cyber.né

Nº 31 • Fevereiro 1998 • Mensal • 690$00

GRUPO FORUM



GERAÇÃO PRAVETZ
História dos búlgaros que criaram os vírus mais perigosos do mundo
+ ENTREVISTA com Dark Avenger

CARLA SINCLAIR
A Net Chick fala da sua primeira novela, "Signal to Noise"

A LÓGICA DIFUSA
Computação Adaptativa e Agentes Autónomos, sabe o que é?

"TANGAROLAS"
O Fototanga gozou com as mais famosas. Agora o seu criador confessa-se...

STRONGHOLD
Os novos trunfos do Magic

VÍCIOS PRIVADOS buscam Audiência Global

00298
5 604333 005012



Todos os meses a Cais publica dezenas de fotos muito boas.



também muito más.

CAIS

aïs. A revista dos sem-abrigo. A única publicação portuguesa especializada em fotojornalismo.

"a ideia de ser observada (desde qu
a uma distância segura)..
excita-me profundamente"

Spice, ruiva de 27 anos
casada e mãe de dois filho





GRUPO FORUM

GRUPO FORUM
http://www.forum.pt

ADMINISTRAÇÃO
Presidente - Roberto Carneiro
Vítor Direito
Eduardo Morais
Diogo Vasconcelos
Rui Marques

A revista cyber.net é propriedade e produzida por:
ARGUMENTOS
Sociedade de Comunicação, SA
PC nº 503 308 048
Capital Social: 65.520.000$00

Sede
Av. Duque de Loulé, 44
1050 Lisboa
Tel. (01) 313 82 00 Fax. (01) 352 41 17
Porto
Av. de França, 256, Edifício Capitólio,
Loja 33 - 4050 Porto
Tel. (02) 600 64 44/61
Fax (02) 600 64 60

Forum Online
(revista cyber.net)

DIRECTOR
Jorge Vicente

DIRECTORES ADJUNTOS
António Saraiva
José Macieira

DIRECTOR DE ARTE
Fernando E-manuel Mendes

DIRECTORA COMERCIAL
Dina Nascimento
(Tel. 01-3138200)

GRAFISMO
Mafalda Vieira

REDACÇÃO
Ana Apolinário, Paulo Bastos,
José Miguel Lopes, Rosário Nunes, Marvin PA,
Bruno Rodrigues, Octávio dos Santos

COLABORADORES
Pedro Afonso, Peggy de Amorim, dr Bakali,
Luís Canau, Ari de Carvalho, Paulo Querido,
Victor Simões, Luís Soares, João Vitória

PRODUÇÃO
João Carvalho

FOTOLITO E MONTAGEM
Correio da Manhã

IMPRESSÃO
Lisgráfica
Casal de St. Leopoldina,
Queluz de Baixo - 2745 Queluz

DISTRIBUIÇÃO
Electroliber
Rua Vasco da Gama, 4 - 2685 Sacavém

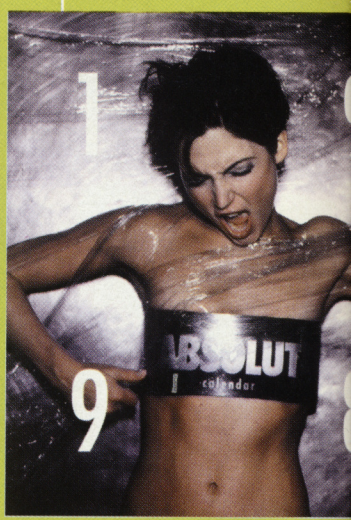
As publireportagens presentes na revista cyber.net aparecem com a referência "Publireportagem", sendo devidamente destacadas do restante corpo da revista com uma imagem gráfica diferenciada . As informações transmitidas pelos nossos anunciantes são da sua exclusiva responsabilidade.

Depósito Legal nº 85646/95
Registado na Secretaria-Geral do Ministério da Justiça sob o nº 119044

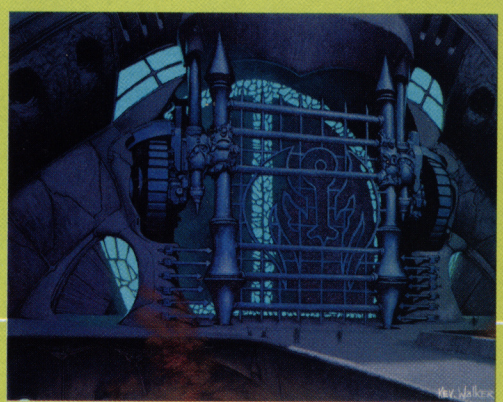
TIRAGEM: **25.000 Exemplares**











c y b

o mepage

10 **BITS**
Notícias para todos os gostos e feitios... ou nem tanto

20 **WARE**
As sugestões da cyber, para não sair de moda

26 **WWW-VOYEURISMO**
Quando os vícios privados encontram a audiência global, o melhor é estar preparado para algumas surpresas e... exageros. Valerá a pena mostrar tudo? Até a vida na sala de estar?

36 **CARLA SINCLAIR**
A autora de "Signal to Noise" fala do impacto do seu primeiro romance na cibercomunidade de S. Francisco e diz porque posou para a "Playboy"

40 **CORAÇÃO DAS TREVAS**
A história da Geração Pravetz, os búlgaros que criaram os vírus mais perigosos do mundo. Uns deles é o tristemente célebre "Dark Avenger"

48 **DARK AVENGER**
Entrevistado por Sarah Gordon

50 **infonautas:**
"TANGAROLAS"
O criador (anónimo) do site Fototanga, que ofendeu algumas consciências, mas que toda a gente viu

54 **sysops**
LUÍS SOARES
Comunicar é preciso
LUÍS CANAU
O formato 9:16

57 **A LÓGICA DIFUSA**
Rita Almeida Ribeiro investiga uma coisa estranha: Computação Adaptativa e Agentes Autónomos

62 **MANUAL DE E-TIQUETA DE UM EMPRESÁRIO ON-LINE**
A segunda parte de um artigo que não é só sobre boas maneiras

66 **NET NAS ESCOLAS**
Há umas que são oito, outras oitenta...

70 **A PUBLICIDADE E A INTERNET**
Quando os cosmonautas russos utilizam o cartão de crédito a bordo da MIR para comprar Barbies e roupas dos Chicago Bulls, algo está a mudar. O melhor é mudarmos a publicidade também

74 **STRONGHOLD**
Os novos trunfos para o mais popular jogo de cartas coleccionáveis: o Magic: The Gathering

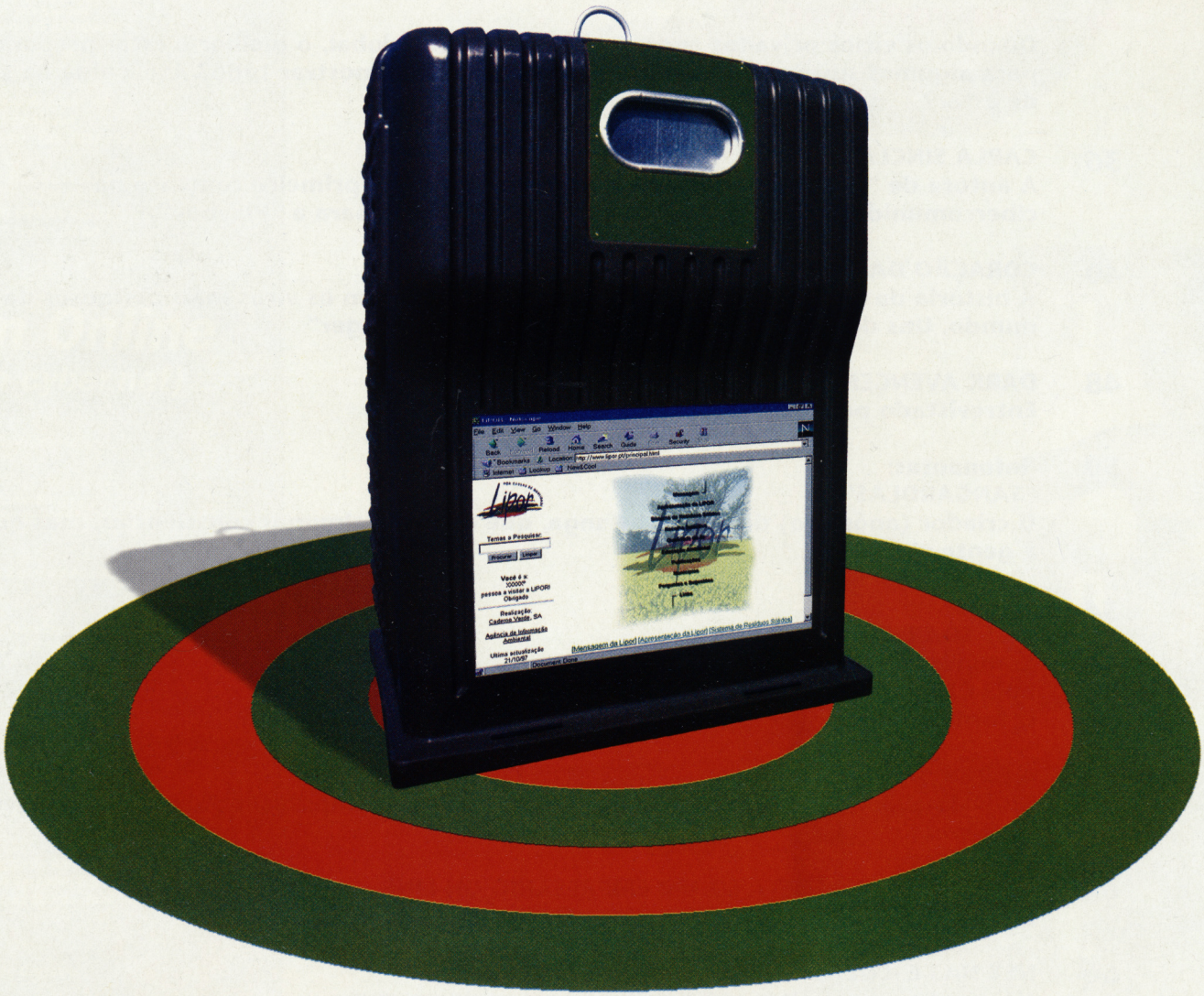
82 **tech:** SHAREWARE
84 **tech:** SONAR

88 **newbie:** TECNOLOGIA PUSH

94 **help:** Como ligar. em casa, no café...

Ecoponto de encontro

(http://www.lipor.pt)



O Ambiente merece cada vez mais a atenção de todos.

A LIPOR, e os seus responsáveis, estão sensibilizados para a problemática ambiental, mas são os resíduos sólidos o domínio privilegiado de um labor permanente que se estende das Câmaras Municipais até à Associação de Municípios LIPOR.

Entramos agora para o mundo da Informação Global, a INTERNET, ampliando neste espaço privilegiado a informação e a sensibilização ambiental que no dia-a-dia nos esforçamos por fazer chegar às populações.

Que sejamos úteis a todos é o nosso objectivo.

Lipor

e-mail: lipor@lipor.pt

LIPOR - Serviço Intermunicipalizado de Tratamento de Lixos da Região Porto

cyber.net...

"net"uralmente! ;-)

cyber.net... "net"uralmente! ;-)

cyber.net... "net"uralmente! ;-)

Esta é a frase que venceu o "cyberpassatempo" que a vossa revista favorita promoveu, e em que era pedido a vocês, leitores, que participassem no futuro da cyber através da criação de um slogan com o máximo de 35 caracteres. Escolhida pelos elementos da Forum Online de entre quase 300 sugestões, recebidas por correio postal e electrónico, a frase escrita pelo [illegible] permitiu-lhe ganhar um computador [illegible] Mozart Multimédia, no valor de 409.420$00. Parabéns, Miguel!

cyber.net... "net"uralmente! ;-)

cyber.net... "net"uralmente! ;-)

cyber.net... "net"uralmente! ;-)

cyber.net... "net"uralmente! ;-)

REPRESENTANTE OFICIAL míroVIDEO PINNACLE

Revendedores Autorizados

HIPERBIT — LISBOA 0800 20 21 31

MUNDO VIRTUAL SOLUÇÕES INFORMÁTICAS, LDA — AVEIRO (034) 38 38 59

PGS — S.P.OLEIROS (02) 745 91 21

JOGOFOX Produção de Software e Comércio de Computadores — MORTÁGUA (031) 92 00 79

123 Informática e Serviços, Lda. — RIACHOS (049) 83 01 00

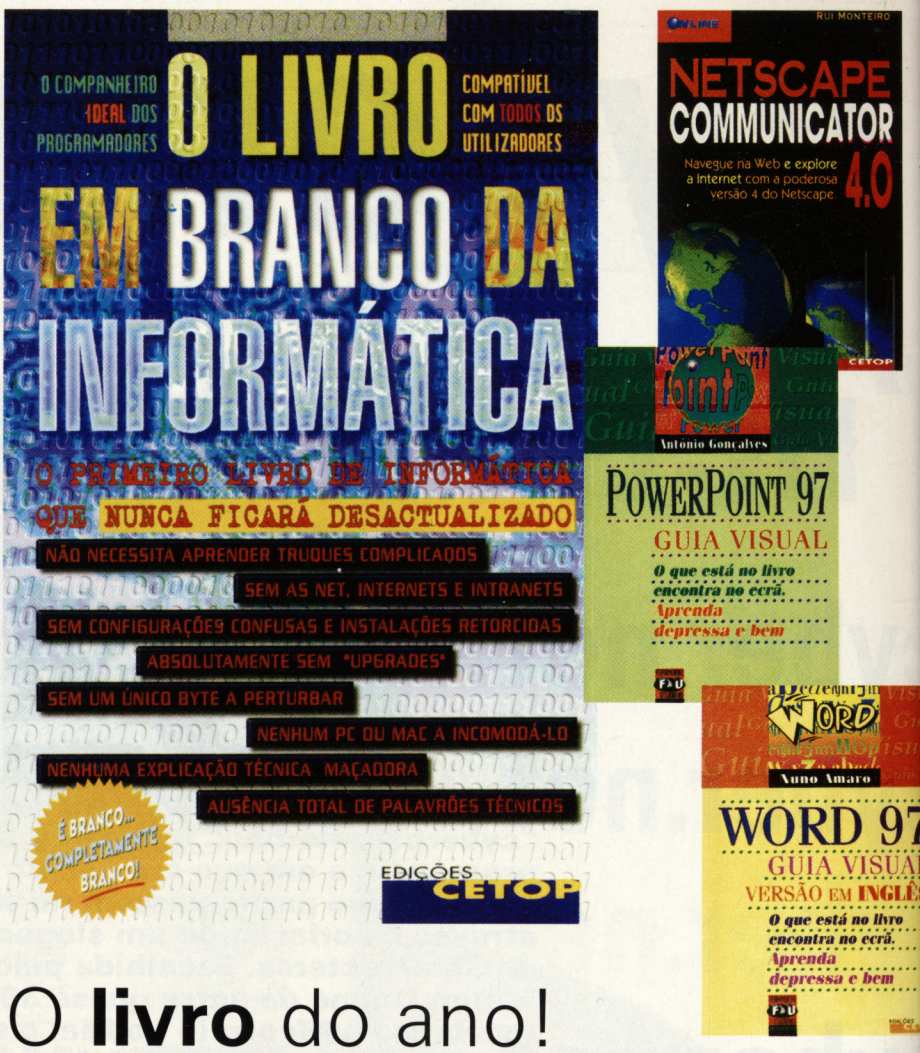
PANTALHA
SISTEMAS DE PROCESSAMENTO DE IMAGEM, LD
PC. ALEGRIA 66. 3º LISBOA
1250 LISBOA
TEL. 346 23 05 FAX. 346 23 0
E-MAIL bonifacio.pantalha@ip
http:www//audiovideo.pt/panta

Jovens criativos precisam-se

Alunos do ensino secundário: preparem-se para dar asas à imaginação. Se pertencem a uma escola que já está ligada à Internet, podem participar no Concurso Nacional de Produção de "Sites" promovido pela A2Z, durante o ano lectivo 97/98. Ao vencedor será oferecido um computador multimédia, entre outros prémios a definir. Os trabalhos têm que ter como tema "A Minha Terra" e devem apresentar a localidade/região onde a escola está inserida, no âmbito de temáticas relacionadas com o Turismo, Património, História, Cultura e Ambiente. Caso queiram participar devem enviar os trabalhos por e-mail para o seguinte endereço: trabalhosmail.a2z.pt. Os sites são, depois, editados pela A2Z num servidor ligado à Internet. Um júri irá classificar os sites e escolher o melhor trabalho tendo em conta, também, o número de acessos a cada um. Um mês após o o anúncio da decisão do vencedor, os sites serão removidos. Para mais pormenores consultem o regulamento do concurso que está disponível em http://www.a2z.pt/concurso/regul.htm. E bom trabalho!

Medecina por via telemática

A Ordem dos Médicos assinou um protocolo de colaboração para a utilização do serviço Internet com a Telepac, que passou a fornecer uma ligação RDIS, em regime flate rate, a esta instituição. Deste modo, os médicos associados podem aceder ao serviço Internet da Telepac com condições especiais. O protocolo foi celebrado num Simpósio sobre a Telemedecina, transmitido via Internet pela Telepac através de real vídeo. Graças a esta tecnologia, o evento foi seguido pelos médicos a partir das secções regionais da Ordem ou dos seus próprios consultórios. Os tópicos dos quatro workshops temáticos inseridos neste evento relacionaram-se com as implicações técnicas, económicas, éticas e jurídicas da aplicação da Telemedicina. O objectivo principal deste simpósio centrou-se na procura de um conjunto de recomendações genéricas e discussão de futuras abordagens para a regulamentação da Telemedicina. Um sinal que esta classe profissional, que até já tem um site na Internet (www.ordemmedicos.pt), está atenta à evolução da nossa sociedade.



O **livro** do ano!

As Edições CETOP enviaram-nos recentemente mais quatro livros sobre informática. Três são obras didácticas, práticas e simples sobre o funcionamento de variadas info-ferramentas, ilustradas com muitas imagens de ecrãs – respeitantes à quase infinidade de funções disponíveis – que acompanham a demonstração de diversos exemplos de utilização. São eles "Netscape Communicator 4.0", de Rui Monteiro, "Word 97 – Guia Visual", de Nuno Amaro, e "PowerPoint 97 – Guia Visual", de António Gonçalves.

O quarto livro é diferente, e o que podemos dizer dele, sinceramente, depois de folhearmos as suas páginas, é que se trata do livro (sobre informática) do ano! Todos os superlativos são poucos para o qualificar: excepcional, fantástico, fundamental... uma obra prima de importância transcendental! É "O Livro em Branco da Informática" e, como o seu título dá a entender, todas as suas páginas estão...em branco! O guia ideal dos programadores que é compatível com todos os utilizadores!

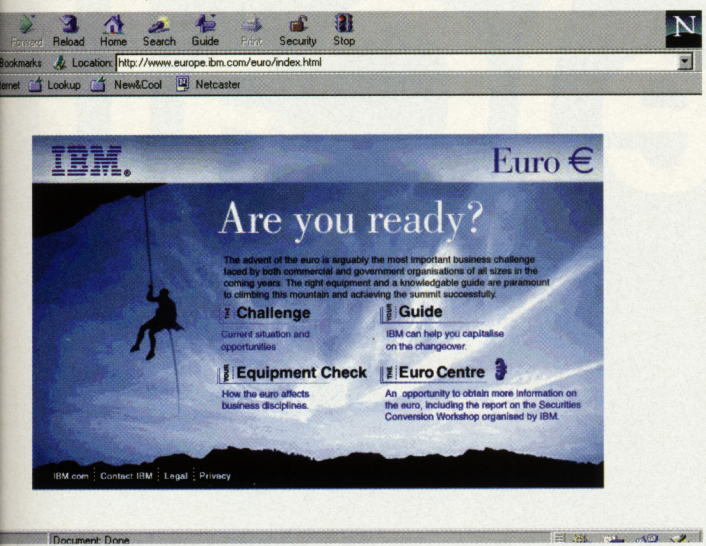
Quais são as vantagens deste livro que se afigura, desde já, como um marco histórico? Segundo os editores, é "o primeiro livro de informática que nunca ficará desactualizado. Não necessita aprender truques complicados. Sem as Net, Internets e Intranets, sem configurações confusas e instalações retorcidas, absolutamente sem upgrades, sem um único byte a perturbar, nenhum PC ou Mac a incomodá-lo, nenhuma explicação técnica maçadora, ausência total de palavrões técnicos." Que mais podíamos desejar?

O nome do autor deste livro, que cometeu a proeza de não escrever uma única letra – nem a sopa ajudou - não é indicado... o que é um excesso de modéstia, pois trata-se sem dúvida de um génio! Que fez brotar do seu seio o livro perfeito para ler e consultar todos os dias. E, especialmente, no dia 1 de Janeiro de 2000, quando o terrível bug da viragem do milénio deixar todos os ecrãs... em branco e mandar o software de todos os computadores do planeta para o Outro Mundo... seja lá onde isso for!

IBM: entre a Europa e a China

A IBM quer, de facto, estar em todas. E, às vezes, quase o consegue. Duas recentes iniciativas da outrora toda-poderosa empresa informática merecem destaque: a concepção de um site sobre a moeda única europeia e a conversão de artefactos culturais chineses em objectos digitais.

Em http://www.europe.ibm.com/euro, o Euro é abordado em quatro secções principais: The Euro Centre – informação sobre a moeda única sob as formas de "artigos, pesquisas, perguntas e respostas, aconselhamento de implementação e ligações úteis"; The Challenge – descrição concisa da União Económica e Monetária; Your Equipment Check – apresentação da experiência adquirida pela IBM na sua preparação, e dos seus clientes, para o Euro; Your Guide –demonstração da solução da IBM, designada Europath, para as empresas garantirem a sua competitividade na futura área do Euro (que passa por impacto nos negócios, avaliação e estratégia, planos detalhados e requisitos funcionais, e implementação). John Downe, executivo da IBM para a UEM, afirma que "este site permite às empresas comparar as preparações por elas efectuadas com o conhecimento adquirido pela IBM ao ajudar empresas de diversos sectores a prepararem-se para o Euro."



Em http://www.software.ibm.com/is/dig-lib, encontramos a IBM Digital Library que, através de um acordo assinado pela IBM da Formosa com o National Palace Museum de Taipé, capital da mesma ilha, irá digitalizar um grupo seleccionado de 30 artefactos daquele museu – 14 pinturas e 16 outras obras. Este projecto-piloto terá como fases "planeamento, desenvolvimento, teste e apresentação, confirmação de qualidade, procedimentos técnicos do sistema, bem como a fotografia e a digitalização." Após o que a IBM e o Museu planeiam integrar tecnologias de espaço tridimensional, realidade virtual e comércio electrónico. Ch'in Hsiao-yi, director do National Palace Museum, afirma que "este projecto de biblioteca digital permite-nos contribuir positivamente para a preservação da cultura e dos valiosos artefactos chineses no formato mais seguro e preciso. Isto constituirá um avanço significativo na promoção da cultura chinesa."



Nada de javardices!

Ou, por outras palavras: o Java é para ser utilizado como deve ser. A NCA-Núcleo de Consultores Associados fez isso... e ganhou o primeiro prémio no "Concurso Nacional Java 97", promovido pela SUN Portugal: uma workstation SPARCStation 5 TurboGX com gráficos 2D/3D e monitor de 17 polegadas com o conjunto de ferramentas JavaWorkshop pré-instalado. Valor: cerca de mil contos. Nada mau!

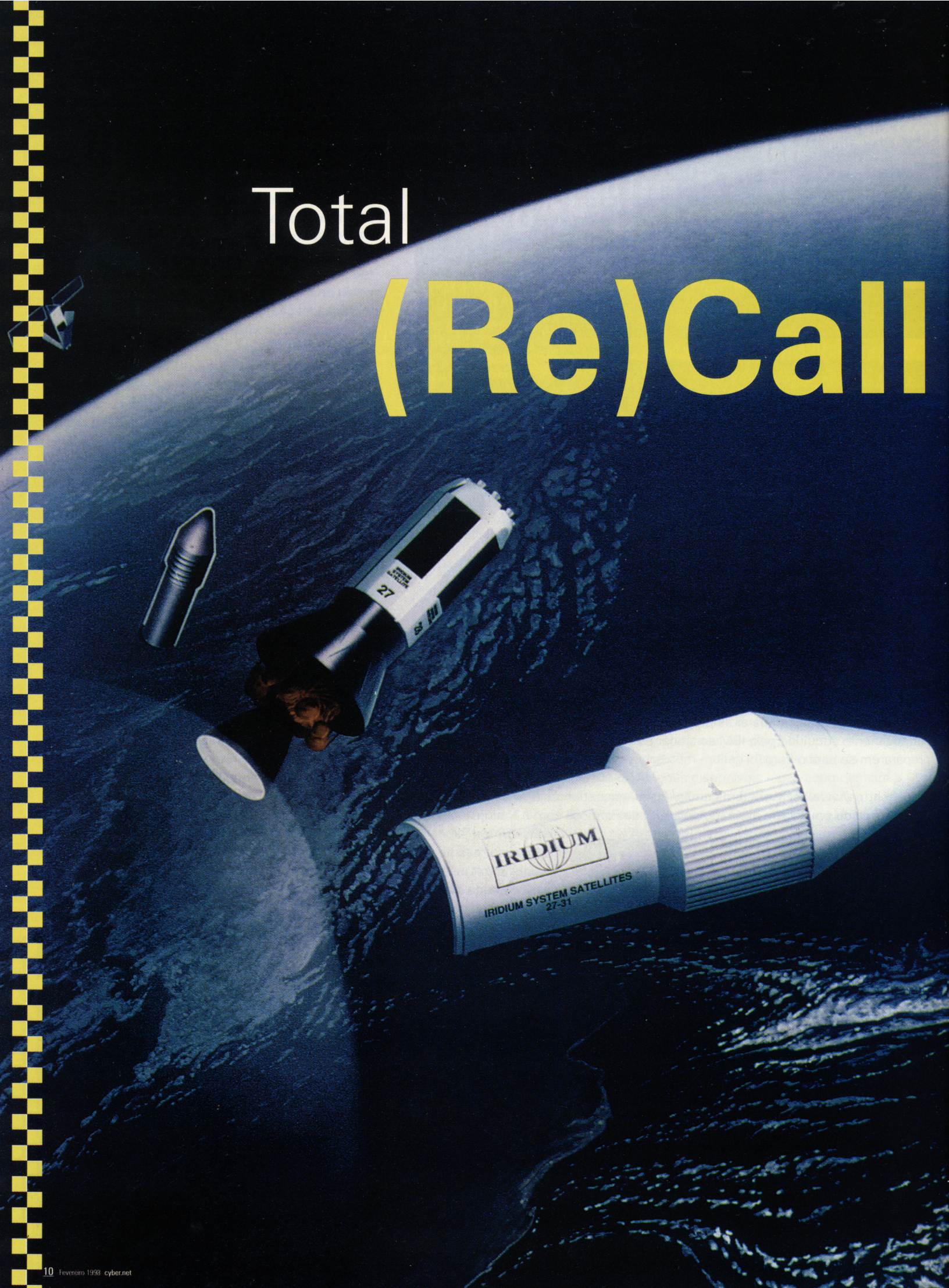
A aplicação vencedora, concebida e executada por Fernando Pereira e Rui Escada, pode ser apreciada em http://oracle.nca.pt/concurso_java97/events/index.html. E mereceu o reconhecimento do júri do concurso por ter assegurado uma gestão eficiente de uma quantidade considerável de iniciativas, relacionadas com fluxos de informação para visitantes e utilizadores, realizadas durante a última Expotelecom.

Miguel Aires da Silva, um dos responsáveis máximos da NCA, afirmou que a distinção recebida, resultado também de um projecto conjunto com a ORACLE Portugal desenvolvido com vista à obtenção de sistemas cada vez mais aperfeiçoados de utilização da Internet e de Intranets, "só irá contribuir para reforçar o empenhamento que temos vindo a dedicar a esta aposta. Não podemos deixar de agradecer a todos os que contribuíram para esta vitória, com especial destaque para os colaboradores afectos ao projecto e também a todos os nossos clientes, a quem sempre devotamos o melhor da nossa capacidade e profissionalismo."

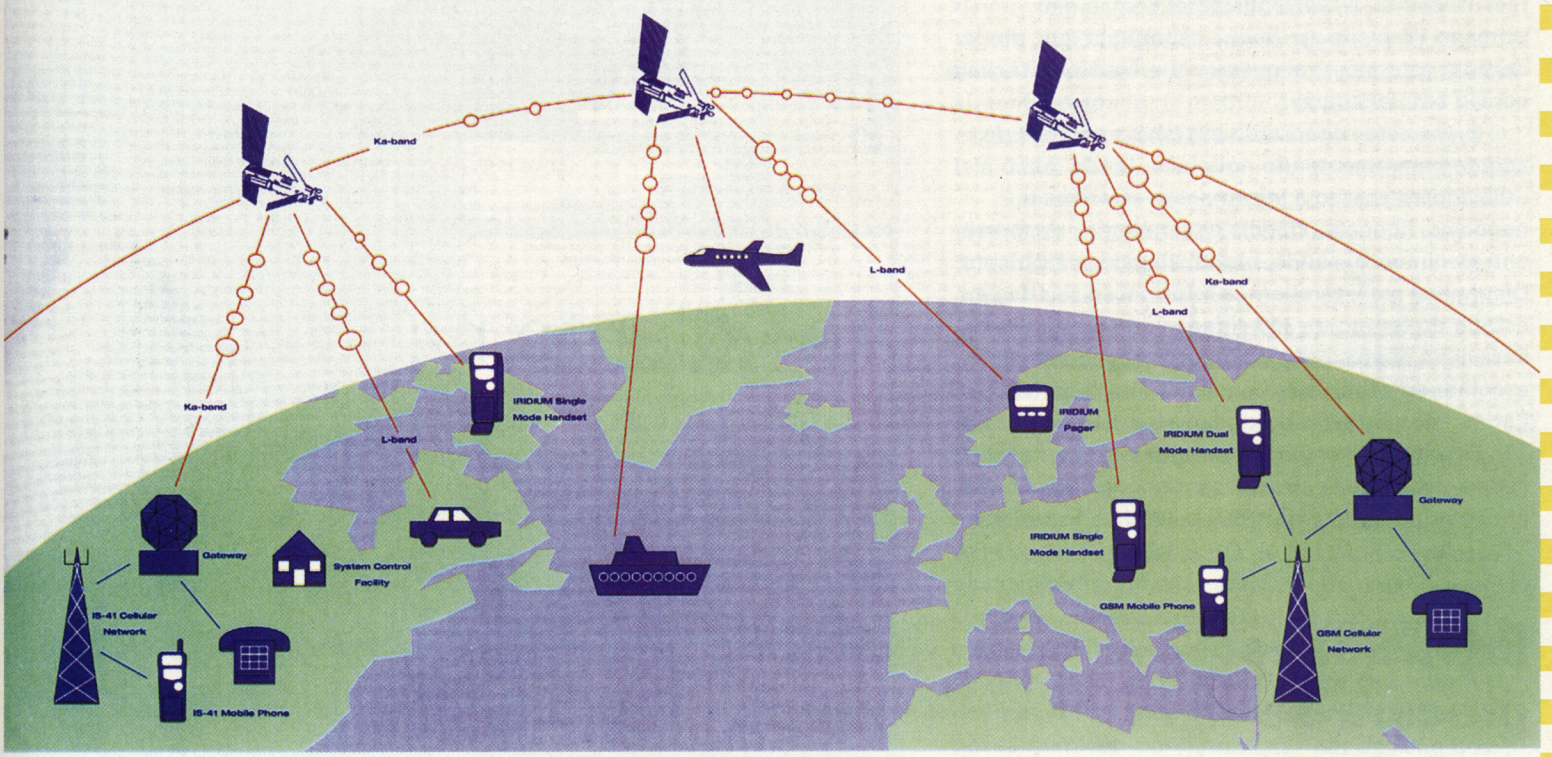
Porém, há quem questione se todo esse empenhamento, capacidade e profissionalismo terão valido efectivamente a pena. Vozes mais cépticas não deixaram de notar a reduzida divulgação deste concurso e o diminuto número de participantes. Para concluírem que o Java pode ser "muito bonito" mas ainda não conquistou, verdadeiramente, o mercado. Pessoal da NCA, não desistam.



Total (Re)Call



IRIDIUM'S TECHNICAL COMPONENTS



A Iridium, um consórcio de grandes empresas industriais e de telecomunicações que financia o desenvolvimento e aplicação do sistema de comunicação via satélite com o mesmo nome, já passou, em sete meses, a marca dos 40 satélites em órbita, colocados a partir de três continentes. São agora 41, tendo os dois últimos sido lançados a partir do Centro Espacial de Taiyuan, na China. No total serão 66 satélites, que se deslocarão em órbitas de 780 quilómetros de altitude.

A Iridium, cujo principal accionista é a Motorola - empresa que, aliás, concebeu este projecto em 1987 – está assim a cumprir o programa definido e, por isso, deverá iniciar a sua actividade em Setembro de 1998. Já foram assinados acordos de roaming em 10 países europeus, incluindo Portugal. A TMN e a Telecel assinaram, em Novembro, um acordo nesse sentido com a Iridium Communications Germany, a unidade operacional europeia da Iridium, o que vai permitir a estas empresas de comunicações móveis oferecerem, pela primeira vez, uma cobertura mundial a 100 por cento, assente numa combinação pioneira da tecnologia de satélites Iridium com a rede GSM. Espera-se também para breve a assinatura dos primeiros acordos de fornecimento de serviços. Porém, está já finalizado o "gateway" europeu, situado em Roma – uma das 11 estações terrestres que fornecerão ligações entre o sistema por satélite e as redes fixas e/ou celulares. Os serviços comerciais e de marketing também já entraram em funcionamento.

O sistema Iridium destina-se preferencialmente a utilizadores com necessidades de comunicação em regiões remotas, ou que precisem de compatibilidade com as redes celulares terrestres. Nomeadamente, profissionais que têm de viajar por todo o Mundo, como, por exemplo, jornalistas, funcionários de empresas de transportes e de plataformas de petróleo e gás, membros de equipas de auxílio em catástrofes. Todavia, o Iridium pretende igualmente servir os seus utentes, e com vantagem, em zonas dos seus respectivos territórios nacionais não cobertas pelas redes celulares terrestres.

Thomas Lowenthal, director-geral da ICG, é, compreensivelmente, um homem satisfeito e optimista. Afinal, está em causa um negócio onde já foram investidos, até agora, 4,8 biliões de dólares... e do qual se espera um rendimento de muito, muito mais: "Os acordos de roaming com os operadores GSM na Europa são mais um indicador de que iniciaremos as nossas operações comerciais em Setembro de 1998. Queremos alargar estes acordos a todos os operadores europeus de redes celulares nos próximos meses. No Outono do próximo ano, os utilizadores, quer de comunicações via satélite quer terrestres, terão acesso de roaming a um serviço global completo. O Iridium oferece aos utilizadores a utilização dos serviços GSM existentes combinada com a possibilidade de fazer e receber chamadas em qualquer parte do Mundo. Tudo isto com a conveniência de um único telefone, um número e uma conta".

Prevê-se que, no ano 2002, o mercado potencial da Iridium supere os 42 milhões de utilizadores, e isto dentro de um universo, também previsto, de 520 milhões de utilizadores de redes celulares. O espaço vai ser atravessado por muitas vozes, mas não de alienígenas.

CNNenEspanol.com

O Grupo CNN não pára de aumentar o seu império. Já com seis canais de televisão por cabo e satélite, duas cadeias de rádio, sites na World Wild Web e o CNN Newsource, este grupo criou, recentemente, o CNNenEspanol.com, o seu primeiro Web site em língua espanhola que, ainda durante este mês, vai passar a ter, igualmente, uma versão em português.

O site está organizado em várias secções de acordo com o conteúdo noticioso, tendo os utilizadores acesso a informações relativas a negócios, finanças, ciência e tecnologia, desporto, entretenimento, saúde, moda, viagens e ambiente. Disponível está, também, a informação relativa ao estado do tempo de 360 cidades do mundo inteiro. Para além destas secções, o utilizador pode escolher entre notícias específicas da América Latina, dos Estados Unidos ou do resto do mundo.

Este novo site vem incorporar os recursos da cadeia de televisão mais recente do grupo que foi para o ar em Março de 1997: a CNN en Español.

Privacidade: procura-se

"Crowds" é um novo sistema da AT&T que permite navegarmos na Web sem sermos vistos. Numa época em que as nossas actividades na Web são controladas por empresas interessadas em oferecer-nos os seus produtos e serviços, isto pode dar muito jeito. Para o utilizarmos corremos um programa chamado "jondo" (de John Doe – o Zé da Silva ou o Zé Ninguém). Cada subscritor do "Crowds" tem o respectivo "jondo2. Quando fazemos um pedido para aceder a um site, esse pedido é interpretado e criptado pelo jondo, que por sua vez o envia para outro subscritor ao acaso, e para outro até ao destino final: o servidor que aloja o site pedido. Deste modo o servidor não conseguirá descortinar quem foi realmente o autor do pedido. Evidentemente, isso significa que você poderá ser o "autor virtual" de pedidos menos próprios aos seus princípios, mas com o "crowds" é todos por um e um por todos. Entra na molhada quem quer.

O programa é gratuito e por enquanto só há para utilizadores de UNIX. Mas quanto mais gente, maior é o anonimato, pelo que, naturalmente, se aguarda a sua versão para o Windows e quem sabe a sua inclusão, por defeito, num browser.

Informações em http://research.att.com/projects/crowds



Ao volante na **Web**

Se conduz, sabe quais são os documentos que deve ter sempre consigo? E o que fazer se lhe roubarem a carta de condução? Se não sabe, pode consultar a página oficial da Direcção Geral de Viação na Web, que reune um conjunto de informações úteis relacionadas com a circulação rodoviária. Este site permite a consulta de temas que dizem respeito aos condutores e veículos, assim como a tudo o que precisa saber das contra-ordenações, circulação e prevenção rodoviária. Através deste site também tem acesso a estatísticas e a relatórios de actividades, missão e áreas de actuação da DGV. Para além de tudo isto, pode consultar e fazer o «download» da legislação relacionada com a matéria. É só passar pelo http://www.dgv.pt.

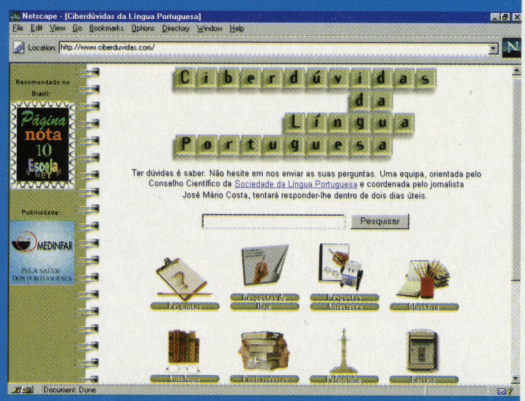
Inteligentes, cultos e bonitos

O DCC - Digital Content for Culture (http://www.dcc-donna.dlr.de/DCC) é um projecto envolvendo museus, academias de arte e centros de investigação, cujo objectivo, em grandes linhas, é o de criar uma plataforma comum para os conteúdos digitais, quer a nível técnico, quer a nível comercial e com isso melhorar a qualidade dos mesmos. Estes conteúdos serão criados a partir de histórias atraentes, cenários criativos, descobertas científicas, ou poderão dar ao utilizador a oportunidade de ser ele próprio o criador, ficando a produção a cargo dos serviços DCC. Para tal é necessária a cooperação entre PMEs e artistas individuais, formando-se equipas interdisciplinares que aliam o conhecimento científico à criatividade artística. Estas serão as bases para uma cultura económica de boa saúde, capaz, inclusive, de proteger os direitos de autor.

Na prática, museus, galerias e bibliotecas poderão vir a cobrar pequenas quantias pelo acesso, excluindo as universidades e escolas.

Neste âmbito, o DCC tem um inquérito à nossa espera em http://www.iic.dlr.de.dcc/survey092 Querem sondar-nos sobre aspectos muito concretos: a qualidade das imagens que procuramos, se queremos ou não marca de água, se estaríamos dispostos a pagar por pacotes de conteúdos, ou até a propor cenários. Há também um inquérito específico para fornecedores de conteúdos. Para quem quiser participar!

As dúvidas do Ciberdúvidas



Afinal o apoio que a Fundação Gulbenkian afirmou ter retirado ao site Ciberdúvidas da Língua Portuguesa, tal como anunciámos na nossa passada edição, parece uma história de cordel, em o disse-que-disse e o disse-que-não-disse deixam qualquer mortal de olhos em bico.

O coordenador do site, José Mário Costa, acha-se vítima de uma conspiração por parte de Isabel Versteeg, proprietária de uma empresa de legendagem particularmente maltratada na rúbrica "Pelourinho", do Ciberdúvidas. Isabel Versteeg, por seu lado, considera-se ofendida e profissionalmente posta em causa com o epíteto «analfabeta» com que foi classificada (ou uma das suas trabalhadoras). Supõe-se que, após a leitura de um artigo do "Expresso" em que Paulo Querido explicava como pode funcionar o direito de resposta na Internet – "Como se defender na Web" – rapidamente todas as pessoas em causa (e digo mesmo: todas) começaram a esgrimir as suas razões por esta via.

Como se trata de uma polémica longa, complexa (e, talvez, até desnecessária) ficam aqui os indicadores para os principais sites onde decorre a discussão:

http://www.ip.pt/top5webzine/ ("Más línguas")

http://www.ciberduvidas.com/pelourinho/9708.html ("Pelourinho")

http://www.expresso.pt/ed1308/x71.asp ("Como se defender na Web")

Vale ainda a pena ler a rúbrica "Correio" do Ciberdúvidas, onde João Carreira Bom pretende clarificar toda a relação com a Gulbenkian ao longo deste processo.

Infelizmente, a Fundação Gulbenkian, cuja imagem sai também daqui prejudicada,

não quis fazer quaisquer comentários oficiais em relação ao caso, quando contactada pela cyber.net.

De uma coisa não duvidemos: no ciberespaço a discussão é, realmente, mais livre.

A fobia do novo

Com o aparecimento das novas tecnologias surgiu uma nova doença: a Inforfobia. Relutância em utilizar as tecnologias da informação, ignorância e falta de interesse em conhecer a realidade emergente, assim como o falso desprezo pela sociedade de informação são alguns dos indícios sintomáticos desta recente praga. Caso tenha identificado estes sintomas em si, tenha cuidado. O melhor é consultar um especialista ou, então, sente-se no sofá, relaxe e leia descontraídamente o livro de Medina Ribeiro.

São cerca de 150 páginas com histórias divertidas sobre este novo mal psíquico, que talvez o levem a reconsiderar a sua atitude. Sim, porque decerto não quererá ser como o Doutor Azambuja, um "inforfóbico da pior espécie" que, mediante ordens superiores, lá teve que ordenar aos seus subordinados que fizessem para a empresa a "casa-da-página na Inter-rede" (tradução: homepage na Internet). "No fundo, o Doutor até achava que a Internet tinha algum interesse, e a mulher já o apanhara por mais de uma vez a espreitar o site da Sexilândia em casa dos cunhados...". Mas enfim, tinha uma aparência a manter e ficava bem guardar a distância dessas coisas tecnológicas que apareceram por aí. E as secretárias como a D.Mirita? Pobre da senhora quando, finalmente, o Doutor Azambuja teve que possuir um correio-eletrónico, "por decisão dos chefes-dos-chefes". Até então, ela lá se tinha safado de trabalhar com esses computadores, alegando que a sua velha máquina de escrever ainda estava para as curvas. Mas com o correio-eletrónico do Doutor Azambuja, a D.Mirita teve mesmo que aprender. Sim, porque o Doutor mantinha a distância dessas coisas... Isso é trabalho para secretárias e não para uma pessoa importante como ele...

Então, acha que não tem nada a ver com estes inforfóbicos e esta nova patologia? Não faz mal, pode ler na mesma. O livro é de Medina Ribeiro e chama-se Crónicas da Inforfobia. Assim fica a conhecer "o pavor que as tecnologias da informação (em geral) e a Internet (em particular) provocam em muito boa gente..." E sujeita-se a dar algumas gargalhadas...



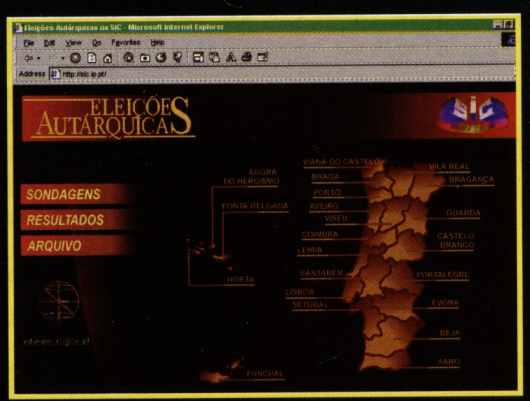
Sportsweb

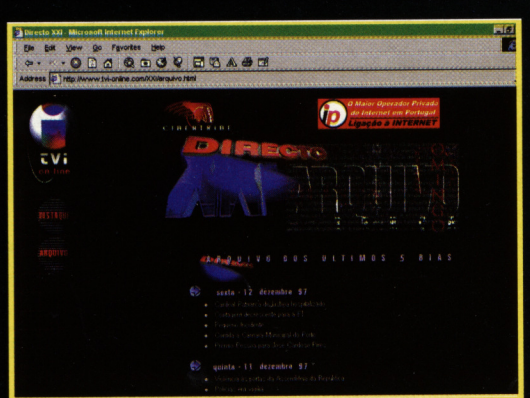
Os amantes do desporto têm um novo site na Internet onde podem ter acesso a notícias e fotografias da sua modalidade preferida.. Resultado de uma aliança entre a Reuteurs e a Digital Equipment Corporation, o "Sportsweb" inclui notícias daquela agência, dando especial destaque aos acontecimentos mais importantes. Preparem-se, então, para "navegar" por entre os principais eventos desportivos relacionados com o Futebol, Formula 1, Golfe, Ténis, Basquetebol, Atletismo, Ciclismo, Rugby, Boxe e Ski Alpino. O site oferece, também, acesso a acontecimentos desportivos americanos.

Disponível em língua inglesa, o "Sportsweb" tem já duas páginas com as principais notícias em francês e espanhol, esperando-se, durante este ano, a inclusão de páginas com outros idiomas. Para conhecer o site é só ir ao www.sportsweb.com.

Votados à (quase) nulidade







Para todos os efeitos, as últimas eleições autárquicas em Portugal primaram pela quase ausência na Internet. Uma verdadeira desilusão, depois do claro esforço no sentido de uma democracia mais digital que se havia verificado nos grandes referendos nacionais anteriores — as mais recentes presidenciais e legislativas.

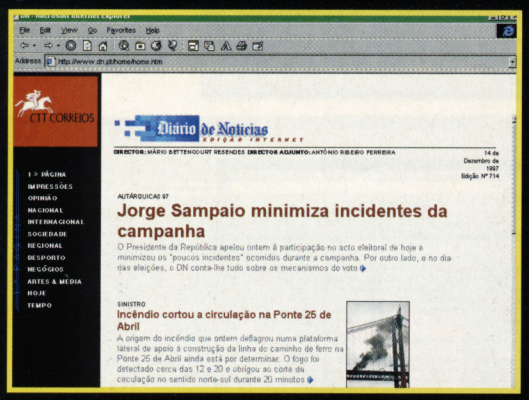
No que aos próprios partidos concerne, desta vez só o Partido Socialista pareceu canalizar alguns recursos (e mesmo assim, mínimos) para a sua home page na Web. Mas o maior desconsolo foi mesmo o do comportamento dos media: nada se fez que ultrapassasse a mera repetição on-line das histórias disponibilizadas pelos jornais (da imprensa ou dos meios audiovisuais) nas suas edições diárias.

A única excepção poderia ter sido a SIC, com uma feroz campanha de promoção em antena da página montada em http://sic.ip.pt, e que prometia "o mais ambicioso esforço de cobertura jornalística através da Internet alguma vez realizado em Portugal", com um site "permanentemente actualizado", "notícias em cima da hora", e Real Video para a transmissão integral e em directo do Jornal da Noite e para as peças daí resultantes e alegadamente "em arquivo". Da imediatez prometida, nada. O site brilhou fundamentalmente pela impunidade com que violou a lei eleitoral (como já é de resto apanágio da estação televisiva), mantendo on-line os resultados das suas sondagens, mesmo durante o chamado período de reflexão; eles lá estavam, no próprio dia das eleições. Mas de resto, não foi na Internet que os primeiros resultados concretos foram publicados. Inclusivamente, o site esteve em baixo durante grande parte do tempo, sem que houvesse trabalho de actualização para o justificar.

O drama é que mesmo assim o trabalho da SIC (ou, mais propriamente, da Mind e da IP, já que ainda não foi desta que a televisão avançou com o seu projecto de home page, há tanto tempo prometido, há tanto tempo adiado) tenha sido claramente o investimento mais meritório dos media portugueses na Internet. Os tão publicitados channels nacionais do IE4, por exemplo, de push propriamente dito continuam a não ter nada, e adormecidos ficaram. E quanto à Web, todos os jornais aguardaram pelo dia seguinte para mais uma vez repetirem as histórias produzidas para as suas edições convencionais. Era frustrante aceder aos títulos mais nobres da informação nacional, e encontrá-los a todos encerrados para fim de semana e gozo de folgas do pessoal: as edições de sexta-feira mantiveram-se sistematicamente datadas na Rede, a ganhar caruncho.

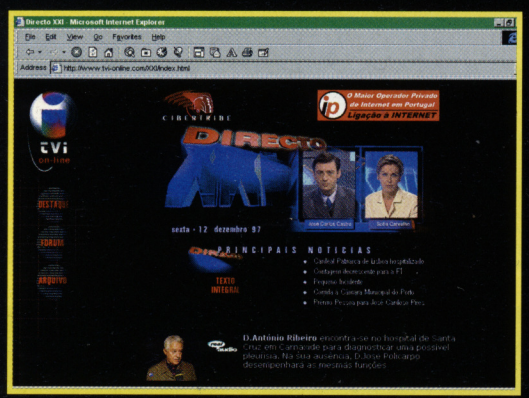
Havia as rádios, claro, com as suas emissões de áudio em tempo real na Rede (com um merecido destaque para o trabalho da Rádio Comercial e da Rádio Universitária do Minho), mas isso não conta, pois não? Não se tratava propriamente de investir nas potencialidades específicas da Internet enquanto meio de comunicação...

A estupidamente morna política nacional chega para justificar esta descarada desatenção?

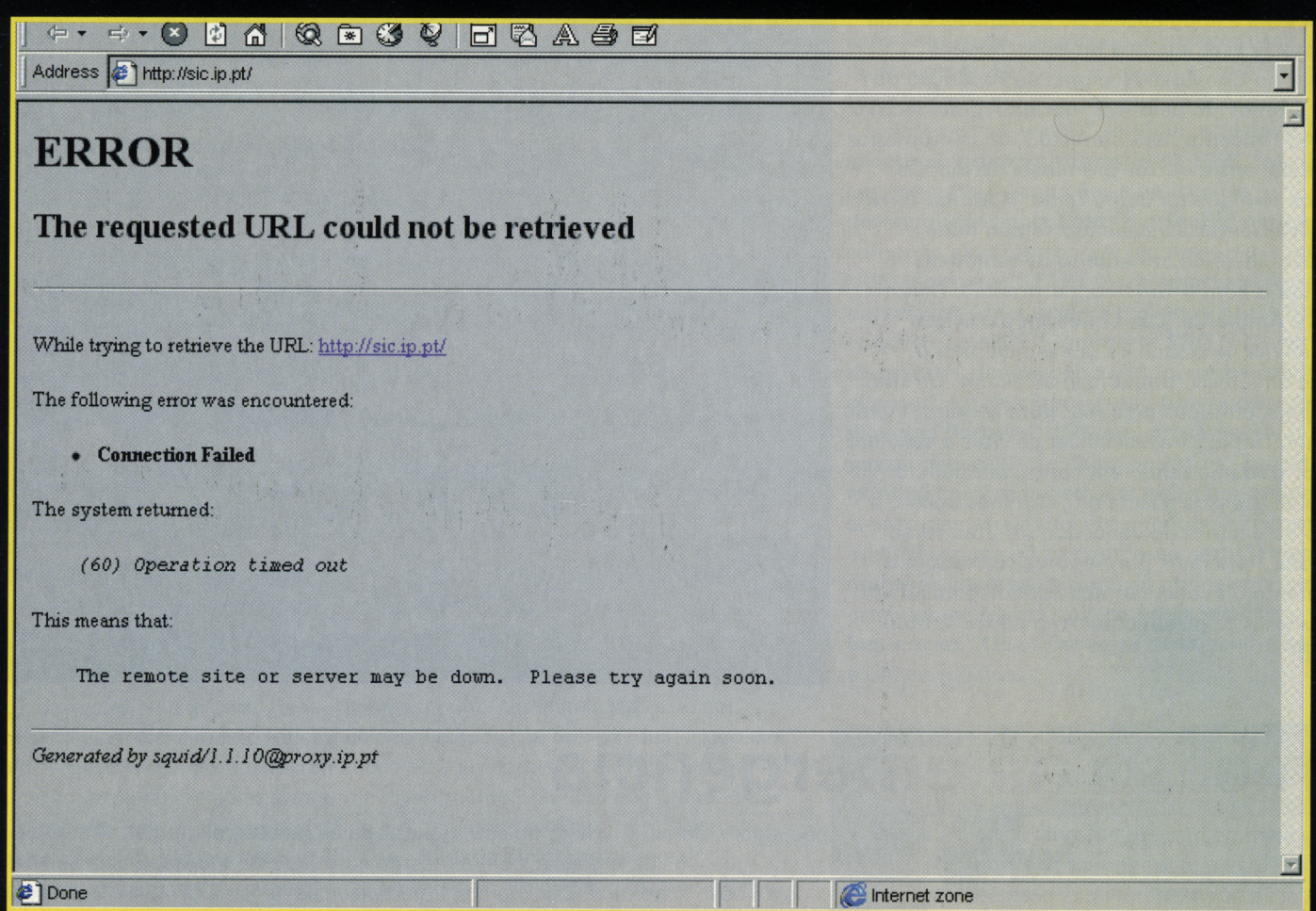

Diário de Notícias
Jorge Sampaio minimiza incidentes da campanha
Incêndio cortou a circulação na Ponte 25 de Abril


Expresso
Bispo de Setúbal advoga resignação do Papa
D. António Ribeiro em estado preocupante

[OFF]


Directo XXI
PRINCIPAIS NOTÍCIAS


Edição de 14 de Dezembro de 1997
EDIÇÃO ELECTRÓNICA
EDIÇÃO DO DIA
SECÇÃO DO LEITOR
SECÇÕES DIVERSAS
INICIATIVAS JN
ARQUIVO
CYBER-UTILIDADES


Address http://sic.ip.pt/
ERROR
The requested URL could not be retrieved
While trying to retrieve the URL: http://sic.ip.pt/
The following error was encountered:
Connection Failed
The system returned:
(60) Operation timed out
This means that:
The remote site or server may be down. Please try again soon.
Generated by squid/1.1.10@proxy.ip.pt
Done
Internet zone

[DOWN]

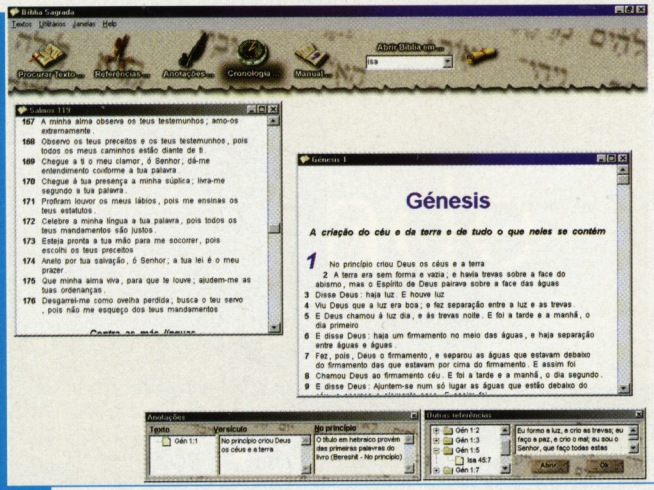
Mac sobrevive na Rede?

As vendas via Internet são um logro? Perguntem-no à Macloja, que encerrou o ano felicíssima com o seu "espaço virtual" na Web (http://www.macloja.pt), dado o volume de negócios alcançado. Com uma facturação "ligeiramente superior a 27 mil contos", a WWW revelou-se o seu terceiro ponto de venda a nível nacional, havendo ainda um número considerável de utilizadores convencidos de que se trata do importador oficial da plataforma Apple/Macintosh para Portugal. Dinheiro e prestígio, portanto. E ainda estão convencidos de que podem dobrar tais resultados durante o ano corrente.

Profunda ironia, depois do cepticismo inicial com que a marca da maçã maltratou a Rede...

Jovens criativos precisam-se

Alunos do ensino secundário: preparem-se para dar asas à imaginação. Se pertencem a uma escola que já está ligada à Internet, podem participar no Concurso Nacional de Produção de "Sites" promovido pela A2Z, durante o ano lectivo 97/98. Ao vencedor será oferecido um computador multimédia, entre outros prémios a definir. Os trabalhos têm que ter como tema "A Minha Terra" e devem apresentar a localidade/região onde a escola está inserida, no âmbito de temáticas relacionadas com o Turismo, Património, História, Cultura e Ambiente. Caso queiram participar devem enviar os trabalhos por e-mail para o seguinte endereço: trabalhosmail.a2z.pt. Os sites são, depois, editados pela A2Z num servidor ligado à Internet. Um júri irá classificar os sites e escolher o melhor trabalho tendo em conta, também, o número de acessos a cada um. Um mês após o o anúncio da decisão do vencedor, os sites serão removidos. Para mais pormenores consultem o regulamento do concurso que está disponível em http://www.a2z.pt/concurso/regul.htm. E bom trabalho!





Uma **nova** Bíblia...

Se o papel vai ser completamente dizimado pelas novas tecnologias é ainda uma incógnita. Quer resista ou não à evolução inevitável da sociedade, o certo é que existem cada vez mais edições electrónicas de obras literárias, enciclopédias, dicionários e todo um conjunto de publicações diversas. Tanto que a própria Bíblia tem já, também, uma versão digital.

A Bíblia Sagrada 1.0 foi desenvolvida, não só para os que pretendem um estudo aprofundado desta obra, mas também pensando nos que ainda não a conhecem. Por outro lado, qualquer utilizador que não tenha muita experiência neste tipo de tecnologia, pode facilmente manusear este software já que dispõe de processos de execução muito simples.

Como é que funciona? Sempre que o programa é executado, surge no ecrã um versículo bíblico dos cerca de 800 textos compilados.

Dentro do programa, os utilizadores podem procurar os textos bíblicos através da sua localização (livro, capítulo e versículo) ou através de palavras introduzidas. Por outro lado, porque a Bíbila 1.0 foi desenvolvida segundo o modelo de aplicações "MDI", o utilizador pode ter aberto simultaneamente várias passagens bíblicas.

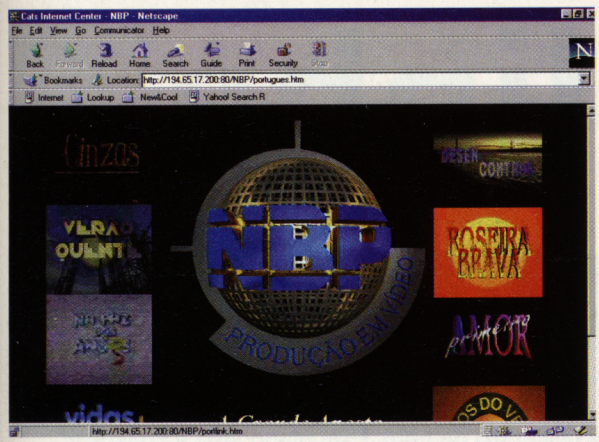
Como auxiliar de pesquisa, o programa dispõe, ainda, de um dicionário bíblico, que proporciona a explicação de temas mais difíceis, a conversão de medidas antigas e a localização de terras, entre outros. Paralelamente, o programa dispõe de anotações que fornecem informações suplementares, assim como uma cronologia que pemite a consulta segundo "uma linha do tempo" e o acesso a uma compilação da árvore genealógica presente na Bíblia, desde Adão até Jesus Cristo. Para mais informações...consultar a Bíblia 1.0.

Em caso de **emergência**

Para além do número nacional único, a Telepac dispõe, agora, de um "número de emergência" para o acesso à Internet. O número é o 067 17 12 e dá ao utilizador um acesso alternativo à rede em situações de urgência, com a mesma qualidade de ligação. É aconselhável a sua utilização só mesmo nestas ocasiões já que através deste novo sistema de backup ao número nacional único (067 17 17) o preço é o de uma chamada regional, ao contrário da habitual tarifa local.

Para configurar o número nacional único dê um salto até ao seguinte endereço: http://www.telepac.pt/homepage/internet/faq/index.html.

Telenovelas na Web

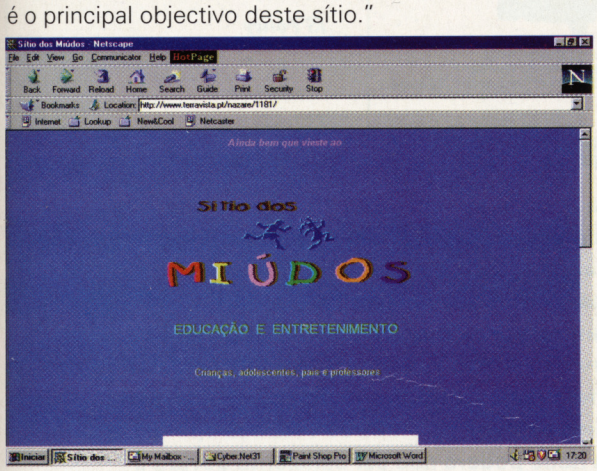


É conhecido o sucesso que as telenovelas têm em Portugal. De tal maneira que somos invadidos de manhã à noite por este género de produção televisiva. Agora, depois da televisão, é chegada a vez da Web ser invadida. Assim, se é daqueles que não perde um episódio das telenovelas, saiba que a NBP tem um site especialmente para os apaixonados por este tipo de programas. Um site que lhe fornece um sumário das telenovelas anteriormente produzidas pela NBP e uma descrição completa da Grande Aposta, agora em exibição no Canal 1. Ao consultar o site, fica a conhecer o genérico desta novela (aquelas legendas que surgem no fim de cada episódio tão rápido que só dá para ler a primeira palavra de cada frase...), a sinopse (enredo), a story line (linhas gerais da telenovela) e uma breve apresentação dos personagens. O endereço é o www.cats.pt/NBP.

Trocado pelos **miúdos**

Chama-se o "Sítio dos Miúdos" e pretende ser "o primeiro sítio de educação e entretenimento para miúdos em língua portuguesa de Portugal." O seu endereço é http://www.terravista.pt/nazare/1181.

O seu responsável (e professor do ensino básico), José Nascimento Ribeiro, afirma que este espaço é dirigido a crianças, adolescentes, pais e professores. "Importa saber porquê, como, quando, com quem e para quê devem os miúdos aceder aos computadores. Responder a estas questões de forma prática e positiva é o principal objectivo deste sítio."



Visitámos o site... e, sinceramente, gostámos muito do que vimos. Muitas cores, um grafismo atraente e adequado às crianças (sem ser demasiado "infantil") e, o mais importante de tudo, muitos espaços e oportunidades para as crianças exprimirem a sua imaginação e criatividade, habituando-se, ao mesmo tempo, a navegarem na (e com) Rede. Até lá está um "cantinho" dedicado ao Dragonball Z! José Nascimento Ribeiro coloca à disposição dos miúdos, como ele próprio diz, "dezenas de propostas temáticas de actividades de expressão, comunicação, exploração, aprendizagem e divertimento." Quanto aos graúdos, podem dispor de "um instrumento didáctico e pedagógico capaz de motivar e potenciar a comunicação e a interacção, a ser utilizado em contexto lectivo, familiar ou outro, bem como participar nas actividades que lhe são especialmente dirigidas enquanto educadores ou animadores."

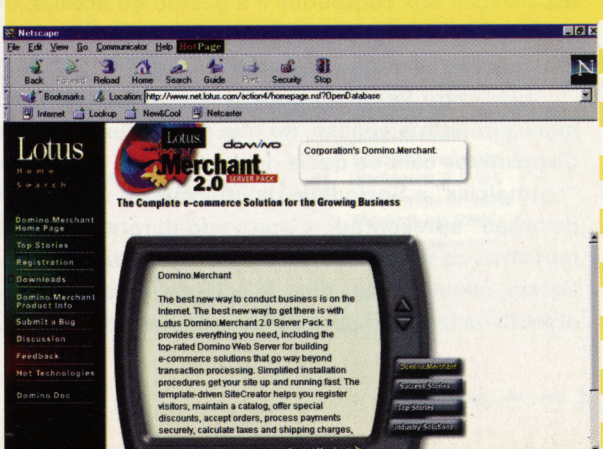
Experimente! Você e as crianças irão gostar. E poderá ser uma alternativa interessante - e interactiva - à habitual chatice que a televisão nos impinge.

Mais uma "flor" da Lotus

A Lotus – que, é bom não esquecer, é uma subsidiária da IBM – tem mais um produto para apresentar: o Domino.Merchant 2.0. Trata-se de uma plataforma de servidor que é, segundo os responsáveis desta empresa, uma solução de software completa e personalizável e que permite às pequenas empresas, de uma forma rápida e económica, aproveitar as vantagens, em termos de produtividade, do comércio na Internet, tanto na perspectiva empresa-a-empresa como na perspectiva empresa-ao-consumidor.

O Domino.Merchant 2.0 inclui: SiteCreatorTM 2.0 – um wizard mais rápido e fácil de personalizar para a criação e gestão de sites; Servidor Domino 4.6y da Lotus – um modo fácil de instalar a plataforma para soluções potentes de comércio electrónico; aplicações de comércio electrónico – templates que possibilitam às empresas desenvolver os seus sites com aplicações integradas, tanto para a Internet como para Intranets. O Domino.Merchant 2.0 inclui ainda algumas características inovadoras: novas capacidades de concepção, características dinâmicas de fixação de preços e suporte de transferência electrónica de dados.

Este novo "pacote" servidor, que deverá estar pronto no primeiro trimestre de 1998, faz parte de um conjunto de soluções e aplicações desenvolvidos pela Lotus e pela IBM para o comércio electrónico, que incluem, entre outras, o NET.Commerce START (para empresas de médias dimensões e que estão a iniciar-se neste tipo de comércio) e o NET.Commerce PRO (para empresas de grandes dimensões e já com necessidades avançadas nesta área). Hugo Abreu, director-geral da Lotus Portugal, não tem, obviamente, dúvidas quanto à excelência deste produto: "Permite que as organizações construam soluções de comércio electrónico atractivas aos clientes, fornecendo um melhor serviço e integrando-se perfeitamente noutros sistemas de negócio que fazem parte do processo de venda, tais como expedição e facturação." Os utilizadores terão, como sempre, a última palavra.



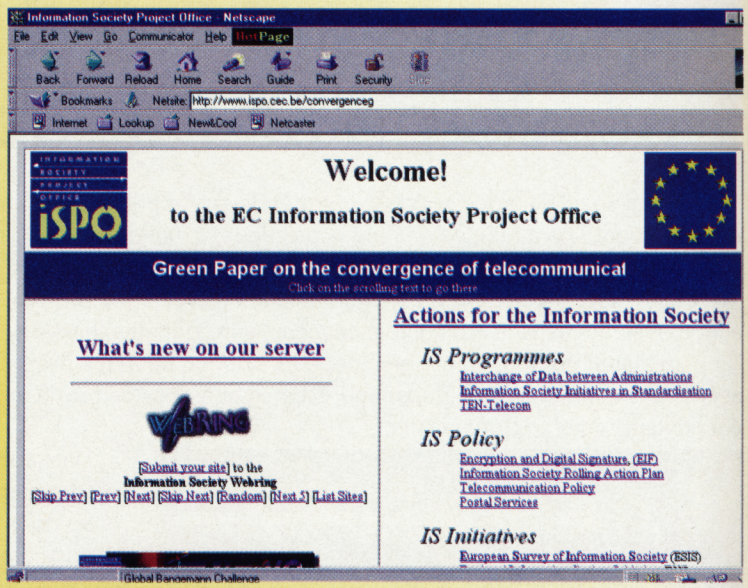
Sociedade da Informação
metida na linha

Já era de esperar: a União Europeia quer "pôr ordem" na Sociedade da Informação. E para esse fim já elaborou também um Livro Verde... "Para a Convergência das Telecomunicações, Média e Sectores das Tecnologias da Informação e as Implicações para a sua Regulação face à Sociedade da Informação" (ufa!) No momento em que escrevemos, este livro ainda não tinha sido apresentado oficialmente aos 15 países membros, mas já estava disponível no site do Information Society Project Office da União Europeia, em http://www.ispo.cec.be, na secção "What's new on our server" e com a data de 3 de Dezembro.

Este documento de 80 páginas assenta em duas ideias principais: primeira, as instituições que regulam o funcionamento dos meios de comunicação estão não só desactualizados em relação às potencialidades da Sociedade da Informação mas também a impedir o desenvolvimento daquela; segunda, o espaço dos média tem uma dimensão social, cultural e ética própria que deve ser regulada de modo independente em relação aos factores tecnológicos. Em consequência, o Livro Verde propõe cinco princípios definidores da função de regulação: deve estar limitada aos objectivos que pretende atingir; deve satisfazer as necessidades dos utilizadores; deve actuar de uma forma clara e transparente; deve garantir universalmente a noção e a existência do serviço público.

Os principais proponentes e subscritores deste documento são os comissários europeus Martin Bangemann (alemão, das telecomunicações) e Marcelino Oreja (espanhol, dos audiovisuais). A estratégia "M&M" para a Sociedade da Informação segue o conceito de que é mais importante regular o conteúdo do que o seu suporte tecnológico – o que implica que a regulação deverá basear-se nos "valores sociais" (Quais?) Essa estratégia de regulação da nova realidade multimédia, interactiva e digital poderá tomar três formas: adaptar as estruturas de regulação já existentes; esperar que essas estruturas, criadas para lidar com os meios tradicionais, se transformem por si, sem intervenção exterior; criar estruturas de regulação inteiramente novas. A polémica deverá por isso ser muita, devido aliás às próprias questões normalmente inerentes à regulação – a observação, controlo e fiscalização dos conteúdos e a gestão do acesso, de preferência generalizado e equitativo, aos novos meios, num contexto de mercado de livre concorrência.

Este Livro Verde da Comissão Europeia não representa mais, em última análise, do que apenas um entre vários dispositivos com os quais os europeístas pretendem "normalizar" a Sociedade da Informação. Outro foi um "plano de acção" apresentado e aprovado durante uma reunião dos ministros da comunicação da UE realizada em Tessalonica, na Grécia, nos passados dias 14 e 15 de Dezembro. Tendo como objectivos familiarizar o público com as novas tecnologias da comunicação e combater a utilização abusiva que delas pode ser feita, este plano é composto por sete medidas que abrangem não só os aspectos da formação e do acesso aos novos meios, mas também a conjugação da defesa da liberdade de expressão com a luta contra a pornografia, a violência e os discursos de ódio. Este plano viria a constituir um pretexto para os Estados Unidos, através dos seus representantes nesta conferência europeia, distribuírem um comunicado criticando a posição estatizante e reguladora da Europa, considerando que o plano apresentado – sem dúvida uma "síntese" do Livro Verde referido acima – vai restringir o desenvolvimento do comércio electrónico em particular e da



Sociedade da Informação em geral. Os americanos acreditam que a auto-regulação e as técnicas de filtragem existentes são suficientes para reduzir e até mesmo eliminar os perigos de exposição aos "conteúdos nocivos".

O secretário de Estado português da Comunicação Social, Arons de Carvalho, eleito vice –presidente da conferência de Tessalonica, foi um dos muitos que defendeu a necessidade de "serem definidos alguns parâmetros". Na sua opinião, a auto-regulação na Rede poderá não ser suficiente devido à diversidade dos seus utilizadores: "Se alguém difamar através da Internet será aplicada a legislação penal sobre a matéria. Não há um vazio, mas é evidente que as novas tecnologias da comunicação obrigam a um aperfeiçoamento da legislação, (que) será tendencialmente supranacional, porque com as novas tecnologias as fronteiras da comunicação social não são as fronteiras do mundo inteiro."

As fronteiras não deveriam constituir um problema para os europeístas e federalistas, que pretendem, alegadamente, aboli-las... a não ser, claro, que existam algumas "mais iguais que outras".

Quem disse que o mundo não é plano ?



IP-ROM - A ligação instantânea à INTERNET.

Agora o mundo cabe todo no IP-ROM. Um disco compacto que num segundo você introduz no computador, e no seguinte o leva a navegar na Internet. A ligação é automática e instantânea.

Esta é uma inovação da IP, o maior operador privado de Internet em Portugal, com uma rede nacional com dezenas de pontos de acesso.

E para que possa dominar e aproveitar todas as potencialidades da rede, o seu IP-ROM tem uma oferta exclusiva para si: 7 horas de formação grátis nos centros Rumos.

Venha conhecer esta e outras vantagens do IP-ROM, visite o Revendedor IP mais perto de si ou telefone para o (01) 316 67 00.

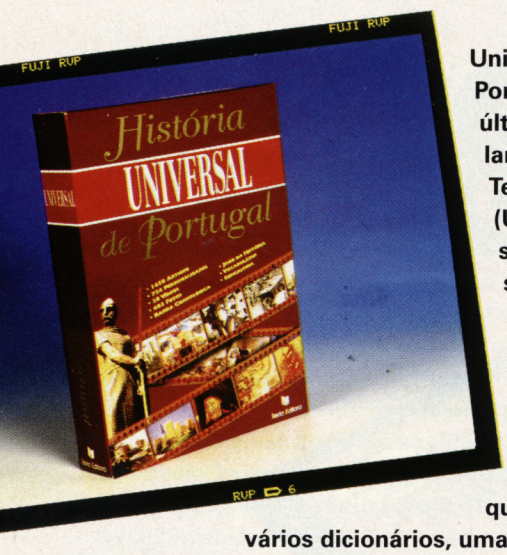
Com o IP-ROM a ligação à Internet nunca foi tão simples e rápida. O difícil vai ser desligar-se.

ip ***A INTERNET mais fácil.***

Compatível com Windows 3.X/95 e Macintosh, para Modem ou RDIS.

Av. Duque d'Ávila, 23 - 1000 Lisboa - ip@ip.pt - www.ip.pt
Tel 01.316 67 00 - 02.208 82 05 - Fax 01.316 67 01 - 02.208 82 06

Portugal de referência



«História Universal de Portugal» é o último CD-ROM lançado pela Texto Editora (Universal serve, aqui, sobretudo para identificar a colecção de títulos de referência da Texto, que inclui já vários dicionários, uma enciclopédia e um Atlas).

Uma das grandes vantagens de uma obra multimédia é, certamente, a possibilidade de organizar a consulta (ou a viagem, se preferirem) segundo a metáfora de uma árvore. Ou seja, de início um tronco, dividindo-se seguidamente em vários ramos. A riqueza dependerá então, do modo como os ramos comunicam entre si, aproveitando o conceito de hipertexto. Neste último aspecto, esta História de Portugal não será brilhante. Claro que, por muito nacional laxista que se seja, ninguém no seu perfeito juízo poderá ambicionar a uma verdadeira obra de referência sobre Portugal nuns meros 600 Mega. Somos pequenos, mas antigos e bem irrequietos :)

Mas de regresso ao CD-ROM. O tronco oferece quatro grandes ramos: Genealogia, Personalidades, História e Multimédia. Trata-se de uma abordagem mais factual que interpretativa, obviamente, organizada em torno de grandes ciclos: das Origens à Reconquista Cristã; do Condado Portucalense ao Reino de Portugal; da Crise do Séc. XIV ao Império; etc. E as dinastias, os heróis, as famílias, claro.

No ramo Multimédia, encontram-se várias imagens e documentos audiovisuais, desde António Oliveira Salazar aos nossos dias.

Como brinde, há um jogo do tipo questionário, com vários graus de dificuldade, apostado em testar (os nossos) conhecimentos e memória.

Tecnicamente, trata-se de um CD-ROM de simples instalação e pouco exigente relativamente à máquina, uma característica muito importante para uma obra de referência que se quer fácil de usar.

O Bom, o Mau e o Sabre de Luz

"Jedi Knight: Dark Forces II" é "Dark Forces" com opção para multiplayer. Só? Nem por isso. Há mais. Mas vamos com calma.



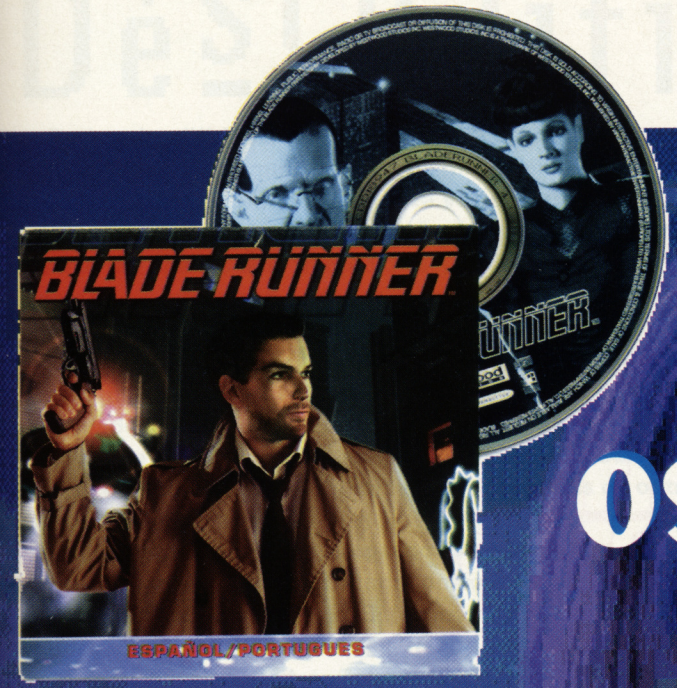
Que o paradigma deste tipo de jogo foi imposto por "Doom" e "Quake", não é novidade. Contudo, a saga de "A Gerra das Estrelas" estabeleceu outros paradigmas não menos valiosos para toda uma geração (e as vindouras, espera-se. Afinal sempre é muito melhor que "ID4" e quejandos) garantindo assim preciosos trunfos. Primeiro, é um universo bem conhecido — e fresco na memória, agora que a Trilogia foi relançada em filmes retocados. Segundo, é absolutamente maniqueísta, o que a torna fácil e imediata: o branco é o bem e o negro é o mal e estamos conversados. Terceiro, é uma narrativa rica e complexa, pejada de muitos e interessantes personagens, com referências às tradições mais antigas da ficção ocidental, nomeadamente quando transporta os nobres cavaleiros para o ambiente de ópera espacial. Finalmente... quem é que nunca sonhou empunhar um sabre de luz?

"Jedi Knight" aproveita bem a herança cinematográfica de George Lucas, quer recorrendo a sequências de vídeo para introduzir os desafios de cada nível, quer utilizando o som e a música com imenso dramatismo, capaz de provocar «pele de galinha» até ao jogador mais empedernecido.

O jogo em si mesmo revela uma enorme riqueza de recursos, desde as mais banais armas (tiro, tiraço, cabum!) às lanternas, óculos para a escuridão, mapas tridimensionais, etc. E o grande rebuçado de "Jedi Knight" é mesmo o... sabre de luz!

A função multiplayer era um «upgrade» esperado. O modo como as nossas acções, no decorrer do jogo, determinam a ligação ao lado obscuro ou iluminado da Força, é mais um condimento não só ao jogo individual, mas sobretudo a esta função multiplayer.

O problema é quando ninguém quer ser o mau. Recomenda-se vivamente.



Sonham os andróides com carneiros eléctricos?

"Blade Runner", a obra prima que Ridley Scott arrancou às páginas de «Do Androids Dream of Electric Sheep?» do genial Philip K. Dick, não precisa de grandes introduções. O jogo que agora surge em CD-Rom, contudo, merece-as.

Em "Blade Runner" é-nos dado representar Ray McCoy, um caçador de Replicantes, tal o Deckard original. Trata-se de uma aventura gráfica, baseada em sequências de computação gráfica (pois é, não é para qualquer computador e uma placa aceleradora ajuda) com mais de setenta personagens dotadas de inteligência artificial (salvo seja: o que isto quer dizer é que têm programado mais que um comportamento padrão) e um ambiente muito cyberpunk. Embora haja partes reservadas para os tirinhos (ele há fanáticos disso, não há?) "Blade Runner" é uma aventura que promove a experiência, a observação e a degustação (não há que ter pressas, mais vale atentar nos detalhes).

Uma série de «gadgets» tecnóides, tal como o KIA (Assistente de Integração de Informação, onde se vai armazenando todas as pistas coligidas, etc), o ESPER (analisador fotográfico) ou os Spinners (os carros voadores dos Blade Runners; davam mesmo jeito para o tráfego urbano) ajudam a reforçar o ambiente futurista de todo o jogo. Mas o mais divertido é mesmo aplicar o teste Voigt-Kampff. Lembram-se? A análise à retina que permite determinar se alguém é humano ou um Replicante. Nunca se soube ao certo se Deckard era uma coisa ou outra. E McCoy? De que lado, realmente, você prefere estar?

O vodka, a garrafa e os amantes



Os anos 90 consagraram definitivamente a publicidade como uma Arte (a maíscula serve para enfatizar a intenção). E, ao contrário de uma primeira análise mais superficial, esse estatuto não foi ganho tanto pela qualidade dos profissionais e dos resultados (afinal, não foi sempre isso a publicidade?) mas porque ela teve a coragem e a visão para se afirmar como algo mais que uma simples representação do(s) produto(s). Em parte, a «corporative image» — a imposição de uma marca ou companhia em desfavor dos produtos que comercializa — teve influência no processo. Impuseram-se slogans que acompanham as empresas ao longo dos anos, independentemente do bem ou modelo que nos querem vender. «A vida é a cores», «It's a Sony», etc. Estes mantras globalizaram e tornaram-nos intímas as marcas.

Veio então a provocação, muitas vezes com real e pertinente preocupação com o mundo à nossa volta, colocando o dedo na ferida. Exemplo? A Benetton, pois claro. Simplesmente genial.

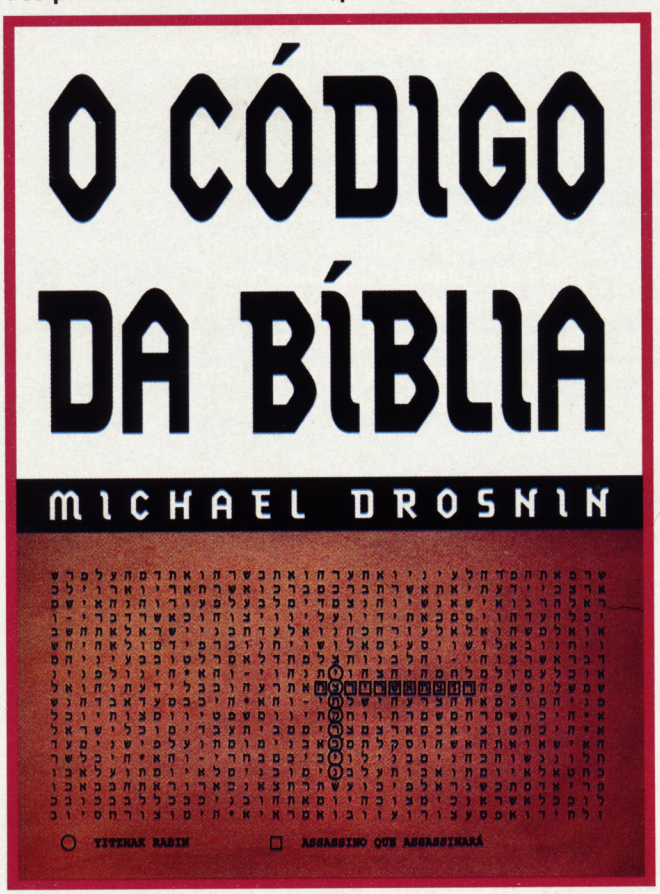
Depois há o caso «Absolut Vodka». Ao entregar a sua garrafa a uma elite refinada de artistas internacionalmente reconhecidos, a Absolut firmou uma imagem sem ter de correr riscos desnecessários (?) granjeando unanimidade e estatuto de media darling (qual é a publicação que não gosta de ter tão bonitas páginas?).

Mas se é verdade que não corre riscos, diga-se em abono da verdade que a Absolut também não adormece à sombra da bananeira. Na Web, continua a ser responsável por um dos mais criativos e originais sites, que abriu portas com «Absolut Kelly» (de Kevin Kelly, o editor da Wired) e onde hoje decorre o festival de animação experimental online, «Absolut Panushka» (www.absolutvodka.com). IRL, a Absolut faz-nos chegar, no início do ano, um pequeno calendário em formato CD (contorcionista) com tantos artistas quantos meses o ano tem. Para 1998, a proposta são doze estilistas que escolhem outros tantos locais para fotografar as suas criações de moda com a garrafa (gigante) por fundo. No rol há uma portuguesa — nascida na Venezuela — de seu nome Katty Xiomara (huh?). Mas (mais) palavras para quê?

Descodificar o futuro

Se é muito difícil admitir a insignificância humana perante o Universo (não é à toa que Douglas Adams inventou o método de execução chamado "Total Perspective Vortex", em que o condenado sucumbe ao ser exposto à visão da totalidade do universo por apenas uma fracção de segundo), mais difícil ainda é admitir que o futuro não pode ser previsto (ou, pelo menos, ter-se um pequeno vislumbre dele).

É graças a este facto que os horóscopos alcançaram tanto sucesso (mesmo entre os que não acreditam neles). Desde a antiguidade que as pessoas procuravam saber o seu futuro, recorrendo a profetas, ao Oráculo, à Quiromância, à Cartomância, etc. A grande diferença residia no facto dos profetas de outrora não necessitarem de fazer publicidade por meio de panfletos distribuídos na rua.



Dos profetas clássicos da antiguidade quase interesse nenhum restou... a não ser nos casos em que alguém interpreta um acontecimento recente como o resultado de uma profecia antiga. Todos se lembram das profecias de Nostradamus. E porquê? Porque havia quem visse nas suas profecias (de notar que eram escritas de uma forma muito pouco literal, e por isso sujeitas a inúmeras interpretações) acontecimentos recentes.

O mesmo se passa com "O Código da Bíblia"... melhor dizendo, da Tora, a parte da Bíblia conhecida como o Antigo Testamento.

Essencialmente, "O Código da Bíblia" é um livro escrito por um jornalista americano que, interessado pela análise de sequências de letras equidistantes na Tora, feita pelo Dr. Elyiahu Rips, um matemático israelita, começa a procurar palavras e frases... e descodifica, entre outras coisas, o assassinato de Yitzhak Rabin. O livro pretende assim defender a tese de que a Tora é na realidade um código que apenas pode ser descodificado por um computador e que contém "todos os acontecimentos, passados e futuros, previstos com uma antecedência de 3 mil anos".

Claro que se poderia agora argumentar da veracidade ou não desta afirmação, simplesmente temo não ter espaço para apresentar todos os argumentos, e não poderia deixar nenhum de fora.

Direi apenas que o livro é tudo menos imparcial na análise da descoberta (?) de Rips e que se trata, indubitavelmente, de uma questão mais de Fé do que de Razão. Como a Fé não é racional, não há possibilidade de argumentar contra ela. Penso que esse é o erro de Drosnin: tentar apresentar razões para a Fé. E chega mesmo a fazer testes para provar que a Tora não está escrita assim por acaso, comparando-a com outras obras. Até aqui tudo bem, mas parece-me que "Guerra e Paz" de Tolstoi foi um péssimo termo de comparação. Porque não a "Odisseia" de Homero? Ou a "Ilíada"? Estas sim, são obras que tiveram uma tradição oral semelhante à Tora antes de serem transcritas à linguagem escrita (sofrendo por isso do mesmo tipo de alterações).

Do ponto de vista da escrita, o livro tem razões para ser um best seller. Aconselhado pelo seu editor, Drosnin procurou apresentar profecias para os próximos anos. Correria um risco tremendo ao fazê-lo mas era uma imposição. Aqui surge uma notoriedade do Código: à medida que ia escrevendo, e o tempo passando sem se verificarem algumas profecias (como o assassinato de Netanyahu, codificado mesmo como "Bibi"), Drosnin foi acrescentando mais algumas partes das mensagens proféticas com a palavra "adiado". No mínimo é cómico.

Mas a grande profecia é a apresentação do local e data do Holocausto Final, codificado mesmo como "Holocausto Atómico". O local é obviamente Armagedão, ou seja, Harmegiddo, o Monte Megiddo, uma antiga cidade israelita situada perto da actual base aérea de Ramat David, um possível alvo nuclear (?). A data é o ano 2000 (que original) mas como o Sr. Drosnin ainda deve esperar vender algumas cópias do livro até à viragem do milénio, ele avança logo com outra possibilidade: 2006. Aposto que as datas vão continuar a somar pontos...

Fica por saber a razão para alguém (ou algo) ter codificado o futuro na Tora. Se de facto é o futuro e está codificado para sabermos de antemão o que vai acontecer, então teremos também a possibilidade de mudar o curso dos acontecimentos? Bom, imaginemos que de facto Michael Drosnin teria conseguido evitar (como tentou de facto) o assassinato de Yitzhak Rabin. A razão para o evitar seria a profecia... que não se concretizava, sendo por isso falsa. Um paradoxo completo.

Os pontos altos do livro são, sem dúvida, as páginas apaixonantes em que o código é demonstrado... páginas em hebraico claro está. Senti que me faltava o domínio da língua e da escrita para melhor compreender a obra. Lembrei-me logo de quando li "O Nome da Rosa", de Umberto Eco, com belíssimos textos em latim... que bem me vi grego para compreender. Enfim, já coloquei na minha lista de compras um manual rápido para aprendizagem de hebraico.

("O Código da Bíblia", de Michael Drosnin, Gradiva 1997)

João Pedro Silva (jps@uninova.pt)

Uma orgia de sangue

Correm rumores que Peter Jackson adiou o remake de "King Kong" — o filme que lhe fora encomendado pela Universal após o relativo sucesso de "The Frighteners" — para se dedicar à escrita do argumento de "Lord of the Rings" baseado, obviamente, no homónimo livro de Tolkien, filme que irá produzir e dirigir para a Miramax. Enquanto esta história não se deslinda, chegou ao mercado das videocassetes de aluguer a sua obra premiada no Fantasporto: "Braindead" (1992).

«Morte Cerebral», em português, é o encontro imediato entre uma emigrante balconista de mercearia e um jovem superprotegido pela mãe que... ah, não, não vale contar os segredos da plot.

Um misto de câmara interessante (algumas grandes angulares e umas quantas perspectivas invulgares), comédia melodramática e atitude gore; «Morte Cerebral» tem os condimentos do género — um segredo bem guardado, uma mente preversa (a mãe), uma besta (as ratazanas dos navios de piratas, ao chegar a terra, violaram os macacos dando origem a este horroroso bicho de... plasticina. Dá para acreditar?), uma mansão isolada, uma cave cheia de zombies, um tio boçal e interesseiro, um amor sublime, etc., etc.

Pastiche que baste, tal como se fazem os filmes de culto destes anos 90, «Morte Cerebral» vive para cumprir uma cena puramente conceitual (decerto a que lhe mereceu o prémio do Fantas e não só): conseguir encher cada milímetro do ecrã com sangue. Já pensou usar um cortador de relva para afastar demónios?

Apesar do tom de comédia de todo o filme, o gore não é aceite do mesmo modo em todo o lado. Na Alemanha, por exemplo, a exibição do filme foi proibida.

Os pergaminhos curriculares de Peter Jackson não são, realmente, os mais prováveis. Primeiro foi «Bad Taste», um filme realizado ao longo de quatro anos, durante os fins-de-semana, com a ajuda exclusiva de amigos, e que conta a saga de extra-terrestres em busca de carne humana para abastecimento de uma cadeia interplanetária de fast food.

Depois foi o sarcasmo com Jim Hemson: "Meet the Feebles", uma paródia gore aos célebres Marretas. De seguida atacou o tema "Monty Python com sangue e tripas", que é como o realizador define este seu filme, «Braindead».

Realmente, não se recomenda a corações frágeis ou aos que prezam o bom gosto politicamente correcto. Mas como somos amigos, aconselhamos: se não viu, não perca. Se já viu, então sabe do que estamos a falar.

("Braindead", de Peter Jackson; Prisvideo)

Marvin PA



Não experimentem em casa

Já nem o velho (bem, ele de vez em quando rejuvenesce, não é?) Bond, James Bond, resiste à mania dos telemóveis. Verdade seja dita, o agente secreto de Sua Majestade sempre andou à frente no que diz respeito à tecnologia, devido aos préstimos do imparável e blasé Mr. Q. Para quê, então, recorrer a um aparelho tão prosaico quando se pode — ele pode, nos filmes :) — falar para qualquer lado do mundo através do relógio ou da sola do sapato? O segredo é simples: ao contrário dos telemóveis vulgares, o Concept Phone desenvolvido pela Ericsson para Bond, James Bond, é capaz de fazer coisas do arco da velha: descobrir o segredo de portas de alta segurança, controlar remotamente o automóvel e... explodir cofres. Serviço que, ao que apurámos, nenhum dos operadores portugueses se prepara para comercializar brevemente. Oh, que pena!

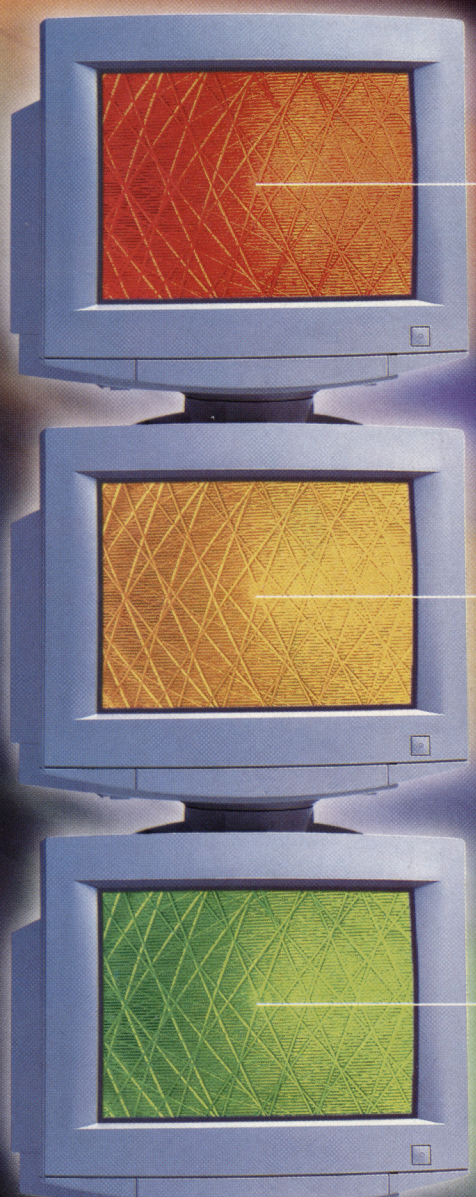


(Concept Phone, Ericsson)

Net Bolsa

UM ARRANQUE VIRTUAL para o mercado real.

Arranque já com a sua inscrição
O jogo começa a 2 de Março!



NetBolsa é o primeiro jogo de Bolsa na Internet, organizado e desenvolvido pela BDP-Bolsa de Derivados do Porto e pela Telepac, com início a 2 de Março.*
Aproveite esta oportunidade e conduza o seu dinheiro na auto-estrada da informação. Manobre os seus investimentos sem limites à velocidade da sua decisão. O melhor condutor será premiado com um BMW Cabrio 320.i.

Conheça as regras! Prego a fundo em:
www.netbolsa.pt

Linha NetBolsa: 02.618 58 58
e-mail NetBolsa: bdp.marketing@bdp.pt
Contacto: Diamantino Leite

Organização: BDP Bolsa de Derivados do Porto

Alto patrocínio: TELEPAC

Jornal e Rádio oficiais: Diário de Notícias, TSF

Patrocínios: EDP, S.A. · CAIXA GERAL DE DEPOSITOS · PORTUGAL TELECOM · INTERBOLSA · BCA BAVIERA

** A semana de treinos começa a 16 de Fevereiro*

Concurso publicitário nº 153/97 autorizado pelo Governo Civil do Porto



voyeurismo

Matéria sensível na Web, em plena expansão.
Sem complexos nem preconceitos, a cyber.net mergulha nas webcams mais declaradamente exibicionistas da Rede.

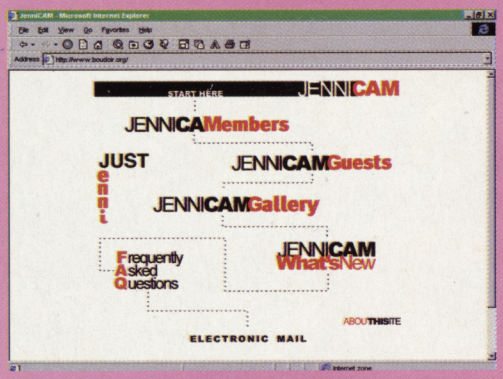
"Mas que raio se passa aqui?"

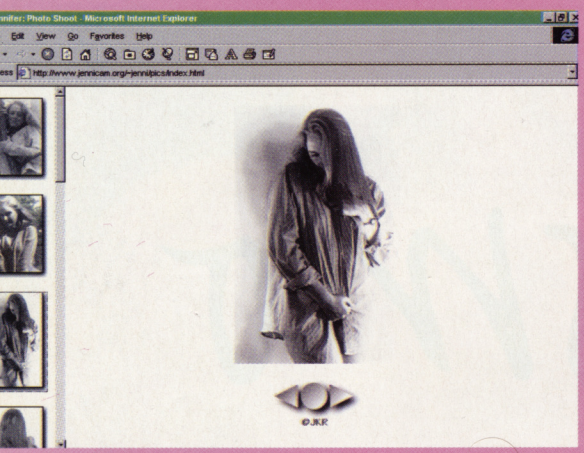
Por Paulo Bastos

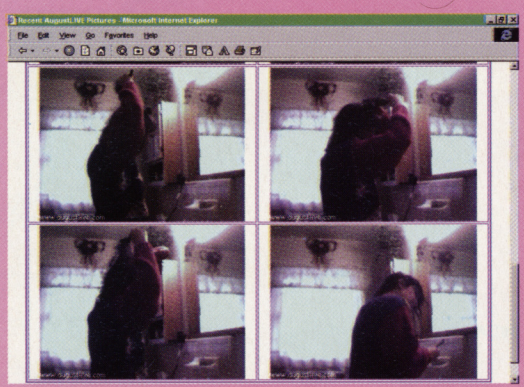
"Fazem-nos essa pergunta o tempo todo. Este é um site de vidas reais, com pessoas reais. O que isso possa significar ou não, depende do ponto de vista. Pura e simplesmente, é um site dedicado à "emissão" de acontecimentos diários na vida de pessoas comuns. Grande parte destas imagens são enviadas por intermédio de software, recorrendo a uma pequena câmara ligada a um computador em casa da pessoa em causa. Isto permite-lhe a si, o espectador, ver essa pessoa sempre que ela esteja em casa, fazendo o que quer que ela esteja a fazer. E isso quer dizer qualquer coisa: não podemos controlar o que vai ver, nem temos espectáculos programados. Algumas vezes encontrará nudez, na maior parte das vezes não. A vida é assim, e a Voyeur TV também."

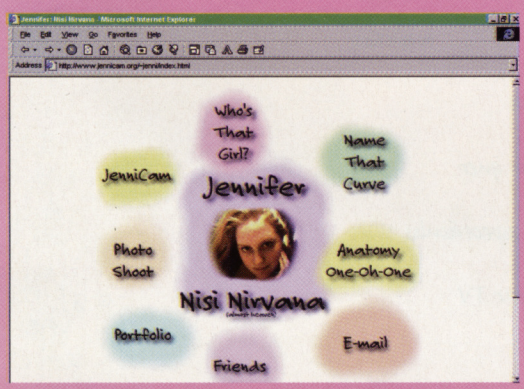
http://www.voyeurtv.com/

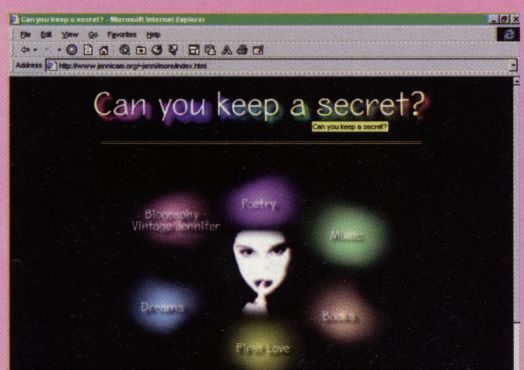












Não se trata aqui de pornografia (especificamente, pelo menos) na Internet; apenas de exibicionismo, talvez, e da ânsia que cada vez mais pessoas – pessoas "comuns" — têm de expor publicamente as suas vidas na Rede. A ênfase - de resto hão-de notá-lo - passa sempre pela assumpção de que é disto que se trata: de fazer da própria vida um espectáculo, de partilhar com quem quer que siga o link para a câmara em causa. Não cabem aqui, portanto, as versões telemáticas de "peep shows", à maneira do Animatógrafo ou do Pérola Negra: os intuitos expressamente comerciais de tais sites são por demais óbvios, e só por razões morais poderiam suscitar qualquer discussão.

Não, não foram portanto os profissionais que nos suscitaram a curiosidade. Estas pessoas são (alegadamente) gente como nós, que à parafernália dos seus equipamentos informáticos se limitaram a acrescentar uma câmara de vídeo. Elas e as suas home pages pessoais, iguais a tantas outras, onde legitimamente colocam o que lhes passa pela cabeça. No caso, os seus próprios corpos.

A supracitada Voyeur TV, por exemplo, é só uma espécie de Terràvista (de reduzidas dimensões), especificamente dedicada ao alojamento de páginas às quais estão ligadas, com carácter semi-permanente, umas quantas webcams; não é propriamente a versão electrónica do bairro das lanternas vermelhas de Amsterdão…

Até porque, mais uma vez, são os norte-americanos que parecem estar na vanguarda desta tendência. Já tinham sido eles os primeiros a dar-se ao trabalho de instalar câmaras de vídeo em universidades e institutos de investigação, à frente de máquinas de café e de refrigerantes (para evitar o trabalho de subir ou descer as escadas, e encontrar os púcaros e os reservatórios vazios, se querem mesmo saber); e terá sido também uma norte-americana a primeira a desbravar os caminhos da "vida pública". Para além de ser francamente mais interessante do que uma máquina de Coca-Cola, Jennifer e a sua "jenniCAM" atingiram o estrelato global, ultrapassando todas as expectativas possíveis e imaginárias. O seu site **(http://www.jennicam.org/ e http://www.boudoir.org/)** mereceu inclusivamente a terminação de "org", habitualmente reservada a instituições de acção social e investigação de manifesto interesse público, de índole não governamental e sem intuitos comerciais.

Jenni começou por ser apenas mais



uma jovem loura de vinte e poucos anos on-line; com o vídeo digital descobriu que tinha um "público" fiel, no entanto. Fosse pela mera simpatia da sua presença regular, fosse pela esporádica nudez com que se deixava surpreender à frente do computador, o link para a sua página correu mundo; e os seus fãs multiplicaram-se, enquanto a pouco e pouco permitia que a câmara revelasse mais e mais facetas da sua vida íntima (dir-se-ia que acabava por a esquecer, tornando-a mesmo parte integrante da sua vida). Alguma coisa terá cativado de facto as fantasias de meio mundo, para o seu nome constar regularmente das falsas keywords e outras armadilhas impostas aos motores de busca pelos sites de cariz assumidamente pornográfico... talvez porque rapidamente passou a conceder aos seus fãs aquilo que eles mais lhe solicitavam. Nunca, todavia, e verdade seja dita, com a obsessão de uma profissional (se bem que os últimos desenvolvimentos deste fenómeno de popularidade passem pela recente opção comercial de parte do seu site - com proventos interessantes, ao que consta). O culto, entretanto, permanece, e mesmo durante umas longas férias na Europa nunca faltou a divulgação regular de novas imagens e fotografias, deixando o mundo seguir atentamente — e a cores… — todos os detalhes do seu dia-a-dia.

August **(http://www.augustlive.com/)** é outra das pioneiras. Num procedimento que se faz praxe, para além das imagens assumidas revela o mínimo possível da sua identidade, evitando incómodos mais sérios na vida real. Alega viver na costa leste dos Estados Unidos (contrariamente ao que seria de esperar), fazendo carreira na área da Saúde – o que lhe permite um horário irregular, que depois se reflecte, obviamente, nas suas presenças diárias on-line. De qualquer forma, é habitual deixar notas e post-its no ecrã (ou, mais habitualmente, estrategicamente dispersos pelo corpo…), dando conta aos fãs do seu paradeiro, aproveitando a imagem que fica na cache do servidor de cada vez que se ausenta.

Tanto podemos encontrar uma dessas imagens de nudez cuidadosamente disfarçada (sempre mais sugerida do que evidente: não há nunca um plano mais indiscreto que ultrapasse o limiar do erotismo tido como "de bom gosto"), como um mero sorriso à frente do terminal,

enquanto parece dar conta do correio electrónico (já que garante não ter tempo para frequentar o IRC ou conversas em tempo real). Sobre o que ela mostra ou não on-line, de resto, insiste: este não é um site para adultos; ***"todavia, costumo ter a câmara montada numa sala onde passo grande parte do meu tempo, e pode acontecer que tenha muito pouca coisa vestida"*** (como quando se arranja depois do banho, por exemplo). Seja como for, ***"se uma tal eventualidade o puder ofender, vá-se embora"***, pura e simplesmente.

Mas o que sente alguém que permite que outras pessoas assistam assim à sua vida privada? Não se sente estranha tendo gente a observá-la grande parte do tempo? ***"E porque não? :) É uma sensação curiosa, mas começo a ficar habituada"***. Inclusivamente, admite responder a "pedidos" frente à câmara (***"desde que sejam razoáveis e que eu esteja para aí virada"***), como por exemplo experimentar roupas que lhe sejam expressamente enviadas para esse efeito. De resto, as suas medidas estão disponíveis na home page, para que não haja quaisquer dúvidas a esse respeito.



Jenni e August granjearam rapidamente algumas seguidoras: é o caso da ?Girl **(http://questionguy.cavecreek.com/)**, que iniciou as suas "exibições" em Agosto passado, com um crescente à vontade frente à sua câmara. ***"Podem encontrar-me rindo, trabalhando, divertindo-me, chorando, ou abraçando o nosso cão. E poderei estar a fazer isso vestida com um sobretudo e umas calças de neve, ou com uma indumentária um tudo-nada menos completa"***. O facto é que entre trabalho, despacho de correio electrónico, chats (não revela os locais que frequenta) e o eventual browsing na Web, termina invariavelmente as suas noites com uma sessão de strip tease (nunca explícito mas, admita-se, francamente criativo, como foi o caso de uma certa brincadeira com luzes de Natal, perto do fim do ano...) para quem a queira ver: ***"tudo o que posso esperar é que seja interessante, divertido... e ocasionalmente estimulante"***.





E afinal porquê? A ideia terá sido do marido (***"pensou que eu me poderia divertir um pouco"***), ele próprio tímido demais para aparecer frente à câmara, no entanto, fora um ocasional beijo ou um abraço no sofá, enquanto vêem televisão. E nós a vê-los a eles.

O resto é um agradecimento especial a Jenni, já que ***"sem ela nunca um site assim teria sido possível"***, e outro para August e Spice ***"por nos terem mostrado a todos como esta forma de entretenimento*** ("entertainment", no original) ***pode ser tão divertida"***. É uma rapariga do showbiz, a ?girl. A sério. Sem ironia.

Spice **(http://www.planetspice .com/)**, ruiva, 27 anos, casada e mãe de dois filhos "maravilhosos", leva as suas actividades frente à câmara a pontos mais extremos: aparece regularmente com outras amigas e visitas, despe(m)-se, brinca(m) com vibradores, ocasionalmente faz amor com o marido em directo. É "forte" e marcadamente "slutty", mas as imagens não são tão explícitas como possa ficar sugerido.

A sua Spice TV é assumidamente dedicada a pessoas "que gostam de observar outras". Ela própria adora ***"a ideia de ser observada (desde que a uma distância segura). Por alguma razão, isso excita-me profundamente"***. Não há grande coisa para explicar para além disso mesmo. Questões técnicas, comentários e outro e-mail são redireccionados para o senhor Spice, para que não haja dúvidas relativamente às suas intenções on-line.

A Spice TV liberta uma única imagem de quinze em quinze minutos. O privilégio de imagens em directo mais frequentes paga-se: alegadamente, porque um elevado dispêndio de largura de banda sai caro (lamento unânime entre todos os que assinam páginas semelhantes na Web) e alguém tem de comparticipar nos gastos; e também porque a utilização registada é uma forma de controlar acessos indesejáveis. A disponibilidade das imagens resultantes de cada uma das suas aparições em arquivos gratuitos parece confirmar, de qualquer forma, as suas genuínas intenções.

Estas pessoas são (alegadamente) gente como nós, que à parafernália dos seus equipamentos informáticos se limitaram a acrescentar uma câmara de vídeo (...) onde legitimamente colocam o que lhes passa pela cabeça. No caso, os seus próprios corpos.

Para os interessados, está igualmente disponível uma cassete de vídeo com um "best of" dessas imagens, o que já demonstra sem dúvida algum esforço de marketing.

Os caminhos de Spice prenunciam outros objectivos mais duvidosos. A amateurCAM **(http://www.amateurcam .com/)**, por exemplo, apela na sua home page a todos os estereótipos firmados do clã, mas sem nunca conseguir deixar de levantar algumas suspeitas, dada a insistente escolha de palavras e exemplos: ***"esta é uma rede de modelos amadores que, por uma razão ou outra, se decidiram a divulgar as suas vidas privadas na Internet. Porquê? Bom, terá de lhes perguntar. Tratam-se de pessoas reais, não de profissionais, e têm personalidades próprias, que vão do puro exibicionismo à timidez mais recatada. A cada 90 segundos verá outra imagem do seu quarto, sala de estar, casa de banho, quem sabe. Poderá vê-las trabalhando no seu computador, comendo, tomando duche, dormindo, mudando de roupa, fazendo ginástica, conversando ao telefone, lendo, divertindo-se com um amigo, ou num espectáculo reservado ao seu público na Internet"***. O leque de "modelos" é demasiado direccionado (especializado, mesmo) para ser credível: há a loura, a morena, a ruiva; a WASP e a latina; a estudante ingénua e a





mulher madura e/ou casada; a gorda e a atlética; a tímida e a atrevida... e por aí fora. Obviamente, é um serviço pago por quem pretende assistir ao que se passa: cada "modelo", sua tarifa. E podem conversar com elas e conseguir a almejada "interactividade", se assim o desejarem e possuírem um browser compatível com Java. Vá lá; a amateurCAM garante que parte da verba reverte a favor de instituições de caridade...

De resto, ***"qualquer mulher com mais de 18 anos pode estar na amateurCAM. É divertido, erótico, e pura e simplesmente cool. Forneceremos tudo aquilo de que precisa sem que precise de gastar seja o que for. Contacte-nos para mais informações. Somos muito discretos e seguros. E se ainda tem dúvidas, porque não conversa com algumas das nossas actuais modelos? Elas terão todo o prazer em explicar-lhe do que se trata afinal"***.

Tem tudo um excessivo aspecto de publicidade a linhas telefónicas de valor acrescentado e, sinceramente, com mais não ficámos do que com "dúvidas".

É no outro extremo, longe da urgência de ejacular, que o exibicionismo (palavra pesada...) digital se revela bem mais interessante. E esse é o caso de Ana **(http://anacam.com/)**, uma genuína "performer", que assegura uma presença permanente e largamente teatral frente à sua câmara, numa casa que se assemelha ela própria a um palco, recheada de manequins e animais empalhados a que deu nomes próprios.

O site de Ana Voogt começa por prometer "vida e arte verdadeiras, não censuradas". Do seu mundo virtual, Ana explica que se trata ***"de uma janela para a minha casa, para a minha vida, uma imagem actualizada a cada poucos minutos, mostrando o que estou a fazer nesse preciso momento. Algumas vezes estarei apenas especada a olhar (sou verdadeiramente boa nisso), outras estarei a surfar na Rede, outras dançando selvaticamente pela casa fora ao som de música "disco", outras a comer os meus cereais, outras num banho de espuma, outras escrevendo canções, ou cantando, ou pintando, e noutras poderei estar a ler, ou a encenar coisinhas para vocês, ou a decidir pintar-me inteira de azul, ou qualquer coisa assim estranha, porque sou uma rapariga estranha. Portanto estejam preparados para ver coisas estranhas acontecer subitamente, sem quê nem porquê. Mas estejam igualmente preparados para me ver dormir. Adoro dormir :)".***

"Esta câmara não trata de sexo, stripping, ou qualquer outra espécie de espectáculo carnal. Isto é apenas a minha vida e farei o que quiser quando o quiser fazer... É a minha vida e não lhes devo absolutamente nada."

Ana não exagera. A naturalidade da sua existência à frente de uma webcam e a forma como a partilha com quem nesse momento possa estar ligado chega a ser arrepiante. Lembro-me de uma noite de trabalho em que, acompanhado assim, revi o The Wall, porque era isso que ela estava a ver na televisão nesse momento, e era isso que ela queria partilhar connosco. Sim, é o único caso em que verdadeiramente não imaginamos o que possa acontecer na próxima imagem a carregar pelo browser.

E porquê? Ana diz que, sinceramente, não faz a mínima ideia: ***"Sou apenas genuinamente curiosa, e faço isto como se de uma experiência se tratasse. Interesso-me muito pelo estudo da natureza humana, pelo que isto é uma espécie de investigação em curso, em que pretendo apenas ver que espécie de efeito isto poderá ter sobre mim e o que irá acontecer. Para mais, sinto que tenho muitas coisas interessantes para partilhar... e uma vez que sou uma entertainer por natureza e por profissão, pareceu-me interessante poder fazê-lo na Net. Quero continuar a evoluir nas várias formas que conheço de comunicar com as pessoas. Mas antes de mais sou uma artista. E isto pareceu-me uma cena tão artística e pessoal, que pura e simplesmente tive de o fazer. Era uma ideia tão forte! E eu gosto de ideias fortes, como gosto de ultrapassar os limites daquilo que as pessoas pensam que uma mulher pode ou não ser. Depois, como estou no mundo do espectáculo, as pessoas querem sempre saber algo mais sobre mim, acabando geralmente por ficar com uma ideia errada, a tentar arrumar-me num cantinho confortável qualquer, pronta a consumir pelas massas — o que é como ter um clister pelo c* acima e mais nada, porque é a única coisa que conseguem ver. Daí que também esteja a fazer isto para dizer "AQUI VOU EU, AQUI ESTÁ A MINHA VIDA, SOU UMA PESSOA REAL E AQUI ESTOU EM TODA A MINHA MUNDANA E ESPECTACULAR GLÓRIA. VÃO EM FRENTE E ANALISEM ESTA TRETA" :) Querem Ana? Tomem lá Ana! LOL :)."***

"Mas a sério, cinismos à parte: faço isto apenas pelo gozo surreal que isto dá. A sério. Penso apenas que esta é uma maravilhosa oportunidade para partilhar coisas divertidas convosco. E talvez lhes leia histórias antes de dormir, ou lhes prepare um martini quando voltarem do trabalho :) (se se portarem bem!) porque sou a dona de casa perfeita. A sério!"

O culto em volta da personagem de Ana Voogt parece diversificar-se tanto como a actividade artística plurifacetada que mantém em Minneápolis, na sua vida "real": os fãs encontram-se em newsgroups e canais de IRC que lhe são dedicados, assinam uma mailing list, homenageiam-na diariamente com composições gráficas e textos (igualmente patentes no site), consomem avidamente o merchandising disponível.

Sexo? Nem por isso. Quando acontece é mesmo excessivamente discreto: pestaneja-se e nem se deu por nada. É verdadeiramente um mundo exemplar, ao melhor estilo da corrente new age, a merecer a nossa/vossa visita.

Que não se pense que as webcams mais declaradamente exibicionistas estão reservadas à solidão dos quartos e escritórios de uns quantos indivíduos.

Casais e famílias inteiras já aderiram ao movimento, como no caso de um casal britânico que partilha um pequeno apartamento no centro de Londres, e que responde pelo nome de "couplecam", ou pelas mais afectuosas alcunhas de "Puss'n'Boots", em **http://www.couplecam.com.**

"Um dia descobrimos as câmaras on-line e pensámos em ligar igualmente uma que fosse nossa para ver o que sucedia. Não é que pensemos que as nossas vidas sejam mais interessantes do que as de qualquer outra pessoa... mas ambos sofremos os nossos ocasionais ataques de exibicionismo. Assim, aparecemos a trabalhar com os nossos computadores, vendo televisão, comendo, lendo, divertindo-nos, e sabe-se lá mais o quê – não planeamos nada de especial. Trata-se apenas de uma vida... às vezes chata, outras nem por isso :)".
E sexo, algum? *"Não se trata de um site porno, mas actividades recreativas relacionadas com a afeição que sentimos um pelo outro podem ocorrer de tempos a tempos".*



Bonita, esta maneira de colocar as coisas, por parte de um casal simpático, que flagrantemente se entende bem e de forma muito carinhosa. E com toda a solidariedade de quem, sendo europeu, compreende perfeitamente os lamentos de quem confessa que reserva os "directos" aos membros registados (e pagantes) porque *"de outra forma não teríamos como continuar on-line. Disponibilizar a nossa imagem, aqui no Reino Unido, implica pagar à companhia telefónica de acordo com a enorme largura de banda que as câmaras consomem. E aqui até as chamadas locais custam dinheiro"*. Pela mesma razão, só estão on-line durante os horários sujeitos à tarifa económica. Se um dia puderem pagar uma ligação permanente, admitem que *"é provável que o façamos, mas isso ainda vai demorar algum tempo concerteza"*.

Por uma vez, publicita-se claramente a disponibilidade para um chat on-line (coisa que dizem ser das suas actividades favoritas na Net), em simultâneo com a imagem de vídeo: o casal registou o canal #pussnboots nos servidores de IRC da DALnet, que oferece de portas abertas à comunidade, mesmo na sua ausência. Estão também presentes no ICQ (muito embora com o fito expresso de permitir que se apure da sua presença on-line em qualquer altura e não para conversar, uma vez que o programa parece levantar conflitos com o software da sua webcam). O contacto por e-mail é igualmente possível mas, à imagem de todos os exemplos aqui citados, sofrerá provavelmente os efeitos da inundação da mailbox por mensagens chegadas de todo o mundo; e nesse caso, é mais uma vez dada prioridade aos subscritores do serviço. De qualquer forma, agradecem todo o feedback que lhes fizerem chegar.

Que não se pense que as webcams mais declaradamente exibicionistas estão reservadas à solidão dos quartos e escritórios de uns quantos indivíduos. Casais e famílias inteiras já aderiram ao movimento.

Daqui em diante, tudo dependerá da atitude tomada para com estas pessoas e para com a sua maneira de estar na vida. Independentemente do que achemos ou não, merecem-nos todo o respeito. Como Boots esclarece, quando inquirido sobre uma eventual divulgação das suas imagens — nos newsgroups, por exemplo: *"francamente, preferíamos que as guardassem para vocês. A Puss não gosta da ideia, nem nós não desejamos publicidade; muito menos o género de pessoas que isso poderia atrair. Além do mais, a publicação das nossas imagens sem a nossa aprovação prévia é uma violação dos direitos de autor em qualquer parte do mundo. O nosso site NÃO é de domínio público".*

"Tentem lembrar-se de que é a nossa vida que estamos a partilhar convosco". O mesmo se aplica a todos os outros sites aqui citados, de resto.

E a lição suprema, nisto como em tudo, é a da tolerância.

Podem procurar outras webcams, personalizadas ou não, na Katz Kam Konnections, por exemplo, em **http://www. teleport.com/~kdrieck/camlist/cam-frame.html**: é um excelente ponto de partida.

Mas afinal porquê?

A pergunta consta de todas as FAQ nas páginas dos que se atrevem a televisionar (é disso que se trata afinal, não é?) a sua vida a par e passo na Web, mas nem os próprios actores deste processo sabem explicar ao certo o que se passa com eles... Enfim, será um resultado da sociedade profundamente mediatizada em que vivemos.

O facto é que uma parte fundamental da nossa vida é consumida a assistir à vida de outros – e à nossa própria, até. Os media vivem disso: cada vez menos de histórias abstractas, da "informação pela informação", pura e dura; cada vez mais de histórias personalizadas, de espelhos onde os consumidores de media se possam rever. A imprensa, a rádio e a televisão rechearam-se de "histórias" e "casos" concretos – "humanos", de preferência; e logo desde o início, apontou-se como uma das virtudes da Internet a facilidade com que qualquer um de nós se podia converter em "emissor" de informação, roubando esse privilégio ao poder mediático instituído – nem que essa informação se reduzisse à pública revelação dos nossos gostos mais íntimos e pessoais... fosse numa lista de links sem coerência aparente, fosse nos álbuns de fotos redundantes com que habitualmente torturaríamos os incautos visitantes lá de casa. As fotos, sim: o culto da imagem existe, e é incontornável, omnipotente, omnipresente.

Apareço, logo existo. De exibicionista e de "espreita" todos temos um pouco. E levámos o espectáculo de nós próprios às últimas consequências, sim; fomos muito mais longe que os quinze minutos de fama preconizados por Andy Warhol e seus pares.

A democratização da tecnologia ajudou, claro. A tão desejada câmara de vídeo das classes médias está agora ao alcance de todos – a mesma câmara que tão facilmente pode ser ligada à Internet para emissões em tempo real. E afinal, das "Imagens Reais" e do "Isto Só Vídeo" ao exibicionismo global vai só um passo; um metro mais de fita magnética, porventura alguns megas de espaço em disco. Não é preciso que exista sequer um clímax (aquilo que os jornalistas aprenderam a denominar por "lead") na "história" que nos decidimos a partilhar com os outros. Sabem-no muito bem as cadeias de televisão, de resto: o apelo do "directo" (mesmo que não o seja propriamente) é quase que por si só um garante de audiências; na era do zapping, o imprevisto do minuto que se segue é sedutor quanto baste. É o poder do "ao vivo", expressão estranhamente caída em desuso.

De alguma forma, também nos habituámos a lidar de forma diferente com esta violação sistemática da privacidade (consentida ou não, por moto próprio ou por iniciativa alheia). Quando, na ressaca libertária dos anos setenta, alguns indivíduos e casais se atreveram a filmar as suas proezas sexuais em vídeo e engrenaram num circuito de distribuição que os sujeitava ao descarado escrutínio de vizinhos e próximos, por exemplo, a ideia ainda era "kinky", perversa, para a esmagadora maioria dos cidadãos. Mas ganhámos maior tolerância para com os outros. Aprendemos a pensar duas vezes antes de classificar as diferenças como "taras". E de certa forma, o voyeurismo deixou de o ser (uma tara).

Montar uma câmara na Web não implica necessariamente exibicionismo; a ideia inicial estaria mais próxima da aproximação ao videotelefone. Mas a facilidade com que se põe de pé uma página na Web e se lhe pode associar a divulgação de imagens em tempo real talvez fosse forte demais para lhe poder resistir. A mesma tecnologia que suporta a videotelefonia e a videoconferência com fins e metas muito específicas evoluiu para um indefinido sentido de partilha da existência com os outros – se é que a imagem é de facto uma existência.

Mas é uma tendência em expansão na Web, sim. Até pela simplicidade do processo. Abandona-se a imagem, actualizada de x em x segundos, de uma ilustre anónima (ou de um anónimo, por sinal) no nosso desktop, enquanto trabalhamos, e habituamo-nos a conviver com a sua presença, dia-a-dia. Qual é o gozo? Vá-se lá saber. Entre o prazer de uma (falsa?) companhia e o puro espectáculo (com sabor de privado) de quem se submete ao foco da webcam, é possível, e existe. Ponto final. Ninguém obriga ninguém.

PB

... Estranho?

Uma câmara de vídeo instalada no computador pode significar a sua abertura para a era da imagem digital, das videoconferências e dos relacionamentos virtuais.

Por Pedro Afonso

Um convite para uma viagem de 30 minutos pelo mundo da vídeoconferência é algo que provavelmente nunca recebeu. A cyber. net desafia-o para esta aventura. Ao ligar uma câmara ao computador está a entrar numa das mais recentes tecnologias de imagem existentes. Venha daí, navegar on-line pelos locais onde se pode comunicar não só através da escrita e do som, mas também de uma espécie de televisão digital. Na Internet encontram-se pessoas que estão ali a um clique de distância.

Logo em início de viagem escolhemos os "sex chats", já que este assunto está muito em voga nos nossos dias. Antes de iniciar o contacto virtual reparamos em diversos apelos: "Girls who show's it all", "Sex Party" ou "Gays only". Esta é uma indicação de que vamos encontrar pornografia, ou o que os infonautas/cibernautas chamam de "sexo virtual". Neste caso ambos os utilizadores usam as câmaras para mostrarem o seu corpo nu ou semi-nu. Em nada difere do tipo de pornografia normalmente utilizada nos outros meios audiovisuais, a não ser que é interactiva. Optamos por um chat em que o tópico é "sexy". Três mulheres, Nikki, Dawn, e Julie, entram num jogo de sedução para nos persuadir a pagar uma "entrada" de acesso à sua home page. Apelidam-se de prostitutas. Apenas pedem que em troca tenhamos uma câmara. Este é um dos principais problemas que se apresenta a quem ainda não a possui, já que muitas das vezes, não nos deixam entrar num "chat" sem ela. É comum encontrarmos uma imagem apontada para algo fixo, e logo que descobrem que não nos vão ver, desligam.

Não fique a pensar que a utilidade de uma câmara é necessariamente para a pornografia. O vídeo é utilizado para muitos outros fins. Depois de deixarmos os "sex chats", por exemplo, procuramos alguém com quem falar. Encontramos a Iron Ilídia, do Brasil. O comentário é atractivo: "Quero encontrar amigos". Ao clicar no seu nome aparece no ecrã a imagem de Ilídia, sentada, a beber algo. Esta comunica através de um microfone e de uma câmara instalados no computador. Diz-nos em tom de confidência que é a primeira vez que utiliza a Internet para estes fins, e que se sente um pouco tímida por estar a falar com outra pessoa sem a conhecer. Mas agora que o marido morreu e se sente sozinha quer fazer novos amigos. "Nada melhor para conhecer realmente uma pessoa do que vê-la." , conclui Ilídia.

Depois de nos despedirmos desta amiga de 48 anos, partimos em busca de mais alguém com quem conversar. Foi a vez do Nicol Debruil, de 36 anos, que está em França. Afirma que gosta muito de comunicar com o mundo, e fá-lo principalmente em francês. Costuma estar ligado à noite, durante cerca de cinco horas. Corresponde-se frequentemente com canadianos, norte-americanos e brasileiros através do vídeo digital.

Dissemos adeus a este nosso amigo e fomos à procura de mais alguém. Desta

vez chegamos ao Rui, que está em Portugal. Este utiliza as Web cams para o seu trabalho conforme nos explicou: "Estou à espera de uma chamada do meu patrão, que se encontra em Espanha, para debater assuntos de trabalho com ele... não posso demorar...". O Rui utiliza frequentemente as câmaras para vídeoconferências de trabalho. O assunto não é novidade para ele e afirma que tem conhecimento de que no estrangeiro se usa sistematicamente o vídeo para conferências através da Net. Culmina o seu discurso prevendo que no futuro os trabalhadores das empresas vão estar cada vez mais em casa, e esta será a ponte entre os empregados e patrões.

Depois de nos desligarmos do Rui encontramos o "Fly", do Brasil. Embora ainda utilize muito os chats "escritos" afirma que usa as câmaras para fazer consultas de mercado. Trabalha em design e comunicação. Após esta conversa encontramos a Marta, também portuguesa, que casou com alguém que encontrou via Internet: "Aqui podemos escolher à vontade, e não estamos limitados pelas pessoas que conhecemos no dia-a-dia." Casou com um norte-americano que encontrou nos chats. Agora vive em Los Angeles e segundo afirma "não podia ter escolhido melhor". Logo que nos despedimos da Marta encontramos o "Bohdan Waszcz", de 24 anos, que está no Brasil. Procura através da vídeoconferência uma irmã que está em Portugal, na Figueira da Foz - há muito tempo que não sabe nada dela. Para além disso usa a Web para falar com amigos, e para obter informações sobre equipamentos de informática e geoprocessamento (sistemas de controle por satélite). Ainda não possui uma câmara, mas utiliza o Internet Phone. Agora que está mais dentro desta tecnologia afirma: "Já estou à procura de me ligar através da imagem". Está na Internet cerca de 15 horas por semana, e tem perspectiva de utilizar este tipo de chats cada vez mais.

A nossa viagem já vai longa, os 30 minutos há muito que já terminaram. A Internet tem este dom de nos fazer esquecer o tempo. Temos que desligar.

Na nossa cabeça fica uma ideia a pairar: a imagem - quer a fotografia quer o vídeo - é uma tecnologia de ponta na Internet. Cada vez mais as pessoas a usam para comunicar no dia-a-dia.

Web Cams

Os mundos do vídeo e da informática estão a avançar lado a lado. Aprenda alguns truques práticos para instalar e configurar uma câmara no seu computador.

Por Pedro Afonso

Já alguma vez pensou em adquirir uma câmara de vídeo para instalar no seu computador? E para que serve? A resposta é simples: com este equipamento pode ser visto enquanto comunica com outros utilizadores da Internet.

Mas onde se pode comprá-la? O que há a fazer é dirigir-se a uma loja especializada. A variedade de escolha "in loco" escasseia: predomina um modelo a cores - com o preço de 43.500$00 - e o mesmo modelo, mas a preto e branco - por 21.900$00. Mas se pedir o catálogo este problema fica resolvido: é possível adquirir qualquer marca, desde que seja importada a pedido do cliente.

Primeiros Passos

Ligar uma câmara de vídeo ao computador é uma tarefa simples, que requer apenas alguma perícia. Primeiro verifique se na sua embalagem vem uma placa que se instala dentro do computador. Nesse caso abra a máquina. No seu interior tem de colocar a placa numa ranhura desocupada de formato PCI. Olhe com atenção para o hardware. Para descobri-la compare os encaixes ainda disponíveis com a placa que tem na mão. Depois é só juntá-las como se fossem duas peças de um puzzle. Ao concluir esta operação pode voltar a fechá-lo.

No caso de não existir nenhuma placa somente tem de ligar o cabo da câmara a uma porta LPT - onde se costuma ligar a impressora - ou a qualquer porta de comunicações "COM". Se não compreender estas indicações não desespere. O que há a fazer é ir tentando ligar o cabo na parte de trás do computador.

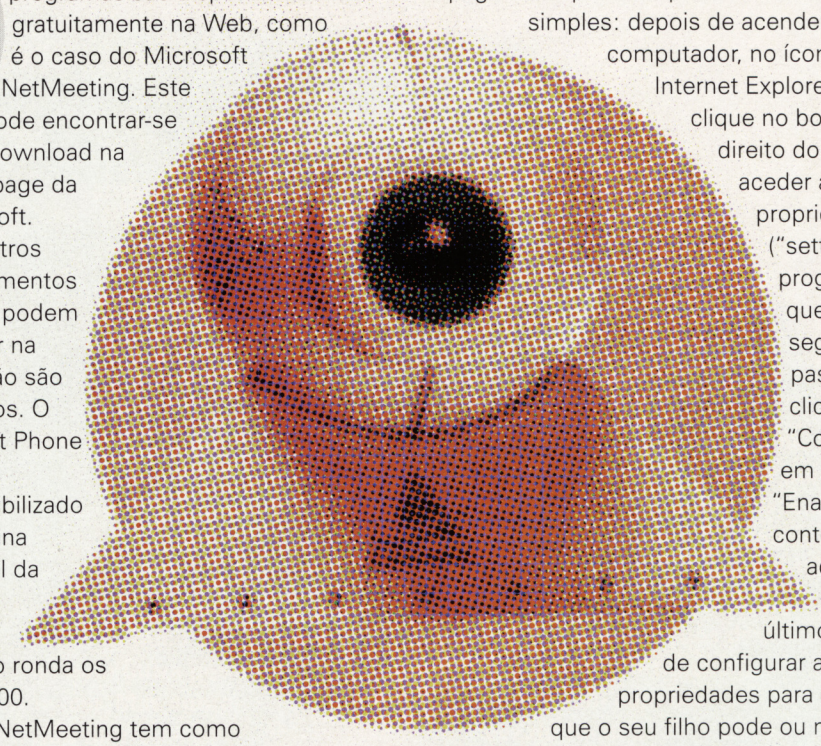
Já no Windows instale as disquetes que lhe foram fornecidas, seguindo as instruções de instalação. A partir deste momento já pode trabalhar com a sua câmara off line. O uso desta - fora da Internet - pode possibilitar a digitalização de fotografias e pequenos vídeos.

Software On-Line

Para além da instalação do hardware, o uso de uma câmara de vídeo na Internet exige algum software específico de vídeoconferência. Alguns destes programas são disponibilizados gratuitamente na Web, como é o caso do Microsoft NetMeeting. Este pode encontrar-se para download na home page da Microsoft.

Outros equipamentos que se podem adquirir na rede não são gratuitos. O Internet Phone está disponibilizado na página pessoal da "Vocaltec" e o preço ronda os 6.500$00.

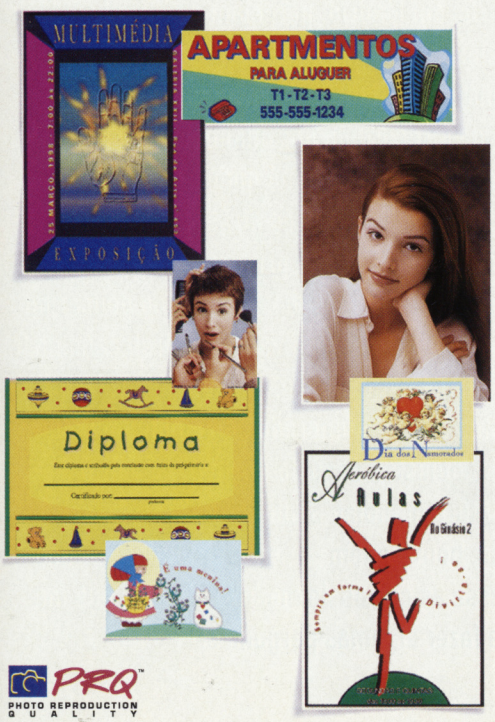
O NetMeeting tem como principais vantagens o facto de possibilitar mais imagens por segundo ("Frames Per Second"), e de incluir uma apresentação de vídeo de maiores dimensões, relativamente ao Internet Phone. Porém, o último é mais fiável que o primeiro, e adequa-se a utilizadores mais experientes, na medida em que apresenta opções mais avançadas e complexas.



Crianças e pornografia

Os procedimentos anteriores, à primeira vista, podem não parecer muito fáceis, embora uma criança seja capaz de executá-los. Mas lembre-se de que se estas utilizarem a Internet estão expostas directamente a todo o tipo de pornografia, já que a entrada em muitos desses "sites" é livre. Mas tenha calma. Com as versões mais recentes do Internet Explorer 4.0, por exemplo, pode evitar o acesso a essas páginas. O primeiro passo a dar é muito simples: depois de acender o computador, no ícone do Internet Explorer faça um clique no botão direito do rato para aceder às propriedades ("settings") do programa em questão. O segundo passo é clicar em "Content" e em seguida "Enable content advisor". Por último só tem de configurar as propriedades para definir o que o seu filho pode ou não ver. Não se preocupe. Este último passo é tão claro que vai logo perceber do que se trata. Deste modo fácil é possível prevenir que as crianças vejam páginas pornográficas, violentas ou sites com linguagem mais "forte".

Uma impressora que emociona, surpreende, anima... EPSON Stylus PHOTO - a primeira impressora cheia de vida.



Apresentamos a primeira impressora doméstica com qualidade fotográfica: a EPSON Stylus PHOTO. Uma impressora de jacto de tinta que você e a sua família vão ter satisfação em usar desde o primeiro dia. Fácil de instalar e de utilizar, permite-lhe imprimir cartas, apresentações, convites, relatórios, trabalhos de casa e fotografias com resultados excepcionais. Vai conseguir impressões capazes de emocionar, surpreender, animar... imagens cheias de vida!

A EPSON Stylus PHOTO tem um ano de garantia, com transporte gratuito para sua casa, que pode ser estendido para 3 anos. Vai ainda desfrutar do COLOR PAK, com programas, instruções e imagens que facilitam as suas realizações.

COLOR IMAGING EPSON

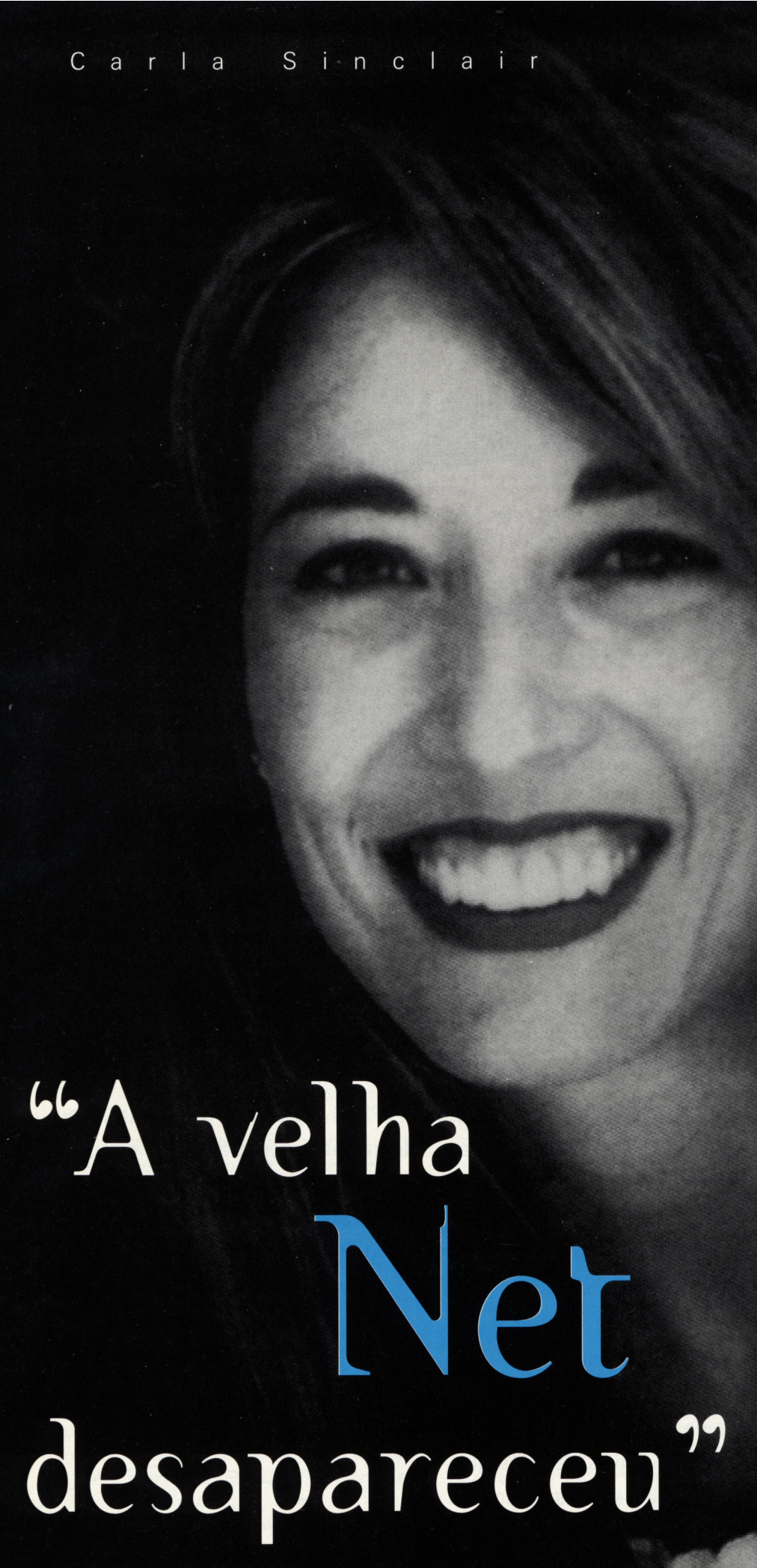
EPSON PORTUGAL, S.A.
Linha Verde de Informação Gratuita : 0800 21 2000
Endereço Internet : http//www.epson.pt

PRQ PHOTO REPRODUCTION QUALITY

TECNOLOGIA DE INOVAÇÃO

EPSON®

Carla Sinclair



"A velha Net desapareceu"

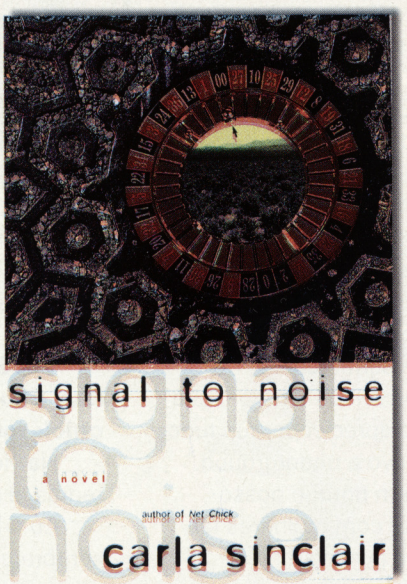
Carla Sinclair é já um dos mitos seguros que a jovem cibercultura produziu. Há dez anos atrás, quando se ligou pela primeira vez ao éter das redes telemáticas, poucas eram as mulheres que se aventuravam num mundo — acreditava-se então — optimamente talhado para machos tecnopráticos. O resto é história: Carla fundou a fanzine "bOING bOING" (na realidade, cem números fotocopiados pela calada da noite na empresa onde trabalhava o marido, Mark Frauenfelder) que rapidamente ganhou o estatuto de leitura obrigatória entre a comunidade de South Park, depois a subcultura cyberpunk de S. Francisco, depois o Mundo!

A fanzine transformou-se numa pequena revista — a magazine mutante para primatas elevados -- que, embora mantendo uma tiragem escassa, ganhou distribuição global e não menos atenção. Mark foi convidado para ocupar um lugar de editor na «Wired». Carla criou um website, «The Net Chick Clubhouse», que é sobretudo um conceito: um clube quasi secreto para as mulheres pioneiras na Internet, as Net chicks, como ela as baptizou. Seguiram-se dois livros, "A Smart-Girl Guide to Wired World" e "Mischeivous Fun for Higher Primates", este em colaboração com Mark e Gareth Branwyn, manuais de bolso para enfrentar a selva dos bits. E de todas as revistas que, nas suas listas anuais, a colocaram entre a nata dos digerati do planeta, nenhuma foi tão atrevida quanto a "Playboy", que lhe pediu para tirar a roupa. O que ela fez.

Quando os conheci -- à Carla e ao Mark -- há dois anos atrás em Madrid, pareciam um casal saído de uma galáxia distante, com sorrisos de luminescência laseriana, velocidade oratória estonteante e um discurso entrecortado por minimais «cool!». É fácil sentir alegria e entusiasmo quando se está perto deles. Há um par de meses atrás, sem aviso, tropecei naquele que é o primeiro romance de Carla: «Signal to Noise». Dois dias depois, ao pousar no aeroporto da Portela, estava lido. Entrelaçado na teia semi-policial da narrativa, está um dos retratos mais brilhantes e bem-humorados do ambiente natural e dos protagonistas daquele que é o epicentro da cibercultura mundial: South Park, S. Francisco. Contudo, houve quem — dos retratados — não encarasse as coisas de modo tão leve. O que me levou a fazer algumas perguntas.

Na sua primeira novela, "Signal to Noise", há uma mistura de ficção-thriller (se assim me é permitido chamar-lhe) com um retrato quase realista de um género de vida e de nomes bem conhecidos da àrea de South Park e da cibercultura. Não foi arriscar demasiado? Quero dizer, nunca temeu pela ficção em si mesma ao misturá-la com a realidade? E depois, há os leitores não-digerati. Será que eles serão capazes de agarrar a novela sem saberem quem essas pessoas são e o que significam para a nossa cultura?

Que quer dizer com risco? Não estou certa de que haja algo ou alguma coisa a temer. É só uma paródia, ou sátira, da cena em South Park, e qualquer personagem que pareça assemelhar-se a uma pessoa real é num tom completamente satírico, NÃO biográfico.



Há quem goste de chamar à história um roman-à-clef, mas não o é. Quero dizer, quem é que você conhece em S. Francisco que perdeu 200 mil dólares para um casino online, foi raptado e levado para um parque de caravanas, teve um caso com a estagiária de uma zine, etc? Claro que Jim Knight recorda-me pelo menos uma pessoa que conheço no South Park, mas depois ele é distorcido no seu próprio ser ficcional.

O que eu fiz, foi pegar em dentadas da realidade e então cortá-las e embaralhá-las e rodá-las em direcções completamente distintas da realidade.

Penso que o livro é divertido de se ler, quer as pessoas estejam familiarizadas com a cultura digital ou não — propositadamente escrevi-o de modo a que existissem diferentes níveis de humor, para que até as pessoas não-ligadas conseguissem retirar uma mão-cheia de risos negros dele. Eu testei o livro em vários amigos não-tecno — até a minha mãe — e todos eles se divertiram.

De toda esta distância, achei os retratos divertidos (de um modo negro, por vezes) mas o Dave Eggers, por exemplo, afirmou que "há um tom estranho e amargo no livro que eu não consigo entender". Alguma vez pensou que viria a perder amigos por causa do livro? Isso aconteceu realmente?

Não, nunca pensei que alguém pudesse indispor-se por causa do livro, e não consigo ver qualquer amargura. Lamento imenso que o Eggers sinta assim as coisas. Eu considerava-o um bom amigo — e ainda o considero — mas realmente li essa entrevista de que me fala e, francamente, fiquei estupefacta. Estava tão segura de que ele iria divertir-se imenso com o livro que até lhe telefonei um pouco antes do lançamento e lhe disse que estava muito excitada com a perspectiva de ele o ler. Penso que ele não compreende que tudo o que é dito, sobre o "Yoke", é-o do ponto de vista do Jim e da Kat, e que esses personagens projectam as suas próprias inseguranças nos outros personagens ao longo de todo o livro. Eu realmente gostei do Yoke e penso que é um personagem respeitável. Além disso, tratam-se, muito simplesmente, de personagens fictícias!

O destino de Jim quer significar que a cultura tecno e urbana nos está a dar cabo dos sentimentos? Da nossa capacidade de sentir os outros e respeitar os seus sentimentos? Você está a tornar-se numa CONSERVADORA?

Tee hee, só nos meus sonhos! Estou tão imersa em tecnologia e na vida urbana, que levaria anos só a desligar-me de todos os fios. Não penso que a cultura urbana/tecno esteja a matar os nossos sentimentos -- não é exactamente isso -- mas que cria um falso sentido do que é importante e nos afasta do lado sensual da vida.

Sente-se escravizada ao correio electrónico e outras tecnologias da comunicação? Ou consegue manter um equilíbrio confortável?

Durante uns tempos fui completamente escrava do correio electrónico, gastando duas a três horas por dia só para responder a uma porção dele. E depois há a Web e todos os sites que é preciso visitar de modo a estar-por-dentro, o que me cortava seis ou mais horas ao dia. Mas aprendi a decifrar o que precisa de ser respondido e o que pode ser deitado fora sem sequer ser aberto, e agora evito surfar sem direcção na Web.

O ano passado decidi dar um passo atrás e assumir o controlo da minha vida, o que só consegui fazer depois de arrancar para o Havai, para uma estância que não tinha telefones, TV, comnputadores ou telefones celulares... em essência, nenhum brinquedo tecno. De certo modo, acho que é como a vida do Jim em Rarotonga!

Voltei a ler livros novamente, e a observar libélulas como entretenimento. Isso permitiu-me olhar para a minha vida do ponto de vista do pássaro — você sabe, olhar para baixo para mim mesma, o enquadramento completo — e quando regressei a Los Angeles toda a minha vida se modificou.

Agora há, definitivamente, um equílibrio entre trabalho (a maior parte do qual acontece online ou pelo menos num computador) e divertimento.

No livro, você parece evitar projecções tecno (para além do correio electrónico e o jogo online). Ou dito de outro modo, não há ficção-científica. No entanto, o meio ciber — com a excepção de Douglas Coupland — produziu basicamente livros de FC. Porque não seguiu nessa direcção?

E talvez ainda siga! Mas com este livro optei por uma aproximação slipstream, um termo estabelecido pelos editores britânicos do "Interzone", que descreve um subgénero de ficção-científica que se lê como FC mas que realmente não possui elementos de FC. É um pouco difícil de explicar, mas reconhece-se quando se lê. Uma das minhas novelas slipstream preferidas é "Slam", de Lewis Shiner.

(NOTA: slipstream pode ser traduzido por túnel de vento; o que se aproveita quando se segue na cauda de um Formula 1, por exemplo :-)

entrevista de: dr Bakali

Como maiores influências na sua escrita, a quem apontaria o dedo?

Consigo lembrar-me de duas pessoas de quem espero terem influenciado a minha escrita: Rudy Rucker e o humorista dos anos 50, Roger Price (autor de "I'm For Me First", "The Roob Revolution", criador de "Mad Libs" e um dos primeiros escritores

da "Playboy"). Quer Rudy, quer Price escrevem de um modo simples e parecem olhar para a humanidade do mesmo modo que um cientista olharia para uma colónia de insectos. Eles gozam com o absurdo de ser humano, e com a seriedade que a maior parte das pessoas depositam em si mesmas. Mas no subterrâneo das suas gargalhadas pressente-se um certo nojo para com todo o tema da humanidade. Não que "eu" esteja enojada com ela, não estou. Mas gosto de apontar e revelar o humor por detrás do desespero e das fraquezas humanas. Penso que é assim que se desenvolve o grotesco.

O jogo online é realmente um problema, ou apenas um artefacto narrativo a que deitou a mão?

Quando escrevi o livro, o jogo online mal tinha sido mencionado na imprensa. Contudo, ultimamente tornou-se tema de debate nos Estados Unidos. Faz-me recordar a controvérsia da pornografia online — os fatos gordos do governo estão a tentar decidir onde se traça a fronteira, e o jogar online já é ilegal em, pelo menos, um estado norte-americano. A Net realmente assusta os machos alfa deste país, já que retira o controlo àqueles que estão no topo e o dissemina pelo público.

É muito excitante observar o que vai acontecer. Mas também me enoja, o modo como o governo dos EUA tenta controlar o que as massas lêem, vêem e gastam o seu dinheiro em.

A metamorfose do Jim quando toca jazz é uma das minhas partes favoritas do livro. O que gosta de ouvir?

Eu gosto de todo o tipo de música. Ultimamente tenho estado a ouvir imenso rhythm & blues, mas também gosto de música clássica, jazz, rock, punk... ouvir música ajuda-me a libertar os meus sucos criativos.

Para terminar com o assunto do romance, diga-me: está satisfeita com o resultado? Vai escrever mais novelas?

Diverti-me imenso a escrevê-lo. Foi uma fuga maravilhosa, e foi-me sempre díficil regressar à vida real depois de um dia a escrever. Sinto-me bem com o resultado final — fiquei feliz e aliviada por o terminar, e depois inspirada ao ouvir que outras pessoas se haviam divertido com ele.

Quero escrever mais romances e tenho já o próximo esboçado; mas primeiro vou escrever outro livro não-ficcional.

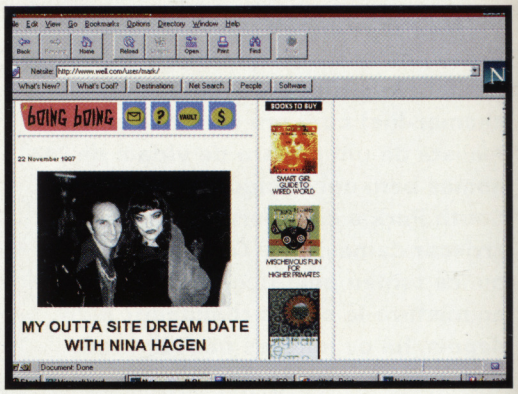
Sente que a Web se tornou um sítio para as mulheres como o é para os homens? É mais consensual que a velha Internet?

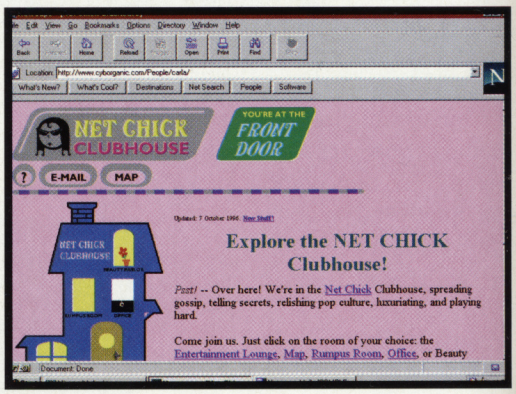
Sem dúvida. Quando eu me liguei pela primeira vez nos anos 80, era quase tudo só homens, e agora há, supostamente, 40 por cento de mulheres. Esses tempos eram divertidos: ser uma das únicas mulheres; mas era também um pouco intimidatório, especialmente quando esses homens eram uns tecno-nerds tão espertos. A maior parte do tempo só olhava e coligia informação, sem dizer grande coisa.

Hoje é mais parecido com a vida real, não é tanto um clube sentimentos encobertos como nos velhos tempos, que eu de qualquer modo apreciei porque tudo parecia excitante e novo e underground. Mas agora está-se bem porque posso conhecer e comunicar com mulheres tal como com homens, e já nada é intimidatório. É um universo completamente distinto, na verdade. A velha Net desapareceu.

O que aconteceu à bOING bOING? (nunca mais vi nenhum número, mais posso estar enganado).

Envie-me a sua morada e mando-lhe a última edição! O número 15 acabou de sair. Nós ainda cá estamos, mas voltámos a ser





uma fanzine em vez de uma pequena revista. Calendários e anunciantes que vão para o diabo que os carregue!

Você pousou para a "Playboy". Isso não é algo que a mediana net chick faça, ou é?

Na vida de uma net chick não existem regras, e não há net chicks medianas!

Eu fi-lo porque estou farta de ser sempre uma "boazinha". Só quis ser um pouco rebelde :-)

No que está a trabalhar agora?

Tal como disse antes, estou a escrever um livro não-ficcional. Se daqui a uns meses me pedir para actualizar esta informação, eu digo-lhe tudo. Por agora, o "segredo é a alma do negócio".

IMOQUINTAS
• QUINTAS, SOLARES E PALACETES
• PROJECTOS DE RECUPERAÇÃO DE IMÓVEIS
• PESQUISA PATRIMONIAL
• PROJECTOS DE CANDIDATURA A FINANCIAMENTOS NACIONAIS E DA U.E.
02.6097574

A IMPRESSORA / SCANNER CANON BJC 4300 CUIDA DA SUA IMAGEM

grupo barro



1 LEIA

COLOQUE A FOTOGRAFIA OU IMAGEM PRETENDIDA NA SUA IMPRESSORA / SCANNER



2 RETIRE A CARTRIDGE DE IMPRESSÃO E INTRODUZA A CARTRIDGE OPCIONAL PARA SCANNER*



3 DÊ O ASPECTO GRÁFICO QUE QUISER COM O SEU COMPUTADOR

SUBSTITUA A CARTRIDGE OPCIONAL PARA SCANNER PELA CARTRIDGE DE IMPRESSÃO

4 IMPRIMA



Photo Realism™

...E DÊ ÀS SUAS IMPRESSÕES UMA QUALIDADE FOTOGRÁFICA ÚNICA ATRAVÉS DO PHOTOREALISM

*INCLUI SOFTWARE DE EDIÇÃO DE IMAGENS E DE RECONHECIMENTO ÓPTICO DE CARACTERES (O.C.R.)

Prefira a qualidade. Contacte a Copicanola
ou o seu Revendedor/Agente autorizado mais próximo.
Lisboa (01) 471 11 11 Porto (02) 610 07 07 Faro (089) 214 45
Portimão (082) 417 756 Aveiro (034) 25 345

Canon
Copicanola

Tradução de Rosário Nunes
© Wired / NVT Syndicate 1997

Coração das trevas

David S. Bennahum viaja até ao epicentro da epidemia global, a zona quente que deu origem aos terríveis vírus búlgaros de computador.

"Que pensa da Bulgária?"
"Detesto".
"Que acha de Vesselin Bontchev?"
"É um idiota!"
"E de Sarah Gordon?"
"É simpática."
Tinha o auscultador do telefone pregado ao ouvido. Pelas grandes janelas do meu quarto de hotel podia ver o Monte Vitosha — o pico arredondado brilhava devido ao ténue vestígio da neve de Junho. A cidade de Sófia estendia-se pelo sopé.
"E de Dark Avenger, que pensa dele?"
"Não quero falar dele. Esse tempo já passou. Acabou! Não vou falar mais disso."
Estas foram as respostas mais longas. Como era difícil falar com aquele homem, sempre a responder "sim", "não". Zangado, ameaçava não dizer mais nada, porém não desligava. Mal sabia que eu não lhe ia dar esse prazer. Antecipei-me.

Todor Todorov, ou comandante Tosh, como alguns lhe chamam. Fundador da BBS "Virus Exchange". Como defini-lo? Um hacker anarquista? Um programador de vírus que criou alguns dos códigos mais destruidores? Talvez seja melhor chamá-lo "um puto Pravetz" — uma das centenas de crianças que, no princípio dos anos 80, ainda sob o regime comunista, cresceram com um microcomputador Pravetz 82. Feito de peças copiadas do Apple IIe, a máquina deu origem a uma cultura e uma herança que ninguém no Politburo búlgaro podia ter adivinhado. É isso que ele é, um puto Pravetz, pensei para comigo dias depois de termos falado ao telefone, enquanto percorria o corredor da escola onde ele andara.

Sala 28. Esperei muito tempo para aqui chegar. Que recordações estariam ali, dos tempos moribundos do comunismo, quando atrás daquela porta com o número 28 adolescentes poderosos faziam coisas que poucos adultos eram capazes de perceber? Há oito anos atrás, esta sala da Escola Secundária Nacional de Matemáticas era uma escaldante área cibernética, epicentro de um algoritmo contagioso: o vírus de computador búlgaro.

Em 1989, apareceram os primeiros vírus búlgaros. No final do ano, um deles, chamado Dark Avenger, tinha-se espalhado a uma velocidade que conseguiu atrair a atenção dos media. A princípio, apenas uns escassos e hesitantes artigos apareceram a falar desta nova epidemia. O Dark Avenger colava-se secretamente aos executáveis do DOS, acrescentando-lhes 1800 bytes de código. Sempre que corria dezasseis vezes, reescrevia ao acaso parte do disco. A frase "Eddie vive... algures no tempo" aparecia, seguida de caracteres estranhos. Embutida no código estava outra mensagem: "Este programa foi escrito na cidade de Sófia © 1988-89 Dark Avenger". O computador em processo de autodestruição acabava por estoirar. Partes preciosas do sistema operativo desapareciam, esfumando-se sob o efeito carrasco do Dark Avenger. Os programas passavam de mãos em mãos, pelas escolas, escritórios, lares – e de disco para disco transportavam a infecção. Em 1991, foi diagnosticada uma epidemia internacional. Foram identificados 160 vírus búlgaros – cerca de 10 por cento de todas as infecções nos Estados Unidos da América vinham da Bulgária, principalmente do Dark Avenger. No princípio desse ano realizou-se uma sondagem a 600 grandes empresas norte-americanas e agências federais, revelando que 9 por cento haviam sofrido os efeitos de vírus de computador. Nove meses mais tarde, o número tinha aumentado para 63 por cento. Tornaram-se vulgares os episódios anedóticos de empresas que perderam milhões em vendas e produtividade devido ao ataque dos vírus. A imprensa agarrou na ameaça. Os tambores do medo troaram primeiro na Europa, mais perto do epicentro. Os jornais apresentavam os detalhes mais horrendos para descrever os estragos. O tum tum depressa chegou aos ouvidos dos Estados Unidos. "Búlgaros Ligados aos Vírus de Computador", lia-se no cabeçalho do New York Times. Time e Washington Post traziam histórias semelhantes.

O Dark Avenger e uma mão cheia de outros vírus – Miguel Ângelo, Jerusalém, Pakistani Brain, Frodo – mudaram a forma como as pessoas sentiam os computadores. Estas pragas deram origem a uma nova indústria muito lucrativa, a dos antivírus, e deixaram na mente dos utilizadores de PC um medo palpável de que qualquer ficheiro, por mais inofensivo que fosse, pudesse transportar uma doença voraz, destruidora de informação. Depois, tão inesperada e estranhamente como apareceu, o fenómeno dos vírus búlgaros esvanesceu-se. Em 1993, a Bulgária deixara de ser uma fonte importante de novos vírus. Mas o estrago estava feito. No seu auge, em 90-91, tanto o alvoroço como a realidade da praga búlgara tinham aumentado exponencialmente — de computador em computador e de mente em mente. Hoje, a Bulgária existe como uma espécie de papão cibernético, a terra natal dos vírus.

Uma pequena nação destituída na franja do sul da Europa, uma nação que, uma geração antes, vivia da actividade agrícola. Como era possível que esta terra produzisse vírus tão fecundos? Se fosse a anterior Alemanha do Leste, a República Checa, a Hungria ou até a Rússia – países há muito industrializados, conhecidos por produzirem matemáticos e cientistas! Estes seriam uns candidatos bem mais plausíveis. Contudo, em relação à Bulgária, estes países eram insignificantes enquanto produtores de vírus. A confusão era compreensível. Em 1991, poucos estrangeiros sabiam que a Bulgária tinha criado — sob uma série de planos quinquenais, aprovados pelo Politburo — a primeira e única indústria socialista de computadores pessoais, planeada centralmente. Nos finais dos anos 80, os estudantes na Bulgária tinham acesso a mais computadores do que os seus pares em qualquer outro país da Europa do Leste. E fizeram o que fazem os jovens quando conhecem as máquinas — brincaram, exploraram, programaram. Os búlgaros estavam ocupados a construir uma cultura digital própria, devorando os frutos do marxismo-leninismo. E depois, um fruto proibido tornou-se famoso. Em 1988, a revista búlgara de computadores, "Computer For You", criada em 1985, traduziu um artigo alemão sobre vírus. Era um artigo simples, uma mera introdução aos vírus de computador. Mas ajudou a difundir a ideia. Uns meses mais tarde, surgiu o primeiro código artesanal.

Vim até Sófia à procura da fonte, o lugar onde tudo começou, o equivalente do Paciente Zero, a primeira ocorrência de infecção digital na nação. Queria saber quem o tinha inventado e como; que estranhas doses de cultura, computadores e pessoas se tinham encontrado na combinação certa; o seu contacto produzindo códigos venenosos que se espalharam pelo mundo fora. Percebi que a Sala 28 era o ponto mais próximo do epicentro que eu poderia alcançar, um atalho para entrar na mente de Dark Avenger. Cheguei até à Sala 28 porque Anton Ivanov me falou dela.

Subversão estatal

"Os primeiros vírus vieram da Escola Secundária Nacional de Matemáticas", diz-me Ivanov, a adrenalina, a nicotina, e o embate da cerveja envolvendo-nos ali sentados no café em ruínas da Academia de Ciências búlgara. "Toda a gente programava vírus, nessa altura. Eram os tempos em que a chamada (o sarcasmo de Ivanov era forte) iniciativa informática geral começou finalmente a ter um papel importante". A iniciativa colocou centenas de computadores — clones ilegais dos Apple e dos PCs IBM, pirateados, virados do avesso por fábricas búlgaras – nas escolas secundárias. A Escola de Matemáticas recebeu vários simulacros de Apple IIe . Esta escola estava entre as melhores. Poucos eram os miúdos que entravam – só os que

tinham excelentes notas nos exames. E a Sala 28 foi a que acolheu os computadores. Ivanov era um dos miúdos que parava por lá. Tal como o seu colega Todor Todorov.

Ali, entre os clones Pravetz, Ivanov aprendeu a programar. Hoje, é administrador de sistemas do laboratório de matemáticas e do laboratório de virologia da informática na Academia de Ciências, onde se programam os antivírus. Ivanov apaga o cigarro com veemência, até o filtro se assemelhar ao corta-vento dum foguetão, o fumo saindo pelo lado errado. Dois dos seus amigos mais próximos acabam de partir para os Estados Unidos, para trabalharem como programadores. Ivanov ganha cerca de 20 dólares mensais (3.600$00) um pouco menos que a média nacional. O orçamento anual para uma rede de 2 mil utilizadores mal chega aos 2 mil dólares (360.000$00) e é partilhado com mais três departamentos de pesquisa. Tem um assistente. Ivanov sofre de stress. Há oito anos atrás as coisas eram diferentes. Ia para escola e cada dia vivia uma aventura na Sala 28. Diz que nunca programou nenhum vírus, mas observava Todorov, e o amigo de Todorov, Ivalio Peev, a trocar dicas sobre como programá-los. Mais tarde Peev ajudaria Todorov a montar a BBS "Virus Exchange". Os miúdos coleccionavam os códigos venenosos do mesmo modo que os adolescentes norte-americanos coleccionam cromos de basebol, trocando discos infectados e trazendo novos vírus para a Sala 28, para serem inspeccionados. "O primeiro Dark Avenger era uma porcaria", conta Ivanov, voltando a 1988. "E eu conheço as duas pessoas que fizeram com que o vírus funcionasse". Ri-se. "As coisas que os miúdos fazem na secundária", diz. Perguntei-lhe se tinham sido Todorov e Peev. Encolhe os ombros. Quando o pressiono, diz: "Toda a gente programava vírus".

Actualmente, a Bulgária é uma terra economicamente degradada. Existem duas classes: uma pequena camada de ricos, muitos dos quais pertencem ao mercado negro ou à mafia, e uma grande massa de pobres, cuja única divisão interna é o nível de habilitações literárias.

Um licenciado pode ganhar 30 dólares por mês, mas um não licenciado também. Os talentos que são recompensados têm a ver com sobrevivência e não com criatividade ou intelecto. Após o pacífico colapso comunista, em 1989, mais pelo cansaço do que pela revolução, os búlgaros elegeram um governo constituído por ex-socialistas. Tráfico de droga, contrabando de combustível e de armas para a vizinha Sérvia, durante a guerra dos Balcãs – eram estas as novas indústrias. Das velhas indústrias, aquela que melhor sobreviveu foi a pirataria. Onde em tempos se produziam centenas de clones Apple IIe e IBM, as fábricas, reequipadas, passaram a produzir CD-ROM piratas. Calcula-se que o país produz 25 milhões de CDs áudio e de CD-ROMs por ano. O PIB oficial é 61 biliões de leva (cerca de 6 mil milhões de contos). O PIB não oficial, incluindo o mercado negro e as operações da mafia, é de120 biliões de leva. O Estado não pode afundar-se mais.

O grupo que cresceu assistindo a esta transição é a geração Pravetz. Agora nos seus vinte anos, princípios dos trinta, são pioneiros da expansão do acesso à Internet, que liga a nação – através do ciberespaço – ao resto do mundo. Existem cerca de 30 fornecedores de acesso e 300 servidores; cerca de 30 a 50 mil pessoas têm acesso, quer seja através da escola, quer em casa. Dois dos maiores fornecedores de acesso – a Digital Systems e a Bis On-line – são geridos por empresários cujo primeiro contacto com computadores foi a pirataria nos Pravetz. Jovens adultos estão a criar negócios por conta própria, relançando um pouco da actividade empresarial, mostrando (e dando o exemplo) que há alternativas económicas à emigração ou à colaboração com empresas criminosas.

Ivailo Lenkov, colega de Ivanov e Todorov na Escola de Matemáticas, chega-se a meu lado assim que entramos na sala 28. Lenkov, de 26 anos, é o presidente da Iris Systems, uma empresa que desenvolve software para fazer chamadas telefónicas via Internet. Doze pessoas trabalham para Lenkov – dez em Sófia e dois a meio-tempo na Califórnia do Norte. Lenkov pertence a uma raça rara – um empresário que faz coisas para exportar. Importar hardware, bens de consumo — consumir produtos estrangeiros – é a principal indústria legal do país. Na realidade, vender para o exterior produtos aqui fabricados é praticamente inédito. A Iris Systems vendeu cerca de 4 mil cópias do seu software, e uma média diária de quinhentas pessoas transferem a demo do software desde o site da Iris na Web. Lenkov fala um inglês fluente e diz que ganha cerca de trezentos dólares por mês. No entanto, realça, o seu amigo que trabalha para a Security Insurance Company (SIC), a mafia búlgara de topo, ganha 4 mil dólares mensais. Apesar de tudo, Lenkov tem orgulho na sua empresa e só quer levar uma vida normal, o que para Lenkov significa emigrar. Ele quer transferir a Iris Systems para o lado de lá do Atlântico, de preferência para os Estados Unidos. Lenkov e Ivanov tomaram uma direcção – pegaram nas suas capacidades como informáticos e construíram uma coisa positiva. Todor Todorov e Dark Avenger optaram por outra, dedicando as suas capacidades a utilizações sinistras. Foi Todorov, com a sua BBS "Virus Exchange", que ajudou a difundir o trabalho de Dark Avenger. De 1990 a 1993, a BBS de Todorov

Esperei muito tempo para aqui chegar (...) Há oito anos atrás, esta sala da Escola Secundária Nacional de Matemáticas era uma escaldante área cibernética, grau zero de um algoritmo contagioso: o vírus de computador búlgaro.

O Dark Avenger e uma mão cheia de outros vírus mudaram a forma como as pessoas sentiam os computadores. Estas pragas deram origem a uma nova indústria muito lucrativa, a dos antivírus, e deixaram na mente dos utilizadores de PC um medo palpável de que qualquer ficheiro, por mais inofensivo que fosse, pudesse transportar uma doença voraz, destruidora de informação.

Nos finais dos anos 80, os estudantes na Bulgária tinham acesso a mais computadores do que os seus pares em qualquer outro país da Europa do Leste. E fizeram o que fazem os jovens quando conhecem as máquinas — brincaram, exploraram, programaram. Os búlgaros estavam ocupados a construir uma cultura digital própria, devorando os frutos do marxismo-leninismo.

Os miúdos coleccionavam os códigos venenosos do mesmo modo que os adolescentes norte-americanos coleccionam cromos de basebol, trocando discos infectados e trazendo novos vírus para a sala 28 para serem inspeccionados.

ofereceu código fonte de vírus. As pessoas podiam ler o código, aprender os truques, praticar, brincar um pouco, talvez criar um bom vírus. Em contrapartida, os utilizadores tinham de fazer o upload do novo código, contribuindo para aumentar a colecção, ou Todorov não lhes daria acesso. Uma vez que era difícil descobrir vírus que ainda não constassem da biblioteca, escrevê-los tornava-se mais simples. Não era preciso serem bons, só tinham de funcionar. Aqueles que tinham autorização para entrar podiam conversar com Dark Avenger, que era um utilizador frequente. Podiam trocar artigos no message board privado. Desta forma, a BBS de Todorov ganhou má fama por todo o mundo, porque levava a pensar que se tratava de uma cena organizada, uma universidade de vírus virtuais, um clube. Todorov tinha a BBS montada em casa da sua mãe, na rua Atanas Perikliev, usando uma única linha de telefone e um modem de 2400-bauds. Viviam juntos, num prédio moderno e incaracterístico, de 8 andares, cinzento e indiferente, com vista para um cruzamento onde convergiam cinco ruas formando ângulos estranhos. Em 1993 Todorov desapareceu. Correram boatos. Havia quem dissesse que tinha ido estudar para os Estados Unidos. Outros repararam como, no mesmo ano, Dark Avenger também tido desaparecido. O seu último vírus conhecido – o Commander Bomber – foi escrito em 1993. Mais boatos, reforçando a teoria de que Dark Avenger e Todorov eram a mesma pessoa. Foi isto que me levou até à Sala 28, a ideia de que Dark Avenger também tinha por ali passado. Todos os caminhos conduziam a este lugar. Lenkov, pequeno e robusto, olhos azuis e barba rente, acha estranho todo este meu romantismo. "Até compreendo, acha esta história interessante", disse-me no carro, a caminho da escola. "Mas para nós, é algo que queremos esquecer". Quatro rapazes passam por nós – pareciam ter 14 anos – chutando uma moeda de dez leva num jogo que os faz correr ora para cima, ora para baixo, ao longo do corredor vazio. Antigamente dez leva valiam alguma coisa. Hoje quase não valem cinco tostões. A professora que estava connosco, Elena Maslenkova, que me diz ensinar há vinte anos nesta escola, abre a porta e entramos na Sala 28.

As luzes estão apagadas e das janelas abertas sopra uma brisa húmida, inchando as cortinas verdes rasgadas que impregnam o quarto de um estranho, fantasmagórico, brilho fluorescente. Ao longo de duas compridas mesas de madeira estão sete PCs IBM importados, com processadores 386. O quadro está cheio de linhas de código em Pascal. Sente-se o silêncio. Grande parte dos alunos está no andar de baixo a fazer exames. Os Pravetz já desapareceram há muito.

A professora viu crescer a geração Pravetz e recorda a excitação daqueles tempos. Pergunto-lhe qual a diferença entre os estudantes de hoje e os do tempo de Lenkov e de Todorov. Ela volta-se para mim — e os olhos brilham. Antigamente esta escola recebia o que de melhor a Bulgária podia dar, explica, agora está completamente sem fundos, é uma vítima do colapso económico. "As crianças têm vontade de aprender", diz-me, "mas falta-nos a competência para as ensinar". Há professores a emigrar para o Ocidente, outros a despedir-se e a procurar trabalho noutro lado, por causa dos salários tão baixos. À medida que vai falando, os quatro adolescentes do corredor aproximam-se e ficam ali à porta. Querem entrar. "A sala está aberta"? perguntam. Maslenkova abana a cabeça que não, e fecha a porta depois de sairmos para o corredor. Os rapazes retomam a brincadeira com a moeda.

Os caçadores de anti-vírus

Em 1989, quando Dark Avenger começou a programar vírus, foi um cientista informático búlgaro, chamado Vesselin Bontchev, que o identificou como tal. Não era difícil. O código do vírus dizia: "Este programa foi escrito na cidade de Sófia © 1988-89 Dark Avenger". Bontchev iniciou uma estranha relação com o programador, que, qual fantasma de um romance russo, tornou-se o "doppelganger" de Bontchev. Dark Avenger assinou alguns dos seus vírus como "Vesselin Bontchev", e uma vez deixou uma carta anónima na sua caixa de correio. Bontchev respondeu publicamente na "Computer For You". Os leitores acusaram Bontchev de incitar Dark Avenger, de o atiçar, desafiando-o a vôos algorítmicos mais ousados. Alguns chegaram mesmo ao ponto de afirmar que Bontchev era Dark Avenger.

Bontchev, por sua vez, tornou-se uma espécie de celebridade na cena anti-vírus. Em 1990, fundou o Laboratório Nacional de Virologia Informática, na Academia de Ciências búlgara, onde Ivanov trabalha como administrador de sistemas. Em 1991, Bontchev mudou-se para a Universidade de Hamburgo, onde escreveu a sua tese de mestrado e trabalhou a meio-tempo no laboratório de anti-vírus. Actualmente vive na Islândia, onde trabalha para a Frisk Software International, uma empresa que desenvolve software anti-vírus.

A partida de Bontchev, o encerramento da BBS de Todorov e a ausência de novas obras de Dark Avenger faziam prenunciar o fim desta fase da história. Os últimos quatro anos na Bulgária viram pouca actividade relacionada com vírus. Por isso, foi com alguma surpresa que, em Janeiro de 97, Ivanov chegou ao trabalho para descobrir que alguém chamado Dark Avenger tinha entrado nos computadores da Universidade de Sófia, cuja rede estava ligada à Academia de Ciências. O intruso entrou como administrador da máquina e usou o nome de domínio do servidor para levar os computadores nos Estados Unidos a pensar que o seu nome parasita era um computador de confiança de uma rede local. Durante dois dias, Dark Avenger teve total controlo sobre a maior rede académica do país.

Era uma boa altura para regressar. Lá fora, nas ruas de Sófia, centenas de cidadãos reivindicavam o fim do governo de ex-socialistas e seus amigos. À beira da violência, a nação recuou, e o Partido Socialista governante concordou em antecipar as eleições parlamentares. Em Abril de 1997, um novo governo – clamando apoiar a democracia, a força da lei e os mercados abertos – foi eleito, obtendo a maioria no parlamento. As Forças Democráticas Unidas governam agora a Bulgária, e o país parece recuperar lentamente do efeito do anterior governo socialista e respectivo círculo de amigos. Parece que, finalmente, foi eleito um governo da confiança do povo.

Entre a confusão da mudança política e o cansaço resultante do colapso económico, o regresso de Dark Avenger passou praticamente despercebido. Os que prestaram atenção pertencem à geração Pravetz que, como administradores de sistema, jogaram ao gato e ao rato com Dark Avenger durante seis meses.

Ivanov foi um deles, tal como Kalin Bogatzevski, de 24 anos, administrador da BIS Online. A empresa foi atacada por Dark Avenger nesses mesmos dois dias e, durante várias semanas, o hacker misterioso manteve uma conta na BIS, que criou usando o nome de login "dav". Bogatzevski, que descobriu os computadores no sexto ano, quando estava na Escola dos Pioneiros (uma espécie de "escuteiros comunistas") perto do Mar Negro, foi quem fundou a primeira BBS de Sófia a funcionar 24 horas, a XaX World, desde sua casa, isto em 1992. Daniel Kalchev, gestor da Digital Systems, o maior ISP da Bulgária, afirma que estas recentes infiltrações foram um caso único. "Isto não é como no tempo dos vírus, quando toda a gente se interessava pelo assunto", afirma. "Dark Avenger está a trabalhar sozinho".

Ninguém sabe se este Dark Avenger é o original. Mas, na circunscrita rede de administradores de sistemas, em que muitos como Bogatzevski e Kalchev se conhecem desde o início da expansão das BBS nos anos 90, o estranho sincronismo entre o regresso de Dark Avenger e de Todor Todorov não passou despercebido. Todorov, segundo Bogatzevski, reapareceu em Sófia, em Dezembro de 1996, após três anos de ausência. Um mês antes de Dark Avenger. Se Todorov é o delinquente e se o novo Dark Avenger é o original, pouco importa. Tal como salienta Sarah Gordon, a investigadora de anti-vírus que conhece "o verdadeiro" Dark Avenger melhor do que ninguém, o papel de Dark Avenger é fácil personificar.

Foi Sarah Gordon que, melhor do que ninguém, conseguiu desvendar a presunção e a vaidade por detrás das motivações dos hackers búlgaros. Ex-assistente social e mãe adoptiva especialista em jovens problemáticos, Gordon compara os codificadores a adolescentes furiosos e indisciplinados. Foi um vírus que a colocou em contacto com Dark Avenger. Em 1990 comprou um computador e com ele um vírus chamado Ping_Pong.B. Curiosa com a infecção, ligou-se a um grupo de discussão, através da FidoNet, e rapidamente reparou num ávido participante chamado Dark Avenger. Intrigada pelo alvoroço que o rodeava e na esperança de chamar a sua atenção, comentou que gostava de ter um vírus com o nome dela.

Meses mais tarde, recebe um estranho bouquet chamado MtE – the Mutation Engine. O MtE não era nada simples. Podia transformar qualquer vírus numa estirpe polimórfica. Isso marcou o início de uma nova era na evolução dos vírus. A natureza inconstante dos mesmos tornava a sua detecção bastante mais complexa. Enterrado no código do vírus de demonstração que vinha com o Mutation Engine, estava uma mensagem: "Dedicamos este pequeno vírus a Sarah Gordon, que queria ter um vírus com o nome dela".

Ela tinha conseguido aquilo que mais ninguém antes conseguira: encantar Dark Avenger. Nos cinco anos seguintes, continuariam a encontrar-se on-line. Em 1993 ela chegara à conclusão que Dark Avenger era um "indivíduo único", que tinha muito pouco em comum com os outros programadores de vírus. Onde os outros são motivados pela fama, diversão ou poder – ver a sua criação espalhar-se pelo mundo – Dark Avenger parecia motivado primeiramente por um ódio furioso a Vesselin Bontchev, a quem chamava "a doninha". Acusou Bontchev de o incitar e de conspirar com outros programadores de vírus, fornecendo códigos fonte sob o disfarce da pesquisa anti-vírus. A correspondência de Gordon com Dark Avenger conduziu a uma série de artigos e a um papel de relevo na cena anti-vírus. (Ver "Uma entrevista com o Vingador Obscuro").

A troca correspondência, porém, não iria durar muito. Quando Dark Avenger soube que a sua musa se ia casar, em 1995, avisou-a de que nunca mais iria ouvir dele. E assim foi.

Apesar de tudo, continuo fascinado por Todor Todorov, e telefono-lhe. A mãe responde e fala inglês. Todorov não está em casa. Quero perguntar-lhe sobre estas alegações, sobre a BBS. Quero saber o que ele acha da Bulgária. Quero saber o que andou a fazer desde 1993 até hoje. Quando, finalmente, chego até ele, é impossível de entrevistar. Não existe qualquer abertura, não há conversa possível com aquela voz zangada que me chega pela linha. Tento então Dark Avenger, usando o endereço electrónico que Kalin Bogatzevski me tinha dado. Bogatzevski, obcecado com Dark Avenger, tentou nunca perder-lhe o rasto, desde a altura em que ele se havia infiltrado no seu sistema. Envio uma mensagem para o e-mail que Dark Avenger usa na m-net.arbornet.org, um rede gratuita em Michigan, onde é conhecido pelo nome de Vengador Obscuro, e pergunto-lhe se é Todor Todorov. Ele responde:

"não me interessa o que pensam os seus 300 mil ou 300 milhões de leitores. o que você pensa também não me interessa. há imensos tolos neste planeta e ser-me-ia impossível satisfazer a todos, mesmo que quisesse – o que não é o caso. terceiro, o que escrevo aqui é considerado (por mim) uma mensagem privada, por isso nada disto pode ser publicado, enviado para terceiros, ou algo do género (se isso acontecer e eu descobrir, vou ficar muito irritado). fora isto, não me interessa o que possa escrever.

a propósito, é sempre assim tão insistente, ou é só quando está a tentar fazer o seu trabalho? também, é isso que se espera

Tráfico de droga, contrabando de combustível e de armas para a vizinha Sérvia, durante a guerra dos Balcãs – eram estas as novas indústrias. Das velhas indústrias, aquela que melhor sobreviveu foi a pirataria. Onde em tempos se produziam centenas de clones Apple IIe e IBM, as fábricas, reequipadas, passaram a produzir CD-ROM piratas.

Em 1993 Todorov desapareceu. Correram boatos. Havia quem dissesse que tinha ido estudar para os Estados Unidos. Outros repararam como, no mesmo ano, Dark Avenger também tido desaparecido. O seu último vírus conhecido – o Commander Bomber – foi escrito em 1993.

Os últimos quatro anos na Bulgária viram pouca actividade relacionada com vírus. Por isso, foi com alguma surpresa que, em Janeiro de 97, Ivanov chegou ao trabalho para descobrir que alguém chamado Dark Avenger tinha entrado nos computadores da Universidade de Sófia (...) Durante dois dias, Dark Avenger teve total controlo sobre a maior rede académica do país.

Na circunscrita rede de administradores de sistemas, em que muitos como Bogatzevski e Kalchev se conhecem desde o início da expansão das BBS nos anos 90, o estranho sincronismo entre o regresso de Dark Avenger e de Todor Todorov não passou despercebido.

de todos os jornalistas, acho eu. mas devo dizer que não gosto. e, além disso, esses truques não resultam comigo. não sou daqueles cretinos inseguros que morrem por ver o nome nos jornais ou onde quer que seja. e não tenho nada a dizer-lhe sobre a minha verdadeira identidade, ou sobre o que quer que seja, nesta altura. não vai ter informações sobre mim à borla. acho que não é do meu interesse dizer-lhe o que quer que seja e enquanto assim for, posso simplesmente ignorá-lo. mas não é razão para ficar preocupado... tenho a certeza de que há por aí muitos idiotas (er... pessoas) que ficariam contentes em falar consigo. ou outra coisa qualquer."

A capa de Dark Avenger

Todor Zhivkov "reinou" na Bulgária durante 35 anos, até à sua queda em Novembro de 1989. Depois de sete anos em prisão domiciliária, vive hoje com um séquito numa mansão com vista para Sófia. Com oitenta e seis anos e largamente ignorado pelo espectro político, Zhivkov viveu mais que os grandes ditadores comunistas da Europa do Leste. Existem aspectos da sua herança que os búlgaros ainda admiram, principalmente o seu desejo de criar uma nação moderna. Foi Zhivkov que, entre todos os outros ditadores socialistas, colocou a Bulgária na posição de fornecedora de alta tecnologia dos países do Comecon - a rede económica que geria o comércio entre a URSS e os seus aliados. No auge, a Bulgária forneceu 40 por cento do total de computadores que entraram no bloco de Leste. A indústria electrónica empregava 300 mil trabalhadores, gerando 8 biliões de rublos por ano (2,4 mil milhões de contos) numa época em que cada rublo significava melhorias visíveis no nível de vida. A estimular a produção encontravam-se centenas de cientistas e engenheiros que, num esforço nacional (uma espécie de Arpa socialista) adquiriam excelentes capacidades informáticas. Os investigadores eram ensinados a virar os sistemas de avesso (reverse-engineering), a descobrir o seu funcionamento interno e, depois, a reproduzi-los – eram treinados para entrar nos sistemas. Todorov, Dark Avenger, Bogatzevski, Lenkov, Ivanov, Kalchev, Vesselin – cada um deles era legatário desta herança - um filho de Todor Zhivkov.

Em 1967, o Politburo iniciava o primeiro de vários planos quinquenais para a área da informática. Na primeira fase, de 1967 a 1972, montou um complexo industrial maciço para desmontar, copiar e produzir mainframes IBM e minicomputadores DEC. Conhecida pelas letras ZIT (um acrónimo que se traduz por algo como Produção de Máquinas de Computação) a iniciativa uniu a indústria e o ensino. As universidades produziam licenciados que iam trabalhar em institutos de pesquisa especialmente preparados para dissecar os computadores norte-americanos. Uma vez reduzido o computador aos bits que o constituíam, tanto ao nível do hardware, como ao nível do software, a gestão industrial concebia um processo de fabrico, visando a duplicação da máquina. Estes gestores, tendo em atenção os recursos originais, do ferro ao silício, do plástico à borracha, descortinavam métodos de fabrico com ingredientes locais. Depois de obterem um protótipo eficaz, em colaboração com os engenheiros, davam início à linha de montagem. Logo depois apareciam os clones que eram distribuídos pelos países do Comecon. A ZIT acabaria por dar origem a 180 mainframes por ano.

Um dos jovens engenheiros a trabalhar nesta iniciativa, o Professor Kiril Boyanov, ascendeu profissionalmente ao ponto de controlar um laboratório de 1200 investigadores, em 1989. Actualmente, Boyanov senta-se atrás de uma secretária na Academia de Ciências búlgara. Agora na casa dos sessenta, dirige o laboratório de Processamento Paralelo e Distribuído, com uma equipa de 30 pessoas. O seu orçamento vem maioritariamente do ocidente, de fundos científicos da União Europeia, e na secretária moram pilhas de memos e de documentos com a bandeira da União Europeia. O filho de Boyanov, que trabalha no laboratório como administrador de sistemas, ganha mil e quinhentos escudos por mês.

Por fora, a cidade universitária assemelha-se ao cenário de um filme de ficção científica sobre o fim da Terra. Crescem ervas daninhas, escalando o cimento, devolvendo aos passeios o seu passado selvagem, enquanto investigadores de bata, subsistindo com salários microscópicos, abrem caminho pelos campos, de um edifício para outro, ou em direcção à estrada, onde autocarros atulhados de passageiros se deslocam para baixo e para cima. O bilhete custa 100 leva (cerca de 12$50) mas a maioria pendura-se e vai à boleia, as faces esborrachadas contra o vidro como pétalas à espera do sol.

Boyanov formou uma empresa aos tempos do regime comunista, onde ensinou muita gente na arte da "reverse-engineering". "Pegava nos melhores estudantes e seleccionava-os para preparem o doutoramento comigo. Ensinava-os a analisar equipamento e a reproduzi-lo. Por exemplo, pegávamos nos quadros lógicos mais actuais da IBM e descobríamos como funcionavam. Às vezes encontrávamos erros", Boyanov abre um grande sorriso, "e corrigiamo-los". Vê-se que é um homem orgulhoso do seu trabalho, e tem razão para isso – trabalhou na criação de um clone do IBM 360/40, em 1970 - uma operação da Guerra Fria. Mais tarde, trabalhou na reprodução do IBM 370, nas famílias da mainframe 1040, e na linha de minicomputadores DEC PDP. "Nos Estados Unidos da América precisavam de ferramentas para construir produtos. Aqui, precisávamos de ferramentas para desmontar esses produtos. Tínhamos aptidões essenciais nesta área, e criámos uma nova espécie de investigador – uma pessoa capaz de reproduzir uma máquina usando materiais diferentes". E realça este último aspecto. "A qualidade não era tão boa, mas funcionava. Construímos uma economia baseada nisto". Faz uma pausa e observa-me. Ao lado, a fotografia da mãe, recentemente falecida, fita-me. "Foi bom ou mau?" pergunta. É uma pergunta retórica e fico a aguardar que ele dê a resposta. "Não sei", diz, os braços cruzados sobre o estômago. Indirectamente, a ZIT ajudou a Pravetz a crescer - a empresa que obteve o nome a partir da cidade onde Todor Zhivko nascera. Quando apareceram os primeiros microcomputadores, em meados dos anos 70, os engenheiros que neles trabalharam classificaram-nos como brinquedos para crianças e decidiram não os fabricar. Na estranha ecologia da indústria socialista, em que as empresas competiam pelos fundos do estado e pelas licenças para controlar sectores de mercado, a concorrência existia, tal como existia uma estranha forma de tecido empresarial. Uma pequena empresa procurando entrar no mundo dos planos quinquenais, decidiu enveredar pelo negócio dos

microcomputadores. A Pravetz recebeu apoios do Ministério da Educação, que concordou em comprar centenas destes computadores para os colocar nas escolas. A partir de 1982, as linhas de montagem passaram a fabricar centenas de microcomputadores. Estas máquinas, começando pelo Pravetz 82, eram distribuídas pelas escolas de toda a Bulgária e bloco socialista. Até a Coreia do Norte encomendou umas centenas e em troca enviava cimento pelo porto italiano de Trieste.

"Cerca de metade dos nossos chips 6502 foram construídos na Bulgária, a outra metade mandámos vir da Singapura", conta-me com orgulho Vassil Tzarevsky, antigo director da Pravetz. Tzarevsky orgulha-se de duas coisas – os seus trabalhadores eram capazes de, sozinhos, reproduzir microprocessadores, e os seus gerentes estavam aptos a ganhar moeda forte para poderem comprar mais chips no exterior, a distribuidores autorizados. "Os nossos chips custavam o dobro dos de Singapura". "Tínhamos de fugir às regras económicas vigentes, vendendo mais chips búlgaros do que o planeado e usar o dinheiro extra para comprar chips em Singapura". Tzarevsky ri-se da ironia – fabricar um chip caro para conseguir exactamente o mesmo mais barato.

Segundo Tzarevsky, as crianças eram o público principal. O facto fez da Pravetz uma empresa única, porque não tinha objectivos militares ou de segurança. Em vez disso, o Pravetz surgia como uma criatura monumental e estranha, a lembrar a obscura Robotron, a máquina de vídeojogos fabricada pelos alemães do leste, no princípio dos anos 80. Estes artefactos culturais servem como cópias dos originais, transformados para corresponder às directivas de uma economia planeada centralmente, e depois confiscada pelos jovens. Só no meu último dia na Bulgária é que consegui ver um Pravetz 82. Já são difíceis de encontrar, não são mais que um monte de lixo de silício, demasiado obsoleto para preservar. Maslenkova, a professora que me deixou entrar na Sala 28, deu-me uma dica. Falou-me de uma loja que reparava computadores – a última em Sófia – especializada nos Pravetz. Ivanov Lenkov e eu rumámos para norte, ao longo de Sófia, para um bairro vizinho da estação de comboios. Sófia, uma cidade com 1,2 milhões de habitantes, não parece ter bairros perigosos, mas os búlgaros que conheci insistem que estou enganado. "Isto é um sítio mau", diz-me Lenkov, à medida que nos aproximamos do destino. "Vivem aqui muitos turcos e ciganos". Olho pela janela, edifícios baixos preenchem as ruas, parecem todos iguais – sujos e esburacados. Mais à frente vejo um painel: dois homens cumprimentam-se, os punhos dos casacos de alfaiate ostentosamente visíveis, e as letras SIC — Security Insurance Company – surgem na parte superior do anúncio. Na Bulgária, a mafia faz publicidade.

Mais à frente vejo um painel: dois homens cumprimentam-se, os punhos dos casacos de alfaiate ostentosamente visíveis, e as letras SIC — Security Insurance Company – surgem na parte superior do anúncio. Na Bulgária, a mafia faz publicidade.

Um pouco mais à frente, Lenkov vira à esquerda, sobe uma ladeira íngreme e estaciona diante um prédio amarelo. Umas árvores com ar cansado estendem os ramos por cima da estrada. Cá fora, vejo o logotipo do Pravetz.

Lenkov e eu subimos umas escadas, entramos num longo corredor com chão de madeira, até chegarmos a um homem sentado atrás de uma secretária cheia de pó. Está a fumar e o fumo espalha-se por entre os restos da história búlgara dos computadores — motherboards, cabos, caixas de computadores, tudo coberto por uma leve camada de fuligem. Magro e elegante, com uma camisola cinzenta que condiz com o cabelo, este é um dos técnicos. Um dos dois últimos que consertam os Pravetz 82. Ao lado, um jovem trabalha num PC e uma mulher fuma tranquilamente, sentada no sofá ao fundo da sala, sob um calendário de 1993, com a fotografia de uma beldade a fazer topless.

O homem de cabelo grisalho olha para cima e faz um grande sorriso. Está a trabalhar num Pravetz 82 – o mesmo aspecto brilhante de um Apple IIe – à excepção das teclas que têm letras em cirílico e em latim. Lá dentro existe um mundo paralelo de circuitos. Observo enquanto o homem se debruça sobre o processador aberto, o cigarro entre os lábios; mostra-me como ligar a drive externa da disquete à motherboard. Eu agradeço e ele fecha a caixa. Dou-lhe sete dólares e ele dá-me a máquina.

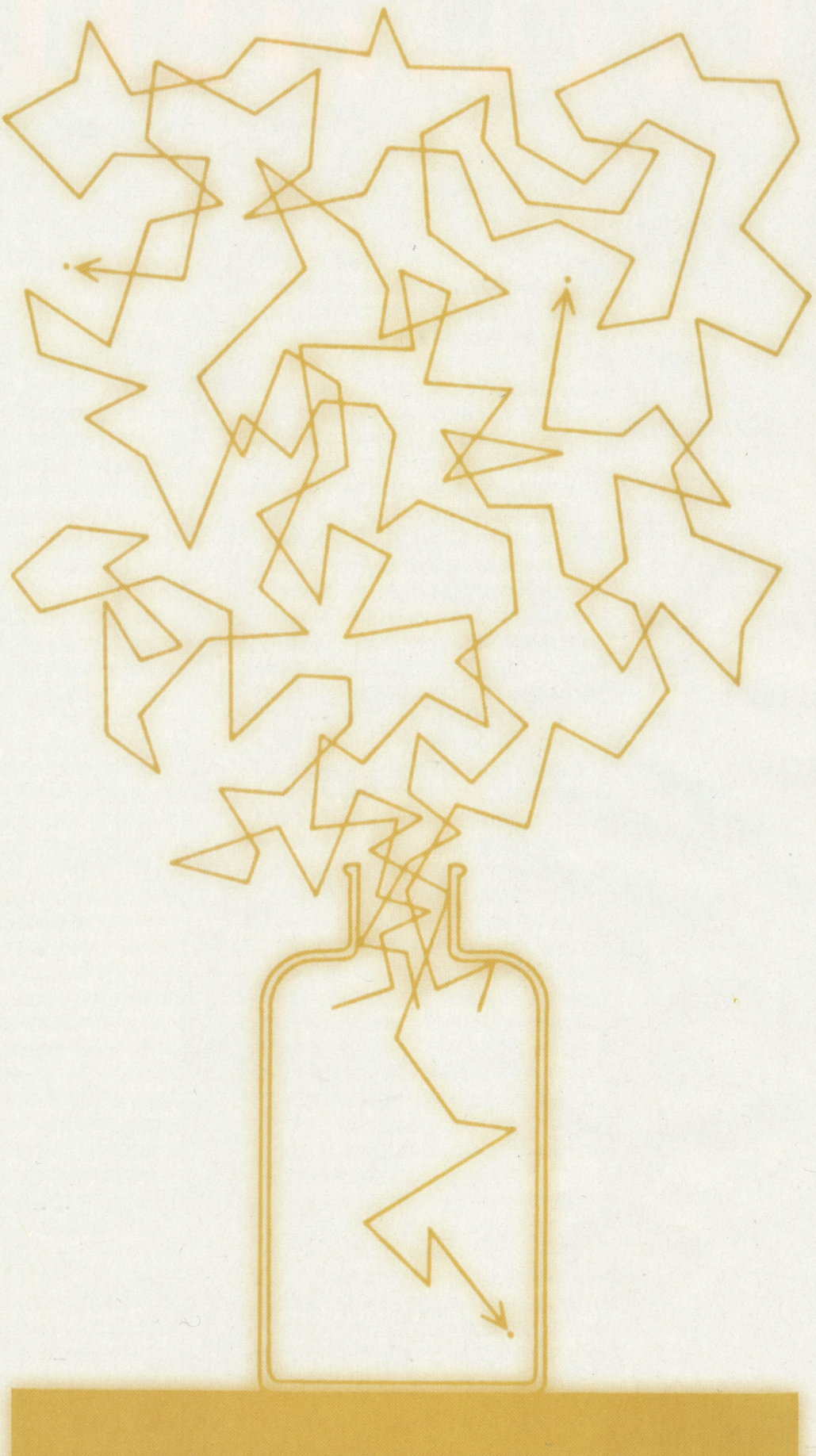
O meu Pravetz é um memento mori, um atalho concreto a um ponto no tempo em que a infância dos computadores, com os seus 64 gloriosos K de RAM, condizia com a de jovens como Todor Todorov, Ivailo Lenkov, Kalin Bogatzevski e Anton Ivanov.

Os computadores Pravetz são inseparáveis dos vírus búlgaros. Foram os primeiros a mostrar aos miúdos búlgaros um novo poder, a eles acessível – o poder dos computadores. Também fazem parte de uma cultura de mistério, um lugar que foi em tempos, literalmente, bizantino.

Este mistério ainda envolve a Bulgária e os seus notáveis programadores de vírus. Em Sófia, Kalin Bogatzevski está convencido que Todor Todorov é o Dark Avenger. Ivalio Lenkov, que conhece Todorov desde pequeno, diz que Todorov não é o Dark Avenger. Todorov não responde à pergunta.

Nem a pessoa que agora se auto-intitula de Dark Avenger.

Até Sarah Gordon – a única estranha que conheceu o verdadeiro Dark Avenger – não tem a certeza. Admite que talvez não saiba a resposta. Dark Avenger já não é uma pessoa, mas uma capa: as letras no nome "dav" são para serem usadas por impostor após impostor. É uma ideia contagiante que continua a crescer. O que começou há já quase uma década com uma pessoa, espalhou-se, através do ciberespaço, a todo o mundo. Qualquer pessoa pode pegar nesta capa e vesti-la. E ser o Dark Avenger.



Vingador

Sarah Gordon é uma caçadora de vírus de computador. Depois de ter sido vítima do "Ping_Pong.B", em 1990, ficou fascinada "por quem programava esses vírus e porquê". Gordon, que trabalha com jovens problemáticos, começou a entrevistar dezenas de programadores de vírus, incluindo o Dark Avenger. Actualmente trabalha no laboratório de anti-vírus da IBM, em Hawthorne, Nova Iorque, onde investiga diversas áreas da tecnologia da informação, incluindo a ética da utilização dos computadores.
Segue-se um resumo das conversas electrónicas de Gordon com Dark Avenger, que ocorreram durante mais de cinco meses, em 1992.

Por Sarah Gordon
© Wired / NYT Syndicate 1997

Sarah Gordon: Há algum tempo, na FidoNet, quando lhe disseram que, provavelmente, tinha sido um dos seus vírus o responsável pela morte de milhares de pessoas, respondeu com uma obscenidade. Vamos assumir, por momentos, que esta história é verdadeira. Se um dos seus vírus fosse usado por alguém para provocar um incidente trágico, o que é que sentia?

Dark Avenger: Lamento. Nunca foi minha intenção provocar incidentes graves. Nunca pensei que estes vírus pudessem afectar outras coisas que não os computadores. Fui obsceno porque as pessoas que me escreveram também o tinham sido.

Quer dizer que não tinha consciência de que os vírus podiam ter consequências graves? No seu país, os computadores não afectam a vida e o sustento das pessoas?

Não afectam; ou pelo menos não afectavam naquela altura. Os computadores eram só brinquedos muito caros que ninguém podia comprar e ninguém sabia como usar. Só eram usados por manda-chuva (ou pelos filhos) que não tinham mais nada com que brincar.

Não tinha consciência de quaisquer consequências. Esse vírus estava tão mal escrito, nunca pensei que saísse da cidade. Tudo depende da estupidez humana, sabe. Se os vírus se propagam, a culpa não é dos computadores.

Dizem que as pessoas que trabalhavam para o governo e para as empresas tinham computadores nessa altura. É verdade?

Não sei quem disse isso, mas não é verdade. Nessa altura, a maioria das pessoas nem sabia o que era um computador.

Onde é que ouviu falar dos vírus? O que é que o levou a ficar interessado no assunto?

Havia uma revista chamada "Computer For You". Era a única na Bulgária, nessa época. No número de Maio de 1988 havia um artigo estúpido sobre vírus, e uma fotografia engraçada na capa. Esse artigo foi o que me levou a escrever esse vírus. Claro que não era a primeira vez que ouvia falar em vírus. Já pensava neles e já tinha ideia de fazer um muito antes. Acho que a ideia de fazer um programa que viajasse por si só e fosse a lugares que o seu criador nunca poderia ir, era o que mais me despertava o interesse. O governo norte-americano pode impedir-me de entrar nos Estados Unidos, mas não pode impedir o meu vírus de o fazer.

Valery Todorov afirma que programou o seu primeiro vírus, o WWT, apenas porque tinha curiosidade em saber se conseguiria ou não escrever um; mas que programou o segundo porque Vesselin Brontchev (conhecido como o Inimigo Número Um de Dark Avenger) lhe deu a ideia. Alguma vez se inspirou nos vírus de outras pessoas? Alguma vez fez um vírus com outra pessoa?

Não. Mas fiz para outras pessoas.

Para quem?

Para si.

O que é que acha da destruição de informação?

Acho que não está certo destruir a

Obscuro

informação de outras pessoas.

Se pensa assim, porque é que introduziu códigos destruidores no seu vírus?

Em relação ao primeiro vírus, a verdade é que não sabia que mais lhe havia de colocar. E também para obrigar as pessoas a livrarem-se do vírus, não apenas a deixá-lo viver. Nessa altura, não sabia que os dados de um computador podiam ser valiosos.

Quer dizer que os dados nos PCs da Bulgária não tinham qualquer valor?

Como disse (ou não disse?) nessa época havia poucos PCs na Bulgária, e só eram utilizados por um grupo de manda-chuva (ou pelos filhos). Ficava furioso quando um estúpido qualquer tinha um 286 a 16 MHz e não o usava para nada, enquanto eu tinha de programar num XT a 4,77 MHz, sem disco rígido (e já era sorte quando conseguia aceder a ele).

Mas nem sei porque é que estou a dizer estas coisas. A verdadeira resposta é: não sei. E também não me importava. E agora também não me preocupo muito. Só quero que me deixem em paz. A doninha (Vesselin Bontchev) que vá para o inferno.

Como é que pode dizer uma coisa dessas? Quando programa e distribui vírus está a dar ideias às pessoas, e os meios também. Ao fazê-lo, está a prejudicar utilizadores inocentes.

Os utilizadores inocentes seriam menos prejudicados se comprassem todo o software que usam (e a um distribuidor autorizado) e se o utilizassem dentro das regras do contrato que assinaram. Se alguém, em vez de trabalhar, se põe a brincar o dia todo com jogos de computador pirateados, é muito provável que acabe por apanhar um vírus. Além disso, não existem utilizadores inocentes, mas isso é outra história.

E quanto ao facto de dar ideais às pessoas, ao criar vírus tão espertos?

As ideias não são responsáveis pelas pessoas que acreditam nelas. Ou que as usam. Ou que abusam delas. Também não os programou para fornecer a alguém o que quer que fosse. A doninha é que "fornece". Só os escrevi por prazer. Estou-me a lixar para todos os anormais que os vêem ou usam. Não é suposto provocarem grandes distúrbios.

Você já alcançou uma certa "fama". O que sente quando vê o seu nome nas revistas e nos mails? O que sente quando vê os seus vírus serem "derrotados" por anti-vírus?

Tal como disse, programei os vírus para que fossem aniquilados. Não era suposto que isto tudo acontecesse. Gosto de ver o meu nome nas revistas e nos mails. Costumava ler todas as mensagens a meu respeito. Mas gosto mais de o ver impresso. E gosto imenso de ver as minhas coisas nos programas de anti-vírus ocidentais. A primeira vez que vi o McAfee Scan foi na versão 5.0 ou por aí. Gostei imenso dele. Fiquei excitado, feliz.

Vai continuar a escrever vírus?

Não vou programar ou espalhar nenhum código demolidor ou vírus, a não ser que aconteça algo de extraordinário. Bom, não se me prenderem. Se o fizerem e algum dia eu sair, não terei disposição para programar. Não é/era crime programar vírus, portanto acho que isso não vai acontecer. No momento, não estou interessado em programá-los, é só isso.

Acha que as condições no seu país ajudam ao aparecimento de programadores de vírus, tal como foi afirmado por Brontchev na sua tese "fábrica"? O que me diz das condições do país que o levaram a programar o seu primeiro vírus.

Acho que as condições no meu país não contribuíram para o aparecimento de programadores de vírus mais do que em qualquer outro país na Europa Ocidental. Não depois de uma certa pessoa que sabemos quem é ter saído do país. Quanto ao meu primeiro vírus, não tem nada a ver com isso.

Como é que "uma certa pessoa" o pode ter ajudado (ou qualquer outra) a programar um vírus?

Os artigos dele eram um autêntico desafio aos programadores de vírus, estimulando-os a escrever mais. Também eram um excelente guia sobre como programá-los, para os que queriam mas não sabiam como. Nunca diziam que ele próprio os tinha escrito.

Diz-se que muitos jovens entregaram vírus a Bontchev, nos primeiros tempos.

Claro que entregaram.

Alguma vez deu um vírus a Bontchev? Conheceu-o pessoalmente? Existe tanta animosidade entre vocês os dois, que não parecem estranhos. Porquê?

Por favor, não vamos falar dele, nunca mais. ⁘



© fotomontagem: Fernando Mendes

O direito à iMagEm

Entrevista
Paulo Bastos
paulo.bastos@forum.pt

Agitou consciências e até nem fazia tenções disso. As suas montagens fotográficas só pretendiam "despir" umas quantas figuras públicas, em jeito de paródia nacional. Quiseram processá-lo, fechá-lo, calá-lo; e a Lei só não se abateu impiedosamente sobre si porque nunca chegaram a apurar a sua verdadeira identidade.
Palavras para quê?
É um artista português... e o Fototanga está de volta!

Ver para crer? O tratamento digital da imagem veio possibilitar, com um mínimo de vocação e algum trabalho cuidado, a completa recriação de seres vivos, de paisagens, de tudo o que de alguma forma nos possa deixar alguma impressão na retina; e subitamente, como por artes mágicas, todos podemos (documentadamente!) aparecer em locais que nunca frequentámos, acompanhados por quem nunca imaginámos, com roupas que nunca vestimos, com um aspecto que nunca tivemos. Apagar a borbulha de uma foto (ou, bem visto, toda a imagem de um colega do Partido caído em desgraça, como era hábito no antigo regime soviético); produzir um relatório ilustrado, ou um qualquer postal personalizado de Boas Festas na máquina lá de casa - a técnica é a mesma. Bem vistas as coisas, aperfeiçoar o real dá tanto trabalho como reinventá-lo... e assim sendo, porque não? Dar corpo às fantasias de cada um? Estes insuspeitos talentos de cirurgia plástica serão talvez a mais velha das brincadeiras no reino da manipulação da imagem... mas uma coisa são as montagens cumpridas no recato da casa ou do escritório de cada um; outra será a divulgação pública e maciça de tais imagens - na Internet, por exemplo.

Coloque-se um scanner nas mãos de alguém, e eis um potencial criminoso. É claro que os crimes só o são quando descobertos... mas foi precisamente esse o caso do Fototanga. O site celebrizou-se para lá de todas as expectativas, por se dedicar a "despir" os objectos de desejo de metade da população portuguesa: uma vez por semana, à face inconfundível de cada uma das visadas, era adicionado o corpo alheio e anónimo de uma qualquer modelo, despida expressamente para as páginas da Playboy ou coisa que o valha. A acreditar nas palavras do autor da proeza, chegou a haver quem confundisse de facto as montagens fotográficas com as senhoras propriamente ditas...

Entretanto, as mesmas imagens eram sistematicamente copiadas e redistribuídas nos newsgroups da hierarquia pt.*. Internet à parte, fotocópias passavam de mão em mão, num segredo doentio, inventado, feio,



sucedâneo de um assédio sexual hipócrita; aconteceu numas quantas redacções, e nem os mais nobres títulos nacionais foram imunes ao fenómeno: técnicos e jornalistas cumpriam nesses "retratos" de colegas de trabalho (algumas delas, pelo menos) uma lascívia de outra forma inatingível. Não duvido que a cena se tenha repetido noutros locais de trabalho e pontos de encontro, onde a masculinidade algo torpe e boçal subsiste como sentimento de classe.

Algumas acharam graça... outras, nem por isso. Mais do que o site em si (que, verdade seja dita, não trouxe nada de novo ao que Vilhena, por exemplo, tem vindo a praticar durante as últimas décadas, nas sucessivas publicações com que decora as bancas de todo o País), estaria em causa o efeito por ele provocado. E foi assim que Margarida Pinto Correia e Mila Ferreira afirmaram publicamente a sua intenção de processar o autor do site e das autodenominadas "fototangas". João Nabais, talvez o mais mediático dos advogados portugueses, foi chamado a intervir. A empresa que alojava o site amedrontou-se e cortou o acesso. O anónimo "Tangarolas", pseudónimo sob o qual o autor das polémicas imagens sempre se escudou (o e-mail da AOL leva a crer que se trate de um luso em terras norte-americanas, mas a ideia também deve ser precisamente essa) pouco mais pôde fazer do que publicar uma página de despedida, onde atribuía à aflição da namorada o motivo de encerramento da paródia nacional.



E eis senão quando, com outro fornecedor de acesso e de forma bem mais discreta, o Fototanga regressou. Sem actualizações – o mesmo é dizer que desde a Cristina Caras Lindas nenhuma outra figura pública nacional foi sujeita aos talentos do Tangarolas – mas com todas as fotos "proibidas", por assim dizer. Até ver...


Tangarole
um amigo
ou amiga!
Cole aqui a cara
da vítima.
BOK

O regresso do «Vilhena digital», se assim nos é permitido chamar-lhe, pareceu-nos um excelente momento para conversar com o criador do site mais polémico na história da Internet em Portugal (à parte o caso Pedro Caldeira, foi o único a merecer atenções legais manifestamente públicas). Porque, independentemente de qualquer juízo moral, trata-se de um fenómeno que tem o seu impacto e até incomoda a sociedade. Mais as vítimas, claro, que os cúmplices discretos. A entrevista teve de ser, obviamente, realizada via e-mail: o anonimato permaneceu intocável; as respostas, lacónicas.

É complicado, isto de se estar a falar com uma pessoa que não se faz a mínima ideia de quem seja. Não se sabe quem és (m/f?); que idade tens; de onde vens (onde moras afinal? Esse endereço declarado de e-mail num serviço on-line norte-americano é para levar a sério?); para onde vais, que pretendes da vida; que hobbies são os teus, para além de gostares de brincar com corpos e cabeças alheias (embora tenha chegado a constar que conhecias pessoalmente algumas das personagens retratadas)... Vais continuar a defender-te com o total anonimato?
É óbvio que não vejo vantagens em que a minha identidade seja revelada. E como tal, não me convém responder a muitas dessas questões.

Quanto ao meu endereço de e-mail , é simplesmente o do único lugar onde vocês, em Portugal, nunca poderão conhecer a minha identidade: daria muito trabalho a nível judicial. Tendo em conta que as minhas Tangas não são nenhum crime público, a Judiciária nunca se encarregaria oficialmente do caso. E mesmo que o fizesse, teria de requerer a intervenção do FBI, para estes por sua vez pedirem a minha identificação à America Online: estes nunca entregariam a minha identificação directamente à Polícia Judiciária portuguesa. Visto isto, acho que estou muito bem protegido das mentes portuguesas mais mal humoradas...

Mas sentes-te suficientemente seguro? Não temes vir a ser denunciado - por exemplo, pelos responsáveis do site onde alojaste agora o Fototanga, no caso de voltarem a ser "apertados" por um qualquer advogado? Não foi isso que aconteceu com a Lusonet?
A Lusonet também nunca soube quem eu era.

Então vamos à história toda, desde o princípio. Como é que nasceu o Fototanga?
Por brincadeira. Eu costumava fazer fotomontagens com amigas minhas. Todos achavam que eu tinha algum jeito e humor, e que devia abrir uma página na Web para outras pessoas se divertirem com o meu trabalho. E aí, obviamente, as piadas só funcionariam se as pessoas retratadas nas fotomontagens fossem reconhecidas por quem as visse. E portanto, nada melhor do que brincar com as vedetas: essas toda a gente conhece.

Que critério presidia à escolha das "modelos" (à força, sim, mas definitivamente "modelos"...)?
Nenhum critério especial. Ou talvez o da maior popularidade. Comecei pela Catarina Furtado simplesmente porque havia algumas fotos dela disponíveis na Web. Ao princípio, nem sequer tinha um scanner...

Que equipamento usas para fazer o Fototanga?
Um Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 3 GB HD; o software é o Paint Shop Pro, que é shareware. Tão simples quanto isto.

Se o URL não tivesse sido tão divulgado provavelmente ainda hoje estarias sossegado. Tens queixas, relativamente à maneira como se falou (muito, e mal) do teu site?
Não, já estava à espera de que isso acontecesse. Portugal é um país muito pequeno, onde não se passa quase nada, e uma coisa destas é logo motivo para conversa. Fala-se muito dos EUA ser um país cheio de hipocrisias e preconceitos no que diz respeito ao sexo; também acho que sim, mas Portugal tem igualmente os seus defeitos nesse campo. Deve ser, por exemplo, o único país ocidental onde as vedetas não se despem em revistas, nem existe uma versão da Playboy. Mas afinal, têm medo de quê?

Tinhas o site na Lusonet; e agora transparece algum azedume na forma como as coisas se terão passado. Que aconteceu afinal?
A Lusonet recebeu uma carta do tribunal ordenando o encerramento da minha página. A partir daí, cortou-me o acesso ao FTP e nunca mais disse nada: nem responde aos meus e-mails. Não estou nada chateado, a não ser com o facto de não me responderem aos e-mails.

E qual é o ponto da situação? Arranjaste um advogado?
Tenho um amigo advogado que me deu apoio desde o início, e sei exactamente todos os riscos que corro. A única coisa de que me podem acusar é de violação do direito à imagem: mas isso resultaria numa multa muito leve, uma vez que não tenho proveitos comerciais com o que faço; nem as vedetas retratadas conseguiriam convencer um juiz (por muito tosco que fosse) de que tiveram grandes prejuízos financeiros por minha causa. Give me a break...

Ainda existe a possibilidade de me acusarem de danos morais, mas isso vai bater na mesma tecla dos danos financeiros: só um juiz muito palerma é que iria na cantiga de que alguma das vedetas teve uma crise nervosa ou andou a chorar na cama por causa do Fototanga...

Para além de tudo isto, resta sempre a questão fundamental de, antes de mais, descobrirem quem eu sou...! ;).

E agora voltaste... com uma imagem do Presidente da República logo a abrir, ainda por cima (se bem que nunca mais tenha havido actualizações...). A célebre namorada (se é que ela existe) perdeu o medo? E o que é que ela acha disto tudo? As mais conservadoras chamar-te-iam tarado...
A namorada obviamente existe. Eu fiz o Fototanga para me divertir, e para divertir os meus amigos e outros. A partir do momento em que a pessoa de quem mais gosto passava a maior parte do tempo preocupada, com receio de que eu fosse descoberto — e portanto já não se divertia — o Fototanga deixou de ter razão de ser.

Isto foi na altura em que a imprensa caiu em força sobre o Fototanga. Agora que as coisas já acalmaram, consegui finalmente que a namorada perdesse o medo.

E tu, que achas disto tudo e da forma como as coisas decorreram?
Diverti-me bastante, mas agora tenho mais em que pensar. O Fototanga está longe de ser a minha profissão.

Estás, digamos, em paz com a tua consciência? Não há qualquer coisinha lá no fundo, a moer-te a cabeça e a segredar-te que de facto talvez tivesse sido melhor guardar as tuas fantasias em privado?
Completamente! Que seria se o Hugh Hefner e o Walt Disney tivessem guardado as suas fantasias em privado?! ;)

Mas nunca pensaste que, se calhar, foi mesmo... er... "chato", para as visadas, descobrirem-se retratadas daquela maneira? Que foi humilhante, talvez... incómodo, no mínimo? A tal história da violação do direito à imagem, do abuso da liberdade de expressão artística...?
Foi chato para algumas das visadas, mas foi divertido para outras. Além disso, foi divertido para milhares de utilizadores da Net. Que eu saiba, ninguém foi verdadeiramente prejudicado pela minha página. No final das minhas contas, o balanço é muito positivo.

Sentes-te de alguma forma uma bandeira, um estandarte no desenvolvimento da Internet em Portugal - na medida em que, vá lá, abriste um precedente na definição de um comportamento politicamente (in)correcto na Internet em Português (e ao mesmo tempo ofereceste aos advogados, de bandeja, mais uma oportunidade de trabalho)?
Não sinto nada disso. Mas gostei de enervar algumas vedetas que estavam convencidas de que eram intocáveis. O que realmente as irritou foi não poderem processar-me, por não saberem quem eu sou. Acho completamente ridículo que uma pessoa como a Margarida Pinto Correia, que eu pensava que era uma mulher culta e com preocupações mais nobres, desse tanta importância a uma merdice destas; o mesmo digo em relação à Mila Ferreira. Só provaram que não têm mais merda nenhuma em que pensar, revelando-se bastante patéticas.

Tens alguma preocupação especial com a cruzada global contra a pornografia on-line e os temas que lhe surgem associados - protecção dos mais jovens, questões morais, coisas assim?
Tenho mais com que me preocupar. Reprovo obviamente a censura, seja ela de que natureza fôr. Quem não gosta que não olhe: sempre foi a minha opinião. Quanto aos jovens poderem ver pornografia na Net, não acho isso tão grave como os corpos mutilados que todos os dias lhes são dados a ver no Telejornal.

Isso sim, é preocupante.

Fototanga à parte, para que costumas usar a Internet?
Basicamente, uso a Internet para troca de e-mail. Quando à Web..."the most boring shopping mall in the world".

A tão profetizada ideia de uma "Sociedade da Informação" diz-te alguma coisa?
Pouco.

Er... na posse de "um saber de experiência feito", como se costuma dizer, algumas dicas para os interessados em desafiar a moral instituída num site de Web?
Façam-no com piada e de modo a que não sejam descobertos! ;)

Luis Soares



Comunicar é Preciso

"Outside is a beautiful blue day inside there is a war going on."

Do site dos Radiohead (www.radiohead.co.uk)

Para quem nunca pensou no assunto, a origem da palavra "comunicar" é "pôr em comum", partilhar e, portanto, quando falamos de tecnologias da comunicação, falamos de tecnologias que contribuem para "pormos em comum", isto é, tecnologias da comunidade. E uma comunidade é isso mesmo, um grupo de pessoas que tem coisas em comum e que usa a comunicação para as partilhar e desenvolver, mantendo-se como comunidade, gerando ciclos virtuosos.

E é isto que acontece na Internet, certo?

A Internet nasceu precisamente como uma comunidade, pequena, gerível, baseado em processos tecnológicos limitados como o correio electrónico, bulletin boards e newsgroups, instrumentos destinados precisamente a fomentar o nascimento e alimento de... comunidades, sobretudo de investigação científica.

A Web é outra coisa inteiramente diferente. Quando estamos a navegar numa página, estamos sozinhos. Pode haver milhares de pessoas a consultar a mesma página no mesmo momento sem que nós nos apercebamos da sua presença. Isto não é comunicação, é informação. Tem vantagens. Estamos anónimos, intocáveis, irresponsáveis, perfeitamente livres para irmos ver outra página qualquer, ir fazer outra coisa qualquer.

Uma comunidade é um bocadinho diferente, participar dela exige responsabilidade da parte de quem o faz, exige um mínimo de compromisso e, sobretudo, exige comunicação transversal entre os seus membros, confiança, e mais, exige que parte dessa comunicação faça parte de um qualquer domínio publico, a argamassa que mantém uma comunidade unida.

Na Internet, irrelevante que se tornou se estamos aqui, na Sibéria ou em Buenos Aires, em casa, num escritório ou num cibercafé, as comunidades raramente se organizam em torno da geografia mas sim dos interesses de cada um. E a dimensão das comunidades varia do grupo de amigos aos vários milhares, quando falamos, por exemplo, dos fãs de um qualquer grupo de rock, de uma qualquer série televisiva.

O que espantou os responsáveis do marketing que começaram a olhar para estas coisas foi como a Internet favorecia a consolidação de comunidades fortíssimas e transnacionais (desde que ultrapassada a barreira da língua) feitas de membros realmente interessados em participar e interagir. Não foi para isso que a Internet nasceu?

Mais! As comunidades virtuais, como lhes chamou Howard Rheingold, os novos continentes, como diz Pierre Bongiovanni, são muito exigentes e, frequentemente, adversos ao domínio na comunicação tradicionalmente exercido pelos media. A televisão vai perdendo o seu lugar de lareira electrónica, até porque cada vez há mais televisores, cada vez menos pessoas a olhar para cada um.

Ora os tais senhores do marketing continuam a olhar para estas comunidades como se detalhadas listas de marketing directo se tratassem. Mas atenção porque elas são mais do que isso. Não são apenas consumidores, querem participar do processo que os levará, ou não, a comprar qualquer coisa. Sentem que detêm o poder, o poder de escolher, o poder de falar com outros que têm os mesmo interesses, o poder de partilhar o que os preocupa, o poder de, enfim, comunicar.

Quem perceber isto, conseguirá fazer dinheiro na Internet.



Luis Canau

Uma questão de formatos

Os televisores convencionais possuem uma proporção horizontal:vertical de 4:3 (ou 1.33:1). Este formato foi adoptado porque era padrão para os écrans de cinema de outrora. O formato 16:9 não corresponde ao formato dos écrans de cinema de hoje. Quem o afirma está a atirar areia para os olhos do consumidor.

Em 1953, filmes em écran gigante e som estereofónico foram inicialmente pensados para recuperar público à TV. Surgiu o CinemaScope, que evoluiu até uma proporção de 2.35:1, o actual padrão para filmes em grande formato. O formato scope mais utilizado hoje em dia chama-se Panavision. Estes sistemas utilizam lentes anamórficas, que comprimem a imagem em toda a extensão do negativo, a qual é descomprimida por outra lente no projector.

Com o advento destes formatos, os filmes rodados em formato começaram também a ser mais largos. O actual padrão para o cinema europeu é de 1.66:1, e o do cinema americano é 1.85:1. Estes formatos são obtidos cobrindo-se o filme no projector, através de "máscaras" especialmente concebidas para o efeito, adequadas à concepção do cineasta. (Isto nem sempre funciona, e é por isso que por vezes se vêem microfones.)

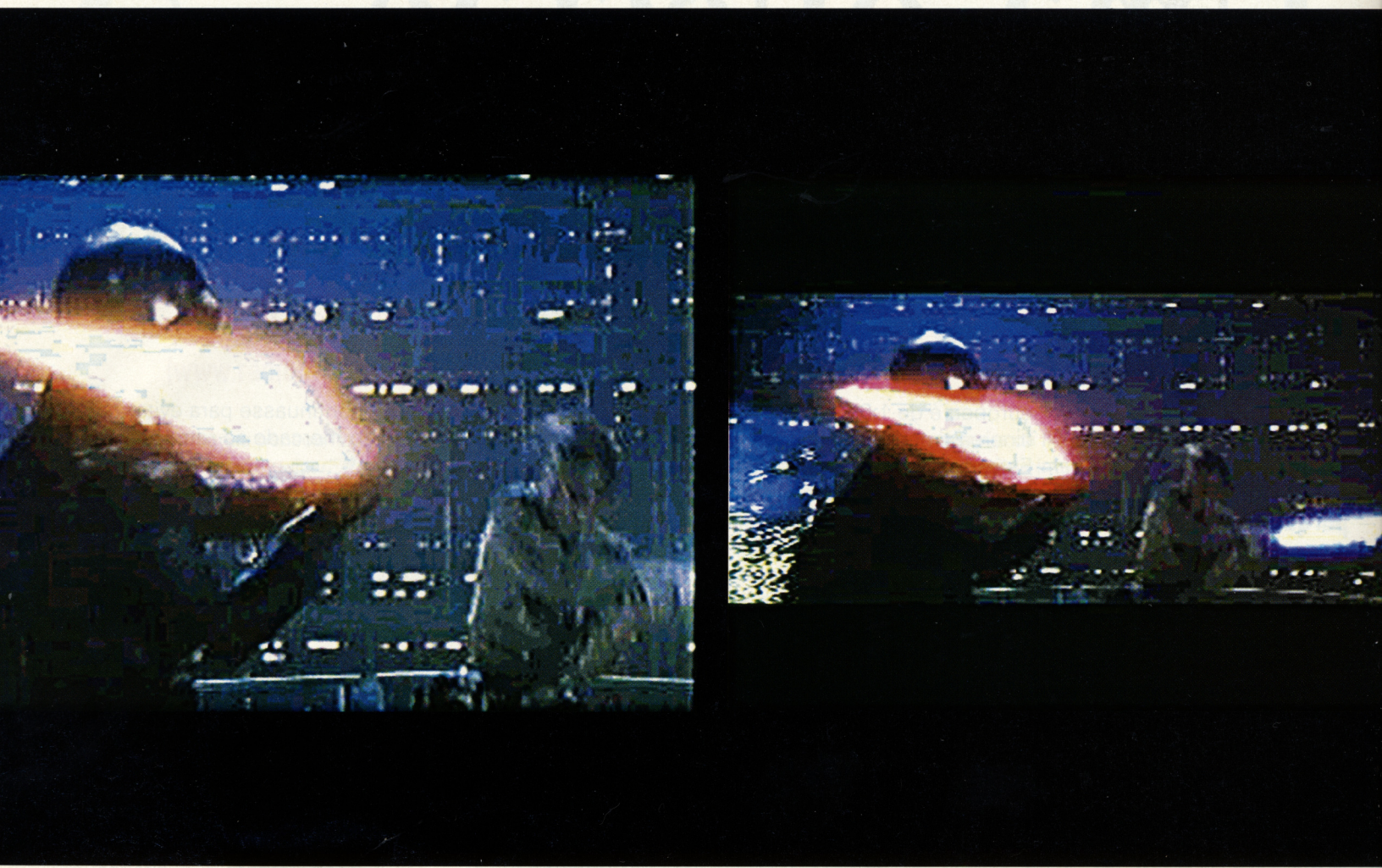
O pesadelo de cinéfilos e de cineastas sempre foi a transferência do filme para exibição televisiva. Como os formatos são diferentes, tem de sobrar área não utilizada no écran de TV, i.e., "barras pretas" em tamanho variável, consoante o formato do filme, consubstanciando o chamado "efeito letterbox". Aparentemente, o público em geral - especialmente o americano - nunca gostou muito de ver parte da TV sem imagem, julgando que as "barras" estavam a tapar alguma coisa, e, por isso, tornou-se prática corrente o sistema "pan and scan", destinado a seleccionar parte do filme, cena a cena, para que o écran fosse cheio. Corta-se o enquadramento planeado pelo cineasta, o que, nos filmes actuais rodados em scope, implica mais de 43% do filme deitado para o lixo.

Quarenta anos já devia ser tempo suficiente para produzir um formato mais próximo do formato cinematográfico, e de modo mais de acordo com a visão humana, ou seja, com maior extensão horizontal. O formato 16:9 é um compromisso entre os formatos cinematográficos europeu e americano, e também está próximo do ponto intermédio entre o actual formato e o Panavision.

Em 22 Julho de 93, a Decisão 93/424/EEC do Conselho Europeu, estabeleceu o Plano de Acção para a Introdução de Serviços Avançados de Televisão na Europa, estimulando a produção e exibição no formato 16:9, emitido no sistema PAL Plus. Este plano de acção prevê apoios que visem suportar os custos superiores da produção e emissão de programas em 16:9. Visa-se quebrar um ciclo vicioso. Não se exibiam programas em 16:9 porque o público não comprava TVs, e o público não comprava TVs porque não existiam programas nesse formato. Anos depois, conclui-se que existia proporcionalidade entre as horas de emissão em PAL Plus e a venda de TVs 16:9, mas exigia-se que o programa de apoio continuasse para evitar que o mercado se retraísse.

Exigem-se alguns esclarecimentos sobre o formato. O 16:9 não é uma proporção mágica. O 16:9 não é "o formato do cinema". E o 16:9 não serve para que possamos ver o filme "como o realizador o concebeu". Para que se veja o filme no formato original basta que se edite o filme no formato original. O 16:9 é melhor que o actual padrão, mas não pelas razões normalmente publicitadas. Infelizmente, os fabricantes e as estações de TV preferem simplificar as coisas, e parecem querer sugerir que a única coisa que nos impede de ver mais imagem é o actual formato. Isto é uma mentira lamentável. Mais ainda porque normalmente ignora-se o estado das fontes (emissão/vídeo). Uma TV 16:9 não retira nada de novo de uma cópia vídeo cortada para 4:3, nem de uma emissão de TV neste formato. Quanto muito, pode esticar a imagem (o que parece fazer as delícias dos lojistas).

O que se deve reter, em relação ao cinema na TV, é que aquele não tem um só formato, como a TV. Se se quer ver um filme como foi



concebido, tem de se admitir barras pretas horizontais ou verticais (no caso de filmes mais estreitos e emissões antigas, numa TV 16:9).

Em Portugal, foi a TVI que iniciou as emissões em PAL Plus, transmitindo poucos filmes e muitos noticiários. Estes tinham uma curiosa característica: usavam as mesmas imagens preparadas para 4:3, cortadas, e uma linha da legendagem era pura e simplesmente ignorada. A RTP começou a emitir em PAL Plus em 5 de Dezembro. Iniciam a exibição de alguns filmes, depois de uma campanha com uma incrível capacidade de invenção (sugerindo que pagavam a cameramen que não filmavam tudo o que deviam filmar), baseada na máxima do "mostrar mais", que atinge o pico do ridículo quando usam imagens de «Blade Runner» e de «Apocalypse Now» com o enquadramento cortado (ambos são rodados em scope, mais largos do que 16:9 em 25%). Resta saber como vão prosseguir, porque parecem ter decidido apostar mais no programa Magacine, o qual já era pós-moderno q.b. ao passar making ofs com imagens cortadas/pan and scan, por oposição ao apresentador em letterbox artificial. Agora superaram-se; emitem a mesma fonte 4:3... esborrachada para 16:9. Supõe-se que o director técnico da RTP, que disse ao DN que "o que está gravado não deve ser alterado", deve estar a tratar do despedimento de toda a equipa responsável.

A nível técnico, actualmente, o que parece poder oferecer a melhor qualidade possível em termos de imagem, são as gravações anamórficas, já existentes em alguns DVDs. Basicamente, o filme é editado (ou emitido) com distorção vertical, permitindo a uma TV 16:9 descomprimi-lo na horizontal. Uma TV 4:3 com "modo 16:9" pode, por sua vez, comprimir a imagem verticalmente, ficando com barras pretas acima e abaixo. A vantagem é clara: são utilizadas mais linhas de resolução, e a imagem é mais nítida.

A vantagem do DVD poderá ser também a de democratizar toda a polémica dos formatos. Se um mesmo disco oferecer a versão de écran cheio para os dois formatos, lado a lado com a versão widescreen/formato original, o que mais se poderá pedir?

A lógica difusa

Por Paulo Querido
Fotos: Nuno Martinho



Uma pessoa até se assusta ao ler, no e-mail de três simples linhas enviado pelo editor, o nome do centro universitário a investigar para esta edição: Computação Adaptativa e Agentes Autónomos. Título tanto enigmático quanto generalista. Analise-se cada uma das esdrúxulas palavras e conclui-se que cabe lá tudo. A indicação colateral de que integra o Sentria (a meca da Inteligência Artificial portuguesa) ainda mais embrulha o assunto em mistério.

Colocado o URL no bróuser, a rápida leitura da página pouco mais luz traz: a linguagem segue o mesmo padrão de semi-cifra. Mas um pormenor deixa logo o repórter bem disposto para enfrentar o desconhecido: alguém decidira abreviar a coisa para CA³, um «A» ao cubo a fazer lembrar o sindicato perdedor da regata America's Cup de há uns anos, o America3, que se lê «America cube» em bom US English. Essa regata em San Diego, no Sul do paraíso tecnológico que então era a Califórnia, marcou para sempre as regatas oceânicas: as tecnologias de informação tomaram conta dos barcos, desde a sua construção às tácticas de regata. Mas deixemos o passado (bons tempos, aqueles da vela... no entanto).

Os bons augúrios raramente têm sequência. No entanto, desta vez Murphy adormeceu por cinco minutos - tempo do «little-chat» com que Rita Almeida Ribeiro recebe a cyber.net. Logo à primeira frase rasgou-se o céu num intenso clarão luminoso, permitindo finalmente, e num único vislumbre, perceber por onde anda aquele grupo a investigar. «Fuzzy logic», dispara a professora, e as palavras seguintes soaram como música celestial. Ou seja, não as ouvi.

Mas perceber (enfim, mais ou menos, como vamos ver...) o que se faz no Edifício 2 no Monte da Caparica é apenas meio caminho andado e o meio por andar é muito mais árduo: explicar aos leitores. É que mesmo que já tenham tropeçado no conceito, poucos o terão entendido e menos ainda saberão o quanto ele é importante. Já hoje, nas fascinantes aplicações práticas em que a gestão do Metro de Tóquio é a principal montra. E no futuro digital: depositam-se nos algoritmos «fuzzy» alegres esperanças de que ajude a resolver o problema de encontrar a agulha que conta no palheiro informativo da Web e tudo o que mexe em torno da Inteligência Artificial passa por aqueles zês deliciosos de pronunciar. Como se pode concluir, o grupo da Computação Adaptativa e Agentes Autónomos anda a trabalhar com matéria

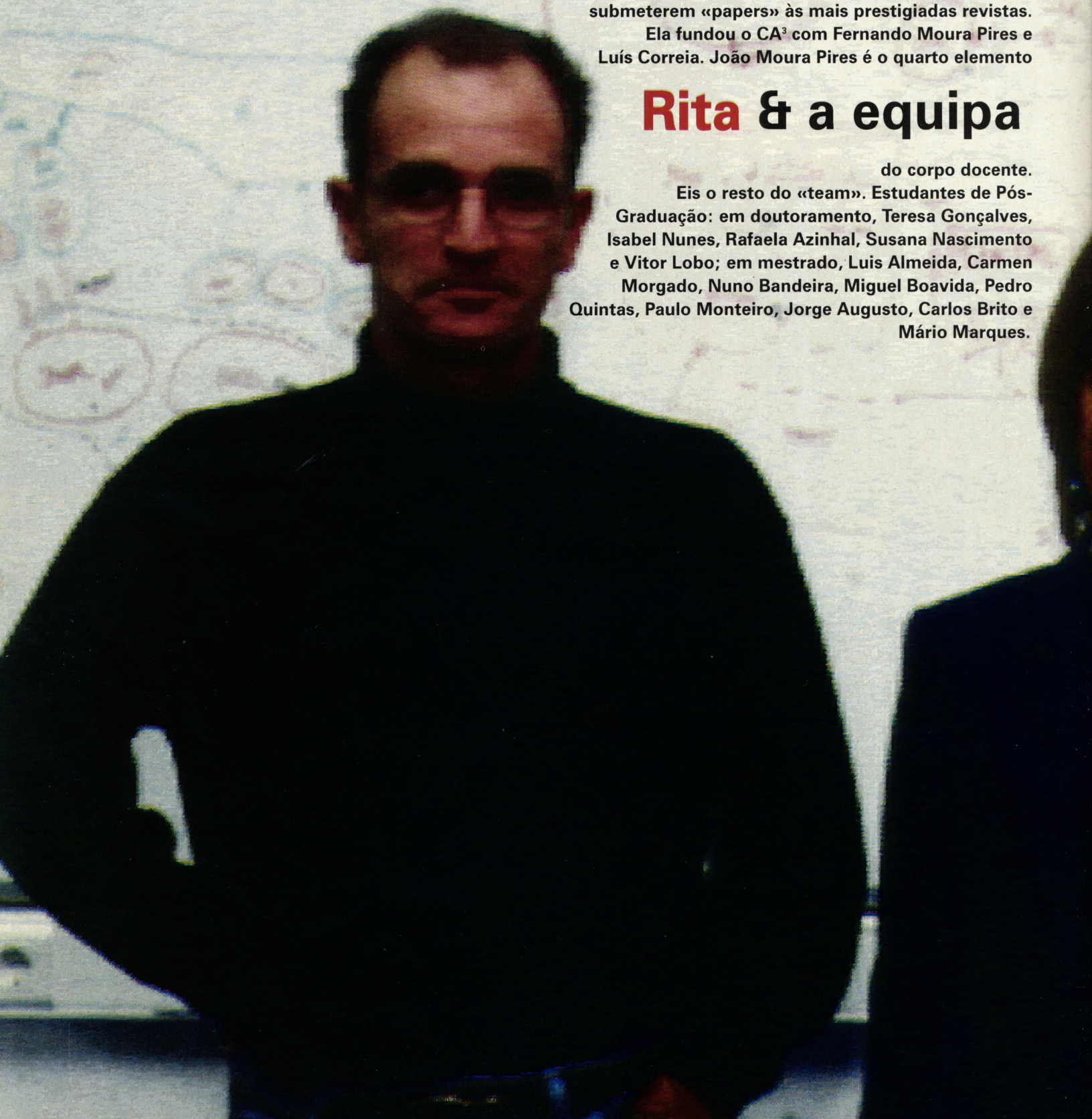
Rita & a equipa

Rita Almeida Ribeiro foi escolhida para «pivot» do CA³ devido à sua forte presença no meio científico internacional. Licenciada em Gestão de Empresas (ISE, 1981), fez o mestrado na George Washington University («Information Systems Technology», 1988) e doutorou-se em Inglaterra na Universidade de Bristol («Support Logic Programming Applied to Decision Support Systems», 1993). Professora auxiliar desde 1994 na Faculdade de Ciências e Tecnologia da Nova, foi «visiting fellow» em Warwick (Inglaterra), «visiting scholar» no BISC Group da Universidade da California, em Berkeley, trabalhando com o pai da «fuzzy logic», Lotfi Zadeh, e voltará em Fevereiro próximo a Boston para mais seis meses como «visiting research cientist» do MIT. É assistente do professor Luís Moniz Pereira (Sentria).

Esta é a síntese de um vasto currículo. Rita Almeida Ribeiro é uma viciada do correio electrónico, obviamente, e tem uma perspectiva muito global da actividade. Gostava de ver os centros de investigação portugueses largarem a visão provinciana e apostarem na visibilidade internacional, tirando partido da globalização. Insiste em levar o seu grupo a estágios noutras universidades e quase os obriga a submeterem «papers» às mais prestigiadas revistas.

Ela fundou o CA³ com Fernando Moura Pires e Luís Correia. João Moura Pires é o quarto elemento do corpo docente.

Eis o resto do «team». Estudantes de Pós-Graduação: em doutoramento, Teresa Gonçalves, Isabel Nunes, Rafaela Azinhal, Susana Nascimento e Vitor Lobo; em mestrado, Luis Almeida, Carmen Morgado, Nuno Bandeira, Miguel Boavida, Pedro Quintas, Paulo Monteiro, Jorge Augusto, Carlos Brito e Mário Marques.



fascinante e importante. Ainda é novo (pouco mais de dois anos) e pequeno (quatro investigadores e 14 estudantes de pós-graduação, cinco em doutoramento e nove em mestrado). Mas já soma uma bela quinzena de «papers» publicados, cá e lá fora.

Fuzzy Logic

A abordagem fácil será começar pelo princípio. A «fuzzy logic» foi introduzida por Lotfi Zadeh, da Universidade de Columbia (Berkeley) nos anos 60, como um meio para modelar a incertèza da linguagem natural. Humm, é melhor recomeçar.

Um bit é um bit, certo? E é positivo (1) ou negativo (0), certo? E a lógica binária em que assentam os modelos computacionais segue ad infinitum essa teia emaranhada de interruptores abertos ou fechados para chegar a uma conclusão. Uma coisa ou é verdade ou é mentira. Certo... Agora imagine que mete um pauzinho com valores intermédios na engrenagem entre o totalmente verdadeiro e o totalmente falso. O resultado é algo que é mais ou menos, enfim, depende... Entre o 0 e o 1 teremos 0,1 - 0,2 - 0,3 e por aí fora, à medida do freguês.

O quê? E o Metro de Tóquio é gerido por um computador tão tonto que dá respostas, enfim, mais ou menos verdadeiras?!? Não se assuste, caríssimo leitor, e quando for ao Japão beba por nós um saké à saúde de Zadeh. O homem merece. Os japoneses poupam uma pipa de massa anualmente com a maquineta mais ou menos e nunca houve acidentes (aquilo do gás Sahrin não é desta freguesia).

O freguês quer a medida certa para escolher o local onde vai edificar a sua nova fábrica de lâmpadas. Rita Almeida Ribeiro é sensível aos problemas dos gestores pois é licenciada em Gestão pelo ISE, curso de 1981, antes de se atirar ao mestrado em Tecnologia de Sistemas de Informação na George Washington e ao doutoramento, por Bristol (Reino Unido), em «Support Logic Programming Applied to Decision Support Systems». Decidiu, pois, trabalhar numa «Aplicação de Conjuntos Difusos em Sistemas de Apoio à Decisão». A tradução de «fuzzy logic» por lógica difusa não é propriamente brilhante, mas é o que se pode arranjar nesta Língua traiçoeira. Se pensarmos matematicamente, como fez Rita Ribeiro, em conjuntos difusos, já melhora um pouco. Voltando ao freguês, fuzzificamos-lhe (o termo é dela, que faz questão dos dois zês) o problema. Ou seja, criamos um quadro de items a considerar na decisão. O terreno barato, os acessos



O Que Eles Fazem

SAFDM, orientado por Rita Almeida Ribeiro e Fernando Moura Pinto, é financiado pela JNICT.

Resumo: desenvolvimento de algoritmos de optimização baseados em algoritmos genéticos e reconhecimento simulado para aplicação específica a sistemas difusos de apoio à decisão.

ECO, financiado pelo projecto PRAXIS XXI, tem como participantes a Faculdade de Economia da Universidade do Porto (coordenadora), o Departamento de Informática da FCT/UNL, o Departamento de Matemática da FCT/UNL, e o Instituto Nacional de Estatística da Zona Norte.

Resumo: Tem como objectivo a aplicação de técnicas de pesquisa e associação de conceitos para a extracção automática de conceitos de bases de dados de grandes dimensões. Ou seja, «pegar em bases de dados gigantes e tentar fazer uma aprendizagem automática da pesquisa. É também uma nova forma de fazer estatísticas, recorrendo a técnicas de "data mining"».

APPAT é financiado pela Marktest e nele participam Rita Almeida Ribeiro, Fernando Moura Pinto, Teresa Gonçalves e Carlos Brito.

Resumo: previsão de audiências da televisão portuguesa. «Em vez de dados estatísticos, usa-se uma rede neuronal. A partir de um universo histórico anterior, a rede tentará obter um modelo, um padrão, antecipando assim uma audiência».

PHARE-ACE, financiado pela União Europeia, é participado pela Universidade Nova de Lisboa, pelo Institute of Information Theory and Automation, Academy of Sciences (República Checa), que coordena, e pela University of Amsterdam (Holanda).

Resumo: Estudo das assimetrias dos Mercados de Capitais de países de transição, no caso o da Rep. Checa, comparado com o português e o holandês.

EMOLITE, financiado pela União Europeia, é participado pela Universidade Nova de Lisboa, University of Antwerp - RUCA (Bélgica), e University of Piraeus (Grécia).

Resumo: Modelo de avaliação para a localização óptima de terminais intermodais na Europa. «Imagine que um francês quer levar cadeiras para Portugal. Este protótipo fornecerá informação sobre todo o percurso, desde a origem ao destino. Por enquanto apenas dará o melhor destino».

Acção Integrada Luso-Britânica, financiada pelo Programa Luso-Britânico de Investigação Conjunta - Tratado de Windsor, é participada pelo Departamento de Informática da FCT/UNL e Department of Artificial Intelligence of the University of Edinburgh (Inglaterra).

Resumo: Desenvolvimento de veículos autónomos adaptativos com capacidades de navegação e auto-adaptação de parâmetros.

Visite as páginas do CA³ em mac-admin.di.fct.unl.pt

Conheça o fundador da «fuzzy logic», Lotfi Zadeh aqui: www.cs.berkeley.edu/People/Faculty/Homepages/zadeh.html

O Centria (Centro de Inteligência Artificial) encontra-se em http://kholosso.di.fct.unl.pt/~di/centria

O Yahoo tem um bom directório sobre «fuzzy». Procure em: www.yahoo.com/Science/Computer_Science/Artificial_Intelligence/Fuzzy_Logic ou faça uma pesquisa na página de acolhimento (www.yahoo.com) pois existem outras sub-categorias não científicas.

fáceis, a mão de obra perto, a energia abundante por ali, etc.. Uma base de dados. Quanto mais completa, melhor. Para o freguês, porque o pior é para o sistema de apoio à decisão. Com tantos dados demorava séculos a chegar a um resultado passando pelo labirinto da lógica binária. Pobres programadores. Mas com bonitos algoritmos «fuzzy» (há quem traduza o termo por encaracolado, o que tem alguma piada e transmite a ideia de rebeldia associada a «fuzzy», mas francamente...) é canja: o resultado é mais ou menos ali, conforme.

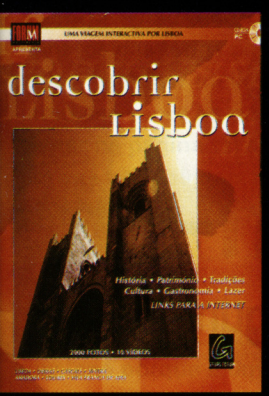
Conforme o quê? Conforme o peso específico que se queira dar a cada um dos items - e agora começamos a falar de aperfeiçoar o modelo. Chama-se a isso, assim por grosso, «soft computing». A tal Computação Adaptativa, numa tradução «wild», segundo a fundadora do CA³ (a meias com Fernando Moura Pires e Luís Correia). Colocamos no mixer redes neuronais, algoritmos genéticos e «fuzzy logic» e temos um batido de «soft computing». Um modelo capaz de aprender a aperfeiçoar-se, a adaptar-se.

Bits e bom senso

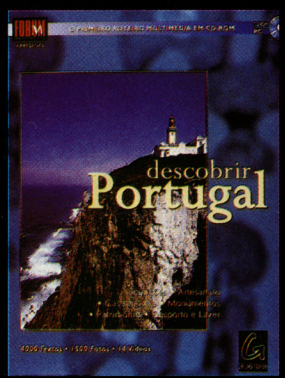
É claro que o freguês deste «petit example» podia simplesmente matutar um bocado e, com bom senso, obter o mesmo resultado. Bom senso - outra expressão usada por Rita Almeida Ribeiro ao tentar definir a «fuzzy logic». Ai ai, os computadores têm muito que pedalar até conseguirem produzir resultados com bom senso - e para nos chegarem aos calcanhares nessa matéria, incutir-lhes «fuzzy logic» parece ser a via mais correcta.

«Fuzzificar é flexibilizar» - outra das frases favoritas da professora. Flexibilizando os computadores obteremos melhores resultados do que o típico «entra lixo, sai lixo» com que vivemos por estes dias. Um sistema será capaz de nos alertar: «ei, isso é lixo pá!». Ou até de desprezar o lixo, pois possui um quadro de valores intermédios de verdade (ou mentira) e o nosso dado estúpido não encaixará no modelo (ou se encaixar será amortecido pela almofada das possibilidades intermédias) pelo que o resultado não o levará em conta. Porém, na inflexível lógica binária, um dado estúpido entrará inexoravelmente na fila de zeros e uns, deturpando o resultado. Até as máquinas precisam de se adaptar aos tempos. E é se querem ser autónomas :)

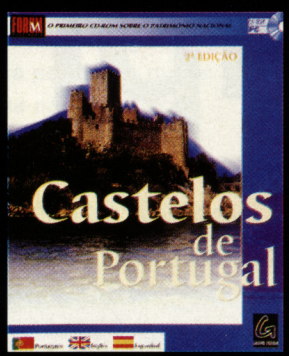
Assine já a cyber.net e ganhe um destes Magníficos CD-ROM



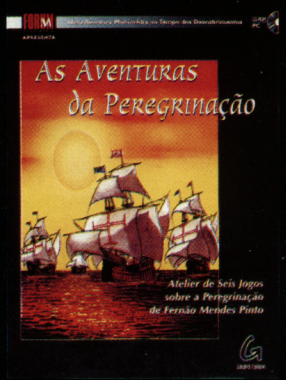
Descobrir Lisboa



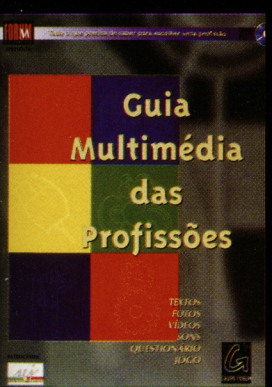
Descobrir Portugal



Castelos de Portugal



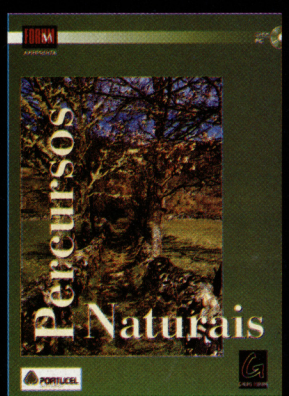
As Aventuras da Peregrinação



Guia Multimédia das Profissões



Espécies Ameaçadas em Portugal



Percursos Naturais

SIM, assinar a cyber pode ficar tão barato como 6.900$00 (12 números = 8.280$00)
+ oferta de 1 CD ROM Forum Multimédia
(P.V.P. Médio: 7.900$00)

Para além destas magníficas vantagens, a cyber.net oferece-lhe ainda:

GARANTIA DE EXEMPLAR: A sua cyber chegará sempre às suas mãos, sem que tenha que se dirigir às bancas. Mesmo que, por algum motivo, o seu exemplar se perca, comunique-nos o sucedido, por escrito, e nós enviar-lhe-emos novo exemplar, sem qualquer tipo de encargos para si.

GARANTIA DE PREÇO FIXO: Ao assinar a cyber.net, nós comprometemo-nos a manter fixo o preço de cada exemplar, mesmo que haja alguma alteração do mesmo. Para si, por ser nosso assinante, o preço da cyber será sempre igual.

GARANTIA DE EXPEDIÇÃO: Cada exemplar da nossa revista é embalado e expedido pelos nossos serviços. Os portes de correio para Portugal são integralmente suportados por nós.

Envie o cupão em anexo para:

cyber.net
Remessa Livre nº25024
1144 Lisboa Codex
Não precisa de selo!

ou mande a mesmíssima informação por e-mail:
cyber.assinantes@forum.pt

ou se preferir preencher o cupão on-line em:
www.forum.pt/cyber.net/assinaturas

ou enviar por fax:
(01) 352 41 17

Linha 100% Assinante
(01) 3524150
(De segunda sexta - Das 10h00 às 13h00 e das 15h00 às 18h00)

(Contribuições para um)

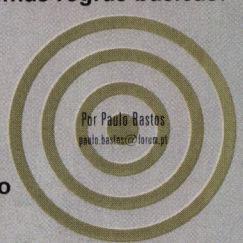
Manual de E-tiqueta de um empresário on-line

(segunda parte)

Regras na Internet? São quase nenhumas, mas a cyber.net coligiu atitudes e comportamentos essenciais para os que acreditam que a Internet pode ser determinante na expansão ou arranque do seu negócio. Atalhos para bem estar (e melhor sobreviver) on-line.

Na edição passada defendemos a Internet como medium de pleno direito — uma terra de oportunidades. Assumimos que sim, que é possível fazer dinheiro com a Internet; sublinhámos como a publicidade, por exemplo, parece ser mais eficaz na Web do que em qualquer dos outros media.

Mas atentámos também na relação especial que, regra geral, se estabelece entre os infonautas e as suas máquinas, num fenómeno de intimidade gerador de sensibilidades que importa não trair. Para os mais distraídos, rabiscou-se um enquadramento do que é a Rede, como nasceu e evoluiu, os caminhos que tomou, o potencial que nos oferece no momento presente. E resolvemos avançar claramente pela WWW, onde estabelecemos algumas regras básicas: recomendámos simplicidade na execução e velocidade na consulta e acesso às páginas, evitando cuidadosamente a armadilha do design excessivo, em máquinas tantas vezes incapazes de dar conta do recado; reforçámos a ideia com um "deixem-se usar o melhor que puderem"; defendemos uma abordagem informativa — "a informação vende" — por contraponto ao "anúncio" convencional e óbvio; insistimos na mais-valia informativa e na renovação regular da imagem dos sites como forma de garantir mais e melhores acessos; e sublinhámos a necessidade de maior e incondicional respeito pelos utilizadores e pelos códigos instituídos no decorrer destes (mais de) vinte e cinco anos de Internet, de que Portugal ainda só teve um vislumbre. E agora?



Cruzar a fronteira

A partir do momento em que marcam presença (agora têm uma montra digital, instalações adequadas, as portas abertas) é bom que comecem a (bem) receber as pessoas, todas elas potenciais clientes.

Mais uma vez, a Internet é só um meio. Não deitem fora o telefone, o fax, o correio convencional, tudo o mais; mas estará certamente na altura de acrescentar o vosso endereço de Web aos cartões de visita.

E o de correio electrónico.

Podem facilitar o contacto a quem vos visita na WWW, por exemplo: "para falar connosco, clique aqui". Mas abrir uma tal disponibilidade, na mira de oportunidades, é também assumir um compromisso: a Internet é relativamente rápida, dependendo do temperamento das linhas de comunicação nesse dia; e se ela é mais ou menos rápida, assumimos o compromisso de sermos igualmente céleres na resposta — que se impõe.

A Top Tours (http://www.toptours.pt) é um flagrante caso de sucesso em Portugal. As mesmas profissionais que atendem os clientes ao balcão da agência de viagens, e que já antes davam conta dos telefonemas recebidos, passaram a acompanhá-los também por correio electrónico. Não foi sequer um investimento substancial. Mas perguntem-lhes, um destes dias, por entre sonhos de uma viagem às Caraíbas, se não acabaram por preferir os clientes que preencheram formulários on-line, cuidadosamente elaborados para que a informação lhes chegue já devida e correctamente formatada, tintim por tim tim, sem dúvidas, sem confusões, sem problemas mal pensados, deficiências de expressão, más disposições ou crises de nervos do outro lado do telefone...!

Durante o normal horário de expediente, a Top Tours garante resposta ao correio electrónico – pela mesma via ou por telefone – em menos de uma hora.

Ler o correio electrónico, sempre. E responder — sabendo responder. Dá jeito saber responder: é um sinal de domínio da nossa área de actividade; e uma vez posicionados na Internet, dá jeito dominar a Internet e o que nela se pretende fazer.

Uma vez on-line, a avalanche de pedidos de informação, queixas e solicitações é um dado adquirido; há que estar preparado para corresponder a esse bombardeamento – nem que seja como era prática corrente no chamado comércio

tradicional, quando entrávamos numa qualquer lojinha de bairro, e à desolada resposta de um "não temos" se seguia sempre a amabilidade salvadora de um "mas talvez ali adiante, na loja do João". Ainda se conquistam clientes assim, com mera simpatia, não primem as reservas pelas faltas sistemáticas. E para estes efeitos, é bom conhecer a nossa rua, as redondezas da nossa loja; é bom poder dizer que "não tenho aqui à mão os folhetos das férias nas Caraíbas, mas se quiser escolher melhor, há informação de interesse sobre os países que pretenderia visitar na página tal da universidade tal, em agá tê tê pê dois pontos barra barra (...)".

Poder de encaixe

A propósito: a Internet é uma rede; e funciona porque é uma rede. Não é concebível pretender estar na Internet a solo, apostando numa montra fechada, na crença de que os potenciais clientes não irão descobrir/visitar a concorrência só porque não lhes facilitámos a vida; aliás, não há sequer como dificultar-lhes a vida. Eles vão onde quiserem, quando quiserem — porque é assim que a Rede funciona. E assim sendo, porque não facilitar?

Páginas encerradas em si próprias, sem links para o exterior, contradizendo na sua essência a liberdade de navegação, não fazem absolutamente qualquer sentido.

Houve muitos erros assim – erros demais, típicos dos vícios da sociedade industrial, cometidos por quem queria anunciar as virtudes da Nova Era Digital.

Houve – há! – verdadeiros abusos. Ignorantes das raízes da Rede, do nível de envolvimento íntimo dos utilizadores com este novo, portentoso medium, os empresários chegaram, novatos, e quase estragaram tudo. Há cicatrizes que não mais poderão sarar e que se arrastam na idealização de uma Internet alternativa, inclusivamente paga, inclusivamente moderada, longe dos ideais da anarquia possível de que os veteranos falam quando se referem aos "bons velhos tempos"...

Sem perdão

Em seguida à abertura de uma loja, por exemplo, o que se faz? Publicidade. Há que cativar a atenção do público para as portas que acabaram de se abrir, certo? Mas uma coisa é atulharem-nos a caixa de correio lá em casa, com folhetos de carbono ilustrado da mais recente campanha do hipermercado da região; outra é sacar algures (e geralmente por métodos de teor duvidoso) uma listagem de endereços de correio electrónico, e à laia do mesmíssimo direct mailing, atacar sem dó nem piedade a caixa de correio electrónico do inocente cidadão — que vai pagar pelos prodígios do marketing com o tempo de linha telefónica perdido a puxar mensagens de e-mail que não desejava.

Correio electrónico não solicitado, junk e-mail, incomoda; cai mal; não compensa; e é um dos maiores crimes a ser perpetrados numa Rede que asfixia na sua crónica falta de recursos – e mais lenta ainda por efeito deste logro de técnica de vendas e publicidade. É uma invasão de privacidade, nem mais.

Os infonautas não toleram facilmente esta espécie de abuso; e as atitudes impensadas pagam-se.

Os fornecedores de acesso à Internet aprenderam a estar atentos e a ser severos perante tais infracções; de qualquer forma, é fácil mandar de volta toda e qualquer mensagem que nos foi enviada e que não desejávamos, de todo. E reenviá-la não uma, nem duas, mas dez, vinte, trinta, cem vezes. Mandar o texto integral da Bíblia.

Quem fala em correio electrónico fala em newsgroups, com o descaramento acrescido de o perpetrar de forma ainda mais pública. Que o documente a tristemente célebre firma de advogados norte-americanos da Canter & Siegel, que pensaram ter descoberto a pólvora ao julgarem-se no direito de publicitar os seus serviços de legalização de imigrantes, enviando repetidamente a mesma mensagem para milhares de newsgroups (e, logo, milhões de utilizadores), independentemente do tema a que esses grupos se subordinavam, interrompendo à-matacão os fora e em curso. O atentado à frágil estrutura hierárquica dos grupos de discussão repercutiu-se em toda a Rede, e abriu um precedente gravíssimo de que a Usenet não mais recuperou, dando o mote para que um sem número de imitadores recorressem ao chamado spamming, com resultados duvidosos (o casal Canter e Siegel publicou um livro mais tarde, gabando a sua proeza e divulgando outras formas de publicitar intenções comerciais da Rede, mas pouco mais terá conseguido do que figurar no quadro das maiores vergonhas alguma vez consumadas na Internet).

Os newsgroups estão organizados de acordo com temas muito específicos. A hierarquia portuguesa conta por exemplo com um **pt.ensino** (dedicado a temas da educação), um **pt.rec.desporto** (relativo ao desporto, como é óbvio), ou mesmo um **pt.rec.aquaria** (para a aquariofilia), entre muitos outros – e inclusivamente um **pt.geral**, onde se desenrolam conversas sobre tudo e coisa nenhuma. E existem da mesma forma alguns **pt.mercado (pt.mercado.emprego, pt.mercado.imobiliária, pt.mercado.informática, pt.mercado.veículos)** especificamente vocacionados para a publicitação de bens e serviços, compras, vendas, trocas; é aí que os verdadeiros interessados se devem dirigir, qualquer que seja a sua situação no potencial acordo contratual. Os utilizadores da Rede sabem-no, e esperam que todos os outros se comportem da mesma forma. Nada justifica encontrar as suas conversas temáticas interrompidas para uma pausa publicitária sem sombra de sentido. E protestam.

Os protestos, as queixas, as fúrias — as *flames*, na sua evolução mais extrema. Como lidar com isso?

Qualquer boa telefonista conhece a resposta. Estar na Rede é pouco diferente e passa pelas eternas paciência, solicitude, humildade, vontade verdadeira de aprender e ensinar.

Truques de raposa velha, que resultam tanto melhor quanto sejam sentidos de facto.

Sensibilidade e bom senso

O resto... é saber escrever. De preferência, nunca com maiúsculas: ditam os costumes na Rede que a escrita "em caixa alta" seja interpretada como um GRITO – dos quais não convém, pois, abusar.

Para lá disso, o bom e-mail (ou a boa mensagem num newsgroup), passa pela mesma regra de simplicidade que preside a todas as comunicações telemáticas: a informalidade do meio dispensa grandes lengalengas; o estilo normalizado das cartas comerciais, o trabalho que nos habituámos a ter com o correio convencional e até com o fax, estão definitivamente out. Mais uma vez, o melhor mesmo é ir directo ao assunto, cingindo-se ao essencial, poupando tempo de download e recursos de

Rede, e a paciência de quem pretendemos que nos leia e capte a nossa mensagem.

Grande parte dos press releases electrónicos que recebemos na cyber enferma desse mal, quando afinal pouco mais bastaria que um título desenvolvido e uma referência a um endereço de Web — para quem pretenda de facto procurar maiores desenvolvimentos.

Na mesma linha, oferecer aos utilizadores a possibilidade de se inscreverem numa mailing list, avisando-os de forma automática — recorrendo sempre ao e-mail, de cada vez que houver novidades de relevo na sua página de Web ou na área de actividade da empresa, é uma excelente forma de integração das potencialidades de diferentes áreas de Internet.

A incontornável Microsoft fá-lo com grande sucesso, targetizando com particular habilidade as suas várias mailing lists específicas (e isto sim, é direct marketing) – seja o material estritamente reservado à imprensa especializada, seja o dirigido ao comum dos utilizadores, com as campanhas de promoção em curso: o Office, junto dos pequenos e médios empresários; o pré-lançamento do Windows 98, junto dos infonautas com intuitos mais tecnóides, ajudando ao clima global de expectativa histérica; ou a nova divisão de jogos e programas de entretenimento, para o público em geral, entre outras.

A coscuvilhice cúmplice

Já agora, atenção ao detalhe. Não é que nós, particularmente, nos incomodemos com o facto de conhecer os endereços de e-mail da concorrência, colegas de profissão, e personalidades de relevo dentro da nossa área de trabalho (e dizemo-lo com um sorriso)... mas é sempre estranho ver a facilidade com que por inaptidão se divulgam às vezes alguns destinos que se pretenderiam permanecer incógnitos. Bastaria o cuidado de digitar os mesmíssimos endereços no campo "cego" do cabeçalho do e-mail a enviar (geralmente conhecido por BCC, Blind Copy Carbon), de forma a que cada destinatário não pudesse coscuvilhar a lista de contactos da empresa em causa; mas foi assim que a Telepac teve um acidente, aqui há uns anos, quando ao dirigir mensagens a vários assinantes com os pagamentos em atraso, deixou que meio mundo se apercebesse de quem eram os outros devedores.

Pode ser humilhante... e não havia necessidade.

Especificidades lusas

Aos falantes da língua portuguesa impõe-se ainda uma questão suplementar: enquanto a normalização de sistemas não for possível numa Rede composta pelas mais diversas máquinas, programas e protocolos (existe vida para além do Windows...), o Português correcto há de sofrer sempre às mãos dos editores de e-mail e newsreaders. E no entretanto, insistir nos caracteres especiais da língua portuguesa (vogais acentuadas, cês cedilhados, por aí fora) continuará a ser uma má ideia; quando as máquinas não conseguem interpretar os caracteres em causa, "inventam", substituindo-os por códigos irrelevantes, ilegíveis. Geralmente isso não compromete a legibilidade do todo da mensagem, mas um detalhe pode fazer a diferença... e as pessoas embirram solenemente com isso, verdade seja dita. Flames inteiras nos newsgroups alimentam-se do incauto que deixou escapar um acento mal conseguido.

Sabemos que dói escrever Português assim, sim, mas apesar de tudo, será preferível escrever "a seco", e deixar a genuína grafia nacional para o material produzido no processador de texto, à séria. Texto que, de resto, poderá ser enviado como ficheiro anexo a uma mensagem de e-mail, tais como imagens, tabelas, gráficos, esquemas, apresentações, programas – contanto que não sejam excessivamente pesados para o quem o vai receber sem aviso na outra ponta do modem, e sempre que possível compactados, de preferência num formato standard, como o formato *.zip, por exemplo, disponível para todas as plataformas e que com quase toda a probabilidade já estará instalado na máquina do destinatário.

Vergonha

De IRC e Telnet não valerá a pena adiantar grande coisa: pela própria natureza das aplicações em causa, é território algo estéril para actividades de índole comercial. Não é que o diálogo em tempo real com os clientes e fornecedores não se afigure francamente proveitoso e inovador, mas também nesta área será preferível optar pelos seus equivalentes na Web, mais acessíveis ao comum dos utilizadores – e inclusivamente ao próprio funcionário que, na empresa em causa, terá de gerir esse tráfego de informação.

Só não pode deixar de ser referida a criminosa iniciativa dos que se lançam à caça dos dados pessoais de utilizadores da Rede – nomeadamente dos seus endereços de e-mail, com que depois constroem bases de dados (ilegais, de resto...), geralmente destinadas ao envio de correio promocional não solicitado, nos termos já aqui referidos. Isso pode fazer-se escrutinando cuidadosamente as presenças nos canais de IRC (mau grado o controlo dos administradores do sistema) ou nos newsgroups; mas é especialmente preocupante o que a tecnologia pode fazer na Web, por exemplo, espreitando toda a informação contida nos browsers e mais além — sem que os utilizadores disso se apercebam. É no mínimo curioso como a esmagadora maioria dos empresários, normalmente tão publicamente afligidos pelos mitos da pirataria informática, são os primeiros a solicitar aos seus sysops tais utilizações perversas das potencialidades dos seus servidores – aquilo que, para todos os efeitos, é também uma forma de pirataria. Imperdoável, de resto.

Ética e bom-senso: o ciberespaço não é propriamente "outro mundo"; será, quando muito, ingenuamente virgem nalguns aspectos; mas esse é também um dos seus maiores potenciais.

A Rede tem agora uma vida própria; pensada e erigida para resistir a uma catástrofe nuclear, é na sua faceta mais humana que revela afinal as maiores fragilidades. Somos um ecossistema de pleno direito — e algo susceptível, sim. Mas estimado como recurso partilhado de toda uma comunidade, reserva-nos a maior das promessas no limiar do século vinte e um: a de poder começar de novo, sem repetir os erros e vícios do passado. Saibam os que pretendem usar a Internet não a abusar, antes de mais.

DESPEÇA-SE JÁ!

E crie a sua própria empresa



preço de lançamento 450$00

já nas bancas

Nem 8ito nem 8itenta

Por Peggy de Amorim
Fotografia: Carlos Didelet

Há dois meses atrás a cyber (nº29) dedicou-se a fundo no balanço temporário dos programas que levaram a Internet às escolas secundárias. Ouviram-se os ministros e visitaram-se as escolas. Porém, o impacto dos computadores ligados à Rede não se esgota num momento; é, antes, um efeito dinâmico e, esperamos nós, com várias surpresas reservadas. Deste modo, não consideramos ter esgotado o assunto. E regressámos à escola.

Que a Internet está na moda, toda a gente sabe. Mas não é por isso, concerteza, que ela foi instalada em todas as escolas do país. E sublinho, em todas as escolas do país. Por isso, se escolhermos uma escola ao acaso para verificar se ela tem ou não uma via rápida com ligação à principal auto-estrada da comunicação, ela terá sempre um caminho, nem que seja um itinerário provisório.

Assim sendo, o acaso levou-me à Escola C+S Pedro de Santarém em Benfica. Só que esta é das tais escolas que não tinha um professor com formação suficiente para encaminhar os alunos e, até há pouco tempo atrás, o Conselho Directivo não autorizava a utilização do computador "de navegação".

Hoje, o caso mudou de figura, apesar do professor Fidalgo manter ainda que "nenhum professor tem formação suficiente para si, quanto mais para ensinar os alunos". Considera ele que o computador ligado caíu "um pouco de pára-quedas" na escola, empurrado pelo Ministério da Ciência e Tecnologia. Percebe-se então que ainda não tenha surgido nenhum projecto que envolva os alunos.

Uma das razões apontadas pelo professor Fidalgo para a falta de interesse relativamente à Internet é o facto dos docentes serem "antigos e com pouca sensibilidade para a informática". Nem todos podem ser como o recém-licenciado professor em físico-química que leva os seus alunos do 8º e 9º ano, a "navegar", embora ele mesmo não tenha usufruído de qualquer formação. Apenas umas pequenas luzes e essas não dão para iluminar a escola inteira.

As diferenças

Após esta primeira tentativa relativamente frustrada, dirigi-me à Escola Secundária José Gomes Ferreira, também em Benfica e esta de proporções bem diferentes. Ao todo, são 1200 alunos que, em relação à Internet, têm um responsável principal, que também é o director da escola: Manuel Esperança. Existe ainda um responsável pelo equipamento, Agostinho Carvalho; e vários professores entendidos na matéria, coordenadores de projectos, etc.

Afinal, são 1200 alunos - ou deverei dizer 90, ou seja, as três turmas de 11º ano - com uma organização patente e uma condução perfeita nesta auto-estrada da comunicação. Têm duas vias, perdão, dois computadores ligados à Internet: um pago pela própria Escola, que aderiu há quase um ano à Telepac; e uma segunda via oferecida pelo Ministério da Ciência e Tecnologia.

Antes disso, o Ministério da Educação já lhes tinha "oferecido" - após várias listas de espera - um modem, mas cedo perceberam que não servia de muito. Daí terem lutado pelos dois outros computadores, instalados numa sala chamada "Centro de Recursos", que dá apoio à Biblioteca e que possui vários computadores, vídeos, televisores.....

Manuel Esperança afirma que tem "muita fé nos miúdos" e, apesar da "maior parte ter Internet em casa", não pode permitir que todos tenham acesso na escola. Sendo uma tecnologia muito recente, vai-nos avisando que certos alunos ainda não estão preparados para usufruir da Internet por se encontrarem ainda demasiado entusiastas. Só assim se explicará o que aconteceu em meados de Setembro, quando este professor descobriu que todas as horas disponibilizadas pela Telepac para esse mês já tinham sido utilizadas. Sem querer

apontar culpados, foi obrigado a impor restrições ao acesso, limitado agora apenas às turmas que têm projectos relacionados com a Internet, isto tudo com o devido enquadramento e acompanhamento de um professor.

Global...idades

Um desses projectos chama-se "GLOBO" e envolve seis escolas a nível nacional, quatro no território continental, uma na Madeira e outra nos Açores. A Escola Secundária José Gomes Ferreira aderiu ao projecto em Fevereiro do ano passado, a convite do Ministério do Ambiente, já que este programa tem como fim a educação ambiental. Para o "GLOBO", os alunos de duas turmas do 11º ano (uma de Ciências, outra de Humanísticas) recolhem todos os dias e à mesma hora, dados sobre o clima, hidrologia, biometria e geologia do espaço que os rodeia, graças a um parque de instrumentos instalado na escola. Após terem preenchido uma folha de informações, lançam estes dados para a NASA, que seguidamente os irá cartografar.

A NASA, aliás, obtém através deste projecto informações sobre inúmeros países, pois há escolas por toda a Europa que diariamente enviam os dados locais para a agência espacial norte-americana. É o "dois em um": os alunos aprendem e a NASA também.

Aprender a navegar na Internet é outra história, pois nenhum dos professores aceita fazê-lo sem formação. Cristina Machado, coordenadora do "GLOBO" na secundária de Benfica, admitiu que "se não tivéssemos o apoio do professor de Informática para as ligações e ajuda aos alunos no lançamento dos dados, não sei como é que iríamos fazer".

Outro projecto é o "Jovens Repórteres para o Ambiente", coordenado por Maria do Céu Tarouco. Este programa, tal como o nome indica, tem como objectivo levar os alunos a desenvolver conhecimentos sobre o ambiente e o jornalismo, mas também a aperfeiçoar o seu inglês, visto tratar-se de um projecto europeu que envolve, ao todo, dezanove escolas. A confraternização entre estas e a troca de ideias é, obviamente, conseguida através da Internet, sempre sob a vigilância patriarcal do professor de Informática.

Consciência ecológica

Este projecto, contudo, revela-se muito ambicioso pois pretende, além de consciencializar os alunos para os problemas ambientais — reduzidos à área de Benfica neste caso — igualmente consciencializar a comunidade das zonas onde está a ser desenvolvido. Deste modo, os alunos realizaram vários contactos com a Junta de Freguesia, as Autarquias, a Junta Autónoma de Estradas... tudo na mira de esclarecer dois pontos: em que medida as novas vias de comunicação correspondem a uma melhor qualidade de vida do cidadão; e um alerta contra o perigo dos produtos petrolíferos actualmente usados, abrindo alas aos produtos verdes, pelo menos no que diz respeito aos transportes urbanos.

Cada uma das dezanove escolas envolvidas deverá arquitectar uma proposta para solucionar o problema que os alunos (aqui, também, de duas turmas do 11º ano) estudaram; e divulgá-la através da comunicação social e outros meios preparados pela Junta de Freguesia.



Graças à Internet, as Escolas comunicam entre si, preparando os vários seminários e viagens de estudo que complementam este projecto.

Por exemplo: no ano passado foi escolhida uma aluna da escola para viajar até França a fim de conhecer o protótipo de uma central nuclear.

Enfim, aqui há muito de teórico pois, na prática, é muito difícil atingir os objectivos fixados. Apesar deste projecto ser da responsabilidade do FEEE (Federation for Environmental Education in Europe) e ter o apoio em Portugal da ABAE (Associação Bandeira Azul nas Escolas) não há dinheiro nem tempo. A professora Maria do Céu Tarouco sublinha que "tudo é pago pela escola; além das horas que eu e os outros professores envolvidos disponibilizamos para o projecto sem qualquer tipo de crédito".

Nem só de escola

Os próprios alunos têm dificuldades porque já possuem uma grande carga horária para jovens de 16 anos cuja vida não pode ser só escola. "Participar no projecto implica muita investigação e não há tempo, porque é tudo fora do período de aulas" explica Sofia, do projecto "Jovens Repórteres para o Ambiente". Ora, em tudo há lados bons e lados maus. Aqui, o lado bom é "trabalhar com a Internet que é a via do futuro" diz o João, também deste projecto, que acrescenta: "é óptimo não só pela Internet, mas porque desenvolvemos o nosso inglês, estabelecemos contacto com outras escolas e acabamos por conhecer outros países. Todos somos diferentes mas todos temos os mesmos problemas ambientais".

A Escola Secundária José Gomes Ferreira está então envolvida em dois projectos que englobam a utilização da Internet. Não são nenhum curso de formação ou, pelo menos, não é neste âmbito que a Internet foi instalada.

No entanto, colocam-lhe "as mãos em cima", utilizam-na, aprendem-na inconspicuamente. Sente-se que estão entusiastas em relação a esta tecnologia e que percebem que o seu futuro passa por ela. Quando saírem desta escola, já terão tido um contacto com ela (embora superficial pois tudo é controlado - e muito - pelos professores) enquanto os alunos da Escola C+S Pedro de Santarém mal lhe terão visto a cor nem testado o sabor. E assim se passa do oito ao oitenta, com o conivência do Ministério responsável.

Virtualmente Autêntica



SUPER BOCK

SABOR AUTÊNTICO

A Ciberpublicidade da ~inocência~

A publicidade está em todo o lado... até no espaço! Os "cantos de sereia" da sociedade capitalista já chegaram, via Internet, à estação espacial MIR. Em Novembro do ano passado, os cosmonautas russos Anatoli Solovev e Pavel Vinogradov utilizaram, a 320 quilómetros da Terra, os seus cartões de crédito para comprarem, através da Rede, computadores, bonecas Barbie, roupas dos Chicago Bulls e um aparelho de exercício físico. Vinogradov afirmou então que "foi muito melhor comprar assim do que passar frio numa rua de Moscovo."

Por Octávio dos Santos
octavio.santos@forum.pt

A publicidade na Internet, apesar de ser um negócio (relativamente) novo, é já um grande negócio. Porém, ainda existem divergências quanto aos seus números.

Segundo a Electronic Advertising and Marketplace, a publicidade na WWW rendeu, nos primeiros seis meses de 1997, 39,9 milhões de contos - dados que apontavam para um valor semelhante no segundo semestre. No final do ano, a facturação deveria chegar aos 446 milhões de dólares (82 milhões de contos). O crescimento entre o primeiro e o segundo trimestre de 1997 foi de 58 por cento: os resultados passaram de 84 para 133,3 milhões de dólares. Constatou-se igualmente que os sites de pesquisa são, habitualmente, os de maior rendimento – porque são também, compreensivelmente, as páginas que fornecem as maiores audiências: o Yahoo! e o Altavista, por exemplo, conseguiram 45 por cento da facturação total dos 17 sites com melhores resultados na World Wide Web.

Já para o Internet Advertising Bureau a publicidade na Internet gerou receitas de 343,9 milhões de dólares (60 milhões de contos) no primeiro semestre do ano passado – um aumento de 322 por cento relativamente ao mesmo período de 1996. Refira-se, a propósito, que o IAB é a entidade responsável, nos Estados Unidos, pela promoção da publicidade na Rede. Foi criada em 1996 e tem, alegadamente, o apoio de 200 organizações internacionais. Os seus membros são empresas de algum modo ligadas à publicidade na Internet – as que vendem espaço, as que realizam estudos de mercado e as que fornecem tecnologia. O IAB pretende expandir as suas actividades na Europa através da constituição de subsidiárias instaladas em vários países do velho continente. Quando isso acontecer, a IAB Europe espera ser a representante das empresas europeias de publicidade na Internet, bem como um espaço de análise e avaliação desta indústria emergente.

A IAB acredita que a sua acção contribuiu decisivamente para o aumento significativo da credibilidade desta actividade nos Estados Unidos. Segundo Martin Radelfinger, membro do comité internacional desta instituição, "o nosso objectivo é formar uma organização internacional que reflicta a natureza global da Internet. Da mesma forma que a publicidade na Internet combina a sua abrangência global com a habilidade de se dirigir a alvos bastante segmentados, a IAB vai desenvolver uma estrutura que servirá como um forum internacional, onde os temas nacionais, regionais e locais possam ter voz."

Há, na verdade, um longo caminho a percorrer. Mais para umas empresas do que para outras, e aqui a capacidade financeira não é um factor decisivo. A presença na WWW representa, nomeadamente, um grande desafio de marketing para as multinacionais devido às suspeitas que estas habitualmente inspiram nos consumidores. Quem o afirma é Christopher Solheim, da Hill & Knowlton, que, numa conferência intitulada "The Internet and the Crisis Management", realizada em Novembro último no Reino Unido, disse também que "apenas 15 por cento do público considera que as multinacionais são de confiança". Os exemplos incluem a Colgate, Procter & Gamble, Shell, Texaco e a McDonald's. Esta última representa, aliás, uma prova de que "a Internet não facilita o instalar da confiança": uma busca ao site da "casa dos hamburgers" dá acesso automático a cerca de 200 sites anti-McDonald's!



São situações como esta que fazem com que muitos especialistas deste sector ainda tenham muitas dúvidas relativamente à evolução da publicidade interactiva. Chris Jones, director executivo internacional da J. Walter Thompson, afirmou, durante uma visita a Portugal em Novembro passado, não acreditar que a Internet venha a ter um grande significado na facturação das agências nos próximos anos. No seu entender, a publicidade tradicional irá representar cada vez menos na facturação das agências, embora de uma forma lenta.

Novas agências

As reservas que vários responsáveis das grandes agências de publicidade ainda exprimem relativamente à publicidade na Internet não terão só a ver, eventualmente, com o desconhecimento de todas as potencialidades deste novo meio. Está em causa também o próprio conceito de agência de publicidade. Todavia, ninguém duvida que as agências devem aprender a comunicar na Internet e a orientar os anunciantes. Assim, espera-se que o número de anunciantes na Internet aumente


Um hamburger comprado na Internet tem outro sabor!

A presença na WWW representa um grande desafio de marketing para as multinacionais devido às suspeitas que estas habitualmente inspiram



exponencialmente nos próximos três anos. A preferência pelos banners nos motores de pesquisa e a concentração destes serviços nas mãos das grandes empresas do mercado publicitário parecem ser, para já, as principais tendências desta evolução.

A publicidade interactiva ganhou expressão visível com o desenvolvimento do CD-ROM e, principalmente, com a expansão da Internet. Perante a saturação dos meios tradicionais, as novas tecnologias que permitem a transmissão de mensagens publicitárias - os "new media" - são entendidas como excelentes oportunidades de inovação, quer isoladamente quer integradas em campanhas convencionais. Este reconhecimento causou mudanças nas agências de publicidade, que criaram "divisões interactivas", departamentos especializados em novos meios. Estes começaram por subcontratar serviços de empresas na área multimédia - nomeadamente webdesigners - e, gradualmente, foram adquirindo conhecimentos próprios de programação em linguagem HTML. Em outras áreas de especialização, como a criação de bases de dados e a programação em linguagens mais avançadas, os novos departamentos das agências continuam a praticar a subcontratação, despendendo para isso somas consideráveis.

O "outsourcing" é um procedimento que, aparentemente, nem sempre resulta. Verificam-se frequentemente vários problemas, em especial junto dos clientes, devido à reduzida integração e coordenação de equipas constituídas, por vezes, de forma precipitada. O que faz com que um número cada vez maior de empresas tenha chegado à conclusão que, para criar o seu site na Internet, as agências tradicionais "não dão conta do recado". Apesar de poderem ter um conhecimento profundo dos clientes e dos seus negócios, e até, por vezes, anúncios e campanhas premiadas, elas falham muitas vezes na elaboração de uma linguagem eficiente e apropriada para os meios interactivos. Os executivos de marketing das empresas ainda costumam pedir a intervenção de especialistas em meios interactivos para assumir projectos iniciados pelas agências tradicionais.

A Bayer e a Sony são exemplos de multinacionais que conseguiram aumentar bastante o número de acessos aos seus sites depois de atribuírem a conta daqueles a pequenas agências interactivas, retirando-as às suas (grandes) agências publicitárias tradicionais. Para Tony Coughlin, da divisão farmacêutica da Bayer norte-americana, "as nossas agências fizeram um bom trabalho em imprensa, mas contentaram-se em converter o nosso material impresso para a Web". Segundo Joshua Tretakoff, da cadeia norte-americana de lojas Sharper Image, "o facto é que as agências tradicionais ainda não chegaram lá. Isto não significa que eles não estejam a tentar. Por esta altura, no próximo ano, estaremos talvez a falar da evolução da agência de publicidade interactiva."

A Bayer e a Sony são exemplos de multinacionais que conseguiram aumentar bastante o número de acessos aos seus sites depois de atribuírem a conta daqueles a pequenas agências interactivas, retirando-as às suas grandes

As agências que utilizam tecnologias de ponta e equipas de especialistas têm vindo a mostrar-se mais eficazes na criação de sites para empresas... e com custos mais baixos. As vantagens mais importantes que as agências interactivas têm para oferecer relacionam-se com a qualidade – consequência directa da acção de uma equipa especializada e motivada – e com o custo: estas novas agências são frequentemente mais baratas (em média 20 a 30 por cento) que as tradicionais. Todavia, também existem insuficiências nas agências interactivas: ao contrário das tradicionais, não têm ainda uma percepção imediata e correcta dos negócios e das marcas dos clientes. Não são especialistas em "branding"; mas têm, quase sempre, a visão necessária para levarem mais além, na Rede, os desejos, expectativas e objectivos dos anunciantes.

Novo território

Em Portugal, e ao longo dos últimos dois anos, quase todas as principais marcas e empresas criaram os seus sites, desenvolvidos em alguns casos pelos departamentos de novos meios das principais agências multinacionais de publicidade. Segundo o Estudo sobre o Multimédia Interactivo em Portugal, da Associação para a Promoção do Multimédia em Portugal, os investimentos nesta área ainda são escassos. Contudo, espera-se que, a curto prazo, venham a ter uma expressão consideravelmente maior, dadas as potencialidades de comunicação deste meio e a sua expansão crescente.

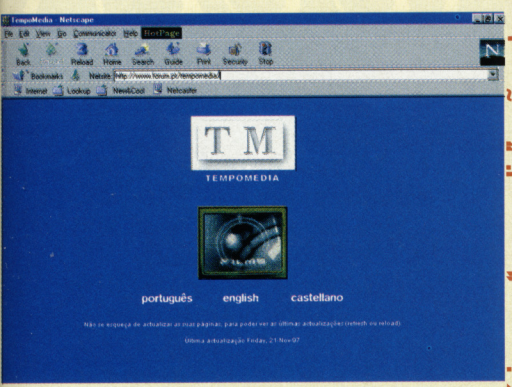
A reacção da maior parte do mercado e dos anunciantes a meios como a Internet e os CD-ROM tem sido, no entanto, lenta. Continua a ser elevado o desconhecimento das reais potencialidades da Internet, que ainda é vista por muitos anunciantes de produtos de grande consumo como um meio marginal. Excepções a esta regra vêm de marcas como a Gordon's - que investiu na revista em formato CD-ROM "Interactivo", distribuída com a cyber.net – e como a Superbock - que tem apostado fortemente no seu site e no seu potencial de comunicação, aproveitando o facto de o perfil do utilizador deste meio coincidir com o perfil do seu consumidor habitual.

A compra de espaço publicitário em sites é igualmente uma actividade recente. A entrada na Internet de alguns importantes grupos editoriais estimulou a venda profissionalizada de espaço em sites, baseada numa adaptação das regras e procedimentos já utilizados na venda de espaço publicitário na imprensa, espaço esse que muitas vezes é comprado sob a forma de banners. A Music.net, o Público On-line e a Automotor On-line, entre outros, já têm normas e tabelas definidas para a venda de espaço publicitário.

Enquanto não são constituídas centrais de compras de espaço especializadas nos suportes multimédia, tanto on como off-line, as que existem, como a TempoMedia e a MediaPlanning, têm desempenhado um papel importante, tentando convencer os seus clientes a apostar nos novos meios. A

Perante a saturação dos meios tradicionais, as novas tecnologias que permitem a transmissão de mensagens publicitárias – os "new media" – são entendidas como excelentes

necessidade de utilizar suportes alternativos aos tradicionais é um argumento a favor; a inexistência de métodos rigorosos de avaliação dos investimentos é um argumento contra. A inexistência de uma unidade-padrão de referência que permita medir a eficácia das inserções é um forte

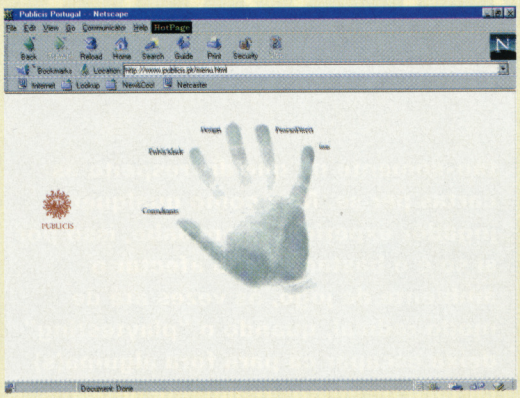


obstáculo ao processo de credibilização da publicidade interactiva.

A 11ª Jornada da Associação Portuguesa de Anunciantes, subordinada ao tema "Publicidade: Meios Tradicionais, Novas Tecnologias, Pontos de Venda (Vasos Comunicantes?)", realizada a 10 de Dezembro em Lisboa, no Hotel Alfa, constituiu também uma boa oportunidade para uma discussão útil sobre este assunto. No painel "Novas Tecnologias: Ritmo de Crescimento; Elemento Fundamental de Escolha no Futuro?", ficou provado que os publicitários portugueses estão atentos às virtualidades dos novos meios. Estão ainda em fase de aprendizagem mas, indubitavelmente, querem saber – e fazer – mais.

Um dos participantes foi Vicente Rodrigues, presidente da Sociedade Portuguesa de Marketing, para quem o surgimento de novos processos e tecnologias de comunicação e a globalização dos mercados são também consequências do papel mais activo que o consumidor desempenha na economia e na sociedade. "Os consumidores de amanhã vão querer cada vez mais." A publicidade na Internet tem semelhanças com o marketing directo, em termos de personalização, segmentação e eficiência na formação de bases de dados. Todavia, existirão sempre consumidores que não irão aderir à Rede por ela ser um meio "frio, distante, e que implica estar várias horas à frente de uma máquina." Além disso, a publicidade on-line ainda apresenta alguns problemas – e dúvidas – nos aspectos da segurança, rapidez e confidencialidade. Por tudo isto, Vicente Rodrigues considera que os meios ditos tradicionais continuarão a evoluir e a manter o seu espaço próprio, devido à subsistência de problemas que as novas tecnologias não conseguirão resolver satisfatoriamente.

Do que não restam dúvidas é que está em curso uma revolução comunicacional e tecnológica. E para Ricardo Tomaz, director de Publicidade e Comunicação da Renault



Portuguesa, essa revolução assenta na interactividade e na segmentação. Logo, as análises de eficácia da publicidade serão, necessariamente, mais qualitativas. Uma opinião que se aproximou da de António Duarte, director da Network Ogilvy Media, para quem as preferências e hábitos do "consumidor electrónico" serão as peças-chave da economia digital. Luís Rodrigues, director-geral executivo da Publicis em Portugal, foi mais longe. Não estamos apenas no limiar de uma nova economia: "Estamos a um passo de uma nova civilização, um novo território, uma nova língua." Segundo ele, "a tecnologia vai deixar de ser o bicho das sete cabeças e passará a ser a mascote das sete oportunidades." Os objectivos e os critérios mudaram. Se, até agora, os publicitários "vendiam" empresas, produtos, serviços, ideias, agora, com a Internet, terão de os fazer comprar. Mas, entretanto, será conveniente começar a "pensar grande": "Porque não trabalhar para 500 milhões de consumidores em vez de para 10 milhões? Porque não defender o conceito de que Portugal pode ser a Califórnia da Europa"?

Abrenúncios!

A publicidade interactiva, nomeadamente a que é veiculada na Internet, também tem, como outras formas de comunicação empresarial, pontos fortes e pontos fracos. Nos primeiros, há a destacar: é um meio personalizado de comunicar com o alvo; o feed-back é imediato; a fronteira entre publicidade e informação é muito subtil; o volume de informação é grande e permanente. Como pontos fracos há a considerar: tipo de comunicação ainda conotado, quase exclusivamente, com jovens; excesso de informação e de estímulos; necessidade de adaptação por parte dos anunciantes; inexistência, por enquanto, de formas rigorosas de medida das audiências.

Porém, e como seria de esperar, são muitos os que só vêem as desvantagens das novas formas de publicidade. E já existem para eles alguns "meios de defesa". A PSINet, um fornecedor de acesso à Internet com sede em Munique, na Alemanha, anunciou em Dezembro o início de funcionamento de um sistema — aparentemente, o primeiro no seu género - que impede as mensagens publicitárias em correio electrónico de chegarem aos seus clientes; por outras palavras, é uma espécie de "filtro para publicidade electrónica". O sistema desta empresa alemã consegue identificar, na sua rede de ligação à Internet, as mensagens iguais ou semelhantes que são enviadas em quantidades muito grandes. Depois de as identificar, a PSINet bloqueia-as automaticamente, a não ser que os seus clientes solicitem claramente o seu envio.

A introdução deste serviço vem na sequência de uma decisão de tribunal, inédita, de proibição de envio de mensagens publicitárias electrónicas na Alemanha. Segundo Helmut Blank, gerente da PSINet, 25 por cento das mensagens em e-mail enviadas actualmente são publicitárias... e a tendência é para aumentar. Este fornecedor de acesso recusa-se também a aceitar como clientes empresas ou indivíduos praticantes de "spamming" — isto é, a prática de "entupir" as caixas de correio electrónico (e não só) dos outros com mensagens indesejadas.

No entanto, se no e-mail já é possível fugir, tal ainda não se verifica na WWW. Aqui, o último estratagema dos "publicitários electrónicos" é a interrupção súbita, por anúncios, do site que se estiver a ver — uma prática designada de "interstitial advertisements". A "estreia" deste novo método, que poderá representar o futuro da publicidade on-line, ocorreu no Verão passado: cerca de 1000 assinantes do MindSpring, um fornecedor de acesso nos Estados Unidos, viram de repente spots de ciber-vendas muito parecidos com os anúncios que estamos habituados a ver na TV: anúncios com animação em full-screen e banda sonora. Segundo John Powell, director de projectos especiais da MindSpring, 70 a 80 por cento do feedback a esta iniciativa foi "não negativo". Houve quem dissesse que isso se devia à circunstância de os anúncios com animação serem ainda uma novidade a que os consumidores "acham graça"... pelo menos no início!

Mas há mais no arsenal dos publicitários interactivos: o download de um programa especial para... vermos um anúncio antes de acedermos a um site! A tecnologia HyperStitial, desenvolvida pela empresa Streamix, baseia-se numa aplicação que corre paralelamente com o browser e que permite aos anunciantes apresentarem anúncios em full-screen durante o período de tempo em que as páginas Web são carregadas. Robert Lee, da Streamix, afirmou que "esta tecnologia não torna as comunicações mais lentas entre o utilizador e o site. Os anúncios são carregados para o sistema do utilizador pelo ISP enquanto ele está a iniciar uma página Web e o browser não está a enviar ou receber dados."

A tendência dominante neste campo, e no futuro próximo, será pois "aturar" várias mensagens publicitárias até se chegar à informação ou entretenimento que se pretende. E isto acontece porque os anunciantes estão preocupados com o facto de os anúncios habituais na Rede — com banners — se terem tornado algo banais. Com estas novas tácticas, ignorar a publicidade vai ser muito mais difícil... e não será possível "mudar de canal"!

Às portas da FORTALEZA

Prosseguindo a narrativa do Ciclo de Rath — é verdade, o Magic tem agora um fio ficcional — a nave Ventos Alísios, capitaneada por Gerrard, uma vez ultrapassada a Tempestade, chega agora às portas da Fortaleza de Volrath, onde se encontram aprisionados Sisay, Karn, Tahngarth e a filha de Starke.

Mas, personagens e "fait-divers" são melhor deixados para os livros que a Wizards of the Coast se prepara para lançar durante este ano, pretendendo capitalizar quer a história, quer o potencial gráfico que o jogo de cartas produziu. Concentremo-nos, pois, nos trunfos da nova expansão.

À laia de nota introdutória (que nos perdoem os mais batidos, mas há sempre novos jogadores a chegar e que merecem algumas explicações), Fortaleza -- ou Stronghold, no inglês original — é a primeira expansão que agrupa com a "stand-alone" Tempestade. Seguir-se-á uma segunda que se intitulará, ao que tudo indica, Exôdo.

Cada "stand-alone" -- uma colecção caracterizada pelo vasto número de cartas, capaz de funcionar independentemente de todas as edições anteriores de Magic e na qual são repetidas algumas cartas fundamentais à orgânica do jogo: terrenos básicos, "Ritual Sombrio", "Contramágica", "Círculo de Protecção...", etc., etc. — cada "stand-alone", diziamos, forma uma unidade com duas expansões mais pequenas (aproximadamente cento e trinta cartas) e introduz novas qualidades ao jogo. Miragem introduziu o "flanquear", por exemplo. Tempestade trouxe-nos a "sombra" (das criaturas), o "recuperar" (das cartas) e a capacidade simbiótica dos Fractius.

Deste modo, a expansão Fortaleza não virá trazer qualquer novidade em termos da mecânica do jogo, mas tão-somente no que diz respeito às cartas per se. Mas como qualquer jogador experiente bem sabe, isso por si só é o bastante para afectar o ambiente de jogo, às vezes até de modo radical, quando o "playtesting" deixa escapar cá para fora alguma(s) carta(s) de efeitos realmente nefastos :)

Os torneios de lançamento de Fortaleza realizar-se-ão, cá dentro como a nível internacional, no próximo dia 4 de Fevereiro. Como é hábito, a expansão só será colocada à venda quinze dias após essa data. A cyber, entretanto, revela aqui em primeira mão algumas das surpresas que nos aguardam, com plena consciência de que só os jogadores virão a descobrir "combos" (o modo carinhoso como, em Magic, se nomeiam as combinações entre duas ou mais cartas) e outras utilizações mais criativas das cartas. Nós só damos uma ajudinha. Nada mais.



FRACTIUS RAINHA
WUBRG
7/7
Ron Spencer

Os artefactos de Gerrard

Em Fortaleza, todas as cartas multicolores — ou douradas — são Fractius. Sobre eles não há muito a dizer, são todos incomuns, custam dois de mana para serem invocados, têm poder e resistência 2/2 e, obviamente, uma habilidade qualquer para repartir com todos os outros. A única excepção à regra é a sua soberana, a Fractius Rainha (Sliver Queen, WUBRG, ver imagem) uma bestiola 7/7 com um desenho notável.

Terreno também só há um, e raro — um Terreno Lendário como os de antigamente — chamado Fortaleza de Volrath, o sítio, afinal, que está no epicentro de toda esta trama. Adiciona um mana incolor ou, pagando 1B, coloca "a carta de criatura alvo que está no seu cemitério no topo de seu grimório".

Artefactos desta vez também não há comuns. E, para além da Ponte Levadiça (Portcullis, 4) escolhida para marcar a imagem de Fortaleza, há dois artefactos que vão fazer as delícias de muita gente. Primeiro, o Anel Amaldiçoado (Jinxed Ring, 2) -- como o próprio nome indica, trata-se de uma mutação genética do "Ídolo Amaldiçoado" — que "Toda a vez que alguma carta for colocada em seu cemitério vinda de jogo, Anel Amaldiçoado causa 1 ponto de dano a você". O método de passar a batata quente ao adversário é o mesmo: basta sacrificar uma criatura.

E depois temos a Mox de Diamante (Mox Diamond, 0, ver imagem). Como todas as moxes, esta fará as delícias de qualquer jogador. É bem verdade que o seu custo não é exactamente 0, é preciso descartar um terreno de mão quando ela entra em jogo, mas os proventos são apetecíveis: a Mox dá um mana de qualquer cor. Quem não vai querer uma?



MOX DE DIAMANTE
0
Artefacto
Dan Frazier

Branco protector

Branco é, por excelência, a cor defensiva; aquela que melhor se furta ao dano causado pelo adversário. Fazendo jus à sua natureza, contem uma mágica instantânea chamada Mudança de Ideia (Change of Heart) que diz "A criatura alvo não pode atacar neste turno". A graça está, claro, no preço — apenas um de mana — com a possibilidade de ser "recuperada" por apenas mais 3 de mana. Se à primeira vista o preço da habilidade "recuperar" pareceu muito elevado na maioria das cartas de Tempestade, a prática veio provar a enorme vantagem destas cartas, mesmos em ambientes mais restritos (ou com tendência para serem mais rápidos, se quiserem) como "sealed deck" ou "booster draft", sobretudo na parte final dos duelos, quando o mana já não é muito importante para, pe, invocar criaturas, etc.

Outra mágica instantânea de relevo é Bode Expiatório (Scapegoat) com custo de um de mana. Diz ela: "Sacrifique uma criatura: Devolve qualquer número de criaturas alvo que você controla para a mão do dono". Escusado será explicar porque é que a "Cólera de Deus" passa agora a precisar de cinco terrenos em jogo. Azar!

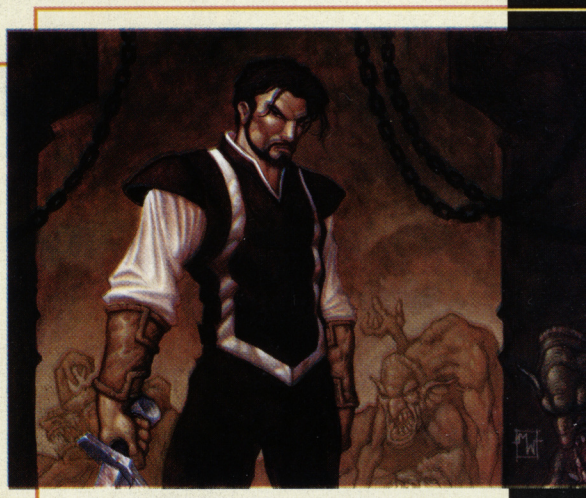
Mais uma instantânea, que traz de regresso a filosofia de uma das nossas cartas preferidas, a "Cicatrizes do Veterano": Temperamento (Temper, ver imagem), "Previne até X pontos de dano à criatura alvo. Para cada 1 ponto de dano prevenido desta maneira, coloque um contador 1+/+1 sobre aquela criatura". É verdade que a velha "Cicatrizes" podia ser muito mais barata, bastando descartar uma carta branca para prevenir até 7 pontos de dano (numa criatura ou jogador) mas os contadores que colocava eram +0/+1, o que faz uma grande diferença, não faz?

Outra das facetas características desta cor é a sua enorme variedade de encantamentos, qualidade ainda mais irritante quando se sabe que o Branco é, também, a cor mais eficaz a destruir os ditos encantamentos. Elegemos três deles. Solo Consagrado (Sacred Ground) que acaba com um Land Destruction na hora: "Toda vez que um efeito controlado por algum oponente tirar um terreno de jogo e colocá-lo em seu cemitério, coloque aquele terreno em jogo". Pedras Rolantes (Rolling Stones) permite que as Barreiras ataquem (estabeleçam a relação custo/poder das Barreiras de Miragem, pe, e depois digam-me coisas). Ambos os encantamentos custam 1B. Mais caro é o Busca do Conhecimento (Pursuit of Knowledge), 3W, que diz: "Deixe de comprar uma carta: Coloque um marcador de estudo sobre Busca do Conhecimento. Remova três marcadores de estudo de Busca do Conhecimento, Sacrifique Busca do Conhecimento: Compre sete cartas". Ai!

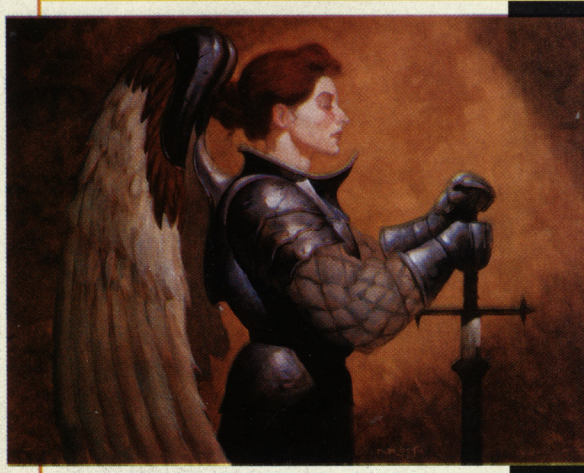
Outra das nossas cartas preferidas é o "Cruzado Zhalfiriano", de Visões, um 2/2 com "flanquear" que permite redirecionar o dano que lhe é infligido. Desde que haja terrenos na mesa, este Cruzado é muito difícil de matar (enfim, se não houver nenhuma "Extinção" à mão de semear).

Esta habilidade pode ser agora encontrada em todas as criaturas en-Kor: Nômades en-Kor (é pronúncia brasileira, sim senhor) Espírito en-Kor, Lanceiros en-Kor (um 3/3 que atropela) e Guerreiro en-Kor (o típico Cavaleiro 2/2 por WW) que redirecionam o dano que lhes é infligido, sem nenhum custo de activação (!) para uma outra criatura com o mesmo controlador. Observe como um "Incinerar" se evapora, dividindo o seu dano entre três criaturas. Azar!

Finalmente, não podia faltar mais um anjinho (ou deveria dizer: uma anjinha? Afinal têm sexo ou não?): Anjo Guerreiro (ver imagem) carta rara e cara, claro (4WW) um voador 3/4 que permite ganhar um ponto de vida por cada ponto de dano que ele(a) inflinge.



TEMPERAMENTO
X1W
Mágica instantânea
Matthew Wilson



ANJO GUERREIRO
4WW
3/4, voar
Brom

Verde de esporos

Quem não se lembra dos Thallid, a família de fungus de "Fallen Empires" que se fartava de criar contadores e fichas Saproling, com uns a sacrificarem-se para criar as outras e vice-versa, inchando e desinchando as criaturas?

Pessoalmente, os Thallid foram dos nossos grimórios preferidos. Não porque fossem muito competitivos (embora quando em velocidade cruzeiro pudessem ser fatais) mas exactamente pela forma quase orgânica como tomavam conta da mesa, baralhando por completo os adversários.

De certa forma, o espírito dos Thallid parece estar a ser repescado para o Verde "moderno". Agora unidos sob o brasão familiar de Espículos -- Colônia de Espículos, Espículo Operário, Alimentador de Espículos, Espículo Soldado (ver imagem) e Procriador de Espículos — estas criaturas 0/0 entram em jogo com um número variável de contadores +1/+1 que podem

a) ser transferidos para outra criatura;

b) ser sacrificados para fornecer dois pontos de vida;

c) ser sacrificados para dar +2/+2 até ao final do turno a uma criatura;

d) ser transformados em fichas verdes 1/1.

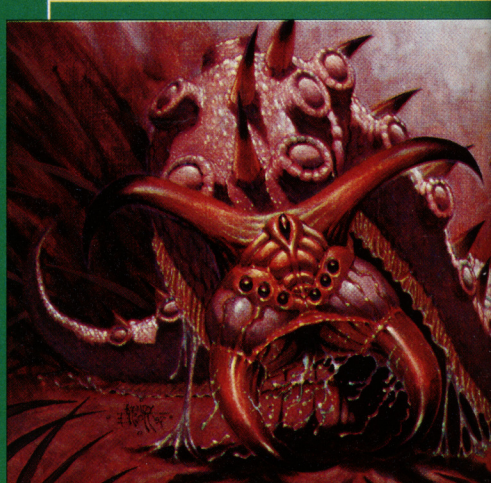
Isto de facto faz lembrar qualquer coisa, não faz? Evidentemente que muitas ideias antigas do Magic vão sendo recuperadas.

Fortaleza, tal como Tempestade, irá apresentar um grupo de quatro grimórios pré-construídos: "Call of the Kor" (um baralho Branco e Preto e de cujas criaturas já se falou anteriormente) , "The Spikes", "Migraine" (um mono-Preto) e "The Sparkler" (um Vermelho e Azul). O "The Spikes" baseia-se, exactamente, num vasto arraial destas criaturas que movem marcadores de um lado para o outro. Será um óptimo campo de ensaio para os jogadores que gostam do Verde. E como as criaturas são o fundamental em qualuer "sealed" ou "draft", não saia de casa sem o seu saco de contadores. O "The Spikes" será ainda acompanhado de algum Vermelho para dano directo.

O Verde traduz-se, fundamentalmente, em duas coisas: vantagem de mana e criaturas poderosas. Tudo isto estará presente em Fortaleza, nomeadamente em Brotamento (Burgeoning, encantamento de mero G de custo) que diz: "Toda a vez que algum oponente baixar um terreno, você pode escolher uma carta de terreno de sua mão e colocá-la em jogo"; Druida Eremita (Hermit Druid, 1/1, 1G) que permite folhear o grimório até encontrar um terreno; Vegetação Exuberante (Overgrowth,2G) um encantamento de terreno que o faz produzir mais 2 manas adicionais cada vez que é virado; ou Palha (Mulch, 1G) um feitiço que permite revelar as 4 primeiras cartas do grimório e guardar todas as que sejam terrenos.

Nada de novo a assinalar. De resto, claro que existem umas quantas bestas, a melhor (ou pior, consoante a perspectiva) das quais será Carnasside (Carnassid, 4GG) um 5/4 atropelador que regenera por 1G. Mas a nossa escolha recai sobre Fúria Primordial (Primal Rage, 1G) um encantamento que dá "atropelar" a todas as criaturas do controlador. É verdade que o Verde não tem muito como proteger um encantamento, mas "enquanto o pau vai e vem, folgam as costas", como diz o outro.

Antes de um teste a sério aos Espículos (a mudança de cada contador custa 2, o que deve tornar demasiado caro um eficaz vaivém destes) o Verde não parece ter ganho maior agressividade com estas novas cartas. Há algumas criaturas, porém, que permitem biscar uma carta quando entram em jogo, o que pode ser uma renovada vantagem.



ESPÍCULO SOLDADO
2GG
0/0
Randy Elliot

Preto de... Lhurgoyf?

À primeira vista, não é fácil entender o que se pretende fazer com o Preto. É, nitidamente, a cor mais penalizada. Por exemplo, enquanto parece ter pegado a moda das criaturas brancas fornecerem pontos de vida ao entrar em jogo (que nos lembremos, algo que aconteceu pela primeira vez com "Defensores Inabaláveis", de Tempestade) cada vez existem mais criaturas pretas que infligem dano ao seu controlador mal entram em jogo. A relação custo/poder já não parece justificar tal efeito secundário, apenas podendo ser explicada, em parte, pela utilização do "Ritual Sombrio", carta que até está a cair em desuso. A outra explicação encontrar-se-á numa eficaz manipulação do cemitério que só o preto consegue e que, obviamente, reduz substancialmente o custo de colocar certas criaturas em jogo.

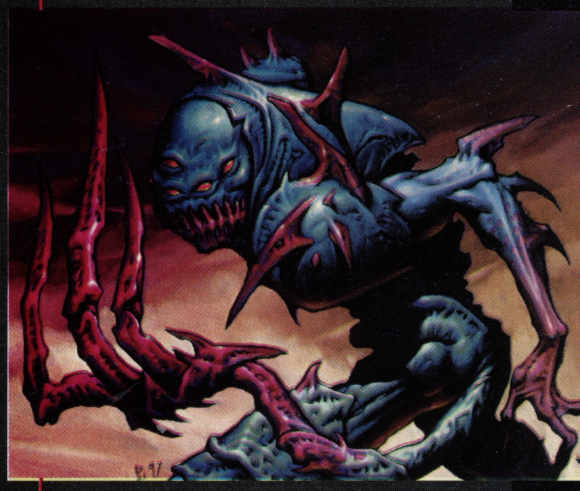
Em traços gerais, o Preto continua a ter algum descarte, nomeadamente um feitiço com "recuperar", o Despojar a Mente (Mind Peel, B, buyback 2BB) que faz com que o oponente escolha a carta a que vai dizer adeus; ou a criatura 0/0, Distorcedor de Mentes (Mindwarper, 2BB, ver imagem) que entra em jogo com três marcadores +1/+1 que podem ser sacrificados para obter o mesmo efeito que a anterior. Há ainda que contar com o Poço sem Fundo (Bottomless Pit, 1BB) encantamento que obriga todos os jogadores a descartarem uma carta durante a sua fase de manutenção; e a Enxaqueca (Megrim, 2B) outro encantamento, que dá 2 pontos de dano por cada carta descartada pelo oponente.

Tal como o Verde, também o Preto possui várias criaturas com contadores (devemos esperar uma linha de marcadores da Wizards?) das quais sobressai um novo vampiro, Crovax, o Amaldiçoado (Crovax the Cursed, 2BB) que entra em jogo com quatro contadores +1/+1 e "Durante a sua fase de manutenção, sacrifique uma criatura e coloque um marcador +1/+1 sobre Crovax, ou remova um marcador +1/+1 de Crovax". Por um de mana, este vampiro guloso torna-se voador, ou seja, potencialmente letal. Aliado a Mortuário (Mortuary, 3B) encantamento que faz com que cada criatura colocada no cemitério do controlador volte para o topo do grimório deste, e/ou ao Pacto da Sepultura (Grave Pact, 1BBB) que diz: "Toda a vez que alguma criatura que você controla for colocada em algum cemitério, cada um dos demais jogadores sacrifica uma criatura", o vampiro vai limpando a mesa ao mesmo tempo que incha desmesuradamente. E não há "Proteção contra Preto" que valha. Azar!

Assinale-se ainda uma boa barreira 0/4: a Barreira dos Espíritos (Walls of Souls, 1B) que causa uma quantidade de dano ao oponente igual ao dano por ela sofrido em combate -- é o reverso da Barreira de Essência branca (0/4, 1W, ganhe um ponto de vida por cada ponto de dano causado em combate) — talvez suficientemente interessantes para que se voltem a ver mais barreiras no ambiente de jogo.

Para o fim deixámos uma surpresa e a nossa escolha. Primeiro, o Ressurgido (Revenant, 4B) cujo poder e resistência são iguais "ao número de cartas de criaturas que houver em seu cemitério". É isso mesmo, percebeu bem, trata-se de um novo "Lhurgoyf". E se a subtileza do próprio nome ainda lhe deixa dúvidas, veja só a citação que acompanha a carta: "Not again. - Hans" J

A preferida é Encontro com a Morte (Brush with Death, 2B) uma espécie de "Drain Life" reciclável, já que faz com que "O oponente alvo perde 2 pontos de vida. Você ganha 2 pontos de vida" e pode ser "recuperada" por 2BB.



DISTORCEDOR DE MENTES
2BB
0/0
Paolo Parente

Vermelho acelerado

Vermelho é fogo que arde antes de termos tempo de esboçar uma resposta. A inclusão de criaturas cujo sacrifício (ou retirada de jogo) provocam dano ao adversário ou a criaturas por ele controladas, contribuiram para acelerar o já de si rápido jogo do Vermelho. Embora em Fortaleza não exista nenhuma criatura tão eficiente quanto o "Mogg Fanático" -- nem tão rápida quanto "Filhote de Chacal" -- valerá a pena não substimar os Bombardeiros Moggs (Mogg Bombers, 3R) criatura 3/4 que "Se alguma criatura entrar em jogo, sacrifique Bombardeiros Moggs e ela causa 3 pontos de dano no jogador alvo"; ou o Maníaco Mogg (Mogg Maniac, 1R, 1/1) que causa ao oponente o mesmo dano que recebe. É aborrecido: se bloqueada ou se bloquear, acabamos por sofrer o dano da nossa própria criatura.

Ainda no domínio das criaturas, diga-se que o Vermelho também possui uma barreira interessante, uma 4/1 com... iniciativa! Trata-se da Barreira das Navalhas (Wall of Razors, 1R). E a Fênix Fragmentária (Shard Phoenix, 4R, ver imagem) que tal como a sua antecessora — a " Fênix de Bogardan" de Visões — renasce do cemitério para a mão: "RRR: Coloque Fênix Fragmentária em sua mão. Use esta habilidade somente se Fênix Fragmentária estiver em seu cemitério e apenas durante a sua fase de manutenção". O pior ainda é o que vem escrito depois: "Sacrifique Fênix Fragmentária: Fênix Fragmentária causa 2 pontos de dano a todas as criaturas sem a habilidade de voar". Pois, um cruzamento genético entre a "Pirocinésia" e o "Martelo de Bogardan". Já é azar.

A "besta-que-incha", típica de todas as expansões, é o Pugilista de Rochafluente (Flowstone Mauler, 4RR, ver imagem) criatura 4/5 que por cada vermelho ganha +1/-1. Felizmente só pode crescer até 8/1 sem morrer, mas é... atropeladora.

Como sempre, o Vermelho é forte em destruição de terrenos. Em Fortaleza só existe uma carta deste tipo, mas bem conveniente para o ambiente de jogo moderno: Arruinamento (Ruination, 3R) que "destrói todos os terrenos que não sejam básicos". O velho "Raio" também voltou, mas mais moderado. Por apenas um de mana, Choque (Shock) causa 2 pontos de dano a qualquer criatura ou jogador. Nada mau. Mas uma vez o jogo avançado, nada como ter à mão um Avivar as Chamas (Fanning the Flames, XRR) — com «recuperar», de 3, claro — que causa X pontos de dano a qualquer coisa que se mova.



PUGILISTA DE ROCHAFLUENTE
4RR
4/5, atropelar
Paolo Parente



FÊNIX FRAGMENTÁRIA
4R
2/2, voar
Paolo Parente

Azul controlador

Cor mais mágica que o Azul não há. A intenção desta cor é controlar o jogo, não através das criaturas ou do dano, por exemplo, mas estabelecendo as regras sobre o que ao adversário é permitido, ou não, fazer. É uma cor muito aborrecida de defrontar, cujo único ponto fraco é o não ser tão veloz quanto as outras. Esta falta de celeridade tem sido protegida mantendo as cartas mais significativas a um preço base de dois manas de azul, dificultando a eficácia da sua mistura com outras cores. É o que acontece com "Contramágica" e "Efrite do Arco-Íris", para citar apenas dois exemplos. Claro que há outro tipo de contramágicas, como "Lapso de Memória" e "Acúleo da Força", mas que estão longe de serem tão eficientes quanto a "Contramágica" original.

No entanto, Fortaleza traz uma carta que pode vir a alterar este fino equilíbrio; trata-se de Fuga de Mana (Mana Leak, 1U) uma espécie de "Acúleo de Força" que só pode ser contrariado contra o pagamento de 3 de mana: "Anula a mágica alvo, a menos que o seu operador pague um custo adicional de 3". Um «Escoadouro de Mana» muito barato para o seu operador, e caro para a vítima. Assinale-se também uma nova "Deflecção", Ricochete (Rebound, 1U) uma instantânea que altera a vítima duma magia, desde que se trate de jogadores.

Tal como todas as outras cores, não podia deixar de existir uma barreira interessante, a Barreira de Lágrimas (Wall of Tears) uma 0/4 que devolve para a mão do dono todas as criaturas que bloqueia. Ainda no domínio das mágicas e contramágicas, continuam a aparecer a nova espécie de bombas-relógio — como o "Fascínio do Legado" de Tempestade -- que aqui podem servir para o Azul se ir precavendo contra surpresas ou faltas momentâneas de mana: o encantamento Hesitação (Hesitation, 1U) diz que "Se alguma mágica for baixada, anule aquela mágica e sacrifique Hesitação". Mago prevenido vale por dois, já lá diz o ditado, e o nome "Hesitação" deve ser mesmo para gozar com a cara do oponente.

Noutro registo, assinale-se uma carta que vem aumentar o poder das criaturas com «Alternância»: Evacuação (Evacuation, 3UU) que «Devolve todas as criaturas para as mãos de seus donos». E sim, é uma instantânea. Azar!

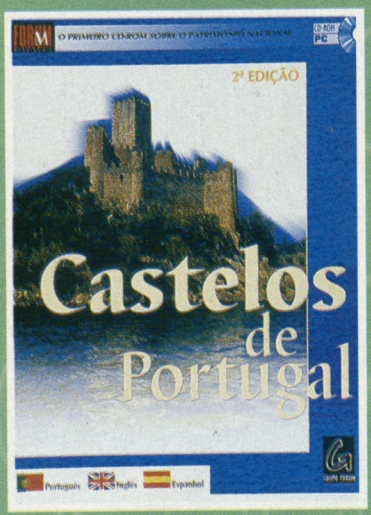
O Azul prossegue igualmente a linha das criaturas que não podem ser bloqueadas — lembram-se do "Guerreiro Fantasma" de Alísios? -- tal como o Espreitador dos Sonhos (Dream Prowler, 2UU) ainda por cima difícil de matar já que é um 1/5; e o Sonho Andarilho (Walking Dream, 3U) um 3/3 cuja desvantagem é não desvirar se o oponente controla duas ou mais criaturas.

Finalmente, é hábito o Azul ter uma carta especialmente dedicada à tarefa de "lançar a confusão". Rédeas do Poder (Reins of Power, 2UU) faz isto: "Tanto você como o oponente alvo desviram e ganham o controle de todas as criaturas que o outro controla até ao final do turno. Aquelas criaturas não são afectadas pelo enjôo de invocação neste turno». Pois é, você nunca encontrou pela frente um Azul sem criaturas?



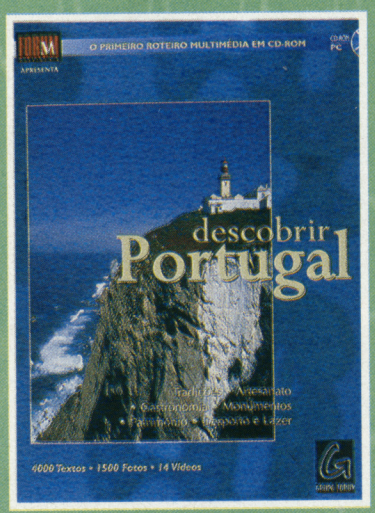
GUERREIRO DAS MARÉS
U
1/1
Daren Bader

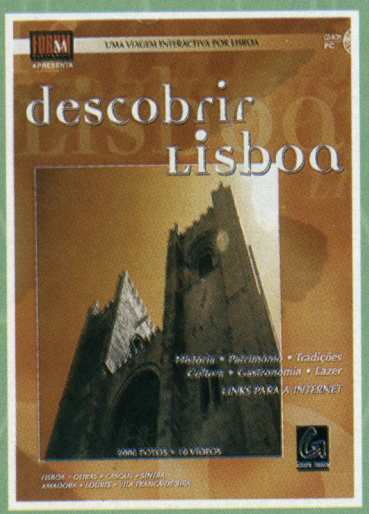
Para descobrir o nosso património...



Sem dia nem hora marcada, parta à descoberta dos **"Castelos de Portugal"**, numa viagem única por 257 Castelos, Fortes e Fortalezas, com informação sobre a história, arquitectura, protagonistas e lendas com eles relacionadas.

Se optar por **"Descobrir Portugal"**, percorra o país do Minho ao Algarve e da Madeira aos Açores, ficando a conhecer a gastronomia, vinhos, artesanato, monumentos, museus, serras, rios, etc...



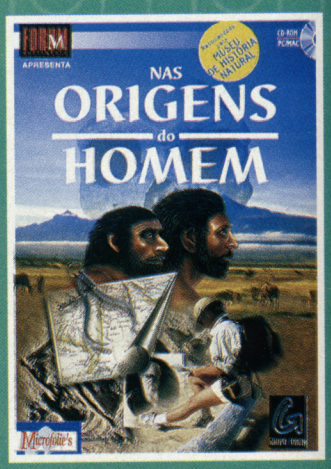


"Descobrir Lisboa" convida-o a conhecer melhor a nossa capital e arredores, em áreas tão úteis como história, património, cultura, tradições, tempos livres, entre outros.

... e aprender.

O **"Guia Multimédia das Profissões"** é imprescindível para quem quer saber o que vai ser. A informação sobre 111 profissões, através de fotos, textos e vídeos, permite-lhe escolher acertadamente o seu futuro...





E para conhecer o passado, **"Origens do Homem"** leva-o para uma espantosa aventura desde Purgatorius até ao Homo Sapiens. Neste CD-ROM, podemos conhecer os nossos "avós" e os seus primos primatas, todos eles recontituídos e animados em três dimensões.

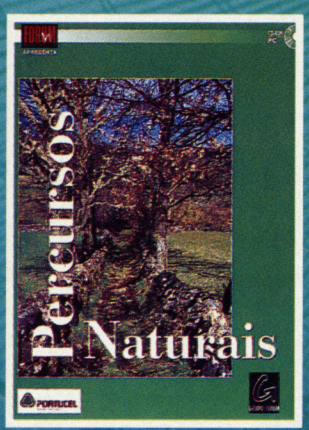
FORUM MULTIMEDIA

distribuição Porto-Editora

para conhecer o mundo natural perto de nós...

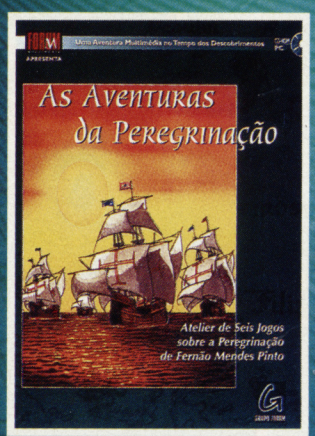


"Espécies Ameaçadas em Portugal". Fique a saber quais são, onde se refugiam, em que difíceis condições sobrevivem, de que se alimentam... Este CD-ROM dá as respostas e fornece as pistas para que se avance no rasto de espécies que não podemos ignorar...



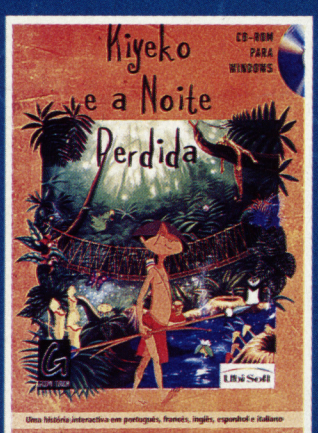
"Percursos Naturais" dá a conhecer 30 percursos naturais representativos da diversidade de paisagens existentes em Portugal.
Os percursos propostos encontram-se divididos por meio de locomoção (a pé, bicicleta, burro e canoa), por tipos de paisagem (fluvial, montanha, planície, entre outros) e por graus de dificuldade.

"As Aventuras da Peregrinação",têm por base a viagem relatada por Fernão Mendes Pinto, na "Peregrinação".
Os seis jogos que compõem este CD-ROM pretendem estimular o conhecimento da vida de Fernão Mendes Pinto, dos seus companheiros de viagem, dos diferentes povos com quem contactou, das técnicas de navegação de então... Para além disso, integra ainda informação sobre a época dos Descobrimentos.



... e outros mundos distantes.

sem esquecer as crianças.



Kiyeko é o herói desta lenda amazónica sobre o roubo da noite.
Em **" Kiyeko e a Noite Perdida"** o pequeno índio tenta recuperar a noite às cobras, ao longo de 11 cenários de excelente grafismo e animação.

Por seu lado, Max procura na casa abandonada do tio Pong, uma urgente e importante fórmula secreta. Pelo caminho descobre muitas supresas e segredos...
"Max e a Fórmula Secreta" é um divertido jogo em CD-ROM, com desenhos muito atractivos e muito simples de usar.





Noutra história, Max e Maria vão visitar a tia Lisa. Juntos passeiam pela cidade, num animado autocarro. Mas o que aconteceu à lista de compras da tia Lisa? Conseguirão eles encontrar tudo?
Para crianças dos 4 aos 10 anos, **"Max e Maria vão às Compras"** é um CD-ROM onde se aprende brincando.

GRUPO FORUM

WWW para todos

Esta coisa das páginas WWW tem muito que se lhe diga. Para que haja informação, é preciso que alguém disponha do seu precioso tempo para construir as páginas em HTML.

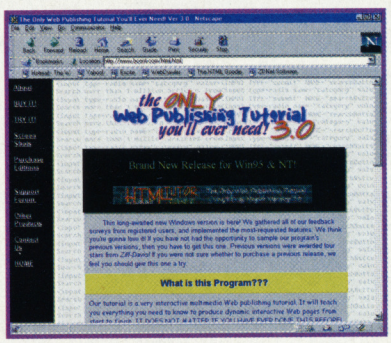
Por João Vitória
joão.vitoria@forum.pt

A ideia que está por detrás disto é (ou era?) partilhar aquilo que sabemos sobre um determinado assunto. As grandes empresas e entidades estão todas presentes. Mas muitas vezes são as páginas pessoais que albergam as melhores informações. Vê-se (já se viu mais) que, por exemplo, os melhores sites sobre as bandas da moda quase nunca são os "sites oficiais". Isto acontece em muitos casos. Se não fosse a generosidade de um grupo de estudiosos, jamais iriamos saber quantas motherboards é que se podem fabricar com o silicone que está na "posse" de Pamela Anderson. Esta é uma daquelas coisas que só pela WWW se fica a conhecer :)

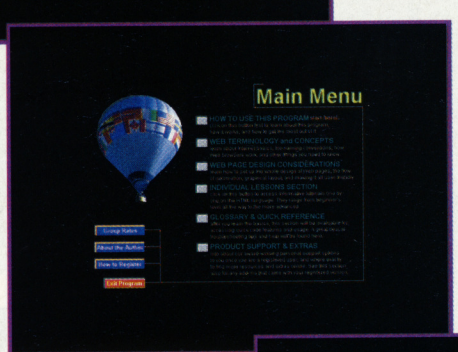
Lições básicas

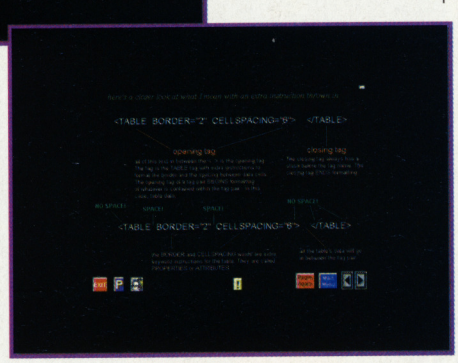
Assim sendo, está na altura certa para fazer uma homepage sua (se é que já a não tem). Tem, concerteza, algo de extrema importância para partilhar com o mundo. Nem que seja só a sua opinião sobre um assunto que já esteja muito batido. Pode ser que tenha algum retorno positivo. Quem sabe encontra alguém por aí que partilha da sua opinião e lhe dê alguma informação que ainda não tinha.

Não, nada de complicado. Basta ter alguém que lhe ensine os princípios básicos da Internet e World Wide Web. É o que não falta por aí.









Mas para o caso de não conhecer ninguém que o ajude, há sempre um recurso na Web para resolver isso. "The Only Web Publishing Tutorial You'll Ever Need!" é um shareware que lhe lecciona licções interactivas sobre os principios básicos de WWW e HTML. Este é um bom ponto de partida para quem nada ou pouco sabe sobre o assunto. Um programa multimédia que lhe ensina os "comos e porquês" desta brincadeira. Pena é que a versão disponível não esteja ainda completa. Mas abre o apetite. É que estas coisas são sempre muito bonitas e muito úteis.

Mas alguém tem de as fazer e merece ser recompensado por isso. Seria bom que nos habituássemos a registar o shareware a que realmente damos uso.

Conteúdos

Agora que já temos o "know-how" para fazer uma página, falta o resto. O conteúdo é puramente da nossa responsabilidade. Tenham, no entanto, o cuidado de colocar a bolinha branca no canto do documento se for o caso. Outro assunto sempre delicado, é a questão da imagem ou desenho do site. Existe sempre a hipótese de se "roubar" de outros sites ou fazer o abastecimento em depósitos de imagens. Dá um ar um bocado enlatado, de quem já viu as imagens em algum lado, mas serve para desenrascar de início. Chegando a este ponto, em que já temos o site construído (ou com imagens a dizer "em construção") só falta onde alojar a página. Isso é coisa que, felizmente, também não falta. Cá pelo nosso Portugal há o projecto Terravista (www.terravista.pt) que fornece espaço gratuitamente. 2 Mb deve ser o suficiente para um projecto inicial, ou algo mais do que isso. Lá fora há outros. Podem experimentar o Tripod (www.tripod.com) ou o Geocities (www.geocities.com).

No fim disto tudo, garantimos que começarão a ver as coisas de outro prisma. E com toda a certeza passarão muito mais tempo às voltas na Net. E vão-se divertir imenso.



The Only Web Publishing Tutorial You'll Ever Need! Versão 3.0
http://www.bcent.com/html.html

MUSICNET

Music.net

www.musicnet.forum.pt

MUSICNET

Presents English Version

Com o patrocínio da Portugal Telecom e da Super Bock, a Musicnet é hoje um espaço na Internet de referência para todos aqueles que se interessam pela Música Moderna e que têm aderido a este meio de comunicação sem fronteiras.

A nova versão em inglês lançará o projecto a todo o mundo, projectando internacionalmente todos os grupos nacionais presentes na página, bem como anunciando os eventos musicais realizados em terra lusa.

O que é a Musicnet?

* Se gosta de descobrir por si, preencha o endereço http://www.musicnet.forum.pt no seu browser e navegue à aventura. Se gosta de saber de antemão o que vai encontrar, veja o que o Forum Online preparou especialmente para todos!

* A musicnet é actualizada diariamente, sendo o site indicado para pessoas que querem estar sempre a par das datas dos concertos, preços de bilhetes, curriculuae dos músicos, etc.

* Oferece gratuitamente a consulta de uma base de dados com a história e sons dos vários estilos de música, assim como a música, discografia e biografia de mais de 130 bandas portuguesas.

* Promove entrevistas, divulga notícias, novidades discográficas e selecciona os melhores sites de música

* Possibilita a participação em passatempos, jogos e promove uma Feira Virtual para troca ou venda de materiais.

Conhece algum evento musical que não esteja divulgado na musicnet? Se sim, não hesite em fazer-nos chegar toda a informação que tem sobre ele. Gostamos de receber comentários sobre os concertos, discos, livros ou qualquer outro produto relacionado com a temática Música Moderna. Se gosta de escrever, submeta o seu texto e não se admire se o convidarmos a colaborar regularmente connosco.

FORUM ONLINE
Av. Duque de Loulé, 44 1050 Lisboa
Tel: 01.3138208 Fax:01.3524117
e-mail: musicnet@forum.pt

Um MOD de vida

Que tal criar música sem ter de gastar rios de dinheiro em aparelhagens, recorrendo apenas à placa de som do computador? Eis como fazê-lo.

Por Ari de Carvalho

Até há pouco tempo atrás, seria necessário uma quantidade louca de equipamentos para fazer música: samplers, sintetizadores, mesas de misturas, etc..

Nos últimos tempos, porém, este estado de coisas sofreu alterações bastante notórias. Como já fizémos referência em anteriores edições, já existem sintetizadores virtuais, placas de som com sistema wave table (sampler), e por aí fora. E o leitor foi familiarizando-se com estas tecnologias.

Mas o termo **MOD**, de que hoje vamos falar, já será um mistério para quem não viveu os "velhos tempos" do Commodore Amiga.

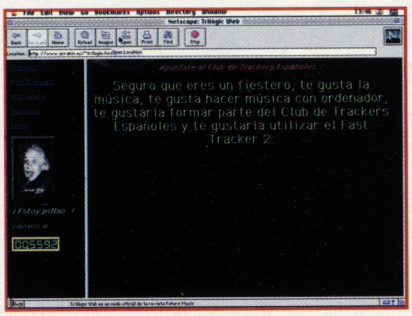
Tudo na placa

Pois bem, **MOD** é uma forma de fazer música. Semelhante a uma sequenciação midi, difere apenas no facto de usar samples (amostras de som) em vez de instrumentos de um sintetizador. No fundo é semelhante a um sampler, mas sem ser igual. O **MOD** não necessita de uma placa ou aparelho com essas capacidades. Tudo se carrega "para dentro" do próprio computador, servindo-nos da placa de som para gravar os samples, e ouvir as músicas realizadas. É esta simples diferença, contudo importante, que tornam este **mod**o de fazer música muito mais barato e simples que os demais.

Assim sendo, tudo o que é essencial (como mínimo) é um computador 386 com uma placa de som de 8bits (isto para quem não possa gastar muito dinheiro). Se não um 486 com uma placa de 16bits com um bom nível sinal/ruído é o satisfatório (visto este sistema trabalhar com samples, a qualidade da gravação e reprodução é fundamental). É igualmente importante não esquecer as colunas amplificadas -- ou o amplificador com colunas -- mas não muito alto por causa dos vizinhos.

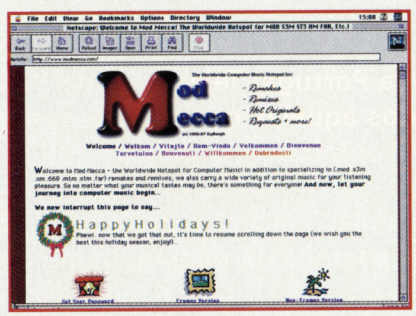
Programas precisam-se

Para começar, após os requisitos iniciais devidamente solucionados, é fundamental encontrar programas para pôr tudo isto a funcionar: um tracker (programa para fazer a música), um editor de áudio (Awave 3.1, Sound Forge v3.0, Cool Edit v1.52, etc.), e um programa para converter os samples efectuados (IFF para Row, Voc para Sam, Wav converter, etc.). Um conjunto de



http://www.arrakis.es/~trilogic/malo.htm

sons previamente samplados pode substituir, inicialmente, os nossos próprios sons e serve para nos habituar à forma de funcionamento destes programas (trackers). Para conseguirmos tudo isto basta passar por http://www.arrakis.es/~trilogic/malo.htm (aqui encontramos todos os programas essenciais e ainda algumas músicas) ou por http://www.starbreeze.com/inde

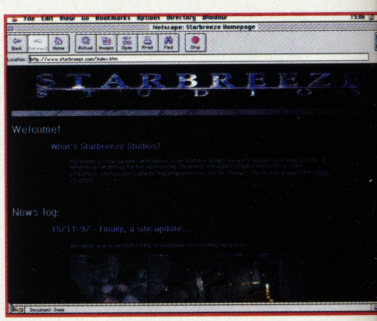


http://www.modmecca.com

x.htm (casa do Fasttracker II) http://www.modmecca.com (é necessário proceder a um registo) http://www.tb303.com/slice (programas e músicas).

Para pesquisar um pouco mais, basta ir até http://search.yahoo.com/search?p=mod&h=s&b=19.

A grande vantagem de compôr música deste modo, é a possibilidade de utilização de várias pistas ao mesmo tempo (até 64 pistas) gastando pouco espaço em disco. Um ficheiro destes ocupa, dependendo da qualidade do som gravado, cerca de 400 Kb. Isto numa faixa com, mais coisa, menos coisa, 3 minutos. O modo de funcionamento é semelhante ao do midi: a cada pista é



http://www.starbreeze.com/index.htm

atribuído um instrumento ou som, escreve-se as notas, dá-se o valor do volume e, por fim, é só usufruir da audição.

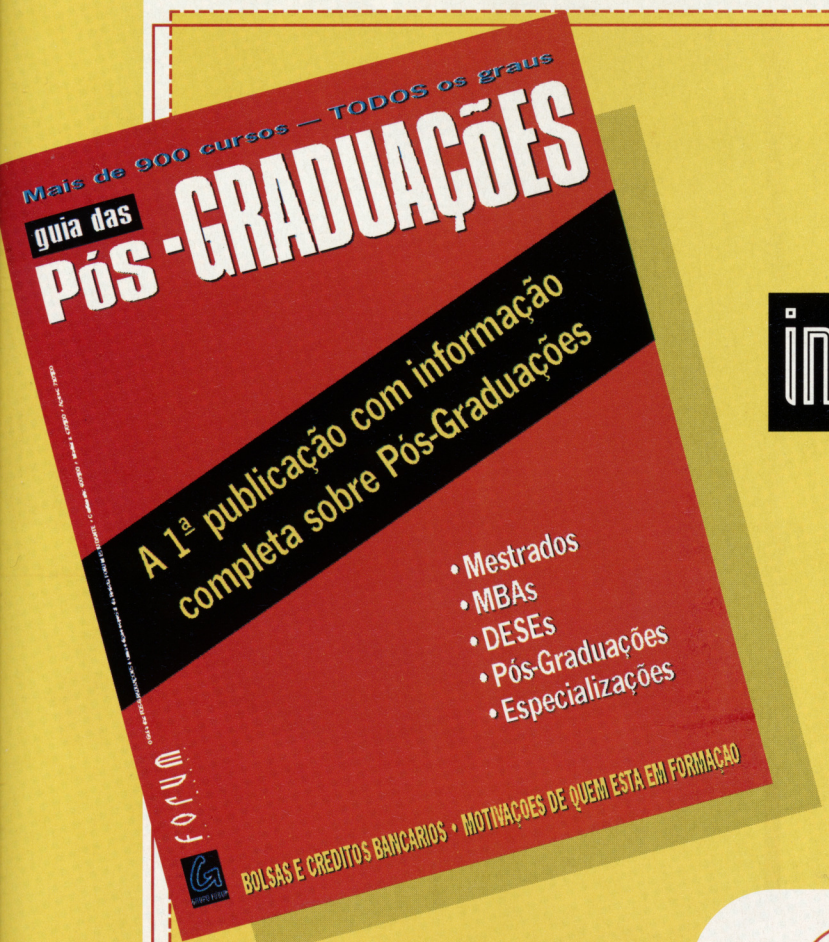
Quem só estiver interessado nos resultados desta forma de fazer música (ou para se preparar para a fazer) pode puxar um programa que se encontra na Net "Modplug (mpp117.zip), e percorrer a rede à procura de ficheiros para ouvir. Acho que esta é uma **mod**a que vai acabar por pegar.



http://www.tb303.com/slice

Guia das PÓS-GRADUAÇÕES

Guia das PÓS-GRADUAÇÕES



A 1ª publicação com informação completa sobre Pós-Graduações

Encomenda JÁ!

- Mestrados
- MBAs
- DESEs
- Pós-Graduações
- Especializações

Pode fotocopiar-se

SIM, DESEJO RECEBER O GUIA DAS PÓS-GRADUAÇÕES

NOME

MORADA

LOCALIDADE/CÓDIGO POSTAL

TELEFONE | DATA DE NASCIMENTO | ESTADO CIVIL | AGREGADO FAMILI

ACTIVIDADE

ESCOLA/EMPRESA

LOCALIDADE

ANO | ÁREA | CURSO

OCUPAÇÃO DO TEMPO LIVRE

Preço do Guia das PÓS-GRADUAÇÕES: 600$00 (+155$00 para portes de envio, por exemplar)
Endereçar o pagamento a: PRESS FORUM, S.A. Av. DUQUE DE LOULÉ, 44 – 1050 LISBOA

CHEQUE Nº _____ VALE CTT Nº _____

Os dados recolhidos serão processados automaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua Assinatura, respectivas operações administrativ e estatísticas, e à eventual apresentação de outros produtos e serviços fornecidos pela nossa empresa ou por terceiros de reconhecida idoneidade. O seu fornecimento é facultativo e, nos termos legais, o signatário tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dad não sejam facultados a terceiros, assinale aqui com x. __

FORUM ESTUDANTE

GRUPO FORUM

At home, drawing pictures
of mountain tops, with him on top
Lemon yellow sun
arms raised in a V
The dead lay in pools of
maroon below

Daddy didn't give attention
To the fact that mommy didn't care
King Jeremy the wicked,
oh, ruled his world
Jeremy spoke in class today

Clearly I remember
pickin' on the boy
Seemed a harmless little fuck
But we unleashed a lion
Gnashed his teeth and bit the
recess lady's breast
How could I forget?
And he hit me with a surprise left
My jaw left hurtin',
ooh, dropped wide open
Just like the day
oh, like the day I heard

Daddy didn't give affection
And the boy was something
mommy wouldn't wear
King Jeremy the wicked
ruled his world
Jeremy spoke in class today

Try to forget this...
try to forget this...
Try to erase this...
try to erase this...
From the blackboard...

Jeremy spoke in class today
Jeremy spoke in, spoke in
Jeremy spoke in class today

JEREMIAS

o fora da Lei

Barry Loukaitis, um jovem de Washington hoje com 16 anos, aos 14 vestiu-se de *cowboy*, todo de negro, pistolas no coldre, caçadeira em mão, e assasinou Leona Caires, sua professora de álgebra e dois colegas, Manuel Vela Jr. e Arnold Fritz, para além de ter ferido um outro colega e mantido reféns os restantes 16 alunos da turma. Chegou mesmo ao pormenor de fazer um corte no sobretudo negro para poder atirar com a caçadeira. Ainda com o fumo a sair da arma, Barry perguntou aos sobreviventes *"This sure beats algebra, doesn't it?"*.

Apesar de menor na altura do incidente, Loukaitis é julgado em Seattle como um adulto, tendo-se declarado inocente, alegando insanidade.

E que tem este caso a ver com música? É que, pela primeira vez na História, um teledisco foi apresentado em tribunal como prova: "Jeremy", dos Pearl Jam -- que conta a história de um jovem que devido a problemas familiares e de relacionamento com os colegas arrasa uma sala de aulas -- foi exibido na íntegra, pelos advogados de defesa de Loukaitis.

As mensagens anti-sociais do rock, e da música pop em geral, têm sido sempre o bode expiatório de muitos problemas e ocorrências mais desagradáveis, sobretudo quando esses problemas são em quase tudo semelhantes aos descritos nas letras das músicas, desde suicídios a assassinatos, passando pelo consumo de drogas, etc.

"Suicide Solution", de Ozzy Osbourne, foi também a explicação mais plausível que os pais de um jovem americano suicida encontraram para justificarem ao mundo e a si próprios o acto cometido pelo filho. Os problemas existem. O rock não os cria - quanto muito canta-os em jeito de revolta, mostra-os, expõe-nos! E mesmo "Jeremy" é um reflexo da infância atribulada que Eddie Vedder (vocalista e letrista dos Pearl Jam) viveu.

E neste caso específico, não é só o rock que está em questão: "Rage", um dos títulos de Stephen King que se encontrava entre os vinte e oito livros do autor encontrados no quarto de Barry, fala de um adolescente que mata o professor de álgebra e toma os colegas como reféns. A frase proferida após os disparos é uma citação directa deste livro.

Algumas sessões após aquela em que foi apresentado o teledisco, JoAnn Loukaitis, a mãe de Barry, contou aos jurados que na altura do massacre perpetrado pelo filho, frequentemente lhe havia confessado a vontade de amarrar o ex-marido e a sua nova namorada, contar-lhes a sua dor e, de seguida, cometer suicídio em frente deles. Foi também falado na sala do julgamento o facto de o jovem Loukaitis ser alvo de chacota de grande parte dos seus colegas, ao ponto de falar em matar alguns deles.

Ora, o juiz rapidamente esqueceu a música da banda de Seattle e outras obras também mencionadas pela defesa, e acusou mesmo o jovem Loukaitis de triplo homicídio e sequestro, acrescentando: "nem toda a situação familiar do jovem, nem todos os teledicos e livros podem ter afectado Barry Loukaitis ao ponto de não distinguir o bem do mal."

E a culpa... é da arte?

JmL
jose.lopes@forum.pt

MusiC.net
NOTÍCIAS
ENTREVISTAS
CONCERTOS
...E MUITO MAIS
GRUPO FORUM
PORTUGAL TELECOM

Abre a boca e fecha os olhos

A tecnologia push já deu muito que falar. Uns apresentam-na como o Futuro, outros eriçam-se contra tal heresia. Receber a informação, de mão beijada, nos nossos computadores parece ser um pau de dois bicos. Mas afinal, do que é que se fala aqui?

Por Rosário Nunes
Ilustrações Mário Belém

Hoje, como sempre, o mundo da tecnologia vive em frenesim o seu próximo passo. Ninguém pára quieto. Tudo e todos andam à coca da "next big thing", que é o que dá prestígio e dinheiro. Os investigadores querem inventar e os vendedores querem vender. A Internet tem sido, nos últimos tempos, a musa mais inspiradora destas cabecinhas pensadoras. E a vítima também, para o bom e para o mau, naturalmente.

Em tempos não muito remotos (há um ano atrás) a "push technology" parecia ser exactamente o próximo grande passo na evolução da Internet. Fornecedores da tecnologia aliaram-se aos fornecedores de conteúdos e ofereceram-nos mais umas quantas palavras para acrescentar ao jargão da Internet: push technology, push media, webcasting, multicasting... Conceitos abrangentes, pouco precisos, que carregam uma boa dose de polémica e de incógnita.

Muitas foram as empresas que se meteram ao barulho, investiram dinheiro e trabalho para não ficarem para trás.

Mas afinal do que é que se fala aqui?

Não temeis, não é nada de complicado ;). Basicamente, a tecnologia push permite a entrega de conteúdos, de uma forma personalizada, directamente nos nossos computadores. Falando depressa e bem, isto significa que em vez de andarmos a vasculhar a Web à procura da informação, ela vem ter connosco, ou é empurrada (push) para nós. Parece uma ideia simpática... Mas como é que isso se processa? Cada ferramenta push inclui um pacote de canais (desporto, música, finanças, notícias, outros), que mais não são do que sites na Web, e cujo conteúdo é actualizado regularmente. A entrega desse conteúdo é personalizada porque podemos assinar os canais que nos interessam (dentro do tal pacote que nos é oferecido) e definir a forma como recebemos a informação - de quanto em quanto tempo, sob que forma, etc. A partir daí passamos a ser abordados, de tempos a tempos, por relances noticiosos, barrinhas de informação a correr no fundo do ecrã, screen savers a lembrar painéis electrónicos cintilando de publicidade e novidades. Todos eles à espera de serem clicados para exibirem a notícia. É para isso que eles ali estão. É por isso que acenam repetidas vezes, para que lhes concedamos a nossa atenção.

As tecnologias push variam nos canais que incluem, nas características de personalização e nas interfaces. Umas são mais discretas, como o Backweb ou o Intermind, outras mais exuberantes e pesadas - caso do Pointcast. Usar as capacidades do multimédia neste meio tem o seu



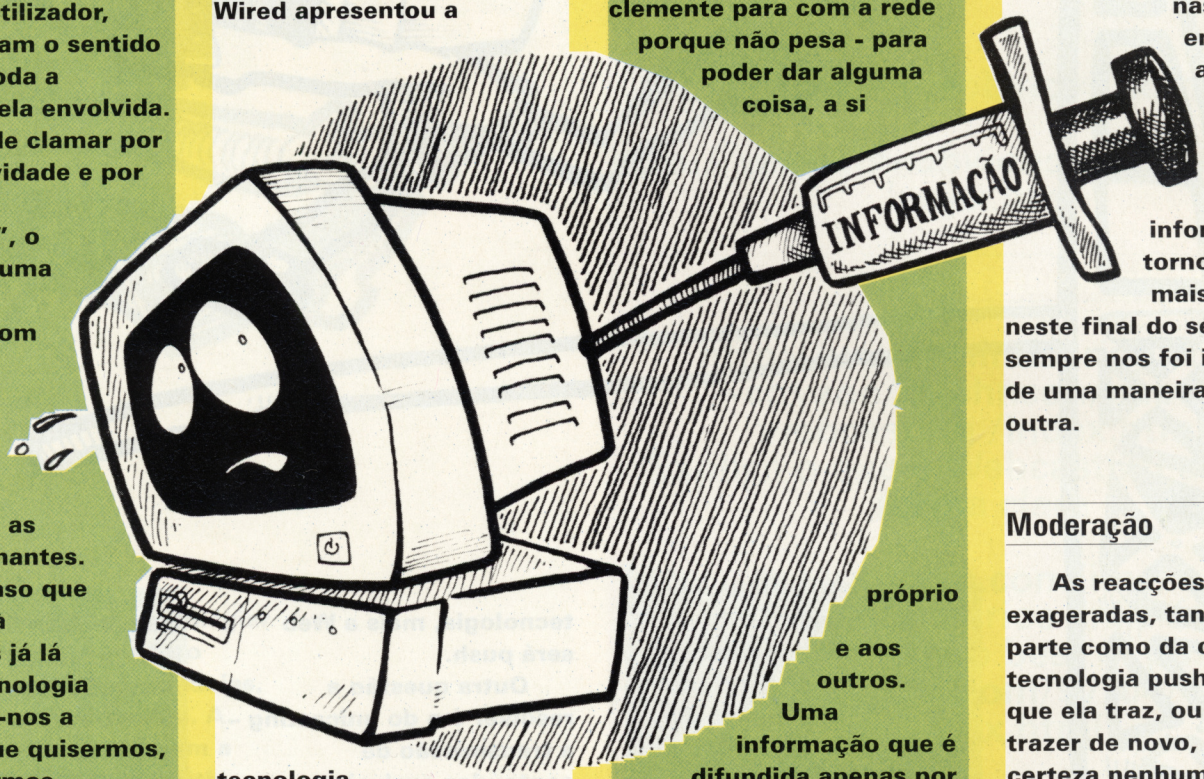
preço, não é? A tecnologia push instala-se no computador e consome-lhe mais uns quantos megabytes, tornando-o mais lento. É também uma devoradora de largura de banda.

E se este é um dos defeitos apontados a esta tecnologia, outros há bem mais inflamados, porque atingem o foro da liberdade e direitos do utilizador, porque ameaçam o sentido da Web e de toda a comunidade nela envolvida. É que apesar de clamar por uma interactividade e por "um serviço personalizado", o push abrange uma certa passividade, com contornos de emissão televisiva, embora muito menos garrida, dadas as suas condicionantes. (Não é por acaso que é comparada à televisão, mas já lá vamos). A tecnologia push promete-nos a informação que quisermos, quando quisermos, poupando-nos o esforço de a procurarmos. Mas, será que isto é assim tão simples?

Pontos negativos

A verdade é que o nível de personalização é limitado. Além de só termos acesso aos canais que nos oferecem, dentro de cada um deles nem toda a informação nos interessa, obviamente. Depois, do lado do utilizador caseiro, com ligação via modem, a perspectiva não é tão aliciante. O interesse que isto lhe possa despertar depressa se afunda em desesperos mil, porque enquanto a coisa sai e não sai, pode-se ir beber um café, tomar um banho... E às vezes quando sai, não passa de um screensaver bonito. Isso custa dinheiro. E tempo. Ora, a ideia era poupar tempo e proporcionar uma outra experiência. Tsss tsss... Mais vale ir ao site do canal respectivo e escolher o que interessa.

Em Março deste ano, a Wired apresentou a tecnologia push como sendo o Futuro da Web, deitando assim mais achas para a fogueira da controvérsia. "O push media irá acabar com o reino do tédio (?) e entrará em todos os domínios". Logo se ergueram os indignados, reivindicando a inocência e a força originais da Web. O grande poder e a grande atracção da Internet é o facto de todos poderem usá-la para dizerem o que quiserem, sem que para isso precisem de grandes suportes, físicos ou financeiros. De um lado temos um meio em que todos falam para todos. De outro, um novo meio em que meia dúzia falam para todos. De uma forma mais apelativa, é certo, mais profissional, com um design atraente. Mas também mais dolorosa para a rede. Esquecem-se de que a Internet nasceu do esforço de centenas de anónimos. Nasceu da vontade de comunicar, do empenho, do ego de cada um. Hoje, basta saber um pouco de HTML - um código acessível e clemente para com a rede porque não pesa - para poder dar alguma coisa, a si próprio e aos outros. Uma informação que é difundida apenas por meia dúzia faz despertar o estigma do "Big Brother", o poder das grandes empresas de media a controlar a direcção do nosso conhecimento.



Pontos positivos

Também se pode encarar o push media como apenas mais uma forma de apresentar a informação, que nos facilita a vida. Se esta forma nos der aquilo que pretendemos de uma forma simples e eficaz, naturalmente conquistará a nossa simpatia. E se não for esta, que venha outra, desde que faculte aquilo que "eu quero", aquilo que "eu preciso". E quanto menos trabalho der, quando menos FAQ eu tiver de ler, melhor.

Além disso, pode servir as empresas com uma intranet, difundindo material de interesse por todos os empregados, de uma forma rápida e eficaz.

E depois o push não é novidade. Basta pensarmos na televisão, na rádio, nos painéis publicitários espalhados pelas ruas, nas revistas e, em última análise, até nas opções que a vida nos dá :->. A informação tornou-se o bem mais precioso neste final do século XX, e sempre nos foi impingida de uma maneira ou de outra.

Moderação

As reacções podem ser exageradas, tanto de uma parte como da outra. A tecnologia push e tudo o que ela traz, ou possa trazer de novo, não é com certeza nenhum papão. Mas de facto, levantam-se algumas questões. Será que devemos confiar em meia dúzia de fornecedores de conteúdo? E porque é que eles se dão ao trabalho? O facto de serem incluídos num pacote de canais, coloca-os à partida numa posição de destaque, e depois já não dependem das nossas visitas, garantindo que o conteúdo dos seus sites tem um quorum de leitores. Mas isso também não é novidade. E é sempre possível parar o push e começar a pesquisar a Web por nós mesmos. Não é um fechar as portas da Web. Talvez seja uma janela para que a Internet ganhe mais um par de asas.



um par de asas. Provavelmente ambas as possibilidades têm o seu lugar e o seu público. Ao fim e ao cabo, há muito que a Internet deixou de ser só informação, agora isto é entretenimento.

...castings

Não é por acaso que se pensa tanto numa maneira de tornar a Internet mais atraente do que a televisão. Não é por acaso que as vão aliar. Não é por acaso que se fala em Webcasting (de broadcasting). No sentido mais lato, Webcasting seria pegar em áudio e vídeo em directo e despejá-lo na Web. Mas o push é outra forma de Webcasting - aproveita a rede para fazer transmissões de conteúdos seleccionados. Quando mais conteúdos houverem aplicáveis a esta tecnologia, mais a Web será push.

Outra questão a resolver é o do unicasting – a transmissão de conteúdos exclusivamente para um utilizador. É um desperdício descarado de rede quando o multicasting é uma possibilidade real. O multicasting permite a transmissão de dados (áudio, vídeo, downloads) para vários utilizadores ao mesmo tempo. O problema é que nem toda a tecnologia push não suporta o protocolo multicasting. Se quiser vingar, a tecnologia tem de ter êxito em todas as frentes.

A ver vamos

Afinal, o que traz isto de novo? Novas interfaces, a busca de novas possibilidades para a transmissão de informação. É justo. É normal. Parar é morrer, dizem. Para o futuro prevê-se... aquilo que o homem sonha? O áudio e o vídeo fluirão naturalmente nos ecrãs dos computadores e a interactividade proporcionará outras experiências. As coisas evoluem e, tal como disse atrás, umas dependem das outras. E evoluir em tecnologia significa ser mais útil, mais simples, menos pesado, para não causar indigestões à rede. Por sua vez, as ligações terão de ser melhores. A tecnologia push, tal como está hoje, não serve, e corre o risco de se transformar em mais uma forma de vender produtos. Sabendo nós que a principal fonte de rendimentos dos media é a publicidade, não é difícil imaginar que estes



conteúdos vão privilegiar os produtos e não o conhecimento, as ideias, os acontecimentos. A tecnologia push tem a vantagem de permitir seleccionar os conteúdos, mas apoia-se na publicidade tradicional, nos meios de transmissão tradicionais. Não é interactiva, não permite feedback, não é muito personalizável.

Mas a tecnologia existe, não morreu, apesar de parecer viver um impasse. Mais uma a vez a forma como é usada é que pode levantar objecções. Importa saber como utilizá-la da forma mais adequada a este meio, esquecendo os velhos media. A Internet não tem nada a ver com a televisão. A Internet não é comunicação de um para muitos. A Internet é tudo a falar ao mesmo tempo.

Anote aí

http://www.cnet.com:80/Content/Features/Howto/Push/index.htm

Dicas sobre vários clientes de push

http://www.theobvious.com/push

http://www.theobvious.com/feedback.index.htm

Opiniões sobre a tecnologia push

http://www.mindspring.com/~cityzoo/mjohnson/papers/webcasting /index.html
Explica o que é Webcasting de uma forma clara

http://www.strom.com/imc/ t4a.html
um site com vários links úteis, nomeadamente o best of push em http://webreview.com/97/04/18/feature/index.html

http://www8.zdnet.com/macweek/boston97/0806/push.html
Mais umas breves observações sobre o push, desta vez "abraçando" os utilizadores de Mac

http://www.thunderlizard.com/wbcovarch.htm

Artigos sobre o push

http://www5.zdnet.com/products/content/special/current/push.htm
Montes de artigos sobre o push; aliás a Zdnet é um excelente site para quem gosta de andar informado sobres as coisas da tecnologia.

Puxa daqui, empurra daí

As ferramentas de push têm como função« puxar» as páginas de informação por nós. E fazem-no abordando regularmente o servidor, verificando se chegou informação recente aos canais que incluem. Cabe-nos definir de quanto em quanto tempo é que se faz essa actualização, mas também podemos pedir que a actualize a qualquer momento.
São várias, cada uma com o seu ramalhete de características para oferecer. A seguir desfilam os exemplos mais famosos.

As versões 4.0 do Netscape Navigator e do Internet Explorer trazem já a sua própria ferramenta de push. Ao que dizem (pelo menos alguns dos meus colegas de carteira) o IE 4.0 (http://www.microsoft.com/ie/ie40/) é bastante pesado – há que ter um computador potente para aguentar aquela artilharia toda. E quando se instala, é depois difícil fazê-lo sair – o processo de desinstalação ao que parece é uma verdadeira dor de cabeça. Mas quando a coisa corre bem, há quem diga que é lindo. Envia páginas por mail e suporta o protocolo multicasting. O Active Channel Guide inclui mais de 700 canais, em 24 línguas. Inclui, por exemplo, canais portugueses, como o Público e o Diário de Notícias. Porém, voltamos a bater na mesma tecla: é leeeeento. Dá para desanimar qualquer espírito mais optimista. Podemos selecionar muitos canais, mas o mais provável é irmos desistindo, a pouco e pouco, deste e daquele, na esperança de que a coisa corra melhor. Quem tem ferramentas pesadas, é quase certo que vai passar por isto.

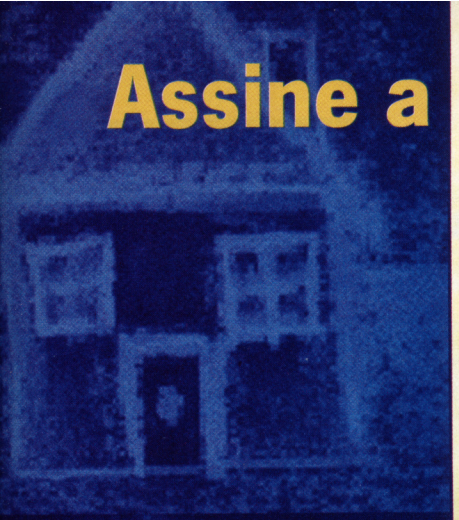
O cliente push do Netscape Communicator chama-se Netcaster (http://search.netscape.com/misc/inbox/communicator_netcaster.html) e baseia-se no Castanet (http://www.marimba.com), suportando quase todos os seus canais. Como era de esperar, a interface é atraente. Possuí uma característica, chamada Channel Finder, que nos permite visualizar canais antes de os subscrevermos.

O Backweb (http//www.bacweb.com) é aclamado como uma das melhores ferramentas push, porque é discreta, bem comportada, funcionando continuamente, enquanto outras aplicações estão aborrecidamente activas o tempo todo. A interface é bastante intuitiva e as opções que oferece são oportunas. Dá-nos até a possibilidade de reservar o espaço de disco que entendermos, ou de assinarmos canais enquanto estamos off-line. Tem bons canais, para quem se interessa pelas novidades da Internet – Techweb e Zdnet.

O Pointcast (http://www.pointcast.com) foi dos primeiros a aparecer e é o mais famoso. Tem duas vantagens: fornece canais interessantes (Wired, Zdnet) e é o mais bonito. A interface é bastante atraente, mesmo contando com a janela do anúncio, sempre a um canto. Mas tem o inconveniente de pôr o computador a rastejar, principalmente quando actualiza a informação. Tem três versões: duas mais indicadas para gente de negócios e uma para estudantes. Sempre que paramos de trabalhar, há um screensaver que entra em acção, debitando cabeçalhos de notícias ou URL que são hotlinks. Se uma notícia nos interessar, é possivel guardá-la ou imprimi-la – basta usar o botão direito do rato.

O Intermind Communicator (http://www.intermind.com) também passa praticamente despercebido. É dos clientes push mais simples. Faz lembrar um bróuser off-line. Oferece mais de 200 canais. O servidor Web do Intermind corre localmente no nosso sistema. Cada vez que abrimos o Intermind, ele dá-nos uma página com a informação mais recente. As páginas guardadas no sistema são identificadas por um ícone que é uma página. As páginas Web apresentam um link ao lado.

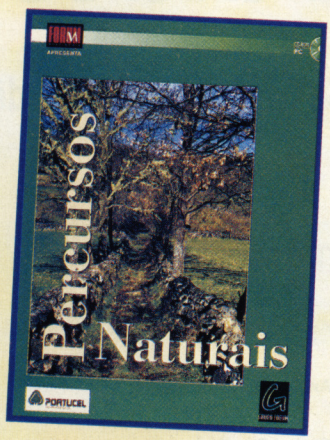
Assine a Revista Casas de Portugal e ganhe...





A partir de agora já pode receber a revista **Casas de Portugal** sem sair de sua casa!

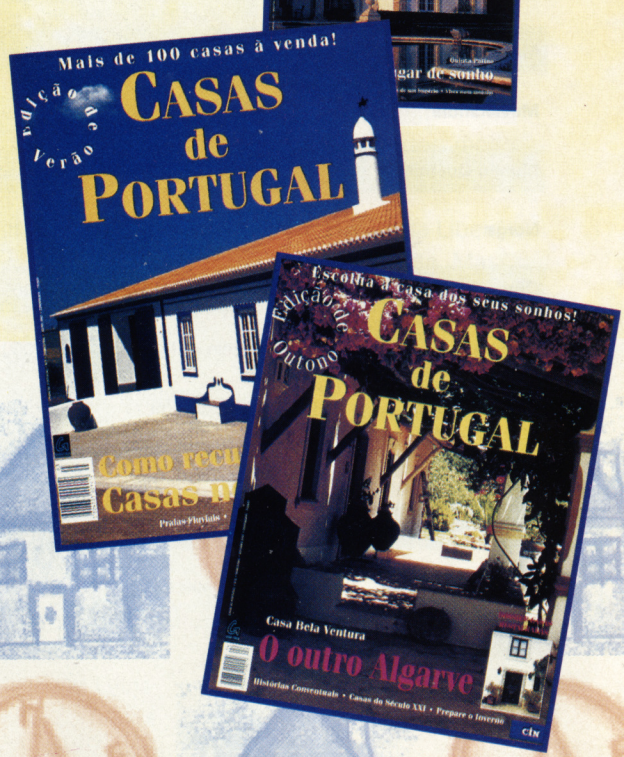
- Um desconto de 20% em relação ao preço de capa.
- Um fantástico CD-ROM com o valor comercial de 4990$00.



O CD-ROM **Percursos Naturais** dá-lhe a conhecer trinta percursos extremamente representativos da diversidade de paisagens existentes em Portugal.

CASAS de PORTUGAL





Recorte ou fotocopie o cupão e envie em envelope fechado para:

ARGUMENTOS, S.A.

Remessa Livre nº25024 • 1100 Lisboa

(não precisa de selo)

Caso queira obter mais informações, não hesite e contacte o nosso serviço de atendimento ao cliente através do telefone (01) 352 41 52 (directo).

❑ DESEJO ASSINAR A REVISTA CASAS DE PORTUGAL DURANTE 1 ANO (4 NÚMEROS) POR 3000$00 2500$00

❑ DESEJO RECEBER NÚMEROS ATRASADOS: Nº 1 2 4 6 7 8

❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Cada exemplar - 750$00

Portes de envio:

- 1 revista - 270$00
- até 3 revistas - 510$00
- mais de 3 revistas - 1000$00

❑ ENVIO CHEQUE Nº _____ BANCO _____

NO VALOR DE _____ À ORDEM DE: ARGUMENTOS, SA.

❑ AUTORIZO DÉBITO NO CARTÃO VISA

Nº _____ VALIDADE _____

ASSINATURAS _____

❑ VALE CTT Nº _____

NOME _____

DATA DE NASCIMENTO _____

PROFISSÃO _____

MORADA _____

LOCALIDADE / CÓDIGO POSTAL _____

TELEFONE _____ Nº CONTRIBUINTE _____

Os dados recolhidos serão processados automaticamente e destinam-se aos envios relacionados com a sua Assinatura, respectivas operações administrativas e estatísticas, e à eventual apresentação de outros produtos e serviços fornecidos pela nossa empresa ou por terceiros de reconhecida idoneidade. O seu fornecimento é facultativo e, nos termos legais, o signatário tem garantido o acesso aos seus dados e respectiva rectificação. Se pretender que os seus dados não sejam facultados a terceiros, assinale aqui com x. ____

Falatórios

Se houver novidades dêem um toque para rosario.nunes@forum.pt, OK?

TALKERS

Academia da Força Aérea	robot.dee.isep.ipp.pt	port 7000
Ancient Empire	empire.rnl.ist.utl.pt	port 7000
Birtual Esgoto	ciunix.uc.pt	port 5000
Cital	zeus.ci.ua.pt	port 6969
Cyber Ciist	alfa.ist.utl.pt	port 5555
Death Star	condor.ci.uc.pt	port 6969
Dragon Ball	condor.ci.uc.pt	port 4000
Empire	kiwi.rnl.ist.utl.pt	port 7000
Forest	bug.fe.up.pt	port 5000
Inquisição	einstein.cc.fc.ul.pt	port 8000
Jamboree on the Internet	einstein.cc.fc.ul.pt	port 1414
Lost Eden	bork.ist.utl.pt	port 1414
Love Nest	condor.ci.uc.pt	port 1234
Magic	ubistc.ubi.pt	port 9000
Movielandia	alfa.di.uminho.pt	port 6969
Mundo Quântico	einstein.cc.fc.ul.pt	port 9696
Norge	ci.uc.pt	port 4949
Olimpo	einstein.cc.fc.ul.pt	port 5000
Oceanus	einstein.cc.fc.ul.pt	port 7000
Paradise Hotel	condor.ci.uc.pt	port 3000
Pirâmide	ubistc.ubi.pt	porto10500
Portugal dos Biciados	raff.fe.up.pt	port 8888
Portugal Medieval	evalgauntlet.di.fc.ul.pt	port 10000
Portugal Virtual	virtual.fct.unl.pt	port 6969
Selva	condor.ci.uc.pt	port 9000
Taj Mahal	cygnus.ci.uc.pt	port 1200
The Great Family	condor.ci.uc.pt	port 4567
Talho	alfa.ist.utl.pt	port 7000
III Guerra Mundial	ubistc.ubi.pt	port 5555
The Citadel	viriato.ipv.pt	port 6969
The Convent	kiwi.rnl.ist.utl.pt	port 4567
The Jungle	condor.ci.uc.pt	port 9000
TranSylvania	ubistc.ubi.pt	port 7070
Virtual Democracy	ubistc.ubi.pt	port 6969
Virtual Evolution	condor.ci.uc.pt	port 7070
Virtual Praxis	ciunix.uc.pt	port 3333

MOO

Atlantis	atlantis.fe.up.pt	port 7777
Moosaico	moo.di.uminho.pt	port 7777
Moosiada	moo.fam.ulusiada.pt	port 7777

MUD

Odisseia	alfa.ist.utl.pt	port 2001
Dragon	alfa.ist.utl.pt	port 5005

MUSH

Elendor	elendor.sbs.nau.edu	port 1892



Uma bica com bits

Alma da Velha Bar
R. Augusto Maria Silveira, 24 loja - 2800 Almada
(01) 274 24 37
Multibase@ip.pt
Horário: dom a 5ª das 22h às 2h
Preços: 500$00/30 m, oferta de 1 imperial
1 computador; modem

Baba de Camelo
R. Cónego Rafael Àlvaro Costa, 26 - Braga
(053) 251 900
barbraga@mail.telepac.pt
Horário: todos os dias, das 15h às 2h
Preços: 600$00/h
350$00/30 m
3 computadores; modem

Café Nicola
R. Bernardo Lopes, 63
3080 Figueira da Foz
(033) 22041/2
sfp@mail.telepac.pt
Horário: todos os dias das 9h às 2h
Preço: 800$00/h
2 computadores

Cérebro Café
R. da Saudade, 59, Loja 2
4050 Port
(02) 609 07 70/6
Horário: 2ª a sab, das 8h às 2h
Preços: 850$00/h; 650$00/h para sócios
6 computadores; RDIS

Ciberbraga
Praça do Município,72
4700 Braga
(053) 218393
info@ciberbraga.pt
http://www.rain.org~ebrowm/
Horário: 2ª a 6ª, das 8h às 24h; sáb e dom, das 9h30 às 24h
Preço: 600$00/h
5 computadores; RDIS

Ciber Café
R. Mártires da Liberdade, 223/225
4050 Port
(02) 200 82 63
cibercafe@cibercafe.pt
http://www.cibercafe.pt/
Horário: 2ª a 4ª, das 10h às 24h; 5ª a sáb, das 10h às 2h;
dom, das 14h às 22h
Preços: 400$00/30 m com oferta de 1 café; 300$00 na segunda meia hora
12 computadores ; Linha dedicada

Ciber Chiado
Centro Nacional de Cultura
Lg. do Picadeiro, 10/12
Lisboa
(01) 346 67 22
http://www.cnc.pt/
info@cnc.pt
Horário: 2ª das 11h às 19h; 3ª a 6º das 11h à 1h; sáb das 19h à 1h
Preços:600$00/h
3 computadores; RDIS + cartão anual: 600$00

CiberÉvora
R. Frei José Maria, 9-1º - Vila Lusitano
7000 Évora
(066) 746 200
webmaster@ciberevora.pt
http://www.ciberevora. pt/
Horário: 2ª a 6ª, das 10h às 24h; sáb e dom, das 14h às 24h
encerra aos feriados
Preços: 400$00/30 m; 150$00/cada hora adicional
4 computadores

Intercyber
Baixa do Port
Porto
http://www.intercyber.pt
Horário: 2ª a 6ª, das 9h às 24h; sáb, dom e feriados, das 14h às 24h
Preço: 600$00/h
5 computadores; RDIS

Opus Bar
Av. Mq. de Pombal, 23 - cave Esq.
2410 Leiria
(044) 815 767
opusbar@mail.telepac.pt
http://members.tripod.com/~satelite
Horário: 2ª a sáb, das 16h às 2h; dom das 21h às 2h
Preços: 50$00/impulso, das 16h às 22h; 100$00/impulso, das 22h às 2h
1 computador; modem

Simms Bar
R. 25 de Abril, 39
Vila Franca de Xira
http://www.netgate.pt/simms
Horário: 2ª a dom, das 8h às 2h
Preços: das 8h às 20h 350$00/h
das 20h às 2h, 500$00/h
10 computadores; Linha dedicada

Uni Vs Bar
Av. Mar. Craveiro Lopes, 8 – E loja direita - Lisboa
(01) 751 03 37
Horário: 2ª a 6ª, das 8h às 2h; sáb, dom e feriados, 14h às 2h
Preços: das 8h às 20h, 300$/estudantes, 500$/outros;
das 20h às 2h, 500$/estudantes, 800$/outros
10 computadores; RDIS

Web c@fe
R. Diário de Notícias, 126
1200 Lisboa
(01) 342 11 81
http://www.esoterica.pt/webcafe
Horário: todos os dias, das 14h às 2h
Preços: 700$0/h; 350$00/30m
4 computadores

Bedeteca de Lisboa
R. Cidade do Lobito
Lisboa
(01) 853 66 76
Horário: 2ª a 6ª, das 19h/12h e das 14h/17h
Acesso gratuito (marcar hora)
1 computador; modem

Biblioteca Municipal de Beja
R. Luís de Camões
7800 Beja
(084) 329 900
Horário: 2ª a 6ª, 9h30 às 12h3 e 14h30 às 23h; sáb das 14h30 às 20h
Acesso gratuito (marcar hora)
1 computador; modem

Ciber-Quiosque Cinema Mundial
Av. Da Liberdade, 266
1250 Lisboa
(01) 354 22 00
Horário: todos os dias, das 12h às 24h
Preço: 80$00/ 6minutos (pagamento via porta moedas multibanco)
1 computador; modem

Cybercenter
Av. Fialho de Almeida, 66
7800 Beja
(084) 327 481/83
cyberc@mail.telepac.pt
Horário: segunda a sexta, das 10h às 21h30; sábado, das 9h às 18h; domingo das 9h30 às 14h
Preços: 250$00/ 15 minutos
1 computador; modem

Espaço Ágora
Av. Da Ribeira das Naus, Pav. 2 - Lisboa
(01) 346 03 90
Todos os dias, 15h às 2h; 300$/30m
4 computadores; modem

Inforbaixa
R. 26 de Janeiro, 66
2830 Baixa da Banheira
(01) 204 67 07
2ª a sáb e feriados 10h/13h; 15h/20h
600$/hora; 350$/30m
2 computadore; RDIS

JMBandeira
R. Barão de Viamonte, 66-B
(R. Direita) Leiria
Bandeira@mail.comport.pt
http://www.jnb.pt
2ª a sáb, das 8h às 2h; dom e feriados, 15h às 2h; 600$/h
5 computadores; Linha dedicada

Lojas da Planet
Preços: 800$00/h; modem
Rua da Misericórdia, 78 - Lisboa
(01) 321 90 40
9h às 24h;
2 computadores
Av. da República, 48 A - Lisboa
(01) 792 81 00
9h às 2h
7 computadores
Av. do Forte, 8
Carnaxide
(01) 416 69 00
9h às 2h,
4 computadores

Loja Telepac
Av. Fontes Pereira de Melo, 38-C
(01) 314 25 27
2ª a 6ª, 9h às 17h
360$/h
17 computadores; RDIS

Palácio Galveias
Campo Pequeno
Lisboa
(01) 797 13 26
2ª a 6ª; 9h/12h, 14h/17h
Acesso gratuito (marcar hora)
1 computador; modem

Netsurf
Av. Heróis da Liberdade, Lt. 58 - Lj. Dta. Massamá
(01) 439 8030
netsurf@ip.pt
http://www.netsurf. pt/
2ª a 6ª; 14h/24h;
sáb e dom; 15h às 24h
500$/h; 400$/h para estudantes

Qualquer novidade, avisem para rosario.nunes@forum.pt

Fornecedores de Acesso

ACTIVENET
(053) 613 615
info@activenet.pt
http://www.activenet.pt
Agente Telenet para Braga
POP: Lisboa, Port, Braga e Aveiro
Consulte os preços da Telenet

ALGARVENET
(082) 41 72 07
sales.faro@ip.pt
http://www.algarvenet.pt/
Agente IP para o Algarve
POP: Portimão, Faro.
Brevemente em Tavira.
Consulte os preços da IP

C++
(089) 807477
mais@mais.net
http://www.mais.net
Agente Esoterica para Faro
Consulte os preços da Esoterica

CATALÃO INFORMÁTICA
(01)967 24 27
catalao@mail.catalao.pt
http://www.catalao.pt/
Agente Esoterica para Pero Pinheiro
Consulte os preços da Esoterica

CATSNET
(01) 790 72 34 - Ericeira
http://www.cats.pt/
info@cats.pt
Não paga mensalidade
34$/minuto das 8:00 às 20:00
29$/minuto das 20:00 às 8:00
34$/minuto aos sábados
das 8:00 às 13:00
29$/minuto fins de semana e feriados IVA incluído
Este valor inclui o custo da chamada telefónica e é igual de qualquer ponto do país.

CIBERBRAGA
(053) 61 22 39
info@ciberbraga.pt
http://ciberbraga.pt/
Agente Esoterica para Braga
Consulte os preços da Esoterica

CIBERDADOS
(01) 482 11 81
http://www.ciberdados.pt/
info@ciberdados.pt
Agente IP
POP: Parede, Miraflores, Carnaxide, Carcavelos, Amadora, Cascais. Brevemente Linda-a-Velha, Estoril, Alfragide
Consulte os preços da IP

COMNEXO
(01) 357 35 60
info@ceint.comnexo.pt
http://www.comnexo.pt/
POP: Lisboa, Port, Braga e Faro
Taxa de activação: 2.500$00
Mensalidade: 4.300$00
(25 horas incluídas)
Horas adicionais: 170$00/minuto
IVA não incluído

COMPENSA/IBM GLOBAL NETWORK
(01) 791 55 19
compensa@pt.ibm.com
http://www.ibm.net/
POP: Lisboa e Port
Base: 2.330$00 mensais (5h incluídas)
Horas adicionais: 390$00
Comprehensive: 4.000$00 mensais
Acesso ilimitado
IVA não incluído
Número de registo: 0505 446 071
Número de ajuda: 0505 313 360

COMPORT
(044) 818 22 61
http://www.comport.pt/
comport@mail.comport.pt
POP: Leiria e Marinha Grande
Sem taxa de activação
Trimestre: 10.000$00
Mensalidade: 3.000$00
IVA incluído
Sem limite de horas

CPSI
(065) 55 19 34 - Setúbal
http://www.cpsi.pt/
info@cpsi.pt
POP: Setúbal
CPSI essencial
500$00 por trimestre
4$00/minuto
CPSI regular
6.000$00 por trimestre 50h incluídas
Horas extras 3$00/minuto
Imensa CPSI
10.000$00 por trimestre
Sem limite de horas
IVA incluído em todos os preços

ESOTERICA
0800242400 / (01) 762 02 40
(02) 310 160
info@esoterica.pt
http://www.esoterica.pt/
POP: Almada, Aveiro, Braga, Cacém, Cascais, Coimbra, Faro, Leça, Leiria, Lisboa, Maia, Oeiras, Pero Pinheiro, Porto
Brevemente Odivelas
Taxa de activação gratuita
Acesso analógico:10.000$00 +IVA (trimestral)
Acesso RDIS: 15.000$00 + IVA (trimestral)
Tempo de acesso e tráfego ilimitados
NetXpress: 6.950$00 (incluindo um mês de acesso gratuito)

EUNET PORTUGAL
(01) 314 33 11
indo@EUnet.pt
http://www.Eunet.pt/
POP: Lisboa, Porto, Oeiras, Carnaxide, Funchal
Serviço Personal Eunet
Taxa de activação: 2000$00
Mensalidade: Até 30 horas: 4.000$00
Até 20 horas: 3.000$00
Horas extras: 3$00/minuto
IVA não incluído

EXPERTNET
(02) 464 78 57
sales.gondomar@ip.pt/
http://www.expertnet.pt/
Agente IP
POP: Gondomar, Maia, Famalicão, Trofa, Santo Tirso, Póvoa de Varzim
Consulte os preços da IP

INTERACESSO
(039) 37 200
vendas@interacesso.pt
http://www.interacesso.pt/
POP: Coimbra
Taxa de activação: 1.500$00
Até 5 horas
Mensalidade: 1.500$00 \
Até 15 horas
Mensalidade: 2.100$00
Até 25 horas
Mensalidade: 2.800$00
Horas adicionais: 2$00/minuto
Tempo ilimitado: 5.000$00 mensais
Estes preços não incluem IVA

IP
(01) 316 03 28
Info@ip.pt/
http://www.ip.pt/
Número de Acesso Único em Bragança, Aveiroe Leiria (RDIS).
Brevemente em Guimarães, Viseu, Grande Lisboa, Grande Porto
e Portimão (RDIS)
POP: Brevemente 86 Analógicos + 64 RDIS
Sem taxa de activação4500$00 até 25 horas
modem ou 12,5 RDIS; em 60 dias
9.000$00 até 65 horas modem ou 32,5 RDIS; em 60 dias
IVA incluído.
As horas não utilizadas num período poderão ser utilizadas nos períodos seguintes

ICR
(062) 84 33 90
sales.caldas@ip.pt
http://www.ipcr.pt/
Agente IP para as Caldas da Rainha
Consulte os preços da IP

IPN
(039) 70 09 00
sales.coimbra@ip.pt
http://www.ipn.pt
Agente IP para Coimbra
Consulte os preços da IP

NETLANDIA
(044) 503 120
sales.mgrande@ip.pt
http://netlandia.pt/
Agente IP
POP: Marinha Grande e Leiria
Consulte os preços da IP

NET.SURF
(01) 439 8030
netsurf@ip.pt
http://www.netsurf.pt/
Agente IP para Massamá
Consulte os preços da IP

PLURIPROJ
(044) 8182063
sales.leiria@ip.pt
http://www.pluriproj.pt
Agente IP para Leiria
Consulte os preços da IP

RÁDIO SANTIAGO
(053) 51 55 88
sales. guimaraes@ip.pt
Agente IP para Guimarães
Consulte os preços da IP

REVERDATA
(031) 452 432
sales.aveiro@ip.pt
Agentes IP para Aveiro, Cantanhede e Viseu
Consulte os preços da IP

SBC
(073) 330 25 00
sales.braganca@ip.pt
Agentes IP para Bragança
Consulte os preços da IP

SULNET
(084) 32 73 51
sales.beja@ip.pt
Agente IP para Beja
Consulte os preços da IP

TEIA
(061) 249 36
sales.tvedras@ip.pt
Agente IP
para Torres Vedras e Mafra
Consulte os preços da IP

TELENET
(01) 313 9190
http://www.telenet.pt/
POP: Lisboa, Port, Aveiro e Braga. Brevemente Faro.
O acesso faz-se através do Internet Dial-Up Kit para Windows 95:
Versão Netscape Navigator: 8.000$00 (IVA incluído)
Versão Microsoft Internet Explorer: 4.500$00 (IVA incluído).
Os preços de venda incluem um mês de ligação.
Assinatura Mensal: 3.500$00 + IVA, sem limite de horas

TELEPAC
0800 200 079 (linha verde)
info@mail.telepac.pt
internet.clientes@mail.telepac.pt
http://www.telepac.pt/
Número Nacional Único de Acesso
à Internet: 067 1717
POP: 223 pontos de acesso espalhados por todo o país;
30 POPs RDIS
Netpac
6.950$00 para Win 95 e RDIS 9.500$00
para Win 3.1 e Mac 30 horas de utilização (IVA incluído)
As horas não utilizadas podem ser transferidas para o mês seguinte.
Acordo de Adesão
Taxa de activação: 1600$00, 2.500$00 até 15 horas; 3.000$00 até 20 horas; 4.000$00 até 30 horas; 4000$00 + 2$00/minuto além das 30 horas
IVA não incluído

VIRTUAL NET
(049) 533 939
Webmaster.fatima@ip.pt
http://www.fatima.pt/
Agentes IP para Fátima
Consulte os preços IP

FlashNet

LIGAÇÃO INTERNET





MAIS VELOCIDADE,
COM MENOS
COMPLICAÇÕES

TELENET

(Provoca exposição a velocidades elevadas)

Simplicidade/Facilidade

Software de acesso à internet, previamente configurado para facilitar o seu acesso à Telenet.

Informação na página principal sobre jogos, imprensa, cinemas, farmácias e desporto, e acesso directo aos motores de busca mais utilizados.

Formação Online com um guia virtual às várias vertentes da Internet de uma forma fácil e cómoda.

Inclui 50 títulos de software dos mais populares da Internet.

Sem limite de horas

Ligue-se o tempo que quiser pagando sempre o mesmo ao fim do mês.

Oferta

Um mês de ligação gratuito - Após o correcto preenchimento do formulário ONLINE.

4 caixas de Correio personalizável - (nome@mail.telenet.pt).

4 Megabytes de "Web Site" - Para disponibilizar a sua página pessoal ou profissional na Internet.

Requisitos mínimos: Windows 95, 486 DX2 PC com 8 MB RAM, Monitor 800x600 com 256 cores, e CD ROM , modem ou adaptador RDIS.
Requisitos recomendados: Windows 95, Pentium 133 Mhz com 16 MB RAM, Monitor 800x600 com 16 bits de cor, e CD ROM, modem ou adaptador RDIS.

Assistência ao Cliente: Telf.: (01) 313 91 94 Email: suporte@telenet.pt

TELENET
Serviços de Telecomunicações, S.A.

Edifício do Monumental · Av. Fontes Pereira de Melo, 51-2ºE · 1050 Lisboa
Telf. (01) 313 91 90 Fax (01) 354 19 88
http://www.telenet.pt/ Email: info@telenet.pt

MOZART • RAVEL • VIVALDI • STRAUSS • VERDI

UM TOQUE DE MESTRE



Qualquer dos grandes Mestres gostaria de o ter composto!

SHINE COMPUTERS

Em 1766, Mozart com apenas 10 anos já era um músico consagrado.
Em 1996, "Shine" foi considerado o melhor PC Português. Em 2002, a nova linha "Shine" ainda dará *Concertos*.

Tal como num concerto de Mozart, a reunião perfeita dos elementos faz o "Todo".

Uma obra prima de harmonia, invenção, rigor e criatividade. Assim, são os computadores da nova linha "SHINE", com design renovado, aumento de molduralidade e qualidade superior dos componentes.

Os novos "SHINE" englobam desde a linha jovem até à profissional, diversificada para qualquer especificação.



Mozart em Criança, bronze de Barrias.

A nova linha "SHINE" rivaliza com os maiores construtores mundiais mantendo-se com preços imbatíveis para qualquer configuração de gama.

"SHINE" o melhor PC Português, oferece-lhe 5 ANOS DE GARANTIA no equipamento.

A relação Qualidade/Notas vai fazer dele um CLÁSSICO.

CRITERIUM SISTEMAS INFORMÁTICOS, LDA.
Factor de Mudança

LISBOA (Sede)
Rua Luís de Camões, 118-A • 1300 LISBOA
Tel.: (01) 361 55 55 • Fax: (01) 361 55 99
Tel. Dep. Comercial: (01) 361 55 56

TONDELA (Região Centro)
Av. Dr. António Marques Costa, 359
3460 TONDELA
Tel.: (032) 81 30 34 • Fax: (032) 81 30 84

PORTO (Região Norte)
Pça. Egas Moniz, 161 (Junto à Av. da Boavista)
4100 PORTO
Tel.: (02) 619 93 00 • Fax: (02) 619 93 09