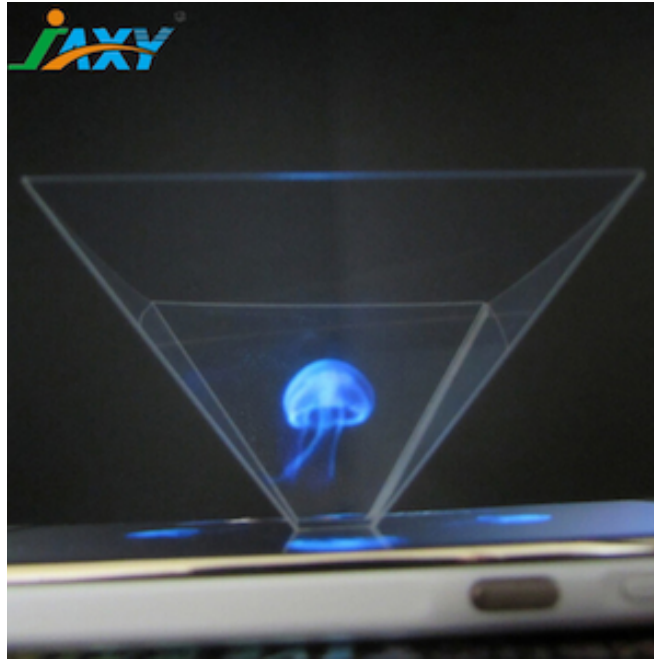


**Página 24**  
de *Snow Crash*  
*Neal Stephenson*



*A* artesania  
del  
libro digital

Fomentamos la cultura del bit, y la volcamos a  
papel (átomos) siempre que el objeto  
merezca el esfuerzo.

*Bitaren kultura sustatzen dugu, eta paperean (atomoak)*

*jaurtitzen dugu, obxetuak alegina merezi duen bakoitzean.*

*Fomentámo-la cultura do bit, e volcámo-la a papel (átomos)  
sempre que o obxecto mereza o esforzo.*

*Fomentem la cultura del bit, i l'aboquem a paper (àtoms)  
sempre que l'objecte mereixi l'esforç.*

*Nous encourageons la culture du bit et la rapportons sur  
papier (atomes) pourvu que l'objet en mérite l'effort.*

*We foster bit culture and convey it on paper (atoms)  
provided that the object deserves the effort.*

*a* rtesanía *de l* libro digital junio 2021

© copyleft, de libre distribución citando procedencia.

***Página 24***  
de ***Snow Crash***  
*Neal Stephenson*

El visor proyecta una ligera bruma sobre sus ojos y refleja una visión distorsionada, de ojo de pez, de un bulvar brillantemente iluminado que se extiende hacia una negrura infinita. Ese bulvar no existe en la realidad; es una visión generada por ordenador de un lugar imaginario.

Snow crash, descripción del **metaverso** en página 24.  
Describe el autor la mecánica de la cámara del ordenador de Hiro, describiendo primero la pantalla holográfica que envuelve la habitación de Hiro, y en

la página 27 la descripción de una semiesfera (como bola de cristal) que recoge, como los ojos, una visión completa del entorno en todas sus direcciones.

pág. 27:

La lente puede ver la mitad del universo: la mitad que está sobre el ordenador, lo cual incluye la mayor parte del propio Hiro. De modo que puede seguirle la pista a la posición de Hiro y ver en qué dirección está mirando. En el interior del ordenador hay tres láseres: rojo, verde y azul. Son lo bastante potentes para proyectar una luz brillante, pero no tanto como para quemarte el fondo de los ojos y asarte el cerebro, freír tu frontal, perforar tus lóbulos. Como hemos aprendido todos en la escuela primaria, esos tres colores, combinados en diversas intensidades, pueden producir cualquier color que el ojo de Hiro sea capaz de ver. De ese modo es posible disparar un delgado haz de color desde el interior del ordenador, a través de la lente de ojo de pez, en cualquier dirección. Mediante la utilización de espejos electrónicos en el ordenador, se consigue que el haz barra los cristales del visor de Hiro, de forma similar a como el haz electrónico de un televisor pinta la superficie interior del tubo. La imagen resultante flota en el espacio enfrente de la visión de la Realidad que tiene Hiro. Dibujando una imagen ligeramente distinta frente a cada ojo se puede producir el efecto de una visión tridimensional. Cambiando la imagen setenta y dos veces por segundo, la imagen se mueve. Dibujando la imagen tridimensional en movimiento con una resolución de 2K pixels en cada dimensión, se puede lograr que sea tan nítida como el ojo es capaz de percibir, y enviando sonido estéreo digital a través de los pequeños auriculares, la película en 3D dispone de una banda sonora perfectamente realista. Así que Hiro en verdad no está ahí. Está en un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y le lanza a través de los auriculares. En la jerga de los entendidos, ese lugar imaginario se denomina Metaverso. Hiro pasa mucho tiempo en el Metaverso. No tiene ni punto de comparación con el **GuardaTrastos**.

El **GuardaTrastos** es la habitación de la nave industrial en la que vive Hiro: cubículos mínimos con lo imprescindible, una cocina, una cama y una mesa para el ordenador. El átomo de la realidad física reducido a su mínima expresión, mientras el bit de la realidad virtual está hiperdesarrollado y abierto a todo el mundo.

***Página 24***  
de *Snow Crash*  
*Neil Stephenson*



*A* artesania  
del  
libro digital

Fomentamos la cultura del bit, y la volcamos a  
papel (átomos) siempre que el objeto  
merezca el esfuerzo.

*Bitaren kultura sustatzen dugu, eta paperean (atomoak)  
jaurtitzen dugu, obxetuak alegina merezi duen bakoitzean.*

*Fomentámo-la cultura do bit, e volcámo-la a papel (átomos)  
sempre que o obxecto mereza o esforzo.*

*Fomentem la cultura del bit, i l'aboquem a paper (àtoms)  
sempre que l'objecte mereixi l'esforç.*

*Nous encourageons la culture du bit et la rapportons sur  
papier (atomes) pourvu que l'objet en mérite l'effort.*

*We foster bit culture and convey it on paper (atoms)  
provided that the object deserves the effort.*

*a* rtesanía *de l*ibro digit*al* junio 2021

© copyleft, de libre distribución citando procedencia.

***Página 24***  
de ***Snow Crash***  
*Neil Stephenson*

El visor proyecta una ligera bruma sobre sus ojos y refleja una visión distorsionada, de ojo de pez, de un bulevar brillantemente iluminado que se extiende hacia una negrura infinita. Ese bulevar no existe en la realidad; es una visión generada por ordenador de un lugar imaginario.

Snow crash, descripción del **metaverso** en página 24.  
Describe el autor la mecánica de la cámara del

ordenador de Hiro, describiendo primero la pantalla holográfica que envuelve la habitación de Hiro, y en la página 27 la descripción de una semiesfera (como bola de cristal) que recoge, como los ojos, una visión completa del entorno en todas sus direcciones.

pág. 27:

La lente puede ver la mitad del universo: la mitad que está sobre el ordenador, lo cual incluye la mayor parte del propio Hiro. De modo que puede seguirle la pista a la posición de Hiro y ver en qué dirección está mirando. En el interior del ordenador hay tres láseres: rojo, verde y azul. Son lo bastante potentes para proyectar una luz brillante, pero no tanto como para quemarte el fondo de los ojos y asarte el cerebro, freír tu frontal, perforar tus lóbulos. Como hemos aprendido todos en la escuela primaria, esos tres colores, combinados en diversas intensidades, pueden producir cualquier color que el ojo de Hiro sea capaz de ver. De ese modo es posible disparar un delgado haz de color desde el interior del ordenador, a través de la lente de ojo de pez, en cualquier dirección. Mediante la utilización de espejos electrónicos en el ordenador, se consigue que el haz barra los cristales del visor de Hiro, de forma similar a como el haz electrónico de un televisor pinta la superficie interior del tubo. La imagen resultante flota en el espacio enfrente de la visión de la Realidad que tiene Hiro. Dibujando una imagen ligeramente distinta frente a cada ojo se puede producir el efecto de una visión tridimensional. Cambiando la imagen setenta y dos veces por segundo, la imagen se mueve. Dibujando la imagen tridimensional en movimiento con una resolución de 2K pixels en cada dimensión, se puede lograr que sea tan nítida como el ojo es capaz de percibir, y enviando sonido estéreo digital a través de los pequeños auriculares, la película en 3D dispone de una banda sonora perfectamente realista. Así que Hiro en verdad no está ahí. Está en un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y le lanza a través de los auriculares. En la jerga de los entendidos, ese lugar imaginario se denomina Metaverso. Hiro pasa mucho tiempo en el Metaverso. No tiene ni punto de comparación con el **GuardaTrastos**.

El **GuardaTrastos** es la habitación de la nave industrial en la que vive Hiro: cubículos mínimos con lo imprescindible, una cocina, una cama y una mesa para el ordenador. El átomo de la realidad física reducido a su mínima expresión, mientras el bit de la realidad virtual está hiperdesarrollado y abierto a todo el mundo.