestresantes e que máis xente practica, aínda sen sabelo, en concertos, discotecas, na casa, etc. Unha vez collido o fío e descuberto o *interface* ideal para poder emular os teus ídolos do *r´n´r* sen ter que pasar quince anos no conservatorio…o demais foi coser e cantar.

A guitarra do xogo *Guitar Hero* de RedOctane converteuse en moi pouco tempo nun dos *gadgets* máis desexados dos que andan polas tendas de informática. Unha guitarra chea de botóns que actúa de *joystick,* con estilo. E que ofrece moitas horas de emocións tocando cos teus músicos favoritos.

Guitar Hero está a piques de chegar a súa terceira etapa, sumándose as novidades para as mellores consolas. Play 3, Xbox, Wii e en breve na portátil máis versátil (toma *pareado*) de Nintendo. Levará o nome de *Guitar Hero 3* e presentouse hai escasos días en Xapón prometendo a súa saída nos primeiros meses de 2008. Entre as novidades que a xente de RedOctane anuncian para este agardado programa musical está a posibilidade de xogar en rede: á vista duelo de guitarras, amigos!

Ademais, incluirá os novos mandos da guitarra sen fíos para que os que sexan máis do estilo Hendrix que do de Mark Knopfler non vexan trabadas as súas arelas de ritmo, ou, o que é peor: coa consola "precio-soldo con extra" esnaquizada.

O presidente fundador de RedOctane confirmou: "*Estamos moi emocionados co xogo da Wii porque hai moitas opcións para o mando remoto, pero xogarás cunha guitarra e non cun mando, como a guitarra que xa coñecedes*". En fin, unha gozada para os que xa teñan controlada a súa.

Por último, contarvos que teñen previsto lanzar diferentes modelos, deseños e colores de guitarras, para que atopes o teu estilo de heroe guitarreiro… ñiaooooooooooooooooonnn… (Lease en riff "Satisfaction" J).

300: March to Glory

Frank Miller.

S. M.

Unha das portas de entrada do cómic de calidade no mundo do cine abriuse con *Sin City*, de seguro que lembrades a *peli* baseada na obra de **Frank Miller** de obrigada visión. Despois do éxito a nivel mundial da cinta para o cinema, Frank Miller repetiu na pantalla grande no guión de ***300***.

300 conta a historia (a historia de Frank Miller) sobre os sucesos na batalla das Termópilas. Unha heroica resistencia dos espartanos nados para a batalla contra os persas. Unha batalla desigual na que participaron algúns centos de espartanos contra máis de cen mil persas. Os homes dirixidos polo rei Leónidas nunha loita baseada na intelixencia, as artes da guerra e o aproveitamento da orografía desfixeron as liñas de Xerxes e pasaron á historia polo seu valor e coraxe… creo. Moitos historiadores discrepan da versión de Miller e da súa adaptación espectacular ó celuloide, pero a verdade é que é unha nova visión das batallas cinematográficas do máis divertido.

Pois ben, como todo bo produto para o cine que diría Risto, a *peli* terá a súa versión para o mundo dos programas de entretenemento e levará o nome de *300: March to glory*. O máis salientable a priori deste título é a súa dispoñibilidade: polo de agora só será para a PSP de Sony. Unicamente os que se poidan facer coa excelente consola portátil poderán emular ós heroes na batalla.

O programa foi desenvolvido pola empresa Collision Studios e xa está dispoñible grazas a distribución de Eidos Interactive. No xogo encarnas a Leónidas en terceira persoa. Protagonizarás a batalla de principio a fin, só ou acompañado ás veces dalgún espartano. As chuvias de frechas que escurecen o ceo non faltarán á cita, e o escudo e o casco serán os teus únicos elementos defensivos durante máis de 6 horas de *chacinería* fina…unha delicia.

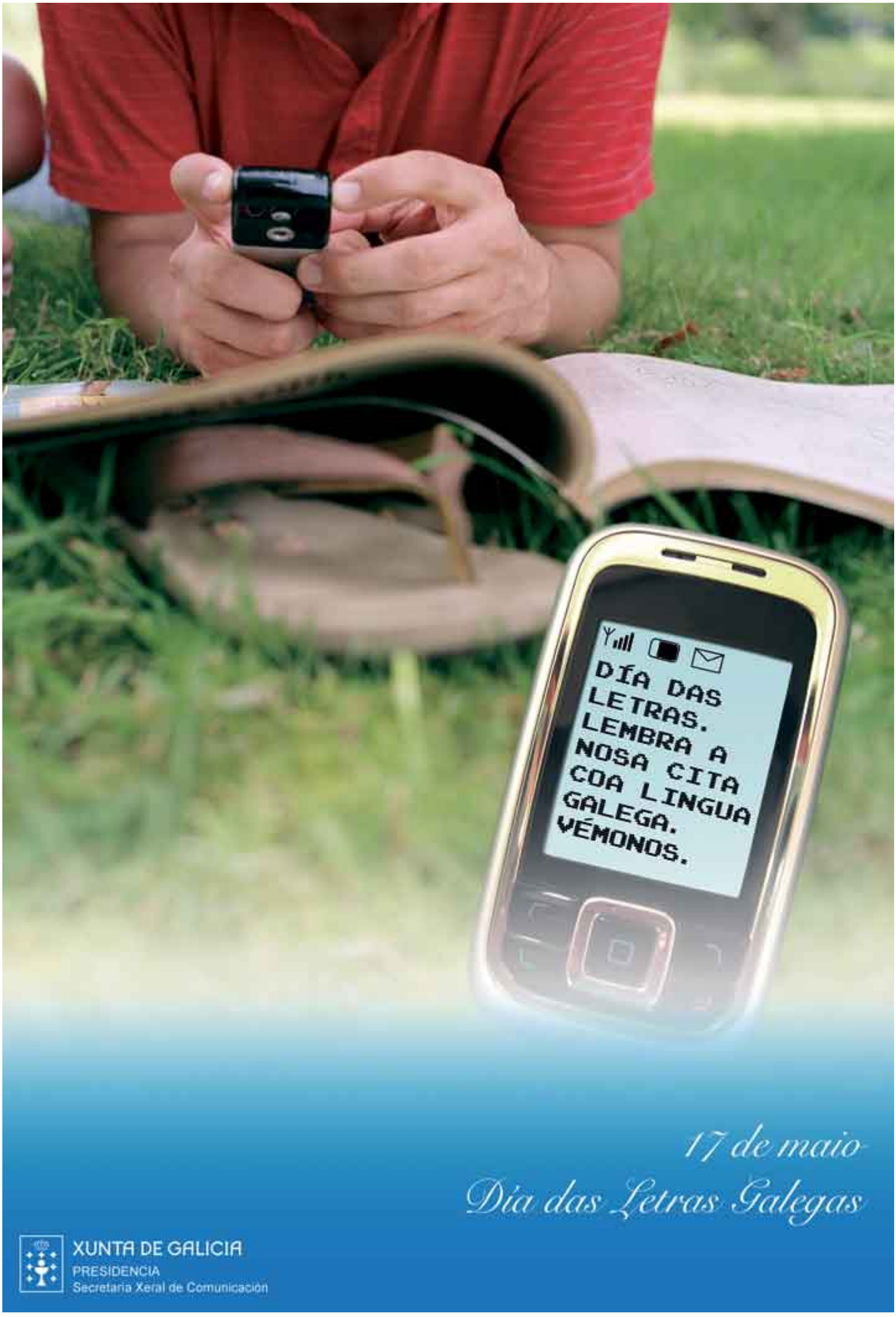
Resident Evil IV (na Wii)

A Wii estase a revelar como unha das consolas máis versátiles da oferta actual. Os diferentes xogos son devorados das tendas polos posuidores desta máquina de exercicio e vicio J.

Agora un novo título súmase á aventura: o *Resident Evil IV.*

Unha loita encarnizada contra os zombis, a cuarta parte dunha das sagas de terror, sangue e tripas con máis fans. O xogo de Nintendo e Capcom, que tamén tivo a súa parcela ben aboada nas recreativas de a euro, ten xa data para o seu lanzamento en Europa, España, Galicia, a túa casa… e esa data é a do 29 de xuño deste mesmo ano.

Vaite poñendo en forma, porque o mando da Wii ten que voar se non queres acabar de acomodador de camposantos… o dito… en breve… a lea.



17 de maio
Día das Letras Galegas

XUNTA DE GALICIA
PRESIDENCIA
Secretaría Xeral de Comunicación

+ INTERNET + GALEGO + FUTURO
na rede o que ti queiras
O galego está en internet: toda a información, servizos
e axudas, negocios, música... na túa lingua; emprégao!
17 de maio día das Letras • día de Internet
día mundial das Telecomunicacións e da Sociedade da Información
www.maisinternetmaisgalego.org
XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE INNOVACIÓN
E INDUSTRIA
Dirección Xeral de Promoción Industrial
e da Sociedade da Información